



QUARMASTER GENERAL

LISTA DELLE CARTE

STATI UNITI



Economic Warfare (5 carte)

Bombers (2 carte) Per utilizzarla è necessario disporre di un'Armata che sia entro 3 spazi da una Zona di Partenza dell'Asse. Quella Nazione deve scartare le prime 4 carte del suo mazzo di pesca.

Heavy Bombers (2 carte) Per utilizzarla è necessario disporre di un'Armata che sia entro 2 spazi da una Zona di Partenza dell'Asse. Quella Nazione deve scartare le prime 5 carte del suo mazzo di pesca.

Firestorm Bombers Per utilizzarla è necessario disporre di un pezzo che sia adiacente ad una Zona di Partenza dell'Asse. Quella Nazione deve scartare le prime 7 carte del suo mazzo di pesca.

Event (8 carte)

Arsenal of Democracy Il Regno Unito può immediatamente costruire un'Armata ed una Flotta. Le unità possono essere costruite nell'ordine che preferisce il giocatore inglese.

Free French Allies In qualsiasi ordine di preferenza, il Regno Unito può costruire un'Armata nell'Ovest Europa, Nord Africa e Africa.

Fleet Deployed To Pearl Harbor Costruisci una Flotta nel Pacifico dell'Est, poi una nel Nord Pacifico, e poi un'armata nelle Hawaii.

Lend Lease Il Regno Unito può giocare una carta e dopo pescare una carta. Dopo aver giocato, puoi scartare le prime 3 carte del tuo mazzo di pesca e piazzare questa carta in cima al mazzo stesso.

Murmansk Convoy Recluta un'Armata Sovietica disponibile in Russia, poi la Russia può costruire un'Armata.

Patton Advances Costruisci un'Armata nell'Europa dell'Ovest ed attacca un'Armata in Germania o Italia.

Magic Scarta una carta Status o Reazione Giapponese dal tavolo (Non puoi esaminare le carte Reazione).

Theater Shift Uno alla volta, puoi prendere ogni Armata o Flotta Americana sulla mappa e costruirla da un'altra parte. Ogni pezzo può essere mosso solo una volta.

Response (0 carte)

Status (9 carte)

Aircraft Carriers Giocala quando attacchi uno spazio di mare. Una volta per turno puoi scartare la prima carta del tuo mazzo di pesca e costruire una Flotta nello spazio appena attaccato.

American Volunteer Group Expands Szechuan è considerato uno spazio rifornimento solo per gli Stati Uniti e gli Stati Uniti possono costruire Armate in Szechuan. Piazza un Segnalino Rifornimento su Szechuan.

Amphibious Landings Giocala quando attacchi uno spazio di terra. Se lo spazio che si attacca è adiacente a una Flotta Americana rifornita, scarta la prima carta del tuo mazzo di pesca e costruisci un'Armata in quello spazio.

Flexible Resources Invece di giocare una carta dalla tua mano, scarta le prime 4 carte del tuo mazzo di pesca e gioca una carta dalla pila dei tuoi scarti.

Flying Fortress Le carte Americane "Economic Warfare" fanno scartare 1 carta dell'Asse in più.

Radar Da giocare in qualunque momento. Scarta le prime 3 carte del tuo mazzo di pesca per evitare che una Flotta Americana in rifornimento venga rimossa. (Questa carta può essere utilizzata più di una volta per turno).

Rosie the Riveter Durante la fase degli Scarti del tuo turno, puoi prendere una o due carte dalla tua mano e piazzarle in fondo al tuo mazzo di pesca.

Superior Shipyards Giocala quando costruisci una Flotta. Una volta per turno puoi scartare la prima carta del tuo mazzo di pesca e costruire una ulteriore Flotta.

Wartime Production Giocala quando costruisci un'Armata. Una volta per turno puoi scartare la prima carta del tuo mazzo di pesca e costruire una ulteriore Armata.

REGNO UNITO



Economic Warfare (2 carte)

Bomber Command A loro scelta, la Germania o l'Italia devono scartare le prime 4 carte del proprio mazzo.

