

I want you  
for  
Diplomacy

# Table des Matières

<b>1. INTRODUCTION</b> .....	<b>4</b>
<b>2. REGLES DU JEU DE DIPLOMACY</b> .....	<b>5</b>
2.1 JOUEURS ET PAYS .....	5
2.2 BUT DU JEU .....	5
2.3 PARTIE ABREGEE.....	5
2.4 DIPLOMATIE .....	5
2.5 STRUCTURE ECONOMIQUE (CENTRES).....	5
2.6 LA CARTE ET LES PIECES.....	6
2.6.1 <i>La Carte</i> .....	6
2.6.2 <i>Les Unités</i> .....	6
2.6.3 <i>Positions de départ</i> .....	6
2.7 L'ORDRE DE MOUVEMENT ET L'ECRITURE DES ORDRES.....	7
2.7.1 <i>Le Mouvement</i> .....	7
2.7.2 <i>Attaque</i> .....	7
2.7.3 <i>Particularité de certaines provinces</i> .....	7
2.7.3.1 <i>Kiel et Constantinople</i> .....	7
2.7.3.2 <i>Provinces à deux côtes (Bulgarie, Espagne et St Pétersbourg)</i> .....	7
2.7.3.3 <i>Suède et Danemark</i> .....	8
2.7.4 <i>Mécanisme d'écriture des ordres</i> .....	8
2.7.5 <i>Le Maître de Jeu ou Arbitre</i> .....	8
2.7.6 <i>Dates</i> .....	8
2.7.7 <i>Rédaction des Ordres</i> .....	8
2.8 LES CONFLITS .....	8
2.9 L'ORDRE DE SUPPORT.....	9
2.9.1 <i>Ordonner un Support</i> .....	9
2.9.2 <i>Effets du Support</i> .....	9
2.9.3 <i>Interdiction de se déloger soi-même</i> .....	9
2.9.4 <i>Stand-off entre deux unités d'un même pays</i> .....	10
2.9.5 <i>La Garnison Assiégée</i> .....	10
2.9.6 <i>Support à une unité qui reste sur place</i> .....	10
2.9.7 <i>Délogement d'une unité engagée dans un stand-off</i> .....	10
2.10 COUPER UN SUPPORT.....	11
2.11 RETRAITES .....	12
2.11.1 <i>Rédaction des ordres de retraites</i> .....	12
2.11.2 <i>Autres règles relatives aux retraites</i> .....	12
2.12 L'ORDRE DE CONVOI.....	12
2.12.1 <i>Convoi d'une armée à travers une province maritime</i> .....	12
2.12.2 <i>Convoi d'une armée à travers plusieurs provinces maritimes</i> .....	12
2.12.3 <i>Interruption d'un convoi</i> .....	13
2.12.4 <i>Convois ambigus</i> .....	13
2.12.5 <i>Une attaque convoyée ne protège pas les flottes qui convoient</i> .....	13
2.12.6 <i>Convoi maritime et mouvements terrestre</i> .....	13
2.13 GAIN ET PERTE D'UNITES .....	13
2.13.1 <i>Possession des Centres de Ravitaillement</i> .....	13

2.13.2 Ajustements : Constructions et Retraits d'unités .....	14
2.14 DIVERS.....	14
2.14.1 Durée de la Partie .....	14
2.14.2 Règles pour 6 à 2 joueurs .....	14
2.14.3 Désordre civil .....	15
2.14.4 Retrait des unités d'un pays en désordre civil .....	15
2.14.5 Notes .....	15
<b>3. REGLES DU JEU PAR CORRESPONDANCE.....</b>	<b>16</b>
3.1 DOMAINE D'APPLICATION .....	16
3.2 DEROULEMENT DES PARTIES.....	16
3.3 DATES LIMITES .....	16
3.4 REDACTION DES ORDRES .....	16
3.4.1 Contenu.....	16
3.4.2 Retraites et constructions conditionnelles .....	17
3.4.3 Changement d'ordre .....	17
3.4.4 Abandon.....	17
3.4.5 Ordres en commun.....	17
3.4.6 Changement d'adresse.....	17
3.4.7 Communiqués de presse .....	17
3.5 CONDITIONS D'ARBITRAGE .....	18
3.5.1 Conformité aux règles .....	18
3.5.2 Ordres mal rédigés .....	18
3.5.3 Oubli des ordres conditionnels.....	18
3.5.4 Ordres manquants .....	18
3.5.5 Abréviations pour les compte rendus .....	19
3.6 JOUEURS DE REMPLACEMENT .....	19
3.7 ERREUR DU MAITRE DU JEU.....	19
3.8 FIN DE PARTIE .....	19
3.9 RELATIONS ENTRE MJ ET JOUEURS .....	20
3.10 CONDITIONS FINANCIERE .....	20
<b>4. ANNEXES.....</b>	<b>21</b>
4.1 ABREVIATIONS ET NOTATIONS .....	21
4.1.1 Abréviations utilisées dans les comptes-rendus .....	21
4.1.2 Notations utilisées pour les cartes.....	21
4.2 CARTES .....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
4.2.1 La carte de Diplomacy pour le jeu par correspondance..	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
4.2.2 Une carte classique en va .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
4.2.3 Carte de Diplomcy pour 10 joueurs .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
4.3 EXEMPLE DE PARTIES.....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
4.3.1 Exemples avec Commentaires sur l'interprétation des Règles	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
4.3.2 Ouvertures de Printemps 1901 .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
4.3.3 Saratoga (1980) .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

# 1. INTRODUCTION

Depuis déjà de nombreuses années, le jeu de Diplomatie par correspondance s'est développé de façon considérable. Tout d'abord à travers les associations et les fanzines, puis par Internet quand les universités se sont connectées. Aujourd'hui, de plus en plus de particuliers sont connectés au Web, et communiquent grâce à cet outil lors des négociations.

Alors que ce jeu s'est informatisé, au point qu'il existe des sites où les parties sont arbitrées automatiquement, il m'a été impossible de trouver un fichier contenant les règles en français de ce jeu. Apparemment, dans la plupart des associations (même celles ayant pignon sur Web), la transmission de ce saint document se fait toujours par courrier postal.

Afin de d'y remédier, je me suis attelé à la recopie de ces règles d'après un document distribué par l'association Vortigern : *I want you for diplomacy*. Ce document contient une description des règles plus détaillées que celles contenues dans le jeu de plateau, et a l'avantage de contenir de nombreux exemples. Personnellement c'est la meilleure version que je connaisse. Le document papier a été compilé par Roland Prévot en 1985. J'y ai apporté quelques modifications mineures notamment au chapitre "*conditions financières*" qui ne concernait que Vortigern.

Je remercie Charles Dalmaso pour l'aide apportée à la création de ce document.

