

Ouvertures dans la Méditerranée ancienne

Ouvertures dans la Méditerranée ancienne est un article [stratégique](#) sur la [variante à 5 joueur Méditerranée ancienne](#) écrit par le créateur de la variante Don Hessong

Prologue

On m'a dit à plusieurs reprises que la première année d'Ancient Med était ennuyeuse. Même s'il est vrai que se heurter est rare - et en fait possible seulement entre la Grèce et Rome - je ne suis pas d'accord pour dire que cela signifie nécessairement que l'année d'ouverture est ennuyeuse. Peut-être que les subtilités ne sont pas aussi évidentes à moins d'avoir joué au jeu plusieurs fois. Ou peut-être que j'accorde à ma variante plus de crédit qu'elle ne le mérite. Mais il existe un certain nombre de centres d'approvisionnement neutres dont la propriété pourrait fort bien être contestée au cours de la première année. Cela aura un effet significatif sur l'ensemble du jeu et rend donc la diplomatie très importante au cours de la première année.

Grèce/Perse



Les deux peuvent atteindre Chersonèse et Milet la première année. De toute évidence, la Grèce considère qu'il est très important d'avoir Milet et la Crète puisqu'elles bordent toutes deux la mer Égée. Cependant, la Grèce voudra souvent également Chersonèse, surtout si elle voit la Perse se concentrer sur le sud. Une possibilité serait que l'armée macédonienne se rende en Dacie. Si la Perse ouvre Dam to Arm, Dac peut toujours aller à Byz. Dans le cas contraire, le Che est gratuit la première année et Byz peut attendre la deuxième année. En ce qui concerne la Perse, le problème est qu'il y a tout simplement trop de centres d'approvisionnement juteux à portée de main et que décider de la voie à suivre peut s'avérer difficile. Si la Perse ne fait pas confiance à la Grèce, elle pourrait ouvrir ses portes avec les deux armées au nord. Une autre ouverture possible est Dam to Arm et Ant to Sid. Cela permet de prendre le Che et de déplacer une unité vers le sud pour prendre Tyr sans le faire d'une manière qui menace l'Égypte si cela est souhaitable. Sinope serait repris la deuxième année, même si cela pourrait être risqué. La flotte peut se déplacer vers la mer syrienne ou le détroit de Cilicie pour éventuellement prendre ou menacer Jer/Cyp ou Cyp/Mil.

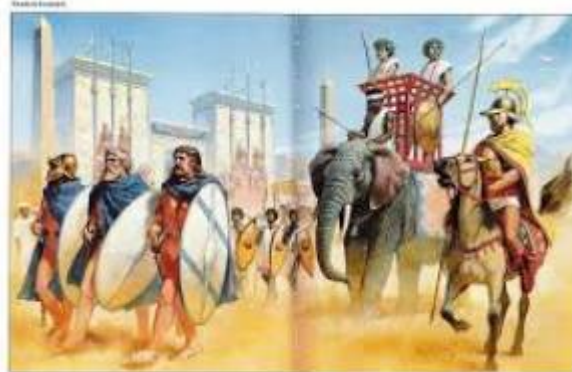
Perse/Egypte

Les deux peuvent atteindre Chypre et Jérusalem la première année. Une autre ouverture possible pour la Perse est Sid vers Tyr et Dam vers l'Arabie et Ant au nord. Bien que cela n'assure pas deux constructions dans le sud, cela assure plus de constructions que l'Égypte – à moins que l'Égypte n'ouvre avec sa flotte la mer égyptienne – alors elle est assurée à Chypre. En tant que joueur égyptien, je pense qu'il est très important d'acquérir Jer et la première chose à faire diplomatiquement est de convaincre la Perse de l'autoriser. La flotte égyptienne qui s'ouvre sur Egi menace également la Crète pour le deuxième coup – l'Égypte découvrira souvent qu'elle peut obtenir soit Chypre, soit la Crète si elle n'est pas pointilleuse à ce stade du jeu pour savoir lequel. Imaginez une flotte égyptienne dans la mer égyptienne, une flotte perse dans le détroit de Cilicie et une flotte grecque dans la mer Égée après le premier mouvement.



