

**Traduction des règles du jeu**  
**« HISTORY OF**  
**WAR »**  
**( Histoire de**  
**guerre )**

**DANG-VU Vincent**  
**2 allée du haras**  
**77185 Lognes**

Le contenu de la boîte :

- un grand plateau de jeu,

- un deck de cartes de l'axe,
- un deck de cartes des alliés
- un manuel de règles
- une feuille de différents jetons et marqueurs.

## I. Préface

Bienvenue au monde de « Histoire de Guerre » !

## II. Introduction

« Histoire de Guerre » en abrégé « HoW » est un jeu de cartes avec des éléments de jeu de plateau. Nous vous recommandons de vous familiariser avec les différentes cartes et le plateau de jeu avant de continuer.

« La guerre du pacifique de 1941 jusqu'en 1945 ! » est conçu comme un ensemble de starters d'introduction pour deux joueurs.

Pour gagner vous devez conquérir des **cartes de territoires** avec un total d'au moins **15 points de victoires**. Ceci peut seulement être accompli par la production et l'utilisation tactique d'unités militaires.

**Les drapeaux de victoires** sur une carte de territoire déterminent le montant de « présence militaire » nécessaire pour le conquérir. Ces drapeaux de victoires peuvent aussi être trouvés sur d'autres cartes dans le jeu.

Comment vous pouvez conquérir véritablement une carte de territoire est décrit ultérieurement dans ces règles.

### **Pour gagner le jeu - les cartes de territoires.**

Les cartes de territoires représentent les différents terrains de bataille. Pour gagner la partie, vous devez obtenir 15 ou plus points de victoire. Certains territoires ont des règles dans leur case de texte, qui s'appliquent aux deux joueurs tant que le territoire n'est pas conquis. Lorsque vous avez conquis un territoire, vous pourrez utiliser l'effet « conquerer gets... » (« Le conquérant obtient... ») dans la case de texte à votre avantage. Les points de victoire que vous obtenez pour la conquête du territoire sont notés comme un chiffre blanc sur une case à fond rouge. Le montant de drapeaux de victoire est montré juste à côté.

Territory card

**1** → Midway

**Territory**

For each destroyed opponent Carrier in this Territory you may destroy an opponent Air Unit in this Territory.  
 Ground units cannot be moved to this Territory.  
 The conqueror receives: Opponent Naval Units cost an additional 2 TA to play.

**6** [6 flags]

**2** [Textbox with rules and benefits for the conqueror]

**3** [Victory points that the conqueror gets]

**4** [The amount of victory flags necessary to conquer the territory]

<b>1</b> Name of territory	<b>3</b> Victory points that the conqueror gets
<b>2</b> Textbox with rules and benefits for the conqueror	<b>4</b> The amount of victory flags necessary to conquer the territory

### Carte de territoire.

- 1.** Nom du territoire.
- 2.** Case de texte avec les règles et les bénéfices pour le conquérant.
- 3.** Les points de victoire que le conquérant obtient.
- 4.** Le montant de drapeaux de victoire nécessaire pour conquérir le territoire.

Les cartes de territoires sont gardées à part de toutes les autres cartes. Ne les mélangez pas dans votre dépôt.

Un joueur prend le rôle **des puissances de l'axe** et l'autre contrôle **les puissances alliées**. Il y a trois types d'unités militaires : les **unités aériennes** (à bordure marron) les **unités terrestres** (à bordure verte) et les **unités navales** (à bordure bleue).

**Les cartes de développement de territoire** (bordure de cartes beige) représentent des installations immobiles à l'intérieur d'un territoire qui offrent des avantages certains à son propriétaire.

**Les cartes d'actions** (bordure violette) fournissent un élément de surprise qui peut soudainement changer la situation du jeu actuel à votre avantage.

**Les cartes d'évolution** (bordure grise et rouille) vous permettent d'améliorer certains autres types de cartes en changeant leur capacité ou en ajoutant des nouvelles.

**Les cartes de ressources** (bordure grise) vous fournissent les ressources nécessaires. Dans HoW ces ressources sont appelées « **technology assets** » (capacités technologiques) ou en abrégé **TA**.

**Les cartes base improvement** (cartes de ressource).

Les cartes de ressource représentent votre production industrielle. Une carte de ressource a un symbole et génère un TA (technology asset : capital technologique) « en l'engageant ». La case de texte décrit des effets variés que vous pouvez utiliser à votre avantage. Ils peuvent être utilisés à tout moment mais toujours à la place de générer un point de TA (« capital technologique »).



### Carte de ressource.

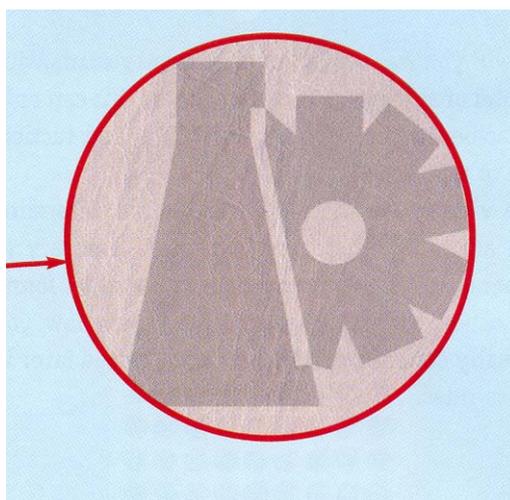
1. Nom de la carte
2. Capacité de la carte qui peut être utilisée à tout moment à la place de générer un point de TA (technology asset : capital technologique).
3. Grand symbole de TA (capital technologique).
4. Année de service.

### Le symbole TA

C'est probablement le symbole le plus important dans le jeu. TA signifie « technology asset » : capital technologique et est la ressource que fournit votre complexe industriel. Vous utilisez ces capitaux technologiques pour construire des unités, payer pour des cartes d'action, ou pour activer des capacités de cartes.

Le grand symbole TA qui est trouvé sur toutes les cartes de ressource et sur la plupart des cartes territory improvement (développement de territoire) et signifie « engager cette carte pour générer un point de TA » jusqu'à la fin de cette phase.

La création de TA ne peut pas être refusée ou annulée.



### Territory improvement cards ( cartes de développement de territoire )

Les cartes de développement de territoire représentent des installations immobiles dans un territoire.

Elles ont un bord de carte beige. La plupart des cartes de développement de territoire ont un grand symbole de TA ( technology asset : capital technologique ) similaire à celui trouvé sur les cartes de base improvement ( cartes de ressource ) . Elles peuvent aussi vous fournir un point de TA ( capital technologique ) . Dans la case de texte vous trouvez des capacités qui peuvent être utilisées à la place du TA ( capital technologique ) .

Territory Improvement card

**1** Maintenance Hangar **1935** **6**

**2** [Victory flags]

**3** [Cost: 4] **4** Lock: one of your Air Units with TA costs of up to 4 TA in the same Territory receives +1 Defense. **7**

**4** [Defense Value: 5]

**5** [Large TA symbol]

*(The Territory Improvement can be attacked by any unit in the same Territory that is able to attack ground targets.)*

© History of War TSM 168/201

<b>1</b>	Name of card	<b>5</b>	Large TA symbol
<b>2</b>	Victory flags	<b>6</b>	Year of service
<b>3</b>	Cost	<b>7</b>	Abilities of the Territory Improvement
<b>4</b>	Defense Value		

1. Nom de la carte
2. Drapeaux de victoire
3. Coût
4. Valeurs de défense
5. Grand symbole de TA
6. Année de service
7. Capacité du développement de territoire.

### Carte d'action

Les cartes d'action sont des petites surprises qui peuvent ruiner le jour de vos adversaires. Les cartes d'action ont un bord de carte violet. Elles ont un coût en TA et à une case de texte décrivant l'effet.

Action card

The image shows an action card with the following components:

- 1**: Name of card: Unsuccessfull Landing
- 2**: Cost you have to pay before playing the card: 2
- 3**: Textbox describing the effect of the Action card: Lock a unit of your choice in a Deployment Area.
- 4**: Year of service: 1930

© History of War PSXI 150/207

<b>1</b>	Name of card	<b>3</b>	Textbox describing the effect of the Action card
<b>2</b>	Cost you have to pay before playing the card	<b>4</b>	Year of service

1. Nom de la carte
2. Coût que vous avez à payer avant de jouer la carte
3. Case de texte décrivant l'effet de la carte d'action
4. Année de service

### **Cartes upgrade (carte d'évolution)**

Ces cartes modifient vos unités et d'autres types de carte.

La carte évoluée obtient une nouvelle capacité qui peut être utilisée à la place de ses capacités existantes.

## Carte d'évolution.

Upgrade card

**1** Upgrade Card

**2** The card type that the upgrade may be played upon

**3** Year of service

**4** Cost you have to pay before playing the card

**5** The alternate ability that the upgraded card gets

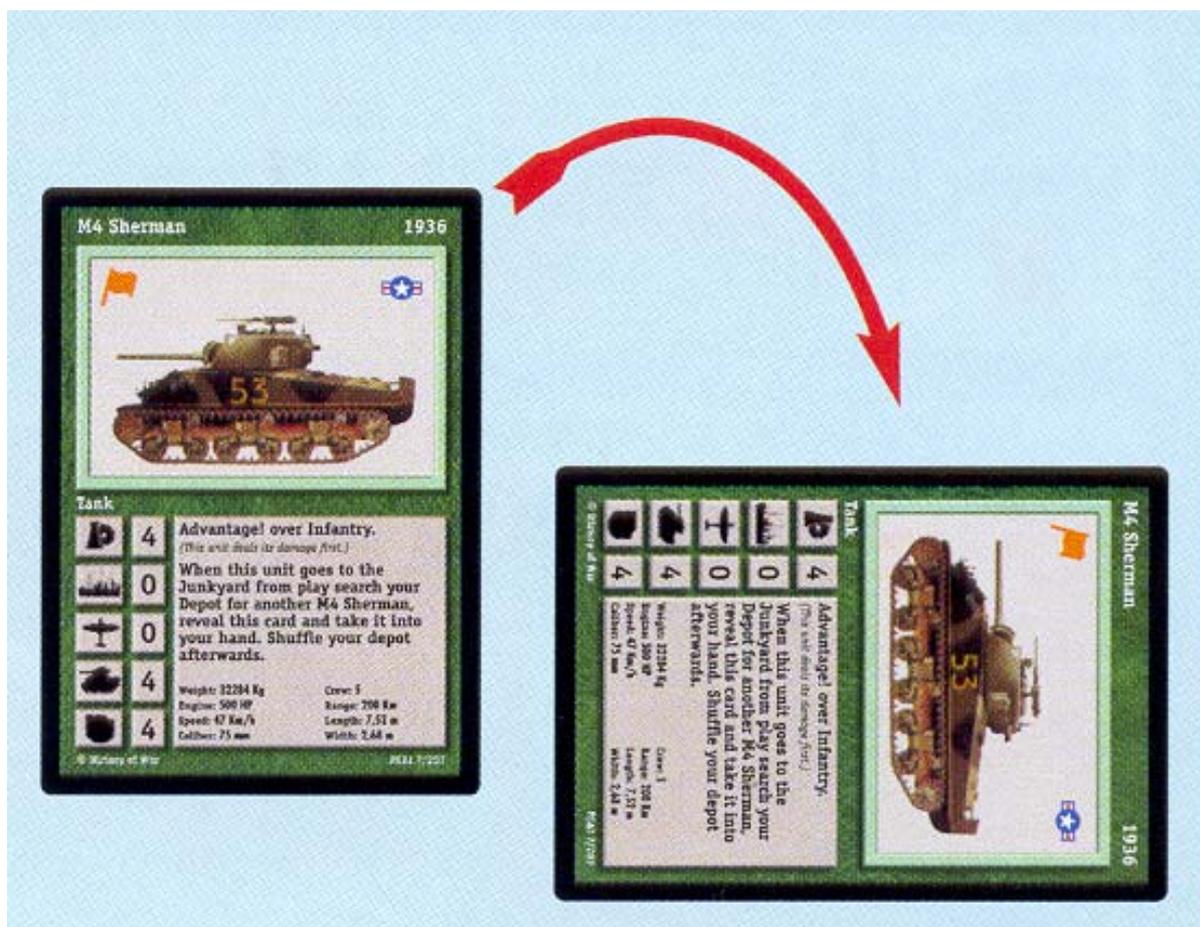
1. Carte d'évolution

2. Le type de carte sur laquelle peut être joué la carte de l'évolution.

3. Année de service
4. Coût que vous avez à payer avant de jouer la carte.
5. La capacité nouvelle que la carte évoluée reçoit.

