



QUARTERMASTER

*"Une armée marche avec son estomac"
Napoléon Bonaparte*

Quartermaster est un jeu très dynamique qui vous place à la tête des principales puissances de la Seconde Guerre Mondiale.

Durant une partie de **Quartermaster**, 6 nations réparties en 2 camps s'affrontent. Pour l'Axe : l'Allemagne, le Japon et l'Italie. Pour les Alliés : le Royaume-Uni, l'Union Soviétique et les États-Unis. **Quartermaster** se joue donc de 2 à 6 joueurs et vous jouez une ou plusieurs nations en fonction du nombre de joueurs.

Chaque nation dispose d'une pioche comprenant jusqu'à 8 différents types de cartes. Cela représente son potentiel économique et stratégique. Ces cartes vous permettront de réaliser des actions à court ou moyen terme. Une fois ce potentiel réduit à néant, pioche épuisée, votre nation ne pourra plus agir et deviendra un poids mort pour son camp.

Dans **Quartermaster**, le ravitaillement est essentiel pour maintenir la capacité de combat de vos armées et de vos flottes. Détruisez les voies de communication de vos ennemis et leurs forces se rendront !

Un camp gagne la partie s'il dispose de 30 Points de Victoire (PV) de plus que l'autre camp à la fin d'un tour de jeu. Sinon, le camp qui a le plus de PV à l'issue des 20 tours de jeu est victorieux. Vous récolterez des PV en occupant les zones de ravitaillement marquées d'une étoile ou grâce à l'effet de certaines cartes.



CONTENU

- » Un plateau de jeu,
- » Un livret de règles,
- » 216 cartes,
- » 33 Armées et 22 Flottes,
- » 54 cartes et 11 Escadres (*Extension Aéronavale),
- » 6 aides de jeu personnalisées (1 par nation),
- » Une planche de marqueurs : 1 marqueur Score recto-verso, 1 marqueur Compte-tours, 2 marqueurs PV et Source de Ravitaillement et 36 marqueurs Contrôle des PV.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente une carte du monde découpée en zones terrestres et maritimes. Deux zones sont adjacentes si elles partagent une frontière commune. Deux zones qui ne se touchent **qu'en un point** ne sont donc pas considérées comme adjacentes.

Exemple : le Moyen-Orient et les Balkans, la Mer Noire et la Méditerranée.

La plateau "s'enroule" d'est en ouest tel un cylindre. Il est possible de passer d'un bord à l'autre en suivant les flèches comme si les zones étaient adjacentes.

LES DÉTROITS



Un détroit est indiqué sur le plateau de jeu par une icône **Ancre**. L'ancre apparaît dans la zone terrestre qui permet le contrôle du détroit et les flèches indiquent les zones maritimes connectées par ce détroit.

» Un détroit est ouvert pour le camp des Alliés lorsque la zone où se trouve l'ancre est non contrôlée ou contrôlée par au moins une unité du camp des alliés.

» Un détroit est ouvert pour le camp de l'Axe lorsque la zone où se trouve l'ancre est contrôlée par au moins une unité du camp de l'Axe.

Si le détroit est ouvert, alors les deux zones maritimes sont considérées comme adjacentes ; sinon, les zones ne sont pas 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.

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 qui contrôle le détroit.



AXE : ALLEMAGNE

- » 40/12* cartes
- » 7 armées
- » 3 flottes
- » 2 escadres*
- » Quartier Général (QG) : Allemagne



La pioche de l'Allemagne est constituée de puissantes cartes permettant d'envisager une conquête du Royaume-Uni ou de l'Union Soviétique. Alors ne perdez pas de temps à planifier à trop long terme car vous pourriez retrouver les Alliés à votre porte bien avant que vous ne le souhaitiez.

AXE : JAPON

- » 33/10* cartes
- » 5 armées
- » 5 flottes
- » 2 escadres*
- » QG : Japon



Le Japon a un large éventail de cartes conçues pour semer le doute chez les Alliés sur ses capacités réelles. Prenez le temps de mettre en place de redoutables combinaisons afin de déclencher une puissante attaque surprise au bon moment.



DESCRIPTION DES NATIONS



AXE : ITALIE

- » 30/7* cartes
- » 4 armées
- » 3 flottes
- » 1 escadre*
- » QG : 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 pour marquer des points de victoire. L'Italie a peu de cartes, soyez attentif à votre pioche !

ALLIÉS : UNION SOVIÉTIQUE

- » 34/8* cartes
- » 7 armées
- » 1 flotte
- » 1 escadre*
- » QG : Moscou



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 forces alliées. C'est une nation où la stratégie à moyen/long terme prime.

ALLIÉS : ROYAUME-UNI

- » 39/9* cartes
- » 5 armées
- » 5 flottes
- » 2 escadres*
- » QG : Royaume-Uni



La clé pour jouer le Royaume-Uni est de mobiliser les forces de l'Empire sans perdre le Royaume-Uni entre-temps. Vous avez un nombre limité de cartes vous permettant des opérations militaires, soyez prudent dans vos choix d'invasions.

ALLIÉS : ÉTATS-UNIS

- » 40/11* cartes
- » 5 armées
- » 5 flottes
- » 3 escadres*
- » QG : Côte est des États-Unis



Bien qu'étant incontestablement le pays le plus puissant, vous devez soutenir vos alliés tout en développant votre potentiel militaire. Vous devez aussi diviser judicieusement vos forces entre les théâtres d'opération européen et pacifique.



1 RÉPARTITION DES NATIONS

Une partie de **QUARTERMASTER** implique chacune des 6 nations présentes dans le jeu :

- » Lorsque vous êtes 6, chaque joueur choisit l'une des 6 nations,
- » Lorsque vous êtes 5 ou moins, certains joueurs choisissent plusieurs nations tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous :

NOMBRE DE JOUEURS	6	5	4	3	2
JOUEUR A		 	 	 	
JOUEUR B			 	 	
JOUEUR C					
JOUEUR D					
JOUEUR E	 				
JOUEUR F					

Note : quand vous jouez plusieurs nations, vous les traitez séparément. A chaque fois qu'un texte fait référence à "vous" ou s'adresse au joueur d'une manière ou d'une autre, il s'agit de la nation et non du joueur.

