

[Start](#) [Sommaire : Boite de Jeu](#)

Kamakura

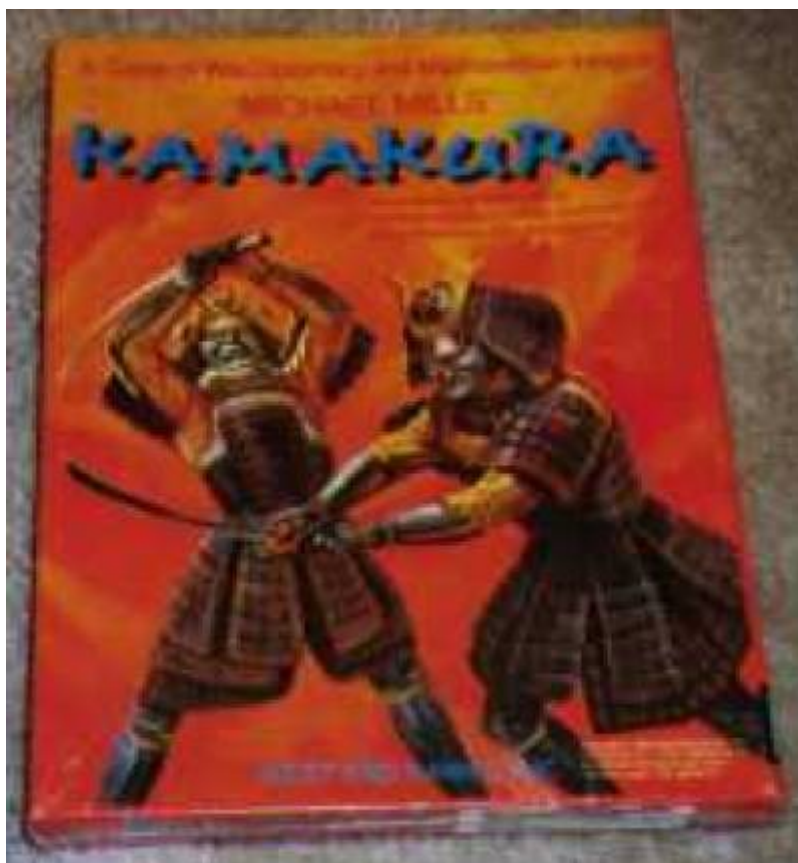
- Fabricant : West End Games
- Année de sortie : 1982
- Variante conçue par **Michael Mills**
- Pièces : Pions en carton

Description

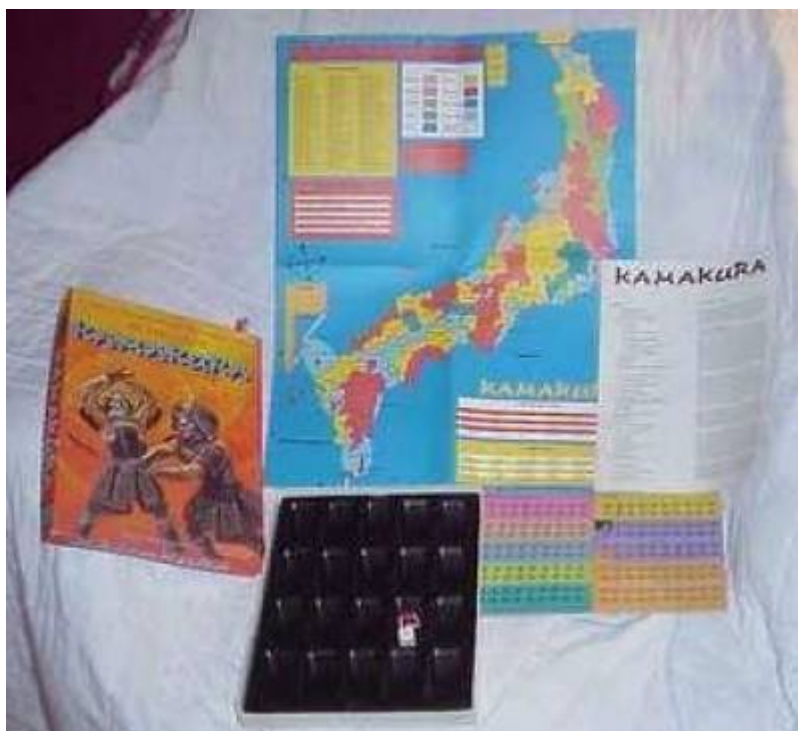
Cette variante pour 2 à 6 joueurs se déroule pendant la période médiévale du Japon. De manière similaire à Machiavelli, ce jeu commence avec les mécanismes de base de Diplomacy, mais y ajoute de nouveaux concepts tels que des armées doubles, des flottes doubles, des tremblements de terre et — pour cette touche typiquement japonaise — des typhons.

Je n'ai pas joué à ce jeu, mais on m'a dit qu'il est plus proche de Diplomacy traditionnel que Machiavelli. Comme l'original Machiavelli (qui a été créé par une entreprise qui ne possédait pas les droits de Diplomacy), le jeu ne se présente pas comme une variante de Diplomacy. Néanmoins, West End Games voulait certainement établir ce lien dans l'esprit des clients potentiels – le jeu est sous-titré « Un jeu de guerre, de diplomatie et d'intrigue machiavélique ». Ils auraient sans aucun doute ajouté le mot « colonial », si ce n'était pas le fait que Diplomatie coloniale était encore à plus de dix ans de sa conception lorsque ce jeu a été publié.

Boite du jeu



Composition complète



Source : texte repris sommairement, que j'ai adapté et traduit issu de l'oeuvre (en Anglais) de **Simon Szykman** et qui figurait auparavant sur son site Web, mais plus disponible malheureusement depuis plusieurs années.

From:
<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=formes_de_jeu:boite:kamakura

Last update: **2025/11/15 18:23**

