

DIPLOMACY

TABLE DES MATIERES ALPHABETIQUE

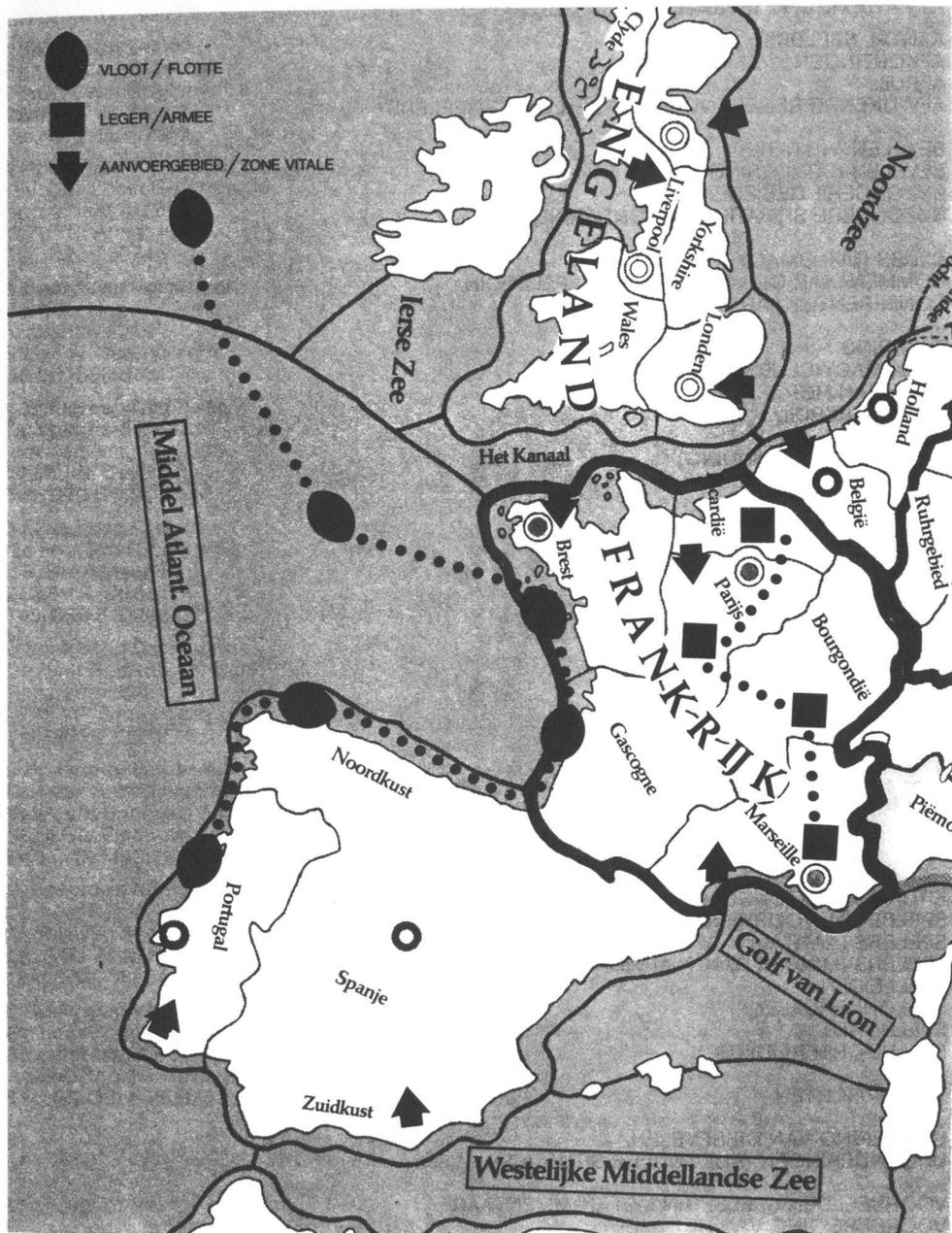
	Page
ABREVIATIONS	31
CARTES DE CONFERENCE	22
COMMENTAIRE DES EXEMPLES DE DEBUT DE JEU	29
CONSTITUTION D'UNITÉS	25
DATATION	22
DEBUT DE JEU (EXEMPLES ET COMMENTAIRE)	29
DISSOLUTION D'UNITÉS	25
ELEMENTS DU JEU	19
EXCEPTIONS (SITUATIONS PARTICULIERES)	26
EXECUTION DES ORDRES	22
EXEMPLES DE DEBUT DE JEU ET COMMENTAIRE	29
FORCE EGALE (STATU QUO)	25
INTRODUCTION	19
JOUEURS (MOINS DE 7, REGLES SPECIALES)	28
JOUEURS (NOMBRE)	19
MENEUR DU JEU	20
MOUVEMENTS DE RETRAITE	25
NÉGOCIATIONS	21
NOMBRE DE JOUEURS	19
NOTATION DES ORDRES	21
OBJET DU JEU	19
ORDRES (EXECUTION)	22
ORDRES (NOTATION)	21
PHASE PRELIMINAIRE	20
REGLES SPECIALES POUR MOINS DE 7 JOUEURS	28
RETRAITES	25
RONDES	21
ROULEMENT DE MOUVEMENTS	26
SITUATIONS PARTICULIERES ET EXCEPTIONS	26
STATU QUO	25
TROC A TROIS	26
TROC DE CONVOYAGE	26
TROC DE MOUVEMENTS	26
UNITÉS (CONSTITUTION)	25
UNITÉS (DISSOLUTION)	25
ZONES	20
ZONES PARTICULIERES	26

DIPLOMACY

Spelregels Règles du jeu

386





INTRODUCTION

DIPLOMACY est un jeu basé sur la situation politique de l'Europe aux environs de 1900. Le plateau – la carte de l'Europe – présente les 7 puissances européennes de l'époque, dont les frontières sont indiquées par des lignes de couleur.

Les frontières de **la Russie** sont jaunes, celles de **la Turquie rouille**, celles de **l'Autriche-Hongrie rouges**, celles de **l'Italie vertes**, celles de **l'Allemagne noires**, celles de **la France bleues** et celles de **l'Angleterre blanches**.

Les joueurs – 7 au maximum – représentent ces pays. Au début du jeu, chaque pays possède des armées et des flottes qu'il poste dans certaines zones sur son territoire. Ces zones, appelées **zones vitales**, sont reconnaissables aux cercles qu'elles contiennent. Il existe encore des zones vitales, en dehors des frontières des pays cités, marquées elles aussi par des cercles.

Les zones vitales sont au nombre de 34. A part celles-ci, il y a encore des zones territoriales et maritimes, dont les frontières sont indiquées par des lignes noires.

