

Diplomacy

Avalon Hill

De spelregels van Diplomacy



Spelers: 2 tot 7

Leeftijd: 12 jaar en ouder

Complexiteit:

- o Gevorderd
- Uitdagend
- o Gemiddeld

Inhoud:

Spelbord
Vergaderkaarten
70 Leger speelstukken
70 Vloot speelstukken
Vlaggen

Het spel van internationale intrige in Europa voorafgaand aan de Eerste Wereldoorlog.

Aan het begin van de 20^e eeuw was Europa een gecompliceerde heksenketel van politieke intrige. Je staat op het punt terug te gaan naar deze tijden en de loop van de geschiedenis te veranderen in jouw voordeel.

Spelers en landen

Het spel Diplomacy kan het beste gespeeld worden met zeven spelers. Regels voor minder spelers zijn toegevoegd in het deel met Spelvarianten in dit regelboek. Elke speler representeert één van de zeven "Grootmachten van Europa" in de jaren voorafgaand aan de Eerste Wereldoorlog. Deze Grootmachten zijn Engeland, Duitsland, Rusland, Turkije, Italië, Frankrijk en Oostenrijk-Hongarije (hierna Oostenrijk genoemd). Aan het begin van het spel bepalen de spelers willekeurig wie welke Grootmacht zal representeren. Dit is het enige kanselement in het spel.

Opmerking: Op verschillende plaatsen in de regels zal de term "land" gebruikt worden om een Grootmacht weer te geven.

Doel van het spel

Zodra één van de Grootmachten 18 aanvoercentra bezit, heeft deze de controle over Europa behaald. De speler die deze Grootmacht representeert is winnaar van het spel. Het spel kan echter eerder worden beëindigd, voordat een winnaar is bepaald. In dit geval delen alle spelers die nog eenheden op het bord hebben gelijkelijk mee in de remise.

SPELBORD

Grenzen: Grenzen tussen de hoofdlanden worden weergegeven als dikke witte lijnen. Alle hoofdlanden zijn ook verdeeld in provincies en provincies met aanvoercentra door dunne zwarte lijnen. De oceanen en waterwegen zijn ook verdeeld in aparte provincies door dunne zwarte lijnen. Alle landen en provincies (land en water) kunnen worden geïdentificeerd door hun naam.

Typen provincies: Er zijn drie typen provincies: *Binnenland*, *water* en *kust*. Alleen Legers kunnen bewegen naar binnenland provincies en alleen Vloten kunnen bewegen naar water provincies. Een kust provincie is land dat grenst aan één of meer water provincies. Denemarken, Brest en Spanje bijvoorbeeld zijn kust provincies. *Een Leger of een Vloot kan een kust provincie bezetten.*

Aanvoercentra: 34 binnenland en kust provincies op het spelbord zijn bestemd als aanvoercentra. Elk aanvoercentrum is gemarkeerd met een ster. Een Grootmacht heeft net zoveel Legers en Vloten als het aantal aanvoercentra dat het bezat aan het eind van de laatste Najaarsbeurt. Dit betekent dat er nooit meer dan 34 Legers en Vloten (ook wel "eenheden" genoemd) tegelijkertijd op het spelbord zijn. Een land verdient of verliest eenheden in overeenstemming met het aantal aanvoercentra dat het bezit. Hierover later meer.

EENHEDEN (LEGERS EN VLOTEN)

Elke Leger eenheid wordt gerepresenteerd door een kanon speelstuk. Elke Vloot eenheid wordt gerepresenteerd door een oorlogsschip speelstuk. De eenheid kleuren van elke Grootmacht worden weergegeven aan de rand van het spelbord en in de onderstaande tabel. Als een groeiende Grootmacht geen Leger of Vloot eenheden meer beschikbaar heeft, dan kunnen eenheden van een uitgeschakeld land gebruikt worden.

Alle eenheden hebben dezelfde kracht. Geen enkel Leger is krachtiger dan een ander. Geen enkele Vloot is sterker dan een andere. Gedurende het spel zullen verschillende eenheden elkaar ondersteunen om hun kracht te vergroten en zwakkere tegenstanders aan te vallen. **Er kan slechts één eenheid tegelijk in een provincie zijn.** Geen uitzonderingen.

BEGINPOSITIES

Aanvoercentra: Aan het begin van het spel bezit elke Grootmacht drie aanvoercentra, met uitzondering van Rusland, die er vier bezit. Plaats de desbetreffende eenheid op het aangegeven aanvoercentrum, zoals aangegeven in de onderstaande tabel. **Merk op dat "A" een Leger weergeeft en "F" een Vloot.**

De 12 overgebleven aanvoercentra worden aan het begin van het spel niet bezet.

Land	Eenheid kleur	Eenheid stad	Eenheid stad	Eenheid stad
Oostenrijk	Rood	A Vienna	A Budapest	F Trieste
Engeland	Donker blauw	F London	F Edinburgh	A Liverpool
Frankrijk	Licht blauw	A Paris	A Marseilles	F Brest
Duitsland	Zwart	A Berlin	A Munich	F Kiel
Italië	Groen	A Rome	A Venice	F Naples
Rusland	Wit	A Moscow F St.Petersburg (sc)	F Sevastopol	A Warsaw
Turkije	Geel	F Ankara	A Constantinople	A Smyrna

VLAGGEN

Druk de verschillende vlaggen voorzichtig uit het kartonnen vel. Er is één serie vlaggen voor elke Grootmacht. De speler kunnen deze vlaggen gebruiken om op het spelbord aan te geven welke aanvoercentra ze bezitten. De ene kant toont de vlag van de Grootmacht, de andere kant toont de kleur van de eenheden. Gebruik de kant die je het handigst vindt.

