Table des matières

Présentation 3
Pions 3
Principe du jeu et règles de base 3
Exemple 4
Organisation de la partie 4
Annexe 11
Guides de jeu 11

Présentation

Diplomatie est idéalement conçu pour sept participants mais diverses adaptations permettent de jouer de deux à six ou au-delà de sept. Chacun des sept participants contrôle les forces militaires de l'une des sept « grandes puissances » :

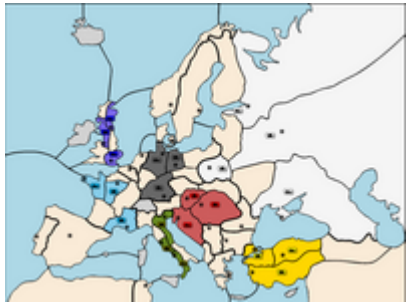
```
Angleterre
France
Allemagne
Italie
Autriche-Hongrie
Russie
Turquie
```

Selon les négociations effectuées, les joueurs forgent ou brisent des alliances puis donnent des ordres à leurs unités militaires. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un pays contrôle plus de la moitié du continent ou, le cas échéant, par accord entre les joueurs restants. Il est également possible, avant de commencer une partie, de fixer arbitrairement un nombre de tours de jeu.

Dans notre cas nous partirons sur une partie à 6 joueurs.

L'Italie sera en situation de désordre civil, c'est-à-dire que les 2 armées et la flotte sont présentes mais aucun mouvement ni action ne sera effectué par ce pays.

Pions



Chaque joueur possède des pions de sa couleur représentant ses « armées » (unités terrestres), ses « flottes » (unités navales) et ses centres (pour permettre d'identifier leurs appartenances).

Les quatorze régions sans accès à la mer (et leurs sept centres de ravitaillement) ne sont accessibles qu'aux armées comme les dix-neuf maritimes ne sont autorisées qu'aux flottes ; les deux types d'unités interagissent au niveau des quarante-deux régions côtières.

⇒ à droite la carte de départ

Principe du jeu et règles de base

La partie commence en 1901, chaque tour est marqué alternativement comme printemps et automne.

La phase la plus importante de chaque tour est la phase de négociation pendant laquelle les joueurs flattent, bluffent, tentent de convaincre, essaient d'impressionner notamment en menaçant pour former des partenariats qui leur soient favorables et stables. Les négociations et accords secrets sont autorisés explicitement ; après cette phase, sans obligation de respecter les engagements pris, les joueurs écrivent leurs ordres qui sont ensuite révélés simultanément.

À chaque tour, une unité peut effectuer un des ordres suivants :

- aller (déplacement ou attaque) dans une région adjacente (et de nature à permettre le déplacement de l'unité selon son type) ou plus lointaine (par convoi) ;
- soutenir une autre unité pour aller dans une région que l'unité soutenante pourrait elle-même attaquer sans convoi ;
- se défendre ;
- soutenir en défense une unité située dans une région que l'unité soutenante pourrait attaquer sans convoi ;
- convoyer une armée (uniquement possible pour les flottes situées en pleine mer).

Tous les déplacements sont exécutés également simultanément et tous les conflits réglés : une seule unité peut occuper chaque région de terre ou de mer, aussi les batailles sont résolues en décomptant tous les soutiens valides et non coupés de chaque unité. L'unité ayant le plus de soutiens non coupés l'emporte et prend (ou

garde) le contrôle du territoire. Une unité délogée doit retraiter vers un territoire adjacent accessible où aucun combat n'a eu lieu dans le même tour. S'il y a égalité entre les soutiens, aucun des deux mouvements n'a lieu, ce qui peut empêcher la réalisation d'autres mouvements.

Après un tour d'automne, si une grande puissance a une unité sur une région avec un centre ne lui appartenant pas encore, ce centre devient alors sa possession, et avant le printemps suivant, on procède à une phase d'ajustements : on compte les centres de ravitaillement de chaque puissance qui doit démobiliser ou, au contraire, qui peut mobiliser des unités pour que le nombre d'unités concorde au nombre de centres. Les nouvelles unités apparaissent sur les centres originels du pays à l'endroit choisi par le joueur et avec la nature souhaitée (flotte ou armée).

