

DIPLOMACY

- Pour 2 à 7 joueurs -

Ce jeu est à base d'intrigues internationales.

Il se joue sur la carte de l'Europe avant la première guerre mondiale.

Les grandes puissances de l'époque (France, Grande-Bretagne, Allemagne, Autriche-Hongrie, Italie, Russie, Turquie) se disputent la suprématie du continent.

Chaque joueur préside aux destinées d'un pays et le guide à travers les méandres de la politique internationale.

Pour sortir vainqueur d'un affrontement où la diplomatie a plus de part que les armes, il doit faire preuve d'intelligence, de souplesse et de diplomatie...

SOMMAIRE

- 1 - BUT
- 2 - MATÉRIEL
- 3 - PRÉPARATION
- 4 - ARSENAUX
- 5 - NOMBRE DE JOUEURS
- 6 - LE JEU
- 7 - PHASE DIPLOMATIQUE
- 8 - PHASE DE RÉDACTION DES ORDRES ET ABRÉVIATIONS
- 9 - PHASE D'EXÉCUTION
 - 1. Défendre
 - 2. Attaquer
 - 3. Soutenir
 - 4. Convoyer
- 10 - LES ORDRES
 - 1. Arrêt
 - 2. Mouvement
 - 3. Soutien
 - 4. Convoi
 - 5. Retraite et retraite coupée
 - 6. "Stand-off"
- 11 - PHASE DE DÉLIMITATION DES FRONTIÈRE
- 12 - PARTICULARITÉS GÉOGRAPHIQUES
 - 1. Les Iles
 - 2. Les Côtes
 - 3. Les Détroits
- 13 - PRÉCISIONS
- 14 - RÈGLES POUR LE JEU PAR CORRESPONDANCE
- 15 - RÉSUMÉ D'UNE CAMPAGNE

1 - But du jeu

Dominer l'Europe en contrôlant à l'aide d'unités militaires 18 arsenaux sur 34. Atteindre cet objectif peut être long ; aussi admet-on :

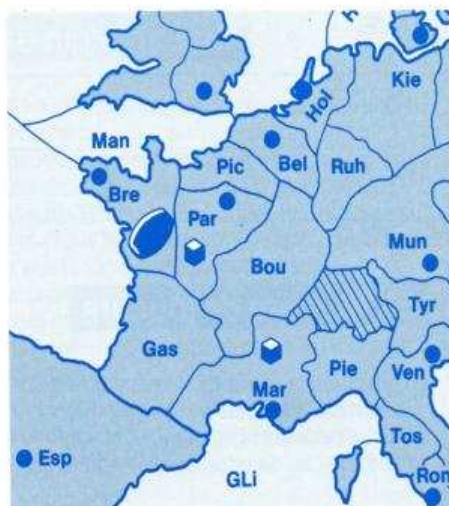
- Soit une limitation de la durée (par exemple trois heures) : au bout de ce laps de temps, le joueur contrôlant le plus d'arsenaux a gagné.
- Soit une limitation territoriale : le premier joueur contrôlant 10 arsenaux est déclaré vainqueur.

2 - Matériel

- 1 carte représentant l'Europe en 1900.
- 63 cubes représentant les armées (7 couleurs différentes, une par pays).
- 63 olives représentant les flottes (7 couleurs différentes, une par pays).
- Des pastilles servant au marquage des arsenaux envahis.
- 1 bloc de 30 feuillets servant de carte de conférence et de marquage des coups.

3 - Préparation

Au début de la partie chaque joueur tire au sort un pays. Il place ensuite ses armées et ses flottes sur les arsenaux correspondants. Le joueur qui possède la France par exemple, occupe les centres de Paris et de Marseille avec une armée et celui de Brest avec une flotte.



4 - Arsenaux

PAYS	COULEURS	1 ARMÉE	1 FLOTTE
AUTRICHE-HONGRIE	ROUGE	Vienne Budapest	Trieste
GRANDE-BRETAGNE	ROSE	Liverpool	Londres Edimbourg
FRANCE	BLEU	Paris Marseille	Brest
ALLEMAGNE	NOIR	Berlin Munich	Kiel
ITALIE	VERT	Rome Venise	Naples
RUSSIE	JAUNE	Moscou Varsovie	Sébastopol St-Petersbourg (CN)
TURQUIE	GRIS	Constantinople Smyrne	Ankara

5 - Nombre de joueurs

Si un joueur quitte la table avant la fin de la partie, ses unités restent en place et se défendent normalement. Elles ne peuvent ni se soutenir ni soutenir des unités amies. En cas de retraite, elles sont éliminées. En cas

A 7 joueurs : Toutes les puissances sont engagées.

