

DAS SPIEL UM GROSSMÄCHTE, POLITIK UND INTRIGEN

2 bis 7 SPIELER

ab 12 JAHRE

ANSPRUCH

Erfahren

Fortgeschritten

Durchschnittlich

INHALT

Konferenzkarten

70 Spielsteine „Armeen“

70 Spielsteine „Flotten“

1 Tableau mit Flaggen

Anfang des 20. Jahrhunderts war Europa ein Hexenkessel politischer Intrigen. Sie stehen am Anfang einer Reise in diese historisch höchst interessante Zeit. Ihre Aufgabe besteht darin, den Verlauf der Geschichte zum Vorteil Ihrer Nation zu verändern.

SPIELER UND NATIONEN

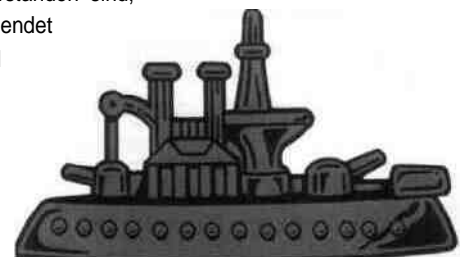
DIPLOMACY wird am besten mit sieben Spielern gespielt. Im Abschnitt „Alternative Spielregeln“ wird erläutert, wie Sie DIPLOMACY auch mit weniger Spielern spielen können. Jeder Spieler vertritt eine der sieben Großmächte, die in Europa vor dem I. Weltkrieg herrschten. Diese Großmächte sind das Deutsche Reich, Großbritannien, Frankreich, Italien, Österreich-Ungarn, Russland und das Osmanische Reich. Zu Beginn des Spieles wird zufällig ermittelt, welcher Spieler welches Land übernimmt. Abgesehen von dieser zufälligen Verteilung der Länder wird der Spielverlauf in DIPLOMACY niemals vom Zufall beeinflusst.

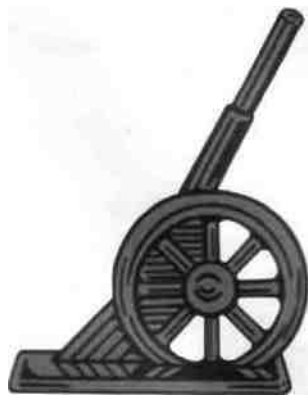
Anmerkung: In den Regeln wird der Begriff „Land“ synonym mit dem Begriff „Großmacht“ verwendet.

ZIEL DES SPIELES

Sobald eine der Großmächte 18 Versorgungszentren erobert hat, erlangt sie die Kontrolle über Europa und wird zum Sieger erklärt.

Wenn alle noch aktiven Spieler einverstanden sind, kann das Spiel jedoch auch vorher beendet werden. In diesem Fall geht das Spiel unentschieden aus und alle aktiven Spieler gelten als „Sieger“.





SPIELPLAN

Grenzen: Die anfänglichen Grenzen zwischen den Großmächten sind durch breite, weiße Linien gekennzeichnet. Die einzelnen Länder sind in Gebiete mit Versorgungszentren und in Gebiete ohne Versorgungszentren unterteilt. Die Grenzen der Gebiete werden durch dünne, schwarze Linien gekennzeichnet. Die Meere sind ebenfalls durch dünne, schwarze Linien in einzelne Gebiete unterteilt. Alle Länder und Gebiete tragen einen einmaligen Namen.

Arten von Gebieten: In DIPLOMACY gibt es drei Arten von Gebieten: Festland, Meer und Küste. Armeen dürfen sich nur auf dem Festland bewegen, auf dem Meer nur Flotten (zur deutlichen Unterscheidung schreiben wir die Abkürzungen für Meere in GROSSBUCHSTABEN). Küsten sind alle Gebiete, die direkt an ein Meer grenzen, beispielsweise Dänemark, Brest oder Portugal. In einem Küstengebiet darf sich entweder eine Flotte oder eine Armee aufhalten.

Versorgungszentren: Insgesamt 34 der Festland- und Küstengebiete sind Versorgungszentren. Jedes Versorgungszentrum ist auf dem Spielbrett durch einen Stern gekennzeichnet. Die Anzahl der Versorgungszentren bestimmt die Anzahl der Flotten und Armeen, über die eine Großmacht verfügt. Die Anzahl der Versorgungszentren wird in jedem Herbst (ein Spielzug) kontrolliert. Aus diesem Grund können sich maximal 34 Armeen und Flotten gleichzeitig auf dem Spielbrett befinden. Armeen und Flotten werden in diesen Regeln auch als Einheiten bezeichnet. Eine Großmacht verliert oder gewinnt Einheiten, wenn sie Versorgungszentren verliert oder gewinnt. Das wird später noch ausführlich erläutert.

EINHEITEN (ARMEEN UND FLOTTEN)

Jede Armee wird auf dem Spielbrett durch eine Kanone (Spielstein) dargestellt, jede Flotte durch ein Schlachtschiff (Spielstein). Diese Spielsteine haben die Farbe der entsprechenden Großmacht. Die Farben sind auf dem Spielplan aufgedruckt und werden ebenfalls später noch erläutert. Falls einer starken Großmacht die Spielsteine ausgehen, kann sie zusätzlich die Spielsteine einer Großmacht verwenden, die bereits ausgeschieden ist.

Alle Einheiten haben die gleiche Kampfstärke. Keine Armee ist stärker oder schwächer als eine andere Armee. Ebenso ist jede Flotte genauso stark wie jede andere Flotte und wie jede Armee.

Im Verlauf des Spiels können sich Einheiten unterstützen, erlangen damit eine Übermacht und können so gemeinsam einen zahlenmäßig unterlegener G Gegner schlagen.

In einem Gebiet kann sich maximal eine Armee aufhalten. Zu diesen Regeln gibt es keine Ausnahmen.

STARTPOSITIONEN

Zu Beginn des Spiels kontrolliert jede Großmacht drei Versorgungszentren. Die einzige Ausnahme stellt Russland mit vier Versorgungszentren dar. Verwenden Sie nachfolgende Tabelle, um die entsprechenden Einheiten auf dem Spielbrett zu platzieren. „A“ steht dabei für Armee und „F“ steht für Flotte.

Zu Beginn des Spiels sind 12 Versorgungszentren nicht besetzt.

Land	Farbe	Versorgungszentren		
ÖSTERREICH-UNGARN	Rot	Wien (A)	Budapest(A)	Triest (F)
GROBBRITANNIEN	Dunkelblau	London (F)	Edinburgh (F)	Liverpool (A)
FRANKREICH	Hellblau	Paris (A)	Marseille (A)	Brest (F)
DEUTSCHES REICH	Schwarz	Berlin(A)	München (A)	Kiel (F)
ITALIEN	Grün	Rom (A)	Venedig (A)	Neapel(F)
RUSSLAND	Weiß	Moskau (A)	Warschau (A)	Sewastopol (F)
		St. Petersburg Südküste (F)		
OSMANISCHES REICH	Gelb	Ankara (F)	Konstantinopel (A)	Smyrna (A)

Flaggen: Brechen Sie die Flaggen vorsichtig aus dem Karton. Für jede Großmacht ist ein Satz Flaggen vorhanden. Die Flaggen werden verwendet, um die Versorgungszentren zu markieren, die unter der Kontrolle einer Großmacht stehen. Auf einer Seite der Flaggen sind die Flaggen der Großmächte aufgedruckt, und die andere Seite ist in der Farbe der Einheiten gehalten, welche die entsprechende Großmacht besitzt. Verwenden Sie die Seite, die Ihnen besser gefällt.

DER SPIELABLAUF

ÜBERBLICK

DIPLOMACY ist ein Spiel, in dem es um Verhandlungen, Bündnisse, gehaltene und gebrochene Versprechen und Zusagen geht. Zum Überleben benötigt jeder Spieler die Hilfe eines oder mehrerer anderer Spieler. Gewinnen kann das Spiel aber dennoch nur ein Spieler. Um das Spiel zu meistern, muss man wissen, wem man trauen kann, wann man ihm trauen kann, was man versprechen muss und wann man seine Versprechungen machen sollte. Denken Sie immer daran, dass Sie in diesem Spiel hauptsächlich ein Diplomat und erst dann ein Feldherr sind.

Zu Beginn jedes Spielzuges finden sich die Spieler in kleinen Gruppen zusammen, besprechen ihre Pläne und schlagen einander Strategien vor. Sie schließen offene oder verdeckte Allianzen und sprechen die Arweisungen miteinander ab, die sie ihren Armeen und Flotten erteilen werden. Nach dieser Diplomatie-Phase notiert jeder Spieler die Befehle an seine Einheiten geheim auf einem Blatt. Sobald alle Spieler ihre Befehle niedergeschrieben haben, werden die Befehle gleichzeitig offen gelegt und „gleichzeitig“ ausgeführt. Einige Einheiten werden sich bewegen, einige werden zum Rückzug gezwungen, und vielleicht werden auch einige Einheiten vernichtet. Diese Ausführung der Befehle ist sehr komplex und erfordert ein umfassendes Verständnis der Spielregeln.

Das Spiel beginnt im Jahr 1901. Jeder Spielzug stellt 6 Monate dar. Der erste Zug wird Frühling (1901) und der zweiten Herbst (1901) genannt. Nach dem Herbst muss jede Großmacht die Anzahl ihrer Einheiten mit der Anzahl der von ihr kontrollierten Versorgungszentren in Übereinstimmung bringen. Deshalb werden in dieser Phase einige Großmächte Einheiten von der Karte entfernen müssen, und andere Großmächte können neue Einheiten bauen (einsetzen). Danach folgt das nächste Spieljahr, 1902.

Die Spielzüge werden dabei in folgende Phasen unterteilt

Frühling (Vier Phasen)

1. Diplomatie-Phase
2. Befehle schreiben
3. Befehle ausführen
4. Rückzugs-Phase

Herbst (Fünf Phasen)

1. Diplomatie-Phase
2. Befehle schreiben
3. Befehle ausführen
4. Rückzugs-Phase
5. Überprüfen der Versorgungszentren

Falls eine Großmacht am Ende des Herbstzuges über 18 oder mehr Versorgungszentren verfügt, endet das Spiel. Diese Großmacht gewinnt das Spiel.

1. DIPLOMATIE-PHASE

In der Diplomatie-Phase treffen sich die Spieler, um ihre Pläne zu besprechen. Allianzen werden geschmiedet und Strategien entwickelt. Diese Verhandlungen finden vor jedem Spielzug statt. Wir schlagen vor, dass vor dem ersten Spielzug 30 Minuten für Verhandlungen zur Verfügung stehen und vor jedem weiteren Spielzug 15 Minuten. Falls alle Spieler einverstanden sind, können die Verhandlungen natürlich früher beendet werden.

Die Gespräche, Verträge, Intrigen und das Gemisch aus echten und falschen Versprechungen, die sich in dieser Phase ereignen, haben einen entscheidenden Einfluss auf den Spielverlauf. Während der Verhandlungen dürfen die Spieler alles sagen, was sie wünschen, egal ob es sich dabei um die Wahrheit oder um eine Lüge handelt. Meist bilden sich mehrere Verhandlungsgruppen, und oft verteilen sich die Spielerauch über mehrere Räume, um ungestört verhandeln zu können. Viele werden versuchen, ihre Verhandlungen geheim zu führen. Andere Spieler möchten gerne Gespräche belauschen, die eigentlich nicht für ihre Ohren bestimmt sind. Normalerweise versucht man bei diesen Verhandlungen eine gemeinsame militärische Vorgangsweise zu organisieren. Oft geht es aber auch um den Austausch von Informationen, das Schlechtmachen anderer Spieler, Drohungen, das Verbreiten von Gerüchten usw. Die Spieler können öffentliche Ankündigungen machen, Petitionen vorlesen, anderen geheime Botschaften zustecken usw. Die Verhandlungen und Vereinbarungen, egal ob sie nun mündlich oder schriftlich erfolgt sind, verpflichten einen Spieler jedoch zu nichts. Daher stellt es einen der wichtigsten Aspekte des Spiels dar, abschätzen zu lernen, auf wen man sich in welcher Situation verlassen kann.

Die Konferenzkarten können als Hilfsmittel bei den Verhandlungen verwendet werden, um über Standorte von Einheiten, Strategien und Allianzen zu diskutieren.

