

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

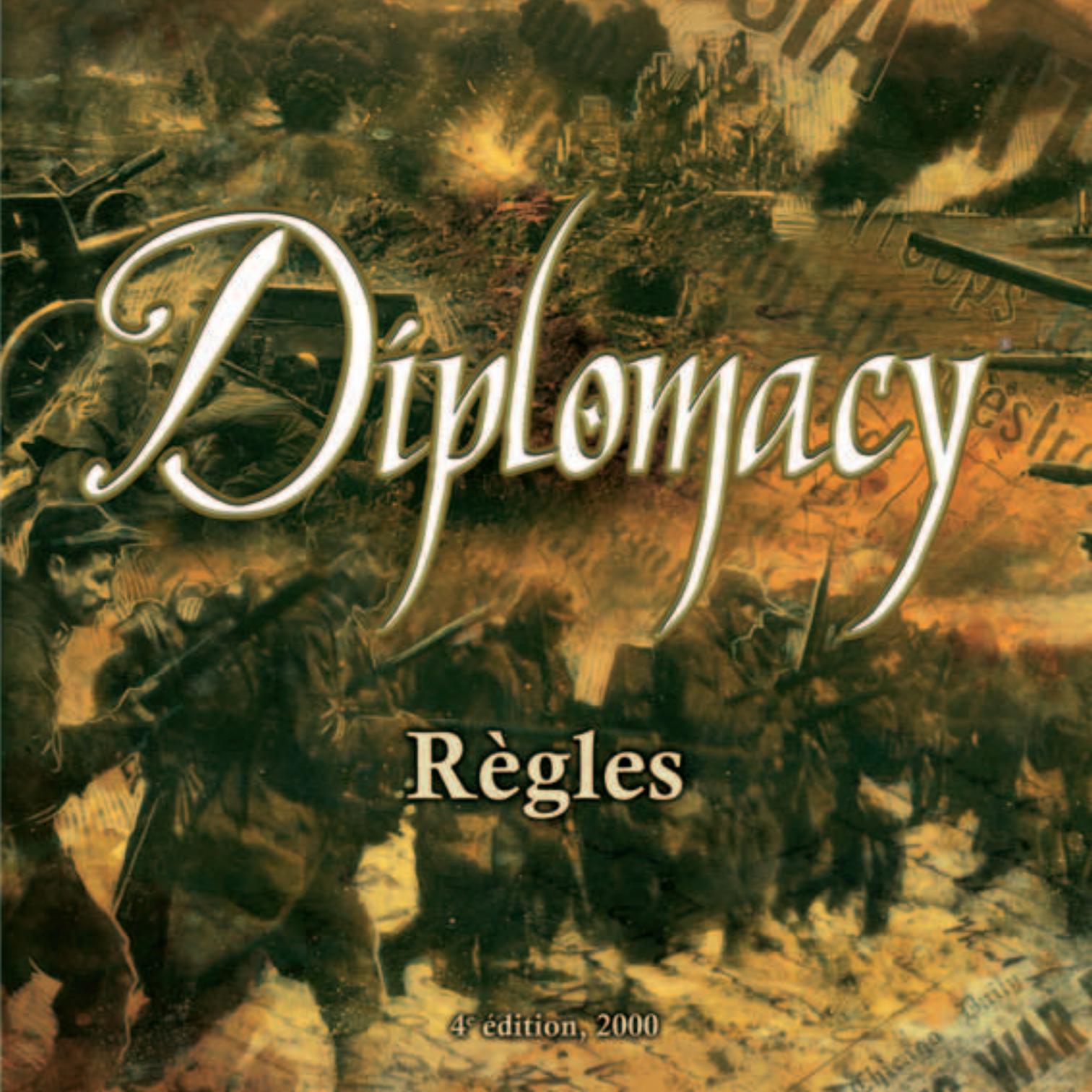
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

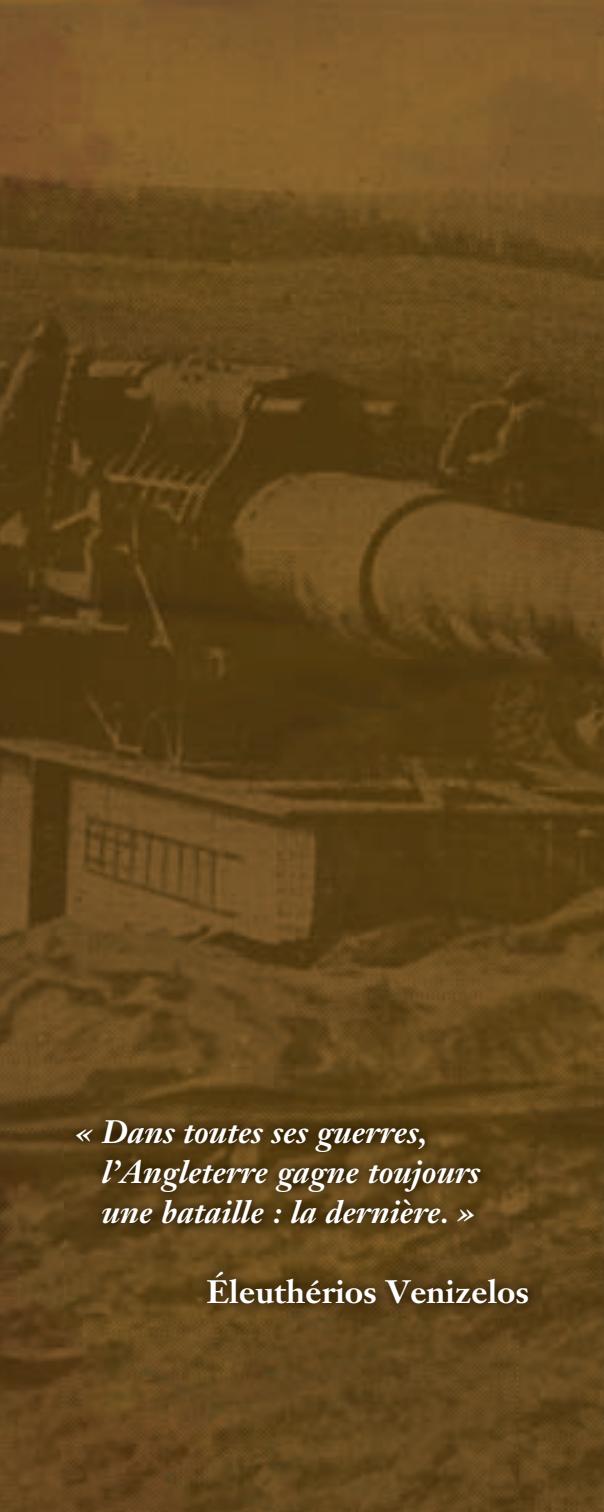




Diplomacy

Règles

4^e édition, 2000



CONTENU

- 1 plateau de jeu ;
- 1 bloc de cartes de négociation ;
- 70 figurines métalliques Armée (canon) ;
- 70 figurines métalliques Flottes (vaisseau de guerre) ;
- 154 pions en bois permettant de marquer le contrôle des Arsenaux.

Au début du 20^e siècle, l'Europe était un chaudron bouillonnant d'intrigues politiques. En vous plongeant dans *DIPLOMACY* vous vous apprêtez à revisiter ces temps troublés et à changer le cours de l'histoire.

DES JOUEURS ET DES NATIONS

Le jeu *DIPLOMACY* prend toute son ampleur lorsqu'il est joué à sept joueurs. Toutefois, des règles spéciales pour jouer avec un moins grand nombre de joueurs sont présentes dans le chapitre « Règles alternatives pour *DIPLOMACY* ». Chaque joueur représente l'une des « sept grandes puissances européennes » quelques années avant le déclenchement de la première guerre mondiale. Ces grandes puissances sont : l'Angleterre, l'Allemagne, la Russie, la Turquie, l'Italie, la France et l'Autriche-Hongrie (que nous appellerons désormais Autriche dans le reste de ces règles, par souci de simplicité et de lisibilité). Au début de la partie, les joueurs déterminent au hasard quelle grande puissance ils représenteront. Il s'agira du seul moment du jeu impliquant le hasard.

Note : à de nombreuses reprises dans ces règles le terme « nation » sera utilisé de manière générique pour parler d'une « grande puissance ».

OBJECTIF DU JEU

Dès qu'une grande puissance contrôle 18 arsenaux à la fin d'une année de jeu, elle est considérée comme ayant gagné le contrôle de l'Europe. Le joueur représentant cette grande puissance est le gagnant de la partie.

Si les joueurs sont d'accord, il est aussi possible de terminer prématurément la partie (avant qu'un joueur ne contrôle 18 arsenaux), généralement après une période de temps prédéterminée. Dans ce cas, le vainqueur est celui qui contrôle le plus d'arsenaux à la fin du temps choisi.



« Dans toutes ses guerres,
l'Angleterre gagne toujours
une bataille : la dernière. »

Éleuthérios Venizelos

PLATEAU DE JEU

FRONTIÈRES : les frontières séparant les nations les plus importantes sont représentées par d'épaisses lignes à la couleur de chaque nation. Les grandes puissances sont aussi divisées en provinces dont les limites sont représentées par des lignes brunes. Certaines provinces contiennent des arsenaux indiqués par des symboles étoilés. Les mers et océans sont aussi divisés en provinces par des lignes noires. Toutes les nations et provinces (terrestres et maritimes) sont identifiées par un nom.

TYPE DE PROVINCES : il existe trois types de provinces : *intérieure, maritime* et *côtière*. Seules des Armées peuvent se déplacer dans une province intérieure et seules des Flottes peuvent se déplacer dans une province maritime. Une province côtière est une zone terrestre adjacente à une ou plusieurs provinces maritimes. Par exemple : Danemark, Brest et Espagne sont des provinces côtières. *Une Armée ou une Flotte peuvent occuper une province côtière.*

ARSENAUX : 34 provinces intérieures et côtières sont pourvues d'un arsenal. Chaque arsenal est indiqué par un symbole étoilé. Une grande puissance dispose d'autant de Flottes ou d'Armées que d'arsenaux qu'elle contrôlait à la fin de son tour d'Automne précédent. Par conséquent il ne pourra jamais y avoir plus de 34 Armées et Flottes (« unités » de manière générale) sur le plateau de jeu. Une nation gagne ou perd des unités en fonction du nombre d'arsenaux qu'elle contrôle. Nous vous en dirons toutefois plus, un peu plus loin dans cette règle du jeu.

UNITÉS (ARMÉES ET FLOTTES)

Chaque Armée est représentée par une figurine de canon. Chaque Flotte est représentée par une figurine de vaisseau de guerre. La couleur des unités de chaque grande puissance est rappelée sur le bord du plateau de jeu sous le nom de chacune de ces nations. Vous pourrez aussi vous reporter au tableau récapitulatif ci-contre. Si une grande puissance en expansion se trouve à court de Flottes ou d'Armées, des figurines pourront alors être prélevées dans la réserve d'une nation éliminée.

Toutes les unités ont la même force. Aucune Armée n'est supérieure à une autre. Aucune Flotte n'est plus puissante qu'une autre. Au cours de la partie, diverses unités se soutiendront les unes les autres pour augmenter leur puissance totale et venir ainsi à bout d'adversaires plus faibles. **À tout moment, il ne peut y avoir qu'une seule unité par province.** Il n'y a aucune exception à cette règle.

POSITIONNEMENT INITIAL

ARSENAUX : au début de la partie, chaque grande puissance contrôle trois arsenaux, à l'exception de la Russie qui en contrôle quatre. Positionnez les unités appropriées sur les arsenaux concernés comme cela est indiqué dans le tableau page suivante. **Un « A » indique une Armée et un « F » indique une Flotte.**

Les 12 arsenaux restants ne sont pas occupés au début de la partie.

