

Canton

Canton est une [variantes à 7 joueurs](#) situé en Asie pendant l'époque Coloniale

Créateur

- **Paul Webb**

Contexte

Canton est situé en Asie à l'époque coloniale

Données Techniques

Territoires = 81

- Terrestres = 18
- Côtiers = 41
- Maritimes = 22

- Centres de ravitaillement = 36
- solo = 19

Puissances

- **Chine**
- **France**
- **Grande-Bretagne**
- **Hollande**
- **Japon**
- **Russie**
- **Turquie**

Position de Départ

Puissances	Armées	Flottes
Chine	Pékin, Chungking, Tibet	Shanghai
France	Hanoï, Hué	Saïgon
Grande-Bretagne	Calcutta, Delhi	Madras
Hollande	Sumatra, Java	Bornéo
Japon	Kyoto	Sasebo, Tokyo

Puissances	Armées	Flottes
Russie	Moscou, Irkoutsk	Khabarovsk, Sébastopol
Turquie	Badgad, Damas	Constantinople

Historique

- Canton a commencé avec un principe simple : fusionner le cadre fascinant de l'Asie à l'époque coloniale - lorsque les empires européens se battaient contre les nations autochtones et entre eux pour la grande richesse du plus grand continent de la Terre - avec l'élégante simplicité montrée dans le Classique d'Allan Calhamer. Compte tenu des faiblesses majeures de la diplomatie coloniale (règles supplémentaires complexes, densité de provinces inutilement élevée, manque extrême d'équilibre, etc.), Paul Webb a tenté de fusionner de grands espaces inutiles et de donner un sentiment plus intime à l'Asie tout en utilisant les sept pouvoirs originaux du colonialisme : Grande-Bretagne, Turquie, Chine, Russie, Japon, France et Hollande.
- Le premier résultat de Webb en modifiant et en simplifiant Colonial fut une carte solide.

La toute première édition comptait 34 centres de ravitaillement au total (avec 18 critères de victoire, comme Classic) et différents environnements autour des bords de la carte et de l'Asie centrale. Notamment, l'Afrique de l'Est et la Nouvelle-Guinée étaient praticables, tandis que certains grands centres nationaux (par exemple Constantinople, Sumatra, Calcutta) n'étaient pas des centres d'attache pour leurs puissances respectives.

- Il allait éventuellement apporter des changements majeurs, en ajoutant davantage de territoires infranchissables et en échangeant quelques centres d'attache (par exemple, le centres de ravitaillement de Bombay allant à Calcutta). Le centre neutre en Arménie s'est déplacé vers un nouvel espace, la Roumanie, simulant la rivalité russo-turque sur les Balkans orientaux. La France et le Japon ont vu peu de changements, tandis que de nombreux espaces maritimes ont été redessinés sur toute la carte.
- Finalement, la carte ultime de Paul Webb a pris vie avec 36 centres de ravitaillement, avec un critère de victoire de 19 centres. Il convient de noter l'ajout d'un quatrième centre chinois et d'un centre neutre au Cambodge pour la capture française. La carte finale compte 81 provinces au total (contre 75 en Classique), avec 18 espaces enclavés, 41 espaces côtiers et 22 espaces maritimes. La connaissance de la dynamique familière de Classic le long de la ligne principale de l'impasse ne sert à rien ici ; la disposition géopolitique des pays crée un contexte très différent, avec des possibilités intéressantes à gérer pour le diplomate expert.

Particularité de la carte

Province à multiples cotes

Disponibilité

Canton est une variante populaire disponible sur de nombreux serveurs

- Diplomacy online (version 1)

- V-Diplomacy
- Conspiracy
- Diplicity

From:

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

Permanent link:

<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:canton&rev=1703851555>

Last update: **2023/12/29 12:05**