L'objet de chaque pays (chaque joueur) est de commander 18 des 34 zones vitales.

Le pays qui y réussit le premier s'est acquis la suprématie en Europe et le joueur qui le représente a gagné la partie. Pour étendre le nombre de zones vitales qu'ils commandent, les joueurs ordonnent leurs armées et leurs flottes (**leurs unités**) à se déplacer vers de nouvelles zones vitales. Les zones vitales que l'on quitte restent neutres, tant qu'elles ne sont pas occupées par d'autres pays, et dans certaines circonstances, elles restent sous l'autorité du pays qui les quitte.

Le côté original de Diplomacy est que les ordres à transmettre aux unités sont secrets et donnés par écrit par tous les joueurs. Ces ordres sont divulgués et exécutés en même temps. Ils ne sont réalisables qu'en l'absence de résistance ou en cas de supériorité. Etant donné que les 7 pays ambitionnent tous la domination de 18 des 34 zones vitales, il ne peut manquer de surgir des conflits. Plusieurs pays tenteront de pénétrer dans la même zone. Aussi, la suprématie ne s'obtient-elle que grâce au support de pays alliés. La phase principale de Diplomacy comprend les négociations préalables et les arrange-

ments à prendre avec d'autres pays. Les négociateurs tiennent des conciliabules en aparté. Mais les engagements pris ne sont jamais formels!

Ordre de succession des phases du jeu:

1. les négociations;
2. la transmission des ordres par écrit;
3. l'exécution des ordres.

Ces trois mouvements forment ensemble une **ronde**. La première ronde se nomme "printemps 1901", la seconde "automne 1901", la troisième "printemps 1902" et ainsi de suite. Après chaque ronde d'automne, il y a confrontation entre le nombre d'unités – armées et flottes – de chaque pays et le nombre de zones vitales que chacun domine. Un pays qui a **moins** d'unités que de zones vitales, à ce moment, est autorisé à positionner de nouvelles unités. Le pays qui a **plus** d'unités que de zones vitales, est forcé de dissoudre des unités, c'est-à-dire de les retirer du jeu. Voici en grandes lignes le déroulement de Diplomacy. Avant de commencer à jouer, il faut soigneusement étudier les règles du jeu suivantes et jouer les exemples.

Les textes en *italique* sont moins importants jusqu'à nouvel ordre. Le joueur lira ces lignes après avoir acquis quelque expérience du jeu. Il trouvera également dans cette notice des listes de notions à consulter en cas de problèmes.

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 7.

OBJET DU JEU

Acquérir la domination de 18 des 34 zones vitales. Dès qu'un pays y a réussi, le joueur qui le représente a gagné la partie.

La mise sous contrôle de 18 zones vitales étant une opération de longue haleine, les joueurs peuvent s'entendre d'avance pour fixer une limite à la durée du jeu, en déclarant par exemple que le gagnant sera celui qui, au moment prévu, aura le plus grand nombre d'unités sur le plateau.

LES ELEMENTS DU JEU

- 1 plateau (carte géographique de l'Europe au début du siècle);
- 7 cartes de conférence (cartes géographiques de l'Europe au début du siècle);

DIPLOMACY

Les unités:

9 armées
9 flottes
10 bornes dans les coloris rouge, blanc, bleu, noir, vert, jaune et rouille;
1 notice.

PHASE PRELIMINAIRE

L'attribution des pays aux joueurs est décidée par le sort.

Dès que chacun représente un pays, chaque joueur occupe son territoire avec des unités. Les armées (cubes) et les flottes (bateaux) sont placées sur le plateau de la manière suivante:

Pays	couleur	1 armée à	1 flotte à
Autriche-Hongrie	rouge	Budapest Vienne	Triest
Angleterre	blanc	Liverpool	Londres Edimbourg
France	bleu	Paris Marseille	Brest
Allemagne	noir	Berlin Munich	Kiel
Italie	vert	Rome Venise	Naples
Russie	jaune	Moscou Varsovie	Sébastopol St. Pétersbourg (côte sud)
Turquie	rouille	Constanti- nople Smyrne	Ankara

Chaque joueur doit en outre être muni d'un crayon et de morceaux de papier

LE MENEUR DU JEU

Les joueurs peuvent désigner l'un d'eux comme meneur du jeu. S'il y a suffisamment de personnes présentes, il peut être utile de faire mener le jeu par une huitième personne, chargée de rassembler les ordres et de les lire à haute voix, de stipuler les conséquences et de prendre les décisions réglementaires au besoin. Son rôle est totalement impartial; elle peut aussi fixer le délai des négociations.

Nous expliquons d'abord le jeu à jouer avec 7 joueurs.

S'il n'y a que 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs, nous expliquons les règles d'exception pour un nombre moins grand de joueurs.

LES ZONES

Sur la carte de l'Europe, le plateau, les pays et les mers (océans) sont subdivisés en zones:

Les **zones territoriales** comprennent:

a) les **zones vitales** (34 en tout), marquées d'un cercle sur la carte. Chacune de ces zones produit des biens en suffisance pour entretenir une armée ou une flotte. Un pays

DIPLOMACY

ne peut pas avoir plus d'armées et de flottes sur le plateau qu'il n'a de zones vitales sous sa domination. Par conséquent, il ne peut jamais y avoir plus de 34 armées et flottes (dénommées ci-après "unités") en même temps sur le plateau. Un pays acquiert ou perd des unités en fonction du nombre de zones vitales qu'il domine.

b) autres zones

Exemple: La France est divisée en trois **zones vitales**, Paris, Brest et Marseille, et trois **autres zones**, Picardie, Bourgogne et Gascogne.

Les **mers** se composent d'**eaux libres** et d'**eaux territoriales**; ces dernières sont les **zones côtières**. Une armée stationnée dans une zone terrienne, domine cette zone. Une flotte stationnée dans une mer, domine cette mer. Une flotte stationnée dans une zone côtière domine la zone terrienne adjacente. **Il ne peut jamais y avoir plus d'une unité dans une même zone.**

Les **armées** se déplacent d'une zone terrienne à l'autre zone terrienne adjacente. Les **flottes** se déplacent de mer en mer, de mer en zone côtière (ou le cotraire) ou de zone côtière en zone côtière voisine (en suivant toujours la ligne côtière).

Voir illustration page 18

UNE RONDE

Le jeu commence en 1901. Pendant la première ronde, c'est le printemps 1901, pendant la ronde suivante l'automne 1901, pendant la troisième ronde le printemps 1902 et ainsi de suite. Chaque ronde comprend donc un semestre.