A 6 joueurs : On élimine l'Italie.

A 5 joueurs : On élimine l'Italie et l'Allemagne.

A 4 joueurs : Un joueur représente la Grande-Bretagne; les trois autres se partagent les puissances par paire : Autriche-France, Allemagne-Turquie, Italie-Russie.

A 3 joueurs : Deux possibilités :

a) Un joueur prend la Russie, les deux autres se partagent les puissances par groupe de trois : Grande-Bretagne-France-Allemagne et Autriche-Italie-Turquie.

b) Un joueur prend la Grande-Bretagne, l'Allemagne et l'Autriche; un autre prend la Russie et l'Italie, et le troisième la France et la Turquie.

A 2 joueurs : Un joueur représente la Grande-Bretagne, la France et la Russie et l'autre l'Allemagne, l'Autriche et la Turquie.

Dans les variantes à 4, 3 et 2 joueurs, les arsenaux sont comptabilisés individuellement pour chaque pays.

6 - Le jeu

Pour la facilité et le rythme du jeu, il est conseillé de s'imposer des limitations de temps. Par exemple, 15 minutes pour la phase diplomatique (10 minutes pour les négociations et 5 minutes pour la rédaction par écrit

de perte d'un arsenal, c'est l'unité la plus proche de l'arsenal qui disparaît, et les flottes avant les armées.

A moins de 7 joueurs, on peut décider que les pays non attribués se défendent comme il est dit plus haut ou bien considérer les pays non-utilisés comme des pays neutres, c'est-à-dire possédant des arsenaux mais pas d'armées ni de flotte pour les défendre.

des ordres de marche). Cette précaution évite aux joueurs de disputer des parties interminables, ou, dans le cas d'une limitation de la durée, des parties qui se terminent au bout d'une campagne!

Le jeu consiste en une suite de campagnes militaires. On compte deux campagnes par tour : une d'Été et une d'Automne.

Chaque campagne comporte trois phases :
1) Diplomatique, 2) Rédaction des ordres de marche,
3) Exécution. Plus une phase supplémentaire durant la campagne d'Automne : délimitation des frontières.

7 - Phase diplomatique

L'Europe en 1900. Face à face, les grandes puissances de l'époque. Nul ne peut l'emporter seul; d'où l'utilité de se ménager des alliances. Les joueurs se concertent, ouvertement ou en aparté pour conclure des pactes, répandre des fausses nouvelles, sonder les intentions des adversaires. Tous les coups sont permis... et toutes les exigences aussi. On pourra exiger la rédaction commune des ordres de marche, le droit de regard sur ces ordres, mais on pourra aussi fournir une fausse feuille d'ordre et sortir ses véritables plans au moment de la remise des ordres.

Les négociations se font en tout lieu permettant un isolement plus ou moins parfait. Mais l'espionnage est également permis!

8-Rédaction des ordres de marche

La phase diplomatique terminée (10 minutes au maximum), les joueurs consignent par écrit les ordres de marche de leurs troupes. Ils indiquent la province de départ et la province d'arrivée de l'unité, ainsi que le type de mission qu'ils se voient confier. On utilise un code commun à tous comme on le voit ci-dessous :

Signes conventionnels

A : armée
F : flotte
S : soutenir
C : convoier

— : attaquer (ou avancer)
XXX : défendre (ou rester sur place)

L'opération doit prendre cinq minutes maximum. Ceci fait, les ordres rédigés sont confiés au meneur de jeu. Tout ordre erroné ou fantaisiste est ignoré et les unités restent en place. La rédaction des ordres est définitive et irréversible. Le meneur de jeu inscrit les déplacements de troupes sur le bloc fourni. Il est bon de se munir de crayons de couleurs pour différencier les mouvements de troupes des différents pays. Les joueurs peuvent exiger de vérifier eux-mêmes les ordres de marche.