Exemple : si vous jouez à la fois l'Italie et l'Allemagne, vous ne pouvez pas défausser de cartes de la pioche italienne pour satisfaire aux besoins de la carte **BLITZKRIEG** allemande.

2 LES UNITÉS

2.1 RÉSERVE

Une nation commence une partie avec une réserve d'unités disponibles dont le nombre pour chaque type est fixé (voir Description des Nations, page 3).

Exemple : l'Allemagne dispose d'une réserve de 10 unités comprenant 7 armées et 3 flottes.

Si toutes les unités d'une nation sont en jeu, celle-ci peut, à son tour, retirer une ou plusieurs unités du plateau pour la ou les remettre dans sa réserve.

2.2 PLACEMENT

Chaque nation ne peut avoir qu'une seule unité par zone terrestre ou maritime.

Une zone terrestre ou maritime peut accueillir au maximum une unité de chaque nation à condition que les nations soient du même camp.

Les flottes ne peuvent occuper que des zones maritimes. Les armées ne peuvent occuper que des zones terrestres.

3 LES CARTES

Chaque nation dispose d'une pioche comprenant jusqu'à 8 types de cartes différents décrits ci-après :

3.1 CONSTRUIRE UNE ARMÉE

Défaussez cette carte puis placez une de vos armées disponibles dans une zone terrestre adjacente à une zone occupée par une unité ravitaillée de votre nation. Vous ne pouvez pas poser d'armée dans une zone occupée par une armée ennemie ou déjà occupée par une de vos armées.



Une armée doit être ravitaillée au moment de sa construction. Vous pouvez toujours construire une armée sur votre QG si celui-ci n'est pas occupé par une unité ennemie.

Exemple : une carte **Construire une armée** allemande.

3.2 CONSTRUIRE UNE FLOTTE

Défaussez cette carte puis placez une de vos flottes disponibles dans une zone maritime adjacente à une zone occupée par une unité ravitaillée de votre nation. De plus, cette flotte doit être adjacente à au moins une armée de votre camp. Vous ne pouvez pas poser de flotte dans une zone occupée par une flotte ennemie ou déjà occupée par une de vos flottes.



Une flotte doit être ravitaillée au moment de sa construction.

Exemple : une carte **Construire une flotte** japonaise.

Exemple : les États-Unis ont une flotte dans le *Pacifique est* et une armée en *Côte ouest des États-Unis*. Le Royaume-Uni a une armée en *Australie* et une flotte en *Mer de Chine*. Les États-Unis ne peuvent pas construire de flotte dans le *Pacifique centre* puisqu'ils ne disposent d'aucune armée présente sur zone terrestre adjacente à la zone du *Pacifique centre*.

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.

3.3 BATAILLE TERRESTRE



Défaussez cette carte puis sélectionnez une armée ennemie adjacente à l'une de vos unités ravitaillées et retirez-la du plateau.

Exemple : une carte **Bataille terrestre** italienne.

Note : une carte **Bataille terrestre** peut être jouée depuis une zone maritime occupée par une flotte ravitaillée de votre nation et non pas seulement depuis une zone terrestre.

3.4 BATAILLE NAVALE



Défaussez cette carte puis sélectionnez une flotte ennemie adjacente à l'une de vos unités ravitaillées et retirez-la du plateau.

Exemple : une carte **Bataille navale** des États-Unis.

Note : une carte **Bataille navale** peut

être jouée depuis une zone terrestre occupée par une armée ravitaillée de votre nation et non pas seulement depuis une zone maritime.

3.5 ÉVÈNEMENT



Défaussez cette carte puis appliquez l'effet noté sur la carte.

Exemple : l'effet de la carte Évènement soviétique MAO TSÉ-TOUNG permet au joueur soviétique d'éliminer une armée en Chine ou au Sichuan.

3.6 STATUT



Posez cette carte face **visible** devant vous. Le texte d'une carte **Statut** indique à quel moment et dans quelle condition elle peut être utilisée, ainsi que son effet.

L'effet d'une carte Statut ne peut pas être appliqué le tour où vous l'avez posée.

Vous n'êtes pas obligé d'appliquer les effets de vos cartes **Statut**. Une fois posées, ces cartes restent disponibles durant toute la partie à moins qu'elles ne soient défaussées par l'effet d'une autre carte.

3.7 RIPOSTE



Posez cette carte face **cachée** devant vous. Le texte d'une carte **Riposte** indique à quel moment et sous quelle condition elle peut être utilisée, ainsi que son effet. L'effet d'une carte **Riposte** peut être appliqué immédiatement après la pose

pendant votre séquence de jeu ou bien pendant la séquence de jeu des autres joueurs.

Quand vous voulez en appliquer l'effet, révélez-la aux autres joueurs. Une carte **Riposte** est défaussée après usage.

3.8 GUERRE ÉCONOMIQUE



Ces cartes permettent le plus souvent de défausser des cartes des pioches adverses.

Note : souvenez-vous que si un adversaire n'a plus de carte, son camp perd des Points de Victoire s'il doit défausser (voir 10 Défausse, page 9).

Il n'est pas nécessaire d'occuper son QG pour jouer une carte **Guerre Économique**.

Il est possible de jouer une carte **Guerre Économique** même si l'adversaire ciblé n'occupe pas son QG.

4 MISE EN PLACE

Placez le marqueur **Score** face Axe visible sur l'emplacement 0 de la piste de **Score**.

Placez le marqueur **Compte-tours** sur l'emplacement 1 de la piste des **Tours**.

Chaque nation commence la partie avec une **Armée** sur son QG.

Chaque joueur mélange ensuite la pioche de sa nation puis pioche les 10 premières cartes et en défausse 3 afin que les 7 cartes qu'il garde forment sa main de départ, et ce pour chaque nation qu'il joue.