Une ronde consiste en 4 phases:

- les négociations;
- la transmission des ordres aux unités (à noter sur papier);
- l'exécution de tous les ordres écrits donnés aux unités;
- après chaque ronde d'automne, la constitution ou la dissolution d'unités.

LES NÉGOCIATIONS

Comme il y a 34 zones vitales et que chacun des 7 pays s'attache à en dominer 18, chaque pays a besoin du secours de pays alliés. Les coalitions et les accords des joueurs influen-

cent considérablement le déroulement du jeu. Les joueurs fixent eux-mêmes de commun accord la durée des négociations précédant chaque ronde: tout au plus un quart d'heure. Les joueurs peuvent dire et demander ce qui leur plaît. Les joueurs formeront généralement des petits groupes de deux ou trois en se retirant éventuellement dans une autre pièce. Ils doivent adopter une attitude **diplomatique**, c'est-à-dire qu'ils doivent tenter de s'assurer le concours des autres, sans trahir leurs intentions réelles. Tromperies, espionnage, tout est permis. Il ne faut cependant pas aller jusqu'à se mettre un pays à dos pour de bon et le rendre soupçonneux.

Les engagements ne sont nullement formels! Ce qui importe sont les ordres que l'on donne en fin de compte à ses unités.

LES ORDRES AUX UNITES

Chaque joueur (pays) peut en principe donner un ordre écrit par ronde à chacune de ses unités placées sur le plateau.

Nous distinguons 4 types d'ordres:

I (xxx) **sur place:**

l'unité doit rester où elle est.

II (-) **déplacement:**

l'unité doit se rendre dans la zone voisine indiquée dans le message.

III (S) **soutien:**

l'unité doit apporter son soutien à une unité nationale ou étrangère.

IV (C) **convoyage:**

cet ordre qui ne s'adresse qu'aux flottes comprend le convoyage du transport d'une armée d'une zone côtière à la zone côtière voisine à travers une zone maritime.

Les **armées** reçoivent les ordres: sur place, déplacement et soutien.

Les **flottes** ont en outre mission de convoier.

Chaque joueur ne peut donner qu'un seul ordre écrit à chacune de ses unités.

Voici comment les ordres sont notés:

I Sur place:

L'armée (A) à Moscou (Mos) doit rester sur place: A Mos xxx.

La flotte (F) en mer du Nord (Nrd) doit rester en position: F Nrd xxx.

II Déplacement:

L'armée (A) en Picardie (Pic) se déplace (-) vers la Belgique (Bel): A Pic - Bel.

La flotte (F) dans l'océan Atlantique moyen (OAM) se déplace vers la zone côtière de Brest (Bre): F OAM - Bre.

III Soutien:

L'armée (A) en Hollande (Hol) soutient (S) l'armée (A) à Kiel (Kie) qui se déplace vers la Ruhr (Ruh): A Hol S A Kie - Ruh.
 La flotte (F) dans le golfe du Lion (Lio) soutient (S) l'armée (A) à Marseille (Mar) qui reste sur place (xxx): F Lio S A Mar xxx.
 L'armée (A) à Paris (Par) soutient (S) l'armée (A) en Bourgogne (Bour) qui a elle-même reçu un ordre de soutien: A Par S A Bour.

IV Convoyage:

(pour les flottes seulement). La flotte (F) en mer Tyrrhénienne (Tyr) convoie (C) l'armée (A) à Naples (Nap) qui se déplace (-) vers la Tunisie (Tun): F Tyr C A Nap - Tun.

Chaque joueur écrit ses ordres sur un bout de papier. De façon générale il les garde pour lui. Tous les ordres donnés aux armées et aux flottes sont divulgués en même temps.

Chaque joueur lit ses ordres à haute voix sous la surveillance des autres joueurs pour contrôler s'il lit bien ce qu'il a écrit. Un ordre qui n'est pas réalisable n'est pas mis à exécution et l'unité qui l'a reçu reste en place. Un ordre donné par inadvertance est exécuté s'il est réalisable. Un ordre mal formulé qui donne lieu à plusieurs interprétations n'est pas mis à exécution. Un ordre qui manque de clarté, mais dont la signification n'est pas équivoque est mis à exécution.

DATATION

Les ordres de la première ronde sont datés "printemps 1901", ceux de la deuxième ronde "automne 1901", ceux de la troisième ronde "printemps 1902" et ainsi de suite.

CARTES DE CONFERENCE

Celles-ci servent à donner aux joueurs à tout instant une idée de la carte d'Europe, surtout pendant les conférences (négociations). On y trouve les codes des zones, dont la notice contient une liste en dernière page.

MISE A EXECUTION DES ORDRES TRANSMIS AUX UNITES

I Sur place:

L'ordre "sur place" n'est réalisable que si l'unité qui doit tenir bon n'est pas attaquée ou ne l'est que par une seule unité ennemie. Dans ce cas l'unité peut exécuter l'ordre et rester sur place. Mais si elle est attaquée par une unité ennemie, laquelle bénéficie en outre du

soutien d'une autre unité, elle ne peut pas maintenir sa position. L'attaquant est **en supériorité**. Cependant, si l'unité qui reçoit l'ordre est, elle aussi, soutenue par un allié, elle est en état de garder sa position.

Il y a donc supériorité quand une unité est soutenue par plus d'unités que l'adversaire qu'elle attaque ou contre lequel elle se défend.

Lorsqu'une unité a reçu l'ordre de rester en place, tandis qu'un ennemi de force supérieure pénètre dans la zone de la première, celle-ci doit se retirer. (Voir RETRAITES, page 25).

II Déplacement:

Cet ordre n'est réalisable que si la zone vers laquelle l'unité doit se rendre est vide (inoccupée) et qu'aucune autre unité ne désire s'y rendre. Si la zone cible est occupée, l'ordre de déplacement n'est exécutable que si l'unité qui doit se déplacer jouit d'un soutien. Pour tout déplacement il faut qu'il y ait **supériorité**. Une unité est en supériorité si elle bénéficie de plus de soutien que l'adversaire qu'elle attaque. Il faut, en outre, qu'elle reçoive plus de soutien que d'autres unités voulant se rendre dans la même zone.

L'unité ayant reçu l'ordre de se déplacer sera placée dans la zone cible, si l'ordre est réalisable. La zone qu'elle quitte reste sous la domination de son pays, pourvu que cette zone ait été occupée par ce pays pendant **toute une ronde d'automne**.

Exemple:

Printemps 1903: La France conquiert l'Espagne (A Mar - Spa). Automne 1903: son armée se rend au Portugal (A Spa - Por).