TABLEAU DES NOMS ET ABRÉVIATIONS

Noms	Abréviations	Noms	Abréviations
Albanie	Alb	Finlande	Fin
Ankara	Ank	Galicie	Gal
Apulie	Apu	Gascogne	Gas
Arménie	Arm	Grèce	Grè
Belgique	Bel	Hollande	Hol
Berlin	Ber	Kiel	Kie
Bohème	Boh	Liverpool	Lpl
Brest	Bre	Livonie	Liv
Budapest	Bud	Londres	Lon
Bulgarie	Bul	Marseille	Mar
Bourgogne	Bou	Moscou	Mos
Clyde	Cly	Munich	Mun
Constantinople	Con	Naples	Nap
Danemark	Dan	Afrique du Nord	NAf
Edimbourg	Edi	Norvège	Nge
Noms	Abréviations	Noms	Abréviations
Paris	Par	Pays de Galles	PGa
Picardie	Pic	Varsovie	Var
Piémont	Pie	Yorkshire	Yor
Portugal	Por	Mer Adriatique	Adr
Prusse	Pru	Mer Égée	Égé
Rome	Rom	Mer Baltique	Bal
Ruhr	Ruh	Mer de Barents	Bar
Roumanie	Rou	Méditerranée Orientale	MOOr
Serbie	Ser	Golfe de Botnie	Bot
Sébastopol	Séb	Golfe du Lion	GLi
Silésie	Sil	Baie de Heligoland	Hel
Skaggerak	Ska	Mer Ionienne	Ion
Smyrne	Smy	Mer d'Irlande	Irl
Espagne	Esp	Atlantique Moyen	AtM
St-Petersbourg	StP	Atlantique Nord	AtN
Suède	Suè	Mer du Nord	Nrd
Syrie	Syr	Mer de Norvège	Nvn
Trieste	Tri	Mer Tyrrhénienne	MTy
Tunisie	Tun	Méditerranée Occidentale	MOc
Toscane	Tos	Manche	Man
Tyrol	Tyr	Mer Noire	Noi
Ukraine	Ukr	Côte est	ce
Venise	Ven	Côte nord	cn
Vienne	Vie	Côte sud	cs

9 - Phase d'exécution

Durant une campagne, on bouge tout ou partie de ses troupes. Il ne peut y avoir qu'une unité par zone occupée. Une unité ne peut faire qu'une de ces

4 missions par campagne : CONVOYER, SOUTENIR, ATTAQUER, AVANCER. Une flotte a le droit de contrôler une province maritime. Dans ce cas cependant, elle ne contrôlera plus la zone maritime qui s'y rattache. Par exemple, une flotte venant de l'Atlantique peut contrôler Brest mais ne contrôle plus l'Atlantique.

Les commandements à exécuter sur le terrain sont dans l'ordre :

1. Défendre (ou rester sur place) : XXX

Si l'ordre est de rester sur place, le joueur note le type de l'unité, plus la position et ensuite 3 croix.

- A Kie XXX

L'armée de Kiel est à l'arrêt

- F Nrd XXX

La flotte du Nord reste sur place

2. Attaquer (ou avancer) : —

Si une unité doit avancer en territoire immédiatement voisin, le joueur l'indique comme on le voit ci-dessous :

- A Ven — Tri

L'armée de Venise va sur Trieste.

Si le territoire visé est libre, il s'agit d'une simple avance; s'il est occupé, il s'agit d'une attaque.

- F Bal — Sue

La flotte de la Baltique se rend en Suède.

Des ordres impossibles sont, par exemple : ● A Tri — Boh

L'armée de Trieste ne peut pas entrer en Bohême, ces territoires n'ayant pas de frontière commune.

3. Soutenir : S

On peut soutenir n'importe quelle unité qui stationne, avance ou attaque.

Pour qu'un ordre de soutien soit valable, il faut que le joueur marque le départ et l'arrivée de l'unité soutenue.

- A Bud S A Tri

L'armée de Budapest soutient l'armée de Vienne qui se rend à Trieste.

- A Ukr S F Seb XXX

L'armée d'Ukraine soutient la flotte de Sébastopol qui se trouve à l'arrêt.

Un ordre de soutien n'est possible que si l'unité soutenante se trouve dans une province contiguë à la province attaquée. Les ordres de soutien sont cumulables. Ainsi une province qui possède 4 frontières peut être attaquée par une armée soutenue par 3 autres. Les ordres de soutien peuvent être donnés pour la défense d'un territoire. Le processus est le même : l'unité soutenante doit être dans la province adjacente à celle qui se défend. Il est interdit de soutenir ET de convoier; de soutenir ET de se déplacer; de soutenir plusieurs unités à la fois.