Un bon joueur est bon tacticien et bon stratège mais comme aucun pays ne peut espérer l'emporter seul jusque très tard dans la partie, les alliances sont essentielles et mettent donc en valeur aussi les capacités de négociation et de persuasion.

Chaque pays est au départ d'une force à peu près équivalente, ainsi il est nécessaire d'attaquer au moins l'un de ses voisins avec l'aide d'au moins un autre et réciproquement. En général, la première phase de la partie voit donc l'annexion des petits pays neutres et le dépècement d'une ou deux puissances. Ensuite, des trahisons ont souvent lieu et les blocs se restructurent en grandes alliances. La trahison fait partie intégrante du jeu ; savoir pousser un ennemi à trahir son allié est une qualité, ainsi que savoir quand trahir son propre allié au bon moment.

Tactiquement, un des buts d'une alliance ou d'un candidat à l'hégémonie est de passer les lignes de blocage (stalemate) qui interdisent mathématiquement, une fois chaque camp positionné le long de celles-ci, à tout agresseur de pousser plus loin.

La fin peut voir de nouvelles trahisons de la part d'un joueur voulant le « solo » (la victoire pour lui seul avec dix-huit centres ou plus), éventuellement stoppé par une union sacrée des autres joueurs, ou sinon une guerre de tranchées entre deux blocs solides jusqu'au vote d'une partie nulle. Dans le cas d'une partie avec une année de fin choisie en début de partie, l'objectif de dix-huit centres est difficilement atteignable, le but du jeu devient alors souvent de terminer premier avec uniquement un ou quelques centres d'avance.

** Les infos ci-dessus proviennent de Wikipedia **

Exemple

Pour faciliter la gestion du jeu j'utilise le logiciel jDip qui permet de modéliser le plateau de jeu et surtout d'enregistrer les ordres des joueurs, les valider et mettre la carte à jour. En tant que joueur vous pouvez aussi vous en servir pour simuler vos actions ainsi que celles des autres, valider vos actions, tester des actions, afficher le résultat final, etc.

Le soft est dispo ici :

http://prdownloads.sourceforge.net/jdip/jdip-1.7.0-preview-1-setup-windows.exe?download

ou

jdip-1.7.0-preview-1-setup-windows.zip

Si vous ne pouvez pas installer de soft une version Java Web Start est disponible à cette URL :

http://jdip.sourceforge.net/webstart/jdip.jnlp

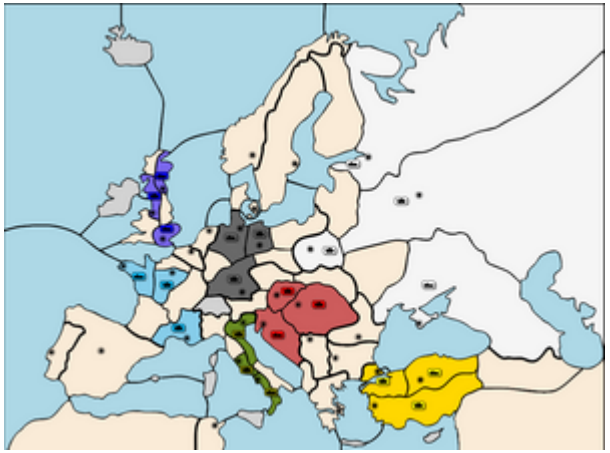
Organisation de la partie

Voila comment la partie va se dérouler :

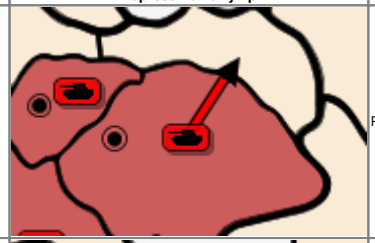
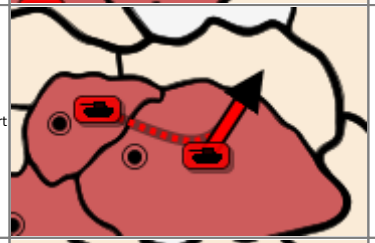
- Chaque semaine (disons le mardi) je vous envoie par mail les mouvements de chaque pays ainsi que la carte finale (aux formats jDip et jpeg). Cela vous permettra d'importer la carte dans le soft pour simuler vos actions et celles des autres joueurs.
- Le lundi suivant (au plus tard), chacun m'envoie ses ordres par mail. Je synthétise les ordres avec le logiciel jDip et je vous soumets la nouvelle carte à jour le mardi. Cela laisse une semaine pour élaborer les stratégies.