### Engagement et non engagement.

L'engagement et le non engagement de cartes est l'un des mécanismes les plus importants dans le jeu et est utilisé pour déterminer si une carte est disponible pour une utilisation. Dans le jeu History of world (histoire de guerre), une carte utilisée pour un effet de jeu est « engagée » et une carte disponible pour l'utilisation est « non engagée ». Toutes les cartes sont non engagées entre les tours de partie pour être à nouveau disponibles pour le prochain tour.



### Le mécanisme de « l'engagement »

« L'engagement » signifie tourner une carte de côté à 90°. Ce mécanisme est utilisé de nombreuses fois le long de la partie pour montrer qu'une carte a été utilisée pour un effet de jeu.

### Les unités

Il y a trois catégories d'unités : L'aviation, la marine et l'armée.

Les unités aériennes ont un bord de carte brun, les unités navales ont un bord de carte bleu et les unités terrestres ont un bord de carte vert. Toutes les unités ont les mêmes statistiques de jeu sur le côté gauche de la carte.

Ground Unit

Naval Unit

Air Unit

**1** Name of card

**2** Victory flags

**3** Image

**4** Type of unit

**5** Cost in TA

**6** Attack value vs Naval targets

**7** Attack value vs Air targets

**8** Attack value vs Ground targets

**9** Defense value

**10** Collectors number

**11** Technical data

**12** Textbox

**13** Nationality markings

**14** Year of service

Ground unit : unité terrestre

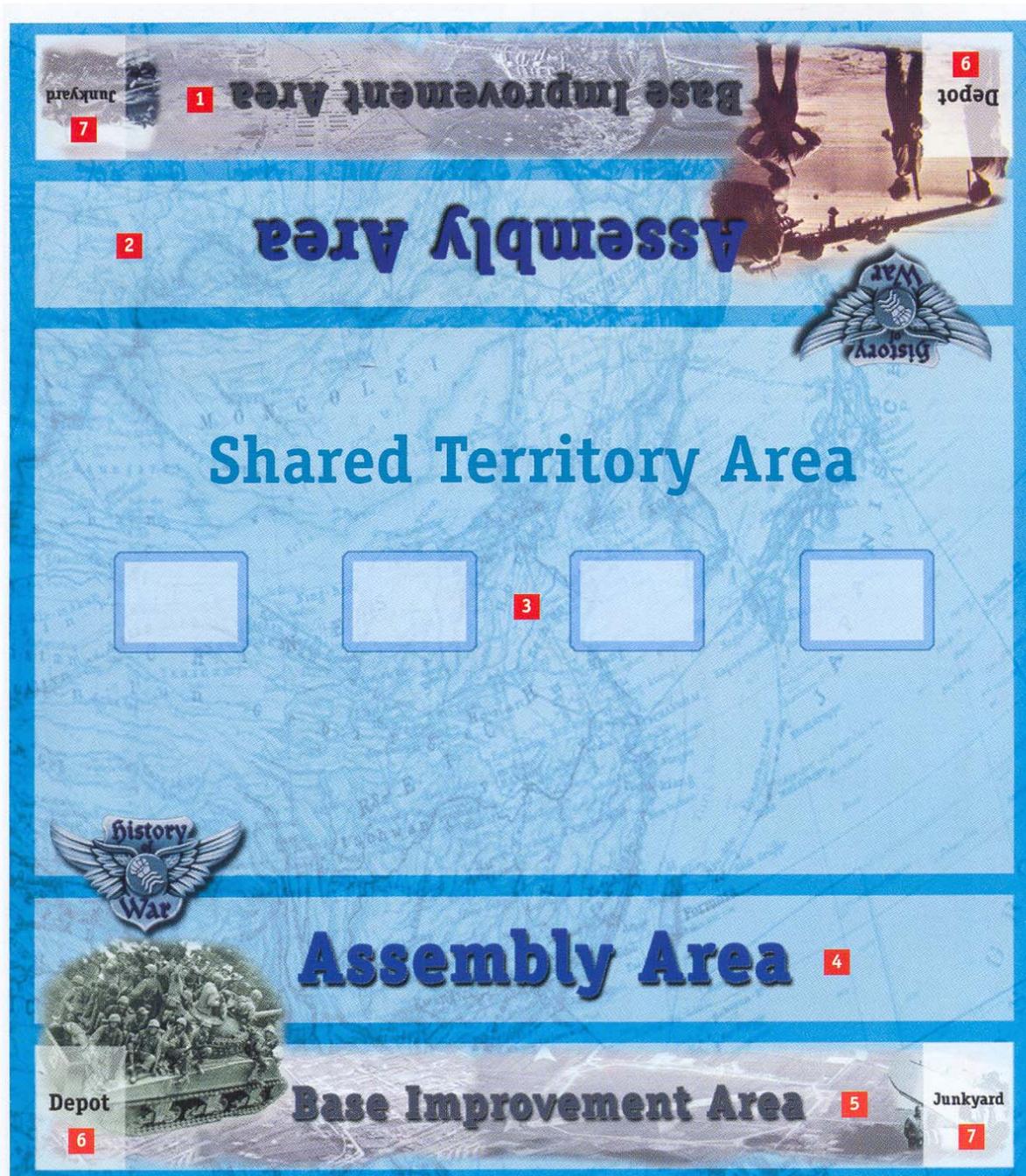
Unité navale

Unité aérienne

1. Nom de la carte
2. Drapeaux de victoire
3. Images
4. Type d'unité
5. Coût en TA (technology asset : capital technologique)
6. Valeur d'attaque contre des cibles navales
7. Valeur d'attaque contre des cibles aériennes
8. Valeur d'attaque contre des cibles terrestres
9. Valeur de défense
10. Nombres de collection
11. Données techniques
12. Case de texte
13. Marqueurs de nationalités
14. Année de service

### Les zones de jeu.

Le plateau de jeu vous montre où mettre vos cartes le long de la partie.



Les zones de jeu sont :

1. Base area player 1 (zone de développement du joueur 1), vous pouvez y mettre vos cartes de ressource.

2. Zone d'assemblage du joueur 1 (assembly area player 1), vous pouvez y assembler vos unités qui viennent d'être construites et les unités qui ont fait retraite.
  3. Zone des territoires : vous y mettez les cartes de territoire, les cartes de développement de territoire et les unités utilisées dans une bataille pour un territoire.
  4. Base player area 2 (zone de développement de joueur 2), vous mettez ici vos cartes de ressource.
  5. Assembly area player 2 (zone d'assemblage du joueur 2) : vous assemblez ici vos unités nouvellement construites et les unités qui ont fait retraite.
- Votre deck est placé sur la case marquée dépôt (6) et votre pile de défausse est la case marquée comme dépotoir (7).

### III. Placement du jeu

#### A. Sélection des cartes de territoire

Avant que vous ne débutiez la partie, chaque joueur choisit 2 cartes de territoire différentes avec un total combiné de 8 ou plus points de victoire et les place à l'envers dans la zone de territoire commune sur le plateau de jeu. Après que les deux joueurs aient placé leurs cartes, elles sont retournées à l'endroit simultanément. Les quatre cartes de territoires sont disponibles pour les 2 joueurs comme terrain de bataille à conquérir. Il est tout à fait possible et légal pour les deux joueurs de choisir des cartes de territoire identique.

**Conseils !** La sélection de territoire que vous choisirez pour jouer est une décision importante qui influence déjà la partie avant que vous ne commenciez. Si vous amenez deux territoires avec des valeurs importantes de point de victoire, il est possible que la partie puisse être terminée après seulement que deux territoires ai été conquis. Si vous amenez des territoires avec des valeurs de points de victoire basses, il se pourrait qu'il faille prendre trois ou même quatre territoires afin de gagner la partie. Le joueur expérimenté peut aussi prendre en considération les effets de règle qu'a un territoire, par exemple les territoires qui interdisent l'utilisation de certaines unités ou offrent des bénéfices importants au conquérant. Pour les premières parties nous vous recommandons de jouer avec deux cartes de territoire (une par joueur) et d'ignorer les règles dans leurs cases de textes. La partie se termine dès qu'un joueur a conquis un territoire.

#### B. Le dépôt.

Le deck de cartes avec la sélection des unités, les cartes de développement de territoire, les cartes de ressources, les cartes d'évolution et les cartes d'action est appelé **dépôt** dans le jeu History of world.

**Conseil !** Une grande partie du potentiel du jeu History Of World réside dans la construction de votre dépôt suivant ce que vous désirez. Avec les cartes d'expansions disponibles séparément vous obtenez de nombreuses nouvelles cartes et des nouvelles possibilités tactiques pour construire votre dépôt. Il y a certaines règles pour la construction des dépôts qui peuvent être trouvés dans l'appendice.

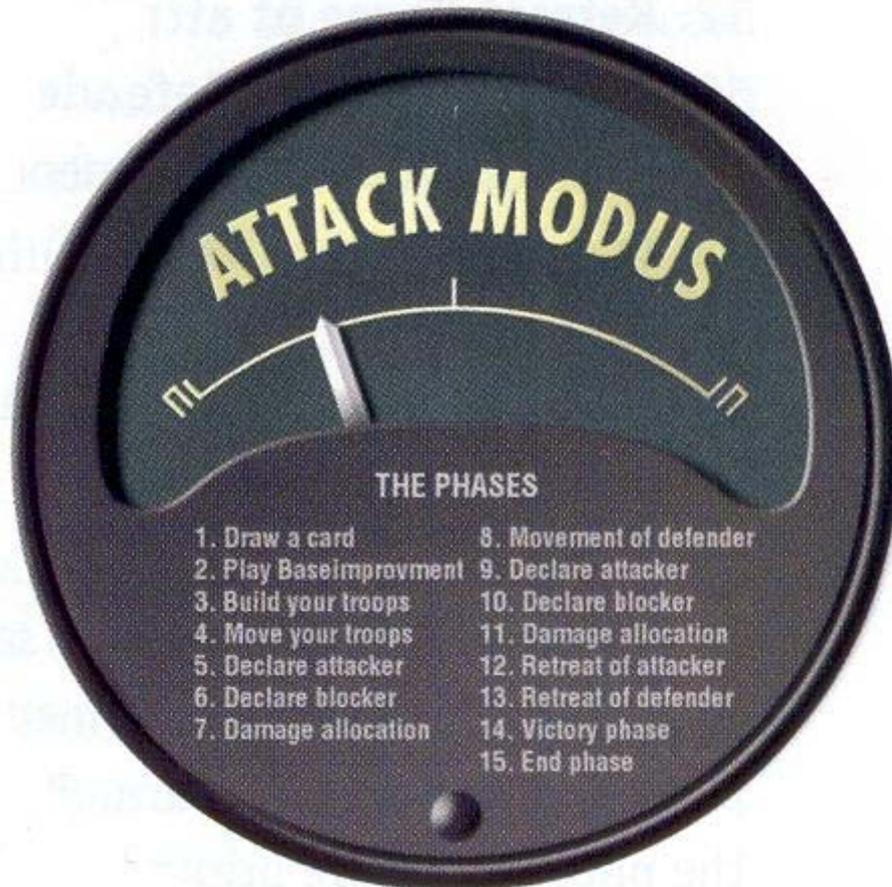
Les deux dépôts inclus dans cette case sont construits pour être joués immédiatement.