4.1 ORDRE DES NATIONS

Une partie dure 20 tours maximum.

Les nations sont jouées dans l'ordre suivant à chaque tour :

- » 1. Allemagne
- » 2. Royaume-Uni
- » 3. Japon
- » 4. Union Soviétique
- » 5. Italie
- » 6. États-Unis

A la fin de chaque tour (après les États-Unis) le marqueur **Compte-tours** est avancé d'une case.

4.2 SÉQUENCE DE JEU

Chaque nation joue la séquence suivante :

- » 1. Phase **Action** : jouer une carte,
- » 2. Phase **Aérienne** (si vous jouez avec l'extension Aéronavale)
- » 3. Phase **Ravitaillement** : enlever ses unités non ravitaillées,
- » 4. Phase **Score** : collecter ses Points de Victoire,
- » 5. Phase **Défausse** : défausser des cartes,
- » 6. Phase **Pioche** : piocher des cartes.

5 PHASE ACTION

5.1 REDISTRIBUTION DES RESSOURCES

Vous pouvez une fois par séquence, au début de votre Phase Action donc avant de jouer une carte, défausser 4 cartes de votre main pour aller chercher dans votre pioche une carte **Construire une armée ou flotte** ou une carte **Bataille terrestre ou navale** et la mettre dans votre main.

Vous n'avez pas à annoncer le type de carte que vous cherchez, mais vous devez défausser les 4 cartes avant d'inspecter votre pioche et devez annoncer et montrer aux autres joueurs la carte que vous avez prise.

Mélangez ensuite votre pioche.

5.2 JOUER UNE CARTE

Durant la phase **Action** de votre tour, vous **devez** jouer une carte et une seule à moins que vous n'avez plus aucune carte en main.

Jouer une carte **Construire**, **Bataille**, **Évènement** ou **Guerre Économique** consiste :

- » à la **défausser** puis,
- » à en **appliquer les effets**.

Jouer une carte **Statut** consiste :

- » à la **poser** devant vous, face **visible**, sans en **appliquer les effets à ce tour de jeu**.

Jouer une carte **Riposte** consiste :

- » à la **poser** devant vous, face **cachée**, afin de bénéficier de son effet immédiatement pendant votre tour ou pendant celui d'une autre nation.

La défausse d'une carte a lieu immédiatement, avant qu'aucun autre effet ou qu'aucune autre réaction ne soit réalisé. Les réactions à une défausse de carte ont lieu immédiatement après la défausse.

Exemple : le joueur soviétique a posé lors de tours précédents les cartes Statut CONSCRIPTION DES FEMMES

et **DÉFENSE DE LA MÈRE PATRIE**. Il joue une carte **Construire une armée**. Il défausse la carte puis pose une armée. Le joueur décide d'appliquer l'effet de ses 2 cartes Statut. Il **doit** commencer par l'effet de la carte **CONSCRIPTION DES FEMMES**. Il enlève donc sa carte **Construire une armée** (face visible) de la défausse pour la placer (face cachée) au dessus de sa pioche. Puis il applique l'effet de la carte **DÉFENSE DE LA MÈRE PATRIE** et défausse 2 cartes de sa main pour **construire une armée supplémentaire**.

Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas appliquer les effets d'une carte, vous pouvez simplement la défausser.

Si une carte possède plusieurs effets, ceux-ci sont appliqués dans l'ordre, effet après effet.

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 effet est résolu successivement (**même** si le texte de la carte est révélé en une fois). Un effet n'est pas forcément une condition pour en appliquer un autre.

Exemple : la carte **LES PARTISANS DE TITO** dispose de deux effets, le premier permet au soviétique d'éliminer une armée de l'Axe dans les *Balkans* et le second lui permet de recruter une armée soviétique ou britannique dans les *Balkans*. Si la zone est inoccupée quand la carte est jouée, le soviétique peut néanmoins recruter une armée dans les *Balkans*.

Certaines cartes vous permettent explicitement de construire ou de recruter une unité de vos partenaires, ce n'est pas une erreur !

Toutefois, à moins que la carte indique une nation particulière, une carte se réfère toujours aux unités et aux cartes de sa nation.

5.3 RÉACTIONS

Une **réaction** est l'utilisation des effets d'une carte **Statut** ou **Riposte**. Toute **réaction** nécessite un élément déclencheur comme par exemple le début de la phase **Action**, l'élimination d'une unité ou le fait de jouer une carte **Bataille**.

Les deux camps peuvent répondre tour à tour à un même élément déclencheur. Le camp qui n'est pas à l'origine de l'élément déclencheur commence. Si l'élément déclencheur est un mécanisme de jeu (par exemple le début de la phase Action), le camp dont la nation **n'est pas en train de jouer** commence.

Exemple 1 : les États-Unis ont posé la carte **Statut PORTE-AVIONS** au tour précédent. Le Japon a posé face cachée la carte **Riposte RÉPARATION DE CUIRASSÉS**. Les États-Unis combattent une flotte japonaise. Si le Japon n'utilise pas l'effet de sa carte immédiatement (pour éviter la destruction de sa flotte), il ne pourra plus le faire après que les États-Unis auront utilisé la carte **PORTE-AVIONS**.

Un camp qui a plusieurs **réactions** possibles peut les déclencher dans l'ordre de son choix tant qu'il laisse la possibilité au camp adverse de déclencher ses propres **réactions entre chacune d'elles**.



Exemple 2 : le Japon joue une carte **Bataille navale** et dispose devant lui, face cachée, des cartes **Riposte TRANSPORT AVEC DES DESTROYERS** et **ATTAQUE SURPRISE** (dans cet exemple, les Alliés n'ont pas de capacité de réaction). Le Japon peut :

» déclencher l'effet de sa carte **TRANSPORT AVEC DES DESTROYERS** grâce à sa bataille navale pour construire des armées.

» déclencher l'effet de sa carte **ATTAQUE SURPRISE** grâce à sa

bataille navale pour combattre une autre flotte puis une armée.

