WAR ON TERROR™
THE BOARDGAME



RÈGLES D'ENGAGEMENT

www.waronterrortheboardgame.com

CONTENU

Guide de démarrage rapide Page 1
Les bases Page 2
Commencer la partie Page 3
Un tour de joueur Empire Page 3
L'axe du mal Page 4
En dehors de votre tour Page 4
Constructions Page 5
Cartes Page 5
Combat Page 5
Terroristes Page 6
Devenir terroriste Page 7
Un tour de joueur terroriste Page 7
Gagner la partie Page 8
Exemples de partie Page 9

CONTENU DE LA BOITE

1 Plateau de la carte du monde
1 Livret de règles d'engagement
1 Appendice des cartes
2 Dés de pétrole
1 Cagoule « evil »
1 Bloc-notes messages secrets + crayon
1 Roue de « l'axe du mal »
6 Cartes de référence
47 Cartes Terroriste
65 Cartes Empire

6 Ensembles de pions de l'empire (6 couleurs) :
- 30 villages
- 10 villes
- 10 cités

1 Ensemble d'unités terroristes (noires) :
- 50 avant-gardes terroristes
- 30 colonnes terroristes
- 20 cellules terroristes

15 Compteurs de radiations
180 Billets de banque « Banque mondiale du capitalisme »
60 Compteurs de pétrole



© 2006 TerrorBull Games Ltd. Tous droits réservés.
'War on terror' TM est une marque de TerroBull Games Ltd

1ere Édition, vous êtes très chanceux.
TerroBull Games, The Bunker, PO BOX 560 Cambridge UK
www.terrorbullgames.co.uk
Les couleurs et les pièces peuvent être différentes de celles représentées
Illustrations de Tom Morgan-Jones - **www.inkyness.com**
Version française : traduction de Philppe Avril alias BananeDC
(ph.avril@laposte.net) et mise en page de Gwénaëlle Berthelo.

GUIDE DE DEMARRAGE RAPIDE

Nous vivons une époque compliquée. Heureusement, on nous a donné les bonnes étiquettes pour expliquer le monde lumineux et raffiné de la géopolitique : terroristes, tyrans, mal, armes de destruction massive. Si vous pouvez suivre Star Wars, vous pouvez comprendre les informations.

Malheureusement, War on Terror, le jeu de plateau n'est pas si direct. Dans notre monde tout n'est ni tout noir, ni tout blanc.

La tromperie est encouragée, l'hypocrisie est la norme et le seul véritable allié est l'argent. Les empires combattent des empires, les empires combattent les terroristes, les empires financent les terroristes et certains empires deviennent même terroristes. Déroutant et injuste ? Bien sur ! Heureusement, c'est juste un jeu...

1. Des débuts humbles

Vous démarrez la partie en tant que modeste empire déterminé à délivrer le monde de l'emprise du terrorisme ainsi que de la menace des autres empires. (Commencer la partie, p.3).

Mais voilà que ô surprise, si vous vous faites battre, vous jouez les terroristes, et les empires battus se joindront à vous. Vous pouvez aussi choisir de devenir terroriste à tout moment. Oui, même au premier tour si vous le désirez. (« Devenir terroriste », p.7).

2. Une histoire de tours

Un tour possède toujours la même structure : lancez le dé d'action pour savoir combien de constuctions vous pouvez obtenir ; piochez 2 cartes gratuitement ; la plus grosse partie de votre tour consistera à vous développer, jouer des cartes et faire des échanges. Pour finir votre tour vous lancerez le dé de pétrole. (« Un tour de joueur de l'empire », p.3).

3. Juste une question de pétrole

La véritable richesse vient du pétrole. Chaque pays contient un marqueur de pétrole qui, une fois retourné, indique le chiffre pétrolier de ce pays. (« Marqueurs de pétrole », p.2).

Les constructions plus importantes procurent une plus grande défense et vous font gagner plus d'argent. En construisant dans des pays riches en pétrole vous deviendrez rapidement assez riches pour vous payer de puissants alliés. (« Constructions », p.5).

4. Maintenir la paix

Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main pendant votre tour. Une carte peut aider votre empire ou gêner celui d'un autre. Une fois jouées, les cartes sont défaussées en dessous du paquet correspondant.

