

[Start Jeu diplomatique](#)

# Warring States (Les Royaumes Combattants)

Warring States est un jeu diplomatique à 7 joueurs situé en Chine à l'époque des royaumes combattants (-450/-250)



## Creation

- Createur : **Sammy Elias (Zurn)**

## Introduction

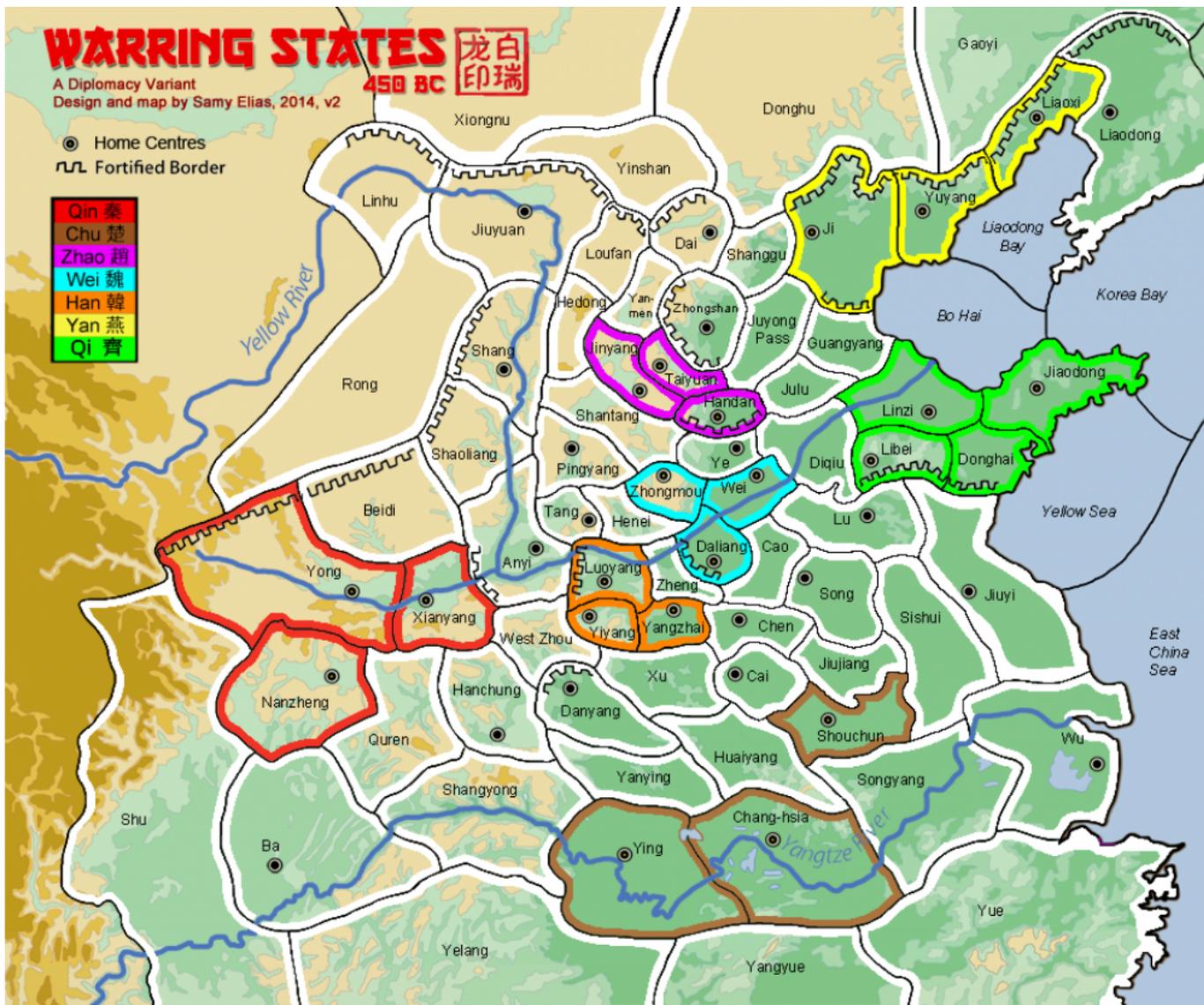
Après avoir fait quelques recherches sur cette période, j'ai été surpris de voir à quel point l'ère des Royaumes combattants de 450 avant JC à 220 avant JC est thématiquement bien adaptée à une diplomatie. une variante. Il y avait sept États majeurs à l'époque, qui s'alliaient et se combattaient dans diverses combinaisons, changeant d'allégeance tout comme dans tout bon jeu de diplomatie. Alors qu'une puissance dominante commençait à se développer (Qin), les États opposés décidèrent de différentes stratégies afin de mieux s'imposer. faire face à la menace ; Parfois, certains ont décidé d'une « alliance horizontale » (en s'alliant avec les Qin) ou d'une « alliance verticale » (en s'alliant les uns aux autres). contre les Qin). Plusieurs conseillers célèbres de l'époque qui offraient leurs services à divers dirigeants étaient même connus collectivement sous le nom de "École de Diplomatie" ! Sun Tzu avait écrit L'Art de la Guerre juste avant cette période, et ses œuvres furent largement consultées par tous les concurrents. États pendant les conflits. Les systèmes de conscription garantissaient des armées de plus de 100 000 soldats de tous côtés. Cette variante intègre les grands fleuves et

