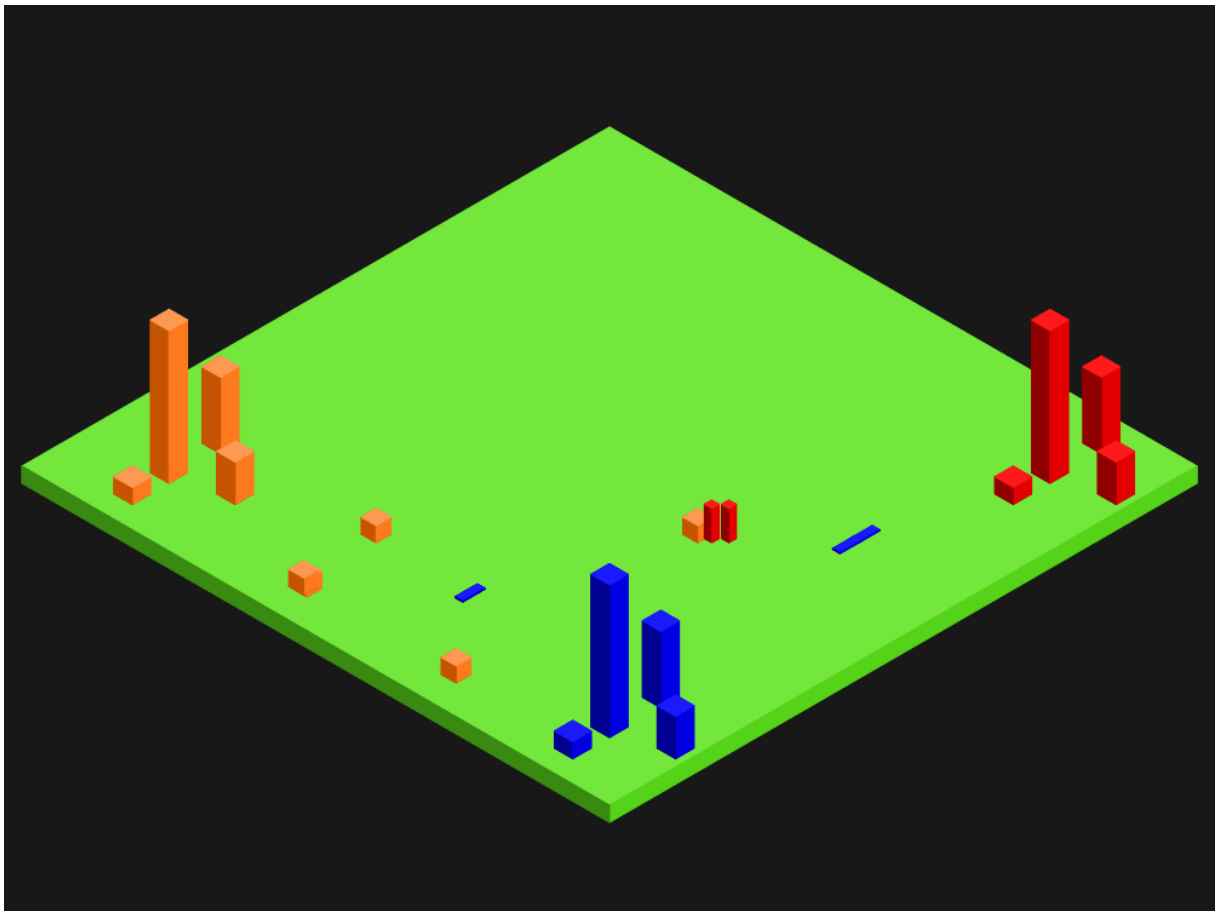


TOAL_WAR



SOMMAIRE

<i>I Introduction</i>	<i>page 3</i>
<i>II Regles du jeu</i>	<i>page 4</i>
1. <i>La partie</i>	<i>page 4</i>
a. <i>Lancer une partie</i>	<i>page 4</i>
b. <i>Fin de la partie</i>	<i>page 4</i>
2. <i>L'argent</i>	<i>page 4</i>
3. <i>Les unites</i>	<i>page 5</i>
a. <i>Les soldats</i>	<i>page 5</i>
b. <i>Les chars</i>	<i>page 5</i>
c. <i>Les avions</i>	<i>page 5</i>
4. <i>Les cartes</i>	<i>page 6</i>
5. <i>Les nations</i>	<i>page 7</i>

I Introduction

Le jeu Toal_war est un jeu de stratégie basé sur la méfiance entre les trois joueurs.