La moitié des cartes environ correspondent à une sorte d'agression ou à une autre, la plupart du temps *Guerre* ou *Attaque terroriste*. Si vous devez réaliser un score, il est plus que probable que vous utilisiez ces cartes en premier, mais il existe bien d'autres options moins agressives. Tout dépend du contexte. (voir l'Appendice des cartes).

5. Terrorisme : problème ou solution ?

Ils peuvent être vos meilleurs amis lorsque vous avez besoin qu'un boulot soit fait et vos pires ennemis quand la roue tourne. Les terroristes peuvent être achetés pendant votre tour et placés là vous le désirez. Une fois sur le plateau, les unités terroristes peuvent être utilisées par tout le monde. Ils sont une menace latente, jusqu'à ce que quelqu'un la déclenche à l'aide d'une carte appropriée. (« Terroristes », p.6).

Le terrorisme étant moins cher, souvent plus efficace et plus souple que le combat classique, la tentation de le financer peut être grande. Le seul inconvénient est que vous aurez en fin de compte à combattre les terroristes que vous avez financés.

6. Gagner à War on Terror

Pour gagner en tant qu'Empire, vous devez assurer un certain nombre de Points de Libération. Vous les gagnez en contrôlant des continents et en construisant des cités. (voir Tableau de libération du plateau)

Pour gagner en tant que Terroriste, vous devez également assurer des Points de Libération. Vous les gagnez en nettoyant complètement un continent des constructions Empire et en revendiquant de ce fait les points associés à ce continent. (« Gagner la partie », p.8)

LES BASES

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente une carte du monde divisée en 7 continents et 49 pays. Certains pays sont reliés par des routes maritimes. A chaque fois que l'on se réfèrera dans le jeu aux pays « frontaliers », cela inclura ceux reliées par une route maritime.

Les pions du jeu

Les six couleurs des pions du jeu représentent les empires, Les pions noirs sont des unités terroristes. Les pions sont disponibles en 3 tailles : petite, moyenne, et grande.

Forme de pion	*Pions Empire*	*Unités terroristes*
	**Village**	**Avant-garde terroriste**
	**Ville**	**Colonne terroriste**
	**Cité**	**Cellule terroriste**

Marqueurs de pétrole

Il y a un marqueur de pétrole sur chaque pays. Les marqueurs de pétrole ont un chiffre de 2 à 12 et représentent le potentiel pétrolier du pays dans lequel ils se trouvent. Certains marqueurs sont vierges et représentent l'absence de pétrole dans un pays. Lorsqu'on construit pour la première fois dans un pays, on révèle le chiffre correspondant au pétrole dans le pays en retournant le marqueur.



Marqueur de pétrole face cachée



Marqueur de pétrole face visible

Dés

Il y a deux types de dés :



On utilise **deux dés à six faces normaux** pour le combat et pour le pétrole (que l'on appellera parfois « dés de pétrole »).



Un **dé d'Action**, avec des faces numérotées de 2 à 4 avec des symboles divers.

Les Cartes

Il y a deux paquets de cartes : les cartes « Empire » et les cartes « Terroriste ». Il y a aussi six cartes de référence comprenant les règles de base et les coûts.

Marqueurs de radiations

Certaines cartes ont pour conséquence la pose d'un marqueur de radiations dans un pays. Vous ne pouvez pas réaliser de constructions plus importantes qu'un village et vous ne recevez pas de revenus dans les pays radioactifs.

Bloc-notes de messages secrets

Elément surprenant de War on Terror, on peut écrire et recevoir des messages secrets à tout moment. Utilisez-les dans le but de propager la paranoïa et la peur ou bien pour torpiller les alliances temporaires entre les autres joueurs.

Faites attention à ce que vous notez car certaines cartes nécessitent que vous divulguiez vos messages secrets.



COMMENCER LA PARTIE

Préparation

• Donnez une carte de référence à chaque joueur.

• Mélangez les paquets de cartes Empire et Terroriste et placez-les face cachée sur la plateau.

• Mettez en place l'axe du mal, sortez la cagoule et préparez le bloc-notes de messages secrets et un crayon.

