



**“An army marches on its stomach.”
— Napoleon Bonaparte**

Quartermaster General is a fast-paced game that puts YOU in command of the major powers of the Second World War. In Quartermaster General, supply is crucial to keep your armies and navies fighting; destroy your enemies' supply lines and their forces will surrender!

During a game of Quartermaster General, you will play one or more countries on either the Axis or Allied team, and try to score as many Victory Points for your team as you can.

After 20 rounds of play, the team with the most Victory Points wins the game. You earn Victory Points by occupying the starred Supply Spaces, or as indicated on the cards. (For more details, see the *Scoring & Victory* section.)

From 2 to 6 people can play. Players compete as teams:

- **Axis:** Germany, Japan, and Italy
- **Allies:** United Kingdom, Soviet Union, and United States



2 and up



2-6 players



90-120 min.

Contents

Components	2
Setup	3
Player Assignments	3
Country Profiles	4
The Game Board	6
Map clarification	7
Straits	8
Order of Play	9
Turn Sequence	9
Pieces	9
Understanding Supply	10
Supply	10
Supply Space markers	10
Supply example	11
Understanding Victory	12
Cards	12
Card example	13
Card types	14
Card play	16
Using Status and Response cards during play	16
Card play particulars	17
Optional Tournament Victory	18
Scoring & Victory	18
Sudden Victory	18
Scoring Victory	18
Extended card play examples	19

Componentes

- * Tablero
- * Reglas
- * 216 cartas
- * 33 fichas de madera de Ejército
- * 22 fichas de madera de Armada

- * Hoja con troquel que incluye:
- * 4 marcadores de Puntos de Victoria
- * 1 marcador de Ronda de Juego
- * 2 marcadores de Reserva de Recursos

Preparación

Primero, los jugadores eligen con que países van a jugar. Todos los países participan en la partida, en el caso de haber menos de 6 jugadores, alguno de los jugadores jugará con varios países. (ver Asignación de Jugador en el recuadro de abajo).

Cuando juegues con varios países, debes jugarlos de forma individual. En algunas ocasiones el texto del juego se refiere a " ti " o a direcciones, en este caso se refiere al país y no a la persona. Por ejemplo, si estás jugando con Alemania e Italia, no deberías descartar cartas del mazo de Italia para satisfacer los requerimientos de la carta Blitzkrieg alemana.

Ambos equipos colocan el marcador de Puntos de Victoria " O " en el O de la casilla de Puntos de Victoria. Coloca el marcador de Ronda de Juego en la Ronda 1 de la casilla de Ronda de Juego.

Cada país comienza con uno de sus Ejércitos en su Espacio de Casa. Baraja cada mazo de país y dale 10 cartas a cada jugador. Debe descartar 3 cartas a la pila de descartes del país quedando una mano de 7 cartas por cada país.

Asignación del Jugador

	2 Jugadores	3 Jugadores	4 Jugadores	5 Jugadores	6 Jugadores
Jugador 1	Alemania, Italia, Japón	Alemania, Italia	Alemania, Italia	Alemania, Italia	Alemania
Jugador 2	Reino Unido, Estados Unidos, Unión Soviética	Reino Unido, Estados Unidos, Unión Soviética	Reino Unido, Estados Unidos	Reino Unido	Reino Unido
Jugador 3		Japón	Japón	Japón	Japón
Jugador 4			Unión Soviética	Unión Soviética	Unión Soviética
Jugador 5				Estados Unidos	Italia
Jugador 6					Estados Unidos

El Tablero de Juego

El tablero es un mapa del mundo con espacios de tierra y mar. Los espacios adyacentes comparten un borde común. El mapa se envuelve de este a oeste como un cilindro.



Características del Tablero

- A. Espacios de Reserva (figura de estrella dorada)
- B. Estrechos (figura de ancla)
- C. Marcador de Puntos de Victoria
- D. Marcador de Ronda de Juego
- E. Recuadro en los espacios del este/oeste que indica que espacios está adyacentes.

Estrechos

Un estrecho está indicado en el tablero con una figura de una ancla. El ancla aparece en el espacio de tierra que permite controlar el estrecho

y la flecha indica que los cuerpos de agua están conectados por el estrecho. Si el Estrecho está *abierto*, entonces los dos espacios de Mar se consideran adyacentes; pero por el contrario, los espacios se consideran no adyacentes.



- * Los Estrechos están solo abierto a un equipo a la vez.
- * Un Estrecho está abierto a los Aliados si no hay Ejército del Eje ocupando el espacio de terreno que controla el estrecho.
- * Un Estrecho está abierto al Eje si un Ejército del Eje ocupa el espacio de terreno que controla el estrecho.

