

Hoplite war IV

Createur

- **Stephane Agar**

Contexte

Cette variante s'articule autour d'Athènes, de Sparte, Béotie, Achéa, Argolide, Étolie et Thessalie (mais en excluant la Macédoine qui n'était pas un grande puissance jusqu'au milieu du IVe siècle avant JC). Le une myriade de petites cités-États et de colonies a été inclus en permettant à chaque joueur de contrôler un État mineur et une colonie. Ainsi, chacun le joueur commence la partie avec quatre unités qui peuvent être placé dans un maximum de cinq emplacements différents. Le la carte est raisonnablement précisedu point de vue historique les affiliation colonial ne le sont pas et certains noms d'espaces ont été utilisés parce que le nom est célèbre (par exemple Marathon, Pylos) plutôt que parce que l'endroit était important en soi.

0. Toutes les règles diplomatiques habituelles s'appliquent. 1. Les États majeurs : Il existe sept États majeurs États dans ce jeu qui en contrôlent chacun également un État mineur et une colonie (appelés collectivement les centres d'accueil). La configuration initiale n'est pas corrigé, les joueurs peuvent construire dans n'importe quel centre d'accueil et les joueurs peuvent être diplômés avant la première saison qui annoncera les positions de départ. Notez que les joueurs peuvent choisir de laisser certains centres d'accueil vacants et créer plusieurs unités autre part. Les centres d'accueil sont les suivants (avec l'État mineur et la colonie supplémentaires indiqués dernier de chaque liste) :
ACHEA : Égium ; Patras; Pellene; + Chalcis (*) + Rhodes (o) ÉTOLIE : Agrinion ; Callion ; Thermos; + Mantinée (*) + Naxos (o) ARGOLIE : Argos ; Corinthe; Hermione ; + Phéréa (*) + Chios (o) ATHÈNES : Athènes ; Marathon; Thorique ; + Anactoire (*) + Samos (o) BÉOOTIE : Aulis ; Orchomène ; Thèbes ; + Élis (*) + Lésbos (o) SPARTE : Sparte ; Prasiae; Zarax; + Elatea (*) + Parce que (o) THESSALIE : Cierion ; Larissa ; Pélinna ; + Messène (*) + Phocéa (o) Cette variante utilise une forme des règles de multiplicité et les joueurs peuvent décider de former plusieurs unités immédiatement dans leurs grands États. Toutes les unités contrôlé par un seul joueur (État majeur, État mineur État, colonie) comptent pour une seule puissance pour le

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:hoplite_war&rev=1705187489

Last update: **2024/01/13 23:11**