Conséquence: La France ne domine que le Portugal et non pas l'Espagne, parce que l'Espagne a été conquise au printemps 1903 et n'est pas restée occupée en automne 1903.

Un pays peut aussi dominer des zones, où il n'a pas d'unités en stationnement, comme le révèle l'exemple suivant.

Exemple:

La France quitte le Portugal au printemps 1904, après avoir occupé ce pays en automne 1903, et elle retourne en Espagne. (A Por - Spa). Le Portugal reste sous la domination française, ce qui est indiqué au moyen d'une **borne** bleue (la couleur

de la France). Cette indication n'est nécessaire que dans les zones vitales. En cas d'attaque, cette zone est considérée inoccupée. Il est vrai qu'elle est sous la domination française, mais la France n'y a pas d'unité en stationnement et elle n'est donc pas en état de tenir bon.

Si une telle zone est attaquée avec succès au printemps et abandonnée à l'automne, elle reste sous la domination du pays qui l'a occupée jusqu'au dernier automne et on y place une borne.

Les zones, où les pays ont placé leurs unités au début du jeu sont considérées comme ayant été sous la domination de ces pays pendant toute une ronde d'automne.

III Soutien:

Une unité est autorisée à donner soutien à une autre unité nationale ou à une unité étrangère en route vers une zone ou s'attachant à y tenir bon, à condition qu'il s'agisse d'une zone voisine à celle où est stationnée l'unité.

Les flottes peuvent soutenir les armées et vice versa.

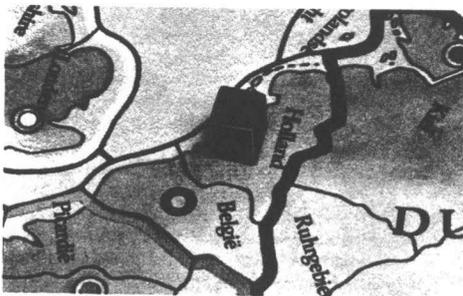
Mais une flotte ne peut soutenir une zone située à l'intérieur du pays, car elle ne pourrait s'y rendre, même si aucune résistance ne s'y opposait. De même, une armée ne peut soutenir une zone maritime, car elle est dans l'impossibilité de s'y rendre pour les mêmes raisons.

A l'exécution d'un ordre de soutien réalisable, l'unité appelée à soutenir reste en position dans sa zone de stationnement.

Visualisation des ordres sur le plateau.

Pour avoir une vue d'ensemble **sur le plateau** des ordres données aux unités et pouvoir résoudre les conflits surgis, il est utile de positionner les unités comme suit, dès la lecture des ordres:

I Sur place



A Hol xxx

Un ordre de soutien est annulé dès que l'unité qui l'a reçu est attaquée. Une unité qui accorde son soutien peut à son tour être soutenue pour tenir bon dans sa zone de stationnement en cas d'agression. Les unités peuvent se soutenir mutuellement.

IV Convoyage:

Cette mission ne concerne que les flottes. Elle consiste à convoier le transport d'une armée d'une zone côtière à l'autre à travers une zone maritime. Il faut que l'armée reçoive l'ordre de se rendre vers la zone côtière concernée et que la flotte, de son côté, reçoive l'ordre de convoier cette armée dans son voyage. Les flottes peuvent aussi convoier des armées alliées. Il est utile dans ce cas d'ajouter à l'ordre la nationalité de l'armée, ainsi: F Nrd C A ANGLAISE Lon - Bel. Une flotte ne peut jamais convoier plus d'une armée à la fois.

Le convoyage d'une armée par plusieurs mers

Si deux flottes ou plus commandent plusieurs mers contiguës, une armée peut être convoiée en un seul coup par toutes ces mers. Donc:

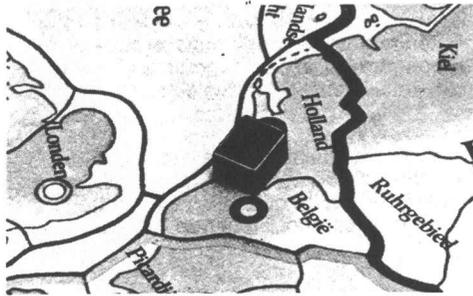
ANGLETERRE: A Lon - Tun; F Man C A Lon - Tun; F OAM C A Lon - Tun.

FRANCE: F Med O C A ANGLAISE Lon - Tun.



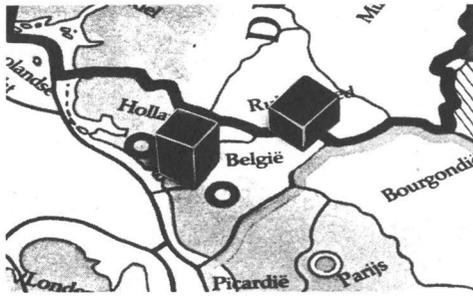
F Noi xxx

II Déplacement



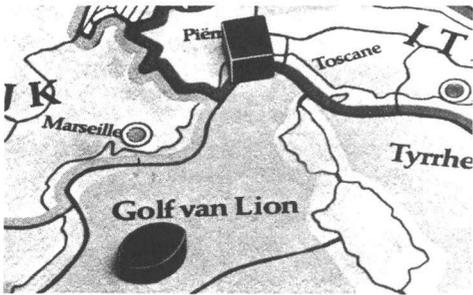
A Hol - Bel

III Soutien



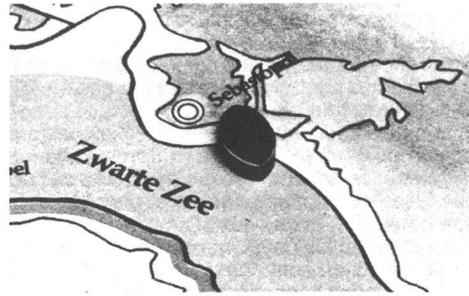
A Hol S A Ruh - Bel

IV Convoyage

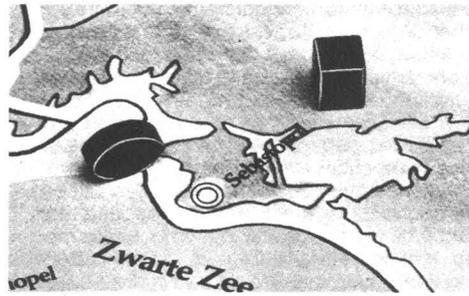


A Spa - Pie
F Lio C A Spa - Pie

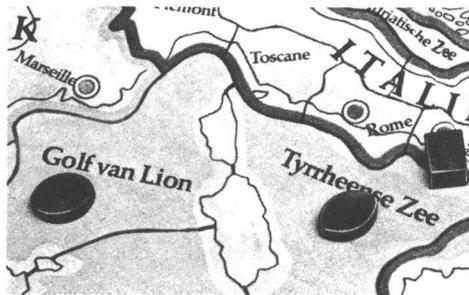
Quand les conséquences des ordres ont été élucidées, on peut déplacer définitivement les unités ou les remettre en place. Les unités expulsées doivent battre en retraite.



