



# QUARTERMASTER GENERAL

« Une armée marche avec son estomac » Napoléon Bonaparte

Quatermaster General est un jeu très dynamique qui VOUS place à la tête des puissances majeures de la Seconde Guerre Mondiale. Dans Quatermaster General, le ravitaillement est essentiel pour maintenir la capacité de combat de vos armées et vos flottes ; détruisez les voies de communications de vos ennemis et ses forces se rendront !

Durant une partie de Quatermaster General, vous jouerez un ou plusieurs pays soit du camp Alliée soit du camp Axe, et essaierez de marquer autant de points pour votre camp que possible. Après 20 tours de jeu, le camp avec le plus de Points de Victoire gagne la partie. Vous récoltez des Points de Victoire en occupant les zones de ravitaillement marquées d'une étoile, ou selon ce qu'indiquent les cartes. (pour plus de détails, voyez la rubrique *Score et Victoire*.)

Jouable de 2 à 6 joueurs. Les joueurs s'affrontent en équipe :

**Axe** : Allemagne, Japon, Italie

**Alliés** : Royaume-Uni, Union Soviétique, et Etats-Unis

*NDT : la traduction est intégrale pour le texte mais ne respecte pas forcément la mise en page du manuel d'origine. La table des matières ajoute donc une nomenclature chiffrée aux titres de Rubriques. Par ailleurs, certains points de règles (discutés notamment dans la FAQ de l'éditeur sont directement associés à des Notes du Traducteur pour les éclaircir)*

*Arnaud 'Zanekin' Lesaffre*

## **Table des matières**

### **1. Contenu**

### **2. Placement initial**

### **3. Répartition des joueurs**

### **4. Description des pays**

### **5. Plateau de jeu**

#### 5.1 Précisions cartographiques

#### 5.2 Les détroits.

### **6. Ordre des joueurs**

### **7. Séquence de jeu**

### **8. Pièces de jeu**

### **9. Ravitaillement**

#### 9.1 Marqueurs de ravitaillement

#### 9.2 Comprendre le ravitaillement

#### 9.3 Exemple de ravitaillement

### **10. Cartes**

#### 10.1 Qui peut voir quoi ?

#### 10.2 Exemple de cartes

#### 10.3 Types de cartes

### **11. Jouer les cartes**

#### 11.1 Utiliser des cartes de statuts et de réplique durant la partie

#### 11.2 Utiliser des cartes d'un même camp

#### 11.3 Particularités de l'utilisation des cartes

### **12. Score et Victoire**

#### 12.1 Victoire automatique

#### 12.2 Victoire aux points

#### 12.3 Option de 'Tournoi'

### **13. Exemples détaillés de l'utilisation des cartes**

### **14. Crédits.**

## **1. Contenu**

Plateau de jeu

Livret de règles

216 cartes

33 pièces de bois Armées

22 pièces de bois Flottes

Une plaquette de marqueurs :

- 4 marqueurs de Points de Victoire
- 1 marqueur de tour de jeu
- 2 marqueurs de zone de ravitaillement

## **2. Placement initial**

En premier lieu, les joueurs choisissent quel(s) pays ils joueront. Les 6 pays sont utilisés à chaque partie ; quand vous êtes moins de 6 joueurs, certains seront à la tête de plusieurs pays (voir la table de Répartition des joueurs ci-dessous).

Quand vous jouez plusieurs pays, vous les traitez séparément. A chaque fois qu'une formule fait référence à 'vous' ou s'adresse au joueur d'une manière ou d'une autre, cela fait référence au pays et non à la personne. Par exemple, si vous jouez à la fois l'Italie et l'Italie, vous ne pouvez pas défausser de cartes du deck (ndt : anglicisme désignant dorénavant la pile de cartes jouables) italien pour satisfaire aux besoins de la carte Blitzkrieg.

Placez le marqueur (+0) de chacun des deux camps sur l'emplacement '0' de la piste des Points de Victoire.

Placez le marqueur de compte-tour sur l'emplacement 1 de la piste de tour.

Chaque pays commence la partie avec une armée dans son espace national. Chaque pays mélange ensuite son deck et le joueur tire les 10 premières cartes. Il doit ensuite écarter dans la défausse 3 cartes, ce qui laisse à chaque 7 cartes en main.

## **3. Répartition des joueurs**

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Joueur 1	Allemagne, Italie, Japon	Allemagne, Italie	Allemagne, Italie	Allemagne, Italie	Allemagne
Joueur 2	Royaume-Uni, Etats-Unis, Union Soviétique	Royaume-Uni, Etats-Unis, Union Soviétique	Royaume-Uni, Etats-Unis	Royaume-Uni	Royaume-Uni
Joueur 3		Japon	Japon	Japon	Japon
Joueur 4			Union Soviétique	Union Soviétique	Union Soviétique
Joueur 5				Etats-Unis	Italie
Joueur 6					Etats-Unis

#### **4. Description des pays**

**Axe :**

##### **Italie**

40 cartes

7 Armées

3 Flottes

Espace National : Allemagne

Le deck de l'Italie est rempli de puissantes cartes de Statut permettant d'alimenter une conquête du Italie ou de l'Union Soviétique. Mais ne dépensez pas trop de temps à organisés les choses – les Alliés seront à votre porte avant que vous ne vous en aperceviez.