J Fontaine (1998)

[...]Le présent fascicule est destiné aux nouveaux joueurs, au moment où ils découvrent le jeu de diplomatie par correspondance. Il est destiné à les aider à s'initier plus rapidement, ou plus aisément, à certains de ses aspects qui peuvent, au début sembler mystérieux.

Le chapitre 2 est la version originale des règles du jeu. Il constitue la référence utilisée pour l'arbitrage des parties. Les joueurs qui auraient l'habitude de pratiquer la version *Miro* doivent l'étudier avec une attention toute particulière.

Le chapitre 3 explique en détail comment se déroulent les parties par correspondance. Il précise aussi les conditions d'arbitrage dans certains cas difficiles. [...]

(Roland Prévot 01/04/1985)

En annexes se trouvent différentes cartes permettant de jouer avec ces règles ainsi qu'une compilation d'articles concernant *Diplomacy*.

## **2. REGLES DU JEU DE DIPLOMACY**

### ***2.1 JOUEURS ET PAYS***

Le jeu de Diplomacy est conçu pour sept joueurs. Chacun représente l'une des grandes puissances européennes à la veille de la première guerre mondiale : Angleterre, Allemagne, Russie, Turquie, Autriche-Hongrie, Italie et France. Tous les joueurs sont indépendants. Au début de la partie, l'attribution des pays se fait par tirage au sort. C'est le seul moment où le hasard intervient.

### ***2.2 BUT DU JEU***

Dès qu'une grande puissance possède 18 centres de ravitaillement, elle est considérée comme ayant gagné le contrôle de l'Europe, et le joueur qui la représente est déclaré vainqueur de la partie. Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour terminer la partie avant qu'un vainqueur n'ait été déterminé ; dans ce cas, tous les joueurs ayant encore des unités en jeu participent à la nullité.

### ***2.3 PARTIE ABREGEE***

La conquête de 18 centres de ravitaillement peut prendre beaucoup de temps, et les joueurs peuvent décider à l'avance d'arrêter la partie à un moment donné. Ils peuvent se mettre d'accord pour déclarer vainqueur le joueur qui a le plus d'unités en jeu à ce moment-là.

### ***2.4 DIPLOMATIE***

1. Les accords entre joueurs ont une influence déterminante sur le cours de la partie. Ils sont conclus pendant la période de négociations qui commence chaque tour de jeu. Cette période dure 30 minutes le premier tour et 15 minutes par la suite. Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour réduire cette durée.
2. Pendant la période de négociations, un joueur peut dire ce qu'il veut. D'habitude, les joueurs vont dans une autre pièce ou dans un coin par groupe de deux ou trois pour s'isoler. Ils essaient de tenir secrète la nature de leur conversation. Ils peuvent essayer d'espionner la conversation des autres. Les conversations portent en générale sur des marchandages ou des préparations d'actions militaires communes, mais elles peuvent aussi inclure des échanges d'informations, des dénonciations, des menaces, la propagation de rumeurs et ainsi de suite... Des déclarations publiques peuvent être faites ; des documents peuvent être rédigés et portés à la connaissance d'autres joueurs à la convenance des participants. Les règles n'obligent pas un joueur à respecter sa parole ; la décision de faire confiance à un autre joueur en fonction de la situation est l'un des aspects du jeu.

### ***2.5 STRUCTURE ECONOMIQUE (CENTRES)***

Certaines provinces de la carte (34 au total) sont appelées des "centres de ravitaillement". Elles portent un point (rond, ou autre symbole) représentant une ville. Chacune de ces provinces permet d'assurer le maintien d'une armée ou d'une flotte. Une

puissance (un joueur) ne peut pas avoir plus d'unités (armées ou flottes) qu'il ne possède de centres de ravitaillement. Il ne peut donc jamais y avoir plus de 34 unités en jeu simultanément. Un pays gagne ou perd des unités en fonction du nombre de centres de ravitaillement qu'il possède

## **2.6 LA CARTE ET LES PIECES**

### *2.6.1 La Carte*

Les éléments géographiques qui apparaissent sur la carte ont, à l'exception des cotes, un caractère purement décoratif. Les pays sont séparés par des traits épais. Chaque grande puissance comprend plusieurs provinces séparées par des traits fins. Les pays neutres, ne comprennent qu'une seule province. Les mers sont découpées en provinces maritimes par des traits fins. Chaque province, terrestre ou maritime constitue un "espace".

### *2.6.2 Les Unités*

Les armées sont représentées par des bloc carrés; elles représentent les forces qui contrôlent une province. Les flottes sont représentées par des formes allongées; elles représentent les navires de guerre qui contrôlent une province maritime ou côtière. Le jeu contient 112 pièces : 8 armées et 8 flottes par grande puissance. Quand l'une d'elle atteint une taille telle qu'elle ne dispose plus de pièce d'une sorte ou de l'autre, elle peut prendre celle d'une puissance qui aura été éliminée de la partie.

### *2.6.3 Positions de départ*

Au début de la partie, chaque grande puissance, à l'exception de la Russie, possède trois centres de ravitaillement et trois unités. La Russie possède quatre centres de ravitaillement et quatre unités. Chaque unité est placée sur un centre national, dans la position suivante (A signifie armée et F signifie flotte) :

Angleterre	F Londres, F Edimbourg, A Liverpool
Allemagne	A Berlin, A Munich, F Kiel
Russie	A Moscou, A Varsovie, F St Petersburg (côte sud), F Sébastopol
Turquie	A Constantinople, A Smyrne, F Ankara
Autriche-Hongrie	A Vienne, A Budapest, F Trieste
Italie	A Rome, A Venise, F Naples
France	A Paris, A Marseille, F Brest

Les douze centres restants ne sont pas occupés au début de la partie.

NB : Une variante intéressante propose que l'Italie commence avec une flotte à Rome au lieu d'une armée.

## **2.7 L'ORDRE DE MOUVEMENT ET L'ECRITURE DES ORDRES**

### *2.7.1 Le Mouvement*

Il ne peut jamais y avoir plus d'une unité à la fois par espace. A chaque tour, chaque grande puissance peut donner des ordres à toutes ses unités, à certaines d'entre elles seulement, voire à aucune.

Une unité ne peut recevoir qu'un seul ordre par tour : une armée peut recevoir l'ordre de se déplacer, de rester sur place ou de supporter ; une flotte peut recevoir l'ordre de se déplacer, de rester sur place, de supporter ou de convoier.

Une armée peut se déplacer vers toutes les provinces terrestres adjacentes, sauf si elle entre en conflit avec une autre unité (puisque deux unités ne peuvent occuper la même province en même temps). Une flotte peut se déplacer vers toutes les provinces maritimes ou côtières adjacentes, sauf si elle entre en conflit avec une autre unité.