Avant que vous commenciez à jouer, les deux joueurs mélangent leur propre dépôt et le placent **à l'envers** dans la case de dépôt sur le plateau de jeu. Les joueurs devront alors s'offrir mutuellement leur deck et proposer à l'adversaire de couper leur jeu.

Chaque joueur ensuite tire les 8 cartes du haut de leur propre dépôt comme leur cartes de départ dans leur main. Si un joueur n'aime pas la combinaison de cartes qu'il a tiré, il peut les remélanger dans son dépôt et retirer 8 cartes. Ceci peut être fait seulement une fois. Si un joueur n'a pas de carte de ressource dans sa main de départ, il peut montrer sa main à son adversaire, la remélanger dans son dépôt et retirer 8 cartes.

**Un mot de conseil !** les 8 cartes dans votre main de départ, devrait inclure au moins 3 cartes de ressources pour garantir un bon début.

Les joueurs échangent les rôles **d'attaquant** et de **défenseur** entre les tours de jeu. Avant que vous ne commenciez à jouer décidez au hasard qui sera l'attaquant dans le premier tour. Pour vous souvenir qui est l'attaquant durant la partie, le **compteur de statut** devrait être placé avec le joueur qui est l'attaquant.



### C. Sommaire du placement de jeu

- Chaque joueur choisit deux cartes différentes de territoire avec une total de 8 ou plus points de victoire.
- Chaque joueur tire les 8 cartes du haut depuis son dépôt.
- Au hasard décidez qui sera l'attaquant durant le premier tour de jeu. Ce joueur reçoit le compteur de statut.

### IV. L'ordre de tour

Pour un déroulement structuré de la partie, un tour de jeu est divisé en 15 phases. Certaines de ces phases sont effectuées par les deux joueurs simultanément tandis que d'autres sont réalisées par un joueur l'un après l'autre :

1. Phase de tirage de cartes (simultané)
2. Phase de cartes de ressources (simultané)
3. Phase de construction (simultané)
4. Phase de déploiement de l'attaquant
5. Phase de déclaration d'attaque de l'attaquant

6. Phase de déclaration de blocage du défenseur
7. Phase d'allocation de dommages I
8. Phase de déploiement du défenseur
9. Phase de déclaration d'attaque du défenseur.
10. Phase de déclaration de blocage de l'attaquant.
11. Phase d'allocation de dommages II
12. Phase de retraite de l'attaquant
13. Phase de retraite du défenseur
14. Phase de victoire (simultané)
15. Phase finale (simultané)

ainsi qu'une **phase intermédiaire** entre les tours de jeu.

Cette séquence de jeu reste la même dans chaque tour de jeu. Il est important de se souvenir de l'ordre des phases durant un tour de jeu. Pour vous aider à apprendre les phases elles sont imprimées sur le compteur de statut.

**Mot de conseil !** Vous pourriez avoir besoin de quelques tours avant de pouvoir vous familiariser à jouer à travers les différentes phases successives d'un tour. Au début vous devriez mentalement faire succéder les phases même si elles ne sont pas « utilisées » durant un tour pour vous familiariser avec l'ordre de tour.

## Les phases en détail

### 1. Phase de tirage de cartes

Le tour commence toujours avec la phase de tirage de cartes. Les joueurs tirent la carte du dessus de leur propre dépôt dans leur main.

### 2. Phase de cartes de ressource

En premier l'attaquant, ensuite le défenseur placent **une** carte de ressource à l'envers dans sa zone de développement. Ensuite elles sont simultanément retournées à l'endroit et placées non engagées dans la zone de développement.

De cette façon vous augmentez potentiellement le capital technologique chaque tour, cela vous rendra capable de construire des unités.

### 3. Phase de construction

Durant cette phase les joueurs peuvent construire des unités et des Développements de territoire avec leur capital technologique disponible. Les coûts de construction d'une carte sont notés dans la case près du petit symbole du capital technologique TA. Toutes les cartes qu'un joueur désire construire sont placées à l'envers (d'abord par l'attaquant ensuite par le défenseur) dans la zone de déploiement.

Quand toutes les cartes sont placées elles sont retournées simultanément et payées en engageant le montant requis de capital technologique. Toutes les cartes nouvellement construites entrent en jeu dans la zone de développement et sont **engagées** !  
Après avoir payé pour les **cartes de Développement de territoire** nouvellement construites, elles sont placées engagées près d'une carte de territoire de votre choix.

Les **cartes d'Evolution** peuvent seulement être jouées sur des cartes **non engagées** dans la zone de déploiement. Une carte qui reçoit une évolution est instantanément engagée et aucune de ses capacités de cartes ne peut avoir été utilisée auparavant. Les évolutions restent avec la carte sur laquelle elles sont placées. Elles ne peuvent pas être transférées ou être déplacées toutes seules et sont placées dans le cimetière si la carte qu'elles font évoluer est détruite. Chaque carte peut recevoir seulement une carte d'évolution et les capacités accordées par une évolution peuvent seulement être utilisées à la place d'une capacité existante de la carte.

**Important !** Grâce à l'utilisation d'autres capacités d'une carte, les cartes conçues pour la construction peuvent avoir leur coût modifié, peuvent être construites non engagées ou peuvent être construites directement dans un territoire.

#### **4. Phase de déploiement de l'attaquant**

Pour qu'une unité participe à une bataille elle doit être déplacée depuis la zone de déploiement dans un territoire. Dans cette phase, le joueur peut déployer une ou plusieurs quelconques unités de ses **unités non engagées** depuis la zone de déploiement vers une carte de territoire de son choix en les **engageant**.

**Un conseil !** Déployer une unité dans un territoire qui déjà contient des unités ennemies déployées est une décision délicate.

Normalement une unité est déployée en l'engageant ce qui la rend vulnérable et sans défense.

Les joueurs expérimentés attendent pour déployer des unités dans un territoire où des unités ennemies sont situées qu'ils soient les défenseurs parce que l'opportunité des attaquants pour attaquer est déjà terminée. Ceci deviendra plus clair après l'explication des phases suivantes.

#### **5. Phase de déclaration d'attaque de l'attaquant**

Les unités non engagées dans un territoire peuvent maintenant être envoyées à la bataille. Elles reçoivent pour ainsi dire leurs ordres de marche.

L'attaquant peut faire attaquer toute unité de combat **non engagée** dans un territoire en les engageant.

S'il décide de faire attaquer une unité avec la capacité Base Attack (attaque d'une base) il doit décider s'il attaque la base de l'adversaire ou s'il la fait participer dans la bataille dans le territoire.

Jusqu'ici l'attaquant ne sait pas à quelles unités il fait face dans la bataille.

**Important ! Les cartes d'action ne peuvent pas être jouées durant cette phase !**

**Exemple de Déclaration d'attaque**

**Example Declaration of attack**

The conqueror receives:  
You can once draw up to 3 cards from your hand when you have an opponent declared in this territory.

It is time to battle. The Allied player decides to attack with the "M4 Sherman" **1** and the "M7 Priest" **2**. He may not declare the "105-mm Howitzer M2A1" **3** as an attacker since it is already locked. All units that should attack are declared and locked at the same time without any specific targets.

Il est temps de se battre. Le joueur Allié décide d'attaquer avec le « M4 Sherman » (1) et le « M7 Priest » (2). Il ne peut pas déclarer le « 105-mm Howitzer M2A1 » (3) puisqu'il est déjà engagé. Toutes les unités qu'il devrait attaquer sont déclarées et engagées en même temps sa cible spécifique.

## **6. Phase de déclaration de blocage du défenseur**

Le défenseur peut maintenant choisir quelles unités non engagées il désire engager (bloquer) contre les unités attaquantes afin d'allouer les dommages attendus. Les unités assignées pour bloquer sont engagées et placées à côté des unités attaquantes qu'elles bloquent. Une unité attaquante peut être bloquée par des unités défenseurs multiples.

Une règle de base dit : une unité peut seulement bloquer une unité du même type, par exemple, seulement des unités aériennes contre des unités aériennes, des unités navales contre des unités navales et des unités terrestres contre des unités terrestres. Ceci peut être annulé par des capacités de cartes spécifiques, par exemple, un canon anti-aérien peut bloquer des unités aériennes.

**Important ! Les cartes d'actions ne peuvent pas être jouées durant cette phase !**

## Exemple de Déclaration de blocage

### Example Declaration of blocking

The Axis player now chooses the units that will block the attacker's. He chooses units, locks them and places them adjacent to the blocked units. The "Type 4 Ho-Ro" **5** may not be declared as a blocker since it is already locked. He chooses the "Type 97 Chi-Ha" **4** to block the "M7 Priest" **2** and the "Soldier MG Type 96" **3** to block the "M4 Sherman" **1**. Now the battle begins !

Le joueur de l'Axis maintenant choisit les unités qui bloqueront celles de l'attaquant. Il choisit les unités, les engage et les place adjacentes aux unités bloquées. Le « Type 4 Ho-Ro » (5) ne peut pas être déclaré comme un défenseur bloqueur puisqu'il est déjà engagé. Il choisit le « Type 97 Chi-Ha » (4) pour bloquer le « M7 Priest » (2) et « Soldier MG Type 96 » (3) pour bloquer le « M4 Sherman ». Maintenant la bataille commence !

## Exemple d'allocation de dommages

**Example Damage Allocation**

Now the battle is resolved. The "M7 Priest" **2** assigns its AV vs Ground of 2 against a DV of 3. The "Type 97 Chi-Ha" **4** assigns an AV vs Ground of 3 against a DV of 3. The "M7 Priest" **2** receives 3 points of damage and its DV is reduced to 0 and it is put into the junkyard. The second match-up is not so favorable for the Axis player. The "Soldier MG Type 96" **3** deals 3 damage to a DV of 4 while the "M4 Sherman" **1** puts him into the junkyard with an AV vs Ground of 4.

Maintenant la bataille est résolue. Le « M7 Priest » (2) assigne sa valeur d'attaque contre une unité terrestre de 2 contre une valeur défensive de 3. Le « Type 97 Chi-Ha » (4) assigne une valeur d'attaque contre une unité terrestre de 3 contre une valeur défensive de 3. Le « M7 Priest » (2) reçoit 3 points de dommages et sa valeur défensive est réduite à 0 et il est placé dans le cimetière. La seconde confrontation n'est pas si favorable pour le joueur de l'Axe.

La carte « Soldier MG Type 96 » (« mitrailleuse type 96 ») (3), entraîne un dommage de 3 contre une valeur défensive de 4 tandis que la carte « M4 Sherman » (1), la met dans le cimetière avec une valeur d'attaque envers une force terrestre de 4.