» déclencher l'effet de ses deux cartes **Riposte** grâce à sa bataille navale dans n'importe quel ordre.

» intercaler l'effet de ses deux cartes **Riposte**. Il peut déclencher l'effet de sa carte **ATTAQUE SURPRISE** grâce à sa bataille navale pour combattre une autre flotte puis utiliser l'effet de sa carte **TRANSPORT AVEC DES DESTROYERS** pour construire des armées adjacentes à la zone maritime où a eu lieu la seconde bataille navale. Le Japon peut enfin utiliser le second effet de sa carte **ATTAQUE SURPRISE** et combattre une armée adjacente à l'une de ses armées qui viennent d'être construites.

Le Japon ne peut pas :

» déclencher l'effet de sa carte **TRANSPORT AVEC DES DESTROYERS** grâce à une bataille navale déclenchée par sa carte **ATTAQUE SURPRISE** APRÈS avoir fait la bataille terrestre.

Le déclenchement d'une **réaction** n'est pas obligatoire. Elle est toujours décidée par la nation qui dispose de la carte (**Statut** ou **Riposte**) même si son effet cible une autre nation.

Quand une nation déclenche une **réaction**, l'autre camp peut réagir. Si aucune nation d'un camp ne réagit, ce dernier passe. L'opportunité de déclencher une **réaction** bascule d'un camp à l'autre jusqu'à ce que les deux camps passent.

Si une carte dispose de plusieurs effets, le camp en réaction peut agir après chaque effet joué de la nation dont c'est la séquence.

Exemple : c'est la séquence de l'Allemagne. Elle possède une armée dans les *Balkans*, en *Europe de l'est* et en *Allemagne*. Elle dispose (car posées lors de tours précédents) des cartes **Statut BOMBARDIERS EN PIQUÉ** et **BLITZKRIEG**. L'Union Soviétique a une armée en *Ukraine*, en *Russie* et à *Moscou* et dispose de deux cartes **Riposte** posées face cachée.





» 1. L'Allemagne joue une carte **Bataille terrestre** et décide de retirer l'armée soviétique présente en *Ukraine*.



» 2. Le Soviétique a l'opportunité de réagir et c'est ce qu'il fait en révélant sa carte **Riposte STALINGRAD** qui protège de la destruction son armée d'*Ukraine* pour le reste de la séquence allemande. Il pouvait ne pas réagir et conserver sa carte pour un tour prochain.



» 3. L'Allemagne peut au choix appliquer l'effet d'une de ses deux cartes **Statut**. Le joueur allemand décide de défausser une carte de sa pioche pour utiliser sa carte **Statut BOMBARDIERS EN PIQUÉ**. Puisque l'armée soviétique d'*Ukraine* ne peut être détruite ce tour, l'Allemagne fonce au nord et combat l'armée soviétique en *Russie*. Le Soviétique ne riposte pas et passe. L'armée soviétique de *Russie* est retirée du plateau.



» 4. L'Allemagne décide maintenant d'appliquer l'effet de sa carte **Statut BLITZKRIEG**. Il défausse une carte de sa pioche afin de construire une armée en *Russie*.



» 5. Le Soviétique réagit et révèle sa carte **Riposte RASPOUITTSA** afin de retirer l'armée allemande de *Russie*.



Les deux cartes **Riposte** du Soviétique sont défaussées.

Exemple : c'est la séquence 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 **Riposte** sur la table. Le Royaume-Uni a une armée en *Indonésie* et en *Inde*, ainsi qu'une flotte dans le *Golfe du Bengale* et en *Mer de Chine* et également plusieurs cartes **Riposte** sur la table.



» 1. Le Japon joue une carte **Bataille navale** en vue d'éliminer la flotte britannique en *Mer de Chine*.

» 2. Le Royaume-Uni utilise sa carte **Riposte DESTROYERS** pour empêcher la destruction de cette flotte.

» 3. Le Japon utilise la carte **Riposte ATTAQUE SURPRISE**, d'abord pour combattre la flotte britannique dans le *Golfe du Bengale* puis l'armée britannique en *Inde*. Ainsi une flotte et une armée britannique sont éliminées.



» 4. Le Japon retourne sa carte **Riposte TRANSPORT AVEC DES DESTROYERS** et construit une armée en *Inde*.



» 5. Le Royaume-Uni retourne sa carte **Riposte LOYAUTÉ À LA COURONNE** pour éliminer immédiatement l'armée japonaise à peine construite.

5.4 UTILISER LES CARTES D'UN MÊME CAMP

Vous ne pouvez pas utiliser les cartes **Statut** ou **Riposte** des autres nations à moins que cela ne soit mentionné dans le texte.

5.5 PRÉCISIONS

5.5.1 DISTINCTION ENTRE RECRUTER ET CONSTRUIRE

Utiliser une carte **Événement**, **Statut** ou **Riposte** pour construire une unité est exactement la même chose que de jouer une carte **Construire une armée** ou **Construire une flotte**. L'unité construite doit être ravitaillée.

Recruter une unité, par contre, **ne nécessite pas** qu'elle soit ravitaillée au moment du recrutement.

5.5.2 DISTINCTION ENTRE COMBATTRE ET ÉLIMINER

Combattre signifie que le joueur **doit respecter les règles de combat** (unité ravitaillée adjacente à l'unité ciblée).

Éliminer signifie que l'unité est **simplement retirée du plateau** et remise dans la réserve de sa nation.

5.5.3 UTILISER UNE CARTE "CONSTRUIRE UNE UNITÉ" SANS CONSTRUIRE

Parfois, vous pourrez souhaiter utiliser une carte **Construire** (une armée ou une flotte) sans placer

concrètement une nouvelle unité.

Cela peut être utile pour appliquer les effets d'une carte **Statut** ou **Riposte**.

Dans ce cas, vous pouvez désigner une unité ravitaillée déjà en jeu (armée ou flotte) pour être "cette" nouvelle unité construite sans avoir à la retirer.