F Noi - Seb



F Noi S A Seb xxx



A Spa - Nap
F Lio C A Spa - Nap
F Tyr C A Spa - Nap

LES RETRAITES

Quand tous les ordres ont été lus, les conflits résolus et les mouvements (coups) exécutés, toute unité expulsée doit battre en retraite. Elle peut se replier vers une zone voisine vide, mais pas vers la zone d'où est venue l'agression.

L'unité doit être déplacée vers une zone, où elle aurait pu se rendre en circonstances normales, en l'absence d'unités qui l'en empêchent. C'est-à-dire une zone voisine pouvant abriter une armée ou une flotte. L'unité ne peut pas se replier vers une zone occupée ou restée inoccupée à la suite du repoussement d'une attaque ennemie. Si l'unité expulsée ne trouve pas de zone où se replier, elle est dissoute, c'est-à-dire qu'elle disparaît du plateau.

La notation des retraites

Quand deux unités ou plus doivent se replier, les retraites sont notées immédiatement par les joueurs concernés, comme les ordres de déplacement et divulguées en même temps.

Autres règles de retraite

Le joueur peut préférer dissoudre une unité que de la faire battre en retraite. Si deux unités ou plus doivent toutes se replier dans la même zone, elles sont toutes dissoutes, sauf si l'une a reçu l'ordre de se replier et l'autre de se dissoudre. Dans ce dernier cas les unités doivent exécuter les ordres à la lettre. Si deux unités ou plus ont reçu l'ordre de se replier vers la même zone, elles sont toutes dissoutes. Si un joueur omet d'ordonner un repli quand c'est nécessaire, son unité est également dissoute. Les retraites ne peuvent pas bénéficier de soutien ni de convoyage.

LA CONSTITUTION ET LA DISSOLUTION D'UNITES

Au terme de chaque **ronde d'automne**, après exécution de tous les ordres, chaque pays fait le compte de ses unités par rapport au nombre de zones vitales sous sa domination réglementaire, tant à l'intérieur de ses frontières qu'à l'extérieur. Si il y a **moins** d'unités que de zones vitales, le pays peut constituer de nouvelles unités. Il **peut le faire sur son propre territoire (la France en France etc.) dans des zones vitales inoccupées.**

Exemple: Après une **ronde d'automne** l'Angleterre domine les zones vitales Lon, Lpl, Edi, Bel, Hol, Kie, Ber et Dm, donc **8** zones. Elle possède une flotte à Lpl, Bel, Hol, Kie et Dm, donc **5**. L'Angleterre pourrait donc constituer 3 nouvelles unités. Mais elle domine 3 zones vitales sur son propre territoire, Lon, Lpl et Edi, dont Lon et Edi sont inoccupées. L'Angleterre ne peut donc constituer qu'une nouvelle unité à Londres et une à Edinbourg, flottes ou armées, au choix.

Si il y a **plus** d'unités que de zones vitales, le pays est contraint de dissoudre son excédent d'unités, c'est-à-dire de les retirer du jeu.

Exemple: Après une **ronde d'automne**, l'Angleterre domine les zones vitales Lon, Lpl, Edi et Bel et possède des flottes à Lon, Man, OAM et des armées à Lpl et Bel. Il y a donc **4** zones vitales contre **5** unités. L'Angleterre doit donc retirer une unité du jeu, l'armée de Belgique par exemple.

Quand un pays a pris une telle extension que le nombre d'unités à sa disposition devient insuffisant, un autre pays aura sans doute été mis hors combat et ses pièces peuvent être utilisées par le pays en expansion.

AFFRONTEMENTS A FORCES EGALES (STATU QUO)

Quand défenseurs et assaillants sont de force égale, les ordres sont impossibles à exécuter. Voici une série d'exemples:

- 1) La Russie A Mos xxx
L'Allemagne A Lijf - Mos
Forces égales. Moscou est sauf.
- 2) La Russie A Mos xxx
L'Allemagne A Lijf - Mos
L'Autriche-Hongrie A War S A Lijf - Mos
Moscou tombe.
- 3) La Russie A Mos xxx
L'Allemagne A Lijf - Mos
L'Autriche-Hongrie A War S A Lijf - Mos
La Russie A Seb S A Mos xxx
Forces égales. Moscou est sauf.
- 4) La Russie A Mos xxx
L'Allemagne A Lijf - Mos
L'Autriche-Hongrie A War S A Lijf - Mos
La Russie A Seb S A Mos xxx
La Turquie F Noi - Seb
Moscou tombe. L'ordre de soutien A Seb S A Mos xxx n'est pas réalisable, car Seb est attaqué (F Noi - Seb).
- 5) La Russie A Mos xxx
L'Allemagne A Lijf - Mos
L'Autriche-Hongrie A War S A Lijf - Mos

La Russie A Seb S A Mos xxx
 La Turquie F Noi - Seb
 La Russie A Gal - War

Forces égales. Moscou est sauf. L'ordre A War S A Lijf - Mos n'est pas réalisable, car War est attaqué (A Gal - War).

TROC DE MOUVEMENTS

A Mos - Lijf
 A Lijf - Mos
 Les ordres ne sont pas exécutés.
 F OAN - OAM
 F OAM - OAN
 Les ordres ne sont pas exécutés.

TROC DE CONVOYAGE

A Bel - Lon; F Nrd C A Bel - Lon
 A Lon - Bel; F Man C A Lon - Bel
 Les ordres sont exécutés parce que les flottes font partie de l'opération.

TROC A TROIS

A Tri - We; A We - Tir; A Tir - Tri
 Les ordres sont également exécutés dans ce cas.

ROULEMENT DE MOUVEMENTS

A Lijf - Pet; A Pru - Lijf; A Ber - Pru
 Dans ce dernier cas aussi, les ordres sont exécutés.

