

Assembly Area

4

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

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

Territory
The conqueror receives:
You can once draw up to two cards and have an opponent discard up to two cards.

1 105-mm Howitzer M2A1
2 Victory Points
3 Cleveland-Class
4 M3A1 Light Tank
5 105-mm Howitzer M2A1
6 Fuso
7 50-mm Mortar Type 89
8 Soldier MG Type 96
9 Observation Post
10 Soldier Rifle Type 38

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 !

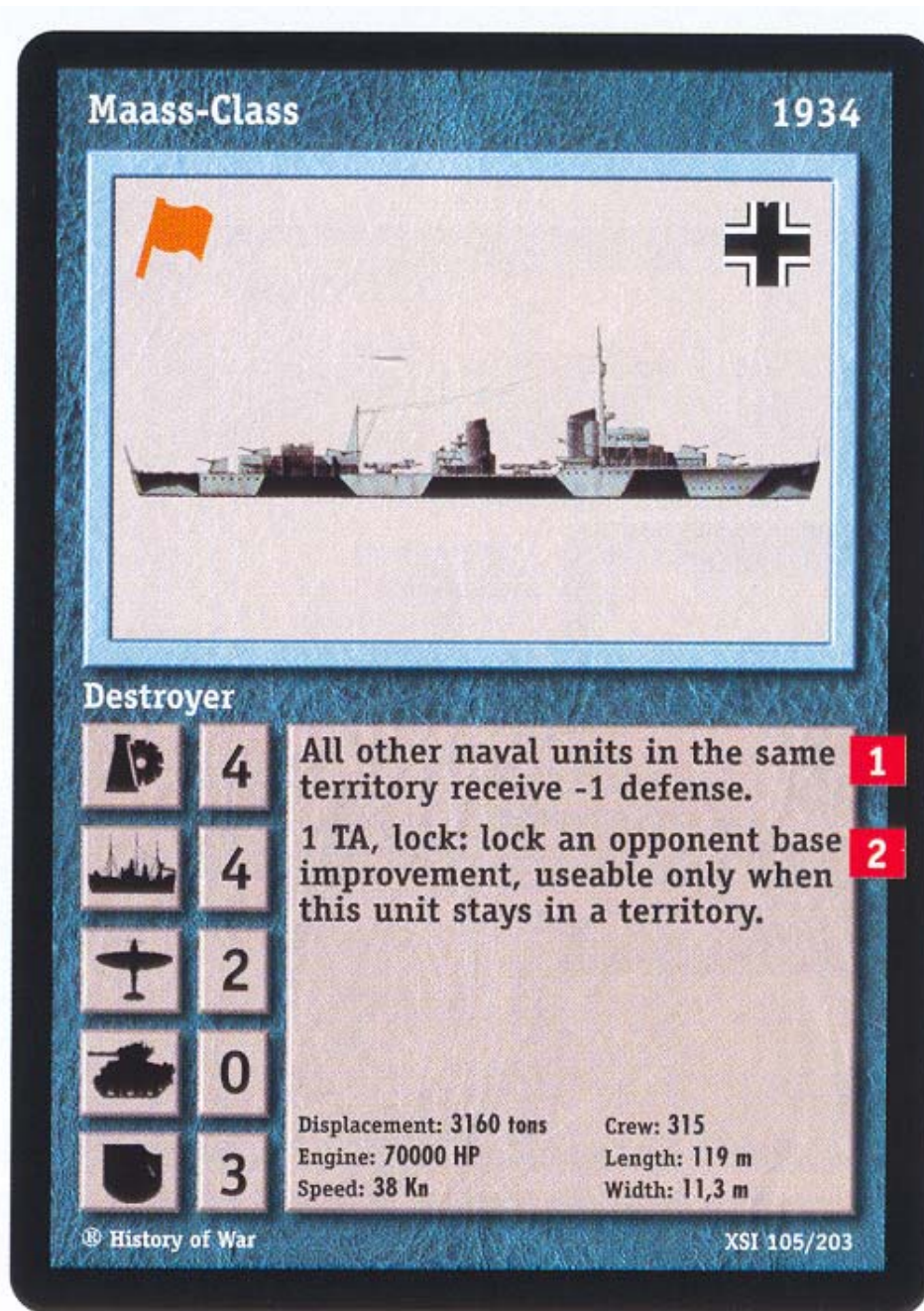
Capacités et cartes d'actions

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

1



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.