Malta Submarines La Germania e l'Italia devono ognuno scegliere se scartare le prime 2 carte del loro mazzo di pesca o rimuovere una Flotta nel Mediterraneo.

Event (7 carte)

Dutch East Indies Recluta un'Armata in Indonesia e/o in Nuova Guinea, ed una Flotta nel mare a Sud della Cina.

Enigma Scegli una carta Status Tedesca sul tavolo e scartala.

General Smuts Strengthens Ties to UK Recluta un'Armata in Africa ed una Flotta nell'Oceano del Sud o nell'Oceano Indiano.

Increased Commonwealth Support Recluta un'Armata Inglese in India, Australia, o Canada.

Ledo and Burma Roads Elimina un'Armata dell'Asse in Cina. Poi recluta un'Armata Americana disponibile in Szechuan.

King Peter Enthroned in Yugoslavia Elimina un'Armata dell'Asse nei Balcani. Poi recluta un'Armata nei Balcani.

Singapore Recluta un'Armata nel Sud-Est Asiatico ed una Flotta nel mare a Sud della Cina.

Response (4 carte)

Defensive Posture Da utilizzare in qualunque momento. Scegli un'Armata Inglese in rifornimento. Non rimuovere quell'Armata in questo turno.

Destroyers Da utilizzare in qualunque momento. Scegli una Flotta Americana o Inglese in rifornimento che sia adiacente ad un'Armata Inglese in rifornimento. Non rimuovere quella Flotta in questo turno.

Loyal To The Crown Elimina immediatamente un'Armata dell'Asse costruita o reclutata in India, Australia, o Canada.

RAF Da utilizzare in qualunque momento. Scegli una Flotta Alleata in rifornimento che si trovi nel Mare del Nord o un'Armata Alleata nel Regno Unito. Non rimuovere quel pezzo in questo turno.

Status (7 carte)

Australia Forms The Directorate of Manpower Puoi costruire un'Armata in Australia senza tracciare rifornimenti al Regno Unito.

Free France Invece di giocare una carta dalla tua mano, scarta 2 carte dalla tua mano e costruisci un'Armata nell'Europa dell'Ovest.

Lord Linlithgow Declares India to be at War Puoi costruire Armate in India senza tracciare rifornimenti al Regno Unito.

Mackenzie King Drafts the National Resources Mobilization Act Il Canada è considerato uno spazio rifornimento per il Regno Unito. Piazza un Segnalino Rifornimenti sul Canada.

Rationing Da usare nel tuo turno dopo aver giocato una carta. Scarta una differente carta dalla tua mano per piazzare la carta appena giocata sul fondo del tuo mazzo di pesca.

Resistance Invece di giocare una carta dalla tua mano, scarta 2 carte dalla tua mano e attacca un'Armata nell'Europa dell'Ovest o in Italia.

The Royal Navy Gioca quando attacchi uno spazio di mare. Una volta per turno puoi scartare 2 carte dalla tua mano e attaccare una ulteriore Flotta nello stesso spazio o in uno adiacente.

UNIONE SOVIETICA



Event (6 carte)

General Winter Elimina fino a due Armate dall'Ucraina, Russia, Mosca e/o Siberia.

German-Soviet Treat of Friendship, Cooperation, and Demarcation Costruisci un'Armata Sovietica nell'Est Europa e/o Ucraina.

Mao Tse-tung Elimina un'Armata in Cina o Szechuan.

Tito's Partisans Elimina un'Armata dell'Asse nei Balcani. Poi, recluta un'Armata Sovietica o Inglese nei Balcani.

Trans Siberian Railroad Uno alla volta, puoi prendere ogni Armata Sovietica sulla mappa e costruirla da un'altra parte. Ogni pezzo può essere mosso solo una volta.

Vasilevsky Takes Command in the Far East Recluta un'Armata Sovietica in Vladivostok ed elimina un'Armata in Cina.

Response (4 carte)

Leningrad Giocata in qualunque momento. Non rimuovere un'Armata Sovietica in Russia questo turno.