• Tirez au hasard 49 marqueurs de pétrole, mélangez-les face cachée et placez-en un dans chaque pays.

• Un joueur (que les autres surveilleront) s'occupera de la banque.

• Suivant le nombre de joueurs, chaque empire commence la partie avec :



Nb de joueurs	Commencent avec
2 joueurs	4 villages gratuits, 400 millions en liquide et 4 cartes Empire
3-4 joueurs	3 villages gratuits, 300 millions en liquide et 3 cartes Empire
5-6 joueurs	2 villages gratuits, 200 millions en liquide et 2 cartes Empire

Round de mise en place

• Les joueurs lancent tous deux dés, celui qui obtient le plus grand score commence.

• Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque empire place où il veut sur le plateau la totalité de ses villages en une seule fois.

• Les marqueurs de pétrole sont retournés dans les pays où se trouvent les constructions venant d'être posées.

• Le dernier empire a avoir posé ses villages de départ commence le premier vrai tour de jeu complet de la partie.

• L'ordre de jeu se fait maintenant dans le sens des aiguilles d'une montre.

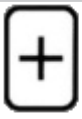
• Aucune attaque n'est permise pendant le premier tour.

UN TOUR DE JOUEUR EMPIRE

Il y a deux types de joueurs : Empire et Terroriste. (« Un tour de joueur Terroriste », p.7).

Au début de la partie, tout le monde possède un empire. Chaque tour se déroule de la manière suivante :

1. Lancez le dé d'Action
2. Piochez deux cartes Empire
3. Jouez
4. Lancez le dé de pétrole

Lorsque vous obtenez un symbole, réalisez immédiatement l'action correspondante.		
 Piochez une nouvelle carte Empire	 Mélangez le paquet de cartes Empire	 Faites tourner l'Axe du mal

1.Lancez le dé d'Action

Le résultat du jet de dé d'Action détermine le nombre de constructions qu'un empire peut réaliser pendant son tour.

2. Piochez deux cartes Empire



3. Jouez

Pendant la phase principale de leur tour, les empires peuvent :

• Acheter jusqu'à deux cartes Empire supplémentaires au prix de 50 millions chaque.

• Jouer n'importe quel nombre de cartes.

• Développer leurs constructions jusqu'au maximum indiqué par le dé d'Action. Les nouvelles constructions ne peuvent être placées que dans des pays inoccupés se trouvant aux frontières de votre empire, y compris ceux reliés par des routes maritimes. (Constructions, p.5).

• Acheter à la Banque mondiale autant de terroristes qu'ils veulent. Ceux-ci peuvent être placés n'importe où sur la plateau ou conservés en dehors du plateau pour plus tard, dans votre « camp d'entraînement terroriste ». (Terroristes, p. 6)

4.Lancez le dé de pétrole

A la fin de leur tour les joueurs lancent le dé de pétrole. Tous les empires possédant des pays où le marqueur de pétrole correspond au résultat du jet de dé de pétrole reçoivent un revenu en pétrole, à moins d'être bloqués par un marqueur de radiation ou une cellule terroriste.

Exemple : *Le joueur A jette le dé et obtient 9. Le joueur B possède deux villes sur un 9 et reçoit 200 millions, le joueur C possède un village sur un 9 et reçoit 50 millions. Le joueur A ne possède aucune construction dans un pays avec un marqueur de pétrole « 9 » et ne reçoit donc rien.*

Constructions	***Revenus pétroliers***
Village	**50 millions**
Ville	**100 millions**
Cité	**200 millions**

L'AXE DU MAL

Le dé d'action ou une carte vous indiqueront parfois de faire tourner l'Axe du mal. Lorsque l'axe indique la couleur d'un joueur, cet empire est considéré comme empire du « mal » et a accès aux cartes *Terroriste* jusqu'à ce que l'axe soit de nouveau utilisé.

• Dès que l'axe indique une couleur en jeu, l'empire correspondant reçoit 2 cartes Terroriste gratuites.

• Les empires du mal doivent porter la cagoule du mal (evil) pendant toute la durée de leur tour.

• L'attaquant reçoit 25 millions de la banque mondiale pour chaque carte *Guerre* jouée contre l'empire du mal.

