

Puissances

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

Position de Départ

Puissances	Armées	Flottes
Rome		
Carthage		
Colonies Greques		
Tribus Gauloise		
Lusitaniens		
Amazigh		

Particularites de la carte

Expansionisme

Chaque centre controlé et libre permet de construire

Ponts

- Colones d'Hercule : VOL & Gades
- Detroit de Messine : Messine & Tarente
- Bouches 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 première année (
- 2 la seconde année consecutive , et
- 3 in the 3rd+ consecutive year)
- si: nourriture = < 0, et/ou; si les autres ressources sont inférieures à -3.

Ressource

At the END of Winter

Revenus

- 1 nourriture par centres.
- 1 ressource par provinces en fonction de leur icône de ressource.
- 2 or par région entièrement contrôlée .

Dépense

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

Commerce

- en hiver vous pouvez échanger des ressources
- les accords commerciaux ne sont pas garantis
- vous ne pouvez en aucun cas envoyer une ressource si vous ne la possédez pas

Unit Stats

Unit (Strength): Upkeep Ability (if any)

Unités terrestre

Levée

Force	entretien
1	1 nourriture

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

Mercenaries disponibles

Skirmisher

Force	nouriture	enchere minimum
1	1	1

* unité d'infanterie

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

Elephant de guerre

Force	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

* 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&rev=1705051042

Last update: **2024/01/12 09:17**