Début de la partie

Lorsque la partie débute nous avons la situation représentée ci-dessous :

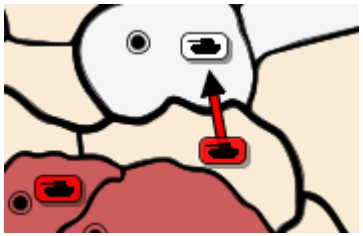


Voici la légende et la description des actions principales :

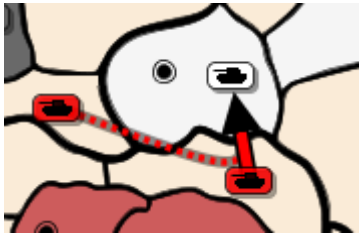
Action	Représentation jDip	Commentaires
Move		Permet de se déplacer vers un territoire adjacent et/ou d'attaquer si une armée est déjà présente sur le territoire visé.
Support		Permet de soutenir une armée qui attaque ou de défendre une armée qui se subit une attaque. [1]
Hold		Permet de garder sa position
Convoy		Permet à une flotte de convoyer une armée par la mer[2].

Déroulement des attaques

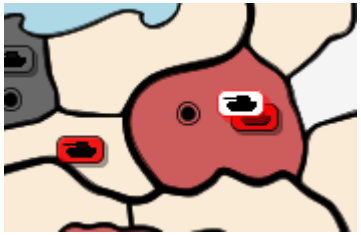
Pour attaquer et détruire l'armée ciblée il faut avoir la supériorité numérique (c'est-à-dire 2 vs 1, 3 vs 2, etc). Par exemple l'action ci-dessous est nulle :



Il faut avoir le soutien (action *Support*) d'une armée adjacente comme ci-dessous :

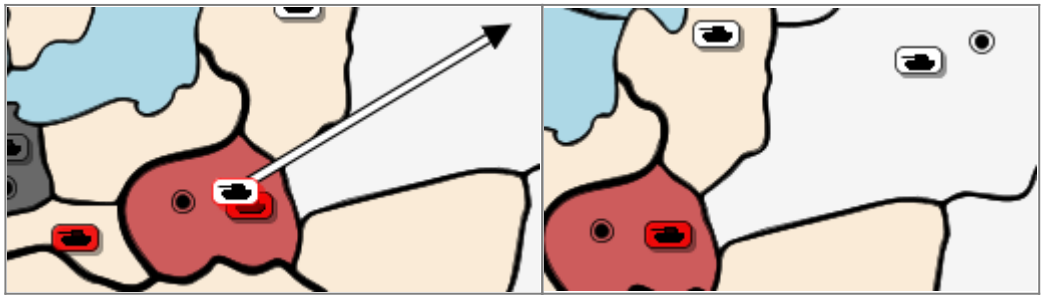


Ici, l'Autriche-Hongrie a attaqué la Russie à 2 armées contre 1, les Russes peuvent se retirer (Retreat). Si la retraite n'est pas possible car toutes les zones adjacentes sont déjà occupées l'armée est détruite (Disband).