ZONES PARTICULIERES

Les unités ne peuvent pas être déplacées vers des îles, à l'exception de l'Angleterre, ni vers des pays, comme la Suisse, qui ne sont pas indiqués sur le plateau.

a. Kiel et Constantinople

Ces zones côtières étant traversées de voies navigables, les flottes peuvent entrer dans ces zones en un coup et au coup suivant en sortant de l'autre côté. Les armées peuvent aussi entrer dans ces zones et en ressortir en traversant les voies navigables sans convoyage. Cela ne veut pas dire, pour autant, que les pièces peuvent sauter ces zones en un seul coup!

b. Zones côtières à deux littoraux

(La Bulgarie, l'Espagne, St Pétersbourg). En donnant l'ordre à une flotte de se rendre dans une de ces zones, il faut mentionner de quelle côte il s'agit, sinon la flotte ne peut pas se déplacer. Une flotte qui se rend dans une de ces zones peut soutenir une action dans la zone en question sans tenir compte de la limite de la ligne

côtière. Une flotte stationnée à Marseille pouvant se rendre à la **côte sud** de l'Espagne, elle est capable de soutenir une action n'importe où en Espagne, même si cette action comprend un ordre de déplacement ou de tenir bon en Espagne (**côte nord**). Il est clair que le contraire n'est pas vrai: une flotte stationnée en Espagne (côte nord) ne peut pas soutenir une action à Marseille ou vers Marseille, car elle est dans l'impossibilité de gagner Marseille en un seul coup.

c. La Suède et le Danemark

Une armée ou une flotte peut se déplacer de Suède au Danemark et vice versa. Un joueur qui veut déplacer une flotte de la mer Baltique au Skagerrak - ou vice versa - doit d'abord l'envoyer en Suède ou au Danemark, car le Danemark ne touche pas la zone de Berlin.

SITUATIONS PARTICULIERES ET EXCEPTIONS

Il est interdit d'expulser une unité du propre pavillon

Les règles données plus haut connaissent certaines exceptions. Un ordre, par exemple, donné à une unité de se rendre dans une zone occupée par une autre unité du **même pavillon**, ne peut être exécuté si cette dernière unité n'a pas la possibilité de quitter ladite zone.

Exemple:

Angleterre: F Dm - Kie; F Nrd - Dm;
 F Hel S F Nrd - Dm.

Russie: A Ber - Kie; F Bal S F Ska - Dm; F Ska - Dm.

Les ordres soulignés sont annulés. L'Angleterre ne peut pas expulser sa propre unité, mais son attaque soutenue du Danemark suffit pour repousser l'attaque soutenue de la même zone par la Russie.

De même, un pays ne peut donner l'ordre de soutenir une attaque menée par un autre pays contre une zone occupée par une de ses propres unités, ce qui reviendrait à s'expulser lui-même de la zone.

Exemple:

La France: A Bour xxx.
 L'Allemagne: A Mun - Bour;
A Kie S A AUSTR.-HONG.
 Boh - Mun.

L'Autriche-Hongrie: A Boh - Mun.

Le soutien donné par l'Allemagne à l'unité austro-hongroise ne lui permet pas de se mettre en marche et de chasser de cette façon une unité allemande. Cependant, si l'Autriche-Hongrie avait soutenu son attaque contre Munich avec une de ses propres unités, ainsi: Autriche-Hongrie: A Tir S A Boh - Mun l'unité allemande stationnée à Munich aurait dû se retirer.

Ordres de soutien nuls

A Mun xxx; A Boh S A Mun xxx est valable, mais en cas de A Mun - Ber, A Boh S A Mun xxx ne l'est pas, parce que A Mun n'a pas reçu l'ordre de tenir bon (rester sur place). Une unité qui soutient une autre unité, ne doit pas nécessairement se trouver à côté de la dernière. Il faut qu'elle se trouve à côté de la zone sur laquelle elle dirige son soutien, et qu'elle soit à même de s'y rendre directement si elle n'y est pas empêchée par d'autres unités.

Il est interdit de convoier un soutien. Et un joueur ne peut pas annuler par une attaque le soutien d'une de ses **propres** unités.

Repoussement d'une unité à l'attaque à partir de l'endroit attaqué

D'après les règles, si deux ou plusieurs unités soutenues avec la même force reçoivent l'ordre de se rendre vers le même endroit, aucune ne peut être déplacée, même si l'une d'elles est expulsée par une attaque soutenue au cours du même coup. Mais si deux unités reçoivent l'ordre de se rendre vers le même endroit et qu'une des deux est repoussée par une unité **venant de** l'endroit attaqué, l'autre unité peut être déplacée.

Exemple:

La Turquie: A Bul - Ro.
 A Ro - Bul; A Ser S A Ro - Bul;
 A Seb - Ro.

(L'ordre souligné est annulé).

L'armée turque en Bulgarie est expulsée. L'armée turque en Bulgarie et l'armée russe à Sébastopol reçoivent l'ordre de se rendre en Roumanie, mais l'armée russe **sortant** de Roumanie étant à même de chasser l'armée turque en Bulgarie, l'armée russe à Sébastopol est à même d'entrer en Roumanie.

Exemple:

La Turquie: A Bul - Ro; F Noi S A Bul - Ro.
 La Russie: A Ro - Bul; A Gr S A Ro - Bul;
 A Ser S A Ro - Bul; A Seb - Ro.

Bien qu'étant soutenue, l'unité turque expulsée n'est pas à même d'empêcher le mouvement sans soutien de la Russie vers la Roumanie, parce que l'unité turque a été expulsée par une unité **venant de** Roumanie.

Annulation d'un soutien

Si une unité qui a reçu l'ordre de donner son soutien, est attaquée à partir d'une **autre** zone que celle qu'elle soutient, ou qu'elle est expulsée par une attaque venant de n'importe quel côté, y compris de la zone soutenue, le soutien est annulé.

L'unité à laquelle le soutien était destiné, ne le reçoit pas.

Exemple:

L'Allemagne: A Pru - War; A Sil S A Pru - War.
 La Russie: A War xxx; A Boh - Sil.

Le soutien de l'armée de Silésie est annulé par l'attaque venant de la Bohême.

Exemple:

L'Allemagne: A Pru - War; A Sil S A Pru - War.
 La Russie: A War - Sil.

Le soutien de l'Allemagne n'est pas annulé par l'attaque venant de Varsovie, parce que cette dernière zone est l'objet du soutien.

Exemple:

L'Allemagne: A Ber - Pru; A Sil S A Ber - Pru.
 La Russie: A Pru - Sil; A War S A Pru - Sil;
F Bal - Pru.

Dans ce cas, l'armée allemande en Silésie est **expulsée** par l'armée russe opérant à partir de la Prusse. Le soutien de l'armée de Silésie est annulé et l'armée allemande à Berlin n'est capable qu'empêcher que la flotte russe dans la mer Baltique n'attaque la Prusse.

