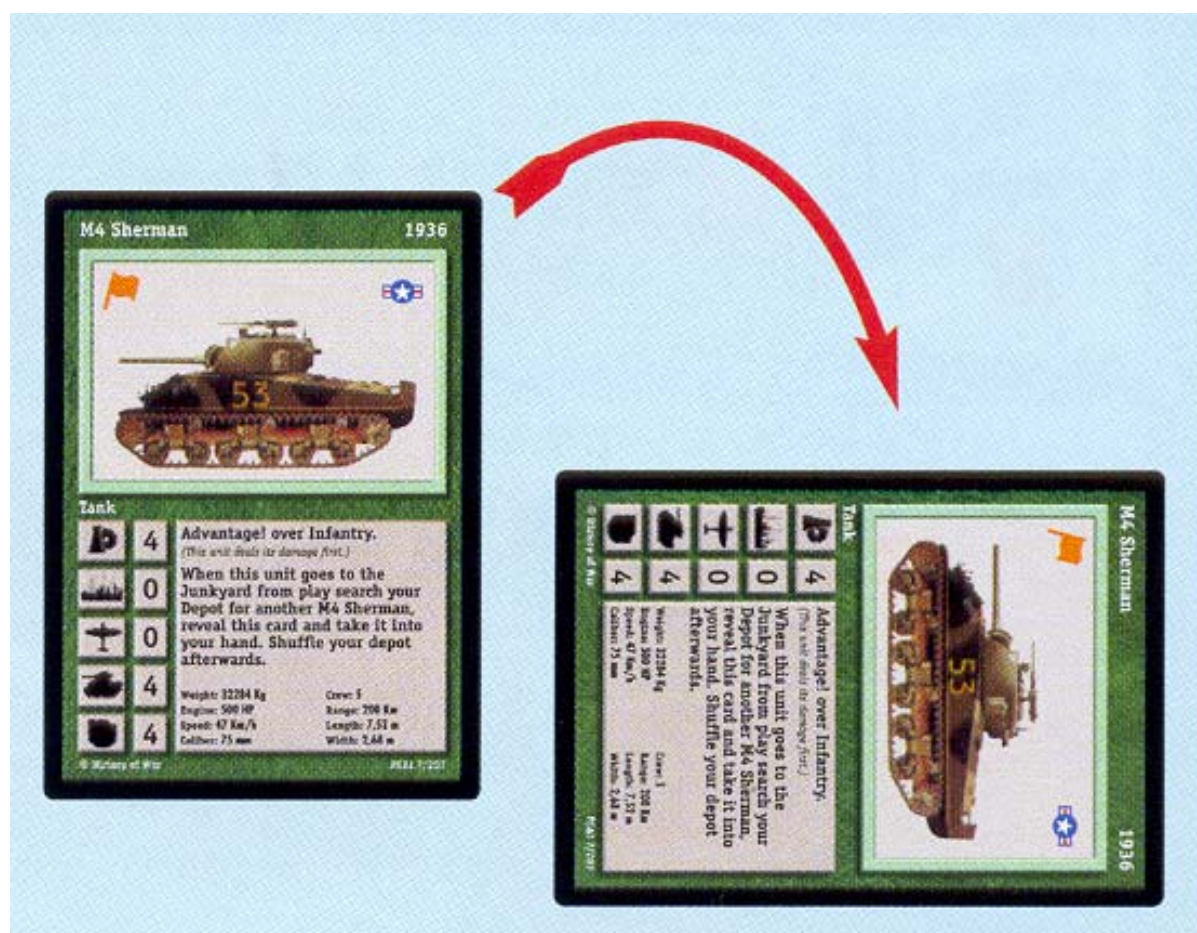


3. Année de service
4. Coût que vous avez à payer avant de jouer la carte.
5. La capacité nouvelle que la carte évoluée reçoit.