HOE TE SPELEN

OVERZICHT

DIPLOMACY is een spel van onderhandelingen, verbonden, gemaakte en verbroken beloftes. Om te overleven heeft een speler hulp van anderen nodig. Om het spel te winnen, moet een speler uiteindelijk alleen staan. Weten wie je kunt vertrouwen, wanneer je ze kunt vertrouwen, wat te beloven en wanneer is het hart van het spel. Onthoud dat je in eerste instantie diplomaat bent en in tweede instantie commandant.

Aan het begin van elke beurt zoeken de spelers elkaar op met z'n tweeën of in kleine groepjes om hun plannen te bespreken en strategieën voor te stellen. Verbonden tussen spelers worden openlijk of in het geheim gemaakt en orders worden (hopelijk) gecoördineerd. Direct na deze fase van onderhandelen, schrijft elke speler een order voor elk van zijn/haar eenheden op een stuk papier. Zodra alle spelers hun orders hebben opgeschreven, worden de orders tegelijkertijd bekendgemaakt en daarna worden alle orders uitgevoerd. Sommige eenheden worden verplaatst, sommige moeten terugtrekken en sommige worden verwijderd. Het uitvoeren van de orders is het meest uitdagende deel van de regels, die complete kennis van de regels vereist.

Elke beurt representeert zes maanden. De eerste beurt wordt de Voorjaarsbeurt genoemd, gevolgd door de Najaarsbeurt. Na elke Najaarsbeurt, moet elke Grootmacht het aantal eenheden dat het bezit in overeenstemming brengen met het aantal aanvoercentra dat het bezit. Op dit moment worden sommige eenheden opgeheven en nieuwe worden gebouwd.

Elke beurt heeft een aantal fases. Hier zijn de fases in een compleet jaar van twee beurten:

Voorjaar vier-fase beurt

1. Onderhandel fase
2. Order schrijf fase
3. Order uitvoer fase
4. Terugtrekken en opheffen fase

Najaar vijf-fase beurt

1. Onderhandel fase
2. Order schrijf fase
3. Order uitvoer fase
4. Terugtrekken en opheffen fase
5. Bouwen en opheffen van eenheden fase

Als een Grootmacht na een Najaarsbeurt 18 of meer aanvoercentra bezit, eindigt het spel en wordt de speler tot winnaar uitgeroepen.

1. ONDERHANDEL FASE

Gedurende deze fase komen de spelers samen om hun plannen voor de komende beurten te bespreken. Verbonden worden gesloten en strategieën worden opgezet. Deze "diplomatieke onderhandelingen" vinden plaats voor elke beurt. Onderhandelingen duren 30 minuten voor de eerste beurt en 15 minuten voor elke volgende beurt. Onderhandelingen kunnen eerder worden beëindigd als alle spelers het er over eens zijn.

Gesprekken, afspraken, plannen en overeenstemmingen tussen spelers zullen groot effect hebben op de loop van het spel. Gedurende diplomatieke onderhandelingen mogen de spelers alles zeggen wat ze willen. Sommige spelers gaan in het algemeen naar een andere kamer of komen met twee of drie bij elkaar. Ze proberen hun gesprekken geheim te houden. Ze mogen ook proberen gesprekken van anderen af te luisteren. Deze gesprekken bestaan in het algemeen uit het maken van afspraken of gezamenlijke militaire plannen, maar ze

kunnen ook bestaan uit het uitwisselen van informatie, aankondigingen, bedreigingen, het verspreiden van geruchten enz.. Publieke aankondigingen mogen worden gedaan, documenten mogen worden geschreven, geheim of openbaar, alles wat de spelers nodig achten. Deze discussies en geschreven overeenkomsten binden een speler nergens toe. Bepalen wie je kunt vertrouwen in bepaalde situaties is een belangrijk element in het spel. Het gebruik van Vergaderkaarten gedurende diplomatieke onderhandelingen is een uitstekende manier om locaties, strategieën en verbonden bij te houden.

2. ORDER SCHRIJF FASE

Elke speler schrijft in het geheim “orders” voor elk van zijn/haar eenheden op een stuk papier. Alle spelers maken hun orders tegelijkertijd openbaar. Elke speler leest zijn/haar orders, terwijl anderen zich ervan vergewissen dat ze horen wat is geschreven. Een legale order moet worden uitgevoerd. Een order die per abuis is opgeschreven, moet worden uitgevoerd als deze legaal is. Een “illegale” of dubbelzinnige order of een order die als onsuccesvol wordt beoordeeld, wordt niet uitgevoerd. Een eenheid die een illegale order (of geen order) heeft gekregen, moet blijven staan. (De eenheid houdt stand.) Een slecht geschreven order die slechts één uitleg kent, moet worden uitgevoerd.

ORDER DATERINGEN

Orders wisselen tussen Voorjaar en Najaar te beginnen met het jaar 1901. De eerste serie orders bijvoorbeeld zijn voor “Voorjaar 1901”. De tweede serie orders zijn voor “Najaar 1901”. De derde serie orders zijn voor “Voorjaar 1902” enz..

ORDER NOTITIE

De spelers kunnen het beste een lijst maken van hun eenheden en de provincies die ze bezetten om als naslag te gebruiken tijdens de diplomatieke vergaderingen. In elke serie orders wordt eerst het type van de eenheid geschreven (“A” of “F”) gevolgd door de provincie die die eenheid bezet. “A Paris” of “A Par” is bijvoorbeeld een afkorting voor een Leger in Paris. Dit wordt gevolgd door de order die aan de eenheid wordt gegeven. “A Par Holds” betekent dat de eenheid in Paris stand houdt of op zijn plaats blijft. Het aanduiden van “A” of “F” in een order is bedoeld om de spelers te herinneren aan de eenheid. Als je de eenheid aanduiding weglaat uit een order, dan mislukt de order niet, omdat er maar één mogelijke eenheid in een provincie is.

AFKORTINGEN

De spelers kunnen bij het schrijven van hun orders gebruik maken van de afkortingen van landen of provincies die op de achterkant van het spelregelboek worden getoond. Een aantal provincies beginnen met dezelfde drie letter – dus de meeste van deze provincies hebben speciale afkortingen. Als je twijfelt, schrijf dat de gehele naam.