Quand une flotte est dans une province côtière, les navires peuvent être situés n'importe où le long de la côte. La flotte ne peut se déplacer vers une autre province côtière que si celle-ci est adjacente par la côte, de façon que les navires puissent se déplacer sans la quitter ; par exemple, une flotte peut se déplacer de Rome en Toscane ou de Rome à Naples mais pas de Rome à Venise, car ces deux provinces, bien qu'elles soient toutes deux côtières et adjacentes, ne sont adjacentes que par une frontière terrestre et pas le long d'une côte.

Les unités ne peuvent occuper ni les îles (à l'exception de l'Angleterre), ni la Suisse, ni, d'une façon générale, les endroits qui ne sont pas explicitement nommés sur la carte.

### *2.7.2 Attaque*

Un ordre de mouvement, correctement rédigé, pourra être appelé dans les présentes règles une "attaque".

### *2.7.3 Particularité de certaines provinces*

#### *2.7.3.1 Kiel et Constantinople*

Les flottes peuvent entrer par une côte et sortir par l'autre, grâce au canal de Kiel ou au Bosphore. Ceci n'empêche pas les armées de traverser librement ces provinces. Ceci ne veut cependant pas dire que les unités peuvent sauter par dessus ces provinces.

#### *2.7.3.2 Provinces à deux côtes (Bulgarie, Espagne et St Pétersbourg)*

Une flotte qui entre dans une de ces province pénètre par l'une des deux côte et ne peut ressortir que vers une province adjacente à cette même côte : elle occupe néanmoins la totalité de la province. Si une flotte reçoit l'ordre d'attaquer une de ces province et si elle peut le faire par un côte ou par l'autre, l'ordre d'attaque doit alors nécessairement préciser la côte en question, faute de quoi la flotte ne bouge pas (ordre invalide car ambiguë).

Une flotte qui peut se déplacer vers l'une de ces province peut "supporter" une action vers cette province (voir 2.9 L'ordre de Support) sans tenir compte de la côte en question. Ainsi une flotte à Marseille ne peut se déplacer que vers la côte sud de l'Espagne, mais peut supporter le mouvement d'une flotte vers la côte nord (ou le maintien d'une flotte qui se trouve sur la côte nord). Il doit être clair que la réciproque n'est pas vraie : une flotte située sur la côte nord de l'Espagne ne peut pas supporter un mouvement vers Marseille car elle n'est pas en position pour attaquer Marseille.

### 2.7.3.3 *Suède et Danemark*

Une armée ou une flotte peut se déplacer de Suède au Danemark, et vice versa. Une flotte qui se déplace de la mer Baltique au Skagerrak (ou vice versa) doit nécessairement passer par le Danemark ou la Suède. La frontière entre la Suède et le Danemark ne sépare pas la Suède en deux côtes. Enfin, le Danemark n'est pas adjacent à Berlin.

### 2.7.4 *Mécanisme d'écriture des ordres*

Chaque joueur écrit ses ordres sur une feuille de papier. En général, il les tient secrets. Les ordres de tous les joueurs sont révélés simultanément. Chacun lit ses propres ordres pendant que les autres vérifient qu'il lit bien ce qu'il a écrit. Un ordre illégal est sans effet, et l'unité qui l'a reçu reste sur place. Un ordre erroné doit être exécuté s'il est légal. Un ordre ambiguë, pouvant recevoir plus d'une interprétation est sans effet. Un ordre mal rédigé, mais dont l'intention est clair doit être exécuté.

### 2.7.5 *Le Maître de Jeu ou Arbitre*

Si une huitième personne est disponible, il peut être pratique de lui attribuer la fonction de Maître du Jeu (MJ). Le MJ rassemble les ordres des différents joueurs, les lit, arbitre les conflits et prend les décisions qui peuvent s'avérer nécessaires. Son rôle doit être strictement neutre. Il doit aussi s'assurer du respect des délais des périodes de négociations. Il doit tenir le compte de la possession des centres de ravitaillement.

### 2.7.6 *Dates*

Les ordres du premier tour sont datés de *printemps 1901*, ceux du second d'*automne 1901*, ceux du troisième de *printemps 1902*, et ainsi de suite...

### 2.7.7 *Rédaction des Ordres*

Les ordres doivent donner la nature l'unité (A pour armée ou F pour flotte), la province sur laquelle elle se trouve et l'ordre proprement dit. Il est commode de commencer une saison avec la liste des ses unités avec leur position (sur une colonne), puis d'utiliser cette liste pour la rédaction des ordres. On peut utiliser les noms des provinces mais aussi leur abréviations.

## **2.8 LES CONFLITS**

1. Si deux unités ou plus reçoivent l'ordre d'attaquer la même province, aucune ne se déplace.
2. Si une unité reçoit l'ordre de rester sur place, ou si elle reçoit l'ordre de se déplacer et si son mouvement échoue, un unité, qui reçoit l'ordre d'attaquer la province sur laquelle se trouve la première unité, ne se déplace pas.
3. Si deux unités reçoivent respectivement l'ordre d'attaquer l'espace occupé par l'autre, aucune des deux ne bouge.

Ces trois situations sont appelées des "stand-off". Comme toutes les règles relatives au conflit, celles-ci s'appliquent quelle que soit la nature des unités en jeu : les armées et les flottes sont de force égale et ne diffèrent que par leur possibilité de mouvement. Ces règles s'appliquent indifféremment à part les deux exception signalées en 2.9.3 et dans la note en 2.9.6 selon que les unités en jeu appartiennent au même joueur ou à des joueurs différents.

## **2.9 L'ORDRE DE SUPPORT**

### **2.9.1 Ordonner un Support**

Une unité peut renoncer à se déplacer pour supporter une autre unité qui essaie de rester sur place ou d'attaquer une autre province. Cette province doit être une de celle que l'unité qui supporte aurait pu elle-même attaquer : autrement dit, la province de destination de l'action supportée doit être adjacente à celle où se trouve l'unité qui supporte, et doit convenir à la nature de cette unité, armée ou flotte.

Pour écrire un ordre de support, il faut préciser l'emplacement de l'unité qui supporte, le mot "supporte" (en abrégé "S") et la localisation et la destination de l'unité supportée.

Par exemple, A TYR-MUN, A BOU S A TYR-MUN. On peut également supporter des unités d'un autre pays : A SIL S RUSSIE A VAR-PRU.

Les flottes peuvent supporter des armées et vice versa ; mais une flotte ne peut pas donner un support vers l'intérieur des terres ou vers une province côtière qui n'est pas adjacente à la côte, et une armée ne peut pas donner un support vers une province maritime.

### **2.9.2 Effets du Support**

Une unité se déplace avec sa force propre à laquelle s'ajoute (sans limitations) celle des supports valide quelle reçoit. A moins que son mouvement ne soit mis en échec par une autre unité également ou mieux supportée, elle peut effectuer son mouvement sans tenir compte des règles des conflits décrites ci-dessus. Si des unités recevant le même nombre de support entrent en conflit, les règles normales des conflits s'appliquent.