Dans ce cas les Russes perdent la bataille, voici les 2 issues possibles :

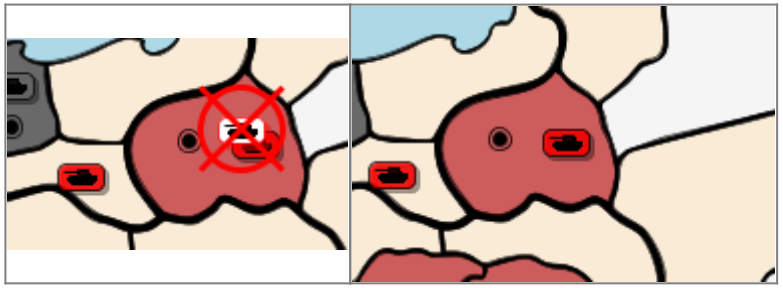
Retreat



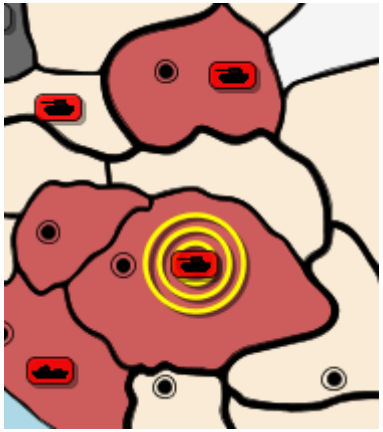
⇒ L'Autriche-Hongrie prend possession du territoire attaqué.

Disband

Si les Russes ne peuvent pas se retirer, l'armée de l'Autriche-Hongrie prend possession du territoire :

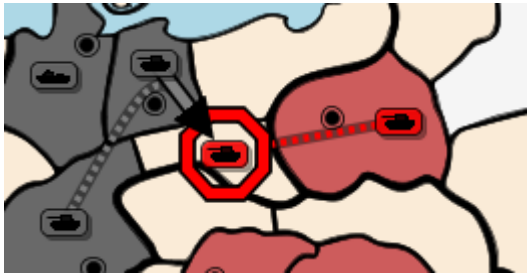


Enfin, l'Autriche-Hongrie peut construire une nouvelle armée sur un de ses territoires de base (centres) ou un des territoires annexé :



Il faut toujours avoir la supériorité numérique pour remporter une bataille.

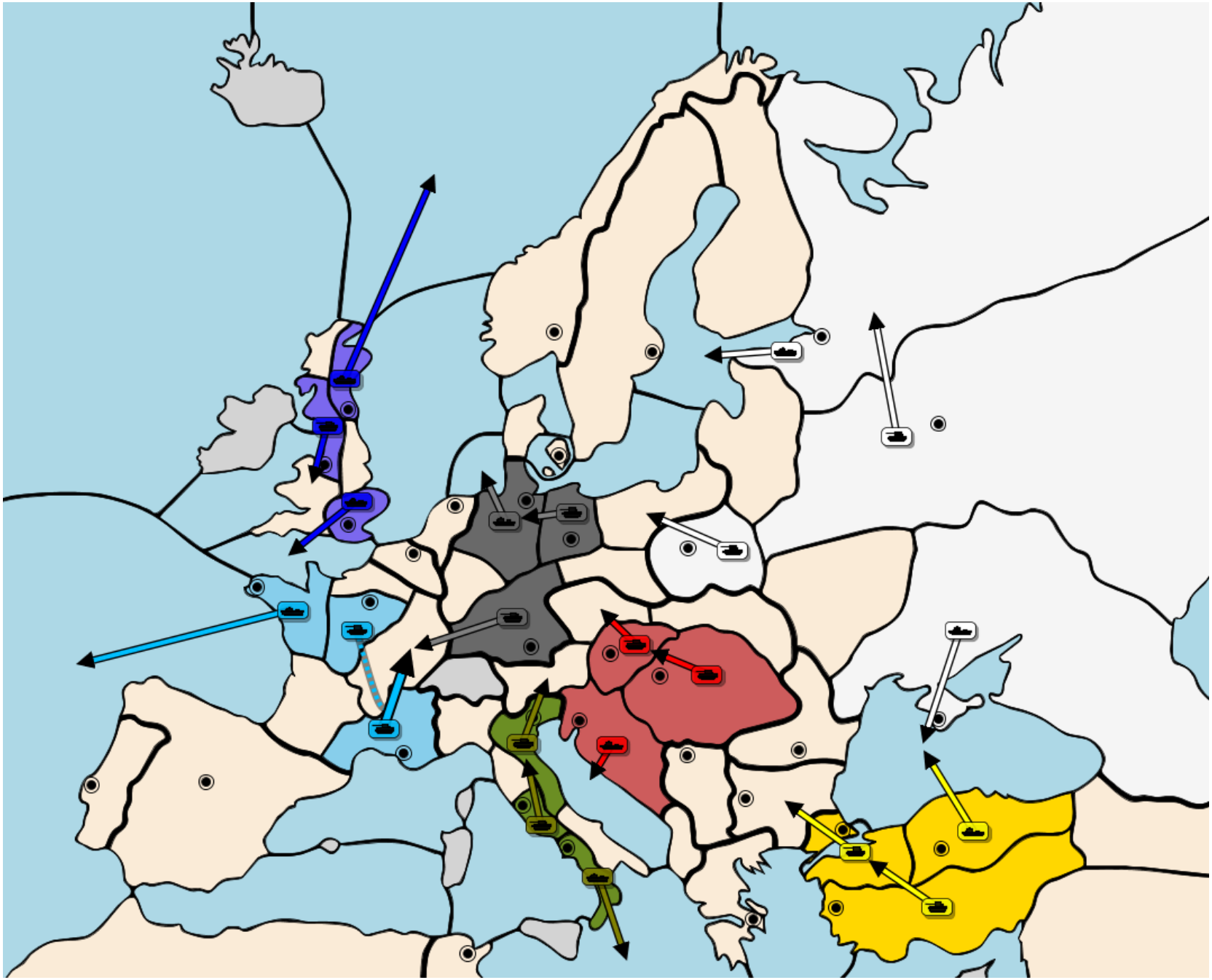
- Soit l'exemple ci-dessous :