Onthoud dat tegelijkertijd slechts één eenheid in een provincie (binnenland, water of kust) kan staan – dus het moet duidelijk zijn welke eenheid wordt bedoeld.

SPELLEIDER

Als een extra persoon met kennis van zaken aanwezig is, dan kan deze persoon voor spelleider spelen. De spelleider houdt de tijd bij van de onderhandelingen, verzamelt en leest de orders, beslist bij geschillen en maakt beslissingen als die noodzakelijk zijn. Deze rol moet strikt neutraal zijn.

TYPE ORDERS

Elke beurt kan elke Grootmacht orders geven aan alle, sommige of geen van zijn eenheden om één van de volgende dingen te doen:

- **Standhouden**
- **Verplaatsen**
- **Ondersteunen**
- **Konvooiëren**

Opmerking: Alleen vloten kunnen konvooiëren.

ONDERSTREEPTE RESULTATEN

Door het hele regelboek zul je voorbeelden van orders vinden. Orders die niet uitgevoerd worden (door tussenkomst van andere orders) worden onderstreept. Dit is een standaard in Diplomacy die al jaren geldt en wordt gebruikt in veel Diplomacy strategie boeken en andere literatuur. Als je het spel speelt, is het niet nodig om orders te onderstrepen.

STANDHOUD ORDER

Je kunt proberen een eenheid op zijn plaats te houden door het de order “standhouden” te geven. Als je geen order aan een eenheid geeft, wordt deze veronderstelt stand te houden. Het volgende is een voorbeeld van een standhoud order:

F London houdt stand (of) F Lon XXX

Opmerking: In dit boekje worden mislukte standhoud orders onderstreept om aan te geven dat een eenheid niet in staat was stand te houden (of te blijven) in een provincie.

Aanvullende informatie over standhoud orders is te vinden in de volgende onderdelen.

VERPLAATS ORDER

Gedurende het spel zullen eenheden orders krijgen om te verplaatsen naar provincies die bezet zijn. Dit heet ook wel “aanvallen” en zal later in details worden toegelicht.

Schrijven van een Verplaats Order

Een verplaats order wordt geschreven met een streepje om het type eenheid en de locatie te scheiden van de order. Bijvoorbeeld een order om te verplaatsen van Paris naar Burgundy zou er zo uitzien:

A Paris – Burgundy (of) A Par – Bur

Leger verplaatsing

Een Leger kan een order krijgen om te verplaatsen naar een aangrenzend binnenland of kust provincie. Legers kunnen geen order krijgen om te verplaatsen naar een water provincie. Aangezien twee eenheden niet tegelijkertijd dezelfde provincie kunnen bezetten, kan een Leger die een order krijgt te verplaatsen naar een aangrenzende provincie uiteindelijk toch stil blijven staan (als gevolg van de positie of orders van andere eenheden). Dit wordt uitgelegd in het deel *Conflicten* verderop in de regels.

Opmerking: Een Leger kan verplaatsen over water provincies van een kust provincie naar een andere via één of meer vloten. Dit heet “konvooiëren” en wordt uitgelegd in het deel *Konvooiëren* verderop in de regels.

Leger Verplaatsing Voorbeeld: Een Leger in Paris zou kunnen verplaatsen naar Brest, Picardy, Burgundy of Gascony. Zie Figuur 1.

Figuur 1



Vloot verplaatsing

Een Vloot kan een order krijgen om te verplaatsen naar een aangrenzende water provincie of kust provincie. Vloten kunnen geen order krijgen om te verplaatsen naar een binnenland provincie. Figuur 2 toont dat een Vloot in het English Channel kan verplaatsen naar de Irish Sea, Wales, London, Belgium, Picardy, Brest, de North Sea of de Mid-Atlantic.

Figuur 2



Als een Vloot in een kust provincie staat, dan wordt verondersteld dat zijn oorlogsschepen ergens aan de kust van de provincie liggen. Een Vloot in een kust provincie kan een order krijgen om te verplaatsen naar een aangrenzende kust provincie alleen als het *aangrenzend is via de kustlijn* (alsof de Vloot langs de kust verplaatst). Bijvoorbeeld in Figuur 3 kan een Vloot in Rome de order krijgen om te verplaatsen van Rome naar Tuscany of naar Napels (of naar de Tyrrhenian Sea). Maar een Vloot in Rome kan geen order krijgen om te verplaatsen naar Venice of Apulia, omdat, hoewel deze provincies aangrenzend zijn via een binnenland grens, ze niet aangrenzend zijn *via de kustlijn*.

Figuur 3



Verboden Verplaatsing

Elke locatie op het spelbord die geen naam heeft, kan niet bezet worden. Switzerland is ontoegankelijk en kan niet bezet worden. Met uitzondering van Engeland kunnen eilanden niet bezet worden.

Specifieke Verplaatsingen

Er zijn enkele speciale gebieden op het bord. Hoe je kunt verplaatsen in en uit deze gebieden wordt hieronder uitgelegd:

Bulgaria, Spain en St.Petersburg: Dit zijn de enige kust provincies die twee gescheiden *te identificeren kusten* hebben. Een Vloot die een van deze provincies binnenkomt, komt langs één kust en verplaatst naar een provincie alleen aangrenzend aan deze kust. De Vloot wordt echter toch verondersteld de hele provincie te bezetten. Zo'n Vloot moet aan de kust geplaatst worden in plaats van midden in de provincie. Bijvoorbeeld een Vloot aan de Noordkust van Spain kan geen order krijgen om te verplaatsen naar de Western Mediterranean of naar de Gulf of Lyon of naar Marseilles. Toch wordt de vloot verondersteld heel Spain te bezetten.

