

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

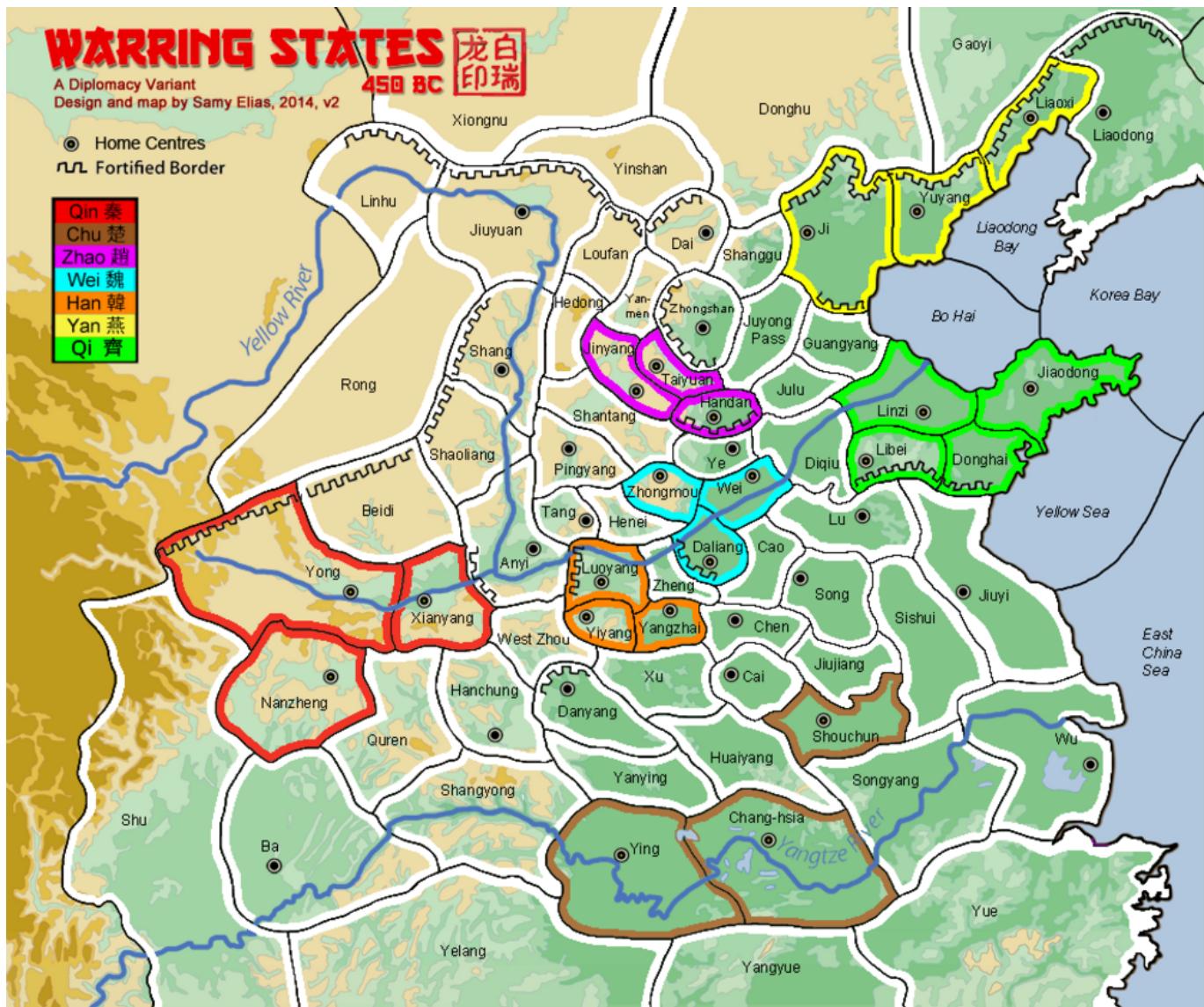
Après avoir fait quelques recherches sur cette période, j'ai été surpris de voir à quel point l'ère des Royaumes combattants de 450 avant JC à 220 avant JC est thématiquement bien adaptée à une diplomatie. Une variante. Il y avait sept États majeurs à l'époque, qui s'alliaient et se combattaient dans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

