

Diable et Bon Dieu

Introduction

« Diable et Bon Dieu » : c'est le nom d'une variante jouée sur le zine papier Vopaliéc au début des années 80.

Principe

- Nombre de Joueurs : 9 joueurs : 7 pays + 1 Diable + 1 Bon Dieu.
- Les deux joueurs incarnant (si on peut dire puisque les êtres divins ne sont pas de chair) le Diable et le Bon Dieu restent anonymes et ne peuvent pas négocier.
- Les sept joueurs jouant les sept pays sont connus de tous et peuvent négocier entre eux.

Le Diable et le Bon Dieu ont tous deux un pays différent qu'ils protègent.

Ces deux pays sont tirés au sort par l'arbitre, le pays du Diable est connu par le Diable et le Bon Dieu, le pays du Bon Dieu n'est connu que de lui-même ; les deux pays ne sont pas connus des sept autres joueurs même des deux concernés.

Conditions de victoire :

- pour les nations : solo
- pour le Diable et le bon Dieu : solo du pays que l'on protège ou élimination du pays protégé par l'autre être divin (si éliminations simultanées des pays protégés par les deux êtres divins, pas de vainqueur divin, de même si aucun des deux pays en question n'est éliminé avant la victoire par 18 centres d'un des 5 autres pays).

Il peut y avoir 2 vainqueurs : 1 Diable ou Bon Dieu + 1 joueur

- si le joueur appartient à un pays protégé par le Diable ou le Bon Dieu
- si élimination d'un pays protégé avant 18 centres d'un des 5 autres pays (si le Diable ou le Bon Dieu est désigné vainqueur par élimination du pays protégé adverse, ceux-ci se retirent du jeu qui continue pour désigner un pays vainqueur).

La partie continue jusqu'au solo d'un pays ou jusqu'au vote à l'unanimité des pays survivants pour l'arrêt de la partie.

Pouvoirs des êtres divins

- Le Bon Dieu peut lancer des bénédictions sur n'importe quelle unité.
- Le Diable peut lancer des malédictions sur n'importe quelle unité.

Restrictions à cette règle :

- Les bénédictions ne peuvent pas concerner deux unités de même nationalité la même année de

jeu. De même pour deux malédictions.

- Une bénédiction et une malédiction, si lancées sur la même unité ou deux unités s'opposant s'annulent.
- Une seule bénédiction et une seule malédiction maximum par phase de jeu.

LA bénédiction ou LA malédiction sont lancées avant le tour de jeu dans l'ignorance de ce qui va être joué par les pays, ceux-ci ne connaissant pas l'unité affectée dans un sens ou un autre.

Bénédiction sur une phase saisonnière sur une unité qui :

- Tient (la défense fonctionne à tous les coups)
- Attaque (l'attaque fonctionne à tous les coups sauf si attaque par convoi, qui dépend de la réussite du convoi et attaque de ses propres unités et sauf si l'attaque rebondit sur une unité de même nationalité)
- Soutient (le soutien ne peut pas être coupé et l'unité ne peut pas être contrainte à la retraite)
- Convoie (le convoi marche à tous les coups et la flotte ne peut être pas contrainte à la retraite)

Malédiction sur une phase saisonnière sur une unité qui :

- Tient (la moindre attaque même non soutenue contraint l'unité à la retraite)
- Soutient (le soutien est coupé d'office et la moindre attaque contraint l'unité à la retraite)
- Attaque (l'attaque échoue dans tous les cas mais reste valable pour les coupures de soutien et pour les résolutions de conflit sauf si l'unité est elle-même attaquée, de plus, la moindre attaque la contraint à la retraite, l'unité ne pouvant pas retraiter dans le territoire convoitée par l'attaque)
- Convoie (le convoi échoue d'office et la moindre attaque contraint l'unité à la retraite).

Bénédiction sur une phase d'ajustement :

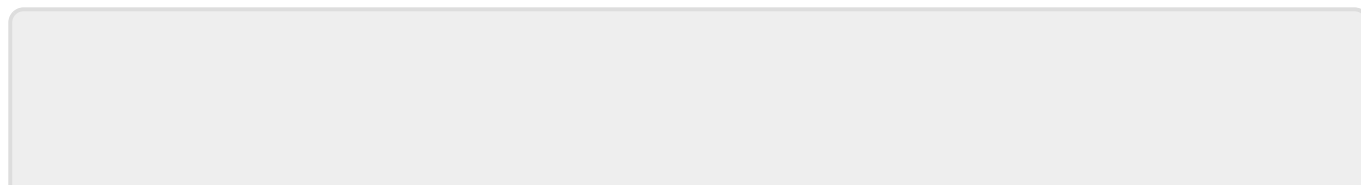
- A la fin de la 3e année de jeux et ensuite tous les 2 ans, le Bon Dieu peut désigner un pays qui aura le droit de mobiliser une unité supplémentaire (ou de démobiliser une unité de moins). Mais attention, à la fin de l'année, le pays doit retrouver un nombre identique d'unités et de centres. Le pays est prévenu par le soin de l'arbitre après la phase de retraites d'automne.

Pas de malédiction possible sur phase d'ajustement.

Ni bénédiction, ni malédiction sur phase de retraites.

Communication avec les êtres divins : Il est impossible de les "contacter" en privé mais tous les messages publics leur seront relayés.

Communication entre joueurs : Il est bien sûr autorisé de spéculer entre joueurs sur les nationalités des pays protégés et d'utiliser l'incidence des règles de bénédiction et de malédiction dans les négociations.



From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:regles:diable_et_bon_dieu&rev=1707921136

Last update: **2024/02/14 14:32**