Als een Vloot een order krijgt te verplaatsen naar één van deze provincies, en het is mogelijk dat de Vloot verplaatst naar elk van beide kusten, dan moet de order aangeven naar welke kust, want anders verplaatst de Vloot niet. Bijvoorbeeld een vloot in Constantinople kan verplaatsen naar de Oostkust of de Zuidkust van Bulgaria. De order moet geschreven worden als "F Con – Bul EC" of "F Con – Bul SC". Op dezelfde wijze kan een Vloot in de Mid-Atlantic Ocean verplaatsen naar de Noordkust of de Zuidkust van Spain, maar de order moet wel de kust aangeven.

Kiel en Constantinople: Omdat de waterwegen door deze twee provincies lopen, worden ze verondersteld één kust te hebben. Vloten kunnen ze binnenkomen langs één kust en worden verondersteld ergens langs de kustlijn te zijn. Bijvoorbeeld een Vloot kan verplaatsen van de Black Sea naar Constantinople in één beurt ("F Bla – Con") en dan in een latere beurt van Constantinople naar de Aegean Sea te verplaatsen (of andere aangrenzende provincies). Op dezelfde wijze kan een Vloot verplaatsen van Holland naar Kiel in één beurt en dan later van Kiel naar Berlin in een andere beurt (door het Kiel kanaal) zonder rond Denmark te hoeven gaan. Legers kunnen ook verplaatsen in en uit deze provincies, vrij gebruik maken van de bruggen over deze waterwegen. Dit betekent niet dat eenheden over deze provincies heen kunnen springen.

Sweden en Denmark: Een Leger of Vloot kan verplaatsen van Sweden naar Denmark (en andersom) in één beurt. Een Vloot in de Baltic Sea kan niet direct naar het Skagerrak verplaatsen (en andersom), maar moet eerst verplaatsen naar Sweden of Denmark. De

gemeenschappelijke grens met Denmark verdeelt de kust van Sweden niet in twee delen. Denmark grenst niet aan Berlin.

Patstellingen

De volgende algemene situaties hebben betrekking op krachten van gelijke sterkte die tegelijkertijd dezelfde provincie proberen te bezetten. Deze situaties worden patstellingen genoemd. Deze regels zijn van toepassing wanneer één of meer landen erbij betrokken zijn. Er zijn enkele uitzonderingen op deze regels, die later worden beschreven.

*** Eenheden van gelijke kracht die tegelijkertijd dezelfde provincie proberen te bezetten zorgen ervoor dat al deze eenheden op hun plaats blijven in hun oorspronkelijke provincie.** Als twee of meer eenheden de order krijgen om naar dezelfde provincie te gaan, dan kan geen van hen verplaatsen. (Dit geldt ook voor gelijkkelijk ondersteunde eenheden, wat in de volgende sectie zal worden uitgelegd.) In Figuur 4, als het Duitse Leger in Berlin de order krijgt naar Silesia te gaan en het Russische Leger in Warsaw de order krijgt naar Silesia te gaan, dan verplaatst geen van beide eenheden en blijft Silesia leeg.

Opmerking: In dit boekje worden voorbeelden van orders die mislukken onderstreept om aan te geven dat ze niet succesvol waren. (De eenheid verplaatst niet naar de provincie die de order aangaf.)

Figuur 4



*** Een patstelling verdrijft niet een eenheid die reeds in de provincie was waar de patstelling plaatsvond.** Als twee eenheden (of krachten van gelijke sterkte) dezelfde provincie aanvallen, waarbij een patstelling ontstaat, dan wordt een eenheid die al in die provincie aanwezig is, niet verdreven. Dus, in Figuur 4, als er een eenheid standhield in Silesia, dan zou het resultaat hetzelfde zijn en de eenheid in Silesia zou daar blijven.

*** Een eenheid die niet verplaatst kan een eenheid of een serie eenheden verhinderen om te verplaatsen.** Als een eenheid de order krijgt stand te houden of wordt verhinderd om te verplaatsen en andere eenheden krijgen de order naar de provincie van deze eenheid te verplaatsen, dan kunnen deze andere eenheden niet verplaatsen. (Net als in een file in het verkeer !) In Figuur 5 is er een Russische eenheid in Prussia. De Russische speler heeft Duitsland verteld dat hij uit Prussia verplaatst (maar hij loog en gaf het Leger de order om stand te houden). De Duitse speler gaf zijn Leger in Berlin de order om naar Prussia te verplaatsen en zijn Vloot van Kiel naar Berlin. Het resultaat is dat er niets wordt verplaatst.

Figuur 5



Duitsland:
F Kiel-Ber
A Ber-Pru

Rusland:
A Pru XXX

* **Eenheden kunnen niet van plaats verwisselen zonder gebruik te maken van een konvooi.** Als twee eenheden de order krijgen naar de provincie van de ander te gaan, dan kunnen geen van beide verplaatsen. In Figuur 6 bijvoorbeeld kan geen van beide eenheden verplaatsen. (Er is een manier om dit te voorkomen door het gebruik van konvoeien, wat later in de regels wordt uitgelegd.)

Figuur 6



Duitsland:
F Ber-Pru

Rusland:
A Pru-Ber

* **Drie of meer eenheden kunnen van provincie verwisselen gedurende een beurt onder de voorwaarde dat geen eenheden direct met elkaar verwisselen.** In Figuur 7 bijvoorbeeld slagen alle orders, omdat geen eenheid direct van plaats verwisselt met een andere eenheid.

Figuur 7



Engeland:
A Hol-Bel
F Bel-Nth

Frankrijk:
F Nth-Hol

ONDERSTEUN ORDER

Dit is het meest lastige en complexe deel van de regels. De “ondersteuning” en “doorbreken van ondersteuning” regels moeten worden begrepen om de meeste orders te kunnen verwerken.