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

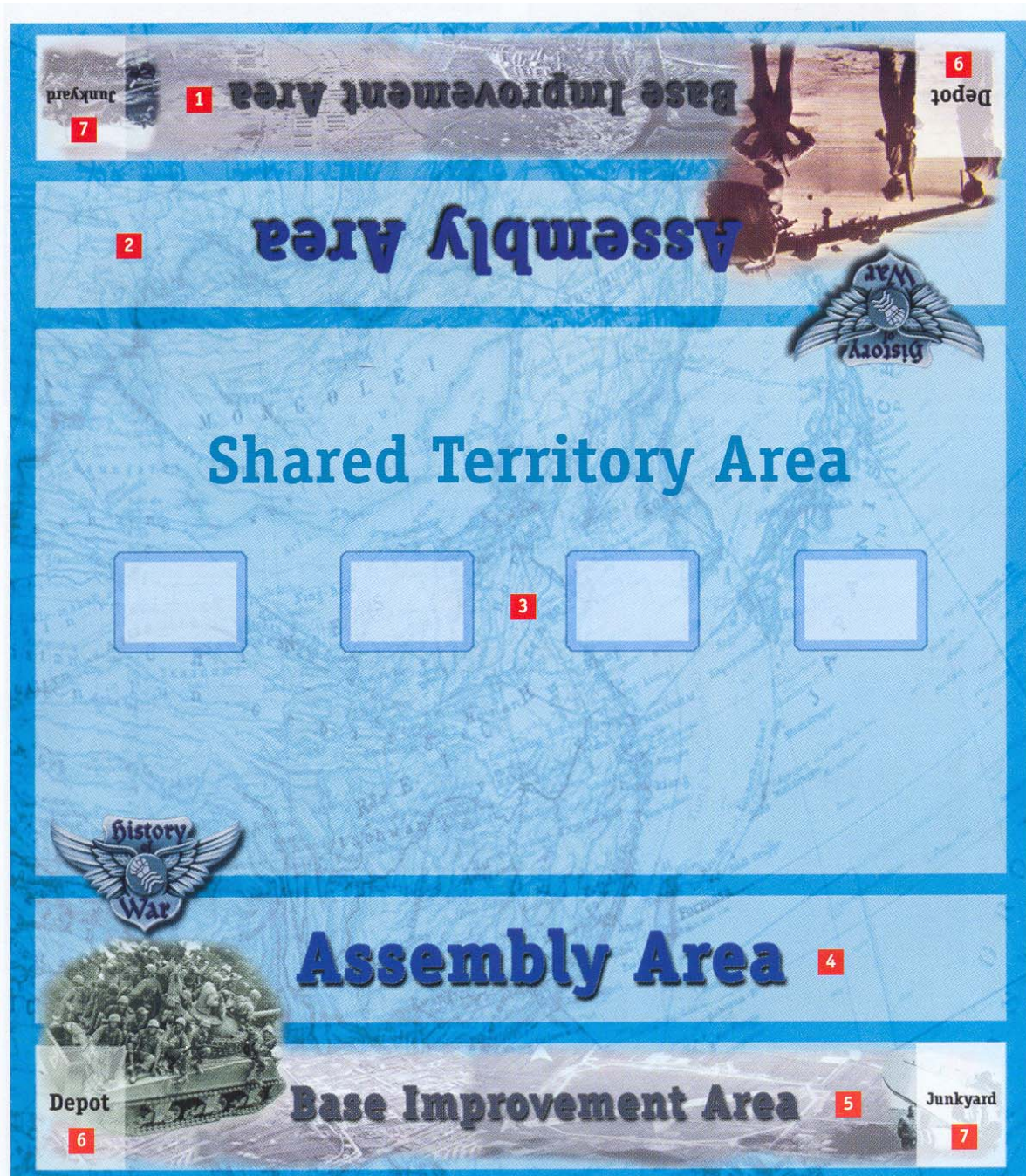
Unité navale

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 choisissez 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.

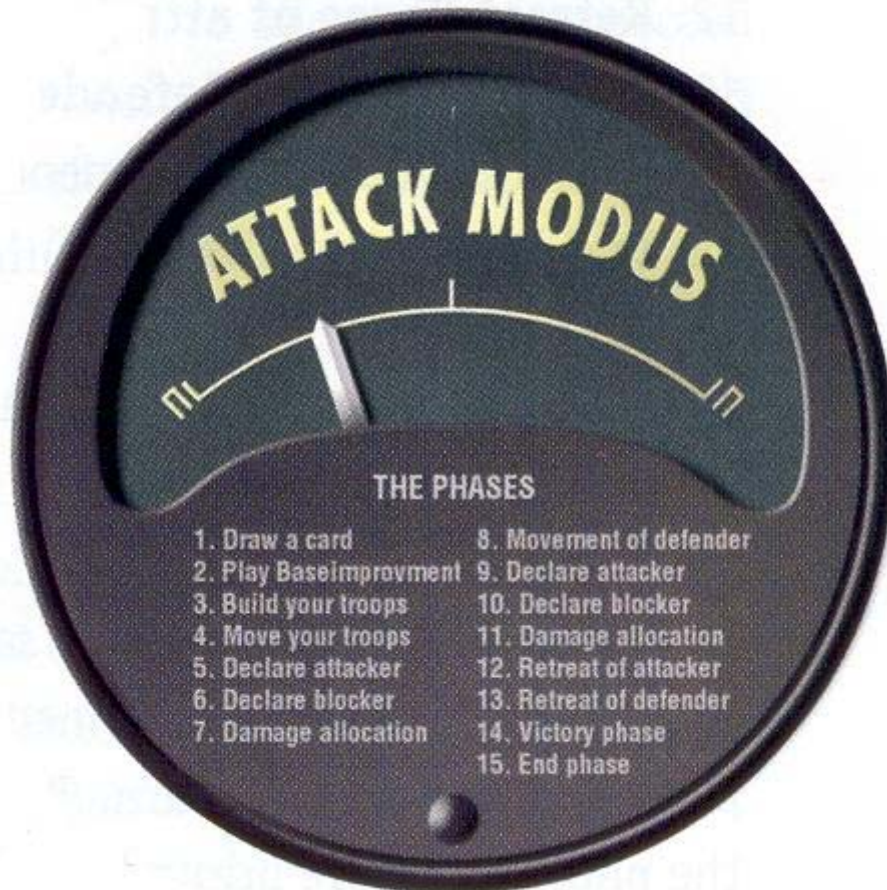
Les deux dépôts inclus dans cette case sont construits pour être joués immédiatement.

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

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 !