Ejemplo: Alemania tiene una Armada en el Mar Mediterráneo (A) y un Ejército en el Norte de África (B). Italia tiene una Armada en el Mediterráneo (C). El Reino Unido tiene una Armada en el Mar del Norte (D). El jugador del Reino Unido no puede combatir contra la Armada en el Mediterráneo debido a que un Ejército del Eje ocupa el Norte de África. Italia puede combatir contra la Armada

del Reino Unido porque su aliado Alemania tiene un Ejército en el Norte de África y por lo tanto el Eje tiene el control del estrecho.



Orden de Juego

Una partida puede durar hasta 20 rondas. En todas las rondas, cada país realiza un turno en el siguiente orden.

1. Alemania
2. Reino Unido
3. Japón
4. Unión Soviética
5. Italia
6. Estados Unidos

Al final de cada ronda (después del turno de Estados Unidos) el marcador de Ronda de Juego avanza un espacio.

Secuencia de Turno

1. **Fase de Juego:** Juega una carta
2. **Fase de Suministro:** Retira tus fichas fuera del suministro del tablero
3. **Fase de Victoria:** Suma tus Puntos de Victoria. *
4. **Fase de Descarte:** Descarta tantas cartas como quieras de tu mano
5. **Fase de Coger Cartas:** Coge cartas hasta tener 7 en tu mano. **

* Salta esta fase si tu Hogar está ocupado por un Ejército enemigo.

** Las cartas de Respuesta y Estado que están en el tablero no se consideran de tu mano.

Fichas

Cada país solo puede tener una ficha por espacio, aunque distintos países del mismo equipo pueden tener una ficha en un espacio. Las fichas de países de diferentes equipos nunca pueden ocupar el mismo espacio. La Armada solo puede ocupar espacios de Mar; el Ejército solo puede ocupar espacios de Tierra.

Un país recibe un número fijo de fichas por partida; si todos están en juego, ninguno está disponible para reclutar o construir. Las fichas retiradas del tablero por cualquier razón vuelven a estar disponibles; en cualquier momento puedes retirar tu ficha del tablero para convertirla en una ficha disponible, pero no puedes estar obligado a retirar una ficha por culpa de un aliado.

Suministro

En cualquier momento, una ficha puede estar en la línea de suministros o fuera de ella.

Los Ejércitos y Armada deben trazar una línea de suministros de sus Ejércitos y Armada de sus propios países a los Espacios de Reserva. No puedes

usar fichas de otros países para trazar una línea de suministros.

La Armada tiene un requisito **a mayores**, además de trazar una línea de sus fichas de su propio país; la Armada debe estar adyacente a un espacio de tierra ocupado por un Ejército del mismo **equipo**. Este Ejército NO es necesario que esté en suministro.

Durante el paso de suministro del turno de un país, las fichas fuera del suministro del país se retiran. Las fichas de otros países no se ven afectadas.

Marcadores de Espacios de Suministro

Hay dos marcadores de Espacios de Suministro, uno para Canadá (Reino Unido) y otro para Szechuan (Estados Unidos). Esos marcadores se colocan cuando ciertas cartas de Estado son jugadas y sirven como recordatorio de que esos espacios son Espacios de Suministro para esos países Aliados.



Entendiendo el Suministro

Quartermaster General es un juego sobre suministros. Las fichas de Ejército y Armada representan no solamente las fuerzas de primera línea sino también los camiones, marina mercante y otros suministros necesarios para mantener a las tropas en el combate.

No puedes trazar abastecimiento a través de las fichas compañero debido a que la mayor parte de los países no comparten los mismos equipos.

Los requisitos adicionales para la Armada refleja la limitada capacidad de los buques en el mar. La Armada necesitan reponer alimentos, agua y almacenes de combustible de forma regular, pero esos suministros no están especializados por país.

Ejemplo de Suministro

Los Estados Unidos tiene un buque en el Pacífico Este (A) y un Ejército en el Oeste de Estados Unidos (B). El Reino Unido tiene un Ejército en Australia (C) y una Armada en el Mar del Sur de China (D).

Los Estados Unidos no pueden construir una Flota en el Pacífico Central hasta que consiga una base, como fichas fuera de suministro no puede ser construida. Una solución sería construir un Ejército en Hawaii en un turno y construir una Flota en el siguiente turno. Otra solución sería para el Reino Unido construir un Ejército en Nueva Guinea o en las Filipinas en su turno.