Overzicht

Aangezien alle eenheden gelijke kracht hebben, kan een eenheid zonder hulp geen andere eenheid aanvallen en verdrijven. Deze hulp wordt “ondersteuning” genoemd. Als een aanval succesvol is, dan verplaatst de aanvallende eenheid naar de provincie waar zij de order voor kreeg. Als de aangevallen eenheid zelf geen orders had ontvangen ergens anders heen te verplaatsen, dan wordt ze verslagen en verdreven uit de provincie. De verdreven eenheid moet terugtrekken of wordt opgeheven. Terugtrekken wordt later uitgelegd.

Een Leger of een Vloot kan ondersteuning geven aan een ander Leger of andere Vloot. Ondersteuning kan aanvallend (het ondersteunen van een aanvallende bewegingsorder) of verdedigend (het ondersteunen van standhouden, ondersteunen of konvooiëren) zijn. Door elkaar te ondersteunen, verkrijgen aanvallende of verdedigende eenheden verhoogde kracht. Een eenheid die standhoudt met twee ondersteuningen heeft bijvoorbeeld een kracht van drie: zichzelf en twee ondersteuners. Ondersteuning kan gegeven worden aan een eigen eenheid of een eenheid van een andere Grootmacht. *Ondersteuning kan worden gegeven zonder goedkeuring en kan niet geweigerd worden !* Dit veroorzaakt soms wonderlijke onverwachte momenten in het spel.

Een eenheid verplaatst met haar eigen kracht gecombineerd met al haar geldige ondersteuningen. Tenzij ze wordt tegengewerkt door een eenheid van gelijke of grotere kracht, kan zij haar beweging voltooien. Een eenheid die een andere ondersteunt geeft een gecombineerde kracht van twee en zal zo een niet ondersteunde eenheid van de tegenstander verslaan. Op dezelfde wijze zal een eenheid met twee ondersteunende eenheden (een kracht van drie) een eenheid van de tegenstander verslaan die slechts één ondersteuning heeft (een kracht van twee).

Hoe te Ondersteunen ?

Een eenheid geeft de mogelijkheid om in een beurt te verplaatsen op om de order van een andere eenheid te ondersteunen. De provincie waarheen een eenheid zijn ondersteuning richt moet er een zijn waarheen zij gedurende die beurt legaal heen verplaatst had kunnen worden. Een Leger in Brest kan dus geen vloot in het English Channel ondersteunen, omdat een Leger niet naar een waterprovincie kan verplaatsen. Zo kan een Vloot in Rome geen ondersteuning geven aan de verplaatsing van een eenheid naar Venice, omdat, hoewel aangrenzend via land, de Vloot niet kan verplaatsen van Rome naar Venice.

Een Vloot die kan verplaatsen naar een provincie met twee gescheiden kusten (een Vloot in de Mid-Atlantic bijvoorbeeld) kan een Leger of een Vloot naar die provincie ondersteunen (in dit geval Spain), zonder rekening te houden met de gescheiden kustlijnen.

Het Schrijven van een Ondersteun Order

1. Schrijf het type van je eenheid (A of F).
2. Vervolg met de provincie waar je eenheid staat.
3. Schrijf vervolgens een “S” (voor Support = Ondersteuning)
4. Schrijf tenslotte het type, de huidige locatie en de bestemming van de eenheid die de ondersteuning krijgt (als de ondersteunde eenheid verplaatst).

Voorbeeld: “A Par S A Mar-Bur” betekent dat een Leger in Paris een Leger ondersteund dat van Marseilles naar Burgundy verplaatst.

Ondersteunen van een Eenheid

* **Een eenheid die niet verplaatst kan ondersteund worden door een ondersteun order die alleen de provincie van de eenheid vermeldt.** Een eenheid die de order standhouden, konvooiert, ondersteunt of helemaal geen order heeft gekregen, kan ondersteuning krijgen om haar positie te behouden. Als bijvoorbeeld de order "F Den S F Bal" is gegeven, dan ondersteunt de Vloot in Denmark de Vloot in de Baltic Sea, mits de Vloot in de Baltic standhoudt, konvooiert of ondersteunt. Als de Vloot in de Baltic probeert te verplaatsen, dan is de ondersteuning van Denmark ongeldig.

* **Een eenheid die verplaatst kan alleen ondersteund worden door een ondersteun order die overeenkomt met de verplaatsing die de eenheid probeert te maken.** Een Leger in Bohemia krijgt bijvoorbeeld de order om de verplaatsing van een Leger van Munich naar Silesia te ondersteunen (A Boh S A Mun-Sil). Het Leger in Munich krijgt echter de order om naar Tyrolia te verplaatsen (A Mun-Tyr). De ondersteun order mislukt, omdat de verplaatsing die wordt ondersteund, niet de verplaatsing is, waarvoor een order is gegeven. Deze ondersteun order wordt geen ondersteun order om stand te houden.

Eenvoudige Ondersteuning

In Figuur 8 ondersteunt het Franse Leger in Gascony het Leger van Marseilles naar Burgundy. Het Duitse Leger in Burgundy wordt verdreven.

Figuur 8



Frankrijk:
A Mar-Bur
A Gas S A Mar-Bur

Duitsland:
A Bur XXX

In Figuur 9 wordt het Duitse Leger in Silesia ondersteund door een Vloot in de Baltic om het Russische Leger uit Prussia te duwen. Merk op dat het Duitse Leger en de Vloot beiden aangrenzend zijn aan de doel provincie (Prussia), maar niet aan elkaar. Een eenheid hoeft niet aangrenzend te zijn aan de eenheid die zij ondersteunt. Zij moet echter aangrenzend zijn aan de provincie waarheen de ondersteuning wordt gegeven en moet zelf in staat zijn daar legaal heen te verplaatsen.

Figuur 9



Duitsland:
A Sil-Pru
F Bal S A Sil-Pru

Rusland:
A Pru XXX

Ondersteuning in Patstellingen

De Figuren 10 en 11 tonen twee algemene patstelling situaties. In beide gevallen ontmoet een kracht van twee een kracht van twee en alle eenheden blijven op hun plaats. Als in Figuur 10 een Vloot in de Tyrrhenian zou zijn geweest, dan zou deze niet verdreven zijn door de patstelling. (Een patstelling verdrijft geen eenheid die al in de provincie is waar de patstelling plaatsvond.)