fortifications murales de l'époque. Outre la Grande Muraille de Chine, il y avait de nombreux murs intérieurs construits par les différentes factions pour se défendre les unes contre les autres et contre les divers pillards. J'ai utilisé ces deux fonctionnalités pour donner à la région la diversité de terrain qui fait du plateau Diplomatie original un décor intéressant, avec ses nombreuses mers séparées. Les flottes sont disponibles mais sont construit et utilisé différemment de la diplomatie standard. Ils reflètent les légendaires et puissantes « forteresses flottantes » ou « navires-châteaux » des époque ("lou chuan"), massifs et parfois équipés de trébuchets. Les flottes sont extrêmement puissantes le long des rivières et très mobiles lorsque sans opposition. Les sept grandes puissances sont Qin, Chu, Zhao, Wei, Han, Yan et Qi. Les changements de règles sont traités ci-dessous

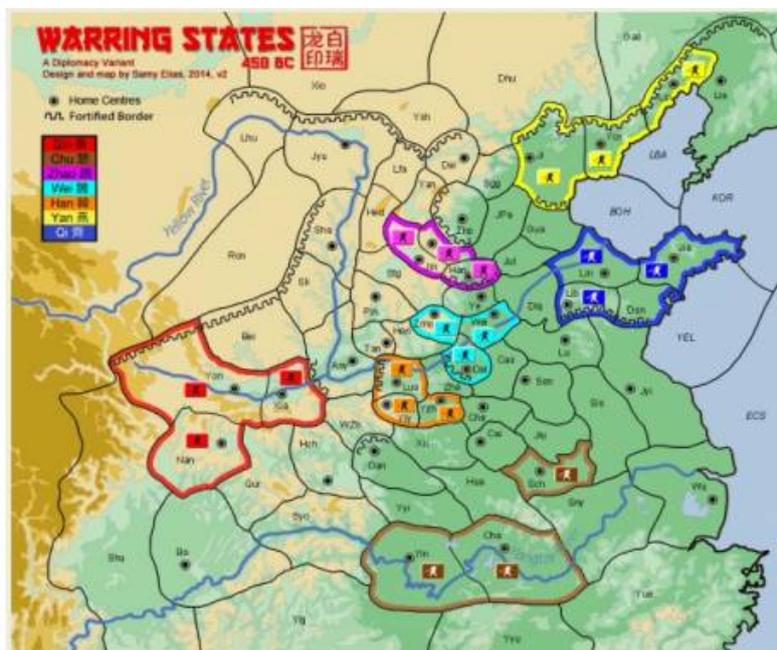