JETONS D'ARSENAUX : chaque joueur dispose de 22 jetons en bois à sa couleur pour indiquer sur le plateau de jeu les arsenaux qu'il contrôle. Bien évidemment dès qu'un joueur contrôle 18 arsenaux, il gagne la partie. Les jetons supplémentaires serviront donc en cas de perte.

COMMENT JOUER

RÉSUMÉ DU JEU

DIPLOMACY est un jeu de négociations, d'alliances, de promesses tenues et de promesses brisées. Pour survivre, chaque joueur aura besoin d'aide. Pour gagner, il lui faudra parvenir à survivre seul. Le cœur de ce jeu est de savoir en qui avoir confiance, quand avoir confiance, quoi promettre et quand le promettre. Souvenez-vous que vous êtes un diplomate avant d'être un chef de guerre.

Au début de chaque tour de jeu, les joueurs se rencontrent en tête à tête ou en petits groupes pour discuter de leurs plans et de leur stratégie. Les alliances entre joueurs sont alors conclues ouvertement ou secrètement et

Nation	Couleur d'unité	Arsenaux et Unités		
Allemagne	Noir	A - Berlin	A - Munich	F - Kiel
Angleterre	Gris	F - Londres	F - Édimbourg	A - Liverpool
Autriche	Rouge	A - Vienne	A - Budapest	F - Trieste
France	Bleu nuit	A - Paris	A - Marseille	F - Brest
Italie	Vert	A - Rome	A - Venise	F - Naples
Russie	Jaune	A - Moscou	F - Sébastopol F - St Pétersbourg (CS)	A - Varsovie
Turquie	Bleu clair	F - Ankara	A - Constantinople	A - Smyrne

les ordres sont alors (parfois !) coordonnés. Immédiatement après cette période « diplomatique », chaque joueur rédige secrètement sur une feuille de papier un ordre pour chacune de ses unités. Lorsque tous les joueurs ont fini de rédiger leurs ordres, ces derniers sont simultanément dévoilés avant d'être résolus. Certaines unités sont alors déplacées, certaines doivent battre en retraite, et certaines seront éliminées. Résoudre les ordres est certainement la partie la plus délicate du jeu et elle exigera une connaissance parfaite des règles.

Chaque tour de jeu représente six mois. Le premier tour est appelé tour de Printemps et le suivant, tour d'Automne. Après chaque tour d'Automne, chaque Grande Puissance doit mettre en accord son nombre d'unités et son nombre d'arsenaux contrôlés. C'est à ce moment que certaines unités sont retirées du plateau de jeu et que d'autres sont construites.

Chaque tour de jeu est découpé en une série de *phases*. Voici le détail des phases dans une séquence complète d'une année (deux tours) de jeu :

TOUR DE PRINTEMPS – QUATRE PHASES

1. PHASE DIPLOMATIQUE
2. PHASE DE RÉDACTION DES ORDRES
3. PHASE DE RÉOLUTION DES ORDRES
4. PHASE DE RETRAITE ET D'ÉLIMINATION



« En politique, ce qui est cru devient plus important que ce qui est vrai. »

Talleyrand

TOUR D'AUTOMNE – CINQ PHASES

1. PHASE DIPLOMATIQUE
2. PHASE DE RÉDACTION DES ORDRES
3. PHASE DE RÉOLUTION DES ORDRES
4. PHASE DE RETRAITE ET D'ÉLIMINATION
5. PHASE DE GAIN ET DE PERTE D'UNITÉS

Après un tour d'Automne, si une Grande Puissance contrôle 18 arsenaux ou plus, le jeu s'arrête et le joueur qui représente cette nation est déclaré vainqueur.

1. PHASE DIPLOMATIQUE

Durant cette phase, les joueurs se rencontrent pour discuter de leur stratégie pour les tours à venir. C'est à ce moment que les alliances sont conclues et que les plans de bataille sont définis. Ces « négociations diplomatiques » prennent place au début de chaque tour. Les négociations durent 30 minutes lors du premier tour de jeu de la partie, et 15 minutes pour tous les tours suivants. Il est possible d'interrompre les négociations prématurément si tous les joueurs sont d'accord.

Les conversations, manigances, concessions et alliances conclues entre les joueurs affecteront grandement le cours du jeu. Lors de la phase diplomatique, les joueurs peuvent dire ce qu'ils veulent. Certains joueurs préféreront s'isoler dans une autre pièce avec un ou plusieurs autres joueurs de manière à garder leurs conversations secrètes. D'autres joueurs pourront tenter de surprendre les conversations des autres. Les discussions entre joueurs tourneront généralement autour d'actions militaires concertées, mais elles peuvent aussi toucher à des sujets tels que des échanges d'informations, des dénonciations, des menaces, la propagation de rumeurs... Des annonces publiques peuvent être faites, et des accords peuvent être rédigés sur papier ouvertement ou secrètement. Toutefois, les accords passés, écrits ou oraux, publics ou secrets, ne lient en rien les joueurs et la manière dont ils pourront ensuite rédiger leurs ordres. Savoir deviner à qui il est possible de faire confiance et de qui il vaut mieux se défier à un moment donné est l'une des bases de *DIPLOMACY*.

Les cartes de négociation sont destinées à être utilisées lors des discussions de la phase diplomatique, de

manière à permettre de visualiser facilement et discrètement les positions actuelles, les stratégies et les alliances.

2. ORDRE DE RÉDACTION DES ORDRES

Chaque joueur rédige secrètement ses « ordres » pour chacune de ses unités sur une feuille de papier. Ensuite, tous les joueurs révèlent simultanément leurs ordres. Chaque joueur lit ensuite ses ordres tandis que les autres joueurs s'assurent que ce qui est dit correspond bien à ce qui a été rédigé. Un ordre légal doit être accompli. Un ordre rédigé par erreur, s'il est légal, doit être accompli. Un ordre « illégal », ambigu, ou jugé inapplicable, n'est pas accompli. Si une unité reçoit un ordre illégal (ou pas d'ordre du tout), elle ne peut alors pas agir. (L'unité tient sa province.) Un ordre mal rédigé mais qui ne peut être compris que d'une seule manière évidente doit être accompli.

DATES DES ORDRES

Des ordres sont donnés au Printemps et en Automne de chaque année en commençant par l'année 1901. Par exemple, le premier groupe d'ordres sera daté « Printemps 1901 », le suivant « Automne 1901 », le suivant « Printemps 1902 »...

FORMAT DES ORDRES

Les joueurs doivent dresser une liste des leurs unités et des provinces dans lesquelles elles se trouvent de manière à simplifier les discussions lors de la phase diplomatique. Pour chaque ordre, on écrit en premier le type d'unité (« A » ou « F ») puis le nom de la province que cette unité occupe. Par exemple, « A Paris », que l'on peut aussi écrire « A Par » en version abrégée. On écrit ensuite l'ordre donné à l'unité. Par exemple « A Par Tenir », ce qui signifie que l'Armée située à Paris reste en place. Le rappel A ou F sert essentiellement à ce que chaque joueur puisse rapidement se souvenir de la nature de ses unités. Si vous oubliez de noter le type d'unité, l'ordre reste légal puisqu'il ne peut de toute manière y avoir qu'une seule unité par province.

ABRÉVIATIONS

Les joueurs peuvent se référer aux abréviations répertoriées au dos de ce livret de règles lorsqu'ils

nomment les provinces et les pays lors de la rédaction de leurs ordres. Le nom d'un certain nombre de provinces présentes sur le plateau de jeu commence par les trois mêmes lettres, c'est pourquoi certaines provinces sont pourvues d'abréviations particulières. Dans le doute, écrivez le nom en version non abrégée.

Il est aussi possible de noter les ordres de la même manière en utilisant les abréviations présentes sur les cartes de négociation.

Gardez à l'esprit que seule une unité peut se trouver dans une province à tout moment (qu'elle soit maritime, intérieure ou côtière). Il ne devrait donc pas y avoir de litige quant à savoir quelle unité reçoit quel ordre.

MENEUR DE JEU

Si un joueur supplémentaire est disponible et si ce joueur a une **grande connaissance des règles**, il peut alors faire office de meneur de jeu. Ce sera à lui de vérifier la durée de la phase diplomatique, de recevoir et de lire les ordres, et de résoudre les conflits de règles. Ce joueur devra bien évidemment rester parfaitement neutre.

TYPES D'ORDRES

À chaque tour, chaque Grande Puissance peut donner des ordres à tout ou partie de ses unités (il est même possible de ne pas donner d'ordre du tout). Les ordres pouvant être donnés à une unité sont les suivants :

- TENIR
- AVANCER
- SOUTENIR
- CONVOYER

Note : seules les flottes peuvent recevoir un ordre de Convoier.

ORDRE TENIR

Vous pouvez donner à une unité l'ordre de Tenir une province. L'unité restera alors sur place. Ne pas donner d'ordre à une unité est assimilé à un ordre de Tenir. Voici un exemple d'ordre Tenir :

F Londres Tenir ou *F Lon Tenir*

Note : dans ce livret de règles, les ordres Tenir qui ont échoué sont soulignés de manière à montrer que l'unité s'est révélée incapable de Tenir (de rester) dans la province.



« *La guerre n'épuise pas
seulement le présent, elle
épuise l'avenir.* »

Karl Liebknecht

ORDRES SOULIGNÉS

Tout au long de ce livret de règles, vous trouverez des exemples d'ordres. Ceux qui ne sont pas accomplis (en raison de l'interférence d'autres ordres) sont soulignés. Il s'agit d'un standard propre au jeu *DIPLOMACY* depuis des années et utilisé dans de nombreux guides stratégiques ou sur des sites internet. Lorsque vous jouez à *DIPLOMACY*, il n'est toutefois pas nécessaire d'agir de la sorte.

Des informations supplémentaires sur l'ordre Tenir sont incluses dans les sections suivantes.

L'abréviation usuelle de l'ordre Tenir est xxx. Dans l'exemple précédent on aurait donc pu écrire :

F Lon xxx

ORDRE AVANCER

Lors d'une partie, il arrivera fréquemment que des Unités reçoivent l'ordre d'avancer vers une province déjà occupée par des Unités d'une autre nationalité. Un tel mouvement est considéré comme une « attaque », et nous le verrons plus en détail un peu plus loin dans ce livret de règles.

RÉDIGER UN ORDRE AVANCER

Un ordre Avancer est rédigé en inscrivant un tiret entre l'emplacement actuel de l'unité et la province de destination. Par exemple, un ordre d'Avancer une unité de Paris en Bourgogne sera rédigé ainsi :

A Paris – Bourgogne ou *A Par – Bou*

DÉPLACEMENT D'ARMÉE

Une Armée peut recevoir l'ordre d'Avancer dans une province intérieure ou côtière. Il est illégal d'ordonner à une Armée d'Avancer dans une province maritime. Comme il est impossible à deux unités d'occuper simultanément la même province, une Armée ayant reçu un ordre d'Avancer dans une province adjacente peut parfaitement se retrouver à ne pas se déplacer du tout (en raison de la position ou des ordres des autres

Unités). Ce point sera détaillé dans le chapitre *Conflits* un peu plus loin dans ce livret de règles.

Note : une Armée peut passer par une province maritime depuis une province côtière jusqu'à une autre province côtière grâce à une ou plusieurs Flottes. Un tel déplacement est appelé un « convoi » et est décrit de manière plus détaillée dans le chapitre sur l'ordre Convoi, un peu plus loin dans ce livret de règles.

Exemple de mouvement d'Armée : une Armée située à Paris peut se déplacer à Brest ou en Picardie, en Bourgogne ou en Gascogne. Reportez-vous au schéma 1.