Figuur 10



Frankrijk:
F Gol-Tyn
F Wes S F Gol-Tyn

Italië:
F Nap-Tyn
F Rom S F Nap-Tyn

Figuur 11



Frankrijk:
F Gol-Tyn
F Wes S F Gol-Tyn

Italië:
F Tyn XXX
F Rom S F Tyn XXX

Verdriving in Patstellingen

* **Een verdreven eenheid kan toch een patstelling veroorzaken in een andere provincie dan degene waarvandaan zij wordt verdreven.** Als twee of meer gelijkkelijk ondersteunde eenheden de order krijgen te verplaatsen naar dezelfde provincie, dan kunnen geen van beide verplaatsen – zelfs als een van hen wordt verdreven uit *een andere provincie dan degene die het doel is van de patstelling in dezelfde beurt*.

In Figuur 12 verdrijft de Oostenrijkse aanval van Bohemia succesvol het Duitse Leger in Munich. Dat Leger in Munich daarentegen veroorzaakt toch een patstelling met een Russisch Leger dat probeert Silesia binnen te komen.

Figuur 12



Oostenrijk:
A Boh-Mun
A Tyr S A Boh-Mun

Duitsland:
A Mun-Sil
A Ber S A Mun-Sil

Rusland:
A War-Sil
A Pru S A War-Sil

* **Een verdreven eenheid heeft, zelfs met ondersteuning, geen invloed op de provincie van waaruit zij wordt verdreven.** Als twee eenheden de order krijgen te verplaatsen naar dezelfde provincie en één van hen wordt verdreven door een eenheid die komt uit die provincie, dan kan de andere aanvallende eenheid verplaatsen. Deze situatie veroorzaakt geen patstelling, aangezien de verdreven eenheid geen invloed heeft op de provincie van waaruit zij verdreven wordt.

In Figuur 13 verdrijft het Russische Leger in Rumania het Turkse Leger in Bulgaria. Dat Turkse Leger en het Russische Leger in Sevastopol krijgen beiden de order om naar Rumania te verplaatsen, wat normaal gesproken een patstelling zou opleveren. Aangezien Rumania echter het Leger in Bulgaria verdreef, heeft het geen invloed op Rumania. Dit geeft het Leger uit Sevastopol de mogelijkheid om Rumania binnen te gaan. Het Leger in Bulgaria moet terugtrekken.

Figuur 13



Turkije:
A Bul-Rum

Rusland:
A Rum-Bul
A Ser S A Rum-Bul
A Sev-Rum

In Figuur 14, slaagt de Turkse eenheid er, zelfs met ondersteuning, niet in de niet-ondersteunde Russische verplaatsing naar Rumania te voorkomen, omdat een eenheid vanuit Rumania de Turkse eenheid verdreef.

Figuur 14



Turkije:

A Bul-Rum

F Bla S A Bul-Rum

Rusland:

A Rum-Bul

A Gre S A Rum-Bul

A Ser S A Rum-Bul

A Sev-Rum

Als Rusland in de vorige twee voorbeelden niet de order “A Sev-Rum” had gegeven, dan zou Rumania leeg zijn gebleven, maar niet als gevolg van een patstelling. (Er was geen patstelling). Dit wordt verderop in dit boekje besproken in de sectie “Terugtrekken”.

Ondersteuning Kappen

Ondersteuning kan gekapt worden. Dit resulteert erin dat de order mislukt en dat de ondersteuning niet gegeven wordt.

Opmerking: In dit boekje worden voorbeelden van ondersteun orders die mislukken onderstreept om aan te geven dat de ondersteuning gekapt werd en niet om aan te geven dat de order van de ondersteunde eenheid mislukte.

*** Ondersteuning wordt gekapt als de eenheid die de ondersteuning geeft wordt aangevallen vanuit een provincie, met uitzondering van degene waarheen de ondersteuning wordt gegeven.** De ondersteuning wordt gekapt ongeacht of deze aanval op de ondersteunende eenheid slaagt.

In Figuur 15 wordt de ondersteuning van het Leger in Silesia gekapt door een aanval van Bohemia. Merk op dat het genoeg was om het Leger dat de ondersteuning gaf aan te vallen om deze ondersteuning te kappen. Het was niet nodig om de eenheid die de ondersteuning gaf te verdrijven.

Figuur 15



Duitsland:
A Pru-War
A Sil S A Pru-War

Rusland:
A War XXX
A Boh-Sil

* **Ondersteuning wordt gekapt als de eenheid die de ondersteuning geeft wordt verdreven.** Als een eenheid die een andere eenheid ondersteunt wordt verdreven door een aanval vanuit een provincie (inclusief de provincie waarheen de ondersteuning wordt gegeven), dan wordt de ondersteuning “gekapt”. De eenheid die de ondersteuning zou krijgen, ontvangt het niet.

In Figuur 16 wordt de Duitse ondersteuning niet gekapt door de aanval vanuit Warsaw, omdat dat de provincie is waarheen de ondersteuning wordt gegeven. Om de ondersteuning te kappen moet het Leger in Warsaw het Leger in Silesia verdrijven en niet alleen aanvallen.

Figuur 16



Duitsland:
A Pru-War
A Sil S A Pru-War

Rusland:
A War-Sil

In Figuur 17 verdrijft het Russische Leger vanuit Prussia het Duitse Leger in Silesia. De ondersteuning van het Leger in Silesia wordt dus gekapt en het Duitse Leger in Berlin heeft een patstelling met de Russische Vloot in de Baltic.