Moscow Giocata in qualunque momento. Non rimuovere un'Armata Sovietica in Mosca questo turno.

Rasputitsa Elimina immediatamente un'Armata dell'Asse costruita o reclutata in, o adiacente a, Mosca.

Stalingrad Giocata in qualunque momento. Non rimuovere un'Armata Sovietica in Ucraina questo turno.

Status 7

Defense of the Motherland Giocata quando costruisci un'Armata. Una volta per turno puoi scartare 2 carte dalla tua mano e costruire una ulteriore Armata.

Frontal Assault Giocata quando attacchi uno spazio di terra. Una volta per turno puoi scartare 2 carte dalla tua mano e attaccare una ulteriore Armata nello stesso spazio o in uno adiacente.

Guards Invece di giocare una carta dalla tua mano, scarta 2 carte dalla tua mano e gioca una carta Build Army dalla pila degli scarti.

Scorched Earth L'Ucraina non è uno spazio rifornimento per la Germania o l'Italia.

Shvernik's Evacuation Council Le Armate Sovietiche non sono mai fuori supporto. (Eventuali nuove armate devono essere costruite in Mosca o adiacenti ad un'altra Armata Sovietica).

Stavka Forms Artillery Corps Giocata quando attacchi uno spazio di terra. Scarta la prima carta del tuo mazzo di pesca e rimuovi tutte le Armate in quello spazio.

Women Conscript Da utilizzare quando giochi una carta Build Army. Puoi piazzare quella carta Build Army in cima al tuo mazzo di pesca invece che scartarla.

GERMANIA



Economic Warfare (5 carte)

Submarines (A) (2carte) Per usarla, devi avere un pezzo adiacente al Mare del Nord. Il Regno Unito deve scartare le prime 3 carte del suo mazzo di pesca. Guadagni +1 Punto vittoria.

Submarines (B) L'Unione Sovietica deve scartare le prime 2 carte del suo mazzo di pesca; 5 se hai un'Armata in Scandinavia. Guadagni +1 Punto Vittoria.

Submarines (C) Per usarla, devi avere un pezzo adiacente al Mare del Nord. Gli Stati Uniti devono scartare le prime 3 carte del loro mazzo di pesca; invece se hai una Flotta nel Mare del Nord, gli Stati Uniti devono scartare 5 carte. Guadagni +1 Punto Vittoria.

V-Weapons Per usarla, devi avere un'Armata adiacente al Mare del Nord. Il Regno Unito deve scartare le prime 2 carte del suo mazzo di pesca. Guadagni +2 Punti Vittoria.

Event (7 carte)

Broad Front Attacca fino a 3 Armate Sovietiche che sono adiacenti alle tue Armate all'inizio del tuo turno.

Forced Conscription Recluta una o due Armate in o adiacenti alla Germania.

Guns and Butter Gioca una carta Build Army, Build Navy, Land Battle o Sea Battle dal tuo mazzo di pesca. Poi rimischia il mazzo.

Plunder Guadagni immediatamente +1 Punto Vittoria per ogni Armata Tedesca al di fuori della Germania.

Military Dictatorships In The Balkans Recluta un'Armata Italiana nei Balcani ed elimina un'Armata Alleata in Ucraina.

Production Initiative Cerca nel tuo mazzo di pesca una carta Status e giocala. Dopo rimischia il mazzo.

The Autobahn Uno alla volta, puoi prendere ogni Armata Tedesca sulla mappa e costruirla da un'altra parte. Ogni pezzo può essere mosso solo una volta.

Response (0 carte)

Status (11 carte)

Abundant Resources Durante la Fase Punteggio del tuo turno, guadagni +1 Punto Vittoria se hai un'Armata in Ucraina.

Atlantic Wall Ogni volta che un'Armata dell'Asse è attaccata nell'Ovest Europa, la Nazione che ha iniziato la battaglia deve scartare le prime 3 carte del suo mazzo di pesca.