Exemple : le joueur japonais joue une carte **Construire une flotte** en *Mer du Japon* alors qu'il y possède déjà une flotte afin de bénéficier de l'effet de sa carte **Riposte FORCES SPÉCIALES AMPHIBIES** qui consiste à construire une ou deux armées sur des zones terrestres adjacentes à la *Mer du Japon*.

5.5.4 UTILISER DES CARTES "BATAILLE" SUR DES ZONES VIDES

Il est possible d'utiliser une carte **Bataille** sur une zone vide afin d'appliquer l'effet d'une carte **Statut** ou **Riposte**.

Exemple : le joueur japonais joue une carte **Bataille** sur la *Chine* même si cette zone est vide afin de bénéficier de l'effet de sa carte **Riposte OFFENSIVE EN CHINE** pour construire une armée en *Chine*.

Il n'est pas possible de jouer une carte **Bataille** sur une zone occupée par une unité de votre propre camp.

6 PHASE RAVITAILLEMENT

Lors de cette phase, la nation dont c'est le tour vérifie si ses unités sont ravitaillées ou non.

Ses unités non ravitaillées sont retirées du plateau et remises dans la réserve de cette nation.

Pour être ravitaillée, une unité doit pouvoir être reliée à une source de ravitaillement par une ligne continue de zones adjacentes, chacune occupée par une unité de sa nation.

Il n'est pas possible d'utiliser des unités d'autres nations même de son propre camp.

Une source de ravitaillement est une zone indiquée par une étoile.

Une condition supplémentaire est requise pour le ravitaillement d'une flotte : elle doit être adjacente à une zone terrestre occupée par une armée de n'importe quelle nation du même camp. Cette armée n'a pas besoin d'être elle-même ravitaillée.



Exemple : l'Allemagne a une armée en Europe de l'ouest, en Afrique du nord et une flotte en Méditerranée. L'Italie a une armée en Italie, une flotte en Méditerranée et une en Mer du Nord. Cette dernière

peut tracer une ligne continue de zones adjacentes jusqu'à sa source de ravitaillement qui est l'Italie mais elle doit aussi être adjacente à une armée de son camp (l'armée allemande qui est en Europe de l'ouest ou celle en Afrique du nord) pour être ravitaillée.

6.1 LES MARQUEURS SOURCE DE RAVITAILLEMENT

Il y a deux marqueurs **Source de Ravitaillement** et **PV**, l'un pour le Canada (Royaume-Uni) et l'autre pour le Sichuan (Etats-Unis).

Ces marqueurs sont placés à l'aide de certaines cartes **Statut**, et servent d'aide-mémoire indiquant qu'il

s'agit de sources de ravitaillement pour les Etats-Unis au Sichuan et pour le Royaume-Uni au Canada mais aussi de zones leur donnant des PV.

6.2 COMPRENDRE LE RAVITAILLEMENT

Quartermaster est un jeu où la logistique est prépondérante.

Les unités représentent non seulement les forces militaires qui sont au front, mais aussi les camions, les cargos et les autres soutiens nécessaires pour garder vos troupes en état de combattre.

Vous ne pouvez pas tracer de ligne de ravitaillement via des unités amies car, pour l'essentiel, les nations n'utilisaient 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. Par contre, ces ressources ne sont pas propres à une nation.

7 PHASE SCORE

Durant la phase **Score** d'une nation, son camp gagne 2 PV par zone dotée d'une étoile où cette nation est la seule à avoir une armée ou 1 PV si cette zone est partagée avec d'autres nations de son propre camp.

De plus, certaines cartes **Statut** peuvent fournir des PV durant la Phase **Score**.

Si une armée ennemie occupe le QG d'une nation, celle-ci passe sa Phase **Score** et ne gagne aucun PV pas même ceux liés à l'utilisation de cartes où la Phase **Score** est indiquée.

Exemple : le joueur américain possède une armée au Japon. A sa Phase **Score**, le Japonais qui dispose de sa carte **Statut PLANS IMPÉRIAUX** ne gagne pas +1 PV.

Toutefois, s'il n'est pas fait mention de la Phase **Score**, les PV obtenus grâce à des cartes sont gagnés immédiatement même si le QG est occupé.

Exemple : le Soviétique occupe l'Allemagne. A son tour, l'Allemand (qui dispose d'une armée en Europe de l'ouest) joue une carte **Guerre Économique ARMES VI & V2**. Il gagne immédiatement +2 PV malgré l'occupation de son QG.

7.1 FONCTIONNEMENT DU MARQUEUR SCORE

Les Points de Victoire (PV) sont calculés en différentiel. La différence de points se mesure sur la piste de **Score** ce qui permet tout au long de la partie de voir quel camp mène.

Le marqueur **Score** est toujours tourné du côté du camp **Meneur**.

Lorsque celui-ci marque des PV, le marqueur avance d'autant de cases.

Lorsque le camp **Mené** marque des PV, le marqueur recule d'autant de cases.

Si une fois arrivé à zéro, ce camp doit encore marquer des PV, le marqueur **Score** est retourné. Ce camp, désormais meneur, avance jusqu'à ce que le restant des points ait été comptabilisé.

Exemple : le camp de l'Axe mène par 3 points au score. Le marqueur **Score** est donc face Axe visible, sur la

case n°3. Durant sa Phase Score, l'Union Soviétique marque 5 PV. Le marqueur Score recule de 3 cases, est retourné côté Alliés, puis avance de 2 cases. C'est maintenant le camp des Alliés qui mène au score de 2 points.

8 PHASE DÉFAUSSE

Vous pouvez défausser une, plusieurs, ou toutes les cartes de votre main. Posez dans la défausse ces cartes face **cachée**.

9 PHASE PIOCHE

Vous devez piocher autant de cartes que nécessaire pour reconstituer votre main à 7 cartes.

Si votre pioche est épuisée, vous ne pouvez plus compléter votre main mais vous pouvez continuer à jouer. De même, si votre main et votre pioche sont épuisées, vous continuez à collecter des PV et devez vérifier votre ravitaillement.