Le tour de l'Empire du mal

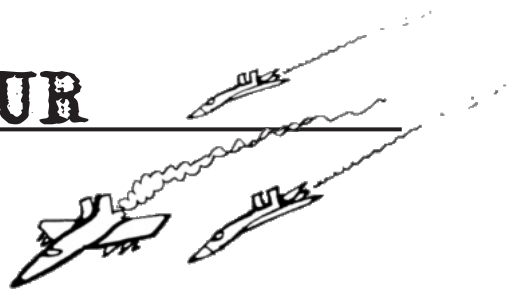
Les empires du mal jouent de la même manière que les autres empires, mais avec les exceptions suivantes :

• Les empires du mal bénéficient de 2 cartes gratuites provenant de l'un ou des deux paquets (empire et terroriste) au début de leur tour.

• Le symbole de « carte supplémentaire » sur le dé d'action permet au joueur de l'empire du mal de prendre une carte supplémentaire d'un des deux paquets.

• Pendant leur tour, les empires du mal peuvent acheter jusqu'à 2 cartes supplémentaires d'un des deux paquets.

EN DEHORS DE VOTRE TOUR



A tout moment de la partie, un joueur peut :

• Envoyer des messages secrets aux autres joueurs.

• Troquer, marchander et faire des échanges avec les autres joueurs.

• Retirer n'importe quel nombre de ses propres constructions du plateau.

• Devenir terroriste. (« Devenir terroriste », p.7).

CONSTRUCTIONS

Constructions	*Coûts*
Village	**25 millions**
Ville	**50 millions**
Cité	**100 millions**

• Il existe trois tailles de constructions : les villages, les villes, et les cités.

• Il ne peut y avoir qu'une construction par pays.

• Le dé d'action détermine le nombre de constructions que vous pouvez réaliser pendant votre tour.

• Améliorer une construction déjà existante est considéré comme « réaliser une construction ».

• Vous ne pouvez construire que sur un pays frontalier à un pays que vous occupez déjà.

• Construire de l'autre coté des routes maritimes coûte de l'argent. Les montants sont indiqués sur le plateau.

• Lorsque vous construisez sur un pays vide, faites-le avant de retourner le marqueur de pétrole.

• Vous ne pouvez pas construire dans un pays contenant une colonne ou une cellule terroriste.

• Vous ne pouvez pas réaliser de construction plus importante qu'un village dans un pays contenant un marqueur de radioactivité.

• Vous devez réaliser vos constructions dans l'ordre suivant : village, ville, puis cité. Vous pouvez cependant « sauter » des améliorations afin de vous développer plus rapidement, cela ne comptant que comme une seule construction.

Exemple : *Le joueur A obtient un 3 sur le dé d'action, améliore directement son village en cité et paie le prix correspondant à une ville plus une cité (150 millions). Le joueur A peut encore faire deux constructions.*

• Vous pouvez à tout moment retirer du plateau n'importe quel nombre de vos constructions et en récupérer le coût.

Exemple : *Vous pouvez retirer une ville du plateau, récupérer 50 millions de la banque mondiale, et laisser le pays vide.*

CARTES

• Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes pendant votre tour.

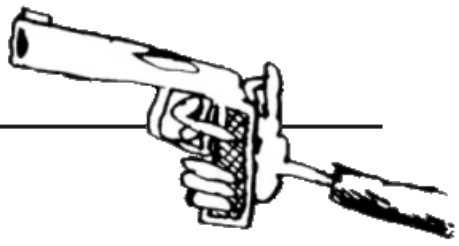
• Une fois une carte jouée elle est remise sous la pioche du paquet correspondant.

• Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main. Un joueur Empire peut jouer des cartes Terroriste et un joueur Terroriste peut jouer des cartes Empire.

• Tous les joueurs reçoivent deux cartes gratuites par tour.

• Tous les joueurs peuvent acheter jusqu'à deux cartes supplémentaires par tour pour 50 millions chacune.

• Chaque carte est détaillée dans l'Appendice *des cartes* en cas de besoin.



COMBAT

La grande majorité des cartes Empire et Terroriste sont des cartes *Guerre* ou *Attaque terroriste*. Ces cartes (et certaines autres) vous permettent de combattre et d'étendre votre territoire.