### 7. Phase d'allocation de dommage n°1

Les questions suivantes sont soulevées : **quand** et **quelles** unités de combat est endommagées ? **Combien** de points de dommage et depuis **quelles** unités de combat

ennemies endurent-elles ces dommages ? Quelles sont les conséquences des dommages pour l'unité de combat ?

Dans la phase d'allocation de dommages déduisez la **valeur d'attaque ( VA )** de la **valeur de défense ( VD )** de toutes les unités impliquées dans la bataille.

Une règles de base stipule : une unité peut seulement assigner sa valeur d'attaque contre la valeur de défense d'une unité de même type. Par exemple, seulement des unités aériennes contre des unités aériennes, des unités navales contre des unités navales et des unités terrestres contre des unités terrestres.

Une exception à cette règle est les unités avec la capacité **Initiative !** qui peuvent aussi infliger leur valeur d'attaque contre les valeurs défensives des types d'unités mentionnés dans leur case de texte. Ceci permet par exemple à certaines unités aériennes d'infliger leur valeur d'attaque contre des valeurs défensives d'unités navales. Une unité est détruite si sa valeur défensive est réduite à 0 ou moins. Les dommages sont infligés simultanément à la fin de cette phase.

Les unités sont considérées comme tirant l'une contre l'autre au même moment où elles se font tirer dessus.

Une exception à cette règle est les unités avec la capacité **Avantage ! ( Avantage ! )** qui peuvent infliger leur valeur d'attaque contre certaines unités mentionnées dans leur case de texte et les dommages sont infligés immédiatement. Si ceci devait détruire une unité de combat attaquée, elle ne pourrait pas « répliquer ». Si l'unité de combat devait survivre elle pourrait répliquer comme normalement.

Si deux unités devaient combattre l'une contre l'autre avec chacune la capacité **Avantage ! ( Avantage ! )**, les capacités s'annulent mutuellement et la bataille est conduite normalement.

## Exemple d'Initiative ! et d'Avantage !

### Example for Initiative! and Advantage!

The Zero is one of the Air Units that may assign its AV against Ground Units.

In addition it has Advantage! vs Bombers which makes it a strong unit.

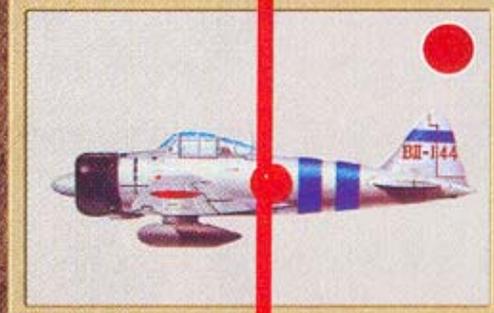
Abilities like Initiative! and Advantage! are always listed in the text-box.

**Initiative! Ground.**  
*(This unit can attack ground targets.)*

**Advantage! over Bombers.**  
*(This unit deals its damage first.)*



**Mitsubishi A6M2 Reisen „Zero“ 1940**



**Fighter**

	4	<p><b>Initiative! Ground.</b> <i>(This unit can attack ground targets.)</i></p> <p><b>Advantage! over Bombers.</b> <i>(This unit deals its damage first.)</i></p> <p>2 TA: once per turn +2 Defense.</p> <p>Take Off Weight: 2410 Kg    Crew: 1            Engine: 950 HP                    Range: 1500 Km            Speed: 533 Km/h                Length: 9,06 m            Ceiling: 10500 m                Span: 12 m</p>
	0	
	4	
	1	
	3	
	3	

History of War
PSXI 79/207

Initiative ! Ground (Initiative ! terrestre).  
(cette unité peut attaquer des cibles terrestres).

Advantage ! over Bombers (Avantage ! sur les bombardiers)  
(cette unité entraîne ses dommages d'abord)

Le chasseur Zero est l'une des unités aériennes qui peut assigner sa valeur d'attaque contre des unités terrestres.

En plus il bénéficie de l'Avantage ! contre les bombardiers ce qui en fait une forte unité.

Les capacités comme Initiative ! et Advantage ! ( Advantage ! ) sont toujours énumérées dans la case de texte.

**Une unité est bloquée par une seule unité :**

Une unité attaquante bloquée assigne sa valeur d'attaque appropriée contre la valeur défensive des unités bloquantes et l'unité bloquante assigne la valeur d'attaque appropriée contre la valeur défensive des unités attaquantes.

**Une unité est bloquée par des unités multiples :**

Une unité attaquante bloquée par des unités multiples peut assigner chaque valeur attaquante pour approprier (et peut la répartir) contre les unités bloquantes. Les unités bloquantes, chacune assigne leur valeur d'attaque appropriée contre l'unité bloquée.

Exemple multiple Block : exemple de blocage multiple

## Example Multiple Block

**2**

**3**

**1**

**Type 95 Ha-Go** 1935

Tank

Advantage! over Infantry.  
(This unit deals its damage first.)

Once per turn, +1 AV-Ground against Infantry.

Draw a card when this unit goes to the Junkyard from play.

Weight: 7400 kg  
Engine: 120 HP  
Speed: 42 km/h  
Caliber: 37 mm

Over: 3  
Range: 120 km  
Length: 4.50 m  
Width: 2.50 m

**Type 4 Ho-Ro** 1937

Tank - Artillery

Lock: this unit deals 1 damage to an opponent Ground Unit in the same Territory.

Lock: this unit deals 1 damage to an opponent Naval Unit in the same Territory.

Weight: 13000 kg  
Engine: 170 HP  
Speed: 30 km/h  
Caliber: 120 mm

Over: 4-1  
Range: 900 m  
Length: 5.12 m  
Width: 2.10 m

**Malaya**

Territory

The conqueror receives...  
You can once draw up...  
have an opponent discard up to two cards when Malaya is conquered.

**M4 Sherman** 1936

Tank

Advantage! over Infantry.  
(This unit deals its damage first.)

When this unit goes to the Junkyard from play search your Depot for another M4 Sherman, reveal this card and take it into your hand. Shuffle your depot afterwards.

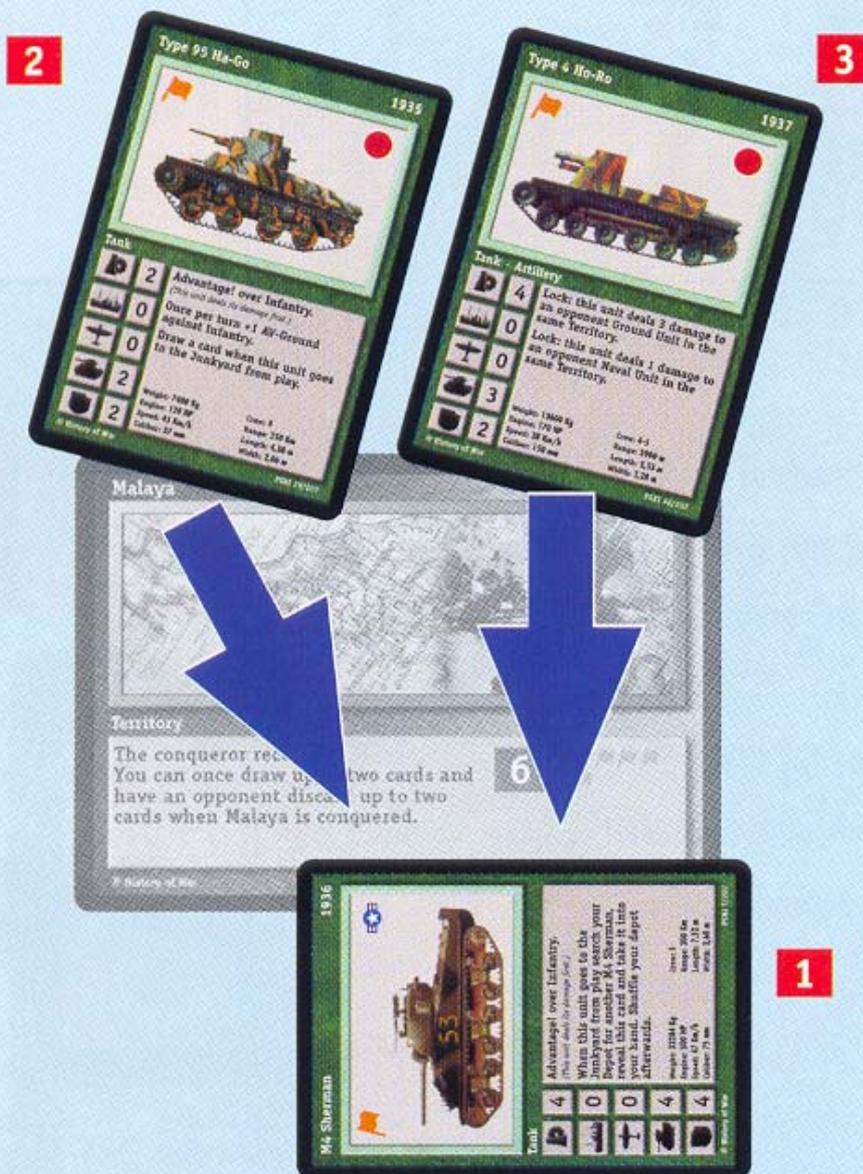
Weight: 22000 kg  
Engine: 250 HP  
Speed: 47 km/h  
Caliber: 75 mm

Over: 3  
Range: 200 km  
Length: 7.10 m  
Width: 2.60 m

The Allied player hopes to kick the Axis out of the territory. He declares an attack with the "M4 Sherman" **1** and locks it.

Le joueur allié espère expulser l'Axe du territoire. Il déclare une attaque avec la carte « M4 Sherman » (1) et l'engage.

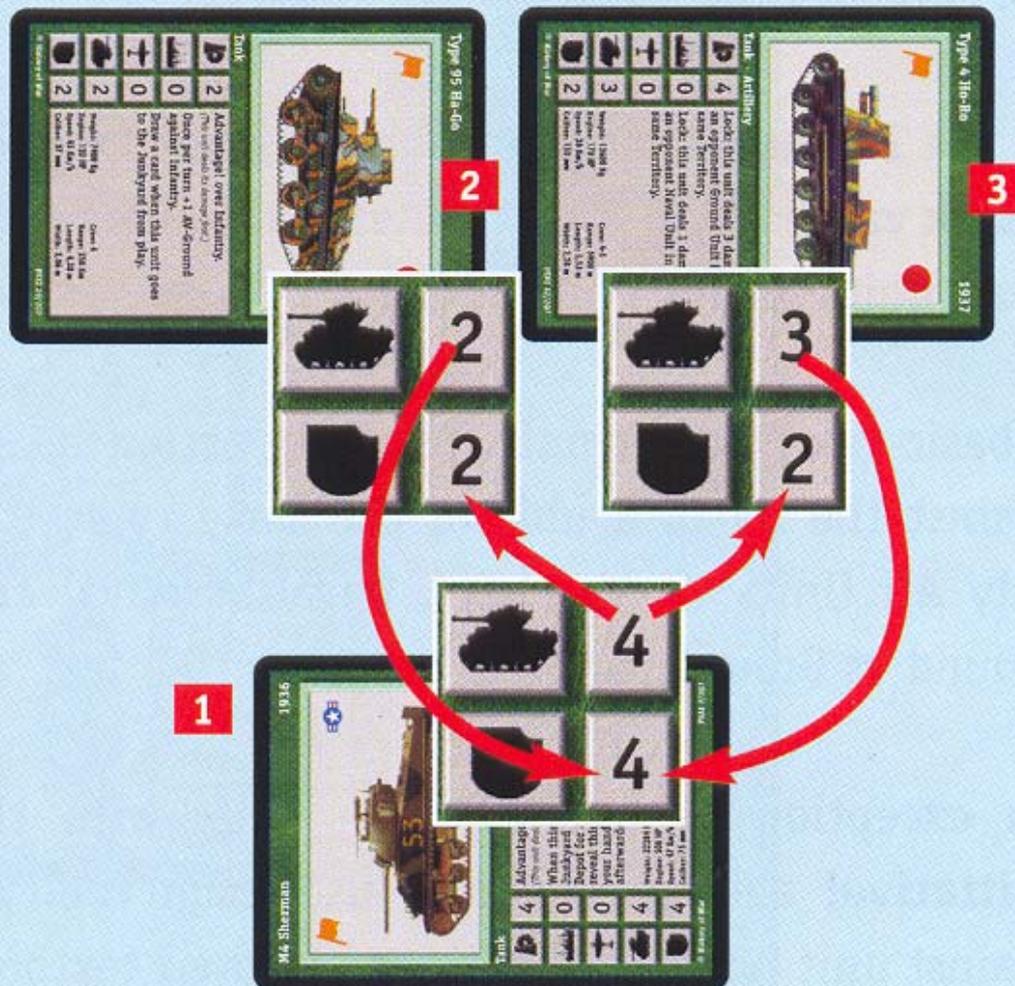
## Example Multiple Block



The Axis player doesn't give up on the territory and blocks the attacking "M4 Sherman" **1** with the "Type 95 Ha-Go" **2** and the "Type 4 Ho-Ro" **3**

Le joueur de l'Axis n'abandonne pas le territoire et bloque le « M4 Sherman » (1) attaquant avec le char « Type 95 Ha-Go » (2) et le char « Type 4 Ho-Ro » (3).