Schéma 1

DÉPLACEMENT DE FLOTTE

Une Flotte peut recevoir l'ordre d'Avancer dans une province maritime ou côtière. Il est illégal d'ordonner à une Flotte d'Avancer dans une province intérieure. Le schéma 2 (voir page suivante) montre qu'une Flotte positionnée dans la Manche peut se déplacer dans les provinces suivantes : Mer d'Irlande, Pays de Galles, Londres, Belgique, Picardie, Brest, Mer du Nord et Atlantique moyen.

« Le glaive de la Justice frappe parfois les innocents, mais le glaive de l'Histoire frappe toujours les faibles. »

Mustafa Kemal Atatürk



Schéma 2

Lorsqu'une Flotte se trouve dans une province côtière, ses vaisseaux de guerre sont considérés comme occupant toute la côte de cette province. Une Flotte située dans une province côtière peut se voir ordonner d'Avancer dans une autre province côtière uniquement si cette dernière est adjacente à la ligne de côte de la province d'origine (le mouvement se fait comme si la Flotte se contentait de longer la côte). Par exemple, dans le schéma 3, nous pouvons voir qu'une Flotte située à Rome peut se voir ordonner d'Avancer vers la Toscane ou Naples (ou dans la Mer Tyrrhénienne). Mais cette même Flotte située à Rome ne peut pas se voir ordonner d'Avancer jusqu'à Venise ou en Apulie, car bien que ces provinces soient adjacentes grâce à une frontière intérieure, leurs côtes ne sont pas adjacentes.

DÉPLACEMENTS INTERDITS

Les emplacements de la carte dépourvus de nom ne peuvent pas être occupés. La Suisse est une zone infranchissable qui ne peut pas non plus être occupée. À l'exception de l'Angleterre, les îles ne peuvent pas être occupées.

CLARIFICATIONS DE QUELQUES DÉPLACEMENTS PARTICULIERS

Il y a quelques zones délicates en terme de déplacement sur le plateau de jeu. Vous apprendrez ci-dessous comment en sortir et y entrer.





BULGARIE, ESPAGNE ET SAINT-PÉTERSBOURG : ces trois provinces sont les seules provinces côtières à disposer de *deux côtes séparées* (identifiées sur la carte par leur orientation géographique). Une Flotte entrant dans cette province par une côte ne pourra se déplacer que dans une province adjacente à cette même côte. La Flotte est toutefois considérée comme occupant l'intégralité de la province. Une telle Flotte sera positionnée sur la côte plutôt qu'au centre de la province. Par exemple, une Flotte située sur la côte nord de l'Espagne ne pourra pas recevoir l'ordre d'Avancer en Méditerranée occidentale, dans le Golfe du Lion ou à Marseille. Elle est toutefois considérée comme occupant l'intégralité de l'Espagne.

Si une Flotte reçoit l'ordre d'Avancer dans une de ces provinces, et s'il est possible pour la Flotte d'atteindre les deux côtes, l'ordre doit alors spécifier la côte de destination : si ce n'est pas le cas, le déplacement est annulé et la Flotte reste sur place. Par exemple, une Flotte située à Constantinople peut se déplacer indifféremment sur la côte sud ou sur la côte est de la Bulgarie. Cette Flotte devra donc recevoir un ordre d'Avancer tel que « F Con – Bul CS » ou « F Con – Bul CE. » De

la même manière, une Flotte située en Atlantique pourra indifféremment Avancer sur la côte nord ou sur la côte sud d'Espagne, mais l'ordre devra impérativement préciser la côte de destination.

KIEL ET CONSTANTINOPLE : en raison de leur position géographique particulière, ces deux régions sont considérées comme disposant d'une seule et même côte. Une Flotte peut donc entrer dans une de ces provinces par un côté et être considérée comme adjacente aux provinces situées de l'autre côté tout au long de la ligne de côte. Par exemple, une Flotte peut Avancer depuis la Mer Noire jusqu'à Constantinople avec un ordre (« F Noi – Con ») puis, par la suite, Avancer depuis Constantinople jusqu'en Mer Égée (ou toute autre province adjacente). De la même manière, une Flotte peut Avancer depuis la Hollande jusqu'à Kiel avant d'Avancer sur Berlin lors d'un tour suivant (en passant par le canal de Kiel) et ce sans avoir à passer par le Danemark et la Mer Baltique. Des Armées peuvent aussi entrer et sortir librement de ces provinces, sans prendre en compte les étendues d'eau intérieures. Cela ne signifie bien évidemment pas que les unités peuvent sauter par dessus ces provinces.

SUÈDE ET DANEMARK : une Armée ou une Flotte peut passer de la Suède au Danemark (et inversement) en un seul tour. Une Flotte venant de la Mer Baltique ne peut pas Avancer directement en Skaggerak (et inversement) : elle doit préalablement passer par la Suède ou le Danemark. La frontière entre le Danemark et la Suède ne sépare pas les côtes respectives de ces deux pays en deux emplacements distincts. Le Danemark n'est pas adjacent à Berlin.

STATU QUO

Les situations décrites ci-dessous présentent des forces de puissance équivalente cherchant à occuper une même province dans un même tour de jeu. Ces situations sont appelées des *statu quo*. Cette règle s'applique lorsqu'une ou plusieurs nations sont impliquées. Vous trouverez par la suite la description des quelques exceptions à cette règle.

- **Si des unités de force équivalente tentent d'occuper la même province, alors toutes ces unités restent dans leur province d'origine.** Si deux unités ou

DE TERRE ET ARMÉE



ORDRE

BILISATION GEN

ment de la République, la mobilisation des armées de
requisition des animaux, voitures et chevaux offerts

dimanche 2 A

de la mobilisation est le

is aux obligations militaires exist, sous peine d'être
aux prescriptions du FASCICULE DE MOBILISAT

présent ordre TOUTS LES HOMMES sont présents

« La mobilisation n'est
pas la guerre ! »

Raymond Poincaré

YARD... NOUVEAUX COLONIAUX

LA MER y compris les INGRESITS MARITIMES

et militaires sont responsables de l'exécution du présent

Le Gouver

plus reçoivent l'ordre d'Avancer vers la même province, alors aucune d'elles ne peut se déplacer. (Cela fonctionne de la même manière pour des unités également *soutenues*, ce qui sera expliqué dans le prochain chapitre.) Sur le schéma 4, on peut voir que si l'Armée allemande située à Berlin reçoit l'ordre d'Avancer en Silésie, tandis que l'Armée russe située à Varsovie reçoit le même ordre, alors aucune des deux unités ne sera déplacée et la Silésie restera vacante.

Note : dans ce livret, les exemples d'ordres ne pouvant être résolus seront soulignés afin de montrer qu'ils ont échoué (l'unité ne termine pas son mouvement dans la province dans laquelle elle devait Avancer).



Schéma 4

ALLEMAGNE :
A Ber – Sil

RUSSIE :
A Var – Sil

- Un statu quo ne déloge pas une unité déjà présente dans la province où le statu quo a lieu. Si deux unités (de force égale) attaquent la même province, créant ainsi un statu quo, une unité déjà en place dans la province attaquée ne sera pas délogée. Ainsi, sur le schéma 4, si une unité avait été présente en Silésie, le résultat de la résolution des ordres serait le même et l'unité présente en Silésie resterait sur place.



❶ **Une unité ne se déplaçant pas peut bloquer une unité, ou une série d'unités, en mouvement.** Si une unité reçoit l'ordre de Tenir, ou se trouve dans l'impossibilité de bouger, et que d'autres unités reçoivent l'ordre d'Avancer dans sa province, alors ces autres unités ne peuvent pas bouger. (Il s'agit tout simplement du principe de l'embouteillage !) Sur le schéma 5, on peut voir une armée russe située en Prusse. Le joueur russe a annoncé au joueur allemand qu'il déplacerait son armée hors de Prusse (mais il a menti et a ordonné à son armée de Tenir). Le joueur allemand a ordonné à son armée située à Berlin d'Avancer en Prusse et à sa Flotte d'Avancer de Kiel à Berlin. Le résultat final est qu'aucune des unités n'est déplacée.



Schéma 5

ALLEMAGNE :
F Kiel – Ber
A Ber – Pru

RUSSE :
 A Pru xxx

❷ **Des unités ne peuvent pas échanger leur position sans l'utilisation d'un convoi.** Si deux unités reçoivent l'ordre d'Avancer vers la province de

départ de l'autre, aucune des deux ne peut bouger. Par exemple, sur le schéma 6, aucune unité ne peut se déplacer. (Il y a toutefois moyen de parvenir au résultat voulu par l'utilisation des convois, comme vous le verrez par la suite.)



Schéma 6

ALLEMAGNE :
F Ber – Pru
A Pru – Ber

❸ **Trois unités ou plus peuvent opérer une rotation dans leur province respective au cours d'un même tour, tant qu'elles n'échangent pas directement leur position (comme vu précédemment).** Par exemple, sur le schéma 7 (voir page suivante), tous les ordres seront résolus puisque les unités n'échangent pas directement leur position les unes avec les autres.

ORDRE DE SOUTIEN

Attention ! Vous abordez la partie la plus essentielle et la plus délicate des règles. Il est important de bien comprendre les règles de « Soutien » et de « rupture de Soutien » de manière à résoudre la plupart des ordres en cours de partie.



Schéma 7

ANGLETERRE :
A Hol – Bel
F Bel – Nrd

FRANCE :
F Nrd – Hol

LES BASES

Puisque toutes les unités ont la même puissance, une unité ne peut pas attaquer et avancer contre une autre sans aide. Cette « aide » est appelée soutien. Si une attaque est réussie, l'unité attaquante résout finalement son ordre d'Avancer et vient occuper sa province de destination. Si l'unité attaquée n'avait pas d'ordre d'Avancer spécifique, elle est vaincue et délogée de la province. Une unité délogée doit battre en retraite ou être démobilisée. Les retraites seront expliquées un peu plus loin dans ce livret.

Une Armée ou une Flotte peut apporter son Soutien à une autre Armée ou Flotte. Un Soutien peut être offensif (Soutien d'un ordre d'Avancer offensif) ou défensif (Soutien d'un ordre de Tenir, de Soutien ou de Convoi). En se Soutenant mutuellement, des unités gagnent en puissance. Par exemple, une unité recevant un ordre de Tenir et disposant de deux Soutiens a la puissance de trois unités : sa force propre plus celle de ses deux Soutiens. Un Soutien peut être apporté à n'importe quelle unité de votre propre nation ou d'une autre Grande Puissance.

Le Soutien peut être donné sans le consentement de celui qui le reçoit et il ne peut pas être refusé ! Cela provoque



*« Accepter l'idée d'une défaite,
 c'est être vaincu. »*

Ferdinand Foch

fréquemment de merveilleux moments de surprise au cours des parties de *DIPLOMACY*.

Une unité se déplaçant dispose donc d'une force égale à 1, plus 1 pour chacun de ses Soutiens. À moins qu'elle ne soit bloquée par une unité également ou mieux Soutenue, elle peut résoudre son ordre d'Avancer. Une unité en soutenant une autre procure donc une force combinée de 2 qui suffira à vaincre une unité dépourvue de Soutien. De la même manière, une unité Soutenue par deux autres unités (force de 3) vaincra une unité ne disposant que d'un seul Soutien (force de 2).