Toutes les cartes de combat se basent sur le même principe : lancer deux dés afin d'obtenir le jet d'attaque réussi (comme indiqué sur la carte).Voir l'Appendice *des cartes* pour plus de détails.

TERRORISTES

• Vous pouvez acheter des terroristes à la banque mondiale pendant votre tour.

Les terroristes peuvent être conservés en dehors du plateau pour une durée indéterminée (on considère que vous avez des terroristes dans votre « camp d'entraînement »).

Unité terroriste	*Coûts*
Avant -garde	**10 millions**
Colonne	**5x**
Cellule	**2x**

• Les terroristes peuvent être placés n'importe où sur le plateau pendant votre tour.

• Vous ne pouvez placer qu'une seule unité terroriste par pays.

• Les terroristes restent en sommeil jusqu'à ce qu'ils soient déclenchés par une carte *Attaque terroriste* ou autre carte en rapport.

• Lorsqu'ils sont sur le plateau, les terroristes peuvent être « utilisés » par tout le monde, les joueurs Empire comme les joueurs Terroriste.

• Les joueurs peuvent améliorer leurs unités terroristes en ajoutant les nouvelles unités à celles déjà présentes sur le plateau.

Exemple : une Avant-garde terroriste peut être améliorée en Colonne en y ajoutant 4 Avant-gardes supplémentaires.

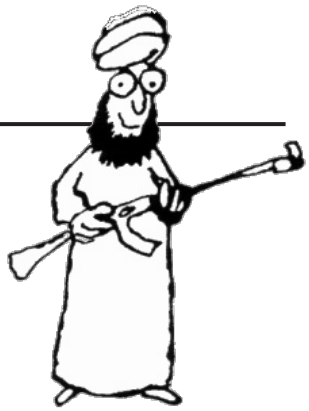
• Les Colonnes et Cellules terroristes empêchent la construction ou l'amélioration des constructions dans un pays.

• Les Cellules terroristes empêchent aussi toute production de pétrole dans un pays.



Il n'est pas essentiel de lire « Devenir Terroriste » et « Un tour de joueur Terroriste » au début. Vous pouvez vous y référer plus tard dans la partie. Tout ce dont vous avez besoin de vous rappeler est qu'à tout moment vous pouvez (ou serez forcé de) lâcher votre empire et prendre à la place le contrôle des terroristes.

DEVENIR TERRORISTE



Un joueur Empire peut devenir Terroriste de 3 façons différentes :

1. Toutes vos constructions sont détruites.

2. Banqueroute

3. Volontairement : bonne option si vous pensez que vous ne pouvez pas gagner la partie en tant qu'Empire.

Lorsqu'un Empire devient un joueur Terroriste, suivez les étapes ci-dessous :

• Devenir volontairement terroriste pendant votre tour, met fin à votre tour. Lancez tout de même le dé de pétrole.

• Toutes vos constructions sont retirées du plateau et échangées contre l'équivalent en unités terroristes de même taille (1, 2 ou 3) qui sont conservées dans votre « Camp d'entraînement terroriste».

• Toutes les cartes Empire sont rendues et remplacées par un nombre équivalent de cartes Terroriste.

• Tout l'argent est conservé, ainsi que les terroristes de votre « Camp d'entraînement terroriste ».

• L'empire concerné joue désormais en tant que joueur Terroriste à partir du début de son tour de jeu complet suivant.

Banqueroute

Certaines cartes nécessitent qu'un empire donne de l'argent à un autre joueur ou à la Banque Mondiale. Si un empire n'a pas assez d'argent pour couvrir la dette après avoir retiré toutes ses constructions, fait tous ses échanges etc, il fait banqueroute et devient un joueur terroriste.

UN TOUR DE JOUEUR TERRORISTE

Au fur et à mesure que les empires vont tomber et devenir terroristes, les joueurs terroristes vont oeuvrer ensemble en partageant UN TOUR ainsi que les ressources (unités, argent etc) entre eux. Qu'ils soient seuls ou nombreux, on s'y réfèrera en tant que « Joueur Terroriste ».

