

Intimate Diplomacy

Introduction (Par Steve Doubleday)

Contrairement à la plupart des variantes, ce jeu a été largement joué, ayant même eu son propre tournoi avec un prix en espèces. Il est largement reconnu comme étant de loin supérieur au jeu à deux joueurs décrit dans les règles officielles. Il ne convient cependant pas aux joueurs qui débutent à Diplomacy et deux personnes souhaitant apprendre les règles en jouant devront s'en tenir à la version officielle.

ID (Intimate Diplomacy) est une variante à deux joueurs. Chaque joueur contrôle un pays (son pays « d'origine ») pendant toute la partie. Les cinq pays restants sont connus sous le nom de « mercenaires ».

1. Les règles officielles de diplomacy s'appliquent, sauf dans les cas modifiés ci-dessous.
2. Pour déterminer son pays d'origine, chaque joueur soumet une liste de préférences de sept pays. Si leurs premiers choix sont différents, les deux joueurs obtiennent leur premier choix. Si leurs premiers choix sont les mêmes, mais que leurs seconds choix sont différents, alors les deux joueurs ont droit à leur deuxième choix. Si les deuxièmes choix sont identiques, chacun obtient son troisième choix, etc. Si les deux listes de préférences sont identiques, les joueurs tirent au sort, le gagnant obtenant son premier choix et le perdant son deuxième choix.
3. Le contrôle des cinq pays mercenaires est déterminé chaque année de jeu par des enchères. Les saisons d'enchères ont lieu avant le printemps 1901, puis entre chaque saison d'hiver et de printemps. Les enchères sont écrites et les deux joueurs les révèlent simultanément. Le plus offrant pour chaque pays voit le montant de son offre déduit de sa réserve et prend le contrôle de ce pays pour l'année suivante, y compris les ajustements hivernaux.
4. Les crédits utilisés pour les enchères sont attribués après chaque saison d'automne. Chaque joueur reçoit un crédit pour chaque SC appartenant à son pays d'origine. (Par exemple, si votre pays d'origine contrôle 10 SC, 10 crédits sont ajoutés à votre solde créditeur.) Au début du jeu, les pays ont les niveaux de crédit suivants : E, F, R & T reçoivent 20 crédits, G 22, A & I 24. La différence dans les crédits de départ vise à égaliser les forces relatives des pays.
5. Les joueurs sont autorisés à enchérir plus que ce que leur crédit peut couvrir. Cependant, si un joueur réussit à enchérir plus de crédits qu'il n'en détient, il perd toute sa réserve et son adversaire prend alors le contrôle de tous les pays pour lesquels il a enchéri à moitié prix, arrondi au supérieur.
6. Lorsque les enchères pour un pays sont égales, aucun des deux joueurs ne le contrôle et il est traité comme s'il était en Anarchie pour l'année.
7. Le jeu se déroule exactement comme dans la diplomatie classique, chaque joueur soumettant des ordres et des retraites pour les pays qu'il contrôle. Pendant la saison hivernale, toutes les constructions dues à des pays neutres doivent être réalisées là où elles sont possibles. La séquence de jeu au cours d'une année de jeu est la suivante : enchères, mouvements et retraites du printemps, mouvements et retraites d'automne, constructions et dissolutions d'hiver.
8. Constructions de mercenaires : Si le joueur contrôlant un pays mercenaire ne parvient pas à commander les constructions qui lui sont dues, le MJ construira des armées par ordre alphabétique dans les centres d'origine (flottes pour l'Angleterre).

9. Critère de victoire : Le jeu se termine lorsqu'un joueur occupe l'un des centres d'origine de son adversaire avec l'une des unités de son pays d'origine au cours d'une saison. Si cela arrive aux deux joueurs simultanément, alors le joueur occupant le plus de centres de domicile de son adversaire gagne, à l'exception du fait qu'occuper 4 centres d'origine russes ne compte pas mieux que d'en posséder 3. S'il reste une égalité, la partie est gagnée par le joueur avec le solde créditeur le plus important (en comptant les crédits gagnés pendant la saison au cours de laquelle les centres d'accueil ont été envahis). Si l'égalité persiste, le jeu continue jusqu'à l'automne suivant, lorsque tout ce qui précède est reconsidéré.

10. Une partie peut évoluer vers une situation d'impasse une fois que tous les pays neutres ont été éliminés, aucun des deux joueurs ne pouvant franchir une ligne défensive pour remplir les conditions de victoire standard. Dans ce cas, le gagnant est le joueur possédant le plus de centres de ravitaillement. Notez que contrairement à la diplomatie, une partie ne se termine pas simplement parce qu'un pays atteint 18 centres de ravitaillement.

From:
<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:intimate_diplomacy&rev=1707122012

Last update: **2024/02/05 08:33**

