

Warring States

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

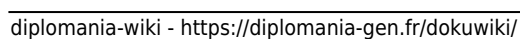
Après avoir fait quelques recherches sur cette période, j'ai été surpris de voir à quel point l'ère des Royaumes combattants de 450 avant JC à 220 avant JC est thématiquement bien adaptée à une diplomatie. une variante. Il y avait sept États majeurs à l'époque, qui s'alliaient et se combattaient dans 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 uns contre les autres et contre

les divers pillards. J'ai utilisé ces deux fonctionnalités pour donner à la région le 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



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 à attaquer si elles sont occupées ; attaques ou supports dans cette province (si occupée) sont affectés si ils traversent la fortification.

- 1/ Attaque contre une province avec muraille voit leur force réduite d'un si...
- * a) la province est occupée par une unité opposante au début du tour, **ET**
- * B) si l'attaque traverse la fortification, ou est supportée par à travers la frontière fortifiée par une autre unité.

ce n'est pas cumulatif; la force d'attaque ne peut pas être réduite par plus de 1

- 2/ les ordres de soutien défensif ne sont pas affectés par les murailles
- 3/ la force d'attaque d'une unité n'est jamais affectée par les fortifications de sa propre province
- 4/ Attaques ou supports offensifs sur vos unités à travers les murailles ne sont pas affectés par cette dernière.
- 5/ une attaque réduite à zéro ne peut pas casser les supports. (ainsi une armée attaquant à travers un mur sans support offensif ne peut pas couper les soutiens.)

Flottes

Flottes sont évoluées à partir des armées et peuvent redevenir des armées :

- 1. les flottes ne peuvent être mobilisées pendant la phase de mobilisation. elles peuvent être évoluées à partir des armées durant une phase de mouvement par exemple Armée Ji lève une Flotte (A Ji L F). c'est traité comme un ordre H pour les besoins des soutiens.
- 2. une flotte ne peut être levée que dans une case côtière ou fluviale.
- 3. si une armée donnant l'ordre de levée est délogée l'évolution échoue. dans les autres cas l'armée est remplacée par une flotte
- 4. Les flottes peuvent se déplacer soutenir dans et se retirer dans les zones de mers, provinces côtières 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 se retirer ou de soutenir dans une province accessible seulement à une armée. la flotte redevient une armée et exécute l'ordre

Last
update: variante:jeu_diplo:warring_states https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:jeu_diplo:warring_states&rev=1708518107
2024/02/21 12:21

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:jeu_diplo:warring_states&rev=1708518107

Last update: **2024/02/21 12:21**