Soutien coupé

Si une unité est attaquée alors qu'elle en soutient une autre, elle doit annuler l'ordre et faire face à l'attaque. Dans ce cas, l'unité précédemment soutenue ne l'est plus. Si, par exemple, l'armée de la Ruhr soutient l'armée de la Hollande en vue d'une attaque sur la Belgique et que l'armée de Bourgogne attaque la Ruhr, le soutien est coupé.

4. Convoier : C

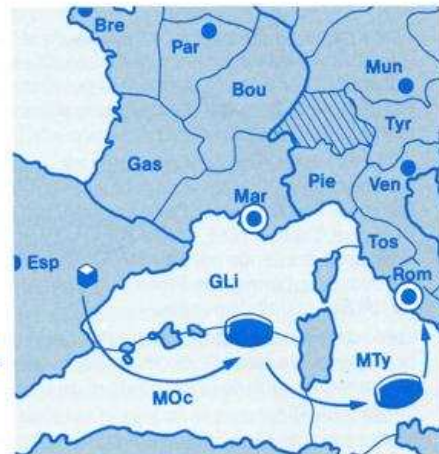
Une flotte peut recevoir l'ordre de convoier une armée d'une province maritime à une autre. Comme pour le soutien, il faut mentionner l'arrivée et le départ de l'unité convoiée. Les provinces concernées doivent être contiguës à la zone maritime du convoi. Une flotte convoie une armée par campagne. En revanche, une armée peut être convoiée par plusieurs flottes à travers plusieurs zones pour peu que celles-ci se touchent. Si une flotte convoiant une unité doit faire retraite, le convoi n'a pas lieu. En revanche, si une flotte convoiant une unité est simplement attaquée, le convoi se poursuit. Durant un convoi, la flotte ne peut, ni soutenir, ni bouger, ni attaquer.

L'armée d'Espagne marche sur Rome convoiée par la flotte de Méditerranée Occidentale puis par celle de la Mer Tyrrhénienne.



L'armée de Berlin, attaquée de tous côtés, est dissoute à la suite de ces ordres :

- A Kie — Ber
- A Mun S A Kie — Ber
- A Sil S A Kie — Ber
- A Pru S A Kie — Ber



10 - Les ordres

1. Arrêt

Si une unité à l'arrêt est attaquée en nombre supérieur, elle doit faire retraite.

2. Mouvement

Si la province est libre, pas de problème.

Si la province est occupée, l'attaquant doit être supérieur en nombre

3. Soutien

Si une unité qui soutient est attaquée, le soutien cesse.

4. Convoi

Le convoi ne peut se faire que le long des côtes.

5. Retraite

Une retraite n'est possible que sur une province libre et adjacente. On ne peut faire retraite dans une province libre à la suite d'un "Stand-off" (cf plus bas).

Si deux unités font retraite dans la même province, les deux unités sont éliminées.

Les armées ne peuvent faire retraite dans les zones maritimes même en étant convoyées. C'est le joueur possédant l'unité qui décide de la province de repli. Il est interdit de faire retraite dans une province laissée libre par l'attaquant.

En cas d'attaque de flanc, si toutes les autres provinces sont occupées, l'unité ne peut plus faire retraite. Elle est éliminée. Par exemple : l'armée de Picardie attaque la Belgique. De son côté, l'armée de Paris attaque la Picardie soutenue par l'armée de Bourgogne. Si Brest est occupée, l'armée de Picardie n'a plus de possibilités de retraite et doit disparaître.

Lorsque le jeu implique plusieurs retraites après une campagne, les joueurs inscrivent rapidement leurs itinéraires de retraite et les confient au meneur de jeu qui les applique.

Nota : Les joueurs peuvent s'entendre afin de ne perdre qu'une unité (en cas de province unique pour plusieurs armées par exemple).

5b. Divers

Les unités n'ayant pas reçu d'ordre de marche restent en place et se défendent.

Les déplacements circulaires sont possibles. Par exemple : l'armée de la Ruhr envahit la Hollande, la Hollande envahit la Belgique, la Belgique envahit la Ruhr.