Si une unité qui serait normalement restée dans la province où elle se trouvait, est attaquée par une unité mieux supportée, elle est délogée et doit faire retraite ou être retiré du jeu.

### **2.9.3 Interdiction de se déloger soi-même**

Une exception mentionnée en 2.8 est qu'une attaque ordonnée vers une province occupée par une unité du même pays, ne peut réussir que si cette unité quitte sa province d'origine. L'ordre resterait néanmoins valide pour empêcher une unité ennemie de pénétrer sur la province attaquée. De même, un support donné par un joueur à l'attaque d'un autre joueur sur une province occupée par une de ses propres unités, ne permet pas à l'autre joueur de déloger cette unité, mais il reste valide pour défendre cette province contre une autre attaque.

- **Exemple 1** : (voir les conventions de notation en annexe : les mouvements notés "=" réussissent, ceux notés "-" échouent).

Angleterre                    F DAN:FIE, F NRD: DAN, F HEL S F NRD-DAN

Russie                        A BER:KIE, F BAL S F SKA-DAN, F SKA:DAN

L'Angleterre ne peut pas déloger sa propre unité, mais son attaque supportée vers le Danemark est suffisante pour empêcher la Russie d'y entrer.

- **Exemple 2** :

France                        A BOU H

Allemagne                  A MUN:BOU, A FIE S AUTRICHE A BOH-MUN

Autriche                     A BOH:MUN

Le support allemand donné à l'Autriche Hongrie ne lui permet pas de déloger l'unité allemande de Munich. Toutefois, si l'Autriche avait supporté son attaque sur Munich,

par exemple au moyen de A TYR S A BOH-MUN, l'armée allemande aurait été délogée et forcée de faire retraite.

#### 2.9.4 Stand-off entre deux unités d'un même pays

Un joueur ne peut pas déloger ses propres unités, mais il a parfaitement le droit de se bloquer lui-même en ordonnant deux attaques également supportées sur la même province. Si l'une des deux attaques est mieux supportée, elle réussit.

- Exemple 3 :

Autriche	A SER=BUD, A VIE:BUD
Russie	A GAL S A AUTRICHE SER-BUD

Le mouvement autrichien A SER-BUD réussit grâce au support russe. Il échouerait s'il y avait une armée autrichienne à Budapest. A noter que le mouvement réussit que le support soit donné, comme dans l'exemple, par une unité d'un autre joueur ou par une unité du même joueur.

#### 2.9.5 La Garnison Assiégée

Du fait qu'une unité n'est délogée que si une autre unité peut pénétrer sur la province ou elle se trouve (voir 2.9.2), il découle que, dans le cas de deux attaques également supportées, donnant lieu à un stand-off, l'unité qui se trouve sur la province attaquée n'est pas délogée.

- Exemple 4 :

Autriche	A SER H
Russie	A ROU:SER, A BUD S A ROU-SER
Turquie	A BUL:SER, A GRE S A BUL-SER

Rien arrive à l'armée autrichienne. Toutefois, si elle avait tenté de donner un support, celui-ci aurait été coupé par l'une ou l'autre des deux attaques.

#### 2.9.6 Support à une unité qui reste sur place

Une unité qui ne reçoit pas d'ordre de se déplacer (c'est à dire, qui reçoit l'ordre de rester sur place, de convoier, de supporter ou qui ne reçoit aucun d'ordre), peut être supportée sur place. Une unité qui reçoit l'ordre de se déplacer ne peut être supportée que pour son déplacement. Elle ne peut pas être supportée sur place au cas où son mouvement échouerait. Ainsi A MUN H, A BOH S A MUN est valide, alors que A MUN-BER, A BOH S A MUN ne l'est pas parce que l'armée de Munich reçoit l'ordre de se déplacer.

Note : Une unité n'a pas besoin de se trouver sur une province adjacente à l'unité qu'elle supporte. Elle doit se trouver sur une province adjacente à la province visée par l'attaque qu'elle supporte et elle doit pouvoir se déplacer vers cette province s'il n'y a pas de conflit. Un support ne peut pas être donné par convoi. Un joueur ne peut pas couper un de ses propres supports (voir 2.10 : couper un support).

#### 2.9.7 Délogement d'une unité engagée dans un stand-off

Il découle des règles précédentes que si deux unités également supportées attaquent la même province, aucune ne se déplace, même si l'une d'elle est délogée par une attaque supportée pendant le même tour. Cependant, si deux unités attaquent la même province, et si l'une d'entre elle est délogée par une unité qui vient de cette province, l'autre peut effectuer le mouvement.

- Exemple 5 :

Turquie                    A BUL:ROU  
 Russie                    A ROU=BUL, F NOIS A ROU-BUL, A SEB=ROU

L'armée turque de Bulgarie est délogée. L'armée russe de Sébastopol, qui a reçu l'ordre d'attaquer la même province que l'armée turque, la Roumanie, effectue quand même son mouvement, parce que l'armée turque a été délogée par une attaque provenant justement de Roumanie.

- Exemple 6 :

Turquie                    A BUL:ROU, F NOIS A BUL-ROU  
 Russie                    A ROU=BUL, A GRE S A BUL-ROU, A SER S A ROU-BUL,  
                                   A SEB=ROU

L'attaque de l'armée turque, bien que supportée, n'empêche pas la réussite du mouvement russe vers la Roumanie, parce que l'armée a été délogée par une unité russe en provenance de Roumanie.

Note : Dans ces deux exemples, si la Russie n'avait pas ordonné à l'armée de Sébastopol de se déplacer en Roumanie, une unité délogée aurait pu y faire retraite car il n'y a pas eu de stand-off sur cette province. Une unité délogée n'a aucun effet sur la province d'où provient l'unité qui la déloge.

## **2.10 COUPER UN SUPPORT**

Quand une unité reçoit un ordre de support, et quand elle est attaquée par une unité provenant d'une province différente de celle vers laquelle l'ordre de support est dirigé, ou quand elle est délogée, quelle que soit l'origine de l'unité qui la déloge, le support est "coupé". L'unité qui devait recevoir ce support ne le reçoit pas.

- Exemple 7 :

Allemagne                A PRU:VAR, A SIL S A PRU-VAR  
 Russie                    A VAR H, A BOH:SIL

Le support de l'armée de Silésie est coupé par l'attaque venant de Bohême.

- Exemple 8 :

Allemagne                A PRU=VAR, A SIL S A PRU-VAR  
 Russie                    A VAR:SIL

Le support allemand n'est pas coupé par l'attaque venant de Varsovie parce que c'est précisément la province vers laquelle est dirigée l'attaque supportée.

- Exemple 9 :

Allemagne                A BER:PRU, A SIL S A BER-PRU  
 Russie                    A PRU=SIL, A VAR S A PRU-SIL, F BAL:PRU

L'armée allemande est délogée par l'armée russe venant de Prusse. Son support est donc coupé et il y a stand-off sur la Prusse.