1. Jetez le dé d'Action

Le chiffre obtenu sur le dé d'Action détermine le nombre de déplacements que le joueur Terroriste est autorisé à réaliser pendant son tour. Les déplacements terroristes sont détaillés dans l'Appendice des cartes sous la mention « Déplacement de terroristes ». Les symboles du dé d'Action correspondant aux cartes s'appliquent au paquet de cartes Terroriste.

2. Recevez 2 cartes Terroriste gratuites

3. Jouez



Pendant la phase principale de son tour, le joueur peut :

• Déplacer un nombre de terroristes équivalent au chiffre indiqué par le dé d'Action.

• Acheter n'importe quel nombre de terroristes à la Banque mondiale et les placer soit directement sur le plateau, soit les conserver hors du plateau dans leur « Camp d'entraînement ».

• Acheter jusqu'à 2 cartes Terroriste supplémentaires à 50 millions chacune.

• Jouer n'importe quel nombre de cartes.

4.Lancez le dé de pétrole

Le joueur Terroriste ne reçoit pas de pétrole. Il doit cependant lancer le dé de pétrole pour finir son tour. Les joueurs Empire reçoivent du pétrole à la suite de ce jet, comme normalement.

GAGNER LA PARTIE

Victoire Empire



Points de continents

Pour gagner la partie en tant qu'Empire vous devez prouver que vous avez libéré une partie significative du monde en accumulant des points de libération. Vous gagnez des points de libération en contrôlant des continents et en construisant des cités.

• Un Empire doit posséder une construction dans chaque pays d'un continent pour revendiquer les points de ce continent.

• Chaque cité construite rapporte un point de libération.

• Le nombre de points de libération requis pour gagner dépend du nombre d'Empires restant à ce moment de la partie.

Nb de joueurs Empire	Nombre de points Libération requis pour gagner
6 Empires	**12**
5 Empires	**11**
4 Empires	**10**
3 Empires	**9**
2 Empires	**8**
1 Empire	**7**

Victoire terroriste

Le joueur Terroriste revendique une victoire commune s'il libère assez de pays du joug des empires. De la même façon que les Empires, le joueur Terroriste doit accumuler des points de Libération : il reçoit des points pour chaque continent ne contenant plus aucune construction Empire. C'est une tâche difficile, mais la récompense offre une vie sans gouvernements ni frontières.

Exemple : *l'Amérique du Nord et l'Amérique du Sud ne contiennent plus aucune construction; le joueur Terroriste reçoit 5 points de Libération. Dans une partie où il resterait deux Empires, le joueur Terroriste pourrait prendre l'Afrique et le Nullepart (Nowhere) pour s'assurer la victoire (8 points). Il aurait aussi pu se concentrer sur la destruction d'un des deux empires restants et ainsi n'avoir besoin de prendre uniquement l'Afrique pour une victoire à 7 points.*

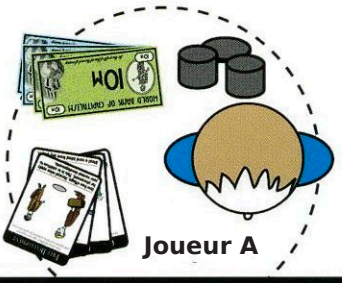
Paix mondiale

Il existe un autre aboutissement à la guerre au terrorisme, moins dramatique. Dans l'éventualité où le plateau se trouverait totalement vide d'unités terroristes, tous les empires restants peuvent s'accorder sur une « paix mondiale ». Ils se partagent dans ce cas la victoire et se donnent un tape dans le dos bien méritée pour être aussi gentils et être assez sage pour savoir que c'est une « guerre » que personne ne peut gagner.

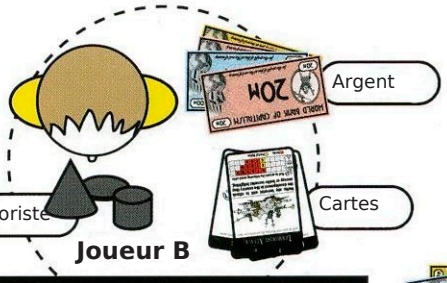


EXEMPLES DE PARTIE

Ces illustrations sont des exemples du déroulement d'une partie standard. Ceci dit, il n'existe pas de « partie standard » dans **War on Terror, le jeu de plateau.**