Figuur 17



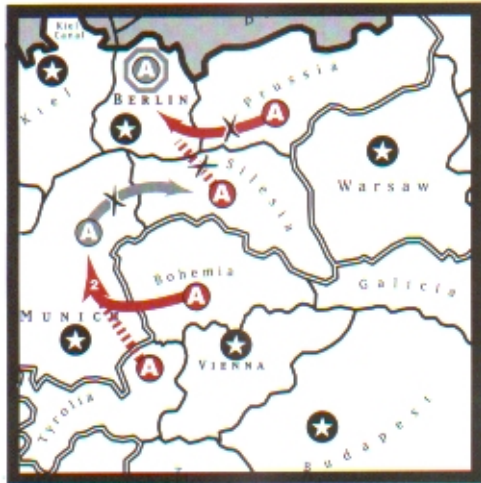
Duitsland:
F Ber-Pru
A Sil S F Ber-Pru

Rusland:
A Pru-Sil
A War S A Pru-Sil
F Bal-Pru

* **Een eenheid die wordt verdreven door een provincie kan toch een andere ondersteuning kappen.** Net zoals een eenheid die wordt verdreven door een provincie nog wel een patstelling kan veroorzaken in een andere, slaagt een eenheid er nog wel in om ondersteuning te kappen, zelfs als zij wordt verdreven. Let er alleen op dat de verdrijving niet afkomstig is uit de provincie waarheen de eenheid ondersteuning geeft. (Onthoud deze regel: Een verdreven eenheid, zelfs met ondersteuning, heeft geen invloed op de provincie van waaruit zij werd verdreven.)

In Figuur 18 is het Duitse Leger in Munich in staat de ondersteuning te kappen van het Russische Leger in Silesia, ondanks dat het wordt verdreven door een Russische aanval. Dit voorkomt dat het Russische Leger vanuit Prussia Berlin binnengaat.

Figuur 18



Duitsland:
A Ber XXX
A Mun-Sil

Rusland:
A Pru-Ber
A Sil S A Pru-Ber
A Boh-Mun
A Tyr S A Boh-Mun

Opmerking: In gecompliceerde situaties kan het helpen om eerst te bepalen welke ondersteuning, als die aanwezig is, wordt gekapt. Zodra dit is bepaald, is het eenvoudiger om te orders uit te werken.

KONVOOI ORDER

Een Leger Konvooiëren Over Eén Water Provincie

Een Vloot in een water provincie (geen kust provincie) kan een Leger konvooiëren van een kust provincie die aangrenzend is aan die water provincie naar een andere kustprovincie die aangrenzend is aan die water provincie. Om dit te doen moet het Leger de order krijgen naar de beoogde provincie te verplaatsen en de Vloot moet de order krijgen om het te konvooiëren. Een Vloot kan geen Vloot konvooiëren.

Een Konvooi Order Schrijven

Net zoals een "S" een ondersteuning aangeeft, wordt de letter "C" gebruikt om een konvooi aan te geven. Het volgende is een voorbeeld van een konvooi order:

A Ank-Sev, F Bla C A Ank-Sev.

Een Vloot kan niet meer dan één Leger konvooieren gedurende dezelfde beurt. De order van de Vloot moet zowel de locatie als de bestemming van het gekonvooide Leger bevatten. Net zoals met ondersteun orders, moet de konvooi order overeenkomen met de verplaatsings order die aan het gekonvooide Leger wordt gegeven. Een Leger in Rumania krijgt bijvoorbeeld de order om naar Armenia te verplaatsen (A Rum-Arm) en een konvooi order wordt gegeven om het naar Ankara te brengen (F Bla C A Rum-Ank), dan mislukt het konvooi en blijft het Leger in Rumania.

Opmerking: Vloten in *kustprovincies* (inclusief Constantinople, Denmark en Kiel) kunnen niet konvooieren.

In Figuur 19 konvooiert de Vloot in de North Sea het Leger van London naar Norway.

Figuur 19



Engeland:
A Lon-Nwy
F Nth C A Lon-Nwy

"Ondersteuning" Kan Niet Gekonvooieerd Worden

Alleen Leger kunnen worden gekonvooieerd. "Ondersteuning" kan niet worden getransporteerd van een Leger via een konvooi naar een andere eenheid. De orders die hieronder vet staan weergegeven zijn bijvoorbeeld illegaal en mislukken duidelijk.

Engeland: A Pic-Bre, **A Lon S A Pic-Bre**, **F Eng C A Lon S A Pic-Bre**
Frankrijk: F Bre XXX

Een Leger Konvooieren Over Meerdere Water Provincies

Als Vloten aangrenzende water provincies bezetten, dan kan een Leger worden gekonvooieerd over al deze water provincies in één beurt om te landen in een kust provincies aangrenzend aan de laatste Vloot in de keten.

In Figuur 20 gaat het Engelse Leger vanuit London naar Tunis in één enkele verplaatsing met de hulp van de Franse speler.

Figuur 20



Engeland:

A Lon-Tun
F Eng C A Lon-Tun
F Mid C A Lon-Tun

Frankrijk:

F Wes C Engels A Lon-Tun

Een Konvooi Onderbreken

* **Verdrrijving van een Vloot in een konvooi zorgt ervoor dat het konvooi mislukt.** Als een Vloot die de order heeft gekregen te konvooiëren wordt verdreven tijdens de beurt, dan blijft het gekonvooierde Leger op zijn plaats in zijn oorspronkelijke provincie. Een aanval op een konvooi, die het konvooi niet verdrijft, heeft geen effect op het konvooi.

* **Als een gekonvooierd Leger in een patstelling geraakt, dan blijft dat Leger op zijn plaats in zijn oorspronkelijke provincie.** Als een gekonvooierd Leger aankomt op de plaats van bestemming, maar daar niet kan blijven als gevolg van patstelling met een of meerdere andere eenheden, dan moet het gekonvooierde Leger in zijn oorspronkelijke kustprovincie blijven. (Het kan nog wel uit zijn oorspronkelijke provincie worden verdreven door een succesvolle aanval aldaar.) Een Leger kan ondersteund worden om zijn bestemming te bereiken om een patstelling te voorkomen.