Bias For Action Giocala una volta per turno quando costruisci un'Armata. Scarta la prima carta del tuo mazzo di pesca per attaccare un'Armata Alleata adiacente all'Armata appena costruita.

Blitzkrieg Giocala una volta per turno quando attacchi uno spazio di terra. Scarta la prima carta del tuo mazzo di pesca e costruisci un'Armata nello spazio attaccato.

Conscription Invece di giocare una carta dalla tua mano, scarta le prime 2 carte del tuo mazzo di pesca e gioca una carta Build Army dalla tua pila degli scarti.

Dive Bombers Giocala una volta per turno quando attacchi uno spazio di terra. Scarta la prima carta del tuo mazzo di pesca e attacca un'ulteriore Armata nello stesso spazio o in uno adiacente.

Jet Fighters Quando vieni attaccato con una carta Economic Warfare, la nazione attaccante deve scartare le prime 3 carte del suo mazzo di pesca.

Superior Planning Giocala all'inizio della Fase di Pesca del tuo turno. Prima di pescare una carta, puoi esaminare le prime tre carte del tuo mazzo di pesca e rimetterle in cima al mazzo nell'ordine che preferisci.

Swedish Iron Ore Durante la Fase Punteggio del tuo turno, guadagni +1 Punto Vittoria se hai una Flotta nel Mar Baltico. Guadagni un'ulteriore +1 se hai anche un'Armata in Scandinavia.

Volksturm La Germania può sempre usare una carta Land Battle per eliminare un'Armata in Germania.

Wolf Packs Le carte Economic Warfare che contengono la parola "Submarine" fanno scartare 1 carta Alleata extra; 2 se la tua Armata occupa la Scandinavia.

ITALIA



Economic Warfare (2 carte)

Decima Flottiglia MAS (Frogmen) Il Regno Unito deve scartare la prima carta del suo mazzo di pesca. L'Italia guadagna +1 Punto Vittoria.

Regia Marina Closes Shipping Lanes Per usarla, devi avere una Flotta nel Mediterraneo. Il Regno Unito deve scartare la prima carta del suo mazzo di pesca. L'Italia guadagna +2 Punti Vittoria.

Event (7 carte)

Afrika Corps Recluta un'Armata Tedesca disponibile in Nord Africa ed una Flotta Tedesca disponibile nel Mediterraneo.

Division Azul Scarta una carta Reazione Sovietica a caso dal tavolo. (Non puoi guardare le carte Reazione).

Italian East Africa Recluta un'Armata Italiana in Nord Africa e una Flotta Italiana nella Baia del Bengala.

Italy Attacks Communists Costruisci un'Armata Italiana in Ucraina e/o in Russia.

German Aid In Greece Elimina un'Armata Alleata nei Balcani e recluta un'Armata tedesca disponibile nei Balcani.

German Reinforcements Counterattack Elimina un'Armata Alleata in Italia.

Plunder Guadagni immediatamente +1 Punto Vittoria per ogni Armata e Flotta Italiana al di fuori dell'Italia.

Response (3 carte)

Monte Cassino Giocala in qualunque momento. Non rimuovere un'Armata Tedesca in Italia questo turno.

Romanian Reinforcements Giocala quando un'Armata Tedesca in rifornimento viene rimossa. Recluta immediatamente un'Armata Italiana in quello spazio.

Skilled Pilots Ignora una carta Economic Warfare con la parola "Bombing" nel titolo, giocata contro l'Italia.

Status (5 carte)

Anti-Communist Sentiment Durante la Fase Punteggio del tuo turno, guadagni +1 Punto Vittoria se o la Russia o l'Ucraina sono occupate da un'Armata Italiana.

Balkan Resources Durante la Fase Punteggio del tuo turno, guadagni +1 Punto Vittoria se un'Armata Italiana occupa i Balcani.

Bravado Invece di giocare una carta dalla tua mano, scarta 3 carte dalla tua mano e gioca una carta Land Battle dalla tua pila degli scarti.

Imperio Italiano Durante la Fase Punteggio del tuo turno, guadagni +1 Punto Vittoria per ogni Armata Italiana o Tedesca che occupa il Nord Africa, l'Africa e il Medio Oriente.