Exemple:

L'Allemagne: A Ber xxx; A Mun - Sil.
 La Russie: A Pru - Ber; A Sil S A Pru - Ber;
 A Boh - Mun; A Tir S A Boh - Mun.

Ici, attention: l'armée allemande à Munich est chassée par une attaque de la Russie, mais elle est encore capable d'annuler le soutien de l'armée russe en Silésie et de cette manière d'empêcher l'armée russe en Prusse d'entrer à Berlin.

Interruption de convoyage

En cas d'**expulsion** d'une flotte ayant reçu un ordre de convoyage, l'armée à convoier reste dans sa zone vitale, sans exercer aucune influence sur la zone vitale vers laquelle elle

devait se rendre. Une attaque contre une flotte en convoi qui ne chasse pas cette flotte, reste sans effet.

Exemple:

La France: A Spa - Nap; F Lio C A Spa - Nap;
F Tyr C A Spa - Nap.

L'Italie: F Ion - Tyr; F Tun S F Ion - Tyr.

La flotte stationnée dans la mer Tyrrhénienne est expulsée. L'Armée française ne va donc pas d'Espagne à Naples.

Le convoi d'une armée par plusieurs flottes

On peut donner ordre à plusieurs flottes de convoier une armée. Il faut pour cela que ces flottes soient stationnées dans des zones voisines de celle dont vient l'armée et aussi de celle où l'armée doit se rendre. Si l'expulsion d'une flotte l'empêche de suivre l'itinéraire prévu, l'armée ne peut pas être déplacée.

Exemple:

L'Angleterre: A Lon - Bel; F Man C A Lon - Bel;
F Nrd C A Lon - Bel.

La France: F Bre - Man; F Irl S F Bre - Man. L'ordre passé à la flotte dans la mer du Nord devrait normalement être exécuté, mais étant donné que la flotte stationnée dans la Manche a été chassée, alors qu'elle avait également reçu l'ordre de convoier, l'ordre de convoi aux deux flottes est annulé. L'armée à Londres ne peut donc pas être déplacée.

Une attaque convoiée ne protège pas les flottes convoyantes

Si une flotte soutient une autre flotte qui attaque une flotte convoiant une armée qui attaque la flotte soutenant, le soutien n'est pas annulé.

Exemple:

La France: A Spa - Nap; F Lio C A Spa - Nap;
F Tyr C A Spa - Nap.

L'Italie: F Ion - Tyr; F Nap S F Ion - Tyr.

Sans cette règle la France pourrait prétendre que l'armée d'Espagne a éliminé le soutien de la flotte de Naples et de ce fait évite l'expulsion de la flotte convoiante.

L'Italie, de son côté, pourrait dire que l'expulsion de la flotte a interrompu le convoi, de sorte que l'armée ne peut pas arriver à Naples pour éliminer le soutien.

REGLES SPECIALES POUR MOINS DE 7 JOUEURS

Selon ces règles la constitution et la dissolution des unités après les rondes d'automne sont exécutées comme pour 7 joueurs, donc pour chaque pays séparément.

6 joueurs

L'Italie ne prend pas une part active au jeu. Les unités sont positionnées, mais elles ne reçoivent que des ordres de tenir bon. Les unités de l'Italie sont dissolues après une attaque efficace. Il n'y a pas de repli.

5 joueurs

L'Italie et l'Allemagne ne prennent pas une part active. Le jeu se joue selon les règles pour 6 joueurs et elles s'appliquent aux unités de l'Italie et de l'Allemagne.

4 joueurs

1er joueur: l'Angleterre;
2e joueur: l'Autriche-Hongrie et la France;
3e joueur: l'Allemagne et la Turquie;
4e joueur: l'Italie et la Russie.

3 joueurs

Dans ce cas deux répartitions sont possibles:

I 1er joueur:

La Russie

2e joueur:

l'Angleterre

La France

l'Allemagne

3e joueur:

l'Autriche-Hongrie

l'Italie

la Turquie

II 1er joueur:

l'Angleterre

l'Allemagne

l'Autriche-Hongrie

2e joueur:

la Russie

l'Italie

3e joueur:

la France

la Turquie

2 joueurs

1er joueur:

l'Angleterre; la France; la Russie;

2e joueur: l'Autriche-Hongrie; l'Allemagne;

la Turquie.

L'Italie est neutre et on ne peut pas entrer sur

son territoire. Avant les compensations de l'automne 1901 on joue à pile ou face. L'Italie prend le parti du gagnant au printemps 1902.

N.B. Le jeu à deux est une bonne manière de s'initier aux règles du jeu.

EXEMPLES DE DEBUT DE JEU AVEC COMMENTAIRE SUR L'APPLICATION DES REGLES

Printemps 1901

Angleterre: A Lpl - Yor
F Lon - Nrd
F Edi - MN

Allemagne: A Ber - Kie
A Mun - Ruh
F Kie - Dm

Russie: A Mos - Oek
A War - Gal
F Pet - Bot
F Seb - Noi

Turquie: A Con - Bul
A Smy - Con
F Ank - Noi

Autriche-Hongrie: A We - Tri
A Bud - Gal
F Tri - Alb

Italie: A Ven - Pie
A Rom - Ven
F Nap - Ion

France: A Par - Bour
A Mar - Spa
F Bre - Pic

Les deux unités qui ont reçu l'ordre de se rendre dans la mer Noire et celles qui doivent se rendre en Galicie, restent sur place. Les autres coups sont valables. Dès qu'on s'est rendu compte des conséquences des ordres, les unités sont déplacées ou maintenues en place. Aucune retraite.

Automne 1901

Angleterre: A Yor - Nr
F Nrd C A Yor - Nr
F MN - Bar

Allemagne: A Kie - Hol
A Ruh - Bel
F Dm xxx

Russie: A Oek S F Seb - Ro
A War - Gal
F Bot - Zwe
F Seb - Ro

Turquie: A Bul - Ser
A Con - Bul
F Ank - Noi

Autriche-Hongrie: A Tri xxx
A Bud - Ser
F Alb - Gr

Italie: A Ven xxx
A Pie - Mar
F Ion - Tun

France: A Bour - Mar
A Spa - Por
F Pic - Bel

Les 2 unités ayant reçu l'ordre de se rendre en Belgique, à Marseille et en Serbie doivent rester sur place (6 ordres). L'ordre A Con - Bul ne peut être exécuté à cause de l'ordre A Bul - Ser. Aucun repli.

Angleterre constitue une flotte à Edi.

L'Allemagne constitue une flotte à Kie et une armée à Mun.

La Russie constitue une armée à Pet et une armée à Seb.

La Turquie constitue une armée à Smy.

L'Autriche-Hongrie constitue une armée à We.