##### **Japon**

33 cartes

5 Armées

5 Flottes

Espace national : Japon

Le japon a un éventail de cartes de réplique conçues pour semer le doute chez les Alliés sur ses capacités réelles. Vous prendrez le temps de mettre en place les combinaisons pour déclencher une puissante attaque surprise au bon moment.

##### **Italie**

30 cartes

4 Armées

3 Flottes

Espace National : Italie

L'Italie doit soutenir l'Allemagne dans sa conquête de l'Union Soviétique ou du Royaume-Uni, et en même temps utiliser ses propres cartes de Statut pour marquer des points de victoire. L'Italie a peu de cartes, soyez donc attentif à votre défausse !



### **Alliées :**

Royaume-Uni

39 cartes

5 Armées

5 Flottes

Espace nationale : Royaume-Uni

La clé pour jouer le Italie est de mobiliser les forces de l'Empire sans perdre la Grande-Bretagne entretemps. Vous avez un nombre limité de cartes de construction d'Armée ou de combat terrestre, soyez donc prudent dans votre préparation d'invasions.



### **Union Soviétique**

34 cartes

7 Armées

1 Flotte

L'Union Soviétique doit initialement jouer très prudemment, ne passant à l'offensive qu'une fois Moscou mise en sécurité, éventuellement avec l'aide des alliés. Pensez à garder vos cartes de combat pour le moment où vos cartes de statu seront en jeu.



### **Etats-Unis**

40 cartes

5 Armées

5 Flottes

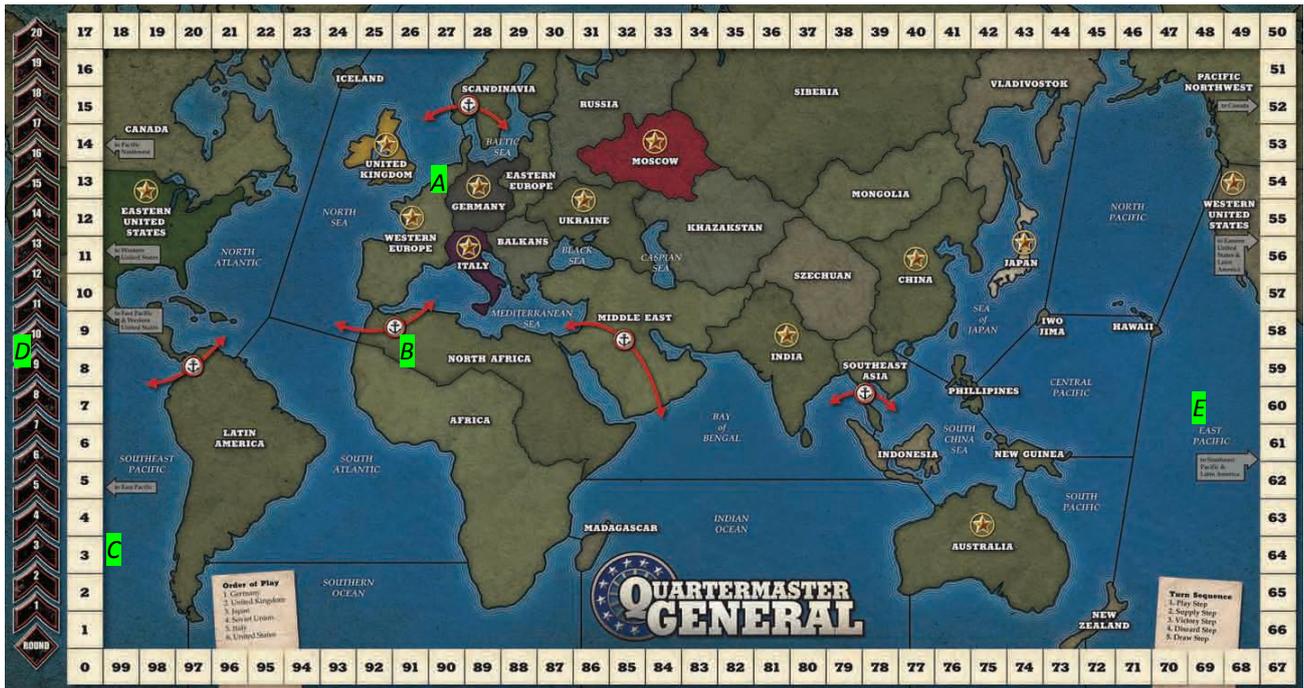
Espace national : Est des Etats-Unis

Bien qu'étant incontestablement le pays le plus puissant, en tant qu'Etats-Unis vous devez soutenir vos alliés tout en construisant vos propres forces. Vous devez également judicieusement diviser vos forces entre les théâtres d'opération européen et pacifique.