Mare Nostrum Durante la Fase Punteggio del tuo turno, guadagni +1 Punto Vittoria per ogni Flotta Italiana sulla mappa.

GIAPPONE



Economic Warfare (2 carte)

Submarines (A) Il Regno Unito deve scartare la prima carta del suo mazzo di pesca. Guadagni +2 Punti Vittoria.

Submarines (B) GLi Stati Uniti devono scartare la prima carta del loro mazzo di pesca. Guadagni +2 Punti Vittoria.

Event (0 carte)

Response (11 carte)

Banzai Charge Giocala quando attacchi uno spazio di terra. Attacchi una ulteriore Armata nello stesso spazio o in uno adiacente.

Battleship Repair Giocala in qualunque momento. Non rimuovere una Flotta Giapponese rifornita in questo turno.

China Offensive Giocala quando attacchi la Cina, Szechuan, o il Sud-Est Asiatico. Puoi costruire un' Armata nello spazio attaccato; poi costruisci una ulteriore Armata in un altro di questi spazi.

Destroyer Transport Giocala quando attacchi uno spazio di mare. Puoi costruire una o due Armate adiacenti allo spazio attaccato.

Fall of Singapore Giocala quando attacchi il Sud-Est Asiatico. Elimina una Flotta Alleata dal mar della Cina. Recluta una Flotta nel mar della Cina.

Kamikaze Elimina immediatamente una Flotta Alleata costruita adiacente ad un pezzo giapponese.

Kwantung Army Giocala in qualunque momento. Scegli un' Armata Giapponese rifornita in Cina, Szechuan, o Vladivostok. Non rimuovere quell' Armata questo turno.

Operation Ketsu-Go Giocala in qualunque momento. Non rimuovere un' Armata in Giappone, o una Flotta nel mar del Giappone questo turno.

Surprise Attack Giocala quando attacchi uno spazio di mare. Puoi attaccare una ulteriore Flotta e poi attaccare un' Armata.

Special Naval Landing Forces Giocala quando costruisci una Flotta. Puoi costruire una o due Armate adiacenti allo spazio dove hai appena costruito la Flotta.

Truk Giocala in qualunque momento. Tutte le Flotte Giapponesi sono in rifornimento per il resto del turno. Tutte le Armate Giapponesi adiacenti al Pacifico Centrale sono in rifornimento per il resto del turno.

Status (3 carte)

Forward Bases Durante la Fase Punteggio del tuo turno, guadagni +1 Punto Vittoria per ogni Armata che occupa le Hawaii, il Nord-Ovest del Pacifico o la Nuova Zelanda.

Greater East Asia Co-prosperity Sphere Durante la Fase Punteggio del tuo turno, guadagni +1 Punto Vittoria per ogni Armata che occupa l'Indonesia, la Nuova Guinea o il Sud-Est Asiatico.

Imperial Designs Durante la Fase Punteggio del tuo turno, guadagni +1 Punto Vittoria se un' Armata Giapponese occupa o Iwo Jima o le Filippine.

Note sui mazzi di carte:

1. Non tutte le nazioni hanno tutti i tipi di carte nel loro mazzo.
2. Le Carte della stessa Nazione dello stesso tipo e titolo non sono necessariamente identiche (carte *Sottomarino* Tedesche e Giapponesi). Le Carte di differenti Nazioni dello stesso tipo e nome non sono necessariamente identiche (carte *Plunder* Tedesche e Italiane).
3. *Uso delle Carte:*
Carte *Event* : si utilizzano una sola volta.
Carte *Status*: sono giocate a faccia in sù sul tavolo; rimangono attive fino a quando sono scartate. Carte *Response*: sono giocate a faccia in giù; si utilizzano una sola volta.
Carte *Economic Warfare*: generalmente permettono di scartare carte dell'avversario.

Traduzione e impaginazione a cura di Massimo68

La presente traduzione, realizzata senza fini di lucro, non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, ma è da intendersi unicamente quale supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.