L'objectif est de détruire ses adversaires en utilisant des chars, des avions, des soldats, des cartes et le pouvoir de votre nation avec l'argent que vous gagnez chaque seconde. Réfléchissez à une stratégie ou défoulez-vous en utilisant tous ce que vous avez sous la main afin de devenir le survivant de Toal_war !



II Règles du jeu

1. La partie

a. Lancer une partie.

En arrivant sur la page de jeu, vous devez choisir la nation que vous allez incarner durant la prochaine partie, plusieurs joueurs peuvent incarner la même nation. Après avoir fait votre choix, vous devez cliquer sur aller « au combat » pour rentrer en recherche de partie, La partie démarre quand trois joueurs sont en recherche de partie. Si vous ne parvenez pas à rentrer en recherche de partie, cela signifie que toutes les parties sont pleines.

b. Fin de la partie.

La partie se termine quand deux joueurs ont quitté le jeu ou lorsque deux joueurs ont 0 point de vie sur leurs villes. Les joueurs se verront alors proposé de retourner sur l'écran de jeu principale.



2. L'argent

L'argent est votre seule ressource unique.

Cette ressource vous permet d'acheter des unités afin d'attaquer les joueurs adverses, acheter des cartes qui vont vous permettre d'avoir des bonus et d'infliger des malus à vos adversaires, mais aussi d'utiliser votre compétence de nation. Vous gagnez de l'argent régulièrement, à la même vitesse que tous les autres joueurs, cependant certaines cartes et nations vous permettent de gagner plus d'argent que les autres.

3. Les unités

Les unités coutent toutes le même prix (5), ce prix peut être variable au fil de la partie.

Quand vous achetez des unités, elles sont stockées dans votre caserne, vous pouvez ensuite décider de quel joueur vous attaquer et du nombre d'unité que vous allez envoyer. Quand les unités sont sur le terrain, elles se déplacent jusqu'à rencontrer un group d'unité adverse ou une ville, puis elles frappent. Les villes ripostent quand elle subit des dégâts.

Quand vous envoyer des unités vous aurez la possibilité d'en envoyer un certain nombre, les unités que vous voyez sur le terrain est un GROUPE d'unités, ainsi quand un avion se déplace vous ne savez pas s'il s'agit d'un ou de plusieurs avions dans ce groupe.

a. Les soldats

Les soldats sont très puissants contre les chars, mais très faible contre les avions.

Les soldats voient leurs dégâts doublés contre les villes adverses.



b. Les chars

Les chars sont très puissants contre les avions, mais très faible contre les soldats.

Les chars subissent deux fois moins de dégât de la part des villes.



c. Les avions

Les avions sont très puissants contre les soldats mais très faible contre les chars.

Les avions se déplacent extrêmement vite.



4. Les cartes

Les cartes coutent toutes le même prix (20), quand le joueur achète une carte il reçoit une carte aléatoire, cependant les cartes n'apparaissent pas toutes à la même fréquence (certaines sont plus rares que d'autres). Le joueur ne peut pas posséder plus de 3 cartes en même temps.

Après l'achat le joueur peut utiliser une carte quand il le désire à l'aide du bouton situé à côté de la carte. Après avoir utilisé une carte, tous les joueurs verront sur leur interface un message signalant qu'un joueur a utilisé une carte.