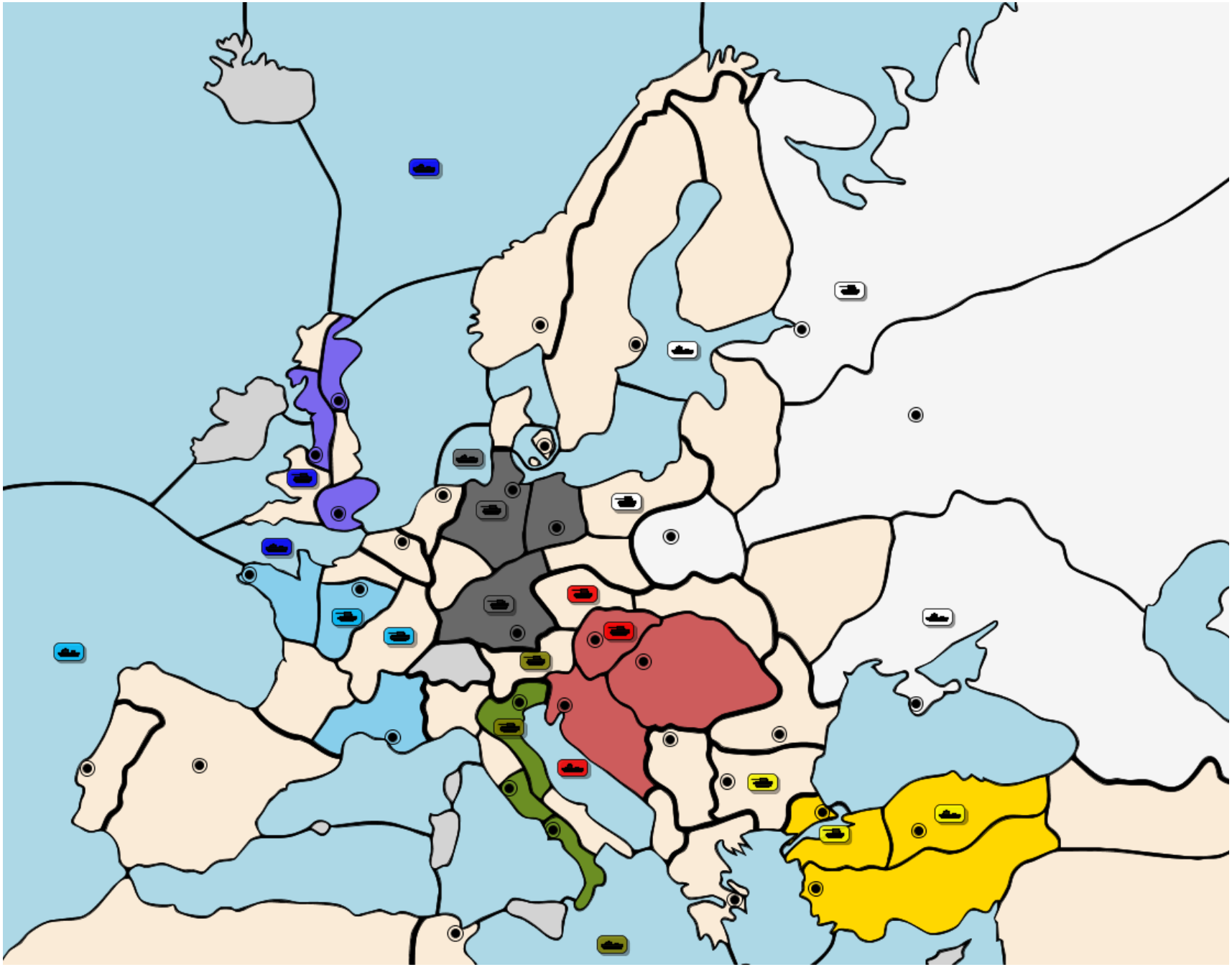
L'Allemagne décide d'attaquer une armée de l'Autriche-Hongrie à 2 contre 1. L'armée attaquée reste sur sa position (Hold) et une armée adjacente de l'Autriche-Hongrie vient en support. La bataille est nulle.