COMMENT SOUTENIR

Une unité doit renoncer à la possibilité de se déplacer durant un tour de manière à apporter son Soutien à une autre unité. La province dans laquelle une unité apporte son Soutien doit être une province dans laquelle cette unité aurait pu légalement se déplacer si elle en avait reçu l'ordre pendant son tour. **Lorsqu'une unité Soutient une unité attaquante, elle apporte son Soutien à la province d'arrivée de l'unité attaquante. Lorsqu'une unité Soutient une unité qui ne bouge pas, elle apporte son Soutien à la province occupée par l'unité Soutenue.**

Ainsi, une Armée située à Brest ne peut pas apporter son Soutien à une Flotte située dans la Manche, puisqu'une Armée ne peut pas entrer dans une province maritime. De la même manière, une Flotte située à Rome ne pourra pas Soutenir une unité Avancant sur Venise puisque, bien qu'adjacente par la terre, la Flotte ne pourrait pas Avancer de Rome à Venise.

SOUTENIR UNE UNITÉ

- ❶ **Une unité n'ayant pas reçu d'ordre Avancer peut être Soutenue par un ordre de Soutien ne mentionnant que la province.** Une unité qui reçoit un ordre de Tenir, de Convoi, de Soutien, ou qui ne reçoit aucun ordre, peut se voir apporter un Soutien pour assurer sa position. Par exemple, si l'ordre « F Dan S F Bal » est rédigé, cela signifie que la Flotte du Danemark Soutiendra la Flotte de la Mer Baltique, tant que cette dernière Tiendra la province, participera à un Convoi ou Soutiendra elle-même une autre

RÉDIGER UN ORDRE DE SOUTIEN

1. Écrire le type d'unité (A ou F).
2. Faire suivre le type d'unité par le nom de la province où votre unité est positionnée.
3. Écrire un « S » (pour Soutien).
4. Enfin, écrire le type, la position actuelle et la destination de l'unité recevant le Soutien (si l'unité en question se déplace).

Exemple : « A Par S A Mar – Bou » est un ordre qui indique que l'Armée de Paris Soutient l'Armée de Marseille qui Avance sur la Bourgogne.

unité. Si la Flotte de la Mer Baltique tente d'Avancer, le Soutien de la Flotte du Danemark ne sera plus valide.

- ❷ **Une unité ayant reçu l'ordre d'Avancer ne peut être soutenue que par un ordre de Soutien qui reprend le mouvement que l'unité tente d'effectuer.** Par exemple, une Armée en Bohême reçoit l'ordre de Soutenir une Armée venant de Munich et Avancant sur la Silésie (A Boh S A Mun – Sil). Toutefois, l'Armée de Munich reçoit finalement l'ordre d'Avancer sur le Tyrol (A Mun – Tyr). L'ordre de Soutien échouera donc, puisque l'attaque qu'il Soutient ne correspond pas à l'ordre donné. Cet ordre de Soutien ne devient pas un ordre de Soutien à une unité éventuellement amenée à Tenir sa position.

SOUTIEN SIMPLE

Sur le schéma 8 (voir page suivante), l'Armée française de Gascogne Soutient l'Armée qui va de Marseille en Bourgogne. L'Armée allemande en Bourgogne est alors délogée.

Sur le schéma 9 (voir page suivante), l'Armée allemande en Silésie est Soutenue par la Flotte en Mer Baltique dans sa tentative pour faire sortir l'Armée russe de Prusse. Remarquez que la Flotte allemande et l'Armée allemande sont toutes les deux adjacentes à la province attaquée (Prusse) même si elles ne sont pas adjacentes l'une à l'autre. Une unité n'a pas besoin d'être adjacente à l'unité qu'elle Soutient. Elle doit toutefois être adjacente à la province à laquelle elle apporte son Soutien et être en mesure de s'y déplacer légalement.



Schéma 8

FRANCE :
A Mar – Bou
A Gas S A Mar – Bou

ALLEMAGNE :
A Bou xxx



Schéma 9

ALLEMAGNE :
A Sil – Pru
F Bal S A Sil – Pru

RUSSIE :
A Pru xxx



Schéma 10

FRANCE :
F Gli – MTy
F MOc S F Gli – MTy

ITALIE :
F Nap – MTy
F Rom S F Nap – MTy



Schéma 11

FRANCE :
F Gli – MTy
F MOc S F Gli – MTy

ITALIE :
F MTy xxx
F Rom S F MTy xxx

SOUTIEN ET STATU QUO

Les schémas 10 et 11 (voir page précédente) montrent deux situations de statu quo classiques. Dans les deux cas présentés, une force de 2 affronte une force de 2 et les unités restent donc en place. Sur le schéma 10, si une Flotte s'était trouvée présente en Mer Tyrrhénienne, elle n'aurait pas été délogée par le statu quo. (Un statu quo ne déloge pas une unité déjà présente dans une province où un statu quo a lieu.)

UNITÉS DÉLOGÉES ET STATU QUO

- Une unité délogée peut provoquer un statu quo dans une province autre que celle dont elle a été délogée.** Lorsque deux unités (ou plus) également Soutenues reçoivent l'ordre d'Avancer sur la même province, aucune d'entre elles ne peut bouger – même si l'une d'entre elles est délogée d'une province *autre que celle où se situe le statu quo*.



Schéma 12

AUTRICHE :

A Bob – Mun

A Tyr S A Bob – Mun

A Var – Sil

ALLEMAGNE :

A Mun – Sil

A Ber S A Mun – Sil

RUSSIE :

A Pru S A Var – Sil

Sur le schéma 12, l'Armée autrichienne attaque Munich depuis la Bohême soutenue par l'Armée du Tyrol. Elle déloge donc avec succès l'Armée allemande de Munich (qui n'est pas soutenue à Munich). Toutefois, l'Armée de Munich provoque tout de même un statu quo avec l'Armée russe qui tente d'entrer en Silésie.

- Une unité délogée, même Soutenue, n'a aucun effet sur la province dont vient l'Armée qui l'a délogée.** Si deux unités reçoivent l'ordre d'Avancer sur la même province et que l'une d'elles est délogée par une unité venant de cette même province, l'autre unité peut alors avancer sans se retrouver en situation de statu quo. Cette situation n'est pas un statu quo car l'unité délogée n'a pas d'effet sur la province dont vient l'armée qui l'a délogée.

Sur le schéma 13, l'Armée russe de Roumanie déloge l'Armée turque de Bulgarie. Cette Armée turque de Roumanie et l'Armée russe de Sébastopol ont toutes les deux reçu l'ordre d'Avancer sur la Roumanie, ce qui devrait créer une situation



Schéma 13

TURQUIE :

A Bul – Rou

RUSSIE :

A Rou – Bul

A Ser S A Rou – Bul

A Séb – Rou





Schéma 14

TURQUIE :
A Bul – Rou

F Noï S A Bul – Rou

RUSSIE :
A Rou – Bul

A Grè S A Rou – Bul
A Ser S A Rou – Bul
A Séb – Rou

de statu quo (puisqu'elles sont de force égale). Toutefois, comme l'Armée de Roumanie a délogé l'Armée de Bulgarie, cette dernière n'a pas d'effet sur la province de Roumanie. Cela permet donc à l'armée de Sébastopol d'entrer en Roumanie. L'Armée de Bulgarie doit donc battre en retraite.

Sur le schéma 14, bien que l'unité turque dispose d'un Soutien, elle ne peut empêcher l'avancée russe en Roumanie, car une unité venant de Roumanie l'a délogée.

Dans les deux exemples précédents, si le joueur russe n'avait pas donné l'ordre « A Séb – Rou », la Roumanie serait alors restée vacante, mais pas en raison d'un statu quo (il n'y a pas eu de statu quo). Ceci sera précisé plus loin dans le chapitre consacré à la *Retraite*.

BLOQUER UN SOUTIEN

Un Soutien peut être bloqué. Cela provoquera l'échec de l'ordre de Soutien.



Schéma 15

ALLEMAGNE :
A Pru – Var
A Sil S A Pru – Var

RUSSIE :
A Var xxx
A Bob – Sil

Note : dans ce livret de règles, lorsqu'un ordre de Soutien est souligné, cela signifie que l'ordre de Soutien a été bloqué, pas que l'ordre de l'unité Soutenue a échoué.

● **Un Soutien est bloqué si l'unité apportant son Soutien est attaquée depuis toute province autre que celle à laquelle elle apporte son Soutien.** Le Soutien est bloqué, que l'attaque soit réussie ou pas.

Sur le schéma 15, le Soutien apporté par l'Armée de Silésie est bloqué par une attaque venant de Bohême. Remarquez qu'il suffisait d'attaquer l'Armée apportant son Soutien pour bloquer ce Soutien. Il n'était pas nécessaire de déloger l'unité pour bloquer le Soutien.

● **Le Soutien est bloqué si l'unité apportant son Soutien est délogée.** Si une unité qui a reçu un ordre de Soutien est délogée par une attaque provenant de n'importe quelle province (y compris celle dans laquelle elle apporte son Soutien), alors le Soutien est bloqué. L'unité qui devait être Soutenue ne l'est pas.

Sur le schéma 16, le Soutien allemand n'est pas bloqué par l'attaque venant de Varsovie car cette attaque vient de la province qui reçoit le Soutien. Pour bloquer un

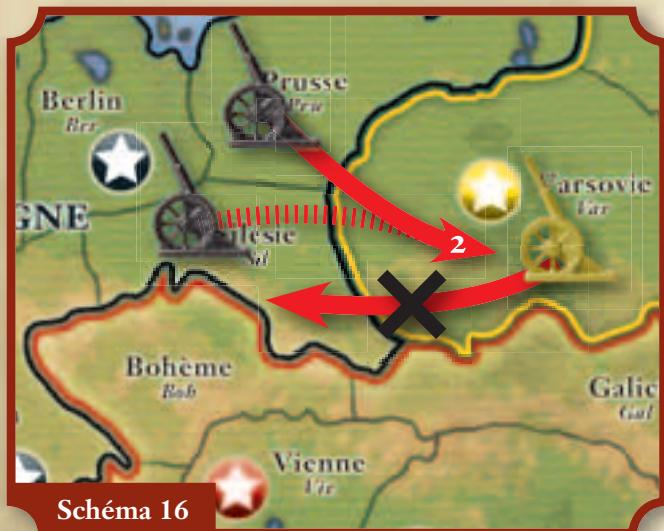


Schéma 16

ALLEMAGNE :
A Pru – Var
A Sil S A Pru – Var

RUSSIE :
A Var – Sil



Schéma 18

ALLEMAGNE :
A Ber xxx
A Mun – Sil

RUSSIE :
A Pru – Ber
A Sil A Pru – Ber
A Bob – Mun
A Tyr S A Bob – Mun



Schéma 17

ALLEMAGNE :
F Ber – Pru
A Sil F Ber – Pru

RUSSIE :
A Pru – Sil
A Var S A Pru – Sil
F Bal – Pru

tel Soutien, l'Armée de Varsovie aurait eu besoin de déloger l'Armée de Silésie, pas simplement de l'attaquer.

Sur le schéma 17, l'Armée russe venant de Prusse déloge l'Armée allemande de Silésie. Le Soutien de l'Armée de Silésie est donc bloqué, et la Flotte allemande de Berlin se trouve en statu quo en Prusse avec la Flotte russe de la Mer Baltique.

⊙ Une unité délogée par une unité venant d'une province peut quand même bloquer un Soutien venant d'une autre province. Tout comme une unité délogée par une unité venant d'une province peut provoquer un statu quo dans une autre province, une unité peut toujours bloquer un Soutien même si elle est délogée. Assurez-vous simplement que la province d'origine du délogement n'est pas la même que la province où l'unité attaque. (Souvenez-vous

bien de cette règle : une unité délogée, même si elle est soutenue, n'a aucun effet sur la province d'où vient l'attaque qui l'a délogée.)

Sur le schéma 18 (voir page précédente), même si l'Armée allemande de Munich est délogée par une attaque russe, elle est toutefois à même de bloquer le Soutien apporté par l'Armée russe de Silésie. Cela empêchera donc l'Armée russe de Prusse d'entrer dans Berlin.