## 5. Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est une carte du monde avec des zones terrestres et maritimes. Les zones adjacentes partagent une frontière commune. La carte s'enroule d'est en ouest tel un cylindre.



Légende :

A : Zone de ravitaillement (icône étoile dorée)

B : Détroits (icône ancre)

C : Piste des Points de Victoire

D : Piste compte-tours

E : Flèches sur les zones du bord est/ouest indiquant quels sont les zones adjacentes

### 5.1 Précision cartographique

Les zones qui se rencontrent exactement sur un point ne sont pas considérées comme adjacentes. Notamment, le Moyen-Orient et les Balkans ne sont pas adjacents, de même la Mer Noire et la Méditerranée ne sont pas adjacentes. (Ndt : la frontière entre le Pacifique est et le Pacifique Nord s'arrête à la frontière entre l'Ouest des USA et le Pacifique Nord-Ouest.)

Le Pacifique Nord et l'Ouest des USA ne sont donc pas adjacents.)



### 5.2 Les détroits

Un détroit est indiqué sur le plateau de jeu par une icône ancre. L'ancre apparaît dans la zone qui permet le contrôle du détroit, et les flèches indiquent quelles zones maritimes sont connectées par ce détroit. Si le détroit est ouvert, alors les deux zones maritimes

sont considérées comme adjacentes ; sinon, les zones ne sont pas considérées comme adjacentes.



Exemple : L'Allemagne a une flotte en Méditerranée et une armée en Afrique du Nord. L'Italie a une Flotte en Méditerranée. Le Royaume-Uni a une flotte en Mer du Nord (NDT : désigne en fait à la fois la Mer du Nord et L'Atlantique Nord). Le Royaume-Uni ne peut combattre aucune des deux Flottes en Méditerranée puisqu'une Armée allemande occupe l'Afrique du Nord. L'Italie peut combattre la Flotte britannique puisque son allié allemand a une Armée en Afrique du Nord contrôle donc le détroit.



## 6. Ordre des joueurs

Une partie peut durer jusqu'à 20 tours. Chaque tour, chaque pays joue dans l'ordre suivant

1. **Italie** A la fin de chaque tour (après les Etats-Unis)
2. **Royaume-Uni** le marqueur de tour de jeu est avancé.
3. **Japon**
4. **Union Soviétique**
5. **Italie**
6. **Etats-Unis**

## 7. Séquence de jeu

1. **Phase d'action** : jouer une carte
2. **Phase de ravitaillement** : retirer vos pièces non ravitaillées du plateau
3. **Phase de score** : collecter les Points de Victoire \*
4. **Phase de défausse** : défausser autant de carte de votre main que vous le souhaitez
5. **Phase de pioche** : piocher des carte jusqu'à reconstituer votre main à 7 cartes \*\*

\* Ne faites pas cette phase si votre espace national est occupé par une armée ennemie.

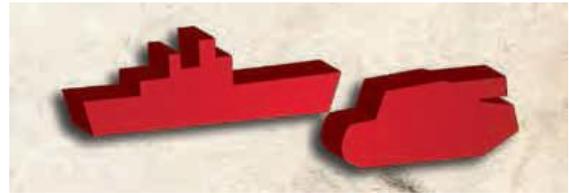
\*\* Les cartes de Statut et de République ne sont pas dans votre main mais sur la table

## 8. Pièces de jeu

Chaque pays ne peut avoir qu'une pièce par zone terrestre ou maritime, même si différents pays d'un même camp peuvent chacun avoir une pièce dans une zone. Les pièces de pays de camp

différents ne peuvent jamais occuper la même zone. Les Flottes ne peuvent occuper que les zones maritimes ; les Armées ne peuvent occuper que les zones terrestres.

Un pays reçoit un nombre fixe de pièce pour la partie ; si toutes les pièces sont en jeu, aucune n'est disponible pour être recrutée ou construite. Les pièces retirées du plateau pour quelques raisons que ce soit sont à nouveau disponibles ; à tout moment vous pouvez retirer l'une de vos pièces du plateau pour la rendre disponible, mais vous ne pouvez pas être obligé de le faire par un partenaire du même camp.



## **9. Ravitaillement**

**A tout moment, une pièce est soit ravitaillée ou non-ravitaillée.**

Les Armées et les Flottes doivent tracer une ligne continue de ses armées et/ou de ses Flottes **nationales** jusqu'à une zone de ravitaillement. **Vous ne pouvez pas utiliser les pièces d'un autre pays pour tracer votre ravitaillement.**

(Ndt : La zone de ravitaillement jusqu'à laquelle une pièce trace sa ligne de ravitaillement doit être occupée par une Armée de son pays. Cela concerne également l'Espace National. Par contre, la zone de ravitaillement peut très bien ne pas être l'Espace National)

Le ravitaillement des Flottes a une **condition supplémentaire**, au-delà de la nécessité d'utiliser des pièces nationales ; Les Flottes doivent être adjacentes à une zone terrestre occupée par une Armée de n'importe quel pays du **même camp**. Cette armée n'a pas besoin d'être elle-même ravitaillée.