- Exemple 10 :

Allemagne                A BER H, A MUN:SIL  
 Russie                    A PRU=SIL, A VAR S A PRU-SIL, F BAL:PRU

L'armée allemande de Munich est délogée par l'attaque russe ; elle coupe toutefois le support donné par l'armée russe de Silésie et empêche donc l'armée russe de Prusse de prendre Berlin.

## **2.11 RETRAITES**

Une fois que tous les ordres ont été lus, les conflits résolus et les mouvements effectués, toute unité délogée doit faire retraite. Elle doit être placée sur une province où elle pourrait normalement se déplacer si elle n'entraîne pas en conflit avec une autre unité, c'est à dire une province adjacente convenant à sa nature, armée ou flotte. L'unité ne peut cependant se retirer ni vers une province qui est déjà occupée, ni vers la province d'où provient l'unité qui la déloge, ni vers une province qui a été laissée libre à la suite d'un stand-off. S'il n'y a aucune province disponible pour la retraite, l'unité délogée est retirée du jeu.

### *2.11.1 Rédaction des ordres de retraites*

S'il y a plus d'une unité délogée, les ordres de retraite sont rédigés immédiatement par les joueurs concernés, sans période de négociation, et révélés en même temps comme pour les ordres de mouvement.

### *2.11.2 Autres règles relatives aux retraites*

Un joueur peut décider de retirer une unité plutôt que de faire retraite. Si deux ou plusieurs unités n'ont qu'une seule et même province disponible pour faire retraite, elles sont toutes retirées, sauf si une seule des unités reçoit l'ordre de faire retraite et les autres d'être retirées. Dans ce cas, l'unité qui reçoit l'ordre de faire retraite peut le faire. D'une façon générale, si deux ou plusieurs unités reçoivent l'ordre de faire retraite dans une même province, elles sont toutes retirées. Si un joueur omet d'ordonner une retraite alors qu'elle est nécessaire, l'unité délogée est retirée. Les retraites ne peuvent ni être convoyées, ni être supportées.

## **2.12 L'ORDRE DE CONVOI**

### *2.12.1 Convoi d'une armée à travers une province maritime*

Une flotte située dans une province maritime, peut convoier une armée d'une province côtière adjacente à une autre. L'armée doit recevoir l'ordre de déplacement vers la province de destination et la flotte doit recevoir l'ordre de convoi. La lettre "C" est l'abréviation de "convoie". L'ordre donné à la flotte doit préciser à la fois la province de départ et la province de destination de l'unité convoyée. Les deux ordres doivent mentionner la même destination ; sinon le convoi échoue. Par exemple : A LON-BEL, F NRD C A LON-BEL.

Une flotte peut convoier une armée appartenant à un autre joueur. Il est alors préférable de mentionner la nationalité de l'armée convoyée ; par exemple, F NRD C ANGLETERRE A LON-BEL.

Une flotte ne peut pas convoier plus d'une armée par tour.

### *2.12.2 Convoi d'une armée à travers plusieurs provinces maritimes*

Si deux ou plusieurs flottes sont situées dans des provinces maritimes adjacentes, elles peuvent convoier elles peuvent convoier une armée à travers ces provinces en un seul tour. Par exemple :

Angleterre : A LON-TUN, F MAN C A LON-TUN, F AMO C A LON-TUN

France : F MOR C ANG. A LON-TUN

### 2.12.3 *Interruption d'un convoi*

Si une flotte ayant reçu un ordre de convoi est délogée, l'armée reste dans sa province de départ et n'a aucun effet sur la province de destination. Une attaque sur une flotte ayant reçu un ordre de convoi n'a aucun effet sur le convoi si la flotte n'est pas délogée.

- Exemple 11 :

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

La flotte de Mer Tyrrhénienne est délogée et l'armée reste en Espagne.

### 2.12.4 *Convois ambigus*

Si l'ensemble des ordres autorise plus d'un cheminement entre les provinces de départ et de destination de l'unité convoyée, le mouvement reste possible malgré cette ambiguïté. Le convoi n'est interrompu que si une ou plusieurs flottes constituants des maillons essentiels dans la chaîne du convoi sont délogées.

- Exemple 12 :

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

La flotte de Manche est délogée par l'attaque française, mais le convoi peut quand même réussir grâce à la flotte de Mer du Nord.

### 2.12.5 *Une attaque convoyée ne protège pas les flottes qui convoient*

Si une armée convoyée attaque une flotte qui supporte une flotte qui attaque la flotte qui convoie, le support donné par la flotte attaquée n'est pas coupé.

- Exemple 13 :

France A ESP:NAP, F GLI C A ESP-NAP, F MTY C A ESP-NAP  
Italie F ION=MTY, F NAP S F ION-MTY

Sans cette règle, la France pourrait soutenir que l'armée coupe le support donné par la flotte italienne de Naples, permettant ainsi à la flotte de Mer Tyrrhénienne de ne pas être délogée, alors que l'Italie pourrait soutenir que le délogement de la flotte a interrompu le convoi et que l'armée ne peut pas attaquer Naples pour couper le support.

### 2.12.6 *Convoi maritime et mouvements terrestre*

Si une armée peut se déplacer à la fois par voie terrestre et par convoi, un des cheminements doit être choisi et l'autre considéré comme nul, en fonction de l'intention résultant de la totalité des ordres du joueur qui possède l'armée.

## 2.13 **GAIN ET PERTE D'UNITES**

### 2.13.1 *Possession des Centres de Ravitaillement*

Un joueur prend possession d'un centre de ravitaillement quand une de ses unités occupe ce centre après une saison d'automne, retraites incluses. Ce centre peut ensuite être

laissé inoccupé aussi longtemps que le joueur le désire ; il permet de maintenir une unité tant qu'un autre joueur n'en prend pas possession.

Il est important de noter que la possession d'un centre ne peut être acquise qu'après un mouvement d'automne. Une unité qui occupe un centre à l'issue d'une saison de printemps et qui le quitte, pendant l'automne ne permet pas de prendre possession de ce centre. Un joueur conserve un centre qu'il possède tant que, à l'issue d'un mouvement d'automne, ce centre est vide ou occupé par une de ses propres unités.