Note : dans des situations complexes, il vaut mieux déterminer en premier quels sont les Soutiens bloqués, s'il y en a. Une fois ceci fait, il sera plus facile de résoudre les ordres.

ORDRE DE CONVOI

CONVOYER UNE ARMÉE À TRAVERS UNE PROVINCE MARITIME

Une Flotte située dans une province maritime (pas une province côtière) peut Convoyer une Armée située dans n'importe quelle province côtière adjacente à la province maritime jusqu'à n'importe quelle autre province côtière adjacente à cette province maritime. Pour opérer de la sorte, l'Armée doit recevoir l'ordre d'Avancer jusqu'à la province de destination et la Flotte doit recevoir l'ordre de Convoyer l'Armée.

Une Flotte ne peut pas Convoyer une autre Flotte.

RÉDIGER UN ORDRE DE CONVOI

Tout comme un « S » indique un ordre de Soutien, la lettre « C » est utilisée pour indiquer un ordre de Convoi. Voici un exemple d'ordre de Convoi :

A Ank – Séb

F Noi C A Ank – Séb

Une même Flotte ne peut pas Convoyer plus d'une Armée au cours d'un même tour. L'ordre donné à la Flotte doit reprendre la province d'origine et la province de destination de l'Armée Convoyée. Tout comme pour un ordre de Soutien, l'ordre de Convoi reprend l'ordre d'Avancer de l'Armée convoyée. Par exemple, si l'Armée de Roumanie reçoit l'ordre d'Avancer en Arménie (A Rou – Arm) et si l'ordre de Convoi est rédigé avec Ankara comme destination finale (F Noi C A Rou – Ank), alors le Convoi échouera et l'Armée restera positionnée en Roumanie.



Schéma 19

ANGLETERRE :

A Lon – Nge / F Nrd C A Lon – Nge



Schéma 20

ANGLETERRE :

*A Lon – Tun
F Man C A Lon – Tun
F Atl C A Lon – Tun*

FRANCE :

F MOc C A Lon – Tun

Note : les Flottes positionnées dans des provinces côtières (quelles qu'elles soient), y compris Constantinople, la Danemark et Kiel) ne peuvent pas convoier.

Sur le schéma 19 (voir page précédente), la Flotte de la Mer du Nord Convoie l'Armée de Londres jusqu'en Norvège.

UN SOUTIEN NE PEUT PAS ÊTRE CONVOYÉ

Seules des Armées peuvent être Convoquées. Un Soutien ne peut pas être transporté depuis une Armée par Convoi jusqu'à une autre unité. Par exemple, les ordres indiqués ci-dessous en rouge sont illégaux et ne peuvent donc bien évidemment pas être résolus.

ANGLETERRE : *A Pic – Bre*

A Lon S A Pic – Bre

F Man C A Lon S A Pic – Bre

FRANCE : *F Bre XXX*

CONVOYER UNE ARMÉE À TRAVERS PLUSIEURS PROVINCES MARITIMES

Si des Flottes occupent des provinces maritimes adjacentes les unes aux autres, une Armée peut être Convoquée à travers toutes ces provinces en un seul tour, et finir son déplacement en occupant une province côtière adjacente à la dernière Flotte de la chaîne.

Sur le schéma 20 (voir page précédente), l'Armée anglaise de Londres se rend en Tunisie en un seul tour de déplacement, avec l'aide du joueur français.

COUPER UN CONVOI

- ➊ **Déloger une Flotte participant à un Convoi provoque l'échec de ce Convoi.** Si une Flotte ayant reçu un ordre de Convoi est délogée durant le même tour, l'Armée devant être Convoquée restera dans sa province d'origine. Une attaque ne délogeant pas une Flotte participant à un Convoi n'interrompt pas le convoi.

- ➋ **Si une Armée ayant été Convoquée se retrouve en situation de statu quo dans sa province d'arrivée, elle restera donc finalement dans sa province d'origine.** Si une Armée qui a été Convoquée se trouve dans l'impossibilité de rester dans sa province de destination en raison d'une situation de statu quo

avec une ou plusieurs autres unités, alors cette Armée doit rester sur place dans sa province côtière d'origine (elle peut toutefois être délogée de cette province par une attaque réussie). Une Armée peut être soutenue dans sa province de destination afin d'éviter une situation de statu quo.

Note : dans ce livret de règles, lorsqu'un ordre de Convoi est souligné, cela signifie que la Flotte soulignée a été délogée. Les autres Flottes du Convoi ne seront pas soulignées, même si l'ordre ne peut plus être résolu.

Sur le schéma 21, la Flotte en Mer Tyrrhénienne est délogée, ce qui empêche l'Armée française d'Avancer sur Naples depuis l'Espagne.



Schéma 21

FRANCE :

A Esp – Nap

F GLi C A Esp – Nap

F MTy C A Esp – Nap

ITALIE :

F Ion – Mty

F Tun S F Ion – Mty

SITUATIONS RARES ET DÉLICATES

Les règles que vous venez de lire devraient pouvoir vous aider à résoudre la plupart des situations qui peuvent se présenter dans une partie de *DIPLOMACY*. Voici toutefois quelques exceptions et quelques situations particulièrement rares qui peuvent advenir.

AUTO-DÉLOGEMENT

Une nation ne peut pas déloger ou Soutenir le délogement de l'une de ses propres unités, même si ce délogement est une conséquence inattendue. Il s'agit de la seule situation dans laquelle un Soutien normalement légal sera refusé et annulé. Toutefois, de tels ordres pourront être donnés, peut-être dans l'espoir de créer des situations de statu quo. Voici quelques exemples pour illustrer ce point de règles :

Sur le schéma 22, le joueur français ne peut pas déloger son Armée de Bourgogne avec son Armée de Paris Soutenue par l'Armée de Marseille.

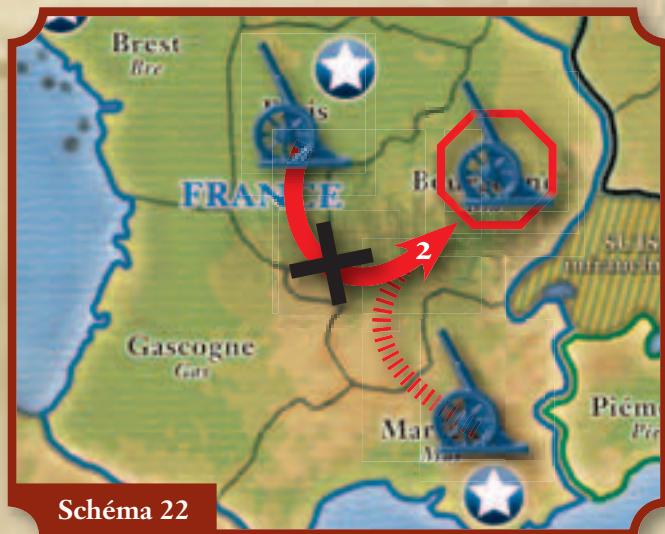


Schéma 22

FRANCE :
A Par - Bou
A Mar S A Par - Bou
A Bou xxx

Sur le schéma 23, l'Armée française de Paris, bien que Soutenue par l'armée allemande de la Ruhr, ne peut pas déloger l'Armée française de Bourgogne.

Sur le schéma 24, l'Armée allemande de la Ruhr, Soutenue par l'Armée française de Paris, ne peut pas déloger l'Armée française de Bourgogne, car le joueur français ne peut pas légalement Soutenir une attaque menée contre



Schéma 23

FRANCE :
A Par - Bou
A Bou - Mar

ALLEMAGNE :
A Rub S France A Par - Bou
 ITALIE :
A Mar - Bou

une de ses propres unités. Si le joueur allemand avait Soutenu lui-même son attaque (depuis Munich), alors l'Armée française de Bourgogne aurait été délogée.

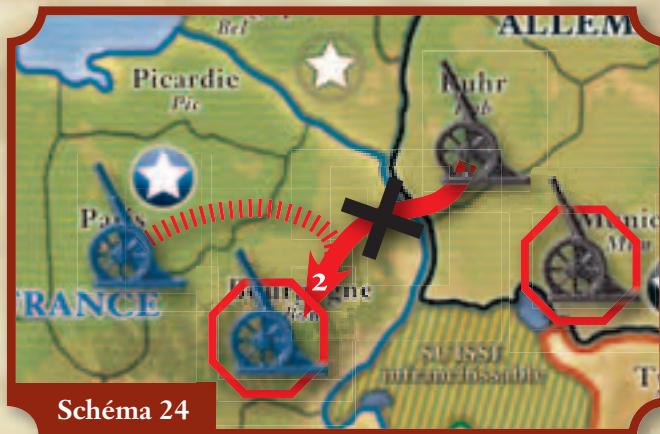


Schéma 24

ALLEMAGNE :
A Rub - Bou
A Mun xxx

FRANCE :
A Par S Allemagne A Rub - Bou
A Bou xxx

Sur le schéma 25, l'Armée allemande de Munich est en situation de statu quo avec l'armée autrichienne du Tyrol : aucune de ces deux unités ne peut donc se déplacer. Les Armées allemandes de la Ruhr et de Silésie tentent de créer un statu quo entre elles à Munich. Toutefois, de manière impromptue, l'Armée autrichienne de Bohême apporte son Soutien à l'Armée allemande qui Avance de Silésie sur Munich. Dans la plupart des cas, une attaque ainsi Soutenue serait venue à bout de l'attaque non Soutenue provenant de la Ruhr. Mais comme un joueur ne peut pas déloger une de ses propres unités, le déplacement échoue.



Schéma 25

ALLEMAGNE :
A Mun – Tyr
A Rub – Mun
A Sil – Mun

AUTRICHE :
A Tyr – Mun
 A Bob S Allemagne A Sil – Mun

L'exemple suivant vous présente une situation dans laquelle vous pourriez être amené à rédiger un ordre d'autodélogement afin de créer une situation de statu quo. Il peut parfois s'agir d'une judicieuse manœuvre défensive.

Sur le schéma 26, le joueur anglais ne peut pas déloger ses propres unités, mais son attaque Soutenue sur le Danemark est nécessaire pour créer un statu quo avec l'assaut russe Soutenu sur la même province.



Schéma 26

ANGLETERRE :
F Dan – Kie
F Nrd – Dan
 F Hel S F Ska – Dan

RUSSIE :
A Ber – Kie
F Ska – Dan
 F Bal S F Ska – Dan

AUTO STATU QUO

Bien qu'un joueur ne puisse pas déloger ses propres unités, il peut créer une situation de statu quo en ordonnant à deux de ses unités également Soutenues d'attaquer la même province. Une telle décision est généralement prise afin de garder le contrôle de trois provinces avec seulement deux unités. Toutefois, dans une telle situation, il suffit qu'une des attaques reçoive plus de Soutiens pour qu'elle réussisse.

Sur le schéma 27 (voir page suivante), le joueur autrichien tente de garder le contrôle de la Serbie, de Budapest et de Vienne avec deux unités, et tout en laissant Budapest vacant. Malheureusement pour lui, l'ordre « A Ser – Bud » réussit de manière inopinée, puisqu'il reçoit le Soutien inattendu du joueur russe. Cet ordre n'aurait pas réussi si une unité autrichienne avait déjà été présente à Budapest, car le joueur autrichien n'aurait alors pas pu résoudre son attaque provoquant le délogement de l'une de ses propres unités. L'ordre d'Avancer réussit donc, peu importe que le Soutien ait été ou pas désiré et qu'il provienne d'une unité de la même nation ou d'une nation différente.