Egypte/Carthage

Les deux peuvent atteindre Leptis la première année. Une autre ouverture possible pour la flotte égyptienne pourrait être de s'en servir pour s'emparer du plus grand nombre possible à l'ouest. Alexandrie vers Cyrène et Memphis vers Marmarica garantiront deux constructions dans la région – à moins que Carthage ne déplace sa flotte vers l'est. Leptis est un lieu propice aux désaccords. Carthage a plus de flexibilité. Il peut déplacer la flotte vers GoT ou Num et déplacer l'armée de Cirta vers Num ou Phazania. Cela permet de choisir de déplacer la flotte ou l'armée vers Leptis lors du deuxième mouvement. (Avoir la flotte en avant est mieux que vous ne le pensez car le GoS est un espace important dans cette bataille.) L'armée carthaginoise à Carthage pourrait également être utilisée pour se diriger vers la Numidie d'une manière qui ne menacerait pas l'Égypte. Dans ce cas, l'armée de Cirta pourrait aller chercher Sagonte, ce qui est un travail normalement relégué à l'armée de Carthage.



Carthage/Rome



Les deux peuvent atteindre la Sardaigne et la Sicile la première année. Une autre ouverture possible pour la flotte carthaginoise pourrait être de la déplacer vers la mer punique et de l'utiliser pour se diriger vers la Sardaigne ou même la Sicile. De plus, ni Rome ni Carthage ne pourront atteindre les Baléares la première année, mais toutes deux pourront l'atteindre la deuxième année. Ce point devra évidemment être abordé pendant que les deux puissances discuteront des actions de la première année. La grande décision de Rome est la Sardaigne. Rome pourrait faire le banal et envoyer les armées vers le nord pour Mas et Vin (ou Dal, mais Vin est plus réaliste) et la flotte en Sicile. Mais Rome préférera peut-être ne pas permettre à la Sardaigne d'accéder aux Carthaginois. Ici, de Néapolis à la mer de Tyn, c'est évident, mais l'armée de Rome doit soit se diriger vers le sud pour conquérir la Sicile – que Rome considère évidemment comme un territoire souverain dans ce jeu – soit risquer d'aller vers le nord pour s'emparer de Mas et s'en prendre à Sic la deuxième année. Opter pour le Sic en deuxième année permet à Rome de placer une flotte en avant. Mais y déplacer l'armée est en premier lieu plus sûr. Rome devrait essayer de persuader les Carthaginois de déplacer la flotte vers le GoT dès le premier pas. Si ce n'est pas le cas – et si l'armée de Rome s'est effectivement déplacée vers le nord – vous vous retrouverez avec un jeu de devinettes sur Sad et Sic. Rome pourrait prendre la décision la plus sûre et opter pour Sic. Carthage pourrait supposer que Rome agirait en toute sécurité et opterait à son tour pour Sad. Ou bien Rome pourrait faire la chose intéressante, prendre le risque et déménager à Sad, en partant du principe que Carthage fera la même chose. S'ils rebondissent à Sad, Rome se retrouve dans une meilleure position en construisant une flotte qui peut se déplacer vers Sic au tour suivant. Ou bien Carthage peut contrer le risque de Rome en prenant Sic.

Rome/Grèce

Les deux peuvent atteindre Vindobona et/ou la Dalmatie la première année ainsi que Neapolis/Athènes/Sparte. Habituellement, les joueurs ne risquent pas de s'aventurer dans la mer Ionienne. Le risque ne semble pas en valoir la peine. Il est ironique que les seules puissances qui sont en mesure de s'attaquer au cours de la première année du jeu le fassent rarement – mais c'est probablement pour le mieux. Quant aux armées, il ne se passe pas grand-chose ici non plus. Si la Grèce est trop distraite à l'Est, Rome peut se retrouver assez rapidement avec Vin et Dal, mais pas les deux la première année. Pour que Rome attaque la Grèce, il lui faut un an pour la laisser se développer. Pour la Grèce, une poussée de Mac vers l'Illyrie et d'Athènes vers l'Épire la première année poserait tout un problème pour Rome. Et je pense que c'est également réalisable si la Grèce est prête à céder Chersonèse et la Crète respectivement à la Perse et à l'Égypte – en utilisant la flotte pour obtenir Milet et prendre Byz la deuxième année – mais c'est risqué. Plus que tout, la Grèce et Rome sont prêtes à se donner de vilains coups plus tard dans le match.

Conclusion

En conclusion, je crois que les mouvements de la première année dans la Méditerranée antique apportent des variations assez subtiles à la plupart des puissances, malgré Rome, et que ces variables sont assez interdépendantes. J'ai remarqué que les joueurs ne semblent pas beaucoup explorer certaines de ces variables. Je ne sais pas pourquoi – peut-être que je m'accroche à une paille. Mais en supposant que ce ne soit pas le cas, j'espère vous avoir donné quelque chose à penser et à essayer lors de votre prochaine partie d'Ancient Med.

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=strategie_ouvertures_la_mediteranee_ancienne&rev=1702243224

Last update: **2023/12/10 21:20**