## Example Multiple Block



Blocking units may concentrate their fire. Therefore the „M4 Sherman“ **1** receives 5 damage against a DV of 4 and is destroyed. In return the „M4 Sherman“ **1** may assign its AV vs Ground of 4 and divide it up between the blocking units. The „Type 95 Ha-Go“ **1** receives 2 damage against his DV of 2 and the „Type 4 Ho-Ro“ **1** receives 2 damage against its DV of 2. So both Axis units are put into the junkyard.

Les unités bloquantes peuvent concentrer leurs tirs. Par conséquent, le char « M4 Sherman » (1) reçoit 5 points de dommage contre une valeur de défense de 4 et est détruit.

En retour, le char « M4 Sherman » (1) peut assigner sa valeur d'attaque terrestre de 4, et la répartir entre les unités bloquantes.

Le char « Type 95 Ha-Go » (1) reçoit 2 points de dommage contre une valeur défensive de 2 et le char « Type 4 Ho-Ro » (1) reçoit 2 points de dommage contre sa valeur défensive de 2. Ainsi les deux unités de l'Axe sont placées dans le cimetière.

Une unité attaquante n'a pas été bloquée :

Une unité attaquante non bloquée peut assigner **une** de ses valeurs d'attaque à une unité ennemie dans le territoire.

Le fait que l'unité attaquante prenne des dommages dépend de l'état de sa carte cible.

Si le dommage est assigné à l'encontre de :

a) une unité **engagée** mais **non bloquante**, l'unité attaquante ne se voit pas assigner de dommage en retour.

b) une unité **non engagée**, cette unité peut assigner la valeur attaquante appropriée contre l'attaquant. Si ceci est le cas, l'unité attaquée doit être engagée immédiatement.

c) **une unité engagée mais bloquante**, l'unité bloquante peut seulement assigner une valeur d'attaque non utilisée contre l'attaquant en retour.

Example « Sink the Fuso » : Exemple « Coulez le Fuso »

## Example "Sink the Fuso"

**3**

**1**

**2**

**3**

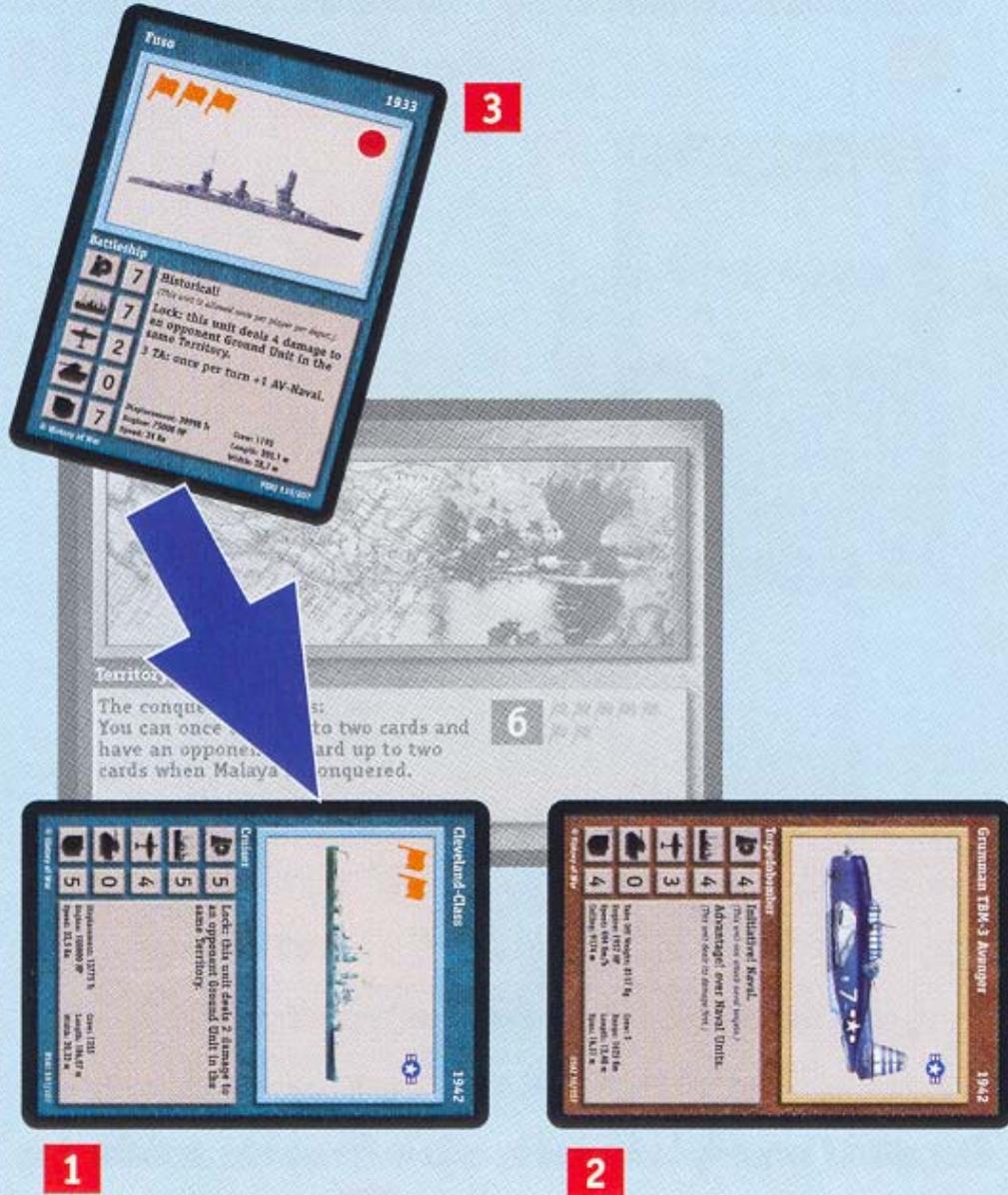
**1**

**2**

The Allied player sees his chance to sink the very dangerous "Fuso" **3** and declares an attack with the "Cleveland-Class" **1** and the "Grumman TBM-3 Avenger" **2**.

Le joueur voit sa chance de pouvoir couler le très dangereux Fuso (3) et déclare une attaque avec le navire « Cleveland-Class » (1) et le « Grumman TBM-3 Avenger » (2).

## Example "Sink the Fuso"



There is no way to escape anymore. The "Fuso" **3** may only block the "Cleveland-Class" **1** since the basic rule says only naval units may block naval units unless its noted otherwise on a card. In this case the "Grumman TBM-3 Avenger" **2** may not be blocked.

Il n'y a plus moyen de s'échapper. Le « Fuso » (3) peut seulement bloquer le navire « Cleveland-Class » (1) car la règle de base dit que seules les unités navales peuvent bloquer des unités navales à moins que cela ne soit noté autrement sur une carte. Dans ce cas, le Grumman TBM-3 Avenger » (2) ne peut pas être bloqué.

## Example "Sink the Fuso"

The diagram shows three units and their dice grids:

- Unit 1 (Cleveland-Class):** Initiative: Naval. Advantage: over Naval Units. Dice grid: 5, 5, 4, 0, 5.
- Unit 2 (Grumman TBM-3 Avenger):** Initiative: Naval. Advantage: over Naval Units. Dice grid: 4, 4, 3, 0, 4.
- Unit 3 (Fuso):** Initiative: Naval. Advantage: over Naval Units. Dice grid: 7, 0, 2, 7, 5, 4, 0, 5.

Red arrows indicate the following damage assignments:

- From Unit 1 to Unit 3: 7 vs 5.
- From Unit 2 to Unit 3: 4 vs 7.
- From Unit 3 to Unit 1: 5 vs 5.

Now the hour of judgement has come. Damage will be assigned simultaneously. The "Fuso" **3** blocks the "Cleveland-Class" **1** and fires with AV vs Naval of 7 against a DV of 5 which means its end. The "Cleveland-Class" **1** assigns its AV vs Naval of 5 against the "Fuso" DV of 7. As the "Grumman TBM-3 Avenger" **2** was not blocked it may now target an appropriate enemy unit. Because the "Grumman TBM-3 Avenger" **2** has Initiative! Naval units it assigns its AV vs Naval of 4 against the "Fuso" **3**. Since the "Fuso" **3** did not use its AV vs Air of 2 so far it may assign it against the DV of 4 which leaves it damaged but intact. In total the "Fuso" **3** receives 9 points of damage and sinks to the ground.

Maintenant l'heure du jugement est venue. Les dommages seront assignés simultanément. Le « Fuso » (3) bloque le navire « Cleveland-Class » (1) et tire avec une valeur d'attaque anti-navire de 7 contre une valeur défensive de 5 ce qui signifie sa fin. Le navire « Cleveland-Class » (1) assigne sa valeur d'attaque de 5 contre la valeur défensive du « Fuso » (3) de 7. Comme le « Grumman-TBM 3 Avenger » (2) n'était pas bloqué, il peut maintenant viser une unité ennemie appropriée. Parce que le « Grumman-TBM 3 Avenger » (2) a la propriété Initiative ! Naval Units (Initiative ! Unités Navales), il assigne sa valeur d'attaque anti-navire de 4 contre le « Fuso » (3). Comme le « Fuso » (3) n'a pas utilisé sa valeur d'attaque anti-aérienne de 2 jusqu'ici il peut l'assigner contre la valeur défensive de 4 ce qui le laisse endommagé mais intact. Au total, le « Fuso » (3) reçoit 9 points de dommage et coule par le fond.

**Important !** Au lieu de participer à une bataille dans un territoire les unités avec la capacité **Base Attack ! (attaque d'une base !)** peuvent à la place attaquer la **base ennemie**.

Le défenseur peut seulement déclarer des unités non engagées dans sa zone d'assemblage comme bloqueur. Ceci représente le bombardement stratégique.