Durant la phase de ravitaillement du tour d'un pays, les pièces non-ravitaillées de ce pays sont retirés du plateau. Les pièces des autres pays ne sont pas affectées.

### **9.1 Les marqueurs de zone de ravitaillement**

Il y a deux marqueurs de zone de ravitaillement, l'un pour le Canada (Royaume-Uni) et un autre pour le Sichuan (Etats-Unis). Ces marqueurs sont placés quand lors de l'utilisation de certaines cartes de Statut, et servent d'aide-mémoire indiquant qu'il s'agit de zones de ravitaillement pour les pays Alliés. (Ndt : ces zones de ravitaillement ne fonctionnent que pour pays spécifiés).



### **9.2 Comprendre le ravitaillement**

Quartermaster General est un jeu de logistique. Les pièces d'Armée et de Flotte représentent non seulement les forces militaires de première ligne, mais aussi les camions, les cargos, et les autres supports nécessaires pour garder vos troupes en état de combattre.

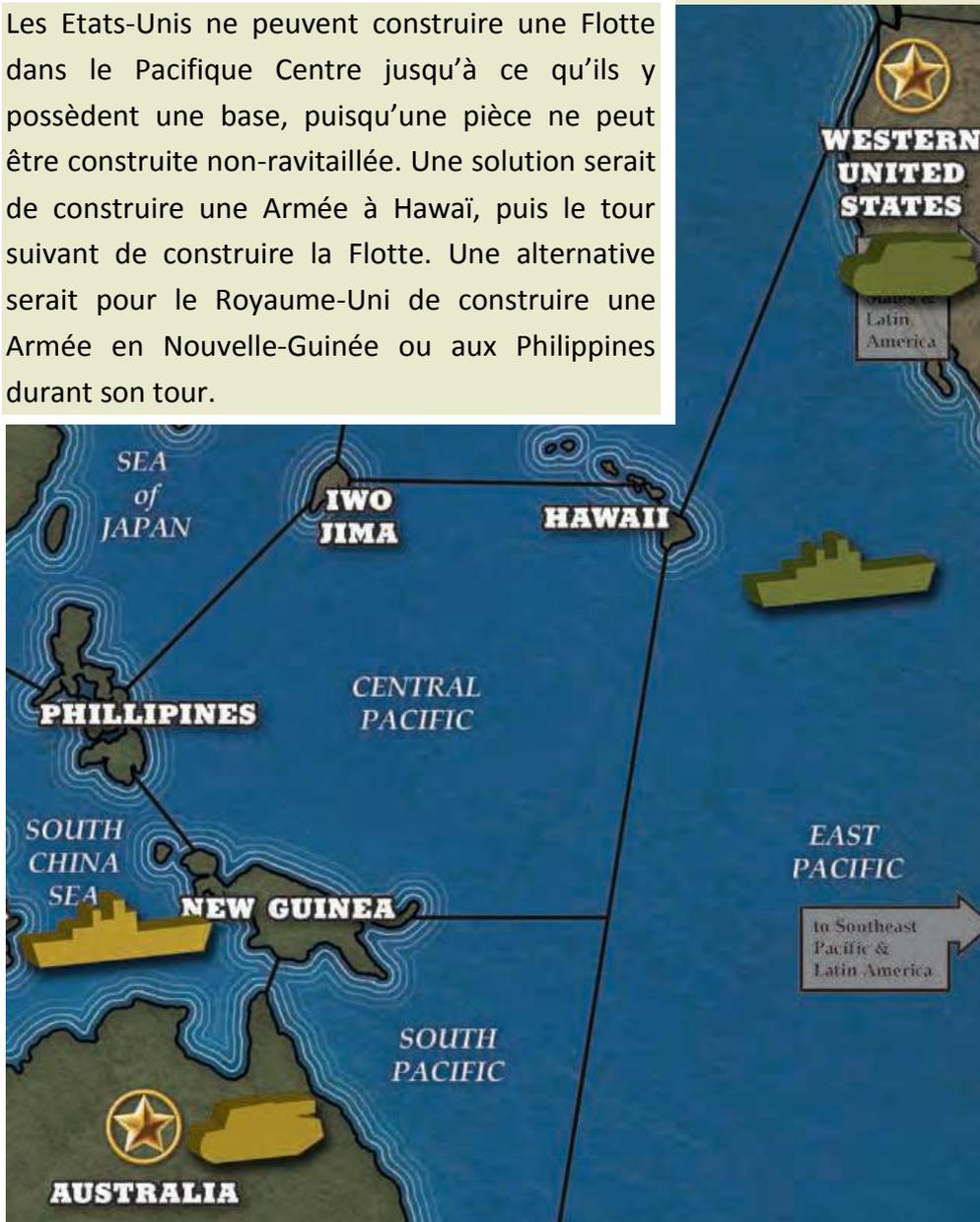
Vous ne pouvez pas tracer de ligne de ravitaillement via les pièces de vos partenaires parce que pour l'essentiel les pays n'utilisent pas les mêmes équipements.

