

Variante « Moderne »

Un résumé succinct

Cette variante à dix joueurs se joue sur une carte d'Europe des années 90 incluant également le Moyen-Orient à l'Afrique du Nord.

La carte comportant 64 centres, la victoire est à 33 centres

Les 10 puissances commencent la partie ainsi :

- L'Angleterre avec 4 unités : 4 flottes : Londres, Gibraltar, Edimbourg et Liverpool.
- La France avec 4 unités : 3 armées : Paris, Marseille, Lyon et 1 flotte : Bordeaux.
- L'Espagne avec 3 unités : 2 armées : Madrid, Séville et 1 flotte : Barcelone.
- L'Allemagne avec 4 unités : 2 armées : Munich, Francfort et 2 flottes : Berlin, Hambourg.
- L'Italie avec 4 unités : 2 armées : Milan, Rome et 2 flottes : Venise, Naples
- La Pologne avec 3 unités : 2 armées : Varsovie, Cracovie et 1 flotte : Gdansk
- L'Ukraine avec 4 unités : 3 armées : Kiev, Kharkov Odessa et 1 flotte : Sébastopol
- La Russie avec 4 unités : 2 armées : Moscou, Gorki et 2 flottes : Saint-Petersbourg, Mourmansk
- La Turquie avec 4 unités : 2 armées : Istanbul, Adana et 2 flottes : Ankara, Izmir.
- L'Egypte avec 3 unités : 1 armée : Assouan et 2 flottes : Le Caire, Alexandrie.

La carte possède la particularité d'avoir des canaux permettant aux flottes de les emprunter pour traverser la région en question.

Il est donc possible pour une flotte d'aller :

- De Hambourg (HAM) à Helgoland (HEL) ou Bornholm (BHM) (et réciproquement)
- De Le Caire (CAI) à Méditerranée Orientale (EME) ou Mer Rouge (MRO) (et réciproquement)
- De Volga (VOL) à Rostock (ROS) (et réciproquement)

Les régions concernées ne possèdent donc pas de côte

A l'inverse l'Iran (IRN) possède deux côtes (Nord et Sud)

Attention : les constructions se font sur les centres de départ comme dans la variante standard.
--