La suisse est neutre et on ne peut s'y déplacer ni l'attaquer

Voici un exemple de ce que ça donne une fois les ordres donnés :



On arrive finalement à la situation ci-dessous (*Ordres → Résolution* dans jDip) :



! A chaque tour je vous communiquerai ces 2 cartes aux formats jDip et jpeg !

La fin peut voir de nouvelles trahisons de la part d'un joueur voulant le « solo » (la victoire pour lui seul avec dix-huit centres ou plus), éventuellement stoppé par une union sacrée des autres joueurs, ou sinon une guerre de tranchées entre deux blocs solides jusqu'au vote d'une partie nulle. Dans le cas d'une partie avec une année de fin choisie en début de partie, l'objectif de dix-huit centres est difficilement atteignable, le but du jeu devient alors souvent de terminer premier avec uniquement un ou quelques centres d'avance.

Annexe

- Ordres en "langage" jDip

```
Russia: A war -> pru
Austria: A vie -> boh
Italy: A ven -> tyr
Austria: F tri -> adr
Russia: F stp/sc -> bot
Turkey: A smy -> con
Russia: F sev -> bla
Italy: A rom -> ven
France: A par Supports  A mar -> bur
Italy: F nap -> ion
Germany: A mun -> bur
Russia: A mos -> stp
France: A mar -> bur
England: F lon -> eng
England: A lvp -> wal
Germany: F kie -> hel
England: F edi -> nwg
Turkey: A con -> bul
Austria: A bud -> vie
France: F bre -> mao
Germany: A ber -> kie
Turkey: F ank -> bla
```

Guides de jeu

- Stratégies : http://www.diplomatie-online.net/strategies/strategies.php
- Aide : http://www.diplomatie-online.net/aide/aide.php

[1)]
Avec jDip : déplacer d'abord l'armée qui attaque (Move). Cliquer sur l'armée qui soutient, cliquer ensuite sur l'armée soutenue puis sur la destination finale.
[2)]
Avec jDip : Cliquer sur la flotte, cliquer ensuite sur l'armée à convoyer puis sur la destination finale

From:
https://unix-bck.ndlp.info/ - **Where there is a shell, there is a way**

Permanent link:
https://unix-bck.ndlp.info/doku.php/informatique:jeux:diplo

Last update: **2021/06/25 19:19**