Note : certaines pioches sont plus petites que d'autres pour des raisons géostratégiques, notamment les pioches soviétique, italienne et japonaise.

10 DÉFAUSSE

Chaque nation a une défausse à côté de sa pioche. Les cartes jouées sont placées face visible sur le dessus de la défausse. Les cartes défaussées autrement (effet de cartes ou phase **Défausse**) sont placées face cachée au-dessous de la défausse.

Si une carte vous oblige à vous défausser de cartes de votre pioche mais que celle-ci est épuisée, 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 vous défausser de cartes de votre main mais qu'elle est vide, vous devez les défausser du dessus de votre pioche.

Enfin, si votre pioche est épuisée et que votre main est vide, **votre camp perd 1 PV pour chaque carte que vous ne pouvez pas défausser.**

11 CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est toujours déterminée pour un camp dans son ensemble (Axe ou Alliés) et non pour un joueur ou une nation. Il n'y a que deux manières de gagner : la victoire "Fin de tour" ou la victoire "Fin de partie".

11.1 VICTOIRE "FIN DE TOUR"

Un camp gagne à l'issue d'un tour complet de jeu (c'est à dire après la séquence des Etats-Unis) s'il possède une avance d'au moins 30 PV sur l'autre.

11.2 VICTOIRE "FIN DE PARTIE"

A la fin des 20 tours de jeu, le camp avec le plus grand nombre de PV gagne. En cas d'égalité, l'Axe gagne.

12 QUI PEUT VOIR QUOI ?

Vous ne pouvez pas montrer ou divulguer les cartes de votre main ni vos cartes **Riposte** aux autres joueurs, même à ceux de votre camp. Les autres joueurs peuvent connaître le nombre de cartes de votre main

et le nombre de carte **Riposte** sur la table.

Les cartes **Riposte** non utilisées sont gardées face cachée. Quand une carte **Riposte** est utilisée, elle est révélée et placée face visible au-dessus de la défausse. La carte du dessus de votre défausse et toutes vos cartes **Statut** sont connues de tous les joueurs.

Les cartes non jouées défaussées depuis **votre main** ou **votre pioche** sont toutes placées au fond de votre défausse pour les garder inconnues des autres joueurs.

13 NOTES

13.1 TYPES DES CARTES

Certaines nations ne disposent pas des 8 types de carte dans leur pioche.

Les cartes d'une même nation avec le même titre et le même type ne sont pas forcément identiques.

Exemple : les sous-marins allemands.

Les cartes de nations différentes avec le même titre et le même type ne sont pas forcément identiques.

Exemple : le pillage italien et allemand.

13.2 UTILISATION DES CARTES

13.2.1 ÉVÈNEMENT

Utilisation unique et immédiate.

13.2.2 STATUT

Ce type de carte est joué face visible. Son effet n'est disponible qu'à partir du tour suivant la pose de la carte. Son effet reste actif à moins qu'elle ne soit défaussée par une autre carte.

13.2.3 RIPOSTE

Ce type de carte est joué face cachée.

Son effet est immédiatement disponible après que la carte a été posée. Pour l'utiliser (pendant votre tour ou bien celui d'un autre joueur), révélez la carte puis défaussez-la.

13.2.4 GUERRE ÉCONOMIQUE

Ce type de carte vous permet généralement de faire défausser des cartes adverses et parfois de gagner des PV.

13.2.5 DURÉE

Si le texte d'une carte ne spécifie aucune durée, on considère que son effet prend fin après s'être déclenché. Les effets de cartes qui ont une durée spécifique, comme "jusqu'à la fin du tour", perdurent le temps spécifié ou prennent fin lorsque l'effet d'une autre carte y met prématurément un terme.

13.2.6 IMMÉDIATEMENT

Les cartes avec le terme "immédiatement" doivent être jouées lorsque l'élément déclencheur arrive. Elles fonctionnent comme n'importe quelle autre réaction. Ainsi, si une armée est construite ou recrutée sur n'importe quelle zone adjacente à *Moscou*, l'effet de la carte "*Rasputitsa*" peut être appliqué immédiatement si elle est en jeu.

13.2.7 DÉFAUSSER UNE CARTE

Lorsqu'une carte doit être défaussée, l'action de défausse est réalisée immédiatement, avant tout autre

action ou effet. Les réactions possibles à l'action de défausse sont donc effectuées juste après celle-ci.

13.2.8 CONFLIT

Ces cartes peuvent entrer en conflit. L'ordre de révélation de chaque carte détermine la priorité d'application des effets. Notez bien que la mention "ce tour" maintient l'effet d'une carte jouée jusqu'à la fin du tour de jeu c'est à dire jusqu'à la fin de la séquence de jeu des États-Unis.

13.2.9 "ET/OU"

"Et/ou" signifie que vous pouvez jouer l'un et l'autre mais aussi l'un ou l'autre.

13.2.10 "SOIT ... SOIT"

"Soit ... Soit" signifie que vous ne pouvez choisir que l'une des deux propositions.

13.2.11 "ENSUITE"

"Ensuite" impose un ordre de résolution entre deux effets. Le premier effet ne doit pas obligatoirement être résolu pour que le deuxième puisse être utilisé.

13.2.12 "DISPONIBLE"

"Disponible" signifie que le joueur concerné doit avoir l'unité nécessaire à la réalisation de l'action **dans sa réserve** au moment où est jouée la carte.

14 GUIDE STRATÉGIQUE

Les pioches des différentes nations contiennent de nombreuses cartes traduisant une lecture historique du conflit malgré leur ordre aléatoire. Certaines cartes correspondent à des aspects importants ou plus anecdotiques des capacités militaires, économiques et diplomatiques des belligérants. Quelques-unes sont uchroniques (sans véracité historique) mais permettent d'exploiter la grande liberté stratégique offerte aux joueurs (notamment à celui incarnant l'Italie).

Chaque aide de jeu dispose d'un guide stratégique.



EXTENSION AÉRONAVAL

14.1 MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec l'extension Aéronavale, chaque joueur pioche 12 cartes (au lieu de 10) et en défausse 5 (et non plus 3) afin de commencer avec une main de 7 cartes.