### *2.13.2 Ajustements : Constructions et Retraits d'unités*

Après les mouvements et les retraits d'automne, le nombre d'unités de chaque joueur doit être ajusté au nombre de centres de ravitaillement qu'il possède. S'il a moins de centres que d'unités, il doit retirer du jeu les unités qu'il a en trop. C'est lui qui choisit les unités à retirer. S'il a plus de centres que d'unités, il peut construire de nouvelles unités; il place chaque nouvelle unité dans un de ses centres de ravitaillement nationaux, à condition que celui-ci soit vide et qu'il en ait conservé la possession. Il doit préciser s'il s'agit d'une armée ou d'une flotte, notamment dans un centre côtier (si le joueur russe construit une flotte à Saint Pétersbourg, il doit préciser sur quelle côte sinon l'ordre n'est pas valable). Si ses centres de ravitaillement nationaux ne sont pas disponibles, qu'ils soient occupés par ses propres unités ou qu'ils soient possédés par un autre joueur, il doit attendre la saison d'automne suivante pour construire, à condition qu'il y ait encore droit à ce moment là.

## **2.14 DIVERS**

### *2.14.1 Durée de la Partie*

Il est sage de prévoir au moins quatre heures, même pour une partie courte. La période de rédaction des ordres qui vient après la période de négociations ne doit pas dépasser cinq minutes. Les négociations ne doivent pas être autorisées pendant la rédaction des ordres ou l'adjudication, et avant les retraits et les ajustements. Il faut prévoir une demi-heure environ pour expliquer les règles aux joueurs débutants. Ils faudrait alors leur permettre de jouer quelques saisons pour se familiariser avec le mécanisme des règles avant qu'ils n'entament leur première partie.

### *2.14.2 Règles pour 6 à 2 joueurs*

- Six joueurs. Eliminer l'Italie. Les unités italiennes restent sur place et défendent leur position, mais ne se supportent pas entre elles. Elles peuvent être supportées sur place par les unités des autres joueurs. Si elles sont délogées, elles sont retirées du jeu. La première année du jeu peut être fixée à 1870.
- Cinq joueurs. Eliminer l'Italie et l'Allemagne de la même façon que ci-dessus. La première année du jeu peut être fixée à 1801.
- Quatre joueurs. Un joueur prend l'Angleterre, et les autres l'une des paires suivantes : Autriche/France, Allemagne/Turquie, Italie/Russie.
- Trois joueurs. Deux possibilités : 1) Un joueur prend la Russie et les deux autres se partagent les pays restants de la façon suivante : Angleterre/France/Allemagne et Autriche/Italie/Turquie. 2) Un joueur prend Angleterre/Allemagne/Autriche, le deuxième Russie/Italie et le troisième France/Turquie.
- Deux joueurs (première guerre mondiale). Un joueur prend Angleterre/France/Russie et l'autre Autriche/Allemagne/Turquie. L'Italie est neutre et aucune unité ne peut pénétrer sur le territoire italien. La partie commence au printemps 1914. Avant les ajustements

d'automne 1914, on tire à pile ou face. Le gagnant prend le contrôle de l'Italie au printemps 1915. Le critère de victoire est la possession de 224 unités en jeux. C'est une bonne méthode pour apprendre les règles.

Note : Avec les règles pour quatre, trois et deux joueurs, la possession des centres de ravitaillement est calculée pour chaque pays séparément, même si deux ou plusieurs d'entre eux sont contrôlés par le même joueur. Les ajustements sont fait pour chaque pays conformément aux règles ci-dessus.

### 2.14.3 *Désordre civil*

Si un joueur quitte la partie, ou simplement ne donne pas d'ordres pour une saison de printemps ou d'automne, son gouvernement civil est considéré comme s'étant effondré. Ses unités restent en place mais ne se supportent pas entre elles. Si elles sont délogées, elles sont retirées du jeu. Aucune construction ne peut être effectuée pour ce pays. Un joueur qui a temporairement abandonné la partie peut la reprendre s'il lui reste des unités. Il est préférable, si c'est possible, d'autoriser une autre personne (qui n'a pas joué dans la partie, ou, à défaut, qui en a été éliminé), à remplacer le joueur qui à abandonné. Les joueurs doivent se mettre d'accord au début de la partie sur la conduite à suivre dans un tel cas.

### 2.14.4 *Retrait des unités d'un pays en désordre civil*

Si une unité d'un pays en désordre civil doit être retirée (après la perte d'un centre de ravitaillement), l'unité la plus éloignée de son territoire national (c'est à dire la plus éloignée du plus proche centre de ravitaillement par l'itinéraire le plus court en tenant compte des convois) est retiré en premier. En cas d'égalité, une flotte est retirée plutôt qu'une armée. S'il il existe encore plus d'une solution, l'unité retirée sera celle qui est située sur la première province dans l'ordre alphabétique.

### 2.14.5 *Notes*

Les flottes situées à Kiel, à Constantinople ou dans toute province côtière, ne peuvent convoier.

La règle selon laquelle deux unités recevant l'ordre d'échanger leurs positions ne se déplacent pas ne s'applique pas dans le cas de trois unités (mouvement tournant) : A HOL=BEL, F BEL=NRD, F NRD=HOL.

Deux unités peuvent échanger leurs positions si l'une d'entre elles est convoyée :

- Exemple 14 :

Angleterre	A LON=BEL, F NRD C A LON-BEL
France	A BEL=LON, F MAN C A BEL-LON

## **3. REGLES DU JEU PAR CORRESPONDANCE**

### ***3.1 DOMAINE D'APPLICATION***

Ces règles s'appliquent aux parties de Diplomacy classique par correspondance organisée par l'association Vortigern. Elle s'applique également aux variantes avec les modifications qui peuvent s'avérer nécessaires.

### ***3.2 DEROULEMENT DES PARTIES***

Pour chaque nouvelle partie, une liste d'attente est ouverte. Pour s'inscrire, les joueurs doivent régler le montant de leur inscription et donner une liste de préférence pour les 7 pays. Lorsque la liste d'attente est complète, les pays sont attribués en fonction des préférences de chacun et un maître de jeu (en abrégé MJ) est nommé.

Pour chaque saison, les joueurs envoient au MJ leurs ordres de mouvement ainsi que leurs éventuelles retraites et, pour les saisons d'automne, les constructions et destructions, pour une date limite fixée à l'avance. Le MJ résout tous les conflits, effectue les retraites et ajustements. Il publie le compte rendu des résultats et les envoie aux joueurs, en fixant une date limite pour la saison suivante. La partie se termine quand un joueur remplit les conditions de victoire ou quand tous les joueurs sont d'accords sur un résultat (concession à un joueur ou nullité).

### ***3.3 DATES LIMITES***

Le MJ doit avoir reçu l'ensemble des ordres pour la DL. Il envoie les résultats aussitôt que possible afin de laisser aux joueurs le maximum de temps pour les négociations. En cas de retard d'un joueur, le MJ peut lui téléphoner pour obtenir ses ordres mais ce n'est pas une obligation. Les ordres en retard pourront être acceptés dans deux cas:

- Si le MJ est lui-même en retard, et s'il n'a pas encore arbitré la saison au moment de la réception des ordres tardifs.
- Si un jeu d'ordre posté 10 jours au plus avant la DL arrive après celle-ci. Le cachet de la poste fait foi pour la date d'envoi. Les ordres doivent bien entendu avoir été postés au tarif "lettre". Les résultats de la saison seront alors modifiés, même si ils ont été déjà envoyés aux joueurs.