2. PHASE „BEFEHLE SCHREIBEN“

In dieser Phase schreibt jeder Spieler die Befehle für seine Einheiten geheim auf ein Blatt Papier. Dann werden alle Befehle gleichzeitig aufgedeckt. Jeder Spieler liest seine Befehle laut vor und die anderen Spieler kontrollieren mit, ob der Spieler alle Befehle auch tatsächlich so aufgeschrieben hat, wie sie vorgelesen wurden. Alle gültigen Befehle müssen ausgeführt werden. Ein Befehl, der versehentlich falsch geschrieben wurde, muss ausgeführt werden, wenn er legal ist. Ein illegaler oder nicht durchführbarer Befehl wird nicht ausgeführt. Eine Einheit, der kein Befehl oder ein illegaler Befehl erteilt wurde, bewegt sich nicht. Sie hält ihre Position. Ein schwer leserlicher Befehl, der nur auf eine Weise interpretiert werden kann, muss ausgeführt werden.

DATIERUNG DER BEFEHLE

Alle Befehle müssen korrekt datiert werden. Die Befehle für den ersten Spielzug sollten mit „Frühling 1901“ datiert werden. Die Befehle für den zweiten Spielzug mit „Herbst 1901“, die Befehle für den dritten Spielzug mit „Frühling 1902“ usw.

SCHREIBWEISE DER BEFEHLE

Es ist hilfreich, sich den Aufenthaltsort aller eigenen Armeen und Flotten für die diplomatischen Verhandlungen zu notieren. Verwenden Sie „A“ als Abkürzung für Armee und „F“ als Abkürzung für Flotte. So bedeutet „A Paris“ oder „A Par“, dass eine Armee in Paris steht. Wenn man der Armee nun einen Befehl erteilt, schreibt man den Befehl hinter den Standort der Armee. „A Par XXX“ bedeutet beispielsweise, dass die Armee in Paris ihre Stellung hält. Die Verwendung der Abkürzungen „A“ und „F“ dient nur dazu, die Spieler daran zu erinnern, welche Art von Einheit sie in welchem Gebiet haben. Vergisst man bei einem Befehl, diese Abkürzung zu verwenden, wird der Befehl dennoch ausgeführt. In einem Gebiet kann sich maximal eine Einheit aufhalten, und daher kann es keinen Zweifel darüber geben, welche Einheit gemeint ist.

ABKÜRZUNGEN

Am Ende dieser Spielregeln finden Sie eine Liste von Abkürzungen für alle Gebiete, die Sie verwenden können, um das Schreiben der Befehle abzukürzen. Abkürzungen von Meeren werden in Grossbuchstaben geschrieben. Dadurch wird die Befehlserteilung übersichtlicher. Da die Namen einiger Gebiete in dem Spiel mit den gleichen drei Buchstaben beginnen, besteht die Abkürzung nicht unbedingt aus den Anfangsbuchstaben des Gebietes. Falls Sie die Verwendung von Abkürzungen als verwirrend empfinden, schreiben Sie die Namen der Gebiete lieber aus.

Denken Sie daran, dass sich in einem Gebiet, egal ob Festland, Meer oder Küste, immer nur eine Einheit aufhalten kann. Daher ist es immer eindeutig, welche Einheit bei der Erteilung eines Befehls gemeint ist.

SPIELLEITER

Falls jemand anwesend ist, der die Regeln gut kennt, aber selbst nicht am Spiel teilnehmen will, könnte er die Rolle eines Spielleiters übernehmen. Der Spielleiter achtet darauf, dass die Zeitlimits für Verhandlungen eingehalten werden. Er sammelt die Befehle ein, liest sie vor und entscheidet bei der Ausführung der Befehle, wie komplizierte Situationen gelöst werden. Der Spielleiter muss unbedingt darauf achten, sich streng neutral zu verhalten

DIE VERSCHIEDENEN BEFEHLE

In jedem Spielzug kann jede Großmacht einer beliebigen Anzahl ihrer Einheiten je einen Befehl erteilen. Die möglichen Befehle lauten:

- Halten
- Bewegen
- Unterstützen
- Geleiten

Anmerkung: Der Befehl „Geleiten“ kann nur Flotten erteilt werden.

UNTERSTRICHENE RESULTATE

In diesen Spielregeln finden Sie zahlreiche Beispiele für Befehle und deren Ergebnisse. Befehle, die nicht ausgeführt werden, weil **es** durch die Ausführung anderer Befehle verhindert wird, sind unterstrichen. Diese Markierung findet seit zahlreichen Jahren in DIPLOMACY-Spielregeln und Literatur über DIPLOMACY ihre Anwendung. Wenn Sie DIPLOMACY spielen, ist es jedoch keineswegs erforderlich, nicht ausgeführte Befehle zu unterstreichen.

DER BEFEHL „HALTEN!“

Eine Einheit, die ihre Stellung halten soll, erhält den Befehl „Halten!“. Niedergeschrieben wird der Befehl auch als „XXX“. Wenn einer Einheit kein Befehl erteilt wird, wird ebenfalls davon ausgegangen, dass sie ihre Stellung hält. Ein Beispiel für diesen Befehl:

F London XXX (oder) F Lon XXX

Anmerkung: Bei den Beispielen in diesem Regelwerk wird jedes gescheiterte „Halten“ unterstrichen. In diesen Fällen ist es der betreffenden Einheit nicht gelungen, ihre Stellung zu halten.

Weitere Informationen über das Halten finden Sie in den nachfolgenden Abschnitten.

DER BEFEHL „BEWEGEN!“

Im Verlauf des Spiels wird einer Einheit häufig der Befehl erteilt, sich in ein Gebiet zu „bewegen“, in dem sich eine andere Einheit aufhält. Eine derartige Bewegung wird als Angriff bezeichnet. Das wird später ausführlich erläutert.

Den Befehl „Bewegen!“ schreiben

Schreiben Sie das Ausgangsgebiet und das Zielgebiet der Armee, durch einen Bindestrich voneinander getrennt, auf. Sie wollen Ihrer Armee in Paris beispielsweise den Befehl erteilen, nach Burgund zu ziehen und würden folgendes aufschreiben:

A Paris - Burgund (oder) A Par - Bur

Bewegen einer Armee

Einer Armee kann der Befehl erteilt werden, sich in ein angrenzendes Festland oder eine Küste zu bewegen. Armeen können sich nicht ins Meer bewegen. Da sich immer nur eine Einheit in einem Gebiet aufhalten kann, kann es durchaus sein, dass der Bewegungsbefehl einer Armee aufgrund der Position oder aufgrund der Befehle anderer Einheiten scheitert. Dies wird später ausführlich erläutert.

Anmerkung: Eine Armee kann sich von einer Küste zu einer anderen Küste über das Meer hinweg bewegen. Dazu müssen eine oder mehrere Flotten zur Verfügung stehen. Eine derartige Bewegung wird mit Hilfe des Befehls „Geleiten!“ ausgeführt und im entsprechenden Abschnitt genau erklärt.

Ein Beispiel für die Armeebewegung: Eine Armee in Paris könnte sich entweder nach Brest, in die Picardie, nach Burgund oder in die Gascogne bewegen. Siehe Abbildung 1.

ABBILDUNG 1



Bewegen einer Flotte

Einer Flotte kann der Befehl erteilt werden, sich an eine angrenzende Küste oder ein Meer zu bewegen. Eine Flotte kann sich nicht auf Festland bewegen. Abbildung 2 zeigt, dass sich eine Flotte im Kanal in folgende Gebiete bewegen kann: Irische See, Wales, London, Nordsee, Mittel-Atlantik, Brest, Picardie und Belgien.

ABBILDUNG 2



Wenn sich eine Flotte in einem Küstengebiet aufhält, geht man davon aus, dass sie sich irgendwo entlang der Küste in diesem Gebiet befindet. Daher kann sich die Flotte nur dann in ein angrenzendes Küstengebiet bewegen, wenn eine Bewegung entlang der Küste dorthin möglich ist. In Abbildung 3 befindet sich eine Flotte in Rom. Sie könnte sich entlang der Küste in die Gebiete Toskana und Neapel bewegen oder ins Tyrrhenische Meer, aber nicht in die Gebiete Venedig oder Apulien. Venedig und Apulien grenzen nur auf dem Landweg direkt an Rom, aber nicht entlang der Küste!

ABBILDUNG 3



Einschränkungen

Eine Bewegung in Gebiete, die auf dem Spielbrett keinen Namen tragen, ist nicht möglich. Ein Bewegung in oder durch die Schweiz ist ebenfalls nicht möglich. Eine Bewegung auf eine Insel außer Großbritannien ist nicht möglich.

Sonderregeln für spezielle Gebiete

Einige Gebiete auf der Karte bedürfen besonderer Erläuterung:

Bulgarien, Spanien und St. Petersburg: Diese drei Gebiete verfügen über zwei voneinander getrennte Küsten. Abhängig davon, von welchem Gebiet eine Flotte in dieses Gebiet zieht, hält sie sich an einer der beiden Küsten auf. Sie kann dann nur in Gebiete weiterziehen, die an die betreffende Küste grenzen. Dennoch kann sich nur maximal eine Einheit in diesem Gebiet aufhalten. Platzieren Sie die Flotte direkt an der entsprechenden Küste, so dass es später zu keinen Missverständnissen darüber kommt, wo sich die Flotte genau aufhält. So könnte sich beispielsweise eine Flotte, die sich an Spaniens Nordküste befindet nicht in folgende Gebiete bewegen: Golf von Lyon und Westliches Mittelmeer. Dennoch hält die Flotte ganz Spanien besetzt. Keine andere Einheit kann sich gleichzeitig in Spanien aufhalten.

Falls sich eine Flotte so bewegt, dass sie beide Küsten eines dieser drei Gebiete erreichen könnte, muss beim Bewegungsbefehl eindeutig angeführt werden, in welches Küstengebiet sich die Flotte bewegt. Falls der Spieler dies versäumt, bewegt sich die Flotte nicht und hält ihre Position. Eine Flotte in Konstantinopel, die sich nach Bulgarien bewegt, könnte beispielsweise die Süd- und die Ostküste erreichen. Deswegen muss der Befehl entweder: „F Con - Bul ec“ oder „F Con - Bul sc“ lauten. Ähnlich verhält es sich bei einer Flotte im Mittelatlantik. Diese kann Spaniens Nord- oder Südküste erreichen. Dies muss beim Notieren des Bewegungsbefehls angeführt werden.

Kiel und Konstantinopel: Da durch Kiel und Konstantinopel befahrbare Wasserstraßen verlaufen, haben sie nur eine Küste. Wenn sich eine Flotte in eines dieser Gebiete bewegt, befindet sie sich irgendwo entlang der Küste. So könnte sich beispielsweise eine Flotte in einem Zug vom Schwarzen Meer nach Konstantinopel bewegen „F BLA- Con“ und dann im nächsten Zug von Konstantinopel ins Ägäische Meer „F Con - AEG“. Ähnlich verhält es sich bei Kiel. Hier kann sich eine Flotte in einem Zug von Holland nach Kiel bewegen und im nächsten Zug von Kiel nach Berlin. Es ist nicht notwendig, dass sich die Flotte nach Dänemark bewegt oder Dänemark umschiff. Diese Wasserstraßen können von Armeen problemlos überquert werden, das heißt, dass sich Armeen von Kiel nach Dänemark und von Konstantinopel nach Bulgarien bewegen dürfen, aber nicht, dass sie diese Gebiete überspringen können.

Schweden und Dänemark: Eine Armee oder eine Flotte kann sich in einem Zug von Schweden nach Dänemark bewegen oder umgekehrt. Eine Flotte, die sich in der Ostsee aufhält, kann sich nicht direkt in den Skagerrak bewegen, sondern muss zuerst nach Schweden oder Dänemark bewegt werden. Obwohl Schweden eine direkte Grenze zu Dänemark hat, verfügt es nur über eine Küste. Dänemark grenzt nicht an Berlin.

Pattsituationen

Zu einer Pattsituation kommt es, wenn zwei Streitkräfte gleicher Stärke versuchen, sich in das gleiche Gebiet zu bewegen. Diese Regeln kommen sowohl zur Anwendung, wenn es sich um Armeen ein und derselben Großmacht handelt, als auch wenn es Armeen mehrerer Großmächte sind. Es gibt ein paar Ausnahmen zu den nachfolgend beschriebenen Regeln, die später erläutert werden.

- Wenn gleich viele Einheiten versuchen, sich in dasselbe Gebiet zu bewegen, bewegt sich keine Einheit. Das gilt auch dann, wenn sich Einheiten mit der gleichen Anzahl an unterstützenden Einheiten in das gleiche Gebiet bewegen wollen. Dies wird im nächsten Abschnitt ausführlich erläutert. In Abbildung 4 erhält die deutsche Armee in Berlin den Befehl, sich nach Schlesien zu bewegen. Die russische Armee in Warschau erhält den gleichen Befehl. Keine der beiden Armeen bewegt sich und Schlesien bleibt unbesetzt.