Schéma 27

AUTRICHE :
A Ser – Bud
A Vie – Bud

RUSSIE :
A Gal S A Ser – Bud

BLOQUER LE SOUTIEN DE VOS PROPRES UNITÉS

Une attaque menée par un joueur contre une de ses propres unités ne bloque pas le Soutien. Cette règle obéit au même principe que celle de l'auto-délogement. Une nation ne peut pas déloger une de ses propres unités et elle ne peut pas non plus bloquer un de ses propres Soutiens.



Schéma 28

ANGLETERRE :
A Lon – Bel
F Nrd C A Lon – Bel

FRANCE :
A Bel – Lon
F Man C A Bel – Lon

INTERVERSION DE POSITIONS GRÂCE À UN CONVOI

Deux unités peuvent intervertir leurs positions si l'une ou les deux sont Convoyées. Il s'agit de l'exception à la règle qui disait précédemment que « des unités ne peuvent pas intervertir leurs positions sans l'aide d'un Convoi ».

Sur le schéma 28, tous les déplacements sont résolus.

CONVOI ET ROUTES TERRESTRES

Dans de rares situations, des ordres peuvent être rédigés d'une manière telle qu'une Armée pourrait arriver à sa destination aussi bien par voie terrestre que par le biais d'un Convoi. Lorsqu'une telle situation apparaît, référez-vous aux deux règles suivantes :

- ☉ Si au moins une Flotte du Convoi appartient au joueur qui contrôle l'Armée, alors le Convoi est utilisé. La voie terrestre est abandonnée.
- ☉ Si aucune des Flottes du Convoi n'appartient au joueur qui contrôle l'Armée, alors la voie terrestre est utilisée. Toutefois, le joueur qui contrôle l'Armée peut utiliser le Convoi s'il indique « par convoi » sur l'ordre de mouvement de l'Armée concernée.

Cela permet d'éviter que des puissances étrangères puissent kidnapper une Armée et la convoient contre sa volonté.



Schéma 29

ANGLETERRE :
A Lon – Bel
F Man C A Lon – Bel
F Nrd C A Lon – Bel

FRANCE :
F Bre – Man
F Irl S F Bre – Man

PLUSIEURS ROUTES DE CONVOI POSSIBLES

Une Armée Convoyée disposant de la possibilité d'utiliser plusieurs ordres de Convoi parviendra à destination si au moins une route de Convoi reste ouverte. Des ordres peuvent être rédigés de manière à Convoyer une Armée par plusieurs routes différentes. Le mouvement de l'Armée ne pourra alors être interrompu que si toutes les routes sont coupées.

Sur le schéma 29 (voir page précédente), l'Armée de Londres peut Avancer jusqu'en Belgique par deux routes de Convoi différentes. Comme une seule d'entre elles est coupée, l'Armée effectue normalement son déplacement.

UNE ATTAQUE CONVOYÉE NE BLOQUE PAS CERTAINS SOUTIENS

Une Armée Convoyée ne bloque pas le Soutien apporté par une unité à une attaque menée contre une des Flottes nécessaires au Convoi. Il s'agit d'une situation délicate et particulièrement rare, mais sans cette règle (reportez-vous au schéma 30 pour mieux l'appréhender) une situation de blocage pourrait advenir.

Dans les ordres présentés ci-dessous, le joueur français pourrait prétendre que son Armée bloque le Soutien apporté par la Flotte de Naples, évitant ainsi à sa Flotte de se trouver délogée. (Le joueur français pourrait alors se baser

sur la règle, « un Soutien est bloqué si l'unité apportant le Soutien est attaquée depuis une province autre que celle à laquelle est apportée le Soutien. ») Le joueur italien pourrait, pour sa part, arguer du fait que puisque la Flotte française est délogée, le Convoi est bloqué, et l'Armée française ne peut donc pas attaquer Naples et bloquer le Soutien (le joueur italien se basant sur la règle : « si une Flotte participant à un Convoi est délogée, le convoi échoue »). Puisque dans cette situation les deux règles sont contradictoires, cette spécificité prend le pas dans cette situation. Le Convoi est donc coupé et le Soutien n'est pas bloqué.

DEUX AUTRES SITUATIONS DÉLICATES

Voici deux situations complexes impliquant les règles de routes de Convoi alternatives et d'attaque convoyée. Ces situations restent rares et n'apparaîtront pas dans la plupart des parties. Voici toutefois la manière de les gérer.

Une Armée dotée d'au moins une route de Convoi non coupée réussira à bloquer le Soutien fourni par une unité se trouvant dans sa province de destination, même si cette unité tente de Soutenir une attaque contre une Flotte faisant partie d'une route de Convoi alternatif de cette Armée.



Schéma 30

FRANCE :
A Tun - Nap
F MTy C A Tun - Nap

ITALIE :
 F Ion - Mty
 F Nap S F Ion - Mty



Schéma 31

FRANCE :
A Tun - Nap
 F Ion C A Tun - Nap
 F MTy C A Tun - Nap

ITALIE :
F Rom - Mty
F Nap S F Rom - Mty

« On ne fait pas la guerre pour
se débarrasser de la guerre. »
Jean Jaurès



Schéma 32

FRANCE :

A Tun – Nap

F Ion C A Tun – Nap

F MTy C A Tun – Nap

A Apu S A Tun – Nap

ITALIE :

F Rom – Mty

F Nap S F Rom – Mty

Tant qu'il existe une route de Convoi disponible, l'Armée ainsi Convoyée pourra couper le Soutien apporté par une unité se trouvant dans sa province de destination. (Souvenez-vous : « un Soutien est bloqué si l'unité apportant ce Soutien est attaquée depuis une province autre que celle où elle apporte son Soutien. »)

Sur le schéma 31 (voir page précédente), le joueur rédige ses ordres de manière à ce que son Armée puisse être Convoyée à Naples par deux routes différentes. Le déplacement de Tunis jusqu'à Naples échoue (en raison d'une situation de statu quo avec la Flotte qui s'y trouve déjà), mais l'Armée bloque tout de même le Soutien apporté par la Flotte de Naples, car cette dernière ne coupe pas le Convoi qui passe avec succès par la Mer Ionienne. En conséquence, la Flotte venant de Rome se trouve en statu quo avec la Flotte de la Mer Tyrrhénienne.

Sur le schéma 32, la Flotte de Naples est délogée par l'attaque de l'Armée Convoyée depuis Tunis et Soutenue par l'Armée d'Apulie. Comme l'Armée venant de Tunis pouvait accéder à Naples par la Mer Ionienne, la Flotte de Naples ne Soutenait donc pas une attaque contre la Flotte qui, au final, permettait le Convoi de l'Armée. Le Soutien est donc bloqué.

Note : si les ordres italiens avaient été inversés, alors la Flotte de Mer Tyrrhénienne aurait été délogée et la Flotte de Naples serait allée occuper la Mer Tyrrhénienne.

3. PHASE DE RÉOLUTION DES ORDRES

Après que tous les ordres ont été révélés et lus, les joueurs (ou le Meneur de jeu préalablement désigné) doivent résoudre tous les conflits. Chaque conflit s'achèvera donc par des mouvements accomplis ou annulés, par des situations de statu quo, des délogements et des retraites. Les unités présentes sur le plateau de jeu sont déplacées en accord avec les règles que vous trouverez dans la description des deux prochaines phases de jeu.

4. PHASE DE RETRAITE ET DE DÉMOBILISATION

Après que tous les ordres ont été révélés et lus, après que les déplacements ont été effectués, et une fois que les conflits ont été résolus, les unités délogées (vaincues) doivent battre en retraite. Ces retraites sont rédigées sur des feuilles de papier (comme les ordres) puis elles sont toutes révélées simultanément. Aucune phase de discussion ou de diplomatie n'a lieu avant que les ordres de retraite ne soient rédigés : chaque joueur doit agir seul.

Une unité délogée doit battre retraite jusqu'à une province adjacente dans laquelle elle aurait normalement pu entrer avec un ordre d'Avancer ordinaire si la province avait été libre de toute occupation. Il arrive parfois qu'une retraite soit effectuée en pénétrant plus profondément au cœur d'un territoire ennemi.

Une unité ne peut pas battre en retraite dans :

- ❶ une province occupée ;
- ❷ la province d'origine de l'attaque ;
- ❸ une province laissée vacante à la suite d'un statu quo ayant eu lieu durant le même tour.

Si aucune province n'est disponible pour la retraite, l'Armée délogée est immédiatement démobilisée et retirée du plateau de jeu.

RÉDACTION DES ORDRES DE RETRAITE

Si deux unités ou plus doivent battre en retraite, la destination des retraites doit immédiatement être écrite (sans discussion possible) par les joueurs concernés. Les ordres de retraite sont ensuite dévoilés simultanément. Il est impossible de Convoyer ou de Soutenir une

retraite. Chaque joueur concerné doit écrire la position de l'unité délogée et la province de destination de la retraite.

DÉMOBILISATION

Si deux unités ou plus reçoivent l'ordre de battre retraite dans une même province, elles sont immédiatement démobilisées. Si un joueur ne remplit pas un ordre de retraite lorsqu'il doit le faire, l'unité est alors immédiatement démobilisée. Une unité a toujours la possibilité d'être volontairement démobilisée au lieu de battre en retraite.

5. PHASE DE GAIN ET DE PERTE D'UNITÉS (APRÈS LE TOUR D'AUTOMNE)

CONTRÔLE DES ARSENAUX

Après chaque tour d'Automne, les joueurs font le compte des arsenaux qu'ils contrôlent. Une nation contrôle un arsenal si une de ses unités occupent la province de l'arsenal après la fin d'un tour d'Automne.

Une fois qu'une nation a pris le contrôle d'un arsenal, elle peut laisser la province vacante tout en gardant le contrôle de l'arsenal. Elle en gardera le contrôle tant que la province de l'arsenal ne sera pas occupée par une unité contrôlée par une autre nation après la fin d'un tour d'Automne. Si une unité arrive dans la province d'un arsenal durant le tour de Printemps et en sort durant le tour d'Automne, elle ne prendra alors pas le contrôle de l'arsenal. En résumé, une nation garde le contrôle d'un arsenal à partir du moment où, après la fin du tour d'Automne (y compris la résolution des retraites), il est vacant ou occupé par une de ses propres unités.

AJUSTEMENT DU NOMBRE D'UNITÉS

Après chaque tour d'Automne (y compris la résolution des retraites), les joueurs doivent ajuster le nombre de leurs unités de manière à en avoir autant que d'arsenaux contrôlés. Par conséquent, il est alors possible que certaines unités soient démobilisées (si le joueur a perdu des arsenaux au cours de l'année de jeu) et que d'autres soient créées (si le joueur a gagné des arsenaux au cours de l'année de jeu).

« *Dussé-je faire pendre la moitié de la Russie, je ne m'en irai pas.* »

Nicolas II – Tzar de toutes les Russies.

Tout comme pour les retraites, lorsque les joueurs font le choix des unités gagnées et perdues, ils l'écrivent et le dévoilent simultanément, sans aucune discussion.

DÉMOBILISATION

Si une nation a perdu des arsenaux au cours de l'année de jeu, elle doit démobiliser les unités en trop, au choix du joueur qui contrôle cette nation.

CRÉATION

Si une nation a gagné des arsenaux au cours de l'année de jeu, elle peut placer ses nouvelles unités dans les provinces vacantes de ses arsenaux nationaux qu'elle contrôle encore. Il est impossible de créer des unités sur des arsenaux situés en dehors des frontières d'origine de la nation.

Exemple : durant toute la partie, le joueur français ne peut construire des unités que dans les provinces de Brest, Paris et Marseille. Si Marseille passait sous le contrôle de l'Italie et que le joueur français disposait d'une unité occupant Brest, il ne pourrait alors construire qu'une unité à Paris, peu importe le nombre d'unités qu'il aurait théoriquement pu construire. Si le joueur français libère Brest et reprend le contrôle de Marseille, il aura alors la possibilité d'y reconstruire des armées après le tour d'Automne.