Cartas

Cada país tiene de forma separada un mazo de cartas, mano de cartas, una pila de descartes y (quizás) cartas tapadas de Respuestas y cartas descubiertas de Estado en el tablero.

Si tu mazo se agota no cogerás más cartas pero de seguirás jugando de todas formas. De la misma manera, si tu mano y mazo se agotan continúas en el juego consiguiendo Puntos de Victoria y comprobando el suministro.

Si una carta te obliga a descartar cartas de tu mazo y tu mazo está agotado, se descartan las cartas de tu mano. (Puede ser debido a una carta del enemigo o una carta de tu propia mano). Sin embargo, si una carta te obliga a descartar cartas de tu mano y está se encuentra vacía debes descartarlas desde tu mazo.

Si tanto tu mano como tu mazo están agotados, tu equipo pierde 1 Punto de Victoria por cada carta que no seas capaz de descartar.

Quién puede ver qué?

No puedes enseñar o revelar las cartas de tu mano o tus cartas tapadas de Respuesta a otros jugadores. incluso a los del mismo equipo. Los otros jugadores pueden saber el número de cartas que tengas en la mano y el número de cartas de Respuesta en la mesa. (Cuando una carta de Respuesta se le da la vuelta, se coloca cara arriba en la parte superior de la pila de descarte). La carta superior de tu pila de descartes y cualquiera carta de Estado jugada está en el conocimiento de todos los jugadores. Las cartas no jugadas descartadas de tu mano, las cartas descartadas de la parte superior de tu mazo y las cartas de Respuesta tapadas no usadas pueden descartarse al final de la fila de descartes para mantener en secreto al resto de los jugadores.

Ejemplo de Carta



Aquí está el Reino Unido después de su tercer turno.

- * Mazo de Robar (A)
 - * Pila de Descarte (B)
 - * Mano completa de 7 cartas (C)
- Las Cartas jugadas fueron, en este orden:
- * Una carta de Respuesta, tapada (D)
 - * Carta de Estado *Lord Linlithgow declara a la India a estar en Guerra* (E) ,
 - * Carta de Construir Ejército (en la parte superior de la pila de descarte)



Construir Ejército: Pon uno de tus Ejércitos disponibles en un espacio de Tierra adyacente a tus propia ficha de suministro. Además, siempre puedes construir un Ejército en tu propio Espacio de Hogar. Recuerda, que no puedes tener un país dos Ejércitos en el mismo espacio, y que en nunca una ficha enemiga ocupe el mismo espacio.



Construir Armada: Pon una de tu Armadas disponibles en un Espacio de mar adyacente a tu ficha propia de suministro. Una nueva construcción de Armada debe estar en el suministro. De nuevo, ningún país puede tener dos Armadas en el mismo espacio y que en nunca una ficha enemiga ocupe el mismo espacio.



Batalla Terrestre: Elige un Ejército enemigo adyacente a una ficha de tus Ejércitos de reserva o de Armada y retírala del tablero.



Batalla Naval: Elige una Armada enemiga adyacente a una ficha de Ejército o Armada y retírala del tablero.



Evento: El texto en las cartas de Evento especificará lo que ocurrirá cuando se juegue.



Estado: Estas cartas se juegan cara arriba sobre el tablero. El texto en una carta de Estado nos indica cuando puede ser usada y lo que hace. Al jugar una carta de Estado es la fase de Juego de ese turno; no puedes jugar una carta de Estado y otra carta (a menos que el texto de la carta diga lo contrario). Nunca estás obligado a usar tus propias cartas de Estado. Las cartas de Estado permanecen en la mesa y son potencialmente útiles en el juego a menos que sea descartada por otra carta.



Respuesta: estas cartas se juegan tapadas en el tablero. Al jugar una carta de Respuesta corresponde a tu fase de Juego de ese turno. El texto de la carta de Respuesta nos indica cuándo puede usarse y lo que hace. Cuando la quieras usar, revélala a los otros jugadores.



Una carta de Respuesta se descarta después de usarse. Puedes usar una carta de Respuesta en el mismo turno que es jugada.



Guerra Económica: Estas cartas permiten generalmente a un jugador descartar las cartas del oponente. Recuerda que, si un oponente termina sus cartas su equipo por ello, debe perder Puntos de Victoria !! No existe ningún requisito para que el oponente ocupe su propio Espacio de Hogar para que las cartas de Guerra Económica luchen contra ellos.



Mientras tanto, los equipos, el LEE y los aliados acumulan puntos de victoria en el juego. Cada bando realiza un seguimiento de sus puntos basados en el marcador de Puntos de Victoria que se mueve a lo largo del borde del mapa.