Pour contrôler un arsenal conquis, il faut y avoir séjourné durant une campagne d'automne. La campagne d'été ne comptant pas. Par exemple, l'armée de Marseille peut se rendre en deux coups au Portugal. En automne, elle contrôle ainsi le Portugal mais pas l'Espagne. Si tous les arsenaux nationaux sont occupés, le joueur peut attendre l'automne prochain pour placer ses renforts.

Ici on distingue deux cas : ou les joueurs stockent leurs renforts en dehors de la carte et attendent de les placer lorsque c'est possible ou les renforts ne sont placés que si un arsenal peut les recevoir. Il s'agira pour les joueurs de décider en début de partie de la variante utilisée.

12 - Particularités géographiques

1. ÎLES

Certaines îles, sans importance stratégique, ne sont mentionnées sur la carte que par véracité géographique. Elles sont ignorées dans le jeu.

2. CÔTES

La Bulgarie, l'Espagne et St-Pétersbourg possèdent deux côtes et ont donc pour une flotte deux possibilités d'arrivée. Les ordres de marche visant ces côtes doivent donc comporter les côtes d'arrivée sous peine d'être annulés.

Lorsqu'une unité contrôle une côte, elle contrôle la province. Cependant une flotte ne peut entrer par une côte et sortir par une autre, ni faire retraite dans une zone non limitrophe à la côte d'arrivée, ni apporter son soutien à une province non limitrophe à la côte d'arrivée. Par exemple, une flotte entrant en Espagne

6. "Stand-off"

Si deux unités se déplacent dans une même province, personne ne bouge.

Si une unité se déplace dans une province occupée ou dont l'unité est dans l'impossibilité de bouger, personne ne bouge.

Si deux unités se déplacent, chacune dans la province de l'autre, personne ne bouge.

Ces trois cas sont désignés sous le nom de "Stand-off". Lors de la résolution des ordres, il est conseillé de résoudre les "Stand-off" en premier afin de faciliter les déplacements.

11 - Phase de délimitation des frontières

Cette phase n'a lieu qu'à la fin de la campagne d'automne. Il s'agit de comptabiliser le nombre d'unités et le nombre d'arsenaux de chaque pays. Les deux chiffres doivent toujours être égaux.

Pour indiquer qu'on contrôle un arsenal neutre ou ennemi, on place dessus une pastille de la couleur de son pays.

Les unités gagnées doivent obligatoirement apparaître dans les arsenaux nationaux (pour la France : Paris, Brest, Marseille) et les flottes, sur les arsenaux maritimes (pour la France : Brest).

En cas de perte, c'est le joueur perdant qui décide de l'unité à éliminer.

Nota : Si la Russie active une flotte à St-Pétersbourg, elle doit choisir la côte, Nord ou Sud.

par la côte Nord peut faire retraite ou apporter son soutien au Portugal et à la Gascogne mais pas à Marseille.

3. DÉTROITS

Dans la Manche et le détroit de Gibraltar, les déplacements de troupes ne peuvent se faire qu'à l'aide d'un convoi. En revanche, le passage Danemark, Suède et le Bosphore - Constantinople - se font librement tant pour les armées que pour les flottes. Une unité à Constantinople bloque l'entrée de la mer Noire. Une unité au Danemark bloque l'entrée de la Baltique.

Enfin, Berlin ne borde pas le Danemark.

13 - Précisions

Pour jouer à Diplomacy dans des conditions satisfaisantes, il est recommandé de nommer un meneur de jeu, de même qu'on prendra soin de limiter la durée de chaque phase et de s'y tenir.

Le meneur de jeu se munira de crayons de couleur (un pour chaque pays) et notera ainsi plus facilement les déplacements de troupe sur son bloc. Enfin c'est lui qui comptabilisera les ordres de marche ou de retraite et les fera appliquer.

14 - Règles pour le jeu par correspondance

Une variante récemment apparue aux USA (berceau de Diplomacy) : le jeu par correspondance. Les règles de base sont les mêmes. Les joueurs désignent un

arbitre et lui font parvenir, dans le délai imparti, leurs ordres de marche ; à lui, ensuite de redistribuer les résultats, toujours par voie postale. Aux USA, les résultats des campagnes sont publiés dans des

gazettes (les fanzines), qui regroupent plusieurs parties en cours.