Anmerkung: In diesen Spielregeln werden alle gescheiterten Bewegungsbefehle zur besseren Übersichtlichkeit unterstrichen.

ABBILDUNG 4



DEUTSCHES REICH:
A Ber-Sil

RUSSLAND:
A War-Sil

Eine Pattsituation zwingt eine Einheit, die sich in dem Gebiet befindet, in dem es zur Pattsituation gekommen ist, nicht zum Rückzug. Wenn also zwei Einheiten versuchen, in ein Gebiet zu ziehen, in dem sich bereits eine andere Einheit befindet, wird diese nicht zum Rückzug gezwungen. Hätte sich also in unserem Beispiel eine Armee in Schlesien befunden, hätte sich am Resultat nichts geändert. Die beiden Armeen in Berlin und Warschau hätten sich nicht bewegt und die Einheit in Schlesien hätte ihre Stellung gehalten.

Eine Einheit, die sich nicht bewegt oder sich nicht bewegen kann, kann dazu führen, dass sich mehrere Einheiten nicht bewegen. Wenn eine Einheit „Halten!“ soll oder ihre Bewegung nicht ausführen kann, kann sie dadurch die Bewegung von anderen Einheiten aufhalten, die den Befehl erhielten, sich in das entsprechende Gebiet zu bewegen. Es ist fast wie bei einem Verkehrsstau! In Abbildung 5 befindet sich eine russische Armee in Preußen. Russland hat dem Deutschen Reich versprochen, die Armee in diesem Zug aus Preußen weg zu bewegen. Russland hat gelogen und erteilt seiner Armee den Befehl „Halten!“ Der Deutsche hat seiner Armee in Berlin befohlen, sich nach Preußen zu bewegen. Seine Flotte in Kiel soll sich dann nach Berlin bewegen. Schlussendlich bewegt sich keine Einheit.

ABBILDUNG 5



DEUTSCHES REICH:
F Kie-Ber
A Ber-Pru

RUSSLAND:
A Pru-XXX

- Einheiten können ohne die Hilfe eines Geleitzugs nicht miteinander Plätze tauschen. Wenn also zwei Einheiten den Befehl erhalten, in das jeweils andere Gebiet zu ziehen, bewegt sich keine der beiden Einheiten. Bei dem Beispiel in Abbildung 6 bewegt sich keine der beiden Einheiten. Man kann diese Einschränkung mit der Hilfe des Befehls „Geleiten!“ umgehen. Das wird später noch ausführlich erläutert.

ABBILDUNG 6



DEUTSCHES REICH:
 F Ber-Pru
 A Pru-Ber

- Drei oder mehr Einheiten können innerhalb eines Zuges ihre Plätze tauschen. Dabei dürfen aber keine zwei Einheiten direkt miteinander Plätze tauschen. Bei unserem Beispiel in Abbildung 7 werden alle drei Bewegungsbefehle ausgeführt, da keine der Einheiten direkt mit einer anderen Einheit Plätze tauscht.

ABBILDUNG 7



GROSS-BRITANNIEN:
 A Hol-Bel
 F Bel-NTH

FRANKREICH:
 F NTH-Hol

Übersicht

Da alle Einheiten über die gleiche Kampfstärke verfügen, kann eine Einheit nur mit der Hilfe einer anderen Einheit erfolgreich gegen eine einzelne Einheit vorgehen. Diese Hilfe wird als „Unterstützung“ bezeichnet. Bei einem erfolgreich ausgeführten Angriff bewegt sich die angreifende Einheit in das Gebiet, das sie angegriffen hat. Wenn die angegriffene Einheit sich nicht ohnehin bewegt hätte, wird sie zum Rückzug gezwungen. Kann sich die besiegte Einheit nicht zurückziehen, wird sie aufgelöst. Der Rückzug wird noch genau erklärt.

Jede Armee oder Flotte kann einmal je Zug eine andere Armee oder Flotte unterstützen. Diese Unterstützung kann offensiv sein (eine Unterstützung für einen Bewegungsbefehl, der zu einem Angriff führt) oder defensiv sein (Halten!, Unterstützen! oder Geleiten!). Durch „Unterstützen!“ steigt die Stärke einer Einheit beim Angriff oder in der Verteidigung. So hat beispielsweise eine Einheit, die ihre Position hält und von zwei weiteren Einheiten unterstützt wird eine Stärke von 3 (1 + 2). Man kann sowohl eigene Einheiten, als auch beliebige Einheiten einer anderen Großmacht unterstützen. Es ist nicht notwendig, die Zustimmung der anderen Großmacht einzuholen, um sie zu unterstützen. Eine Unterstützung kann also nicht abgelehnt werden! Die oft sehr unerwarteten Unterstützungsbefehle führten in vielen Spielen zu überraschenden Situationen.

Eine Einheit kann ihre Bewegung beenden, wenn sich ihr eine Einheit entgegenstellt, die gleich stark oder stärker ist, das heißt, die über mindestens die gleiche Anzahl an unterstützenden Einheiten verfügt. Wenn beispielsweise ein Einheit von einer anderen Einheit unterstützt wird, hat sie eine Stärke von 2. Sie ist daher stärker als jede andere Einheit ohne Unterstützung. Eine Einheit, die von zwei Einheiten unterstützt wird hat eine Stärke von 3 und ist daher stärker als jede andere Einheit, die von keiner oder nur von einer Einheit unterstützt wird usw.

Wie man „Unterstützt!“

Eine Einheit, die einen Unterstützungsbefehl ausführt, kann sich in diesem Zug nicht bewegen. Eine Einheit kann nur in ein Gebiet unterstützen, in das sie sich normalerweise bewegen könnte. Eine Armee in Brest kann beispielsweise eine Flotte im Kanal nicht unterstützen, weil sich eine Armee nicht in ein Meer bewegen kann. Eine Flotte in Rom kann eine Einheit, die sich nach Venedig bewegen will, nicht unterstützen, weil sich eine Flotte nicht in einem Zug von Rom nach Venedig bewegen kann.

Eine Flotte, die sich in ein Gebiet mit zwei voneinander getrennten Küsten bewegen kann, beispielsweise eine Flotte im Mittelatlantik, darf eine Armee oder Flotte in diesem Gebiet (in unserem Beispiel Spanien) unterstützen, ohne auf die getrennten Küsten Rücksicht nehmen zu müssen.

DER BEFEHL „UNTERSTÜTZEN!“

Die Regeln zum Befehl „Unterstützen!“ stellen den detailreichsten und schwierigsten Teil der Spielregeln dar! Um den Großteil der Befehle in einem Spielzug abhandeln zu können, ist es notwendig, die Regeln über „Unterstützung“ und das „Unterbinden von Unterstützung“ zu verstehen.

Wie Sie „Unterstützen!“ notieren:

1. Schreiben Sie die Art der Einheit auf (A oder F).
2. Schreiben Sie das Gebiet auf, in dem sich die Einheit aufhält.
3. Dann schreiben Sie „S“ (Abkürzung für „Support“)
4. Anschließend schreiben Sie den Typ und den Standort der unterstützten Einheit auf. Wenn sich die unterstützte Einheit bewegt, schreiben sie zusätzlich den Bewegungsbefehl auf.

Ein Beispiel: Der Befehl „A Par S A Mar - Bur“ bedeutet, dass die Armee in Paris die Armee in Marseille bei ihrer Bewegung nach Burgund unterstützt.

Eine Einheit „Unterstützen!“

- Wenn sich eine Einheit nicht bewegt, müssen Sie bei der Erteilung von „Unterstützen!“ nur den Standort der Einheit angeben, die unterstützt wird. Das betrifft Einheiten, die ihre Position halten, andere Einheiten geleiten oder andere Einheiten unterstützen. Der Befehl „F Den S F BAS“ bedeutet, dass die Flotte in Dänemark die Flotte in der Ostsee unterstützt, wenn diese hält, unterstützt oder geleitet. Falls sich die Flotte in der Ostsee versucht zu bewegen, kann der Unterstützungs-Befehl nicht ausgeführt werden.
- Wenn sich eine Einheit zu bewegen versucht, sind nur jene Unterstützungsbefehle gültig, bei denen die Bewegung der unterstützten Einheit korrekt angeführt wurde. Ein Beispiel: Einer Armee in Böhmen wird der Befehl erteilt, die Armee in München bei ihrer Bewegung nach Schlesien zu unterstützen „A Boh S A Mun - Sil“. Der Armee in München wird jedoch der Befehl erteilt, sich nach Tirol zu bewegen. Der Befehl zur Unterstützung scheitert, das heißt, die Armee in Böhmen unterstützt die Armee in München nicht, auch nicht beim Halten, falls diese sich nicht bewegen kann.

Die einfache Unterstützung

In Abbildung 8 unterstützt die französische Armee in der Gascogne die Armee in Marseille bei ihrer Bewegung nach Burgund. Die deutsche Armee in Burgund wird zum Rückzug gezwungen.

ABBILDUNG 8



FRANKREICH:
A Mar-Bur.
A Gas S A Mar—Bur

DEUTSCHES
REICH:
A Bur-XXX

In Abbildung 9 wird die deutsche Armee in Schlesien von der Flotte in der Ostsee dabei unterstützt, die russische Armee in Preußen anzugreifen. Die deutsche Armee und die deutsche Flotte könnten beide theoretisch nach Preußen ziehen, obwohl sie sich nicht in benachbarten Gebieten befinden. Eine Einheit muss nicht zu einer Einheit benachbart sein, die sie unterstützen will. Es muss ihr jedoch theoretisch möglich sein, sich selbst in das Gebiet zu bewegen, in das sich die unterstützte Einheit bewegen will.

ABBILDUNG 9



DEUTSCHES
REICH:
A Sil-Pru
F BAS S A Sil-Pru

RUSSLAND:
A Pru-XXX

Unterstützung und Pattsituationen

In Abbildung 10 und 11 sind zwei typische Beispiele für Pattsituationen dargestellt. In beiden Fällen treffen Einheiten mit einer Stärke von 2 aufeinander. Es kommt zu einer Pattsituation und keine der beteiligten Einheiten bewegt sich. Falls sich bei unserem Beispiel, das in Abbildung 10 dargestellt ist, eine Flotte im Tyrrenischen Meer befunden hätte, wäre diese nicht zum Rückzug gezwungen worden. Ein Pattsituation in einem Gebiet führt niemals dazu, dass eine Einheit zum Rückzug gezwungen wird, die sich bereits in dem Gebiet befindet.

ABBILDUNG 10



FRANKREICH:
FLYO-TYS
FWMSSFLYO-TYS

ITALIEN:
F Nap-TYS
FRomSFNap-TYS

ABBILDUNG 12



ÖSTERREICH-
UNGARN:
A Boh-Mun
A Tyr S A Boh-Mun

DEUTSCHES
REICH:
A Mun-Sil
A Ber S A Mun-Sil

RUSSLAND:
A War-Sil
APruSAWar-Sil

ABBILDUNG 11



FRANKREICH:
FLYO-TYS
FWMSSFLYO-TYS

ITALIEN:
F TYS-XXX
FRomSF TYS-XXX

- Ein Einheit, die zum Rückzug gezwungen wird, hat keine Auswirkung auf die Einheiten, die sie zum Rückzug gezwungen haben. Dabei spielt es keine Rolle, ob die sich zurückziehende Einheit von anderen Einheiten unterstützt wurde oder nicht. Wird zwei Einheiten der Befehl erteilt, sich in das gleiche Gebiet zu bewegen und eine der beiden Einheiten durch einen Angriff aus diesem Gebiet zum Rückzug gezwungen, kann sich die andere Einheit bewegen. Das führt nicht zu einer Pattsituation, da eine Einheit keine Auswirkung auf ein Gebiet hat, von dem aus sie zum Rückzug gezwungen wurde.

In Abbildung 13 zwingt die russische Armee in Rumänien die türkische Armee in Bulgarien zum Rückzug. Die türkische Armee in Bulgarien und die russische Armee in Sewastopol haben den Befehl, sich nach Rumänien zu bewegen. Das würde normalerweise zu einer Pattsituation führen. Da jedoch die unterstützte Armee in Rumänien die Armee in Bulgarien zum Rückzug gezwungen hat, hat die bulgarische Armee keine Auswirkung auf Rumänien. Aus diesem Grund kann sich die Armee in Sewastopol nach Rumänien bewegen und die Armee in Bulgarien muss sich zurückziehen.