14.2 COMMANDEMENT DES FORCES AÉRIENNES

Vous pouvez faire l'une des 2 actions suivantes **uniquement lors de la Phase Aérienne** :



14.2.1 DÉPLOYER UNE ESCADRE

Défaussez une carte **Déployer une escadre** pour placer une escadre dans une zone contenant une armée ou une flotte ravitaillée de votre nation.

14.2.2 INTERVENTION AÉRIENNE

Défaussez n'importe quelle carte de votre main pour intervenir avec une escadre déjà présente sur le plateau et ravitaillée. Intervenir consiste à déplacer cette escadre sur une zone où se trouve une armée ou une flotte ravitaillée de votre nation.

Vous pouvez intervenir sur la zone où se trouve votre escadre (sans la déplacer) uniquement pour déclencher une réaction.

14.2.3 LIMITATION

Une nation ne peut pas avoir plus d'une escadre dans une zone.

14.3 REDÉPLOIEMENT

Si à un moment quelconque, une escadre se retrouve sans armée ni flotte de sa nation dans la zone où elle se trouve, elle doit immédiatement être redéployée dans une zone adjacente où se trouve une armée ou une flotte ravitaillée de sa nation.

Si cela n'est pas possible, l'escadre est éliminée et est retirée du plateau.

14.4 LES FORCES AÉRIENNES DANS LES BATAILLES

14.4.1 DÉFENSE AÉRIENNE

Lorsque vous devez retirer une armée ou une flotte, vous pouvez à la place (comme une réaction) retirer une escadre de la même nation. Si vous choisissez de ne pas utiliser la défense aérienne ou de faire un redéploiement et que l'escadre reste dans une zone sans armée ou flotte ravitaillée, elle est éliminée et retirée du plateau.

Cette réaction n'est pas possible suite à une élimination (voir 5.5.2 Distinction entre combattre et éliminer, page 7) mais uniquement dans le cadre d'une bataille.



Exemple : l'Allemagne a une armée en Ukraine et l'URSS a une armée et une escadre à Moscou. L'Allemagne joue une carte **Bataille terrestre** pour détruire l'armée soviétique, mais le joueur soviétique utilise son escadre en défense (en réaction) et la retire à la place de son armée (qui reste donc à Moscou).

14.4.2 ATTAQUE AÉRIENNE

Quand un adversaire utilise sa défense aérienne en réaction, vous pouvez retirer une de vos escadres adjacente à la zone de bataille afin de retirer l'armée ou la flotte initialement la cible de la bataille terrestre ou navale.



Exemple : l'Allemagne a une armée et une escadre en Ukraine et l'URSS a une armée et une escadre à Moscou. L'Allemagne joue une carte **Bataille terrestre** pour détruire l'armée soviétique, mais le joueur soviétique utilise son escadre en défense (en réaction) et la retire à la place de son armée qui reste à Moscou. L'Allemagne lance une attaque aérienne et retire l'armée soviétique en retirant son escadre.

14.5 LES CARTES SOUTIEN



À la différence des cartes du jeu de base, les cartes **Soutien** sont directement jouées depuis la main du joueur, en réaction. Les conditions de déclenchement de cette réaction sont indiquées sur la carte. Les cartes **Soutien** ne sont jamais comptées comme la carte jouée lors de la phase **Action** (même si les effets de certaines cartes **Soutien** peuvent être déclenchés lors de cette phase). Une fois jouées, les cartes **Soutien** sont défaussées.

De nombreuses cartes **Soutien** peuvent être jouées (déclenchées) alors que ce n'est pas votre tour. Cela a comme conséquence que vous pouvez commencer votre tour avec moins de 7 cartes en main.

Les cartes **Soutien** ne se déclenchent que si vous le souhaitez.

Certaines cartes **Soutien** vous demandent de vous défausser d'une ou plusieurs cartes de votre main ou de votre pioche. Ces cartes sont défaussées en plus de la carte **Soutien** que vous jouez, à moins que celle-ci ne précise le contraire.



Exemple : les États-Unis jouent la carte **Evènement DÉPLOIEMENT DE LA FLOTTE À PEARL HARBOR**.

Après avoir construit la flotte du Pacifique est ①, ils défaussent la carte **Soutien UN PUISSANT GÉANT QUI DORT** et défaussent la première carte de leur pioche pour construire une armée en Nouvelle-Zélande ②.



Puis les États-Unis continuent d'appliquer les deux effets suivants de la carte **Evènement DÉPLOIEMENT DE LA FLOTTE À PEARL HARBOR**.

14.6 DÉFAUSSE

(Voir « qui peut voir quoi ? »)

Certaines cartes **Soutien** vous demandent de vous défausser d'un type de carte de votre main.

Dans ce cas, seul le type de la carte ou des cartes est révélé, le nom de la carte et ses effets associés restent

cachés aux autres joueurs. Défaussez cette (ou ces) carte(s) face cachée sous votre défausse.

Exemple : le Japon joue la carte **Soutien YAMAMOTO À BORD DU YAMATO**. Il défausse pour cela la carte **Riposte TRANSPORT AVEC DES DESTROYERS** qu'il a en main. Le joueur japonais ne montre aux autres joueurs que la partie haute de la carte. Il ne révèle ni le nom de la carte, ni son effet.



14.7 TIMING DES CARTES DANS LES PHASES DE JEU

Certains effets de cartes indiquent le début d'une phase de jeu. Les effets de ces cartes s'appliquent donc avant d'autres effets ou actions de cette phase.

« Au début de la phase **Action**, ... » signifie avant qu'une carte soit jouée

« Au début de la phase **Aérienne**, ... » signifie avant qu'une escadre soit déployée ou mène une intervention

« Au début de la phase **Ravitaillement**, ... » signifie avant de retirer du plateau les unités non ravitaillées

« Au début de la phase **Score**, ... » signifie avant que les points de victoire soient comptabilisés

« Au début de la phase **Défausse**, ... » signifie avant qu'une ou plusieurs cartes soient défaussées.