La condition supplémentaire pour les Flottes représente la capacité limitée d'embarquement des navires en mer. Les Flottes ont besoin de se réapprovisionner régulièrement en vivres, eau, et carburant, mais ces approvisionnements ne sont pas propres à un pays.

### 9.3 Exemple de ravitaillement

Les Etats-Unis ont une Flotte dans le Pacifique Est et une Armée à l'Ouest des Etats-Unis. Le Royaume-Uni a une Armée en Australie et une Flotte en Mer de Chine.

Les Etats-Unis ne peuvent construire une Flotte dans le Pacifique Centre jusqu'à ce qu'ils y possèdent une base, puisqu'une pièce ne peut être construite non-ravitailée. Une solution serait de construire une Armée à Hawaï, puis le tour suivant de construire la Flotte. Une alternative serait pour le Royaume-Uni de construire une Armée en Nouvelle-Guinée ou aux Philippines durant son tour.



## 10. Cartes

Chaque pays a son propre deck de cartes, sa main de cartes, sa pile de défausse, et (éventuellement) ses cartes de Réplique face cachée et ses cartes de Statut face visible.

Si votre deck est épuisé, vous ne pouvez plus piocher de cartes mais pouvez continuer à jouer. De même, si votre main et votre deck son épuisés, vous continuez à collecter des Points de Victoire et vérifier votre ravitaillement.

(Ndt : Certains deck sont plus petits que d'autres. En particulier et pour des raisons géostratégiques différentes, les deck soviétiques, italien et japonais sont fragiles...)

Si une carte vous oblige à défausser des cartes de votre deck mais que celui-ci est épuisé, les cartes sont alors défaussées de votre main. (Ceci peut être le résultat d'une carte ennemie ou de l'utilisation de vos propres cartes). De même, si une carte vous oblige à défausser de votre main mais qu'elle est vide, vous devez défausser la (les) cartes du dessus de votre deck.

**Si à la fois votre deck et votre main sont vides, votre camp perd 1 Point de Victoire pour chaque carte ne pouvant pas être défaussées.**

### 10.1 Qui peut voir quoi ?

Vous ne pouvez pas montrer ou divulguer les cartes de votre main ou celles de Réplique cachées aux autres joueurs, même à vos partenaires. Les autres joueurs peuvent connaître le nombre de cartes de votre main et le nombre de carte Réplique sur la table. (Quand une carte Réplique est utilisée, elle est donc révélée et placée au dessus de la défausse.)

La carte du dessus de votre défausse et toutes les cartes de Statut sont connues de tous les joueurs. Les cartes non jouées défaussées depuis votre main, les cartes défaussées de votre deck, et les cartes Répliques non utilisées peuvent toutes être placées au fond de votre défausse pour les maintenir secrète aux autres joueurs.

### 10.2 Exemple de cartes

Voici le Royaume-Uni après le troisième tour.

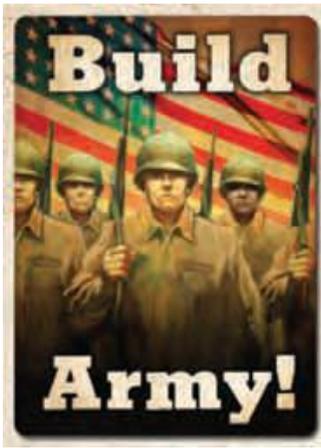
- Deck (A)
- Défausse (B)
- Main de 7 cartes (C)

Les cartes jouées sont, dans cet ordre,

- Une carte de Réplique, face cachée (D)
- Une carte de Statut Lord Linlithgow déclare que l'Inde est en guerre (E)
- Carte de construction d'Armée (au sommet de la pile de défausse)



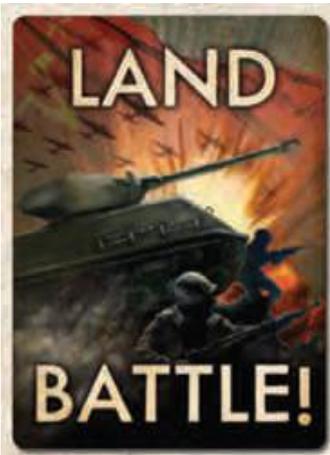
### 10.3 Types de cartes



**Construire une Armée :** Placer l'une de vos Armées disponibles dans une zone terrestre adjacente à une pièce ravitaillée. De plus, vous pouvez toujours construire une Armée dans votre Espace National. Souvenez-vous toutefois, qu'à aucun moment un pays ne peut avoir deux Armées dans une même zone, et que des pièces de camps ennemis ne peuvent jamais occuper le même espace.



**Construire une Flotte :** Placer l'une de vos Armées disponibles dans une zone maritime adjacente à une pièce ravitaillée. Une Flotte construite doit être ravitaillée. A nouveau, à aucun moment un pays ne peut avoir deux Flottes dans une même zone, et que des pièces de camps ennemis ne peuvent jamais occuper le même espace.