L'Italie constitue une flotte à Nap.

La France constitue une flotte à Mar. Ceci à cause du Portugal et non pas de l'Espagne que son armée n'a fait que traverser au printemps 1901.

Printemps 1902

Angleterre: A Nr - Pet
F Nrd - Nr
F Bar S A Nr - Pet
F Edi - Nrd

Allemagne: A Hol - Bel (X)
A Gal - S A Hol - Bel
A Mun - Bour
F Dm xxx
F Kie - Hol (X)

Russie: A Oek S F Ro xxx
A Gal - Bud
A Pet - Nr
A Seb S F Ro xxx
F Zwe S A Pet - Nr
F Ro xxx

DIPLOMACY

Turquie: A Bul – Ro
A Con – Bul
A Smy – Arm (X)
F Noi S A Bul – Ro

Autriche-Hongrie: A Tri – Bud
A We – Bud
A Bud – Ser (X)
F Gr xxx

Italie: A Ven xxx
A Pie – Mar
F Tun – Med O (X)
F Nap – Tyr (X)

France: A Bour S F Pic – Bel
A Por – Spa (X)
F Pic – Bel
F Mar xxx

Seuls les coups suivants sont exécutables:
Hol – Bel; Kie – Hol; Smy – Arm; Bud – Ser;
Tun – Med O; Nap – Tyr; Por – Spa; (voir X).
La Norvège et St. Pétersbourg ont une
frontière commune dans l'extrême nord. Deux
armées s'affrontent, soutenues chacune par
une unité. Comme chacune bénéficie du
même soutien et qu'elles tentent de se
chasser mutuellement, le résultat est un statu
quo.

La Suède et la Norvège ont une ligne côtière
commune au sud. La flotte en Suède peut
donc soutenir une attaque dirigée contre la
Norvège.

Le soutien de la France (A Bour S F Pic – Bel)
a été annulé par l'attaque de l'armée alle-
mande à Munich (A Mun – Bour). La flotte de
l'Autriche-Hongrie ne peut pas soutenir
l'action en Serbie, parce que la flotte ne peut
pas se rendre dans cette zone vitale située à
l'intérieur des terres et qu'elle ne peut donc
pas accorder son soutien. Aucun repli.

Automne 1902

Angleterre: A Nr – Pet (X)
F Bar S A Nr – Pet
F Nrd – Nr (X)
F Edi – Nrd (X)

Allemagne: A Ruh – Bour (X)
A Mun S A Ruh – Bour
A Bel S A Ruh – Bour
F Dm – Zwe
F Hol S A Bel

Russie: A Pet – Nr
F Zwe S A Pet – Nr

F Ro S A Seb
A Seb S F Ro
A Gal S F Ro
A Oek S A Seb

Turquie: A Bul – Ro (X)
A Con – Bul (X)
A Arm – Seb
F Noi S A Bul – Ro

Autriche-Hongrie: A We – Gal
A Tri – Bud (X)
A Ser S A TURQUE Bul-Ro
F Gr xxx

Italie: A Ven – Pie
A Pie – Mar
F Med O – OAM (X)
F Tyr – Lyo (X)

France: A Bour – Bel
F Pic S A Bour – Bel
A Spa S F Mar
F Mar S A Spa

Seuls les coups suivants sont exécutables: Nr
– Pet; Nrd – Nr; Edi – Nrd; Ruh – Bour; Bul –
Ro; Con – Bul; Tri – Bud; Med O – OAM; Tyr
– Lyo. (Voir X). La flotte russe en Roumanie
est anéantie.

Replis: la Russie se replie de Pet à Mos;
La France de Bour en Gas;

L'Angleterre constitue une flotte à Lon;
L'Allemagne constitue une flotte à Kie;
La Russie dissout son armée de Gal;
La Turquie constitue une flotte à Smy;
L'Autriche-Hongrie constitue une armée à Tri;
L'Italie ne peut rien faire;
La France constitue une armée à Par.

Bien que la Russie ait perdu deux zones
vitales, elle ne doit dissoudre qu'une unité,
parce qu'une de ses unités (la flotte russe en
Roumanie) a été anéantie dans le courant de
l'année.

L'occupation d'une zone vitale permet de
constituer une seule nouvelle unité **en tout** et
non pas une nouvelle unité **chaque année**.

Le résultat dans le nord diffère de celui de la
ronde précédente, à cause de l'intervention
allemande F Dm – Zwe qui annule le soutien
de la Russie.

DIPLOMACY

ABREVIATIONS DANS L'ORDRE ALPHABETIQUE

Abréviations

Afr	Afrique du Nord
Alb	Albanie
Ank	Ankara
Ap	Pouille
Arm	Arménie
Bel	Belgique
Ber	Berlin
Boh	Bohême
Bour	Bourgogne
Bre	Brest
Bud	Budapest
Bul	Bulgarie (CO/CS)
Cly	Clyde
Con	Constantinople
Dm	Danemark
Edi	Edimbourg
Fin	Finlande
Gal	Galicie
Gas	Gascogne
Gr	Grèce
Hol	Hollande
Kie	Kiel
Lpl	Liverpool
Lon	Londres
Lijf	Livonie
Mar	Marseille
Mos	Moscou
Mun	Munich
Nap	Naples
Nr	Norvège
Oek	Ukraine
Par	Paris
Pet	St. Pétersbourg (CN/CS)
Pic	Picardie
Pie	Piémont
Por	Portugal
Pru	Prusse
Ro	Roumanie
Rom	Rome

Ruh	La Ruhr
Seb	Sébastopol
Ser	Serbie
Sil	Silésie
Smy	Smyrne
Spa	Espagne (CN/CS)
Syr	Syrie
Tir	Tyrol
Tos	Toscane
Tri	Trieste
Tun	Tunesie
Ven	Venise
Wa	Pays de Galles
War	Varsovie
We	Vienne
Yor	Yorkshire
Zwe	Suède

CN	Côte nord
CO	côte orientale
CS	côte sud

ZONES MARITIMES

Abréviations

Adr	mer Adriatique
Bal	mer Baltique
Bar	mer de Barents
Bot	golfe de Botnie
Ege	mer Egée
Hel	golfe de Helgoland
Ion	mer Ionienne
Irl	mer d'Irlande
Lio	golfe de Lion
Man	la Manche
Med E	Méditerranée de l'Est
Med O	Méditerranée de l'Ouest
MN	mer de Norvège
Noi	mer Noire
Nrd	mer du Nord
OAM	océan Atlantique moyen
OAN	océan Atlantique du Nord
Ska	Skagerrak
Tyr	mer Tyrrhénienne