

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.

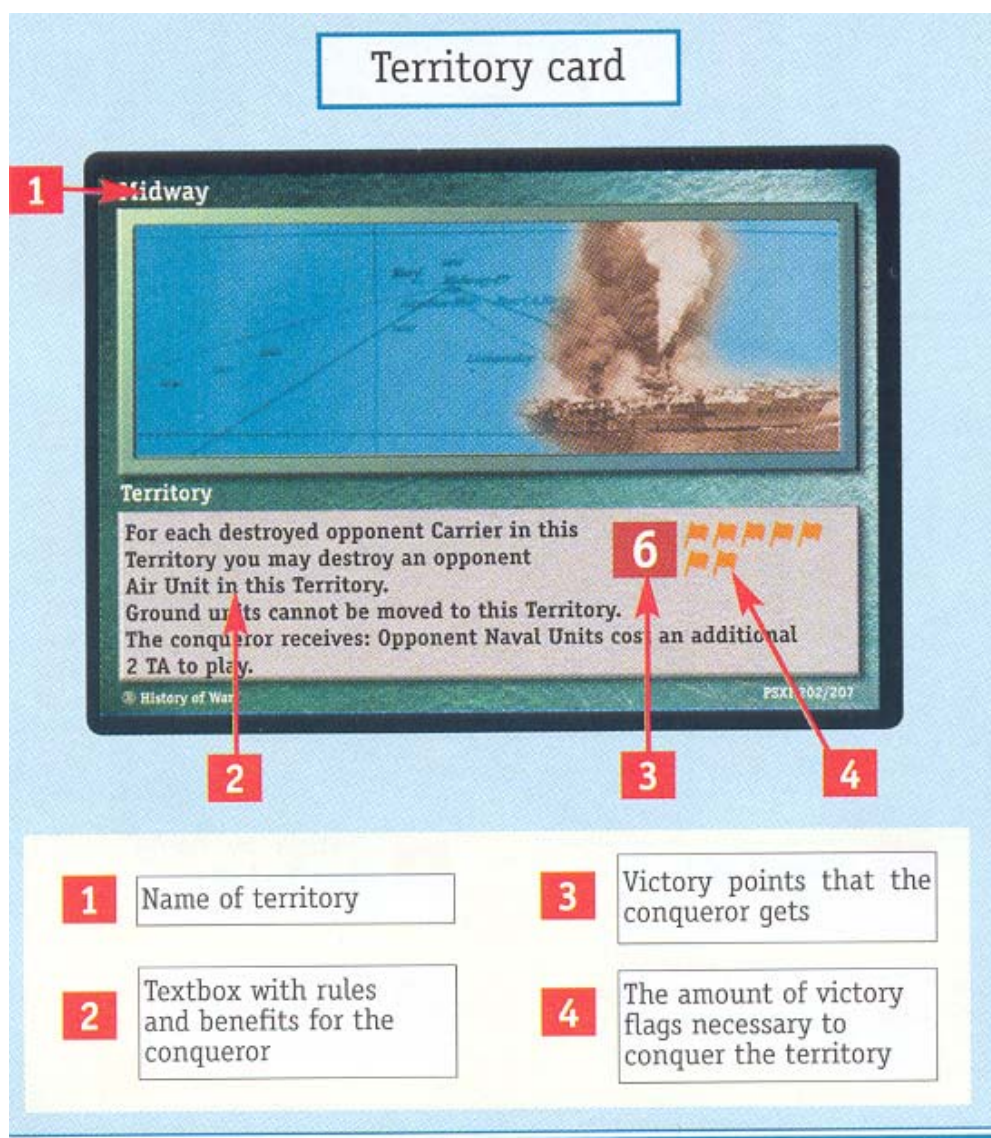
Pour gagner vous devez conquérir des **cartes de territoires** avec un total d'au moins **15 points de victoires**. Ceci peut seulement être accompli par la production et l'utilisation tactique d'unités militaires.

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.



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.