**Bataille terrestre :** Sélectionner une Armée adjacente à une de vos propres Armées ou Flottes ravitaillée et retirer la du plateau.



**Bataille Maritime :** Sélectionner une Flotte adjacente à une de vos propres Armées ou Flottes ravitaillées et retirer la du plateau. (Ndt : Noter bien qu'une bataille maritime peut être initiée depuis une zone terrestre occupée par une Armée et pas seulement depuis une zone maritime)



**Evénement** : Le texte sur les cartes d'Evénement précise ce qui se passe quand la carte est jouée.



**Statut** : Ces cartes sont jouées face visible sur la carte. Le texte sur une carte de Statut indique quand elle peut être utilisée et ce qu'elle fait. Jouer une carte de Statut sur la table termine votre phase d'action ; vous ne pouvez pas jouer une carte de Statut et une autre carte de votre main (à moins que la carte précise le contraire). Vous n'êtes jamais forcé d'utiliser votre carte de Statut. Les cartes de Statut restent sur la table et sont potentiellement utilisables durant la partie à moins qu'elles soient défaussées par une autre carte.



**Réplique** : Sélectionner une Flotte adjacente à une de vos propres Armées ou Flottes ravitaillées et retirer la du plateau. Jouer une carte de Réplique sur la table termine votre phase d'action. Le texte d'une la carte de Réplique indique quand elle peut être utilisée et ce qu'elle permet. Quand vous voulez l'utiliser, révélez-la aux autres joueurs. Une carte de Réplique est défaussée à leur première utilisation. Vous pouvez utiliser une carte réponse dans le même tour où elle est jouée (NDT : mais forcément en réplique à une action d'un autre joueur)



**Guerre économique** : Ces cartes permettent généralement à un joueur de défausser les cartes des adversaires. Souvenez-vous que si un adversaire n'a plus de cartes, son camp perd des Points de Victoire ! Il n'y a pas de nécessité que l'adversaire ciblé occupe son Espace National au moment où une carte de Guerre Economique est jouée pour qu'elle fonctionne.

## 11. Jouer des cartes

Durant la phase d'action de votre tour, vous DEVEZ jouer (ou défaussez) une carte, même si elle ne peut être utilisée, à moins que vous n'ayez plus aucune carte à jouer. Il y a des occasions où vous ne voudrez pas ou ne pourrez pas bénéficier de l'effet d'une carte ; dans ce cas vous pouvez juste la défausser sans aucun effet ; vous pouvez toujours défausser une carte, quelque soit ces conditions d'utilisation. *(Ndt : une carte est défaussée dès qu'elle est jouée, avant même d'appliquer son effet. Ceci peut être important pour les conditions des cartes de Réplique ou de Statut)*

Si une carte a 2 ou plusieurs effets, ces actions sont effectuées dans l'ordre présenté par la carte. Quand une carte spécifie que plusieurs actions se déroulent en séquence, elles doivent se suivre. Par exemple, si une carte permet la construction de deux Armées, la seconde peut bénéficier de la présence de la première pour tracer sa ligne de ravitaillement. Chaque action est résolue successivement (même si le texte de la carte est révélé en une fois).

Un effet n'est pas (habituellement) une condition pour un autre. Par exemple, Les Partisans de Tito permettent aux soviétiques d'éliminer une Armée de l'Axe dans les Balkans puis de recruter une Armée soviétique ou britannique dans les Balkans. Si la zone est inoccupée quand la carte est jouée, les soviétiques peuvent néanmoins recruter une Armée dans les Balkans.

Certaines cartes vous obligent explicitement à construire ou recruter une pièce de vos partenaires ; ce n'est pas une erreur ! Toutefois, à moins que la carte indique un

pays particulier, une carte se réfère toujours aux pièces et aux cartes de son pays.



### 11.1 Utiliser des cartes de statuts et de réplique durant la partie

Le texte des cartes de Statut et de Réplique indique sous quelles conditions elles peuvent être utilisées. Les cartes de Statut et de Réplique doivent être jouées sur la table durant la phase d'action de votre tour avant d'être utilisées – elles ne peuvent pas être utilisées directement depuis votre main. Poser une carte de Statut ou de Réplique sur la table termine votre phase d'action. Une fois sur la table la carte est utilisable dès que les conditions le permettent.

L'utilisation ou la disponibilité des cartes de Statut ou de Réplique est toujours à la discrétion du pays possesseur de la carte, et pas nécessairement du pays concerné par son effet. Par exemple, la carte de Réplique RAF peut empêcher l'élimination d'une Flotte américaine. Dès que vous utilisez une carte créant une situation où une ou plusieurs cartes de Statut ou de Réplique peuvent être utilisées, les deux camps peuvent les utiliser en commençant par le camp opposé.



Un camp peut utiliser une carte de Statut ou de Réplique, ou abandonner l'opportunité. Puis l'autre camp peut utiliser une carte de Statut ou de Réplique, ou passer.

