

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 une grande puissance jusqu'au milieu du IV^e siècle avant JC). Une myriade de petites cités-États et de colonies a été incluse 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 placées dans un maximum de cinq emplacements différents. La carte est raisonnablement précisée du point de vue historique les affiliations coloniales 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.

Données Techniques

Territoires =

- Terrestres =
- Côtiers =
- Maritimes =
- Centres de ravitaillement =
- solo =

Puissances

- **Achéa (Égium, Patras, Pellene)** + Chalcis + *Rhodes*
- **Étolie**
- **Argolie**
- **Athènes**
- **Béotie**
- **Sparte**
- **Thessalie**

ACHEA : Égium ; Patras; Pellene; + Chalcis (*) + Rhodes (o) ÉTOLIE : Agrinion ; Callion ; Thermos; + Mantinée (*) + Naxos (o) ARGOLIE : Argos ; Corinthe; Hermione ; + Phérée (*) + 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 (*) + Phocée (o)

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 corrigée, 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 ; + Phérée (*) + 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 (*) + Phocée (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=1705188192

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