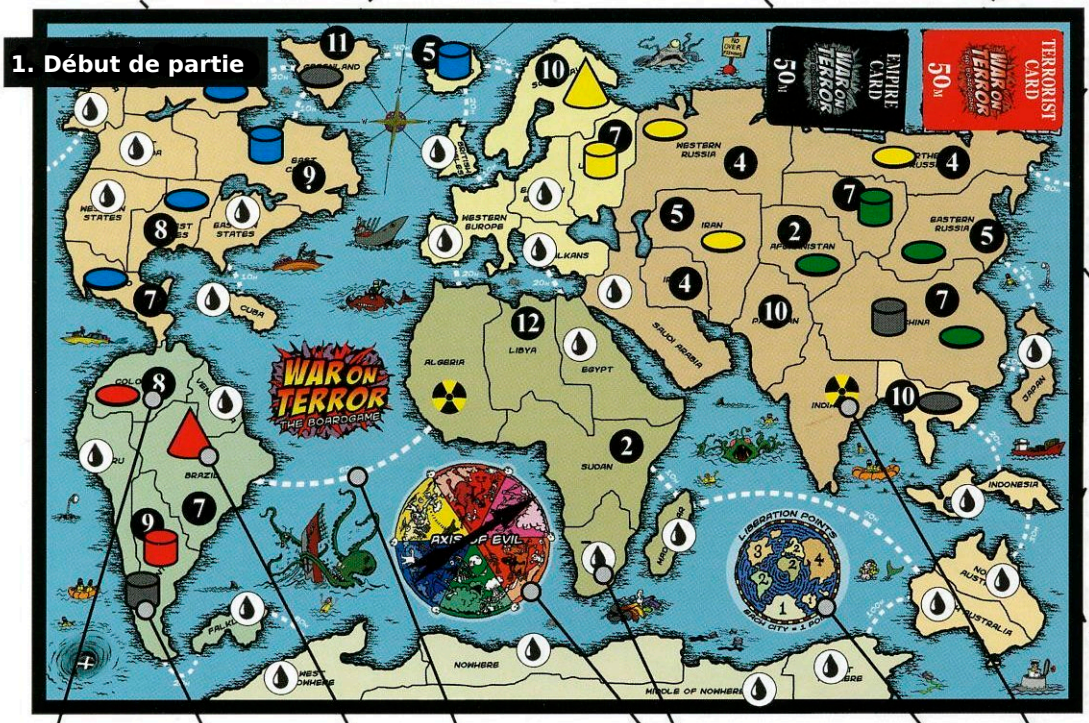


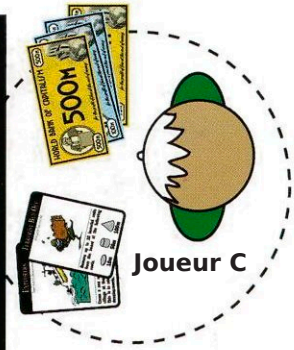
Joueur A



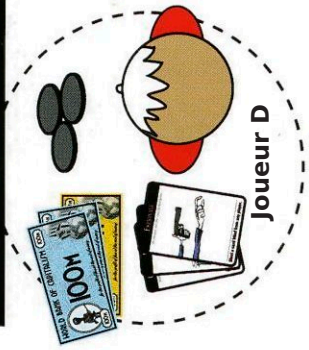
Joueur B

1. Début de partie





Joueur C



Joueur D

Chiffre de pétrole

Unité terroriste

Construction Empire

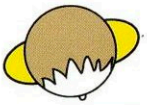
Unité terroriste

Axe du mal

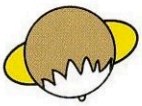
Pétrole non découvert

Indicateur de libération

Pays radioactif



Joueur B
Jouant toujours un Empire



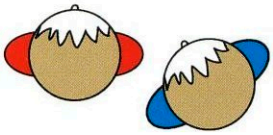
Joueur B
Jouant toujours un Empire

2. Milieu de partie





Joueur C
Un Empire « du mal »



Joueurs A & D
Jouant ensemble en tant que joueur terroriste

3. Fin de partie





Joueurs A, C & D
Jouant ensemble en tant que joueur terroriste



www.terrorbullgames.co.uk