Durante la fase de victoria del turno de un país, gana 2 PV por Espacio de Suministro con una estrella donde ese país tiene un Ejército, o 1 PV y el espacio además contiene un Ejército de equipo. Además, ciertas cartas de Estado pueden proporcionar PV durante la fase de Victoria.

Si un Ejército enemigo ocupa un Espacio de Hogar de un país, ese país está fuera de victoria en su turno. Ese país no puede ganar NINGUN PV durante la fase de Victoria, ni siquiera por las cartas.

Sin embargo, si no estás en la fase de Victoria, los PV de las acciones de guerra y las cartas se añaden inmediatamente. Incluso si el espacio de hogar del país está ocupado.

La victoria siempre está determinada por el bando con más (LEE o Aliado) no por el bando con más ejércitos. Hay que jugar para ganar, victoria siempre victoria por Puntos.

Victoria súbita

Si en cualquier punto un equipo tiene Ejércitos en 2 Espacios de Hogar de enemigo o una bando gana 100 puntos, ese equipo gana de forma inmediata.

Victoria por Puntos

Al final de la ronda 20 el equipo con más PV gana. Si hay empate, el equipo del LEE gana.



Si alcanzas 100 PV por el marcador de nuevo en el 0, volteas el marcador de Puntos de Victoria al lado "+300" (significando que has ganado) y añades 300 PV más al marcador y colocas el lado de "+200" y ganas 300 PV más después los 300 PV de victoria.

Victoria de torneo Opcional

Si al final de una ronda completa un bando no puede derrotar al número de Estados Unidos, un empate ocurre con 30 puntos PV. Si el juego termina en empate, ambos equipos se declaran la guerra y se reinicia la guerra.

Ejemplo 1

En el turno de Alemania, Alemania tiene Ejércitos en los Balcanes, Europa de Este y en la gran Alemania. La Unión Soviética tiene un ejército en Moscú y una Armada y los ratones de Respuesta en la mesa. Alemania tiene la carta de Estado de guerra "Baltic Sea" y gana 2 PV.



1. Alemania juega una carta de guerra para el movimiento del Ejército Soviético de vuelta.

2. Los Soviéticos están preparados para este movimiento. La carta de Respuesta "Land" se activa y se activa el movimiento del ataque de "Rattle" al hogar de Alemania.

que la carta de guerra "Land" se activa. El ejército alemán además proporciona protección a su ejército para el resto del turno. Si no se especifica "este turno", Alemania podría usar la carta de guerra "Rattle" para intentar destruir al ejército y retenerlo.



El estado de guerra "Alli" se activa.



El estado de guerra "Onto" se activa.

3. Japón usa la carta Respuesta *Surprise Attack*, primero combate con la Flota del Reino Unido en la Bahía de Bengala; después con el Ejército en la India. En consecuencia, la Flota y Ejército del Reino Unido se retiran.



4. Japón le da la vuelta a la carta de Respuesta *Destroyer Transport*, y construye un Ejército en la India.

Destroyer Transport
Usa cuando combatas en un espacio de mar. Puedes construir uno o dos Ejércitos adyacentes al espacio atacado.



Loyal to the Crown
Inmediatamente elimina un Ejército del Eje construido o reclutado en la India, Australia o Canadá.

5. El Reino Unido voltea la carta de Respuesta *Loyal to the Crown* para inmediatamente eliminar el Ejército japonés recién construido.



Credits

Game Design: Ian Brody
Graphic Design & Illustration: Nicholas Avallone
Additional Game Development: Ken Mohler, Karin Weston-Brody
Rules Editing: Emma Wyman

Playtesters: Karin Weston-Brody, Allen Thayer II, Andrew Dougherty, Lance Meyer, Marvin Birnbaum, Don Errico, Michael Isgur, Douglas Riggi, Aaron Cordes, Eddie Rodriguez, Ken Mohler, John Behnken, Miriam Ben-Dor.



© 2014 Griggling Games
ISBN 978-0-9898295-2-6
GGM00003

Contact us:
Griggling Games, Inc.
PO Box 1259
Woodstock, NY 12498
www.grigglinggames.com

Also from Griggling Games:



CELESTIAL RAINBOWS is a light cooperative card game where players work together to build as many of seven rainbows as possible. Designed to be a positive experience, **Celestial Rainbows** focuses on player cooperation and improving your score with each game, rather than the negative connotations of losing. A fun yet challenging game suitable for all ages!

2 – 8 Players
15 – 30 Min play

Ages 8+
MSRP: \$12.95