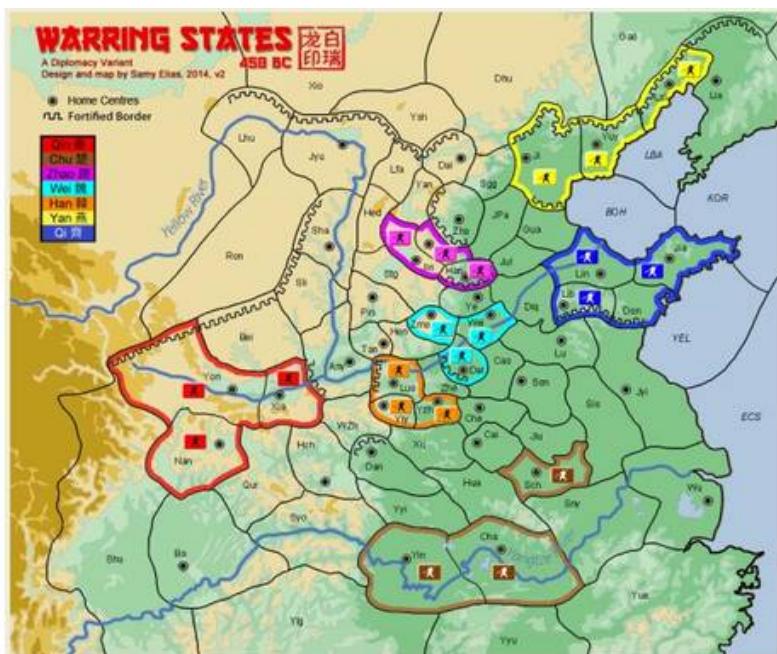
Carte

Carte de référence 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 frontières fortifiées (ou murailles) aide la défense de la province comprenant le mur, si cette frontière est impliquée voire détail de règle ci-dessous. The fleuves sont une particularité de la carte et affectent les flottes, (voir le détail des règles ci-dessous). cela n'affecte pas le mouvement des armées. La frontière entre Luoyang et West Zhou ne contient pas de muraille



Position de départ et abbreviations



Puissances



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

Toutes les puissance démarrent avec trois armées situées sur les centres de départ

Conditions de victoire

Il y a 39 centres, 18 sont nécessaires pour remporter une victoire par solo si il y a égalité le jeu continue à moins que les joueurs n'agréent une fin anticipée.

Frontières fortifiées (Murailles)



Les provinces avec des murailles sont plus dures à attaquées si elles sont occupées ; attaques ou supports dans cette province (si occupé) 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 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 soutiens défensifs ne sont pas affectés par les murailles
- 3/ la force d'attaque d'une unité n'est jamais affectée par la fortification de sa propre province
- 4/ Attaques ou supports offensifs sur vos unités à travers les murailles ne sont pas affectées 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



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

- 1. les flottes ne peuvent être mobilisées pendant la phase de mobilisation. elles peuvent être évoquées 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 pour soutenir dans et retraiter 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 retraiter ou de soutenir dans une province accessible seulement à une armée. la flotte redéveloppe une armée et exécute 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 peux 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 diminuer 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 rivieres mais avec une force de zero

- 1. les flottes peuvent executer un type special de mouvement appelle Mouvement fluvial rapide . Cela permet a la flotte de bouger de 3 espace dans une phase de mouvement, dans des provinces fluviales consecutive. le mouvement peut commencer ou finir dans un espace maritime (tous les autres espace concerne doivent etre des province 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'ehec du mouvement rapide force une flotte a rester a son point de depart elle defend a sa force normale soit 2 sur province fluviale ou 1 ailleurs. par ailleurs comme cette flotte attende de bouger elle ne peut pas recevoir de soutiens defensif.
- 3. les flottes tentant un mouvement fluvial rapide ne peuvent recevoir aucun soutien. (ainsi leur force en mouvement sera toujours egal a zero.)
- 4. les unites de la meme puissance ne gene pas un mouvement fluvial rapide (exception: autre flotte executant un mouvement fluvial rapide voir ci-dessous). l'objectif final doit toujours etre vacant (apres resolution de tout les mouvements) pour que le mouvement soit un succes. toutes les provinces intermediaires doivent soit etre vacant soit occupe par des unites de la meme puissance . les espaces ou a eu lieu un rebond impliquant au moins une unite adverse bloque le mouvement. la premiere province ne remplissant pas ces conditions stoppe le mouvement; la flotte est alors laisse dans l'espace precedent apres la resolution de tout les ordres
- 5.si plusieurs flottes utilise le mouvement fluvial rapide c'est resolu simultanement province par province pour repere les eventuelles interference . un rebond entre deux flotte en mouvement

fluvial rapide est possible

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

From:

<https://dokuwiki.diplomania2.fr/> - diplomaniawiki



Permanent link:

https://dokuwiki.diplomania2.fr/variante:jeu_diplo:warring_states

Last update: **2025/11/22 17:33**