RÈGLES DE CONSTRUCTION ADDITIONNELLES

- ❶ Seule une Armée peut être construite dans une province intérieure.
- ❷ Lorsqu'une unité est construite dans une province côtière, l'ordre de construction doit préciser s'il s'agit d'une Flotte ou d'une Armée.
- ❸ Si une Flotte est construite par le joueur russe dans la province de St Pétersbourg, l'ordre de construction doit préciser la côte où se trouve la Flotte.
- ❹ Si tous les arsenaux situés dans vos frontières d'origine sont occupés par des unités (à vous ou à d'autres joueurs), alors vous ne pouvez pas construire d'unité durant le tour d'Automne. Pensez à laisser vacants certains de vos arsenaux nationaux si vous voulez pouvoir construire des unités à l'Automne.
- ❺ Si votre nation a perdu le contrôle de tous ses arsenaux nationaux, vous pouvez continuer à combattre avec vos unités restantes (ravitaillées par vos autres arsenaux). Vous ne pourrez toutefois pas créer de nouvelles unités tant que vous n'aurez pas récupéré le contrôle d'au moins un de vos arsenaux nationaux d'origine à la fin d'un tour d'Automne.



- ☛ Une nation peut volontairement renoncer à construire une unité qu'elle avait la possibilité de créer (généralement pour des raisons diplomatiques).

RÉDIGER LES ORDRES DE CRÉATION ET DE DÉMOBILISATION

Les joueurs doivent écrire quelles unités ils démobilisent (si le cas se présente) et quel type d'unités ils construisent dans leurs arsenaux nationaux (si le cas se présente). Ces ordres sont rédigés simultanément par tous les joueurs concernés et révélés simultanément. Tout ordre vague ou invalide est ignoré et ne sera donc pas résolu.

GESTION DU TEMPS

Il est généralement sage de prévoir quatre heures de jeu pour une partie de *DIPLOMACY*. La rédaction des ordres ne doit pas prendre plus de cinq minutes après la fin de la phase de négociation. Il vaut mieux interdire toute discussion durant la phase de rédaction des ordres, lorsque les ordres sont dévoilés, pendant les mouvements et les retraites, et pendant les ajustements de fin de tour. De manière générale, la diplomatie doit être réservée à la phase de négociation.

Il est généralement judicieux de prévoir une demi-heure (au moins) d'explications pour les nouveaux joueurs *avant* que les autres joueurs se regroupent. Il est d'ailleurs souvent intéressant de jouer quelques déplacements d'unités avec les nouveaux venus, de manière à ce qu'ils se familiarisent plus rapidement avec le jeu avant le début de la partie.

TROUBLES CIVILS

Si un joueur quitte la partie, ou échoue d'une manière ou d'une autre à remettre ses ordres lors d'un tour de Printemps ou d'Automne, il faut alors considérer que le gouvernement de sa nation vient de s'écrouler. Ses unités restent en place sans pouvoir se Soutenir les unes les autres. Les unités délogées sont automatiquement démobilisées. Aucune nouvelle unité ne peut être créée.

Si une nation en état de troubles civils doit perdre des unités à la suite du tour d'Automne, on commencera à retirer les unités les plus éloignées de cette nation. Si plusieurs unités sont à égale distance, on retirera les Flottes

avant les Armées puis en choisissant les provinces dans lesquelles se trouvent ces unités dans l'ordre alphabétique.

Il est toutefois mieux, si un nombre suffisant de joueurs est présent, de permettre à une autre personne de remplacer le joueur manquant. Il peut être intéressant pour les joueurs d'une partie de *DIPLOMACY* d'aborder ce sujet avant de commencer une partie, de manière à pouvoir anticiper l'indisponibilité d'un des participants.

FORMES DE JEU ALTERNATIVES

Voici quelques manières de jeu alternatives permettant d'aborder *DIPLOMACY* à moins de sept joueurs.

Six joueurs : éliminez l'Italie. Les unités italiennes Tiennent leurs positions et se défendent, mais elles ne soutiennent pas les unes les autres. Des unités appartenant à n'importe quel joueur peuvent Soutenir les unités italiennes sur leurs positions. Si une unité italienne est délogée, elle est immédiatement démobilisée.

Cinq joueurs : éliminez l'Italie et l'Allemagne (comme décrit ci-dessus).

Quatre joueurs : un joueur joue l'Angleterre et les trois autres jouent les paires de nations suivantes : Autriche/France, Allemagne/Turquie, Italie/Russie.

Trois joueurs : un joueur contrôle le trio Angleterre/Allemagne/Autriche et les deux autres jouent les paires de nations suivantes : Russie/Italie, France/Turquie.

Deux joueurs : cette variante permet de jouer une simulation de la Première Guerre mondiale. Le premier joueur contrôle Angleterre/France/Russie tandis que le second contrôle Autriche/Allemagne/Turquie. L'Italie est neutre et il est impossible de pénétrer dans les provinces italiennes. La partie commence en 1914. Avant les ajustements de la fin de l'Automne 1914, tirez à pile ou face. L'Italie rejoint alors le camp du vainqueur au Printemps 1915. Le premier joueur parvenant à contrôler 24 arsenaux gagne la partie. Cette variante est aussi idéale pour permettre à deux nouveaux joueurs de découvrir le jeu.

Pour des parties à 2, 3 ou 4 joueurs, le contrôle des arsenaux est comptabilisé pour chaque nation, même si certains joueurs jouent plus d'une nation. Les ajustements de fin de tour d'Automne seront donc effectués normalement, nation par nation.

EXEMPLE DE PARTIE ET COUPS D'OUVERTURE

Cet exemple de début de partie nous permettra de vous présenter certaines des ouvertures les plus classiques à *DIPLOMACY*. Nous ne nous intéresserons pas ici à la phase de négociation, mais uniquement à la rédaction et à la résolution des ordres. Il nous faudrait bien trop de place pour capturer l'essence même du plaisir de la négociation dans *DIPLOMACY*.

Nous vous encourageons à utiliser le plateau de jeu et les figurines afin de visualiser cet exemple de partie. Cela vous permettra aussi de vous familiariser avec le déplacement des figurines sur le plateau de jeu.

PRINTEMPS 1901

Autriche : A Vie – Tri, A Bud – Gal, F Tri – Alb
Angleterre : A Lvp – Yor, F Lon – Nrd, F Édi – MNg
France : A Par – Bou, A Mar – Esp, F Bre – Pic
Allemagne : A Ber – Kie, A Mun – Ruh, F Kie – Dan
Italie : A Ven – Pié, A Rom – Ven, F Nap – Ion
Russie : A Mos – Ukr, A Var – Gal, F StP – Bot,
F Séb – Noi
Turquie : A Con – Bul, A Smy – Con, F Ank – Noi

Commentaire : tous les ordres réussissent à l'exception de ceux donnés aux unités se rendant en Mer Noire et en Galicie.

Règle clé : des unités de valeur égale tentant d'occuper une même province provoquent une situation de statu quo qui amène toutes les unités impliquées à retourner dans leurs provinces d'origine.

Retraites : aucune.

AUTOMNE 1901

Autriche : A Tri xxx, A Bud – Ser, F Alb – Grè
Angleterre : A Yor – Nge, F Nrd C A Yor – Nge,
F MNg – Bar
France : A Bou – Mar, A Esp – Por, F Pic – Bel
Allemagne : A Kie – Hol, A Ruh – Bel, F Dan xxx
Italie : A Ven xxx, A Pié – Mar, F Ion – Tun
Russie : A Ukr S F Séb – Rou, A Var – Gal,
F Bot – Suè, F Séb – Rou
Turquie : A Bul – Ser, A Con – Bul, F Ank – Noi

Commentaire : les unités ayant reçu l'ordre de se rendre en Belgique, à Marseille et en Serbie ne bougent pas.

Règle clé : des unités de valeur égale tentant d'occuper une même province provoquent une situation de statu quo qui amène toutes les unités impliquées à retourner dans leurs provinces d'origine.

Retraites : aucune.

Constructions : au regard des arsenaux contrôlés après la fin du tour d'Automne, la France, l'Angleterre, la Turquie, l'Autriche et l'Italie ont la possibilité de créer une unité. La Russie et l'Allemagne ont la possibilité d'en créer deux. Tous les joueurs rédigent leurs ordres de création simultanément. L'Angleterre construit une nouvelle Flotte à Édimbourg « F Édi ». L'Allemagne construit « F Kie » et « A Mun ». La Russie construit « A StP » et « A Séb ». La Turquie construit « A Smy ». L'Autriche construit « A Vie ». L'Italie construit « F Nap ». La France construit « F Mar ». La France construit une unité pour l'arsenal qu'elle contrôle au Portugal, mais aucune pour celui de l'Espagne, puisque son Armée n'a fait qu'y passer au Printemps.

PRINTEMPS 1902

Autriche : A Tri – Bud, A Vie – Bud, A Bud – Ser,
F Grè xxx
Angleterre : A Nge – StP, F Nrd – MNg,
F Bar S A Nge – StP, F Édi – Nrd
France : A Bou S F Pic – Bel, A Por – Esp,
F Pic – Bel, F Mar xxx
Allemagne : A Hol – Bel, A Ruh S A Hol – Bel,
A Mun – Bou, F Dan xxx, F Kiel – Hol
Italie : A Ven xxx, A Pié – Mar, F Tun – MOC,
F Nap – Mty
Russie : A Ukr S F Rou, A Gal – Bud, A StP – Nge,
A Séb S F Rou, F Suè S StP – Nge, F Rou xxx
Turquie : A Bul – Rou, A Con – Bul, A Smy – Arm,
F Noi S Bul – Rou

Commentaire : les unités russes et anglaises sur le front Saint Pétersbourg/Norvège échouent dans leurs manœuvres.

Règle clé : (1) Des unités de valeur égale tentant d'occuper une même province provoquent une situation de statu quo qui amène toutes les unités impliquées à retourner dans leurs provinces d'origine.
(2) Des unités ne peuvent pas échanger de place sans l'aide d'un Convoi.

Commentaire : les Flottes anglaises de Mer du Nord et d'Édimbourg doivent rester en place.

Règle clé : une unité qui ne se déplace pas peut bloquer le mouvement d'une unité ou d'une série d'unités.

Remarquez que la Suède et la Norvège sont deux provinces adjacentes par une ligne de côte, ce qui permet à la Flotte de Suède de Soutenir une attaque sur la Norvège.

Commentaire : les unités qui avancent sur Budapest échouent.

Règle clé : des unités de valeur égale tentant d'occuper une même province provoquent une situation de statu quo qui amène toutes les unités impliquées à retourner dans leurs provinces d'origine.

La Flotte autrichienne en Grèce ne peut pas Soutenir l'avancée sur la Serbie, car une Flotte ne peut pas Soutenir une attaque sur une province intérieure : l'ordre est donc illégal.

L'attaque turque sur la Roumanie, bien que Soutenue, échoue car la Russie disposait de plus de Soutiens sur son Armée en Roumanie (attaque de deux unités, défense de trois unités).

Commentaire : de nombreux autres ordres échouent, y compris le mouvement de la Turquie sur la Bulgarie, le mouvement de l'Italie sur Marseille et le mouvement allemand sur la Bourgogne.

Règle clé : une unité qui ne se déplace pas peut bloquer le mouvement d'une unité ou d'une série d'unités.

Commentaire : l'attaque de l'Armée allemande de Munich sur la Bourgogne bloque le Soutien de l'Armée qui s'y trouve. Cela permet au joueur allemand de réussir son assaut contre la Belgique (deux unités contre une).

Règle clé : un Soutien est bloqué si l'unité qui apporte le Soutien est attaquée depuis une province autre que celle où elle apporte son Soutien.