L'opportunité d'utiliser une carte de Statut ou de Réplique bascule d'un camp à l'autre jusqu'à ce que les deux camps passent.

(Voir 13. Exemples détaillés de l'utilisation des cartes)

### 11.2 Utiliser des cartes d'un même camp

Vous ne pouvez pas utiliser les cartes de Statut ou de Réplique des autres pays à moins que cela soit spécifier dans le texte.

### 11.3 Particularités de l'utilisation des cartes

#### **Construire Vs Recruter**

Ce système distingue entre *Recruter* et *Construire*. Utiliser une carte d'Événement, de Statut ou de Réplique pour *construire* une pièce est exactement la même chose que de jouer une carte de construction d'Armée ou de Flotte pour placer une pièce – ainsi, l'Armée ou la Flotte construite doit être ravitaillée. Quand vous *recrutez* une pièce, vous la placez dans la zone spécifiée quelque soit son statut de ravitaillement. (Bien sur la pièce devra être retirée durant la phase de ravitaillement.)

#### **Combattre Vs Eliminer**

Le système distingue également entre combattre et éliminer. Un combat est la conséquence d'une bataille terrestre ou maritime. Quand une pièce est éliminée, elle est simplement retirée du plateau quelque soit la situation.

#### **Utiliser une carte de construction sans construire**

Parfois, vous pourrez souhaiter utiliser une carte de construction d'Armée ou de Flotte sans placer concrètement une nouvelle pièce. Habituellement, ceci est fait pour satisfaire les conditions d'une carte de Statut ou de Réplique. Dans ce cas, vous pouvez désigner une pièce ravitaillée déjà en jeu (Armée ou Flotte) pour être la nouvelle pièce construite sans avoir à retirer la pièce d'abord. (Ndt : c'est le seul moyen en dehors de certaines permettant explicitement le redéploiement de toutes vos pièces, qui vous permet de 'déplacer' une pièce...)

#### **Utiliser des cartes de combat contre des zones vides**

De même, vous êtes autorisé à utiliser une carte de bataille sur une zone vide afin de satisfaire aux conditions d'une carte de Statut ou de Réplique. Vous ne pouvez pas combattre une zone occupée par une pièce de votre propre camp.

## 12. Score et victoire

En temps que camp, les Alliés et l'Axe accumulent des Points de Victoire tout au long de la partie. Chaque camp conserve le décompte de son score grâce au marqueur de Point de Victoire qui est déplacé sur la piste entourant le plateau.

Durant la phase de score du tour d'un pays, gagnez 2 Points de Victoire par zone de ravitaillement dotée d'une étoile où ce pays est le seul à avoir une Armée ; ou 1 Point de Victoire si la zone est également occupée par une Armée d'un partenaire. De plus, certaines cartes de Statut peuvent fournir des Points de Victoire durant la phase de score.

Si une Armée ennemie occupe l'Espace National d'un pays, ce pays n'accomplit pas la phase de score. Il ne peut gagner aucun Point de Victoire durant cette phase de ce tour, même grâce à des cartes.

Toutefois, si aucune phase n'est spécifiée, les Points de Victoire obtenus grâce à des cartes sont scorés immédiatement, même si l'Espace National est occupé.

La victoire est toujours déterminée pour un camp dans son ensemble (Axe ou Alliées), pas pour un joueur ou un pays. Il n'y a que deux manières de gagner : la victoire automatique ou la victoire aux points :

#### 12.1 Victoire automatique

Si à n'importe quel moment un camp a des Armées dans 2 des Espaces Nationaux ennemis, ou qu'un camp atteint 400 points, ce camp gagne immédiatement.

#### 12.2 Victoire aux points

A la fin des 20 tours de jeu, le camp avec le plus grand nombre de Points de Victoire gagne. Dans le cas peu probable d'une égalité, l'Axe gagne.

#### 12.3 Option de 'tournoi'

Si à la fin d'un tour complet de jeu, soit après le tour des Etats-Unis, un camp est en avance de 30 Points de Victoire ou plus, la partie s'arrête immédiatement et le vainqueur est déclaré.

### **13. Exemples détaillés de l'utilisation des cartes.**

#### Exemple 1

C'est le tour de l'Allemagne. L'Allemagne a des Armées dans les Balkans, l'Europe de l'Est, et l'Allemagne. L'Union Soviétique a une Armée en Ukraine, en Russie, et à Moscou, et deux cartes de Réplique sur la table. L'Allemagne a les cartes de Statut *Bombardiers en Piqué* et *Blitzkrieg* sur la carte.

Si votre total de PV atteint 100 donc en atteignant l'emplacement '0', retourner le marqueur de PV sur la face '+100' et continuer à avancer sur la piste. Si votre total atteint 200 PV, prenez l'autre marqueur de votre camp et placez-le sur sa face '+200', et de la même manière retourner le si votre score total atteint 300 PV.