### ***3.4 REDACTION DES ORDRES***

#### ***3.4.1 Contenu***

Les ordres doivent être écrits lisiblement. Ils doivent mentionner: le nom de la partie, la saison, le pays du joueur, les ordres donnés aux différentes unités, les retraites conditionnelles, les constructions et destructions souhaitées, la date et la signature du joueur. Les abréviations peuvent être utilisées.

Si le joueur supporte ou convoie une unité d'un autre joueur, il doit en préciser la nationalité (par exemple: France: A BOU S ALLEMAGNE A RUH - BEL).

Le joueur doit toujours préciser la côte si l'une de ses flottes attaque une province à deux côtes (BUL, ESP ET STP) ou s'il construit une flotte à STP.

Attention aux mouvements impossibles: il n'est pas possible d'échanger la position de deux unités, même dans une province à deux cotes: F ESP CS - POR et F POR - ESP CN conduit à un Stand-off. Il convient également de noter que les provinces suivantes ne sont pas connectées et que tous mouvement entre elles est impossible: Espagne et Afrique du Nord, Mer Noire et Mer Egée, Mer Baltique et Baie d'Helgoland, Mer Baltique et Skagerrak, Berlin et Danemark, Yorkshire et Clyde.

#### 3.4.2 Retraites et constructions conditionnelles

Afin d'accélérer le rythme de la partie, le joueur doit envoyer ses retraites et, pour les saisons d'automne, ses constructions ou retraits, en même temps que les ordres de mouvement. Les retraites pourront être conditionnelles aux résultats des mouvements. Les constructions et retraits peuvent être conditionnels aux mouvements et aux retraites.

Le plus souvent pour les retraites, il suffit de préciser l'ordre de préférence des provinces adjacentes à l'unité susceptible d'être délogée: Par exemple, A VIE fait retraite à BUD, TRI, GAL, BOH, TYR. De même pour les constructions: Par exemple, construire F BRE, A PAR, A MAR (il vaut mieux prévoir un maximum de construction même si elles sont hautement improbables). Pour les retraits, il vaut mieux préciser entre parenthèses la province de départ de l'unité. Par exemple, retirer F(HOL), sans quoi, si le joueur ordonne : F HOL-NRD, F KIE-HOL (et retirer F HOL), l'ordre de retrait est considéré comme ambigu.

#### 3.4.3 Changement d'ordre

Le joueur qui désire changer ses ordres doit envoyer une nouvelle feuille complète, mentionnant "deuxième version", "troisième version", ...

#### 3.4.4 Abandon

Un joueur qui désire abandonner la partie doit le signaler aussitôt que possible au MJ. Les joueurs qui se contentent de cesser d'envoyer leurs ordres sans prévenir ont une attitude parfaitement incorrecte.

#### 3.4.5 Ordres en commun

Deux joueurs peuvent envoyer leurs ordres en commun mais la feuille doit porter les deux signatures. Chacun peut éventuellement modifier ses ordres individuellement par la suite.

#### 3.4.6 Changement d'adresse

Un joueur qui change d'adresse définitivement ou temporairement doit en informer le MJ qui publiera sa nouvelle adresse avec les résultats de la saison suivante.

#### 3.4.7 Communiqués de presse

Les joueurs peuvent envoyer des communiqués de presse qui seront normalement publiés intégralement dans le compte rendu de la partie. Ils doivent avoir une origine, le plus souvent une province du jeu. L'auteur du communiqué est parfaitement autorisé à se faire passer pour un autre joueur.

## **3.5 CONDITIONS D'ARBITRAGE**

### *3.5.1 Conformité aux règles*

La résolution des conflits est effectués en application des règles originales du jeu. (figurant au chapitre des règles). Les joueurs qui ont l'habitude de la version Miro feraient bien de la consulter attentivement.

### *3.5.2 Ordres mal rédigés*

Si un joueur se trompe sur la nature de ses unités (en écrivant A PAR au lieu de A BOU), l'unité erronée n'est pas mentionnée dans le compte-rendu de la partie et l'unité existante reste sur place. Si un joueur se trompe sur la nature d'une de ses unités (A au lieu de F ou vice versa), le MJ rectifie et le mouvement est effectué s'il convient à la nature réelle de l'unité.

Si un joueur oublie de préciser la côte lorsqu'une flotte attaque une province à deux côtes, le MJ rectifie si l'ordre n'est pas ambigu (F MOC - ESP devient F MOC - ESP CS). Par contre, si l'ordre est ambigu (F CON - BUL ou F MOC - ESP), la flotte reste en place.

Dans le même ordre d'idée, l'ordre de construire une F STP est ambigu et rien ne se passe.

### *3.5.3 Oubli des ordres conditionnels*

Si un joueur oublie d'envoyer des ordres conditionnels ou si ceux qu'il envoie sont insuffisants, le MJ les effectue de la manière suivante.

Une unité délogée fait retraite dans une province adjacente selon les critères suivants:

1. Province la plus proche des centres nationaux,
2. Centre de ravitaillement avant province ordinaire,
3. ordre alphabétique.

Le MJ retire les unités selon les critères suivants :

1. Unités les plus éloignées des centres nationaux,
2. Provinces ordinaires avant centre de ravitaillement ,
3. Flottes avant armées.
4. ordre alphabétique.

Le calcul de la distance entre une province et les centres nationaux d'un pays se fait de la façon suivante: On additionne le nombre de province qui séparent la province concernée des trois ou quatre centres nationaux (par le chemin le plus court, sans tenir compte de la nature des provinces ou de l'unité concernées). Cette somme définit la distance aux centres nationaux. Par exemple, si l'Angleterre doit retirer une unité, et si les unités les plus éloignées sont A MAR et A MOS, le calcul donne 12 pour MAR (ESP-AMO-MAN pour LON, ESP,-AMO-IRL pour LPL, BOU-BEL-NRD pour EDI) et 13 pour MOS (STP-NGE-NRD pour LON et EDI, STP-NGE-NRD-YOR pour LPL).

Aucune construction n'est effectuée par le MJ. Un joueur qui oublie d'envoyer une ou plusieurs constructions commencera la saison suivante avec des constructions en moins.

### *3.5.4 Ordres manquants*

Si un joueur n'envoie pas d'ordres pour une saison, il est déclaré ONR (ordres non reçus) et des ordres sont demandés à un joueur de remplacement pour la saison suivante. Ses unités sont considérées comme ayant reçu l'ordre de rester sur place et les retraites ou retraits sont effectués dans les conditions précisés précédemment.

### *3.5.5 Abréviations pour les compte rendus*

Les abréviations utilisées pour les comptes rendus sont celles qui figurent en annexes.