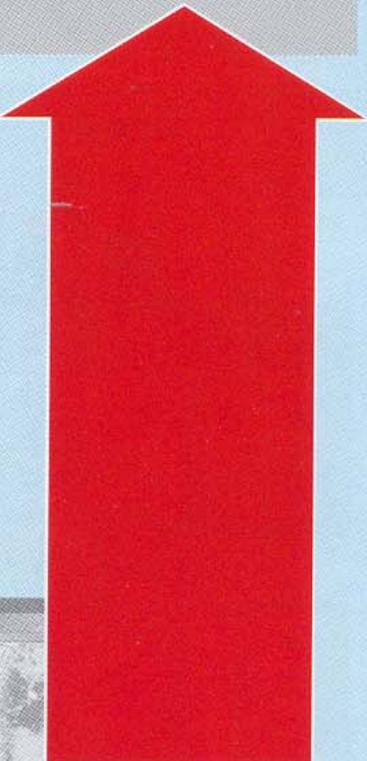
De cette façon votre adversaire est obligé de laisser des chasseurs ou des canons anti-aériens dans sa zone d'assemblage pour être en sécurité.

Attribution de dommages avec la capacité Base Attack ! (Attaque de bases !)

La capacité Base Attack ! (Attaque de bases !) d'une unité s'applique seulement quand elle **n'a pas été bloquée** par une unité dans la zone d'assemblage ennemie. Si elle a été bloquée, l'attribution de dommages entre les unités fonctionne comme décrit auparavant.

Exemple for base attack ! ( Exemple d'attaque de bases ! )

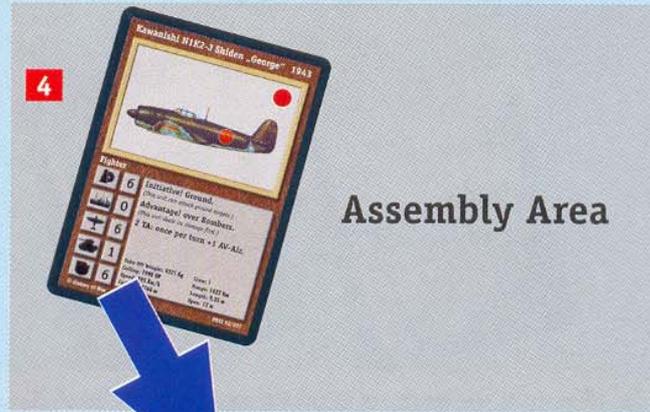
### Example for Base Attack!



The Allied player decides to do a strategic base attack. The "Martin B-26B Marauder" **1** and the "North American B-25J Mitchell" **2** both have the Base Attack! ability. This allows them to attack an enemies base from within a territory.

Le joueur allié décide d'effectuer une attaque d'une base stratégique. Les cartes « Martin B-26B Marauder » (1) et « North American B- 25J Mitchell » (2) tous les deux ont la capacité Base attack ! (Attaque de bases !). Ceci leur permet d'attaquer une base ennemie depuis leur territoire.

### Example for Base Attack!



Assembly Area

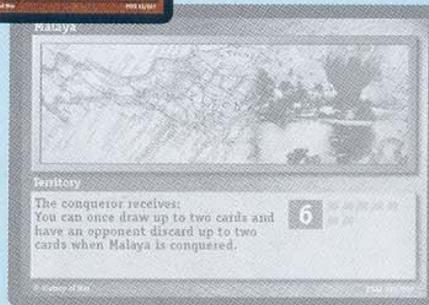


1

2



3



6

Base attacks may only be blocked by units in the enemies Assembly Area. Therefore the "Kawasaki Ki-61 Hien "Tony" **3** in the territory may not block the attacking bombers. Luckily the Axis player has an unlocked "Kawanishi N1K2-J Shiden "George" **4** in his Assembly Area. He uses it to block the incoming "Martin B-26B Marauder" **1**. The "North American B-25J Mitchell" **2** gets through unscathed.

L'attaque de base peut seulement être bloquée par des unités dans la zone d'assemblage ennemie. Et c'est pourquoi, la carte « Kawasaki KI-61 Hien Tony » (3) dans le territoire ne peut pas bloquer les bombardiers attaquants. Par chance le joueur de l'Axe a une carte non engagée « Kawanishi N1K2-J Shiden George » (4) dans sa zone d'assemblage. Il l'utilise pour bloquer le « Martin B-26B Marauder » sur le point d'arriver (1). La carte « North American B-25J Mitchell » (2) parvient à destination indemne.

## Assembly Area

**4**

**1**

**2**

**1**

!

**Base Attack! 1 TA:** Your opponent has to put the top card of his Depot to the Junkyard. *(The damage of the Base Attack is*

**2**

**Assembly Area**

6

1

6

4

3

4

The "Kawanishi N1K2-J Shiden "George" **4** has Advantage! over Bombers and fires first on the "Martin B-26B Marauder" **1**. It receives 6 damage against its DV of 4 and is put to the junkyard before it got a chance to fire back. The "North American B-25J Mitchell" **2** gets through unblocked and may now deal its base damage. In this case the Allied player pays one TA and the Axis player has to discard the top card of his Depot. The base damage may be dealt only once even if the player had more TA available. After the attack the "North American B-25J Mitchell" stays locked in the territory it attacked from. Note: Even though the „North American B-25J Mitchell" got through unblocked it may not assign its AV to any targets in the enemies Assembly Area.

La carte « Kawanashi N1K2- Shiden George » (4) à la capacité Advantage ! (Avantage !) sur les bombardiers et tire en premier sur le « Martin B-26B Marauder » (1). Il reçoit 6 points de dommage contre une valeur défensive de 4, et est mis dans le cimetière avant qu'il ait une chance de riposter. La carte « North American B-25J Mitchell » (2) parvient non bloquée et peut maintenant attribuer son dommage à la base. Dans ce cas, le joueur allié paie un point de capital technologique et le joueur de l'Axe doit défausser la carte du haut de son dépôt. Le dommage de la base peut seulement être attribué une fois même si le joueur a plus de capital technologique disponible. Après l'attaque, le « North American B-25J Mitchell » reste engagé dans le territoire depuis lequel il attaquait. Note : même si le « North American B-25J Mitchell » parvenait à destination non bloqué, il ne pourrait pas assigner sa valeur d'attaque à des cibles dans la zone d'assemblage ennemie.

**Les cartes de développement de territoire** peuvent recevoir des dommages de toutes les unités qui peuvent attaquer les unités terrestres, c'est-à-dire des unités terrestres, des unités avec la capacité Initiative ! Ground (Initiative ! Terrestre), les cartes d'action et le « dommage d'engagement » approprié. Le montant de dommages est déterminé par la valeur de l'attaque contre un objectif terrestre.

**Important !** La valeur d'attaque et la valeur défensive d'une unité peuvent être modifiées par des capacités sur d'autres cartes. Par exemple, les canons ont souvent la capacité d'attribuer des dommages juste en les engageant sans la nécessité de les déclarer comme des attaquants ou des bloqueurs.

Des cartes d'action peuvent aussi asséner des dommages.

Si une carte est détruite par une action ceci n'est pas considéré comme un dommage mais un mécanisme immédiat. Les cartes détruites sont placées au cimetière et ne participent pas dans l'allocation de dommages.

Différentes sources de dommages sont additionnées et assénées simultanément à la fin de la phase. ( Exception : les unités avec la capacité Advantage ! (Avantage ! )

Les unités détruites sont placées dans le cimetière. Les unités qui n'étaient pas détruites regagnent leur valeur défensive imprimée à la fin de chaque phase.

#### **8. Phase de déploiement du défenseur**

Maintenant le défenseur accomplit son déploiement comme décrit pour l'attaquant dans la phase 4.

#### **9. Phase de déclaration d'attaque du défenseur**

Le défenseur maintenant déclare ses attaques juste comme l'attaquant l'avait fait à la phase 5.

#### 10. Phase de déclaration de blocage de l'attaquant

Maintenant l'attaquant se met à déclarer ses unités de blocage juste comme décrit pour le défenseur dans la phase 6.

#### 11. Phase II d'allocation de dommages

Ceci est une autre **phase d'allocation de dommages** juste comme celle décrite dans la phase 7.

#### 12. Phase de repli de l'attaquant

Maintenant l'attaquant peut replier toutes les unités **non engagées** dans des territoires dans sa zone de déploiement en les **engageant**.

#### 13. Phase de repli du défenseur

Maintenant le défenseur peut replier toutes ses unités **non engagées** dans les territoires dans sa zone de déploiement en les **engageant**.

#### 14. Phase de victoire

Dans cette phase vous vérifiez si un joueur a conquis un territoire. Vous **ajoutez le nombre de vos propres drapeaux de victoires sur les unités non engagées et les cartes d'évolution terrestre** dans le territoire.

Ensuite vous déduisez le nombre total de drapeaux de victoire ennemie sur ses unités non engagées et les évolutions terrestres dans le territoire. **S'il reste au moins autant de drapeaux de victoire que mentionné sur la carte de territoire, vous avez conquis le territoire.**

#### Que faire ensuite ?

Si un territoire est conquis la carte est retirée de la zone de territoire et est mise de côté.

Vous devez ensuite placer une force d'occupation sous la carte de territoire. Par conséquent, vous devez laisser des unités avec un total de la moitié du montant requis de drapeaux de victoire (en arrondissant vers le haut) ou plus.

Les évolutions de territoire du joueur conquérant doivent rester dans le territoire. Les unités restantes du conquérant sont placées engagées dans sa zone de déploiement.

**Les unités ennemies** sont placées engagées dans sa zone de déploiement et **ses évolutions de territoire** sont placées dans le cimetière.

#### La conquête d'un territoire

### The Conquest of a territory

In the Victory Phase both players add up their victory flags in the territory. The Allied player has one unlocked flag on the "M3A1 Light Tank" **4** in the territory. The "Cleveland-Class" **3** and the "105-mm Howitzer M2A1" **5** are locked and their flags do not count. The Axis player has the following unlocked cards in the territory: The "Fuso" **6** with 3 flags, the "Soldier MG Type 96" **8** with 2, the land improvement "Observation Post" **9** with 1 and the "Soldier Rifle Type 38" **10** with 2 flags. That is a total of 8 flags. The "50-mm Mortar Type 89" **7** is not included because it is locked. Now we calculate: 8 Axis victory flags minus 1 Allied victory flag equals a net amount of 7 victory flags. You need 7 flags **1** to conquer the territory. So the Axis player won and gets 6 victory points **2**. Now the Axis player has to decide upon his occupational force: He has to leave the land improvement in the territory. Further he chooses the "Soldier MG Type 96" **8** and the "Soldier Rifle Type 38" **10** for a total of 4 victory flags (the rounded up half of 7). All other cards are placed into his Assembly Area locked.

A la phase de Victoire, les deux joueurs additionnent leurs drapeaux de victoire dans le territoire. Le joueur allié a un drapeau non engagé sur la carte « Char Léger M3A1 » (4) dans le territoire. Les cartes « Cleveland-Class » (3) et « 105 mm Howitzer M2A1 » (5) sont engagées et leurs drapeaux ne comptent pas. Le joueur de l'Axe a les cartes suivantes non engagées dans le territoire : le « Fuso » (6) avec trois drapeaux, la carte « Soldier MG Type 96 » (8) avec deux drapeaux de victoire, la carte d'évolution de territoire « Observation Post » (9) avec un drapeau de victoire et la carte « Soldier Rifle Type 38 » (10) avec deux drapeaux de victoire. Ceci totalise huit drapeaux de victoire. La carte « 50 mm Mortar Type 89 » (7) n'est pas incluse parce qu'elle est engagée. Maintenant nous calculons : 8 drapeaux de victoire de l'Axe moins un drapeau de victoire Allié est égal à un montant net de 7 drapeaux de victoire. Vous avez besoin de 7 drapeaux de victoire (1) pour conquérir le territoire. Ainsi le joueur de l'Axe a gagné et obtient 6 points de victoire (2). Maintenant le joueur de l'Axe doit décider de sa force d'occupation : Il doit laisser la carte d'évolution du territoire dans le territoire. Ensuite il choisit la carte « Soldier MG Type 96 » (8) et la carte « Soldier Rifle Type 38 » (10) pour un total de 4 drapeaux de victoire (ceci correspond à la moitié de 7

arrondi vers le haut). Toutes les autres cartes sont placées dans sa zone de déploiement engagées.