Liste des cartes :

- *Plagiat*
Copie une carte d'un joueur adverse
- *Soin*
Soigne votre Ville de 15 pv
- *Prêt à la banque*
Gagne entre 30 et 60 d'argent
- *appui aérien*
Une ville ennemie perd 15 pv
- *incendie*
Une ville perd entre 0 et 25 soldats, chars et avions
- *bluff*
Fait croire aux adversaires que vous avez utilisé une carte nation USA
- *séismes*
Détruit toutes les unités sur un trajet entre deux villes aléatoires
- *allié inattendu*
Gagne entre 0 et 15 soldats, chars et avions
- *forcer le jeu*
Force un ennemi au hasard à utiliser une carte
- *d'une pierre de carte*
Remplace votre carte et gagne 40 d'argent
- *retentez votre chance*
Gagne 20 argents
- *espion2*
Donne au public le nombre d'unités dans la caserne d'un joueur ennemi au hasard
- *boost de dégât*
Multiplie par 2 les dégâts du prochain soldat, char et avion
- *boost de vie*
Multiplie par 2 les pv du prochain soldat, char et avion
- *boost de vitesse*
Multiplie par 2 la vitesse du prochain soldat, char et avion
- *attentat*
Inflige 30 dégâts sur une ville ennemie, mais vous perdez 30 dégâts sur votre ville
- *maitre_des_cartes*
Diminue le prix d'achat de vos cartes de 5
- *inflation*
Augmente le prix des unités d'un ennemi de 1

5. Les nations

En début de partie le joueur choisit une nation, chaque nation à une capacité unique.
Quand le joueur utilise cette capacité, son prix est multiplié par 5.



Liste des nations.

- **Russie**
La Russie supprime tous les soldats, chars, avions et cartes dans le jeu. L'argent de tous les joueurs est aussi à 0. La Russie est affectée par sa compétence.
- **France**
*La France fait grève ... Voilà vos unités ne bougent plus et constitue un solide rempart. Vos soldat, char et avions ont : vitesse = 0 et pv * 2*
- **Vatican**
*Le Vatican motive ses troupes, les unités deviennent plus rapides et plus fortes.
 Vos soldat, avion et char ont: vitesse * 1.5, pv * 1.5 et dégât * 1.5*
- **Portugal**
Le Portugal se permet de réparer sa ville. La ville se soigne de 100pv
- **Monaco**
Monaco puise dans ses réserves afin de gagner un peu plus d'argent, ils ne sont pas à ça près... Gagne (prix de la compétence / 2) d'argent
- **USA**
Les USA Détruisent la planète pour l'argent mais en période de guerre on s'en fiche non ? Gagne 150 d'argent mais la ville perd 150 pv
- **Corée du nord**
Les menaces de la Corée du nord sont-elles à prendre au sérieux ? Le prochain avion mis sur le terrain aura 250 pv et 0 de dégât
- **Japon**
Le Japon et ses radiations ... Toutes les villes perdent 50 pv et les soldat, char et avion dans toutes les casernes ont une vitesse de 0.08
- **Bresil**
Le Brésil détruit la forêt amazonienne pour l'argent... il y a un avantage à ce oui ! Le prix des capacite de nation des joueurs ennemie est à nouveau à 10 et vous gagner en argent le prix que vos ennemies aurait dû payer divisé par deux
- **Italie**
L'Italie appel le big boss de la mafia. Créer un soldat avec 10 pv, 2 de degat et 0.1 de vitesse
- **Grèce**
La Grèce touche les aides de l'Europe. Vol 20 d'argent aux autres joueurs
- **Qatar**
Le Qatar possède du pétrole et du gaz à revendre. Le joueur gagne plus d'argent au fil du temps chaque fois qu'il utilise sa compétence

- Suisse

Tous les sportifs vont mettre leur argent dans les banques suisse, cependant il faut faire attention qu'on fait un prêt... Le joueur gagne (160 + prix de la compétence) d'argent mais doit il perd l'argent au bout de 1 minute, il peut être en négatif, on ne peut pas cumuler les prêts