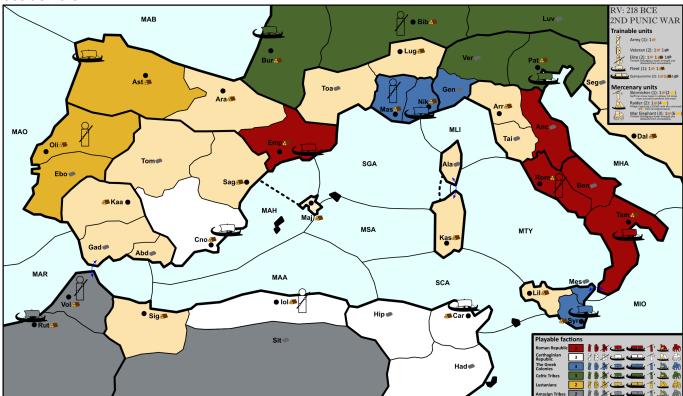
2025/08/22 19:38 1/5 La seconde guerre punique

**Start Variante à 5-6 joueurs** 

# La seconde guerre punique

La seconde guerre punique est une variante economique a six joueurs se deroulant en mediteranee occidentale



# Créateur

Locket x 3

# **Contexte**

La seconde guerre punique en mediteranee occidentale

# **Données Techniques**

Territoires = 55

- Terrestres = 6
- Côtiers = 37
- Maritimes = 12
- Centres de ravitaillement = 15

• solo = 8

# **Puissances**

- Rome
- Carthage
- Cite grecques
- Gaulois
- Lusitaniens
- Amazigh

# Position de Départ

| Puissances       | Armées   | Flottes |  |  |
|------------------|----------|---------|--|--|
| Rome             |          |         |  |  |
| Carthage         | Carthage |         |  |  |
| Colonies Greques |          |         |  |  |
| Tribus Gaul      | oise     |         |  |  |
| Lusitaniens      |          |         |  |  |
| Amazigh          |          |         |  |  |

# Particularites de la carte

# **Expansionisme**

Chaque centre controlé et libre permet de construire

## **Ponts**

• Colonnes d'Hercule : VOL & Gades

Detroit de Messine : Messine & TarenteBouches de Bonifacio : Corse & Sardaigne

# Regles particulieres

# **Construction et dispersions**

elles ne se base pas sur le nombre de centre controlé dispersé une unité et construire dans le meme centre est possible la perte de tous les ses centres implique une capitulation immediate.

# par ailleur au depart de l'hiver:

• Penalite #1 - on ne peux construire une unité si cela l'entretien implique des ressources

negatives.

- Penalty #2 dispersion forcé
- dispersé 1 unité la premiere année (
- 2 la seconde année consecutive, et
- 3 in the 3rd+ consecutive year)
- si: nouriturre = < 0, et/ou; si les autres ressources sont inferieure a -3.

# Ressource

#### At the END of Winter

#### Revenus

- 1 nouritture par centres.
- 1 ressource par provinces en fonction de leur icone de ressource.
- 2 or par region entierement controllé.

# Dépense

- payé le cout d'entretien des unités (y compris les unités nouvellement mobilisés).
- Check map-rules below for upkeep cost.
- les ressources non depense sont stocké (pas de limite de stockage)

## **Commerce**

- en hiver vous pouvez echanger des ressources
- les accord commerciaux ne sont pas guarantie
- vous ne pouvez en aucun cas envoyer une ressource si vous ne la posseder pas

# **Unit Stats**

Unit (Strength): Upkeep Ability (if any)

#### Unités terrestre

#### Levée

| Force | entretien   |
|-------|-------------|
| 1     | 1 nouriture |

## Veteran

| Force | entretien          |  |
|-------|--------------------|--|
| 2     | 1 nourriture 1 fer |  |

#### Elite

| Force | entretien                 |
|-------|---------------------------|
| 2     | 1 nourriture 1 fer 1 bois |

• capacité speciale : pietinement (uner unité de force inferieure délogé est automatiquement dispersé



#### unités navales

#### **Bireme**

| Force | entretien           |
|-------|---------------------|
| 1     | 1 nourriture 1 bois |

## Quinquereme

| Force | entretien                 |  |
|-------|---------------------------|--|
| 2     | 1 nourriture 1 fer 2 bois |  |

# Mercenaire & Enchere

• Chaque année a l'automne, chaque joueurs placent une enchere aveugle pour recruter des mercenaires en utilisant de l'or.

# Regle d'enchere pour les mercenaires

- toute enchere est nulle si la somme considere ammene le tresor en negatif
- toute enchere doit etre egal ou superieux a l'enchere minimum
- c'est possible d'aditioner des enchere superieur a votre tresor
- si vous etes capable de payer les enchere gagnante : pas de consequence
- si vous ne pouver pas payer alors toutes vos encheres sont annulé et un nouveau vainqueur selectionné
- le vainqueur est annoncé au debut de l'hiver
- toute unité non deployé en hiver peut etre conserver (max conservation : 1 unité)
- en cas d'egalite sur une enchere les deux recevront l'unité correspondante

2025/08/22 19:38 5/5 La seconde guerre punique

# **Mercenaries disponibles**



### **Skirmisher**

| Force | nouriture | enchere minimum |
|-------|-----------|-----------------|
| 1     | 1         | 1               |

<sup>\*</sup> unité d'infanterie

• capacite special vivacité(peux bouger de deux case si le premier mouvement est un succes)

# Elephant de guerre

| Fore | ce | nouriture | enchere minimum |
|------|----|-----------|-----------------|
| 3    |    | 1         | 6               |

• capacité speciale : pietinement (uner unité de force inferieure délogé est automatiquement dispersé

# Corsaire

| Force | nouriture | enchere | minimum |
|-------|-----------|---------|---------|
| 2     | 1         | 4       |         |

<sup>\*</sup> unité navale

• capacite speciale : pillage (la capture d'un centre par cette unité permet de volé 3 or au proprietaire (1 pour uncentre neutre)

From:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/ - diplomania-wiki

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:second\_punic\_war

Last update: 2024/11/09 01:03