Retraites : aucune.

AUTOMNE 1902

Autriche : A Vie – Gal, A Tri – Bud,
A Ser S Turc A Bul – Rou, F Grè xxx

Angleterre : A Nge – StP, F Bar S A Nge – StP,
F Nrd – Nge, F Édi – Nrd

France : A Bou – Bel, F Pic S A Bou – Bel,
A Esp S F Mar, F Mar S A Esp

Allemagne : A Ruh – Bou, A Mun S A Ruh – Bou,
A Bel S A Ruh – Bou, F Dan – Suè,
F Hol S A Bel

Italie : A Ven – Pié, A Pié – Mar, F MOc – Atl,
F MTy – Gli

Russie : A StP – Nge, F Suè S StP – Nge,
F Rou S A Séb, A Séb S F Rou,
A Gal S F Rou, A Ukr S A Seb

Turquie : A Bul – Rou, A Con – Bul, A Arm – Séb,
F Noi S A Bul – Rou

Commentaire : en premier lieu, il faut regarder les Soutiens qui sont bloqués. De nombreux ordres de Soutien rédigés ce tour-ci sont bloqués en raison de la règle clé ci-dessous.

Règle clé : un Soutien est bloqué si l'unité qui apporte le Soutien est attaquée depuis une province autre que celle où elle apporte son Soutien.

Les Soutiens bloqués sont : la Flotte russe de Suède (attaque du Danemark), la Flotte française de Marseille (attaque du Piémont), l'Armée russe de Sébastopol (attaque de l'Arménie), l'Armée russe de Galicie (attaque de Vienne), et la Flotte russe de Roumanie (attaque de la Bulgarie). L'Armée allemande de Belgique, qui Soutient une attaque depuis la Ruhr sur la Bourgogne, ne voit pas son Soutien être bloqué puisque l'attaque qui la prend pour cible vient de Bourgogne, la province où elle apporte son Soutien.

Commentaire : ensuite il faut regarder les situations de statu quo. La Flotte de Marseille et l'Armée de Sébastopol repoussent avec succès les unités attaquantes.

Règle clé : des unités de valeur égale tentant d'occuper une même province provoquent une situation de statu quo qui amène toutes les unités impliquées à retourner dans leurs provinces d'origine.



En pratique, les Soutiens apportés par l'Ukraine et l'Espagne sont inutiles puisqu'une seule unité aurait suffi à repousser les attaquants.

Commentaire : l'Armée de Vienne ne peut pas entrer en Galicie occupée et l'Armée de Venise ne peut pas entrer dans le Piémont occupé. Elles restent en place.

Règle clé : une unité qui ne se déplace pas peut bloquer le mouvement d'une unité ou d'une série d'unités.

Commentaire : l'Armée française qui tente d'avancer de la Bourgogne à la Belgique échoue car le Soutien apporté par la Hollande rend les forces égales.

Règle clé : des unités de valeur égale tentant d'occuper une même province provoquent une situation de statu quo qui amène toutes les unités impliquées à retourner dans leurs provinces d'origine.

Commentaire : intéressons-nous maintenant à l'Armée allemande venant de la Ruhr : le Soutien de Munich offre une force de deux contre l'Armée française qui n'a qu'une force de un. L'Armée de la Ruhr entre donc en Bourgogne et l'Armée française devra donc battre en retraite lors de la phase de retraite.

La Flotte russe en Roumanie était initialement suffisamment soutenue pour contrer une attaque turque. Malheureusement, ses deux Soutiens ont été bloqués, et elle est désormais seule. Cela ne suffit donc plus pour contrer l'attaque puisque la Turquie Soutient l'attaque de l'Armée bulgare avec la Flotte en Mer Noire. L'Armée bulgare entre donc en Roumanie, et l'Armée russe devra donc battre en retraite lors de la phase de retraite. La place libre en Bulgarie permet à l'Armée de Constantinople d'entrer dans cette province.

Puisque le Soutien russe en Suède a été bloqué, l'attaque anglaise depuis la Norvège sur Saint Pétersbourg réussit. L'Armée anglaise de Norvège entre donc à Saint

Pétersbourg, et l'Armée russe devra donc battre en retraite lors de la phase de retraite. Puisque l'Armée anglaise est entrée à Saint Pétersbourg, les Flottes anglaises peuvent donc effectuer leur déplacement.

Retraites : trois unités présentes sur le plateau de jeu doivent battre en retraite lors de la phase de retraite (une unité française et deux unités russes). L'unité russe de Roumanie n'a aucun endroit où battre en retraite (tous les territoires adjacents sont occupés) : elle est donc immédiatement démobilisée et retirée du plateau. Le joueur russe et le joueur français rédigent ensuite leur ordre de retraite. Russie : « A StP – Mos », France : « A Bou – Gas. » Les unités sont donc respectivement déplacées jusqu'à Moscou et en Gascogne.

Constructions et démobilisations : la Russie contrôle quatre arsenaux, mais elle dispose de cinq unités, elle doit donc en démobiliser une. Tous les autres joueurs, à l'exception du joueur italien, gagnent une unité. Tous les joueurs rédigent simultanément leurs ordres de construction et de démobilisation avant de les dévoiler simultanément. L'Allemagne construit « F Kie. » La Russie démobilise « A Gal. » La Turquie construit « F Smy. » L'Autriche construit « A Tri. » La France construit « A Par. » L'Angleterre construit « F Lon. » L'Italie ne modifie pas ses forces.

Conclusions : à ce moment de la partie, alors que tous les arsenaux neutres sont contrôlés par l'une des sept Grandes Puissances, et alors que des conflits et des alliances commencent à apparaître, nous arrêtons notre exemple de partie. Nous n'avons pas cherché à analyser la stratégie et la tactique de ces joueurs virtuels. Plus de détails sur les stratégies et les tactiques applicables à chaque nation pourront être trouvés sur les sites : www.avalonbill.com et www.asmodee.com

22 RÈGLES POUR VOUS AIDER À RÉSOUDRE LES ORDRES

Vous trouverez ci-dessous une liste des règles nécessaires à la résolution des ordres et des situations délicates. Si vous êtes incapable de résoudre une situation grâce à cette liste, référez-vous aux instructions et aux exemples détaillés dans ce livret.

1. Toutes les unités ont la même force.
2. Il ne peut y avoir qu'une seule unité dans une province à un même moment.
3. Des unités de force égale cherchant à occuper une même province provoquent un statu quo et restent donc dans leurs provinces d'origine.
4. Un statu quo ne déloge pas une unité déjà en place dans la province où ce statu quo a lieu.
5. Une unité qui ne se déplace pas peut bloquer le mouvement d'une unité ou d'une série d'unités.
6. Des unités ne peuvent pas échanger de place sans l'aide d'un Convoi.
7. Trois unités ou plus peuvent prendre la place l'une de l'autre tant qu'aucune d'entre elles n'intervient directement sa position avec une autre.
8. Une unité qui n'a pas reçu d'ordre Avancer peut être Soutenue par un ordre qui fait simplement mention de sa province.
9. Une unité qui a reçu un ordre d'Avancer ne peut être Soutenue que par un ordre qui reprend exactement son ordre d'Avancer.
10. Une unité délogée peut tout de même provoquer un statu quo dans une province autre que celle dont elle a été délogée.
11. Une unité délogée, même Soutenue, n'a aucun effet sur la province d'où vient l'attaque qui l'a délogée.
12. Une nation ne peut pas déloger ou Soutenir le délogement de l'une de ses propres unités, même si ce délogement est inattendu.
13. Un Soutien est bloqué si l'unité qui apporte le Soutien est attaquée depuis une province autre que celle où elle apporte son Soutien.
14. Un Soutien est bloqué si l'unité apportant le Soutien est délogée.
15. Une unité délogée par une attaque venant d'une province peut tout de même bloquer le Soutien dans une autre province.
16. Une attaque menée par une nation contre une de ses propres unités ne bloque pas le Soutien.
17. Si une Flotte nécessaire à un Convoi est délogée, le Convoi échoue.
18. Si une Armée déplacée par Convoi se trouve en situation de statu quo dans sa province de destination, cette Armée doit alors rester en place dans sa province d'origine.
19. Deux unités peuvent échanger leurs positions si au moins une d'entre elles est Convoyée. (Il s'agit d'une exception à la règle 6.)
20. Une Armée Convoyée disposant de la possibilité d'utiliser plusieurs ordres de Convoi parviendra à destination si au moins une route de Convoi reste ouverte.
21. Une Armée Convoyée ne bloque pas le Soutien apporté par une unité à une attaque menée contre une des Flottes nécessaires au Convoi. (Cette règle prend le pas sur la règle 13.)
22. Une Armée dotée d'au moins une route de Convoi non coupée *réussira* à bloquer le Soutien fourni par une unité se trouvant dans sa province de destination, même si cette unité tente de Soutenir une attaque contre une Flotte faisant partie d'une route de Convoi alternatif de cette Armée. (Cette règle prend le pas sur la règle 21.)

ABRÉVIATIONS

Vous trouverez ci-dessous une liste des abréviations habituellement utilisées dans *DIPLOMACY* pour désigner les provinces. Vous pouvez parfaitement créer vos propres abréviations, tout en vous souvenant que des abréviations sujettes à différentes interprétations peuvent provoquer l'échec d'un ordre.

ALLEMAGNE	FRANCE	TURQUIE	PROVINCES MARITIMES
Berlin Ber	Brest Bre	Ankara Ank	Atlantique Atl
Kiel Kie	Bourgogne Bou	Arménie Arm	Atlantique Nord AtN
Munich Mun	Gascogne Gas	Constantinople Con	Baie de Helgoland ... Hel
Prusse Pru	Marseille Mar	Smyrne Smy	Golfe de Botnie Bot
Ruhr Ruh	Paris Par	Syrie Syr	Golfe du Lion GLi
Silésie Sil	Picardie Pic		Manche Man
			Méditerranée
			occidentale MOc
			Méditerranée
			orientale MOR
			Mer Adriatique Adr
			Mer Baltique Bal
			Mer de Barents Bar
			Mer de Norvège MNg
			Mer du Nord Nrd
			Mer d'Irlande Irl
			Mer Égée Égé
			Mer Ionienne Ion
			Mer Noire Noi
			Mer Tyrrhénienne ... MTy
			Skaggerak Ska
ANGLETERRE	ITALIE	NEUTRES	
Clyde Cly	Apulie Apu	Afrique du Nord AfN	
Édimbourg Edi	Naples Nap	Albanie Alb	
Liverpool Lvp	Piémont Pié	Belgique Bel	
Londres Lon	Rome Rom	Bulgarie Bul	
Pays de Galles PGa	Toscane Tos	Danemark Dan	
Yorkshire Yor	Venise Ven	Espagne Esp	
		Finlande Fin	
		Grèce Grè	
		Hollande Hol	
		Norvège Nge	
		Portugal Por	
		Roumanie Rou	
		Serbie Ser	
		Suède Suè	
		Tunisie Tun	
AUTRICHE-HONGRIE	RUSSIE		
Bohème Boh	Livonie Lvn		
Budapest Bud	Moscou Mos		
Galicie Gal	Sébastopol Séb		
Trieste Tri	Saint-Pétersbourg ... StP		
Tyrol Tyr	Ukraine Ukr		
Vienne Vie	Varsovie Var		

Retrouvez tous nos jeux sur :
www.asmodee.com

© 2006 Hasbro. Tous droits réservés.
Diplomacy est un jeu illustré par Vincent Dutrait
 édité par Spell Books et distribué en France par Asmodée Éditions.
 Spell Books - Z.A.C. Le Mérantais
 Angle rue aux Fleurs / rue des Tilleuls - BP 00037
 78960 Voisins le Bretonneux - France.

