

Stratégies de la Méditerranée ancienne

par Don Hessong

Les **stratégies de la Méditerranée anciennes** sont un article [stratégique](#) concernant la [variante à cinq joueur Méditerranée ancienne](#) rédigé par Don Hessong le créateur de la variante



Prologue

À première vue, le plateau de la Méditerranée antique semble divisé en deux moitiés. À l'est se trouvent la Grèce, l'Égypte et la Perse, tandis qu'à l'ouest se trouvent Rome et Carthage. Il est facile de supposer que dans ce jeu il y aura deux sous-campagnes, l'une à l'est et l'autre à l'ouest, qui peuvent ou non se déborder l'une sur l'autre au cours des premières étapes du jeu. Ensuite, les vainqueurs de chaque mi-temps commenceront à se battre dans les dernières étapes du jeu. Cette situation serait similaire au jeu original de Diplomatie.

L'Occident

D'un autre côté, beaucoup de gens supposent que Rome et Carthage feraient de grands alliés et feraient rouler la vapeur à tous les niveaux. Cependant, cette alliance pose au moins un problème. Ils n'ont pas d'ennemi commun. Ils ne peuvent pas attaquer une victime mutuellement accessible et la partager entre eux car une telle cible n'existe pas. Il existe une zone au milieu du plateau où ils peuvent s'apporter un certain degré de soutien mutuel, mais cette zone est petite.



Cela ne signifie pas nécessairement que Rome et Carthage seront toujours en guerre. La plupart des

joueurs sont conscients que se battre un contre un sans allié est futile et autodestructeur. Ce qui se passe à l'Ouest dépend dans une large mesure des événements à l'Est.

L'Orient Avec trois puissances à l'Est, on pourrait supposer que deux d'entre elles s'allieront contre la troisième. Cela arrive assez souvent, mais il existe des complications. Si l'Égypte ou la Grèce s'allient à la Perse contre l'autre, les gains en début de partie sont bons, en supposant que l'allié de la Perse ne subisse pas de pression de la part d'une des puissances occidentales. Mais le problème est que quel que soit l'allié de la Perse, il coupe la Perse du reste du plateau une fois la première victime éliminée. Cela laisse la Perse dans la position de n'avoir qu'une seule voie d'expansion possible, l'allié d'origine. Et cela laisse l'allié d'origine dans la position d'être pris en sandwich entre la Perse et les puissances occidentales restantes, ce qui s'avérera généralement préjudiciable. L'Égypte et la Grèce pourraient décider de s'allier contre la Perse, mais cette alliance présente également des difficultés, dans la mesure où les deux puissances doivent tourner le dos à la moitié occidentale du plateau.

La stratégie de la triple alliance

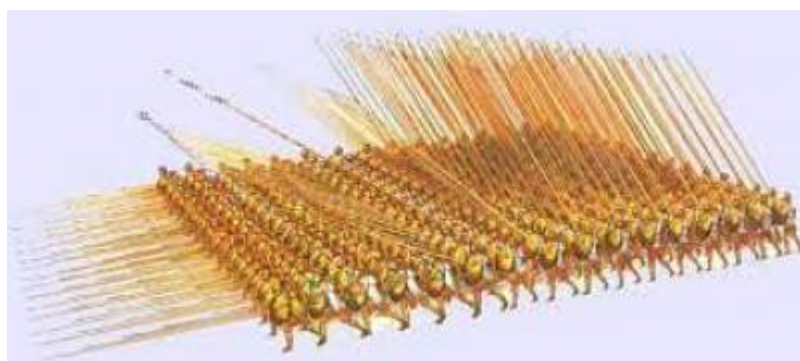
Une façon d'éviter ces pièges (même s'il n'est pas possible d'éviter les pièges en diplomatie) consiste à organiser une structure d'alliance qui tienne compte du fait que tous les ennemis ou alliés ne seront pas dans la même moitié du plateau. Dans la Méditerranée antique, cela inclut toute alliance à trois dans laquelle l'un des alliés n'est pas adjacent aux deux autres puissances partenaires. Par exemple, dans une alliance gréco-carthaginoise-égyptienne, la Grèce n'est adjacente à aucun des deux autres alliés. La Grèce aiderait Carthage dans une attaque contre Rome et aiderait l'Égypte contre la Perse. Naturellement, la frontière carthaginoise-égyptienne serait une zone neutre.

En faisant pivoter votre perspective pour chaque puissance d'un point vers la droite, vous créerez une nouvelle triple alliance composée de la Perse, de Rome et de Carthage. Dans cette alliance, la Perse soutiendrait Rome dans une attaque contre la Grèce et aiderait en même temps Carthage contre l'Égypte. Encore une fois, les deux puissances adjacentes nécessiteraient une frontière neutre entre elles (dans cet exemple, je considère Rome et Carthage adjacentes).

Il existe au total cinq combinaisons de cette structure de triple alliance et n'importe quelle puissance donnée peut être membre de trois d'entre elles. Cela peut donner lieu à des jeux intéressants étant donné que différents joueurs négocieront différentes combinaisons d'alliances.

Bien sûr, cela ne décrit que le début du jeu. Au milieu du jeu, les deux autres puissances auront été éliminées et la triple alliance devra se débrouiller.

Les armées



Dans Méditerranée, de nombreuses actions navales se déroulent au milieu du plateau. Mais n'oubliez pas les flancs. Toute puissance possède deux flancs, si étroits soient-ils, qui peuvent être attaqués par voie terrestre. Habituellement, au moins une de ces zones, sinon les deux, est soit attaquée, soit utilisée pour attaquer. Ne négligez donc pas les armées. La Grèce et la Perse en particulier ont un rapport espace terrestre/espace maritime plus important qu'il n'y paraît et si vous êtes coincé avec trop de flottes embouteillées derrière les lignes, ces armées ennemies peuvent contourner les flancs avant que vous vous en rendiez compte.

Article connexe

- [Ouvertures dans la Méditerranée ancienne](#)

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=strategie:variante:strategies_de_la_meditanee_ancienne&rev=1704794530

Last update: **2024/01/09 10:02**

