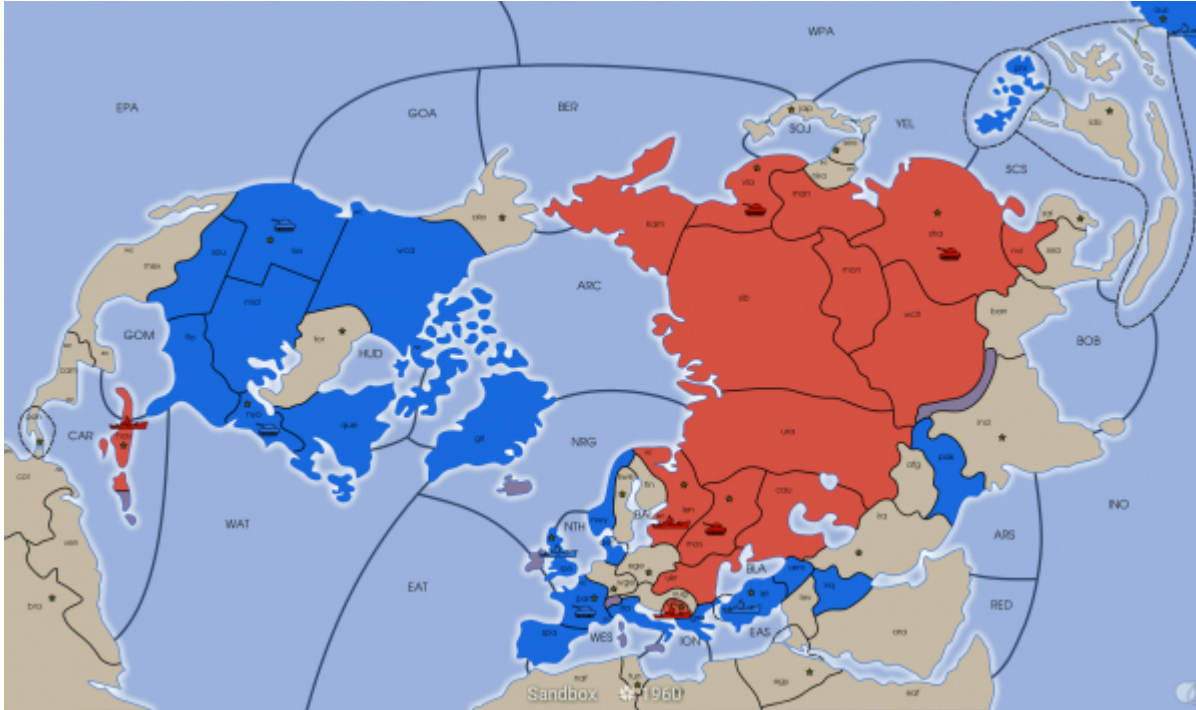


Cold War

Cold War est une **variante Duel** se déroulant sur une carte mondiale, pendant la guerre froide



Créateur

- Firehawk et Safari

Contexte

Cold War se déroule pendant la guerre froide

Données Techniques

Territoires = 90

- Terrestres = 5
- Côtiers = 61
- Maritimes = 24
- Centres de ravitaillement = 27
- solo = 17

Puissances

- OTAN
- URSS

Position de Départ

Puissances	Armées	Flottes
OTAN	New-York, Los Angeles, Paris	Londres, Istanbul, Australie
URSS	Shanghai, Vladivostok, Moscou	Havane, Albanie, Leningrad (WC)

Historique

- En 2015, une nouvelle variante a été mise à disposition sur vDiplomacy . La variante de la guerre froide était unique dans la mesure où elle était l'une des rares variantes conçues pour seulement 2 joueurs. Alors que les parties 1v1 sur la carte Classique ont été jouées depuis la sortie de Diplomacy, Allan Calhmer a optimisé la carte pour 7 joueurs.
- Firehawk et Safari, les concepteurs de Cold War, ont décrit la variante de cette façon : La variante de la guerre froide se déroule deux ans seulement avant la crise des missiles de Cuba et explore le conflit potentiel entre les deux grandes superpuissances mondiales de l'époque, l'OTAN et l'URSS. Mais avant tout, Cold War est une variante en tête-à-tête conçue pour être aussi divertissante et équilibrée que possible. Ils ont atteint ces objectifs et la guerre froide est rapidement devenue la variante la plus jouée en diplomatie.
- Bien qu'il n'y ait pas beaucoup de « diplomatie » dans le jeu lui-même (à part narguer votre adversaire), c'est une excellente variante à jouer pour développer vos tactiques et apprendre le jeu. Pour bien jouer à Cold War, il faut être capable de mettre en place des attaques puissantes et de se défendre avec le moins d'unités possible. Cela nécessite de la créativité et la capacité d'anticiper les mouvements de vos adversaires. Toutes ces compétences sont précieuses pour la diplomatie classique, en particulier pour développer un jeu solide en milieu de partie. Parfois, cela peut se résumer à une estimation 50/50 qui détermine le résultat du jeu. Même si cela peut être frustrant, Cold War reste très équilibré et le meilleur joueur l'emporte généralement. La guerre froide est devenue la variante la plus populaire.

Particularité de la carte

Provinces à multiples cotes

- Paris (PAR) : Cote Nord et Sud
- Leningrad (LEN) : Cote Nord et Ouest
- Mexique (Mex) : Cote Est et Ouest
- L'ouest Canadien (WCA) : Cote Nord et Ouest
- Corée du Nord (NKO) : Cote Est et Ouest
- Colombie (COL) : Cote Nord et Ouest
- Amérique Central (CAM) : Cote Est et Ouest

Canaux

- Egypte (EGY)
- Panama (PAN)
- Danemark (DEN)
- Suede (SWE)

Pont de Communication

- Öresund : DEN-SWE & SWE-DEN

Provinces Infranchissable

- Népal
- Suisse

Iles Limitrophes

c'est à dire, qu'une armée peut passer d'une ile à l'autre, et inversement :

- l'Indonésie vers les Philippines
- l'Indonésie vers l'Australie

Mais l'ouest Canadien ne borde pas le Groenland

Disponibilité

Cold War est une variante disponible sur :

- V-Diplomacy
- Conspiracy
- Diplicity

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:cold_war&rev=1704195605

Last update: **2024/01/02 11:40**