ABBILDUNG 13



OSMANISCHES
REICH:
A Bul-Rum

RUSSLAND;
A Rum-Bul
A SerSA Rum-Bul
A Sev-Rum

Rückzug und Pattsituationen

- Eine Einheit, die zum Rückzug gezwungen wird, kann in einem anderen Gebiet eine Pattsituation herbeiführen, allerdings nicht in dem Gebiet, von dem aus sie zum Rückzug gezwungen wurde. Wenn zwei oder mehr Einheiten gleicher Stärke in ein Gebiet ziehen sollen, kommt es zu einer Pattsituation, selbst dann, wenn eine der beteiligten Einheiten in diesem Zug durch den Angriff von anderen Einheiten zum Rückzug gezwungen wird.

In Abbildung 12 führt der Angriff der österreichischen Armee dazu, dass sich die deutsche Armee aus München zurückziehen muss. Die geplante Bewegung der Armee in München nach Schlesien führt aber dennoch dazu, dass es in Schlesien zu einer Pattsituation kommt und die russische Armee nicht nach Schlesien ziehen kann.

In Abbildung 14 wird dargestellt, dass die türkische Armee, obwohl sie von der türkischen Flotte im Schwarzen Meer unterstützt wird, die Bewegung der russischen Armee von Sewastopol nach Rumänien nicht verhindern kann, obwohl die russische Armee nicht unterstützt wird. Der Grund ist der doppelt unterstützte Angriff der russischen Armee in Rumänien, welche die türkische Armee in Bulgarien zum Rückzug zwingt.

ABBILDUNG 14



OSMANISCHES REICH:
 A Bul-Rum
 F BLA S A Bul-Rum
 RUSSLAND:
 A Rum-Bul
 A Gre SARum-Bul
 A Ser SARum-Bul
 A Sev-Rum

Wenn Russland bei den beiden Beispielen nicht den Befehl „A Sev - Rum“ erteilt hätte, hätte sich am Ende des Zugs keine Armee in Rumänien befunden. Dennoch wäre es nicht zu einer Pattsituation gekommen. Dies wird im Abschnitt Rückzug ausführlich erläutert.

Unterbinden von Unterstützung

Unterstützung kann verhindert werden. Dadurch scheitert die Unterstützung und wird so behandelt, als ob der Befehl nicht erteilt worden wäre.

Anmerkung: Wenn in diesen Spielregeln der Befehl „Unterstützen!“ unterstrichen ist, bedeutet dies, dass die Unterstützung unterbunden wurde und nicht, dass der Befehl gescheitert ist, weil er fehlerhaft erteilt wurde,

- Eine Unterstützung wird unterbunden, wenn die unterstützende Einheit von einem Gebiet aus angegriffen wird, das nicht das (mit Hilfe dieser Einheit) angegriffene Gebiet ist. Die Unterstützung wird unterbunden, unabhängig davon, ob der Angriff auf die unterstützende Einheit erfolgreich ist.

In Abbildung 15 wird die Unterstützung der Armee in Schlesien durch einen Angriff von Böhmen aus unterbunden. Beachten Sie bitte, dass die aus Böhmen angreifende Armee die gleiche Stärke hat wie die Armee in Schlesien. Die Armee in Schlesien wird daher nicht zum Rückzug gezwungen, kann aber dennoch die Armee, die von Preußen aus Warschau angreift, nicht unterstützen.

ABBILDUNG 15



DEUTSCHES REICH:
 A Pru-War
 A Sil SA Pru-War
 RUSSLAND:
 A War XXX
 A Boh-Sil

- Eine Unterstützung wird unterbunden, wenn die unterstützende Einheit zum Rückzug gezwungen wird. Dies gilt auch dann, wenn der Angriff aus dem Gebiet kommt, das mit Hilfe der unterstützenden Einheit angegriffen wird. Die Unterstützung scheitert und wird so behandelt, als ob der Befehl nicht erteilt worden wäre.

In Abbildung 16 unterbindet der Angriff der Armee aus Warschau die Unterstützung aus Schlesien nicht, da der Angriff aus dem Gebiet kommt, das mit Hilfe der Unterstützung angegriffen wird. Um die Unterstützung zu verhindern, müsste es Russland gelingen, die Armee in Schlesien zum Rückzug zu zwingen.

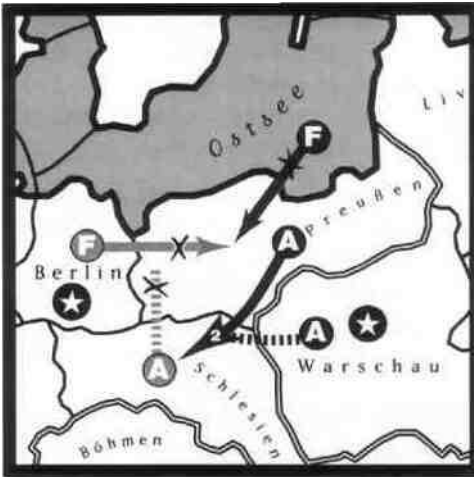
ABBILDUNG 16



DEUTSCHES REICH:
 A Pru-War
 A Sil SA Pru-War
 RUSSLAND:
 A War-Sil

In Abbildung 17 zwingt die russische Armee, die aus Preußen angreift, die deutsche Armee in Schlesien zum Rückzug. Die Unterstützung der Armee in Schlesien für die Armee aus Berlin wird unterbunden, und die Bewegung der deutschen Armee von Berlin nach Preußen und der russischen Flotte von der Ostsee nach Preußen endet in einer Pattsituation.

ABBILDUNG 17



DEUTSCHES REICH:
F Ber-Pru
A Sil-S A Ber-Pru

RUSSLAND:
 A Pru-Sil
 A War S A Pru-Sil
F BAS-Pru

DER BEFEHL „GELEITEN!“

Eine Armee über ein Meer Geleiten

Eine Flotte, die sich in einem Meer (nicht in einem Küstengebiet) aufhält, kann eine Armee von einem Küstengebiet, das an das betreffende Meer angrenzt, in ein anderes Küstengebiet, das ebenfalls an das betreffende Meer angrenzt, geleiten. Der Armee muss der entsprechende Bewegungsbefehl erteilt werden. Der Flotte muss der Geleitbefehl erteilt werden.

Eine Flotte kann niemals eine Flotte geleiten.

Den Befehl „Geleiten!“ schreiben

Dieser Befehl wird ähnlich wie der Unterstützungsbefehl notiert, allerdings wird statt dem „S“ (für „support“) ein „C“ (für „convoy“) verwendet. Ein Beispiel:

A Ank-Sev

F BLA C A Ank-Sev

Eine Flotte kann maximal eine Armee je Zug geleiten. Bei dem Befehl „Geleiten!“ für die Flotte muss das Ausgangsgebiet und das Zielgebiet der Armee angeführt werden, die geleitet wird. Das „Geleiten!“ der Flotte muss mit dem „Bewegen!“ der Armee, die geleitet werden soll, übereinstimmen. Ein Beispiel: Wenn sich eine Armee in Rumänien nach Armenien bewegen will (A Rum - Arm) und die Flotte im Schwarzen Meer den Befehl erhält, sie nach Ankara zu geleiten (F BLA C A Rum - Ank), scheitert das „Geleiten!“ und die Armee bewegt sich nicht.

Anmerkung: Flotten in einem Küstengebiet können keine Armee geleiten. Dies gilt auch für Flotten in Konstantinopel, Dänemark und Kiel.

In Abbildung 19 ist dargestellt, wie eine Flotte in der Nordsee eine Armee von London nach Norwegen geleitet.

ABBILDUNG 19

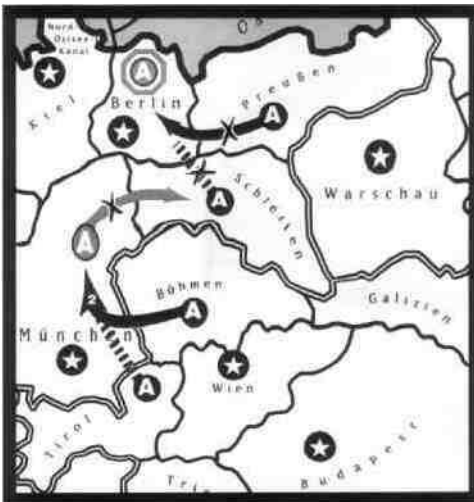


GROSS-BRITANNIEN:
 A Lon-Nor
 F NTH C A Lon-Nor

- Eine Einheit, die zu einem Rückzug gezwungen wird, kann in diesem Spielzug dennoch eine Unterstützung unterbinden. Diese Regel ähnelt der Regel, dass eine Einheit, die zum Rückzug gezwungen wird, trotzdem eine Pattsituation herbeiführen kann. Dies gilt jedoch nur, wenn der Angriff, der die Einheit zum Rückzug zwingt, nicht aus dem Gebiet kommt, in das die Einheit einen Angriff unterstützt. Denken Sie immer an diese Regel: Eine Einheit, die zum Rückzug gezwungen wird, unabhängig davon, ob sie unterstützt wird oder nicht, kann niemals eine Auswirkung auf das Gebiet haben, von dem aus der Angriff erfolgte, der sie zum Rückzug zwang.

In Abbildung 18 wird die deutsche Armee in München durch den russischen Angriff zum Rückzug gezwungen. Dennoch unterbindet sie die Unterstützung der russischen Armee in Schlesien, wodurch die russische Armee in Preußen keinen erfolgreichen Angriff auf Berlin durchführen kann.

ABBILDUNG 18



DEUTSCHES REICH:
 A Ber XXX
A Mun-Sil

RUSSLAND:
 A Pru-Ber
A Sil SA Pru-Ber
 A Boh-Mun
 A Tyr S A Boh-Mun

Anmerkung: Wenn eine komplizierte Situation vorliegt, ist es oft hilfreich, zuerst zu ermitteln, ob und welche Unterstützungen unterbunden werden. Anschließend ist es wesentlich leichter, die Situation abzuhandeln.

„Unterstützung“ kann nicht über einen Geleitzug erfolgen

Nur Armeen können geleitet werden. Die „Unterstützung“ einer Armee kann nicht mit einem Geleitzug „befördert“ werden. In nachfolgendem Beispiel sind die fettgedruckten Befehle regelwidrig und werden daher nicht ausgeführt.

Großbritannien: A Pic - Bre, A Lon S A Pic - Bre,
F ENG C A Lon S A Pic-Bre
 Frankreich: F Bre XXX

Transport einer Armee über mehrere Meere

Wenn Flotten in angrenzenden Meeren stehen, kann eine Armee von einer Küste, die an den Standort der ersten Flotte in der Transportkette grenzt, zu einer Küste, die an den Standort der letzten Flotte in der Transportkette grenzt, transportiert werden.

In Abbildung 20 wird die englische Armee von London mit Unterstützung durch den französischen Spieler innerhalb eines Zuges nach Tunis geleitet.

ABBILDUNG 20



GROSSBRITANNIEN:
 A Lon-Tun
 FENGCA Lon-Tun
 FMIDCA Lon-Tun

 FRANKREICH:
 F WMS C A Lon-Tun

Geleitzug unterbrechen

- Wenn eine der Flotten, die eine Armee geleitet, zum Rückzug gezwungen wird, scheitert der ganze Geleitzug. Die Armee, die geleitet werden soll, kann ihre Bewegung nicht ausführen. Ein Angriff auf eine geleitende Flotte, die nicht zu einem Rückzug der Flotte führt, beeinträchtigt das „Geleiten!“ nicht.
- Wenn eine Armee, die durch eine Flotte geleitet wird, **sich in ein** Gebiet bewegen würde, in dem es zu einer Pattsituation kommt, wird das Bewegen der Armee nicht ausgeführt, das heißt, die Armee bewegt sich nicht und verbleibt in ihrem Ausgangsgebiet. Es ist durchaus möglich, dass die Armee im gleichen Zug durch einen Angriff dazu gezwungen wird, sich aus ihrem Ausgangsgebiet zurückzuziehen. Eine Armee, die mittels eines Geleitzuges in ein Gebiet ziehen soll, kann durch eine andere Einheit in das Zielgebiet hinein unterstützt werden, um eine Pattsituation zu vermeiden.

Anmerkung: In dieser Anleitung wird das Geleiten einer Flotte, die zu einem Rückzug gezwungen wurde, unterstrichen, um zu zeigen, dass es gescheitert ist. Wenn es sich dabei um eine Flotte von mehreren Flotten in einem Geleitzug gehandelt hat, wird dennoch nur die Flotte unterstrichen, die zum Rückzug gezwungen wurde und daher direkt für das Scheitern der Armeebewegung verantwortlich ist.