15 - Résumé d'une campagne

ÉTÉ 1901 :

AUTRICHE-HONGRIE : A Vic — Tri
A Bud — Ser
F Tri — Alb

GRANDE-BRETAGNE : A Lpl — Yor
F Lon — Nrd
F Edi — Nvn

ALLEMAGNE : F Kie — Dan
A Ber — Kie
A Mun — Ruh

FRANCE : F Bre — AtM
A Par — Bou
A Mar — Esp

ITALIE : A Ven — Pie
A Rom — Ven
F Nap — Ion

RUSSIE : A Mos — Ukr
A Var — Gal
F Seb — Rou
F Stp — Bot

TURQUIE : A Con — Bul
A Smy — Con
F Ank — Noi

À la lumière de ces ordres, on peut conclure que la France et la Grande-Bretagne sont convenues de ne pas bouger dans la Manche.

D'autre part, selon toutes vraisemblances, la Russie et la Turquie n'ont signé aucun accord, sinon la flotte russe n'aurait pas appareillé pour la mer Noire.

Enfin, nous n'enregistrons aucune retraite pendant l'offensive d'été.

AUTOMNE 1901

AUTRICHE-HONGRIE : A Tri — Vie
A Ser S A Bul — Rou
F Alb — Gre

GRANDE-BRETAGNE : A Yor — Hol
F NrdXXXetCAYor — Hol
F Nvg — Nge

ALLEMAGNE : F Dan — Sue
A Ruh — Bel
A Kie — Dan

FRANCE : F Atn — Por
A Esp XXX
A Bou — Mar

ITALIE : A Pie — Mar
A Ven XXX
F Ion — Tun

RUSSIE : A Gal — Vie
F Bot — Sue
A Ukr S F Rou XXX

TURQUIE : A Bul — Rou
A Con — Bul
F NoiXXXetSABul — Rou

La Russie voit échouer ses 3 attaques. Il s'agit de 2 "Stand-off" Vienne et Suède et d'une retraite en Roumanie face aux forces combinées austro-turques (l'arsenal de Suède, laissé vide par l'Allemagne et la Russie, n'appartient à personne).

La Turquie partage les Balkans avec l'Autriche-Hongrie. L'Autriche-Hongrie partage les Balkans avec la Turquie et repousse la Russie.

L'Italie échoue dans son attaque sur Marseille à la suite d'un "Stand-off". La France s'empare de la péninsule ibérique en mobilisant 2 unités et repousse l'attaque italienne. La province de Marseille est libre mais, dans le cas présent, reste française.

L'Allemagne échoue en Suède.

La Grande-Bretagne s'empare de la Norvège et de la Belgique.

RENFORTS

L'ITALIE, avec Tunis, hérite d'une flotte qu'elle place à Rome + 1 ARSENAL
La FRANCE, avec l'Espagne et le Portugal, hérite de deux armées, l'une à Paris, l'autre à Marseille . . + 2 ARSENAUX
La GRANDE-BRETAGNE, avec la Hollande et la Norvège, hérite d'une flotte à Édimbourg et d'une armée à Londres + 2 ARSENAUX
L'ALLEMAGNE, avec la Belgique et le Danemark, hérite de deux armées. Notons que, même si elle le désire, l'Allemagne ne peut recevoir de flotte, son arsenal naval (Kiel) étant occupé + 2 ARSENAUX
La RUSSIE ne gagne ni ne perd 0 ARSENAL

La TURQUIE, avec la Roumanie et la Bulgarie gagne deux armées, l'une à Constantinople et l'autre à Smyrne + 2 ARSENAUX
 L'AUTRICHE-HONGRIE, avec la Serbie et la Grèce, gagne deux armées, l'une à Budapest et l'autre à Trieste + 2 ARSENAUX

ÉTÉ 1902 (ordres de marche)