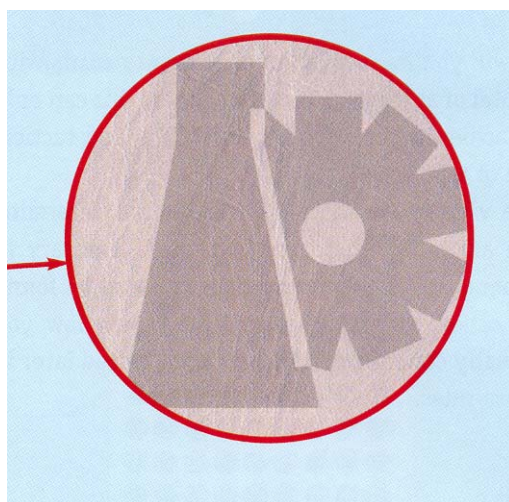
1. Nom de la carte
2. Capacité de la carte qui peut être utilisée à tout moment à la place de générer un point de TA (technology asset : capital technologique).
3. Grand symbole de TA (capital technologique).
4. Année de service.

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.

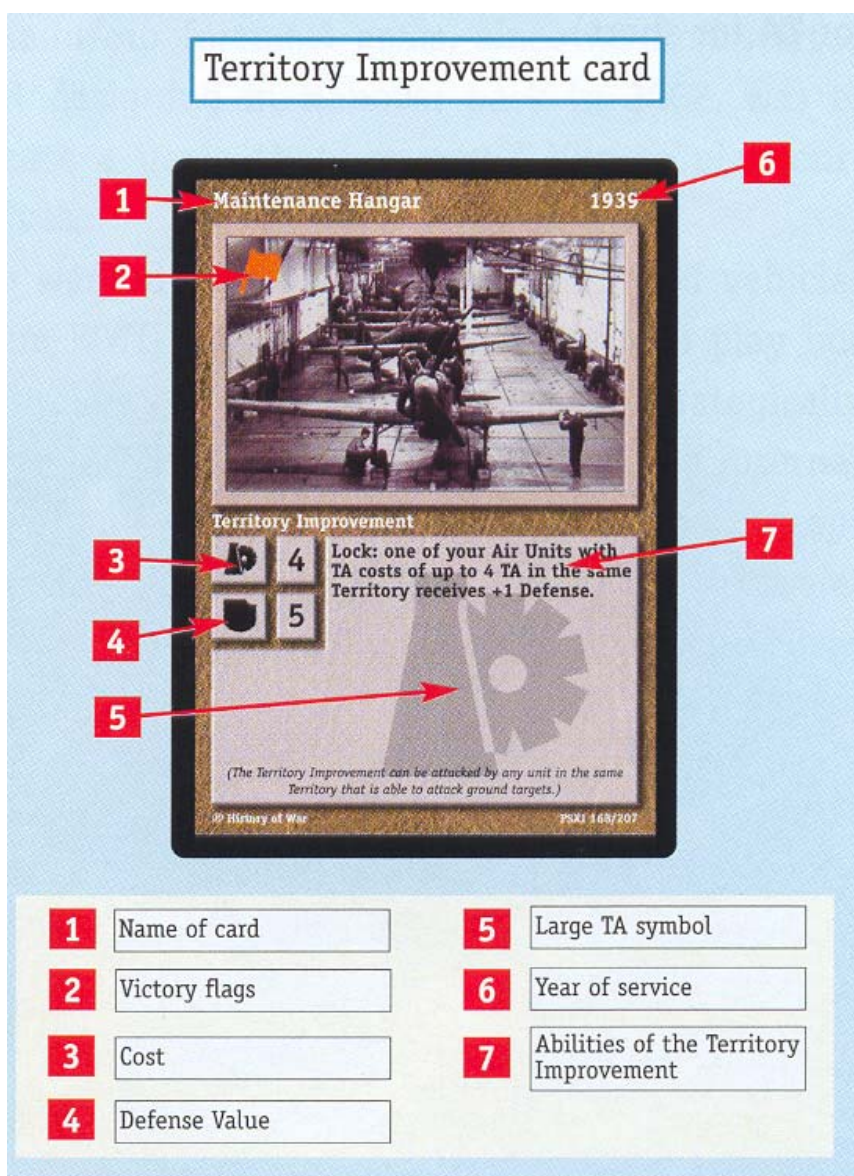
La création de TA ne peut pas être refusée ou annulée.



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) .



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.



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.