In Abbildung 21 wird die Flotte Im Tyrrenischem Meer zum Rückzug gezwungen. Daher kann sich die französische Armee nicht von Spanien nach Neapel bewegen.

ABBILDUNG 21



FRANKREICH:
A Spa-Nap
 F LYO C A Spa-Nap
FTYSC A Spa-Nap

 ITALIEN:
 F ION-TYS
 FTun S F ION-TYS

Seltene Fälle und komplizierte Situationen

Die genannten Regeln sind ausreichend, um den Großteil der Befehle, die in einer durchschnittlichen Partie DIPLOMACY erteilt werden, abzuhandeln. Es kann jedoch zu einigen besonders komplizierten Situationen und Ausnahmefällen kommen. Im nachfolgenden Abschnitt widmen wir uns diesen Problemfällen.

Rückzug durch eigene Einheiten

Ein Land kann niemals seine eigenen Einheiten zum Rückzug zwingen. Es kann auch keinen Angriff unterstützen, der zu einem Rückzug seiner eigenen Einheiten führen würde. Dies gilt auch dann, wenn der entsprechende Befehl versehentlich oder unabsichtlich erteilt wurde. Das ist der einzige Fall, in dem eine Unterstützung „abgelehnt“ wird und zwar auch, wenn sie spieltechnisch zulässig wäre. Derartige Befehle können jedoch durchaus erteilt werden, beispielsweise mit der Absicht, eine Pattsituation herbeizuführen. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele, die diese Regeln illustrieren.

In Abbildung 22 scheitert die französische Armee in Paris, die von der Armee in Marseille unterstützt wird, daran, die eigene Armee in Burgund zum Rückzug zu zwingen.

ABBILDUNG 22



FRANKREICH:
A Par-Bur
 A MarSAPar-Bur
 A Bur-XXX

In Abbildung 23 kann die französische Armee in Paris, obwohl sie von der deutschen Armee im Ruhrgebiet unterstützt wird, die eigene Armee in Burgund nicht zum Rückzug zwingen.

ABBILDUNG 23



FRANKREICH:
A Par-Bur
ABur-Mar
 DEUTSCHES REICH:
 A Ruh S A Par-Bur
 ITALIEN:
A Mar-Bur

In Abbildung 24 scheitert die deutsche Armee im Ruhrgebiet daran, die französische Armee in Burgund zum Rückzug zu zwingen, obwohl sie von der französischen Armee in Paris unterstützt wird. Die französische Armee kann keinen Angriff auf eine ihrer eigenen Einheiten unterstützen. Daher wird der Befehl so behandelt, als ob er nicht erteilt worden wäre. Wenn Deutschland seinen Angriff jedoch mit der eigenen Armee in München unterstützt hätte, hätte sich die französische Armee zurückziehen müssen.

ABBILDUNG 24



DEUTSCHES REICH:
A Ruh-Bur
 A Mun-XXX
 FRANKREICH:
 A ParSA Ruh-Bur
 A Bur-XXX

In Abbildung 25 befinden sich die deutsche Armee in München und die österreichische Armee in Tirol in einer Pattsituation, und keine der beiden Armeen bewegt sich. Die deutschen Armeen in Schlesien und im Ruhrgebiet haben versucht, durch ihr „Bewegen!“ eine Pattsituation in München herbeizuführen. Österreich-Ungarn hat jedoch seiner Armee den Befehl erteilt, den Angriff von Schlesien auf München zu unterstützen. Normalerweise würde dies dazu führen, dass der Angriff erfolgreich ist. Da sich die Armee in München nicht bewegt hat, würde der erfolgreiche Angriff der deutschen Armee zum Rückzug einer deutschen Armee führen. Das ist nicht möglich, und die Bewegung scheitert.

ABBILDUNG 25



DEUTSCHES REICH:
A Mun-Tyr
A Ruh-Mun
A Sil-Mun

ÖSTERREICH-UNGARN:
A Tyr-Mun
 A Boh S A Sil-Mun

Das nächste Abbildung illustriert, wann es sinnvoll sein kann, Befehle zu schreiben, die zu einem nicht ausführbaren Rückzug eigener Einheit führen würden. Dadurch kommt es zu einer Pattsituation. Derartige Befehle stellen oft eine sinnvolle Defensiv-Strategie dar.

In Abbildung 26 kann Großbritannien durch seinen unterstützten Angriff auf Dänemark natürlich nicht seine eigene Armee zum Rückzug zwingen. Durch den Angriff kommt es allerdings zu einer Pattsituation mit der russischen Armee, deren Angriff gegen Dänemark sonst erfolgreich wäre.

ABBILDUNG 26



GROSS-BRITANNIEN:
F Den-Kie
 FNTH-Den
 F HEL S F NTH-Den

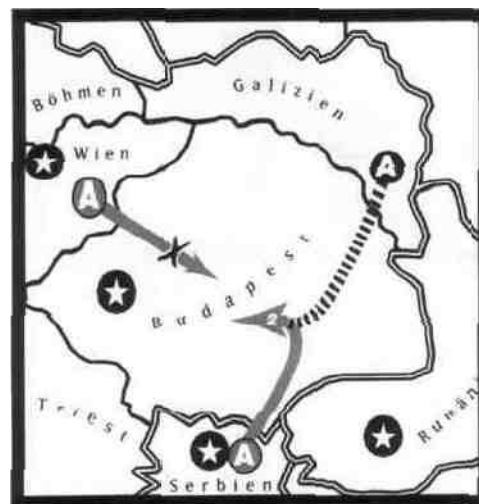
RUSSLAND:
A Ber-Kie
F SKA-Den
 FBALSFSKA-Den

Pattsituation durch eigene Einheiten

Ein Land kann sich zwar nicht selbst zum Rückzug zwingen, es kann jedoch durchaus Befehle erteilen, die zu einer Pattsituation zwischen eigenen Einheiten führen. Derartige Befehle werden oft erteilt, um mit zwei Einheiten die Kontrolle über drei Gebiete aufrecht zu erhalten. Wenn jedoch einer der Angriffe mehr Unterstützung hat, als der andere Angriff, verläuft er erfolgreich, auch wenn dies nicht geplant war.

In Abbildung 27 versucht Österreich-Ungarn die Gebiete Serbien, Budapest und Wien mit zwei Armeen zu kontrollieren, ohne eine Armee in Budapest zu stationieren. Ärgerlicherweise gelingt der Bewegungsbefehl „A Ser - Bud“, weil er unerwartete Unterstützung durch die russische Armee in Galizien erhält. Wenn bereits eine österreichische Armee in Budapest stationiert wäre, würde der Befehl nicht gelingen, weil es unmöglich ist, eine eigene Armee zum Rückzug zu zwingen. Die Bewegung von Serbien nach Budapest würde auch gelingen, wenn die Unterstützung durch eine eigene Armee erfolgt wäre.

ABBILDUNG 27



ÖSTERREICH-UNGARN
 A Ser-Bud
A Vie-Bud

RUSSLAND:
 A GalSASer-Bud

Unterstützung eigener Einheiten unterbinden

Ein Angriff durch eigene Einheiten verhindert keine Unterstützung. Eine Einheit kann eine eigene Einheit also weder zum Rückzug zwingen, noch sie daran hindern, eine andere Einheit zu unterstützen.

Plätze tauschen mit Hilfe eines Geleitzuges

Einheiten können miteinander Plätze tauschen, wenn sich eine oder beide Einheiten mit Hilfe eines Geleitzuges bewegen. Das wurde bereits im Abschnitt über „Bewegen!“ kurz erwähnt. Denken Sie bitte daran, dass Einheiten ohne einen Geleitzug nicht miteinander Plätze tauschen können.

Bei unserem Beispiel in Abbildung 28 werden alle Bewegungen ausgeführt.

ABBILDUNG 28



GROSS-BRITANNIEN:
A Lon-Bel
F NTHCALon-Bel

FRANKREICH:
A Bel-Lon
F ENG C A Bel-Lon

Mehr als eine Möglichkeit für einen Geleitzug

Wenn mehrere Möglichkeiten für den Transport einer Armee per Geleitzug zur Verfügung stehen, führt diese Armee ihre Bewegung aus, wenn nicht alle Geleitzüge unterbunden werden. Um dies zu ermöglichen, muss aber jede Flotte, welche die Armee geleiten soll, einen entsprechenden Befehl erhalten.

Bei unserem Beispiel in Abbildung 29 stehen der Armee in London, die sich nach Belgien bewegen will, zwei Geleitzüge zur Verfügung, eine Flotte im Kanal und eine Flotte in der Nordsee. Da nur einer der beiden Geleitzüge unterbunden wird, bewegt sich die Armee nach Belgien.

ABBILDUNG 29



GROSS-BRITANNIEN:
A Lon-Bel
F ENG-CA Lon-Bel
F NTH C A Lon-Bel

FRANKREICH:
F Bre-ENG
FIRI SF Bre-ENG

Bewegung über Land oder mittels Geleitzug

Manchmal kann es vorkommen, dass eine Armee ihre Bewegung sowohl über Land als auch mittels Geleitzug ausführen kann. In diesem Fall kommen folgende Regeln zur Anwendung:

- Wenn zumindest eine der Flotten, die am Geleitzug beteiligt sind, der Großmacht gehört, deren Armee transportiert werden soll, wird die Armee mittels Geleitzug bewegt und die Landroute ignoriert.
- Wenn keine der Flotten, die am Geleitzug beteiligt sind, der Großmacht gehört, deren Armee transportiert werden soll, bewegt sich die Armee auf dem Landweg. Falls der Spieler, dem die zu bewegende Armee gehört, jedoch explizit hinter dem Bewegungsbefehl notiert hat, dass der Geleitzug verwendet werden soll, wird die Armee geleitet.

Durch diese Regel wird verhindert, dass feindliche Großmächte eine Armee gegen den Willen des Spielers, dem die Armee gehört, per Geleitzugbefördern.

(Anmerkung: In der CD-ROM Version von DIPLOMACY ist es unmöglich, explizit anzugeben, ob eine Armee mittels Geleitzug oder über Land bewegt werden soll. Wenn also beim Computerspiel eine dieser beiden Routen möglich ist, wird sich die Armee bewegen, das heißt: Im Computerspiel ist es durchaus möglich, eine Armee gegen den Willen des Spielers, dem die Armee gehört, per Geleitzug zu befördern.)

Bestimmte Unterstützungsbefehle werden durch einen Angriff mit einem Geleitzug nicht unterbunden

Eine Armee, die sich mittels Geleitzug bewegt, kann nicht die Unterstützung für einen Angriff verhindern, der eine der Flotten zum Ziel hat, die für den Geleitzug notwendig sind. Diese etwas trickreiche Regel ist erforderlich, um in bestimmten Situationen ein Paradoxon zu verhindern, das heißt, ohne diese Regel könnte man bestimmte Situationen nicht auflösen. Abbildung 30 zeigt eine derartige Situation.

Wenn es die gerade beschriebene Regel nicht gäbe, könnte sich folgendes ereignen: Frankreich behauptet, dass der Angriff der von der Flotte transportierten Armee die Unterstützung des italienischen Angriffs auf die französische Flotte durch die Flotte in Neapel unterbunden hat. Dadurch wird die französische Flotte im Tyrrhenischen Meer nicht zum Rückzug gezwungen. Frankreich argumentiert dabei mit der Regel: „Eine Unterstützung wird unterbunden, wenn die unterstützende Einheit von einem Gebiet aus angegriffen wird, bei dem es sich nicht um das Gebiet handelt, das mit Hilfe der unterstützenden Einheit angegriffen wird.“ Italien argumentiert, dass die Flotte im Tyrrhenischen Meer ja zum Rückzug gezwungen wird. Dadurch scheitert der Geleitzug und die Armee kann nicht nach Neapel transportiert werden, um die Unterstützung abzuschneiden. Italien beruft sich auf die Regel: „Wenn eine der Flotten, die eine Armee geleitet, zum Rückzug gezwungen wird, scheitert der ganze Geleitzug.“ Da sich die beiden Regeln widersprechen, wurde diese Regel eingeführt, um das Auftreten einer unlösbaren Situation zu vermeiden.

Wenn wir nun diese Regel verwenden, scheitert der Geleitzug und die Unterstützung für den Angriff auf die Flotte wird nicht unterbunden.

ABBILDUNG 30



FRANKREICH:
A Tun-Nap
FTYSCATun-Nap

ITALIEN:
FION-TYS
F Nap S F ION-TYS

Zwei weitere komplizierte Situationen

Die beiden folgenden Beispiele drehen sich ebenfalls um die gerade vorgestellten Regeln („Mehr als eine Möglichkeit für einen Geleitzug“ und „Bestimmte Unterstützungsbefehle werden durch einen Angriff mit Geleitzug nicht unterbunden,“) Die beschriebenen Situationen stellen Ausnahmefälle dar und ereignen sich nur in wenigen Partien. Zur Sicherheit sind sie dennoch hier angeführt.