GRANDE-BRETAGNE	: F Edi — Nvn F Nrd XXX et C A Lon — Nge A Lon — Nge F Nge — Stp A Hol XXX	La Grande-Bretagne consolide sa tête de pont en Scandinavie et rattache la Russie à St-Petersbourg par la Norvège.
RUSSIE	: F Bot — Sue A Gal — Var A Ukr XXX et S F Seb XXX F Seb XXX et S A Ukr XXX	La Russie, trop confiante dans ses alliances, s'empare sans coup férir de la Suède mais laisse St-Petersbourg désarmé. Au sud, elle se maintient fermement face à la Turquie, grâce à un "Stand-off" découlant d'un soutien mutuel des unités d'Ukraine et de Sébastopol.
TURQUIE	: A Rou XXX et S A Bul — Seb F Noi XXX et C A Bul — Seb A Bul — Seb A Con — Bul A Smy — Con	La Turquie, ayant passé des accords avec l'Autriche-Hongrie récupère sans combat la Galicie. C'est son seul mouvement de troupes.
AUTRICHE	: A Bud XXX et S A Vie — Gal A Vie — Gal A Tri XXX A Ser XXX F Gre XXX	
ITALIE	: F Tun — Moc F Rom — Mty A Pie XXX A Vie XXX	L'Italie déploie sa flotte en Méditerranée.
ALLEMAGNE	: A Mun — Ruh A Bel XXX A Ber — Kie A Kie — Dan F Dan — Bal	L'Allemagne se redéploie dans la Baltique face à la Hollande anglaise. En conclusion, tout le monde ou presque s'observe... C'est une phase classique de Diplomacy. Les arsenaux neutres ont été distribués, englobés dans les zones d'influence naturelle. Les prochaines conquêtes se feront directement sur les territoires des grandes puissances. La véritable partie commence!
FRANCE	: F Por — Atm A Esp — Mar A Mar — Bou A Bou — Par A Par — Pic	

AUTOMNE 1902 (ordres de marche)

GRANDE-BRETAGNE	: F Stp XXX et S A Nge A Nge XXX et S F Stp F Nvn XXX et S A Nge F Nrd XXX et S A Hol A Hol XXX et S F Nrd	La Grande-Bretagne confirme sa poussée à St-Petersbourg et défend la Hollande grâce à l'intervention française sur la Belgique. En effet, si l'Allemagne n'avait pas eu à défendre la Belgique, la Hollande était attaquée à 3/2 et tombait. En revanche, les 2 attaques combinées permettent :
RUSSIE	: F Sue XXX A Var — Liv A Ukr — Mos F Seb XXX	<ul style="list-style-type: none"> ● un "Stand-off" en Hollande, ● la prise de la Belgique par la France (2/1).
TURQUIE	: F Noi — Seb A Rou XXX et S F Noi A Bul — Ser A Con — Bul A Arm XXX et S F Noi — Seb	La Russie perd la Suède face à l'Allemagne, la flotte de la Baltique étant soutenue par l'armée du Kiel. Sébastopol subit le même sort malgré l'attaque sauvetage de l'Autriche-Hongrie. On passe de 3/1 à 2/1... C'est néanmoins insuffisant.
AUTRICHE	: F Gre XXX et S A Ser A Ser XXX et S A Gre A Tri XXX et S A Ser A Gal — Rou A Bud XXX et S A Gal — Rou	La Turquie gagne Sébastopol mais perd la Roumanie. L'armée de Roumanie a dû stopper son soutien pour faire face mais en vain!

ITALIE : F Mty — Gli
 F Toc XXX
 A Pie XXX
 A Ven XXX

FRANCE : F Atm — Naf
 A Mar XXX
 A Pic — Bel
 A Bou XXX et
 S A Pic — Bel
 A Par — Pic

ALLEMAGNE : A Kie — Hol
 A Ruh XXX et
 S A Kie — Hol
 A Bel XXX et
 S A Kie — Hol
 F Bal — Sue
 A Dan XXX et
 S F Bal — Sue

L'Italie avance en Méditerranée.

La France prend la Belgique.

L'Allemagne perd la Belgique mais gagne la Suède.
 Elle équilibre ainsi ses pertes.

RENFORTS

GRANDE-BRETAGNE : Rien ne change.

RUSSIE : Elle perd la Suède et Sébastopol. L'armée de Suède est éliminée ainsi que la flotte de Sébastopol. Il ne reste que 2 arsenaux donc 2 armées.

TURQUIE : Elle perd la Roumanie mais gagne Sébastopol. Il n'y a donc rien de changé.

AUTRICHE-HONGRIE : Elle gagne la Roumanie donc une armée.

ITALIE : Rien de changé.

FRANCE : Elle gagne une armée pour la Belgique et est obligée de la placer à Brest.

ALLEMAGNE : Elle perd la Belgique et son armée, mais gagne la Suède. Elle peut donc placer une armée à Berlin.