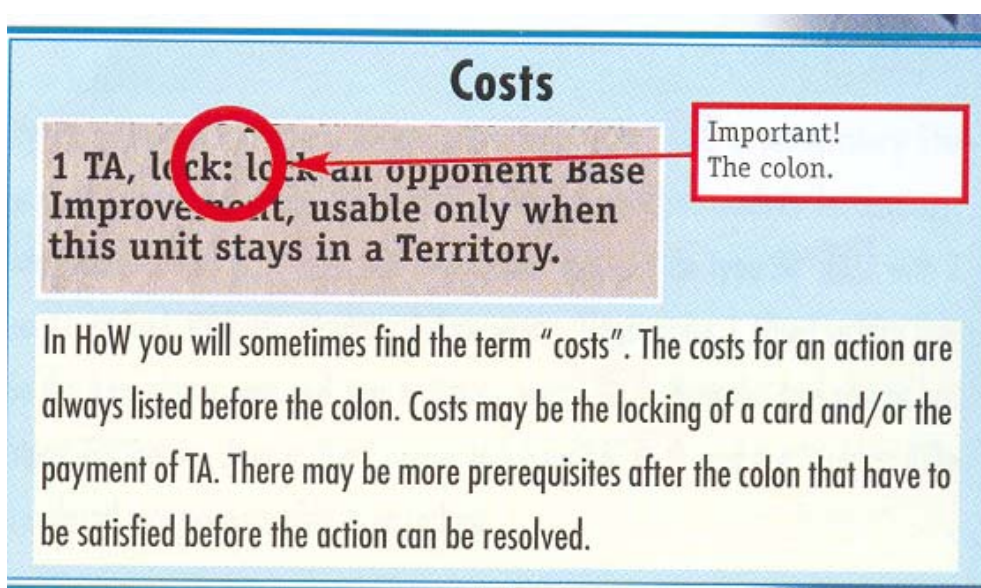
Quand les deux joueurs acceptent de ne pas réagir ultérieurement la pile virtuelle des actions sera résolue en commençant avec la dernière action jouée.

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 assénés 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.

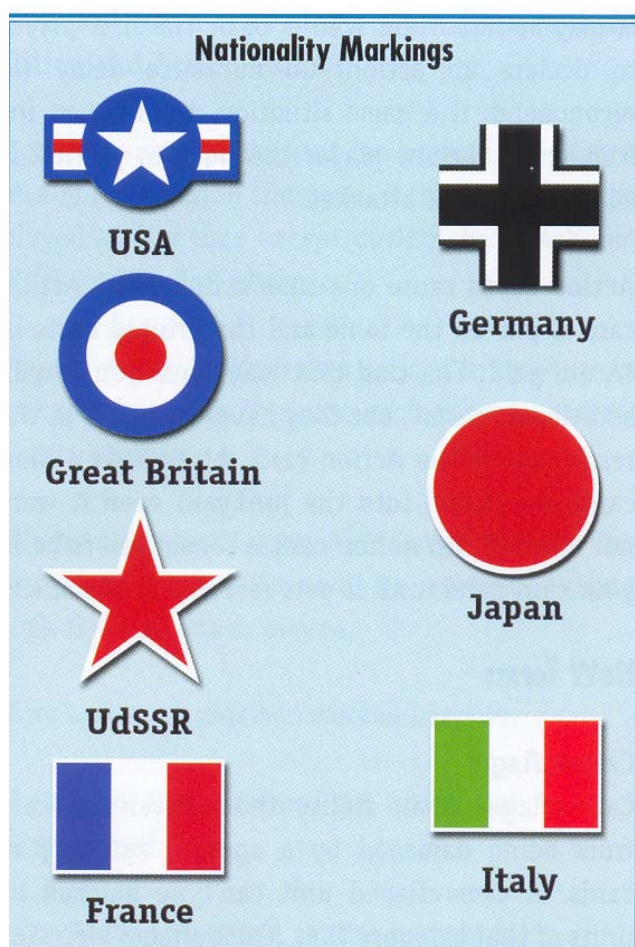
Prototype !

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 »)

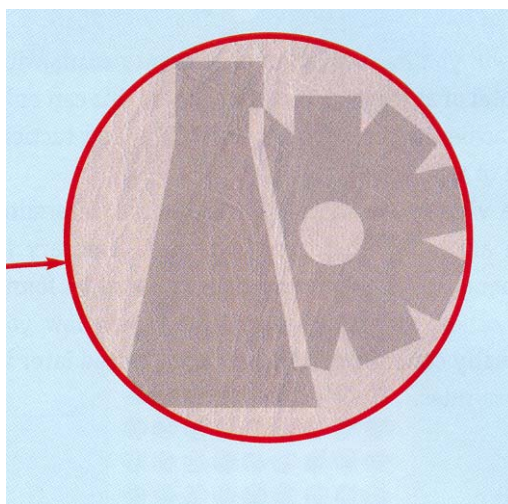
De nombreuses cartes ont la capacité d'allouer des dommages en engageant. Ces dommages comptent comme tout autre dommage et sont résolus comme tout autre dommage à la fin de toute phase. Les dommages en engageant peuvent être infligés à toute phase.

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'assièront 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 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.