## **3.6 JOUEURS DE REMPLACEMENT**

Pour chaque partie, une liste de joueurs de remplacement est tenue à jour. Tout le monde peut demander à être inscrit sur cette liste. En cas d'abandon annoncé à l'avance, un remplacement est immédiatement nommé. En cas d'ONR, le MJ demande des ordres à un joueur de remplacement. Si le joueur original envoie des ordres à la saison suivante, il conserve sa place. Sinon, son pays est définitivement affecté au remplaçant.

Pour les pays n'ayant qu'un ou deux centres de ravitaillement, le MJ peut décider de ne pas nommer de remplaçant.

Si, par malheur, aucun volontaire ne se manifestait pour être remplaçant, un pays n'ayant pas reçu d'ordre pendant 3 saisons consécutives sombrerait automatiquement dans le désordre civil.

## **3.7 ERREUR DU MAITRE DU JEU**

Si le compte rendu de la partie contient une erreur flagrante, le joueur qui s'en aperçoit doit immédiatement prévenir le MJ. Il est important de ne pas attendre. Si le MJ n'est prévenu qu'à la date limite de la saison suivante, il peut décider de ne pas rectifier l'erreur (aussi importante soit elle) plutôt que de retarder la DL.

D'une façon générale, les erreurs d'arbitrage peuvent se classer en trois catégories:

- Simple erreur de transcription: noter comme réussi un mouvement qui échoue ou vice versa alors que ce ne porte pas à conséquence pour les autres unités, oublier une unité qui existe, erreur sur la nature d'une unité (A au lieu de F, ...)
- Erreur sur la position d'une unité ou mentionner une unité inexistante.
- Erreur importante: Autoriser un mouvement impossible, résoudre un conflit de manière erronée, ne pas donner une construction, forcer un retrait erroné, donner une construction de trop.

Suivant l'importance de l'erreur, le MJ peut:

- Donner son accord au joueur qui le lui a signalé (erreur de transcription dont la rectification est évidente),
- Informer les joueurs directement concernés sans modifier la DL,
- Adresser une rectification à tous les joueurs, avec possibilité de retarder la DL.

## **3.8 FIN DE PARTIE**

La partie est gagnée par un joueur satisfaisant aux conditions de gain prévues par les règles (la possessions de 18 centres pour le Diplomacy classique).

Si, à un moment quelconque de la partie, un joueur pense que le résultat est inévitable, que ce soit une nullité ou la victoire d'un joueur, il peut proposer au MJ de terminer la partie sur ce résultat. Si la proposition semble raisonnable, le MJ demande aux autres joueurs de voter lors du compte rendu suivant. Si le résultat ne recueille pas l'unanimité, la partie doit continuer. Le MJ ne donne que le résultat global du vote. L'identité du joueur qui a fait la proposition et le nombre de voix pour ou contre ne sont pas divulgués. En cas d'abstention ou d'oubli de vote, le MJ apprécie en fonction de la situation, dans quel sens il la comptabilise.

La partie peut également être déclarée terminée par le MJ (sur une nullité entre tous les joueurs restant en jeu) dans le cas d'une situation bloquée où aucun centre de ravitaillement n'a changé de main pendant 3 années de jeu, et ce même contre l'avis de certains joueurs.

### **3.9 RELATIONS ENTRE MJ ET JOUEURS**

Toutes les malhonnêtetés sont autorisées entre les joueurs mais pas vis-à-vis du MJ. Un joueur ne doit pas lui mentir ou se faire passer pour quelqu'un d'autre. Celui qui transgresse cette règle peut être éjecté de la partie.

Les ordres doivent être envoyés par écrits. Ils peuvent l'être par téléphone en cas de retard exceptionnel mais ceci ne doit pas devenir une règle. Si un joueur participe à deux ou plusieurs parties arbitrées par le même MJ, il doit envoyer ses ordres sur des feuilles séparées. Le MJ aime bien être au courant de ce qui se passe dans une partie. En retour, il s'engage à ne révéler aucune information de caractère confidentiel à un tiers.

Un joueur peut contester une décision du MJ si celle-ci est manifestement contraire aux règles décrites ci-dessus. Il peut alors être fait appel à une tierce personne neutre pour essayer de résoudre le conflit. Il convient de noter que dans la plupart des cas, le litige provient d'une mauvaise rédaction des ordres du joueur concerné.

### **3.10 CONDITIONS FINANCIERE**

Les conditions financières sont très variables d'une association à l'autre. Il est admis, en général, que les joueurs payent à l'arbitre ou à l'association publiant les résultats, les frais de publications (frais de timbres, photocopies, etc). C'est une participation versée au moment de l'inscription à la partie qui évite à l'arbitre travaillant hors association une trop lourde charge financière pour envoyer les résultats aux joueurs (notamment par courrier postal).

Si un joueur abandonne en cours de route, rien ne lui sera remboursé. Son avance sert à payer les frais relatifs à l'envoi des résultats à son remplaçant. Cette procédure sert à minimiser le nombre d'abandon en cours de route, qui constituent la plaie du jeu de Diplomacy par correspondance.

Si un joueur est éliminé d'une partie avant qu'elle ne soit terminée, il doit demander le remboursement du solde de son avance (sans quoi, il risque d'avoir à attendre la fin de la partie).

Les joueurs de remplacement n'ont rien à payer, sauf si une "rallonge" est demandé par l'arbitre (cas des jeux hors associations).

## 4. ANNEXES

### 4.1 ABREVIATIONS ET NOTATIONS

#### 4.1.1 Abréviations utilisées dans les comptes-rendus

A	Armée
F	Flotte
-	Attaque (sans indication de réussite ou d'échec)
=	Attaque (qui réussit)
:	Attaque (qui échoue)
S	Supporte (support valide)
s	Supporte (support coupé par une attaque ennemie)
C	Convoie
H	Reste sur place

Un support est noté dans tous les cas A VAR S A MOS-UKR, sans se soucier de savoir si l'unité supportée est notée A VAR=UKR ou A VAR:UKR.

#### Commentaires divers

- (a) Unité délogée et anihilée (pas de retraite possible)
- (d-...) Unité délogée et faisant retraite à ...
- (i) Mouvement impossible
- (o) Unité oubliée dans les ordres du joueur, donc restant sur place
- (u) Ordre ambiguë
- (v) Support ou convoi non valide parce que fournit à une unité qui n'effectue pas le mouvement indiqué.

#### 4.1.2 Notations utilisées pour les cartes

Les unités sont représentées par les symboles suivants :

	Armée	Flotte
<i>Allemagne</i>	■	■
<i>Angleterre</i>	●	●
<i>Autriche-Hongrie</i>	○	⊖
<i>France</i>	○	⊖
<i>Italie</i>	▼	▼
<i>Russie</i>	△	△
<i>Turquie</i>	□	⊞