## Carte

### Carte de reference et nom complets

toute les zone nomées sont jouable; il n'y a pas de zone impassable. (le "Yellow River" label a l'ouest ne compte pas comme une zone nomée les frontieres fortifiées (ou murailles) aide la defense de la province comptenant le mur, si cette frontiere est impliquée voire detail de regle ci-dessous. The fleuves sont une particularite de la carte et affectent les flottes, (voir le detail des regles ci-dessous). cela n'affecte pas le mouvement des armees. La frontiere entre Luoyang et West Zhou ne contiens pas de muraille



### Position de depart et abbreviations



## Puissances



- Qin
- Chu
- Zhao
- Wei
- Han
- Yan
- Qi

Toutes les puissance demarrent avec trois armees situées sur les centres de depart

## Conditions de victoire

il y a 39 centres 18 sont necessaire pour remporte une victoire par solo si il y a egalite le jeu continue a moin que les jouers agree sur une fin anticipée

## Frontiere fortifiées (Murailles)



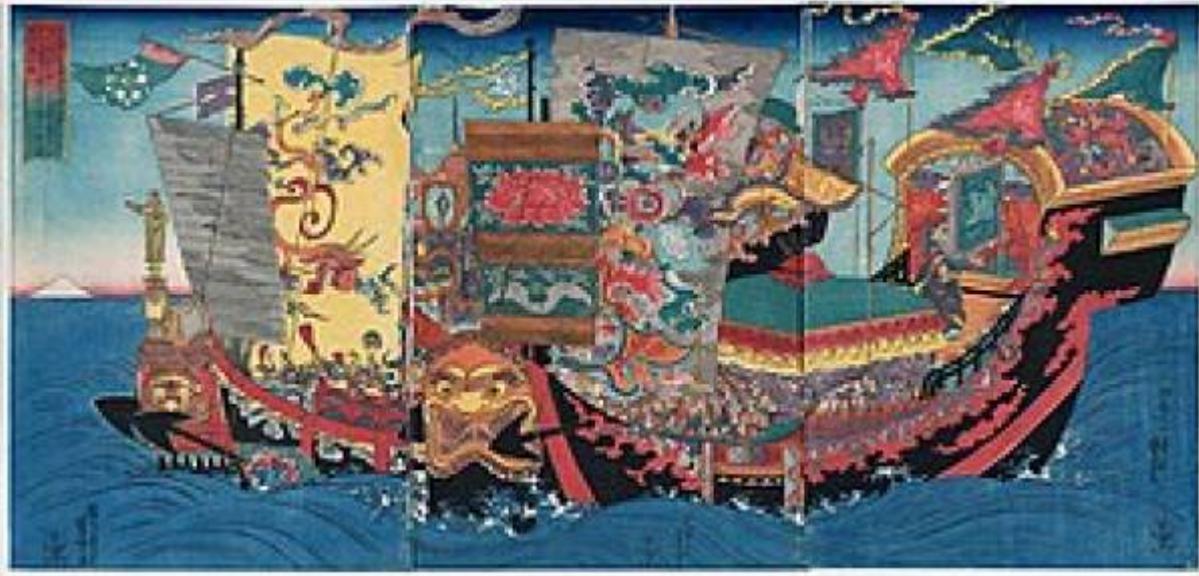
Les provinces avec des murailles sont plus dures a attaqués si elle sont occupées ; attaques ou supports dans cette province (si occupé) sont affecté si ils traversent la fortification.