« Au début de la phase **Pioche**, ... » signifie avant de piocher une ou plusieurs cartes.



Exemple : l'Italie a la carte **Statut L'EMPIRE ITALIEN** en jeu mais n'a pas d'unité en Afrique au début de sa phase **Score**.

Avant de comptabiliser ses points, l'Italie joue la carte **Soutien CAMPAGNE DE SOMALIE**, qui lui permet de placer une armée en Afrique.

L'Italie comptabilise ensuite ses points, incluant le bonus que lui octroie la carte **Statut L'EMPIRE ITALIEN** maintenant qu'une armée est présente en Afrique.

14.8 RÉACTIONS

Les effets des cartes **Soutien** (voir 14.5 Les cartes Soutien, page 11), l'attaque (voir 14.4.2 Attaque aérienne, page 11) ou la défense aérienne (voir 14.4.1 Défense aérienne, page 10), et le redéploiement (voir 14.3 Redéploiement, page 10) sont tous des effets considérés comme réactions à un élément déclencheur (voir 5.3 Réactions, page 6).

14.9 REDISTRIBUTION DES RESSOURCES

Lorsque vous jouez avec l'extension Aéro navale, l'action Redistribution des Ressources (voir 5.1 Redistribution des ressources, page 5) ajoute la carte **Déployer une escadre** comme choix.

CRÉDITS

Auteur : Ian Brody
Illustrateur : Nicholas Avallone
Développement : Ken Mohler, Karin Weston-Brody
Traduction et mise en page : Olivier Chanry
Relecture : Maximilien Da Cunha
Remerciements : Arnaud Lesaffre



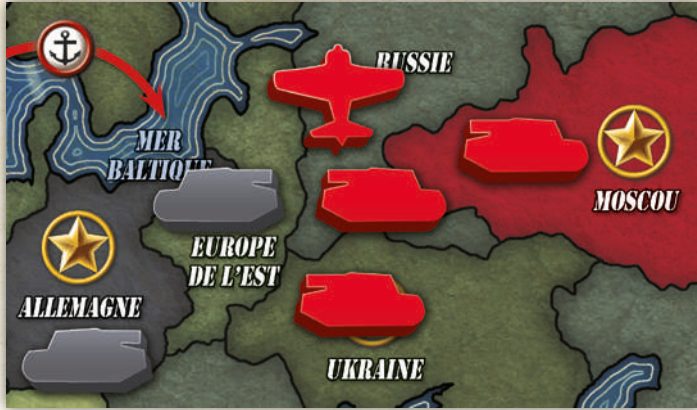
Édition Française



©2014-2015 Grigling Games, Inc
PO Box 1259
Woodstock, NY 12498
www.griglinggames.com

ASYNCRON games
223 rue de l'Yser
F-59200 TOURCOING
www.asyncon.fr

15 EXEMPLE DE JEU



L'Allemagne a une armée en *Allemagne* et en *Europe de l'est* et dispose posées face visible des cartes **Statut MEUTES DE LOUPS**, **BOMBARDIERS EN PIQUÉ** et **BLITZKRIEG**.



L'Union Soviétique a une armée à *Moscou* et en *Ukraine* et une armée et une escadre en *Russie*. Elle dispose posée face cachée de la carte **Riposte STALINGRAD**.



L'Allemand joue la carte **Soutien INNOVATIONS TACTIQUES** au début de sa Phase Action et défausse sa carte **Statut MEUTES DE LOUPS** afin de la remplacer par la carte **PRÊTS AU COMBAT**.



Le Royaume-Uni joue la carte **Soutien BLETCHLEY PARK** en réaction à **INNOVATIONS TACTIQUES**.

Le Royaume-Uni défausse sa carte **BLETCHLEY PARK** ainsi que 2 autres cartes. La carte **Statut PRÊTS AU COMBAT** revient dans la main du joueur allemand mais **MEUTES DE LOUPS** demeure défaussée.



Lors de sa Phase Action, le joueur allemand joue une carte **Bataille terrestre** en *Ukraine*. Le joueur soviétique décide d'utiliser **STALINGRAD** afin d'éviter la destruction de son armée. Le joueur allemand pourrait utiliser **BOMBARDIERS EN PIQUÉ** afin de combattre à nouveau (en *Russie*) mais il décide de ne pas le faire. Cela termine sa Phase Action.



Lors de sa Phase Aérienne, le joueur allemand joue une carte **Déployer une escadre** et place une escadre en *Europe de l'est*. Cela lui permet de jouer la carte **Soutien JU-87**. Il défausse la première carte de sa pioche et combat l'armée soviétique qui est en *Russie*.



Le joueur soviétique pourrait détruire son escadre afin de sauver son armée mais il préfère conserver son escadre. Son armée est enlevée du plateau et il redéploie son escadre à *Moscou*.



Le joueur allemand défausse la première carte de sa pioche pour utiliser l'effet de sa carte **BLITZKRIEG** et construire une armée en *Russie*. Cependant, le Royaume-Uni utilise l'effet de sa carte **Soutien Flegme Britannique** en réaction. Il la défausse de sa main ainsi que deux cartes pour empêcher le joueur allemand de construire son armée en *Russie*. La carte que le joueur allemand a défaussée le reste.



Le joueur allemand n'a plus d'armée à combattre, en effet la seule armée soviétique adjacente (en *Ukraine*) est protégée par la carte **STALINGRAD** jusqu'à la fin de la séquence allemande.

Si le Royaume-Uni n'avait pas joué **FLEGME BRITANNIQUE** pour annuler l'effet du **BLITZKRIEG**, l'Allemagne aurait construit une armée en *Russie* et aurait pu utiliser **BOMBARDIERS EN PIQUÉ** pour combattre *Moscou* !

A noter qu'à la fin du tour allemand, il ne reste plus qu'une carte dans la main du joueur britannique. C'est le "prix" qu'il paye pour avoir généreusement aidé son allié soviétique...