Eine Armee, der zumindest eine Möglichkeit zur Verfügung steht, einen Geleitzug zu benutzen, unterbindet die Unterstützung für einen Angriff, der auf eine Flotte entlang einer alternativen Geleitzugroute stattfindet. Denken Sie bitte an folgende Regel: „Eine Unterstützung wird unterbunden, wenn die unterstützende Einheit von einem Gebiet aus angegriffen wird, bei dem es sich nicht um das Gebiet handelt, das mit Hilfe der unterstützenden Einheit angegriffen wird.“ In Abbildung 31 hat Frankreich seine Armee in Tunis nach Neapel beordert. Der Geleitzug kann entlang zweier möglicher Routen erfolgen, entweder mit Hilfe der Flotte im Tyrrhenischen Meer oder mit Hilfe der Flotte im Ionischen Meer. Die Armee kann sich nicht bewegen, da sie mit der Flotte in Neapel in einer Pattsituation ist. Allerdings führt der gescheiterte Angriff der französischen Armee dazu, dass die Unterstützung der Flotte aus Neapel für den Angriff der Flotte in Rom auf die französische Flotte im Tyrrhenischen Meer unterbunden wird. Dadurch kommt es zwischen der Flotte in Rom und zwischen der Flotte im Tyrrhenischen Meer zur einer Pattsituation.

ABBILDUNG 31



FRANKREICH:
A Tun-Nap
FTYSCATun-Nap
F ION C A Tun-Nap

ITALIEN:
F Rom-TYS
F Nap S F Rom-TYS

In Abbildung 32 wird die Flotte in Neapel zum Rückzug gezwungen. Sie wird von der französischen Armee aus Tunis angegriffen, die von der Flotte im Ionischen Meer geleitet wird. Der Angriff wird von der französischen Armee in Apulien unterstützt. Dadurch wird die Unterstützung für den Angriff der italienischen Armee in Rom auf die französische Flotte im Tyrrhenischen Meer unterbunden.

Anmerkung: Wenn der Angriff auf die Flotte im Tyrrhenischen Meer von der Flotte in Neapel ausgeführt und von der Flotte in Rom unterstützt worden wäre, wäre der Angriff erfolgreich verlaufen, und die Flotte in Neapel hätte sich ins Tyrrhenische Meer bewegt.

ABBILDUNG 32



FRANKREICH:
 A Tun-Nap
 F TYS C A Tun-Nap
 F ION C A Tun-Nap
 A Apu S A Tun-Nap

ITALIEN:
 F Rom-TYS
 F Nap S F Rom-TYS

3. PHASE „BEFEHLE AUSFÜHREN“

Nachdem alle Befehle vorgelesen wurden, werden sie auf dem Spielbrett nach den gerade erläuterten Regeln ausgeführt. Falls ein Spielleiter vorhanden ist, führt er die Befehle aus. Sinnvoll ist es, wenn man Gebiet um Gebiet durchgeht und prüft, welche Befehle für dieses Gebiet zutreffen beziehungsweise Auswirkungen darauf haben. Andernfalls müssen die Spieler gemeinsam bei allen schwierigen Situationen entscheiden, die sich aufgrund der erteilten Befehle ergeben. Das Ausführen der Befehle führt zu erfolgreichen Bewegungen, gescheiterten Bewegungen, Pattsituationen, Rückzügen und Auflösungen von Einheiten. Das wird nachfolgend beschrieben.

4. RÜCKZUGSPHASE

Die Ausführung der Befehle wird vermutlich einige Einheiten zum Rückzug zwingen. Die Spieler, die Einheiten zurückziehen müssen, schreiben die Rückzugsbefehle geheim auf. Diese Befehle werden ebenfalls gleichzeitig aufgedeckt. Vor dem Aufschreiben der Rückzugsbefehle dürfen keine Gespräche und Verhandlungen stattfinden. Jede Großmacht muss für sich selbst entscheiden.

Ein Einheit, die zum Rückzug gezwungen wird, muss sich in ein angrenzendes Gebiet zurückziehen - evtl. auch in Richtung Feindesland.

Eine Einheit kann sich jedoch nicht zurückziehen in:

- ein Gebiet, in dem sich eine andere Einheit befindet;
- das Gebiet, aus dem der Angriff erfolgt ist;
- ein Gebiet, in das sich in diesem Zug keine Armee bewegt hat, weil es dort zu einer Pattsituation gekommen ist.

Falls es kein Gebiet gibt, in das sich eine Einheit zurückziehen kann, wird sie sofort aufgelöst und vom Spielbrett genommen.

Rückzugsbefehle erteilen

Jeder Spieler muss die Rückzugsbefehle für alle seine Einheiten aufschreiben, die zum Rückzug gezwungen wurden. Dabei schreibt er das Ausgangsgebiet und das Zielgebiet der Einheit auf. Rückzüge können nicht mit einem Geleitzug erfolgen und können auch nicht unterstützt werden. Alle Rückzugsbefehle werden gleichzeitig aufgedeckt

Auflösung von Einheiten

Wenn zwei oder mehr Einheiten der Befehl erteilt wird, sich in das gleiche Gebiet zurückzuziehen, werden alle diese Einheiten aufgelöst. Gibt ein Spieler einer Einheit, die sich zurückziehen müsste, keinen Rückzugsbefehl, wird sie aufgelöst. Der Spieler hat jederzeit die Wahl, eine Einheit, die sich zurückziehen muss, statt dessen aufzulösen.

5. ÜBERPRÜFUNG DER VERSORGUNGSZENTREN (NACH DEM HERBSTZUG)

Kontrolle von Versorgungszentren

Am Ende jedes Herbstes zählen die Spieler die Anzahl der Versorgungszentren unter ihrer Kontrolle. Ein Land übernimmt die Kontrolle über ein Versorgungszentrum, wenn sich am Ende des Herbst-Zuges eine seiner Einheiten in dem Gebiet aufhält.

Das Versorgungszentrum bleibt so lange unter Kontrolle dieser Großmacht, so lange sich nicht am Ende eines Herbstzuges eine Einheit einer anderen Großmacht in dem Gebiet aufhält. So wechselt ein Versorgungszentrum beispielsweise nicht den Besitzer, wenn eine feindliche Armee im Frühling das Gebiet erobert und es dann im Herbst wieder verlässt. Eine Großmacht verliert also die Kontrolle über ein Versorgungszentrum nicht, wenn sich am Ende des Herbstes keine Einheit in dem Gebiet aufhält.

Anzahl der Einheiten anpassen

Nun müssen die Großmächte die Anzahl ihrer Einheiten an die Anzahl der von ihnen kontrollierten Versorgungszentren anpassen. Falls die Großmacht seit dem letzten Herbstzug Versorgungszentren verloren hat, wird sie Einheiten auflösen müssen. Falls die Großmacht seit dem letzten Herbstzug Versorgungszentren erobert hat, kann sie Einheiten bauen.

Alle Spieler schreiben auf, wo Einheiten aufgelöst oder gebaut werden und decken ihre Befehle gleichzeitig auf. Vor dem Aufschreiben dieser Befehle dürfen keine Gespräche und Verhandlungen stattfinden. Jede Großmacht muss für sich selbst entscheiden.

Auflösung von Einheiten

Falls eine Großmacht über weniger Versorgungszentren als Einheiten verfügt, muss sie die überschüssigen Einheiten auflösen. Der Spieler entscheidet, welche Einheiten aufgelöst werden.

Einheiten bauen

Wenn eine Großmacht über mehr Versorgungszentren als Einheiten verfügt, kann sie zusätzliche Einheiten bauen. Die Großmacht darf aber am Ende des Zuges nicht über mehr Einheiten als Versorgungszentren verfügen. Einheiten können nur in Versorgungszentren im Heimatland gebaut werden. Ein Versorgungszentrum, in dem eine Einheit gebaut werden soll, muss im Besitz der Großmacht sein, und es darf sich keine Einheit in dem Gebiet befinden.

Ein Beispiel: Frankreich kann während des ganzen Spiels nur in Brest, Paris und Marseille Einheiten bauen. Wenn sich beispielsweise Marseille im Herbst im Besitz von Italien befindet und in Brest eine französische Armee steht, kann der Franzose maximal eine Einheit in Paris bauen, unabhängig davon, über wie viele überschüssige Versorgungszentren er verfügt. Wenn Frankreich nun Marseille zurückerobert und dann in einem späteren Herbst in keinem Versorgungszentrum in Frankreich eine Einheit stationiert hat, kann Frankreich im Herbstzug maximal drei Einheiten bauen. Dazu muss Frankreich natürlich über die entsprechende Anzahl an überschüssigen Versorgungszentren verfügen.

Weitere Regeln zum Bau von Einheiten

- In einem Versorgungszentrum, das sich auf dem Festland befindet, können nur Armeen gebaut werden.
- In einem Versorgungszentrum, das sich an einer Küste befindet, können Armeen oder Flotten gebaut werden. Der Spieler muss bei seinem Baubefehl angeben, welche Art von Einheit er baut. Wenn z. B. der Russe in St. Petersburg eine Flotte baut, muss er außerdem angeben, ob die Flotte an der Nord- oder an der Südküste gebaut wird.
- Wenn sich in allen Versorgungszentren im Heimatgebiet am Ende des Herbstzuges Einheiten aufhalten, egal ob es sich dabei um eigene oder feindliche Einheiten handelt, kann man keine Einheiten bauen. Wenn man in einem bestimmten Zug Einheiten bauen will, muss man darauf achten, nicht in allen heimischen Versorgungszentren Einheiten zu stationieren.
- Wenn eine Großmacht alle Versorgungszentren in ihrem Heimatland verloren hat, kann sie normal weiterspielen. Allerdings kann sie keine Einheiten bauen, bis es ihr gelungen ist, eines ihrer Versorgungszentren zurückzuerobern.
- Eine Großmacht ist nicht dazu gezwungen, Einheiten **zu** bauen. Meistens handelt es sich bei einem Verzicht um ein diplomatisches **Zugeständnis an eine andere Großmacht.**

Auflösungs- und Baubefehle erteilen

Jeder Spieler schreibt auf, welche seiner Einheiten aufgelöst werden und wo er welche neuen Einheiten baut. Die Spieler dürfen vor der Erteilung dieser Befehle nicht miteinander verhandeln. Die Befehle werden gleichzeitig aufgedeckt und ausgeführt. Alle unklar formulierten Befehle werden ignoriert.

ZEITMANAGEMENT

Wenn Sie eine Partie DIPLOMACY spielen wollen, sollten Sie mindestens vier Stunden dafür einkalkulieren. In jedem Zug sollten nicht mehr als fünf Minuten für das Aufschreiben der Befehle zur Verfügung stehen. Diplomatische Verhandlungen sollten nur in der dafür vorgesehenen Phase stattfinden, also nicht während dem Aufschreiben oder Vorlesen der Befehle, während der Ausführung der Befehle, dem Rückzug und dem Auflösen und von Einheiten oder während der Überprüfung der Versorgungszentren.

Neuen Spielern sollte das Spiel mindestens eine halbe Stunde vor dem Spielbeginn erklärt werden. Dann sollte man ein paar Beispielrunden mit neuen Spielern spielen und erst dann mit dem eigentlichen Spiel beginnen.

BÜRGERKRIEG

Wenn ein Spieler das Spiel verlässt oder aus irgendeinem Grund keine Befehle abgibt, wird davon ausgegangen, dass die Regierung seines Landes die Kontrolle verloren hat. Der Bürgerkrieg ist ausgebrochen. Alle Einheiten halten ihre Stellung. Sie bewegen sich nicht und unterstützen sich nicht gegenseitig. Wenn eine der Einheiten zum Rückzug gezwungen wird, wird sie aufgelöst. Das Land baut keine neuen Einheiten.

Wenn ein Land, in dem Bürgerkrieg herrscht, Einheiten auflösen muss, weil es Versorgungszentren verloren hat, gehen Sie wie folgt vor: Zuerst werden die Einheiten entfernt, die am weitesten vom Heimatland entfernt sind. Wenn alle verbleibenden Einheiten gleich weit vom Heimatland entfernt sind, werden zuerst Flotten und dann Armeen aufgelöst. Gibt es noch immer mehrere Einheiten, die in Frage kommen, wird nach der alphabetischen Reihenfolge der Gebiete vorgegangen, in denen sich die Einheiten aufhalten.