- 1/ Attaque contre une province avec muraille voit leur force reduite d'un si...
- \* a) la province est occupé by unité opposante au debut du tour, **ET**
- \* B) si l'attaque traverse la fortification , ou est supportée par a travers la frontiere fortifiée par une autre unité .

ce n'est pas cumulatif; la force d'attaque ne peux pas etre reduite par plus de 1

- 2/ les ordres de soutiens defensif ne sont pas affectés par les murailles
- 3/ la force d'attaque d'une unité n'est jamais affectés par les fortification de sa propre province
- 4/ Attaques ou supports offensifs sur vos unités a travers les murailles ne sont pas affectées par cette derniere .
- 5/ une attaque reduite a zero ne peux pas casser les supports. (ainsi une armee attaquant a travers un mur sans support offensif ne peux pas couper les soutiens .)

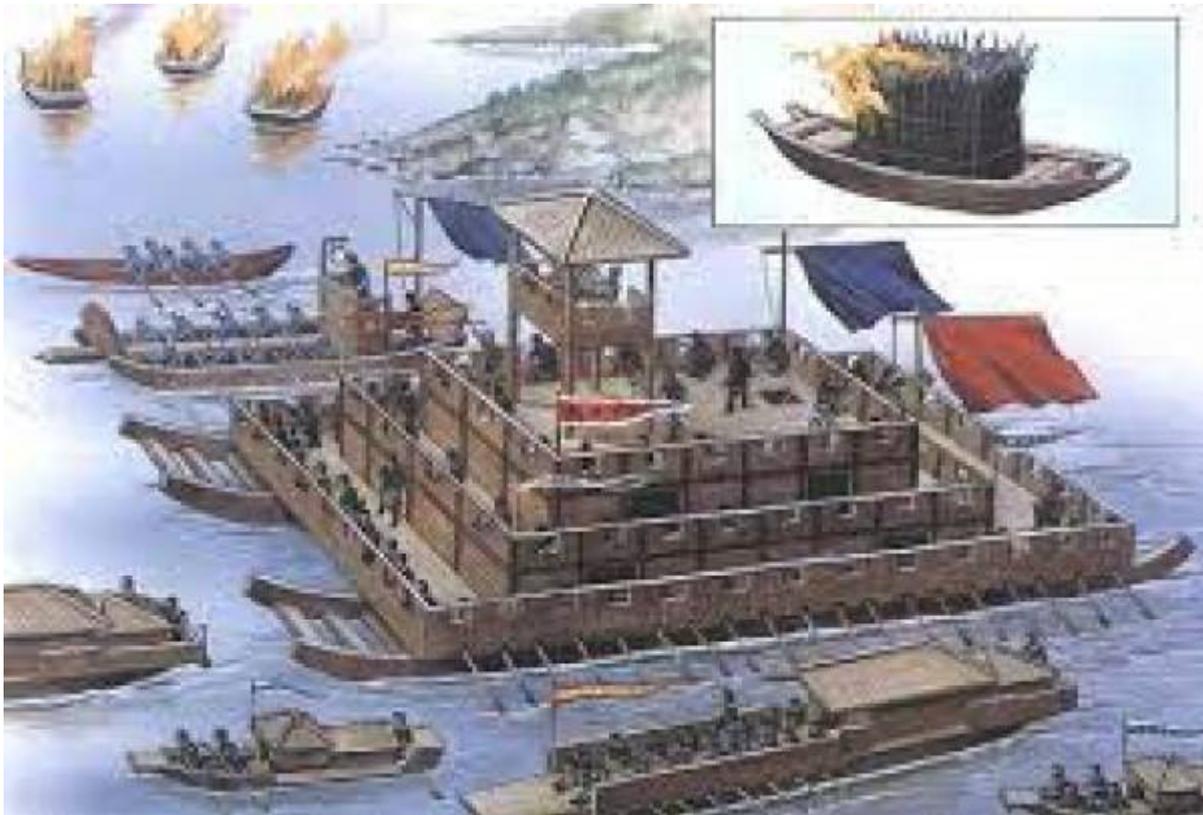
## Flottes



les flottes sont évolués a partir des armées et peuvent redvenir des armees :