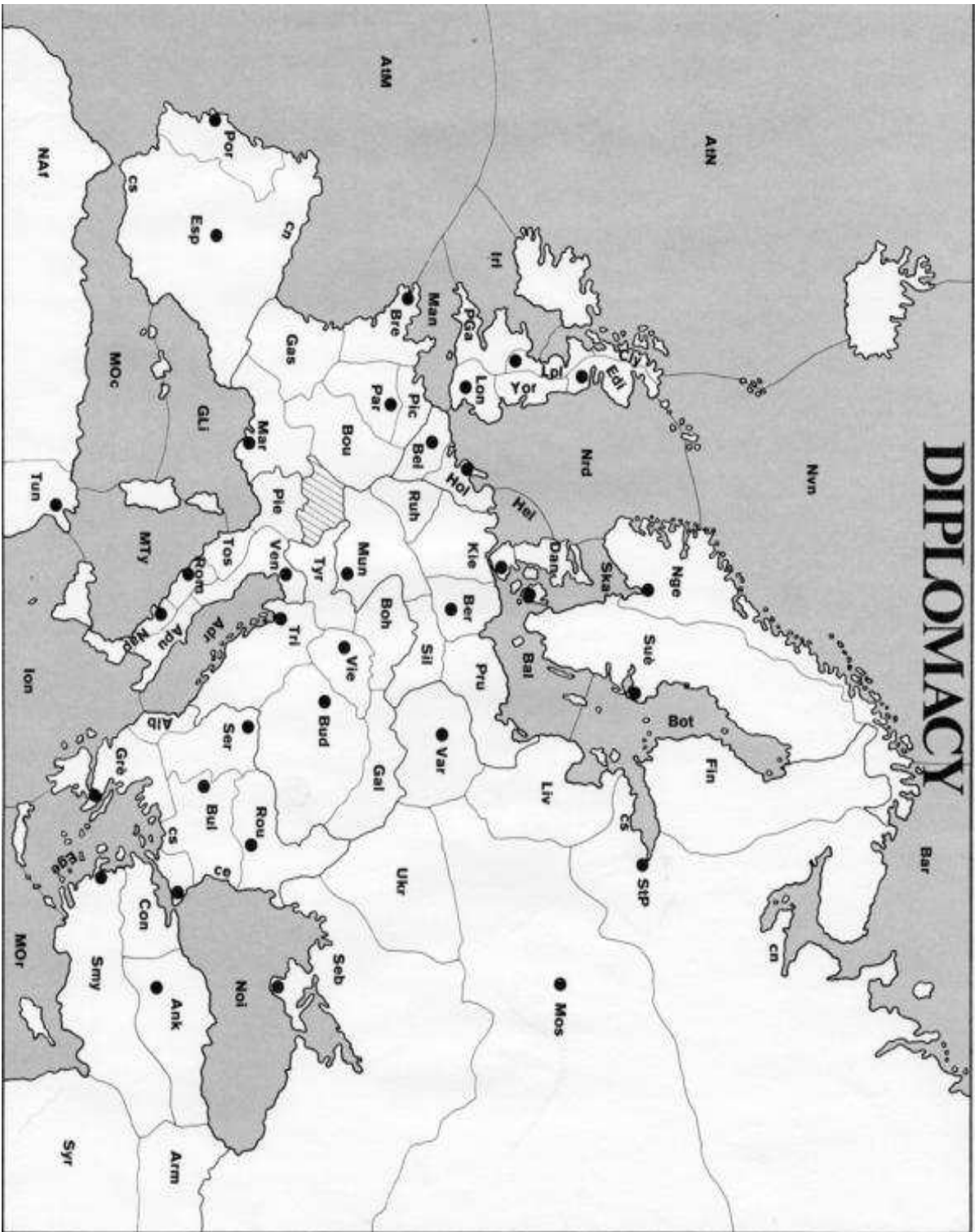
Service consommateurs

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos noms et adresse, à:

Pour la France:
Kenner Parker
 Service Consommateurs,
 14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

Pour la Belgique:
Kenner Parker
 Chaussée de Jette 518, 1090 Bruxelles

DIPLOMACY



Pour la rédaction rapide des ordres, il est conseillé d'utiliser les abréviations usuelles ci-dessous qui sont valables internationalement

- A Armée
- F Flotte
- XXX Arrêt
- Avancer ou attaquer
- S Soutenir
- C Convoier

Les ordres non exécutoires doivent être soulignés.