Falls zusätzliche Personen anwesend sind, die noch nicht am Spiel teilnehmen, könnte eine dieser Personen die Rolle des ausgestiegenen Spielers übernehmen. Die Spieler sollten sich aber auf jeden Fall vor Spielbeginn darauf einigen, ob sie ausgestiegene Spieler ersetzen wollen oder ob sie die Regeln für Bürgerkrieg verwenden.

DIPLOMACY FÜR 2 BIS 6 SPIELER

Nachfolgend finden Sie Regeln, wie Sie DIPLOMACY mit weniger als 7 Personen spielen können.

Sechs Spieler: Italien wird von keinem Spieler übernommen.

Die italienischen Einheiten führen in jeder Runde „Halten!“ aus. Sie unterstützen sich nicht gegenseitig. Die Einheiten der anderen Spieler können jedoch italienische Einheiten unterstützen. Wenn sich italienische Einheiten zurückziehen müssen, werden sie aufgelöst.

Fünf Spieler: Das Deutsche Reich und Italien werden von keinem Spieler übernommen. Verwenden Sie die Regeln für sechs Spieler beim Deutschen Reich und Italien.

Vier Spieler: Ein Spieler übernimmt Großbritannien und die anderen drei Spieler übernehmen folgenden Länderpaare: Österreich-Ungarn/Frankreich, Deutsches Reich/Osmanisches Reich und Italien/Russland.

Drei Spieler: Ein Spieler übernimmt Großbritannien/Deutsches Reich/Österreich-Ungarn, der zweite Spieler übernimmt Österreich-Ungarn/Osmanisches Reich und der dritte Spieler Frankreich/Osmanisches Reich.

Zwei Spieler: Ein Spieler übernimmt Großbritannien/Frankreich/Russland und der andere Spieler übernimmt Österreich-Ungarn/Deutsches Reich/Osmanisches Reich. Italien ist neutral, und keine Einheit kann nach Italien ziehen. Das Spiel beginnt im Jahr 1914. Vor der Überprüfung der Versorgungszentren im Herbst 1914 wird eine Münze geworfen. Im Frühling 1915 schließt sich Italien dem Gewinner des Münzwurfs an. Der erste Spieler, der 24 Versorgungszentren kontrolliert, gewinnt. Diese Spielvariante stellt auch eine unterhaltsame Möglichkeit für zwei unerfahrene Spieler dar, sich mit den Regeln vertraut zu machen.

Bei den Spielvarianten für zwei, drei und vier Spielern werden die Versorgungszentren für jede Großmacht getrennt berechnet, obwohl eine Person mehrere Großmächte kontrolliert. Jede Großmacht muss die Anzahl ihrer Einheiten getrennt an die Anzahl der von ihr kontrollierten Versorgungszentren anpassen.

ERÖFFNUNGS-ZÜGE EINER MUSTER-PARTIE

Dieses Beispiel illustriert einige der typischen Eröffnungszüge in DIPLOMACY. Wir wollen uns hier nur dem Erteilen und Ausführen der Befehle widmen. Aus diesem Grund werden keine Strategien, diplomatische Konsequenzen, Allianzen oder Verhandlungen erläutert oder diskutiert. Außerdem würde es natürlich den Umfang dieser Spielregel sprengen, wenn wir tatsächlich alle Gespräche aufzeichnen und abdrucken wollten, die sich bei einer typischen Partie DIPLOMACY ereignen.

Um unser Beispiel besser nachzuvollziehen, sollten sie die Züge auf dem Spielbrett nachstellen. Während Sie die Züge lesen, bewegen Sie die Einheiten, die sich bewegen sollen, an die Grenze zu dem Gebiet, in das sie ziehen sollen. Dann lesen Sie die Erläuterung zu den Befehlen und führen den Zug auf dem Spielbrett aus.

FRÜHLING 1901

Österreich-Ungarn: A Vie - Tri, A Bud - Gal, F Tri - Alb

Großbritannien: A Lpl - Yor, F Lon - NTH,
F Edi-NWS

Frankreich: A Par - Bur, A Mar - Spa, F Bre - Pic

Deutsches Reich: A Ber - Kie, A Mun - Ruh, F Kie - Den

Italien: A Ven - Pie, A Rom - Ven,
F Nap-ION

Russland: A Mos - U kr, A War - Gal,
F Pet sc – BOT, F Sev- BLA

Osmanisches Reich: A Con - Bul, A Smy - Con,
F Ank-BLA

Erläuterungen: Der Großteil der Befehle wird ausgeführt. Nur die zwei Einheiten, die sich in das Schwarze Meer bewegen sollen, und die zwei Einheiten, die sich nach Galizien bewegen sollen, scheitern.

Wichtige Regel: Wenn zwei oder mehr Einheiten gleicher Stärke versuchen, in das gleiche Gebiet zu ziehen, bleiben alle Einheiten in ihren Ausgangsgebieten.

Rückzüge: Keine

HERBST 1901

Österreich-Ungarn: A Tri XXX, A Bud - Ser, F Alb - Gre
Großbritannien: A Yor - Nor, F NTH C A Yor - Nor,
F NWS-BAR
Frankreich: ABur-Mar, A Spa - Por, FPic-Bel
Deutsches Reich: A Kie - Hol, A Ruh - Bel, F Den XXX
Italien: A Ven XXX, A Pie - Mar, F ION - Tun
Russland: A U kr S F Sev - Rum, A War - Gal,
F BOT – Swe, P Sev – Rum
Osmanisches Reich: A Bul - Ser, A Con - Bul, F Ank - BLA

Erläuterungen: Die Einheiten, die sich nach Belgien, Marseille und Serbien bewegen sollen, führen ihren Befehl nicht aus.

Wichtige Regel: Wenn zwei oder mehr Einheiten gleicher Stärke versuchen, in das gleiche Gebiet zu ziehen, bleiben alle Einheiten in ihren Ausgangsgebieten.

Erläuterungen: Der Befehl „A Con - Bul“ scheitert ebenfalls.

Wichtige Regel: Ein Einheit, die sich nicht bewegt oder nicht bewegen kann, kann dazu führen, dass sich mehrere Einheiten nicht bewegen.

Rückzüge: Keine

Einheiten bauen und auflösen: Jede Großmacht zählt ihre Versorgungszentren. Großbritannien, das Osmanische Reich, Österreich-Ungarn, Italien und Frankreich dürfen eine Einheit bauen, Russland und das Deutsche Reich dürfen zwei Einheiten bauen. Alle Spieler schreiben ihre Baubefehle auf und decken die Befehle gleichzeitig auf. Großbritannien baut eine neue Flotte in Edinburgh „F Edi“. Deutsches Reich baut „F Kie“ und „A Mun“. Russland baut „A Pet“ und „A Sev“. Italien baut „F Nap“. Osmanisches Reich baut „A Smy“. Österreich-Ungarn baut „A Vie“. Frankreich baut „F Mar“. Frankreich hat im Herbstzug nur Portugal besetzt und daher nur ein neues Versorgungszentrum gewonnen. Die französische Armee hat sich nur im Frühjahrszug in Spanien aufgehalten.

FRÜHLING 1902

Österreich-Ungarn: A Tri - Bud, A Vie - Bud, A Bud - Ser,
F Gre XXX
Großbritannien: A Nor- Pet, F NTH - Nor,
F BAR S A Nor – Pet, F Edi – NTH
Frankreich: A Bur S F Pic - Bel, A Por - Spa,
F Pic – Bel, F Mar XXX
Deutsches Reich: A Hol - Bel, A Ruh S A Hol - Bel,
A Mun – Bur, F Den XXX, F Kie – Hol
Italien: A Ven XXX, A Pie - Mar,
FTun-WMS, F Nap-TYS
Russland: A U kr S F Rum, A Gal - Bud,
A Pet- Nor, A Sev S F Rum,
F Swe S Pet – Nor, F Rum XXX
Osmanisches Reich: A Bul - Rum, A Con - Bul,
A Smy – Arm, F BLA S Bul – Rum

Erläuterungen: Die russischen und die englischen Einheiten bei Norwegen/St. Petersburg bewegen sich nicht.

Wichtige Regel (1): Wenn zwei oder mehr Einheiten gleicher Stärke versuchen, in das gleiche Gebiet zu ziehen, bleiben alle Einheiten in ihren Ausgangsgebieten.

Wichtige Regel (2): Zwei Einheiten können ohne die Verwendung eines Geleitzuges nicht miteinander Plätze tauschen.

Erläuterungen: Aufgrund der gescheiterten Bewegung der russischen und englischen Einheiten können die englischen Flotten in der Nordsee und in Edinburgh ihre Bewegungsbefehle nicht ausführen.

Wichtige Regel: Eine Einheit, die sich nicht bewegt oder nicht bewegen kann, kann dazu führen, dass sich mehrere Einheiten nicht bewegen.

Anmerkung: Schweden und Norwegen grenzen im Süden aneinander. Eine Flotte in Schweden kann daher einen Angriff auf Norwegen unterstützen.

Erläuterungen: Die Einheiten, die sich nach Budapest bewegen sollen, bewegen sich nicht.

Wichtige Regel: Wenn zwei oder mehr Einheiten gleicher Stärke versuchen, in das gleiche Gebiet zu ziehen, bleiben alle Einheiten in ihren Ausgangsgebieten.

Anmerkung: Die österreichische Flotte in Griechenland konnte die Bewegung nach Serbien nicht unterstützen, da sich eine Flotte nicht auf das Festland bewegen kann.

Der türkische Angriff auf Rumänien scheitert, obwohl er unterstützt wurde, weil die russische Einheit in Rumänien durch zwei Einheiten unterstützt wurde. Der Angriff wäre aber auch gescheitert, wenn die russische Einheit nur durch eine Einheit unterstützt worden wäre.

Erläuterungen: Zahlreiche andere Bewegungsbefehle scheitern ebenfalls. Beispielsweise die Bewegung des Osmanischen Reiches nach Bulgarien, die Bewegung Italiens nach Marseille und die Bewegung des Deutschen Reiches nach Burgund.

Wichtige Regel: Eine Einheit, die sich nicht bewegt oder nicht bewegen kann, kann dazu führen, dass sich mehrere Einheiten nicht bewegen.

Erläuterungen: Der deutsche Angriff auf Burgund von München unterbindet die Unterstützung aus diesem Gebiet. Dadurch ist die unterstützte Bewegung des Deutschen Reiches nach Belgien erfolgreich: Eine Einheit mit einer Stärke von 2 greift eine haltende Einheit mit einer Stärke von 1 an.

Wichtige Regel: Eine Unterstützung wird unterbunden, wenn die unterstützende Einheit von einem Gebiet aus angegriffen wird, bei dem es sich nicht um das Gebiet handelt, das mit Hilfe der unterstützenden Einheit angegriffen wird.

Rückzüge: Keine.

HERBST 1902

Österreich-Ungarn:	<u>A Vie - Gal</u> , A Tri - Bud, A Ser S A Bul – Rum, F Gre XXX
Großbritannien:	A Nor - Pet, F BAR S Nor- Pet, F NTH -Nor, F Edi – NTH
Frankreich:	<u>A Bur- Bel</u> , F Pic S A Bur - Bel, A Spa S F Mar, <u>F Mar S A Spa</u>
Deutsches Reich:	A Ruh - Bur, A Mun S Ruh - Bur, A Bel S Ruh – Bur, <u>F Den – Swe</u> , F Hol S A Bel
Italien:	<u>A Ven - Pie</u> , <u>A Pie- Mar</u> , FWMS-MID, FTYS-LYO
Russland:	A Pet- Nor, F Swe S Pet- Nor, <u>F Rum S A Sev</u> , <u>A Sev S F Rum</u> , <u>A Gal S F Rum</u> , A Ukr S A Sev
Osmanisches Reich:	A Bul - Rum, A Con - Bul, <u>A Arm – Sev</u> , F BLA S A Bul – Rum

Erläuterungen: Überprüfen Sie zuerst, welche Unterstützungen unterbunden wurden. In diesem Zug werden zahlreiche Unterstützungsbefehle unterbunden.

Wichtige Regel: Eine Unterstützung wird unterbunden, wenn die unterstützende Einheit von einem Gebiet aus angegriffen wird, bei dem es sich nicht um das Gebiet handelt, das mit Hilfe der unterstützenden Einheit angegriffen wird.