- 1. les flottes ne peuvent etre mobilisées pendant la phase de mobilisation. elles peuvent etree évolué a partir des armees durant une phase de mouvement par exemple Armée Ji leve une Flotte (A Ji L F). c'est traité comme un ordre H pour les besoins des soutiens .
- 2. une flotte ne peut etre levée que dans une case cotière ou fluviale .
- 3. si une armee donnant l'ordre de levée est delogé l'evolution echoue. dans les autres cas l'armee est remplacée par une flotte
- 4. Les flottes peuvent se déplacé soutenir dans et retraitée dans les zones de mers, provinces cotieres ou le long des fleuves.
- 5. l'ordre de convoi n'existe pas
- 6. si une flotte tente de se déplacer attempts to move, de retraité ou de soutenir dans une province accesible seulement a une armée. la flotte rededeviens une armée et execute l'ordre

## Forteresse flottante



les flottes sur un fleuve obtienne un bonus des puissants navire-chateau

- 1. une flotte dans une province fluviale ou dans une zone maritime ordonnant un mouvement ou un support vers une zone fluviale adjacente le fait avec une force de 2
- 2. une flotte sur une riviere defend avec une force de 2 .
- 3. une flotte soutenant beneficiant du bonus de foteresse flottante peut voir sont soutiens coupé . mais uniquement par un total equivalent a la force de la plus puissante attaque coupante . ainsi une attaque d'une force de 1 sur une forteresse flottante ne fait que dimnuer de la valeur de soutiens de cette derniere.

## Mouvement fluvial rapide



Les flottes peuvent Faire un mouvement fluvial rapide qui permet un voyage rapide le long des rivières mais avec une force de zéro

- 1. les flottes peuvent exécuter un type spécial de mouvement appelé Mouvement fluvial rapide . Cela permet à la flotte de bouger de 3 espaces dans une phase de mouvement, dans des provinces fluviales consécutives. Le mouvement peut commencer ou finir dans un espace maritime (tous les autres espaces concernés doivent être des provinces fluviales)
- Bo Hai → Linzi → Diqui → Wei est valide comme son inverse
- Xianyang → Anyi → Luoyang → Zheng est valide .
- Korea Bay → Bo Hai → Linzi → Diqui par contre n'est pas valide
- 2. Mouvement fluvial rapide ont une force de 0 pendant le mouvement . mais si l'échec du mouvement rapide force une flotte à rester à son point de départ elle défend à sa force normale soit 2 sur province fluviale ou 1 ailleurs. par ailleurs comme cette flotte attend de bouger elle ne peut pas recevoir de soutien défensif.
- 3. les flottes tentant un mouvement fluvial rapide ne peuvent recevoir aucun soutien. (ainsi leur force en mouvement sera toujours égale à zéro.)
- 4. les unités de la même puissance ne gênent pas un mouvement fluvial rapide (exception: autre flotte exécutant un mouvement fluvial rapide voir ci-dessous ). L'objectif final doit toujours être vacant (après résolution de tous les mouvements) pour que le mouvement soit un succès. toutes les provinces intermédiaires doivent soit être vacantes soit occupées par des unités de la même puissance . les espaces où a eu lieu un rebond impliquant au moins une unité adverse bloquent le mouvement. la première province ne remplissant pas ces conditions stoppe le mouvement; la flotte est alors laissée dans l'espace précédent après la résolution de tous les ordres
- 5. si plusieurs flottes utilisent le mouvement fluvial rapide c'est résolu simultanément province par province pour repérer les éventuelles interférences . un rebond entre deux flottes en mouvement

fluvial rapide est possible

des flottés en mouvement fluvial rapide ne peuvent passer à travers l'autre même si elles appartiennent à la même puissance .

From:

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

Permanent link:

[https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:jeu\\_diplo:warring\\_states](https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:jeu_diplo:warring_states)

Last update: **2024/11/09 01:18**