### 15. Phase finale

A la phase finale les joueurs doivent vérifier les limites de **8 cartes dans la main** et de **5 cartes dans la zone de déploiement**. S'il y a des cartes en excès, elles sont placées dans le cimetière.

Si un joueur a 15 points de victoire ou plus, la partie est gagnée après la phase finale. S'il n'est pas possible pour l'un ou l'autre des joueurs d'obtenir 15 points de victoire ou plus, la partie se termine par une partie nulle. **Maintenant c'est la fin du tour de jeu !**

### La phase intermédiaire

Avant que vous ne débutiez le prochain tour de jeu, vous devez faire certaines choses :

**Les deux joueurs désengagent toutes les cartes en jeu.** Ils mettent un compteur de retranchement sur toutes les unités avec la capacité **Entrenchment !** (Retranchement !) qui marque l'augmentation de leur capacité défensive. Le marqueur de statut est déplacé vers l'autre joueur pour indiquer le changement du statut d'attaquant et de défenseur.

**Maintenant le prochain tour de jeu peut commencer !**

**Quelques conseils !** Maintenant vous avez réussi à terminer la plupart des règles. Ci-dessous vous trouverez certains mécanismes de jeu et leur description. L'utilisation des capacités particulièrement qui peut modifier les règles de la partie ajoute un charme supplémentaire au jeu.

Prenez votre temps pour étudier toutes les cartes et leurs capacités.

Lisez juste le reste du manuel et ensuite continuez vers votre prochaine partie !

### Capacités et cartes d'actions

Presque toutes les cartes du jeu History Of War ont des **capacités** qui peuvent modifier ou changer les règles dans ce manuel.

Une règle générale dit : **le texte sur les cartes prévaut sur le texte des règles !**

Les capacités des cartes sont divisées en **actions** et en **effets**. Les cartes d'action entraînent des actions. Avant que des capacités puissent être utilisées, tout prérequis ou coût dans le texte de la carte doit être rempli. Les effets durent plus longtemps qu'une phase et ne nécessitent pas d'activation. La valeur défensive d'une unité ne peut pas être abaissée en dessous de 1 ! (1)

La capacité du vaisseau allemand Maass-class est un exemple pour un effet :



Les actions durent seulement le temps de la phase où elles sont jouées. Les actions sont toujours reliées à une activation sous la forme de « coûts », par exemple, en payant des points de capital technologique en engageant la carte, etc. (2)

**Exemple pour des actions**



1

1 TA, lock: you can build one unlocked ground unit into your assembly area.



2

Assembly Area



3



6

1 TA, lock: lock an opponent Base Improvement, usable only when this unit stays in a Territory.

We are currently in the building phase and all cards intended to be built are turned face up. The Allied player wants to activate his "Bridge Layer" **1** that would allow him for 1 TA and locking to build a Ground Unit unlocked. He also declares that he wants to build the "M3A1 Light Tank" **2** unlocked. The Axis player has a destroyer in a territory. Since he doesn't like the intended action of the Allied player he declares an action of his "Kamikaze-Class" **3** that allows him for 1 TA and locking of the destroyer to lock one of the enemies Base Improvement cards. After both players are done with playing actions, all played actions will be resolved starting with the last one. Result: Since the action of the "Kamikaze-Class" was declared last it will be resolved first with the result that the "Bridge Layer" will be locked before the Allied player may use it. The Axis player pays 1 TA and locks the destroyer while the Allied player doesn't have to pay for the "Bridge Layer" action since it is cancelled. Important: Costs for action will be paid when the action occurs.

(not all shown pictures are included in this Starter-Box)

(1)

1 point de capital technologique, engagez : vous pouvez construire une unité terrestre non engagée dans votre zone de déploiement.

(2) zone de déploiement

(3)

1 point de capital technologique, engagez : engage une carte de ressource de l'adversaire, utilisable seulement quand cette unité reste dans un territoire.

Nous sommes actuellement dans la phase de production et toutes les cartes conçues pour être construites sont retournées à l'endroit. Le joueur Allié veut activer sa carte « Bridge Layer » (1) qui pourrait lui permettre pour un point de capital technologique et l'engagement de construire une unité Terrestre non engagée. Il déclare aussi qu'il veut construire la carte « M3A1 Light Tank » (2) non engagée. Le joueur de l'Axe a un destroyer dans un territoire. Comme il n'aime pas l'action prévue par le joueur Allié il déclare une action de sa carte « Kamikaze-Class » (3) qui lui permet pour 1 point de capital technologique et l'engagement du destroyer d'engager une des cartes de ressources ennemies. Après que les deux joueurs aient réalisé leurs actions de jeu, toutes les actions jouées seront résolues en commençant par la dernière. Résultat : comme l'action de la carte « Kamikaze-Class » était déclarée la dernière, elle sera résolue la première avec le résultat que la carte « Bridge Layer » sera engagée avant que le joueur puisse l'utiliser. Le joueur de l'Axe paie 1 point de capital technologique et engage le destroyer tandis que le joueur Allier n'a pas besoin de payer pour l'action de la carte « Bridge Layer » puisqu'elle est annulée. Important : les coûts pour une action seront payés quand l'action surviendra. (Toutes les cartes montrées ne sont pas incluses dans la boîte du starter).

### **Comment et quand puis-je jouer des actions des capacités de cartes et des cartes d'action ?**

Les actions des capacités de cartes peuvent basiquement être jouées à tout moment durant la partie. Les cartes d'actions peuvent être jouées à tout moment excepté durant les phases d'attaques et de déclaration de blocage.

Les joueurs peuvent jouer leurs propres actions en réponse à des actions jouées. Dans ce cas chaque action est mise sur une pile virtuelle.

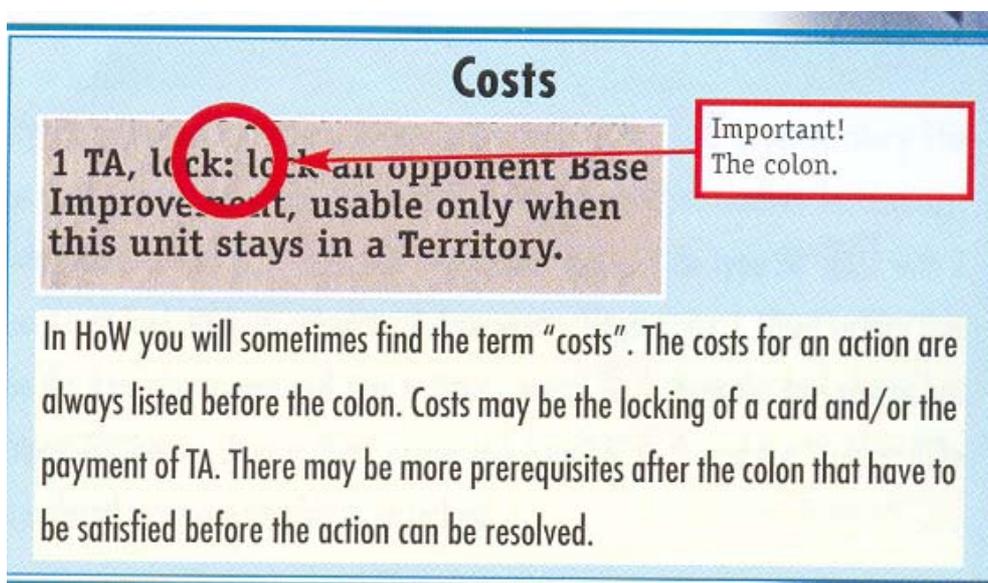
Quand les deux joueurs acceptent de ne pas réagir ultérieurement la pile virtuelle des actions sera résolue en commençant avec la dernière action jouée.

Si une action ne peut pas être résolue parce que :

- a) la carte qui fournissait l'action était détruite.
- b) les coûts pour l'action ne peuvent pas être payés,
- c) la cible désignée de l'action était détruite,

l'action est annulée et ne doit pas être payée.

La **génération de points de capacités de technologie** n'est pas une action et ne peut pas être annulée ou empêchée d'une façon quelconque.



### Coûts

1 TA, (un point de capacité technologique), engagez : engage une carte de ressources adverse, utilisable seulement quand cette unité reste dans un territoire.

**Important ! Les deux points :**

Dans le jeu History Of War, vous trouverez parfois le terme « Coûts ». Les coûts pour une action sont toujours énumérés avant les deux points : . Les coûts peuvent être l'engagement d'une carte et/ou le paiement de points de capacités technologiques. Il peut y avoir plus de pré requis après les deux points : qui doivent être satisfaits avant que l'action puisse être résolue.

Il peut être important pour celui qui sera le premier joueur de déclarer une action. Pour minimiser les retards, nous recommandons : si une situation de jeu exige une action initiale par un joueur, le droit de commencer le premier est celui de l'attaquant actuel.

**Les cartes d'action** entraînent des actions à réaliser en un seul temps. La carte d'action est mise sur la table et les coûts imprimés en capacité technologique sont payés. Le texte de la carte peut vous forcer à payer des « coûts » additionnels, mais ils doivent être payés à la résolution de la carte d'action. Après, les cartes d'actions sont placées dans le cimetière même si elles ne sont pas résolues. Une carte d'action est considérée comme étant dans votre main jusqu'à ce qu'elle soit résolue dans la pile.

## Les termes de History Of War

### **Camouflage !**

Camouflage ! est une capacité qui empêche une carte d'être endommagée par une catégorie spécifique de cartes. Une unité camouflée ne peut pas être bloquée par des unités de cette catégorie. (c'est-à-dire, « camouflage ! affectant les tanks » signifie que cette carte ne reçoit pas de dommage des tanks et ne peut pas être bloquée non plus par des tanks).

### **Avantage ! (Avantage !)**

Avantage ! (Avantage !) est une capacité qui rend capable une unité d'appliquer ses dommages avant que les unités sans Avantage ! (Avantage !) ne puissent répliquer. Si une unité est détruite par « Avantage ! damage » (« Avantage ! dommages ») elle ne peut pas entraîner des dommages en retour. Si l'unité survit elle assigne ses dommages.

### **Initiative !**

Les unités qui ont la capacité Initiative ! peuvent attaquer des unités ennemies dans une catégorie différente. Si une unité assigne sa valeur d'attaque à une unité d'une catégorie différente, l'unité défenseur peut assigner en retour la valeur attaquante appropriée envers l'attaquant même s'il n'a pas la capacité Initiative !. Initiative ! ne permet pas à une unité de bloquer de quelconques attaques depuis des unités d'une catégorie différente.

### **Maintenance !**

Maintenance ! est une capacité qui augmente les coûts pour une unité pour rester en jeu. Pour les unités avec Maintenance ! le montant requis de capacité technologique doit être payé au **début de la phase de Construction** pour les garder en jeu. Si les coûts ne peuvent pas être payés, l'unité est détruite et placée directement dans le cimetière sans utiliser aucune de ses capacités.