Beispiele für Unterstützung, die in diesem Zug unterbunden werden: Die russische Flotte in Schweden (der Angriff von Dänemark), die französische Flotte in Marseille (der Angriff von Piemont), die russische Armee in Sewastopol (der Angriff von Armenien), die russische Armee in Galizien (der Angriff von Bulgarien). Die Unterstützung der deutschen Armee in Belgien, die den Angriff vom Ruhrgebiet nach Burgund unterstützt, wird nicht unterbunden, da der Angriff von Burgund aus kommt, also aus dem Gebiet, das mit Hilfe der Unterstützung angegriffen wird.

Erläuterungen: Als nächstes sollten Sie feststellen, wo es zu Pattsituationen kommt. Die Flotte in Marseille und die Armee in Sewastopol haben eine Pattsituation mit ihren Angreifern.

Wichtige Regel: Wenn zwei oder mehr Einheiten gleicher Stärke versuchen, in das gleiche Gebiet zu ziehen, bleiben alle Einheiten in ihren Ausgangsgebieten.

In diesen Situationen ist die Unterstützung aus Spanien beziehungsweise aus der Ukraine gar nicht erforderlich, weil die Einheiten in Marseille beziehungsweise in Sewastopol die Angriffe auch allein hätten abwehren können.

Erläuterungen: Die Armee in Wien kann sich nicht in das besetzte Galizien bewegen, und die Armee in Venedig kann sich nicht in das besetzte Piemont bewegen. Sie bleiben in ihren Gebieten.

Wichtige Regel: Eine Einheit, die sich nicht bewegt oder nicht bewegen kann, kann dazu führen, dass sich mehrere Einheiten nicht bewegen.

Erläuterungen: Die französische Armee versucht, sich von Burgund nach Belgien zu bewegen, aber da die Einheit in Burgund von Holland unterstützt wird, sind beide Einheiten gleich stark. Die Bewegung der französischen Armee scheitert.

Wichtige Regel: Wenn zwei oder mehr Einheiten gleicher Stärke versuchen, in dasselbe Gebiet zu ziehen, bleiben alle Einheiten in ihren Ausgangsgebieten.

Erläuterungen: Die deutsche Armee aus dem Ruhrgebiet, die sich nach Burgund bewegen will, wird von München aus unterstützt und hat dadurch eine Stärke von 2. Die französische Armee hat nur eine Stärke von 1. Die deutsche Armee bewegt sich Burgund und die französische Armee muss sich in der Rückzugsphase zurückziehen.

Die russische Flotte in Rumänien wäre theoretisch von genügend Einheiten unterstützt worden, um den türkischen Angriff aus Bulgarien abzuwehren, allerdings wurden beide Unterstützungen unterbunden. Da das Osmanische Reich seinen Angriff mit der Flotte im Schwarzen Meer unterstützt, ist der Angriff erfolgreich. Die türkische Armee bewegt sich nach Rumänien, und die russische Armee muss sich in der Rückzugsphase zurückziehen. Dadurch kann sich die Armee in Konstantinopel nach Bulgarien bewegen.

Da die russische Unterstützung aus Schweden ebenfalls unterbunden wurde, ist der englische Angriff von Norwegen nach St. Petersburg erfolgreich. Die russische Armee in St. Petersburg muss sich während der Rückzugsphase zurückziehen. Durch den erfolgreichen Angriff der englischen Flotte wird Norwegen frei. Die anderen Bewegungen der englischen Flotten können erfolgreich ausgeführt werden.

Rückzüge: Drei Einheiten auf dem Spielbrett müssen sich zurückziehen (eine französische und zwei russische). Die russische Einheit in Rumänien kann sich nicht zurückziehen, da sich in allen angrenzenden Gebieten Einheiten aufhalten. Sie wird daher aufgelöst und vom Spielbrett genommen. Dann notieren der russische und der französische Spieler ihre Rückzugsbefehle. Russland: „A Pet- Mos" und Frankreich: „A Bur- Gas". Die Einheiten ziehen sich nach Moskau beziehungsweise in die Gascogne zurück.

Einheiten bauen und auflösen: Russland kontrolliert nur noch vier Versorgungszentren, hat aber fünf Einheiten auf dem Spielbrett. Es muss daher eine Einheit auflösen. Alle anderen Spieler, außer Italien, können Einheiten bauen. Alle Spieler notieren ihre Befehle und decken sie gleichzeitig auf. Das Deutsche Reich baut „F Kie". Russland löst eine Einheit auf „A Gal." Das Osmanische Reich baut „F Smy". Österreich-Ungarn baut „A Tri". Frankreich baut „A Par". Großbritannien baut „F Lon" und bei Italien ändert sich nichts.

Abschließende Worte: Zu diesem Zeitpunkt sind bereits alle ehemals neutralen Versorgungszentren im Besitz der Großmächte. Die ersten Allianzen sind entstanden, und es ist bereits zu ersten Auseinandersetzungen gekommen. Damit beenden wir unseren Blick auf diese Partie. Aus Platzgründen haben wir nicht versucht, die Strategie und die Taktik unserer fiktiven Spieler zu analysieren. Ein detaillierte Betrachtung der komplexen Strategien und Taktiken, die in DIPLOMACY eine große Rolle spielen, finden Sie auf unserer Internetseite: www.avalonhill.com

Die 22 wichtigsten Regeln zur Ausführung der Befehle

Um Ihnen die rasche Ausführung der Befehle innerhalb eines Spielzuges zu erleichtern, haben wir hier die 22 wichtigsten Regeln kurz zusammengefasst. Im Zweifelsfall sollten Sie die detaillierte Erläuterung der entsprechenden Regel noch einmal genau durchlesen und die dazugehörigen Beispiele studieren.

1. Alle Einheiten haben die gleiche Stärke.
2. In einem Gebiet kann sich immer nur eine Einheit aufhalten.
3. Wenn zwei oder mehr Einheiten gleicher Stärke versuchen, in dasselbe Gebiet zu ziehen, bleiben alle diese Einheiten in ihren Ausgangsgebieten.
4. Eine Pattsituation führt nicht dazu, dass sich eine Einheit zurückziehen muss, die sich zu Beginn des Spielzuges in dem Gebiet aufgehalten hat, in dem es zur Pattsituation gekommen ist
5. Ein Einheit, die sich nicht bewegt oder nicht bewegen kann, kann dazu führen, dass sich mehrere Einheiten nicht bewegen.
6. Zwei Einheiten können ohne die Verwendung eines Geleitzuges nicht miteinander Plätze tauschen.
7. Drei oder mehr Einheiten können innerhalb eines Zuges ihre Plätze tauschen. Dabei dürfen aber keine zwei Einheiten direkt miteinander Plätze tauschen.
8. Wenn man einen Unterstützungsbefehl für eine Einheit erteilt, die sich nicht bewegt, reicht es, wenn man beim Unterstützungsbefehl das Gebiet angibt, welches unterstützt werden soll.
9. Wenn sich eine Einheit zu bewegen versucht, sind nur jene Unterstützungsbefehle gültig, bei denen die Bewegung der unterstützten Einheit korrekt angeführt wurde.
10. Eine Einheit, die zum Rückzug gezwungen wird, kann zu einer Pattsituation führen: Allerdings nicht in dem Gebiet, von dem aus sie zum Rückzug gezwungen wurde.
11. Eine Einheit, die zum Rückzug gezwungen wird, hat keine Auswirkung auf die Einheiten, die sie zum Rückzug gezwungen haben. Unterstützung durch andere Einheiten spielt keine Rolle.
12. Ein Land kann niemals seine eigenen Einheiten zum Rückzug zwingen. Es kann auch keinen Angriff unterstützen, der zu einem Rückzug seiner eigenen Einheiten führen würde. Dies gilt auch dann, wenn der entsprechende Befehl versehentlich oder unabsichtlich erteilt wurde.
13. Eine Unterstützung wird unterbunden, wenn die unterstützende Einheit von einem Gebiet aus angegriffen wird, bei dem es sich nicht um das Gebiet handelt, das mit Hilfe der unterstützenden Einheit angegriffen wird.
14. Eine Unterstützung wird unterbunden, wenn die unterstützende Einheit zum Rückzug gezwungen wird.
15. Eine Einheit, die zu einem Rückzug gezwungen wird, kann in diesem Spielzug dennoch eine Unterstützung unterbinden. Dies gilt jedoch nur, wenn der Angriff, der die Einheit zum Rückzug zwingt, nicht aus dem Gebiet kommt, in das die Einheit einen Angriff unterstützt.
16. Ein Angriff durch eigene Einheiten unterbindet keine Unterstützung.
17. Wenn eine der Flotten, die eine Armee geleitet, zum Rückzug gezwungen wird, scheitert der ganze Geleitzug.
18. Wenn eine Armee, die durch eine Flotte geleitet wird, sich in ein Gebiet bewegen würde, in dem es zu einer Pattsituation kommt, wird der Bewegungsbefehl der Armee nicht ausgeführt, das heißt, die Armee bewegt sich nicht, sie verbleibt in ihrem Ausgangsgebiet.
19. Einheiten können miteinander Plätze tauschen, wenn sich eine oder beide Einheiten mit Hilfe eines Geleitzuges bewegen. Regel 19 stellt eine Ausnahme zur Regel 6 dar.
20. Wenn mehrere Möglichkeiten für den Transport einer Armee per Geleitzug zur Verfügung stehen, führt diese Armee ihre Bewegung aus, wenn nicht alle Geleitzüge unterbunden werden.
21. Eine Armee, die sich mittels Geleitzug bewegt, kann nicht die Unterstützung für einen Angriff unterbinden, der eine der Flotten zum Ziel hat, die für den Geleitzug notwendig sind. Im Zweifelsfall setzt diese Regel die Regel 13 außer Kraft
22. Eine Armee, der zumindest eine Möglichkeit zur Verfügung steht, einen Geleitzug zu benutzen, unterbindet die Unterstützung für einen Angriff, der auf eine Flotte entlang einer alternativen Geleitzugroute stattfindet. Im Zweifelsfall setzt diese Regel die Regel 21 außer Kraft.

Nachfolgend finden Sie eine Liste der Abkürzungen, die international bei DIPLOMACY-Partien und in der DIPLOMACY-Literatur verwendet werden, um die Gebiete auf dem Spielbrett zu bezeichnen. Natürlich können Sie in Ihrer Spielrunde Ihre eigenen Abkürzungen einführen. Sie sollten jedoch darauf achten, dass sich alle Spieler über die verwendeten Abkürzungen einig sind. Denken Sie daran, dass unklar erteilte Befehle nicht durchgeführt werden.

DEUTSCHES REICH:

Berlin Ber
Kiel Kie
München Mun
Preußen Pru
Ruhr Ruh
Schlesien Sil

FRANKREICH:

Brest Bre
Burgund Bur
Gascogne Gas
Marseille Mar
Paris Par
Picardie Pic

GROSSBRITANNIEN:

Clyde Cly
Edinburgh Edi
Liverpool Lpl
London Lon
Wales Wal
Yorkshire Yor

ITALIEN:

Apulien Apu
Neapel Nap
Piemont Pie
Rom Rom
Toskana Tus
Venedig Ven

ÖSTERREICH-UNGARN:

Böhmen Boh
Budapest Bud
Galizien Gal
Triest Tri
Tirol Tyr
Wien Vie

OSMANISCHES REICH:

Ankara Ank
Armenien Arm
Konstantinopel Con
Smyrna Smy
Syrien Syr

RUSSLAND:

Finnland Fin
Livland Liv
Moskau Mos
Sewastopol Sev
St. Petersburg Pet
Ukraine Ukr
Warschau War

ZU SPIELBEGINN

NEUTRALE LÄNDER:
Albanien Alb
Belgien Bel
Bulgarien Bul
Dänemark Den
Griechenland Gre
Holland Hol
Norwegen Nor
Nordafrika Naf
Portugal Por
Rumänien Rum
Serbien Ser
Spanien Spa
Schweden Swe
Tunis Tun

**ALLGEMEINE
ABKÜRZUNGEN**
Nordküste nc
Südküste sc
Ostküste ec

MEERESGEBIETE:

Adriatisches Meer ADR
Ägäisches Meer AEG
Barentssee BAR
Ostsee BAS
Schwarzes Meer B LA
Östliches Mittelmeer EAS
Der Kanal ENG
Bottn. Meerbusen BOT
Golf von Lyon LYO
Helgoländer Bucht HEL
Ionisches Meer ION
Irische See IRI
Mittel-Atlantik M[D
Nord-Atlantik NAT
Nordsee NTH
Nordmeer NWS
Skagerrak SKA
Tyrrhenisches Meer TYS
Westl. Mittelmeer WMS



Diplomacy

© 1999 Hasbro International Inc. and TM, registered and applied for in the US and other countries.

Alle Rechte vorbehalten.

® and ™ refer to US Patent and Trademark Office.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343.

Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