1. L'Allemagne joue une carte de bataille terrestre et choisit de retirer l'Armée soviétique en Ukraine
2. Les soviétiques sont prêts à agir. La carte de Réplique Stalingrad est révélée et défaussée, ruinant l'attaque allemande. Notez que la carte Stalingrad ne sauve pas seulement l'Armée pour le moment, mais la protège pour le reste du tour. S'il n'était pas spécifié 'ce tour', les allemands auraient pu utiliser la carte Bombardiers en Piqué pour tenter à nouveau de l'éliminer.



**Stalingrad** : Utilisez n'importe quand.  
Ne retirez pas une Armée soviétique en Ukraine ce tour.

3. L'Allemagne décide de défausser une carte de son deck pour utiliser sa carte de Statut Bombardiers en Piqué. Puisque l'Armée soviétique en Ukraine ne peut être retirée ce tour, l'Allemagne fonce au nord et combat l'Armée soviétique en Russie. Les soviétiques ne répliquent pas ; l'Armée soviétique en Russie est retirée du plateau.





4. L'Allemagne décide maintenant d'utiliser la carte blitzkrieg, défaussant une carte de son deck, et construisant une Armée en Russie.



5. L'union Soviétique retourne une carte de Réplique Raspoutitsa et retire l'Armée allemande en Russie.



Exemple 2.

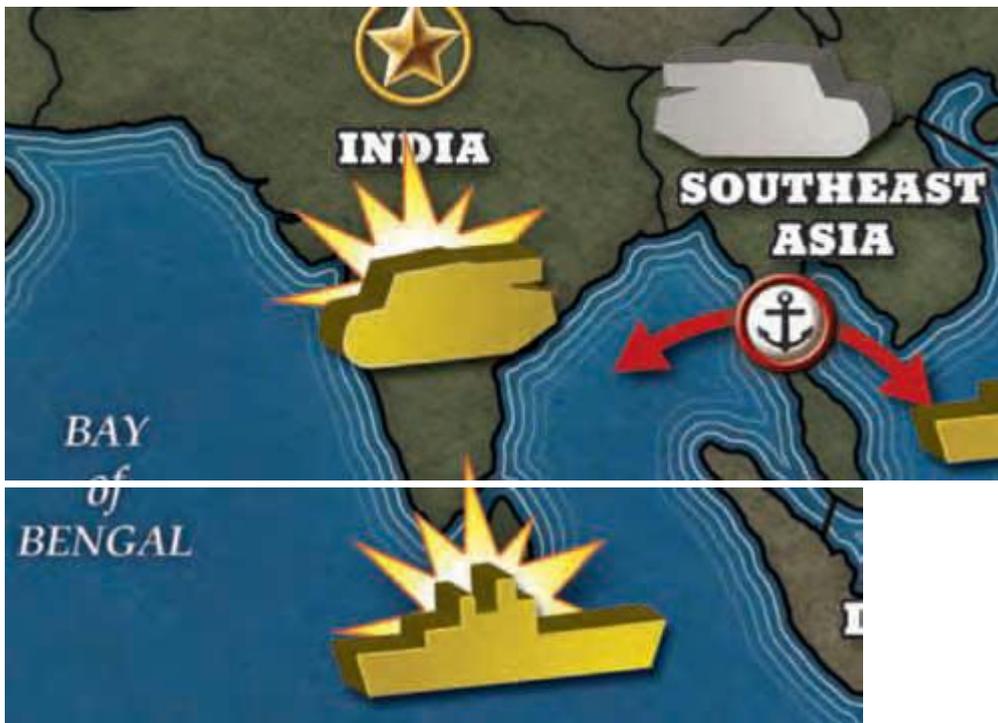


C'est le tour du Japon. Le Japon a une Armée au Japon, en Chine, et en Asie du Sud-Est et une Flotte en Mer du Japon, ainsi que plusieurs cartes de Réplique sur la table. Le Royaume-Uni a une Armée au Royaume-Uni, en Australie, et en Inde, ainsi qu'une Flotte dans le Golfe du Bengale et en Mer de Chine, et également plusieurs cartes de Réplique sur la carte.

1. Le Japon joue une carte de combat maritime pour combattre la Flotte en Mer de Chine.
2. Le Royaume-Uni utilise la carte de Réplique Destroyers pour empêcher la destruction de cette Flotte.



3. Le Japon utilise la carte de Réplique Attaque Surprise, d'abord pour combattre la Flotte britannique dans le Golfe du Bengale ; puis l'Armée en Inde. Ainsi une Flotte et une Armée britannique sont retirées.



4. Le Japon retourne sa carte de Réplique Transport Destroyer, et construit une Armée en Inde.



5. Le Royaume-Uni retourne sa carte de Réplique Loyauté à la Couronne pour éliminer immédiatement l'Armée japonaise à peine construite.



#### 14. Crédits

Créateur : Ian Brody

Illustrateur : Nicholas Avallone

Développement : Ken Mohler, Karin Weston-Brody

Rédaction des règles: Emma Wyman

2014 Grigling Games, Inc PO Box 1259 Woodstock, NY 12498

<http://www.griglinggames.com/>