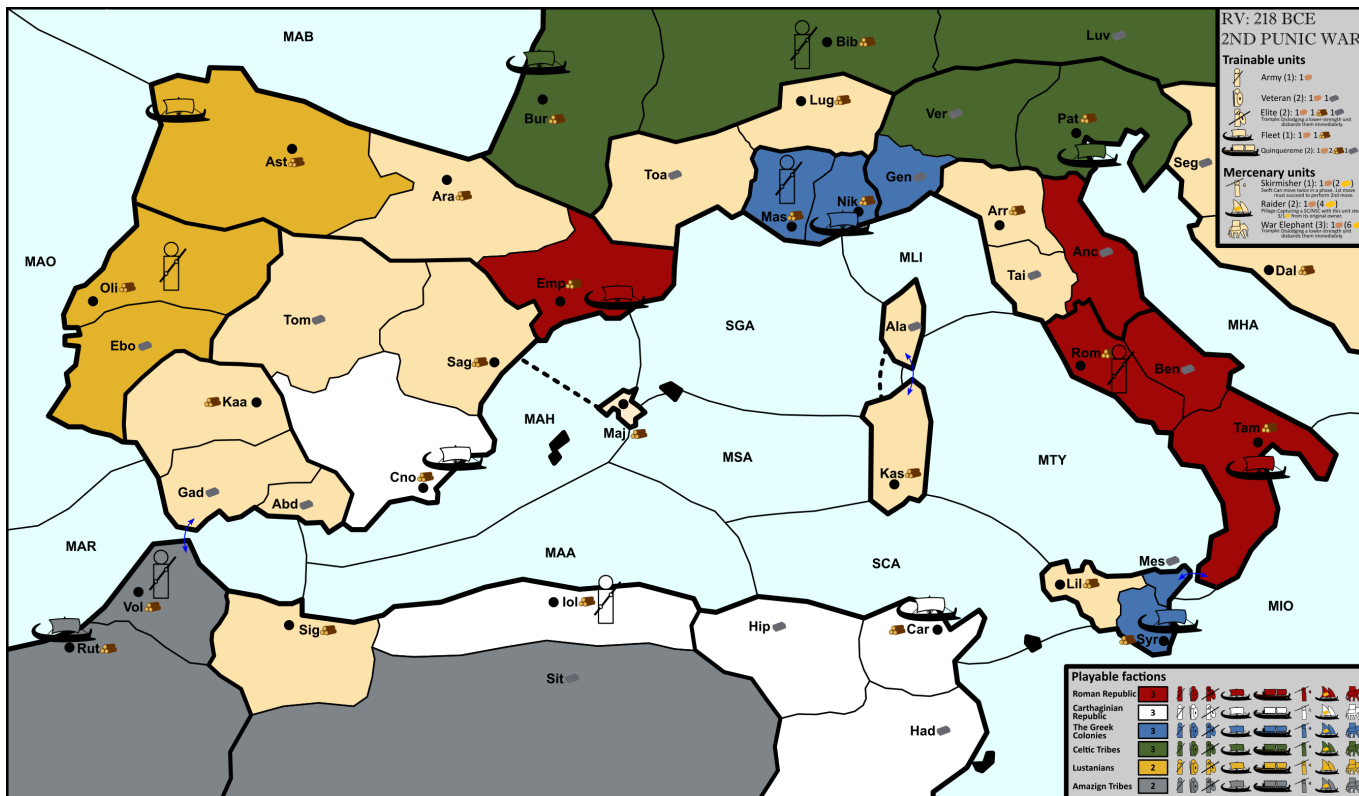


Start Variante à 5-6 joueurs

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		
Colonies Grecques		
Tribus Gauloise		
Lusitaniens		
Amazigh		

Particularites de la carte

Expansionisme

Chaque centre contrôlé et libre permet de construire

Ponts

- Colonne d'Hercule : VOL & Gades
- Détroit de Messine : Messine & Tarente
- Bouches de Bonifacio : Corse & Sardaigne

Regles particulieres

Construction et dispersions

elles ne se base pas sur le nombre de centre contrôlé 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 peut 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 inférieure a -3.

Ressource

At the END of Winter

Revenus

- 1 nourriture 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 garantie
- 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 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 superieur 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 déployé 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

- capacité 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

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

From:

<https://dokuwiki.diplomania2.fr/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:

https://dokuwiki.diplomania2.fr/variante:second_punic_war

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