### **Kamikaze !**

Les unités avec la capacité Kamikaze ! peuvent augmenter leur valeur d'attaque une fois. Si le joueur utilise la capacité, l'unité sera placée dans le cimetière après la phase d'Allocation de Dommages.

### **Base Attack ! ( Attaque de Base ! )**

Les cartes non engagées avec la capacité Base Attack ! ( Attaque de Base ! ) peuvent être déclarés comme attaquant la base de leur adversaire.

Une attaque de base peut seulement être réalisée depuis un territoire. La base de l'adversaire consiste en son cimetière, sa main, son dépôt et ses cartes de Développement de base en jeu. L'unité attaquante peut seulement être bloquée par des unités non engagées dans la zone de déploiement ou par des cartes dans la zone de Développement avec la capacité de bloquer des unités attaquant la base. Base Attack ! ( Attaque de Base ! ) ne peut pas être bloquée par des cartes localisées dans les territoires. L'attaque de base peut seulement être lancée depuis un territoire. L'unité attaquante reste dans un territoire à partir duquel elle a commencé son attaque. De nombreuses Bases Attack ! ( Attaques de Base ! ) nécessitent des coûts ( c'est-à-dire Base Attack ! 2 TA : Destroy a base Improvement, Attaque de Base ! 2 points de capacité technologique : détruit une carte de ressource ) . Les coûts doivent être payés au cas où la Base Attack ! ( Attaque de Base ! ) survient. Une Base Attack ! ( Attaque de Base ! ) survient seulement une fois par attaque réalisée avec succès.

### **Entrenchment ! ( Retranchement ! )**

Les unités qui ont la capacité Entrenchment ! ( Retranchement ! ) augmentent automatiquement leur valeur défensive de 1 entre les tours tant qu'elles sont localisées dans un territoire. Ceci est fait en plaçant des compteurs de retranchement.



Le mot clé Entrenchment ! ( Retranchement ! ) est suivi par l'augmentation de valeur défensive possible maximale par exemple, max.+6 Defense ( Défense maximale de +6 ).

Les compteurs seront immédiatement retirés quand une unité retranchée **attaque** ou se déplace.

Chaque point de dommage que l'unité reçoit durant une bataille réduit ses compteurs de retranchement de 1.

### **Assault ! ( Assaut ! )**

Les unités qui ont la capacité Assault ! ( Assaut ! ) ignorent les compteurs de retranchement sur les unités attaquées ou bloquantes. Les compteurs de retranchement ne seront pas réduits par les dommages assésés d'une unité avec la capacité Assault ! ( Assaut ! ).

**Occupational Force ! ( Force d'occupation ! )**

Si une unité avec cette capacité est laissée comme une force d'occupation après qu'un territoire ait été conquis, le total des drapeaux de victoire est augmenté du montant noté.

**Historical ! ( Historique ! )**

Les unités Historiques sont uniques et par conséquent sont permises seulement une fois dans un Dépôt de joueurs.

**Prototype !**

Chaque joueur se voit permis seulement un Prototype ! dans l'aire de jeu durant une partie. Une carte Prototype ! peut être présente jusqu'à quatre fois dans le dépôt ou la main du joueur.

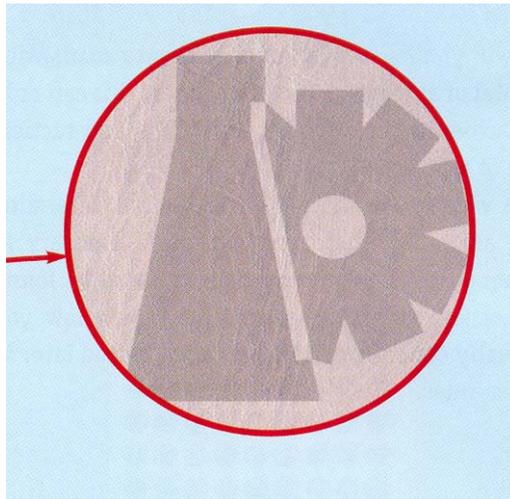
**« Locking Damage » ( « dommages en engageant » )**

De nombreuses cartes ont la capacité d'allouer des dommages en engageant. Ces dommages comptent comme tout autre dommage et sont résolus comme tout autre dommage à la fin de toute phase. Les dommages en engageant peuvent être infligés à toute phase.

**Marqueurs de Nationalité**

Les cartes avec des marqueurs de nationalité de l'Allemagne, de l'Italie et du Japon forment les **puissances de l'Axe**. Les cartes avec les marqueurs de nationalité des USA, de la Grande Bretagne, de l'Union Soviétique et de la France forment les **puissances Alliées**. Faire évoluer des cartes avec des marqueurs de nationalité peut seulement être joué sur des cartes avec un symbole correspondant.

### Technology Assets ( TA ) : capacités technologiques



Les TA peuvent être générées par des cartes de ressources avec le gros symbole TA ou les capacités de certaines cartes. La génération de TA ne peut pas être annulée ou empêchée d'une façon quelconque. Les points de TA générés mais inutilisés expirent toujours à la fin d'une phase. Les points de TA ne peuvent pas être économisés pour une phase ultérieure. Certaines cartes peuvent « amasser » des TA, par exemple, la carte de ressources « Factory » ( « usine » ). Vous pouvez utiliser les compteurs de TA fournis dans cette boîte pour montrer le montant de TA amassé.

### Le compteur !



Dans l'équipe de conception, ce compteur est appelé « le compteur de pause du repas de Mirko ». Il peut être utilisé pour marquer des choses sur le plateau de jeu, pour que le joueur s'en souvienne après une pause et puisse continuer ensuite à jouer. Il y a des cartes qui amassent des drapeaux de victoires ( par exemple, la carte de ressources « Occupational Force » : Force d'occupation ).



Les compteurs peuvent aussi être utilisés dans ce but.

### Les dommages

Les dommages des valeurs d'attaque ou les « dommages en engageant » sont assignés à la valeur défensive de la cible. Les cartes d'action peuvent aussi causer des dommages. Les effets permanents d'une carte ( par exemple -1 Defense : -1 de Défense ) ne sont pas considérés comme des dommages, c'est un effet.

Si une carte est détruite par une action, elle n'est pas considérée comme un dommage. Les cartes détruites ne font pas parties des allocations de dommages. Elles doivent être placées dans le cimetière.

### Les cartes de Développement de territoire

Sur certains aspects les cartes de Développement de territoire et les unités terrestres sont similaires mais différentes sur d'autres points.

- Les cartes de Développement de territoire peuvent être attaquées par toute unité qui peut attaquer des unités terrestres. Le dommage causé dépend de la valeur d'attaque contre les unités terrestres de l'attaquant.
- Les unités avec des dommages en engageant peuvent utiliser cette capacité seulement contre les cartes de Développement de territoire quand cela cause un dommage général vers des unités terrestres ou des cartes de Développement de territoire.
- La prévention des dommages ou l'augmentation de la valeur défensive des cartes de Développement de territoire n'est pas possible.
- Il n'y a pas de coût de maintenance pour les cartes de Développement de territoire.
- Les cartes de Développement de territoire ne sont pas affectées par les effets se référant à des unités terrestres ( par exemple, -1 Defense : -1 de Défense )

### Types d'unités

Certaines capacités se réfèrent à des types d'unités ( par exemple *Avantage ! VS Bombers* : *Avantage ! Contre les Bombardiers* ). Dans ce cas, les chasseurs bombardiers sont considérés comme des chasseurs et des bombardiers ; les chasseurs en piquer et les bombardiers torpilleurs sont aussi considérés comme des bombardiers.

### Fin de la phase

Une phase se termine quand les deux joueurs tombent d'accord sur ceci.

### « Pas de tirs amis »

Les joueurs ne se voient pas permis d'allouer des dommages vers leurs propres cartes ou d'attaquer leurs propres cartes. Il n'est pas permis de désengager des unités ennemies ou d'améliorer leurs statistiques.

### Construction générale d'un dépôt.

- Un dépôt consiste en au moins 50 cartes.
- Aucune carte ne peut être incluse plus que 4 fois.
- Un dépôt peut seulement contenir des cartes de, soit de puissance de l'Axe, soit des puissances Alliées.
- Les cartes sans insigne peuvent être utilisées à la fois par le côté de l'Axe et le côté Allié.
- Les règles de tournoi spéciales peuvent gouverner une construction différente de dépôt tant que les règles sus mentionnées s'appliquent.

### Exemple de format de tournoi :

#### Higlander

- Chaque carte est permise une seule fois dans le dépôt.
- La taille de dépôt est au minimum de 50 et au maximum de 60 cartes.

#### Format stratégie :

- Les cartes d'action sont permises une seule fois dans le dépôt.
- Le total de tous les coûts de capital technologique (TA) des cartes d'unités, de développement de territoire, d'évolution et d'action ne doit pas dépasser 210 points de capacité technologique.
- Les cartes de destruction ( les cartes avec un coût « X » dans la case de texte ) comptent comme 10 points de capacité technologique (TA) en construisant le dépôt. Les cartes de ressources comptent chacune comme deux points de capacité technologique (TA).
- Un dépôt peut contenir un maximum de deux nations mais la seconde nation n'est pas permise de fournir plus que 50 points de capacité technologique (TA) aux unités.

#### Règles Multijoueurs

Avec les règles suivantes vous serez capables d'apprécier **History Of War** comme un jeu multijoueurs :

Vous aurez besoin d'un **nombre pair de joueurs**, 4 à 6 sera le meilleur. Vous divisez les joueurs en deux équipes de taille égale. Chaque équipe doit apporter trois territoires avec au moins 11 points de victoire. Les équipes s'assièrent l'une en face de l'autre à la table, par exemple les joueurs de l'Axe d'un côté et les joueurs Alliés de l'autre. Il y a les changements suivants dans les règles :

Chaque joueur a sa propre zone de développement et sa propre zone de déploiement.

Chaque équipe partage les phases de déploiement, de déclaration d'attaque, de déclaration de blocage et de retraite parmi ses joueurs, par exemple, ces phases sont faites par tous les joueurs de l'équipe en même temps.

L'équipe déclare les attaques comme un tout sans tenir compte à qui les unités appartiennent. L'attaque est traitée comme si elle était faite par un joueur. Le blocage fonctionne de la même façon.

La modification aux statistiques peut seulement être jouée par le propriétaire de la carte. Exemple du Me 110 : dans ce cas seul le propriétaire peut augmenter une statistique mais aucun de ses autres camarades de l'équipe.

Les capacités qui modifient les statistiques ( comme par exemple l'amélioration de terrain « dug in tank » : « char enterré » ) peuvent être utilisées sur les unités de camarades d'une équipe. Le transfert de points de capacité technologique (TA) est seulement possible par l'utilisation de certaines cartes ( par exemple Freightport : port de fret ).

Quand un territoire est conquis, l'équipe doit décider de la force d'occupation. Elle peut être assemblée par des unités de joueurs différents. Le bénéfice de victoire pour le conquérant est seulement disponible pour un joueur. L'équipe doit décider quel membre obtient le bénéfice.

Les membres d'une équipe peuvent se consulter mutuellement d'une façon générale mais ils ne peuvent pas mentionner leurs cartes dans leur main ou demander que des choses spécifiques soient faites. Ils peuvent se consulter sur des décisions tactiques mais seulement sur des décisions non spécifiques.

Le jeu est terminé quand une équipe a au moins **21 points de victoire**. Sinon toutes les règles d'une partie à deux joueurs standard s'appliquent.