Opmerking: In dit boekje worden konvooi orders die mislukken onderstreept om aan te geven dat de onderstreepte Vloot werd verdreven. Andere Vloten in een konvooi keten worden niet onderstreept.

In Figuur 21 wordt de Vloot in de Tyrrhenian verdreven, waardoor het Franse Leger niet verplaatst van Spain naar Naples.

Figuur 21



Frankrijk:

A Spa-Nap
F GoL C A Spa-Nap
F Tyn C A Spa-Nap

Italië:

F Ion-Tyn
F Tun S F Ion-Tyn

Speciale Gevallen en Lastige Situaties

De bovenstaande regels moeten de meeste situaties kunnen verwerken die in DIPLOMACY voorkomen. Er zijn echter enkele uitzonderingen en speciale gevallen die kunnen voorkomen. Deze worden hieronder beschreven.

Zelf Verdrijving

Een Land kan geen van zijn eigen eenheden verdrijven of de verdrijving steunen, zelfs als die verdrijving onverwacht is. Dit is de enige mogelijkheid waarbij ondersteuning wordt geweigerd of teniet gedaan, terwijl deze wel legaal is. De orders kunnen wel om andere redenen worden gegeven, zoals het creëren van een patstelling. De volgende voorbeelden leggen de regel verder uit.

In Figuur 22 kan het Franse Leger in Paris, gesteund door zijn Leger in Marseilles zijn eigen Leger in Burgundy niet verdrijven.

Figuur 22



Frankrijk:
A Par-Bur
A Mar S A Par-Bur
A Bur XXX

In Figuur 23 kan het Franse Leger in Paris, hoewel gesteund door het Duitse Leger in Ruhr, zijn eigen Leger in Burgundy niet verdrijven.

Figuur 23



Frankrijk:
A Par-Bur
A Bur-Mar

Duitsland:
A Ruh S Frans A Par-Bur

Italië:
A Mar-Bur

In Figuur 24 kan het Duitse Leger in Ruhr, gesteund door het Franse Leger in Paris, het Franse Leger in Burgundy niet verdrijven, omdat Frankrijk niet legaal een aanval tegen een van zijn eigen eenheden kan ondersteunen. Als Duitsland daarentegen zijn eigen aanval (vanuit Munich) had ondersteund, dan zou het Franse Leger in Burgundy wel zijn verdreven.

Figuur 24



Duitsland:
A Ruh-Bur
A Mun XXX

Frankrijk:
A Par S Duits A Ruh-Bur
A Bur XXX

In Figuur 25 heeft het Duitse Leger in Munich een patstelling met het Oostenrijkse Leger in Tyrolia, dus geen van beide verplaatst. De Duitse Legers in Ruhr en Silesia probeerden met elkaar een patstelling te creëren in Munich. Het Oostenrijkse Leger in Bohemia gaf echter stiekem ondersteuning aan de Duitse eenheid van Silesia naar Munich. In de meeste gevallen zou deze ondersteunde aanval van Silesia naar Munich de niet-ondersteunde aanval vanuit Ruhr verslaan. Maar aangezien dat er voor zou zorgen dat Duitsland een van zijn eigen eenheden zou verdrijven, mislukt de verplaatsing.

Figuur 25



Duitsland:
A Mun-Tyr
A Ruh-Mun
A Sil-Mun

Oostenrijk:
A Tyr-Mun
A Boh S Duits A Sil-Mun

Het volgende voorbeeld toont een situatie waarin je een zelfverdriving order zou kunnen schrijven om een patstelling te creëren. In sommige gevallen is dat een goede defensieve zet.

In Figuur 26 kan Engeland zijn eigen eenheid niet verdrijven, maar zijn ondersteunde aanval op Denmark is noodzakelijk om de ondersteunde Russische aanval op dezelfde provincie tegen te houden.

Figuur 26



Engeland:
F Den-Kiel
F Nth-Den
F Hel S F Nth-Den

Rusland:
A Ber-Kiel
F Skag-Den
F Bal S F Skag-Den

Eigen Patstelling

Hoewel een land zijn eigen eenheden niet kan verdrijven, kan het een patstelling creëren door twee gelijkelijk gesteunde aanvallen op dezelfde provincie te doen. Dit wordt vaak gedaan om drie provincies te beheersen met twee eenheden. Als één van de aanvallen echter meer ondersteuning heeft dan de andere, dan slaagt deze aanval.

In Figuur 27 probeert de Oostenrijkse speler Serbia, Budapest en Vienna te beheersen met twee eenheden, waarbij Budapest leeg wordt gehouden. De verplaatsing "A Ser-Bud" slaagt echter vanwege de onverwachte Russische ondersteuning. Het zou niet geslaagd zijn als er al een Oostenrijks Leger in Budapest was, omdat dan de eigen eenheid verdreven zou worden. De verplaatsing slaagt ongeacht of de ondersteuning van een ander land komt (zoals in het voorbeeld) of van een eenheid van hetzelfde land.

Figuur 27



Oostenrijk:
A Ser-Bud
A Vie-Bud

Rusland:
A Gal S Oostenrijks A Ser-Bud

Ondersteuning Kappen van Je Eigen Eenheden

Een aanval door een land op één van zijn eigen eenheden kapt geen ondersteuning. Deze regel heeft dezelfde gedachte als de Zelf-Verdrijving regels. Een land kan zijn eigen eenheden niet verdrijven, noch zijn eigen ondersteuning kappen.

Plaats Verwisselen via een Konvooi

Twee eenheden kunnen van plaats verwisselen als één of beiden worden gekonvooid. Dit is een uitzondering op een eerdere regel die stelde dat "Eenheden kunnen niet van plaats verwisselen zonder gebruik van een konvooi."

In Figuur 28 slagen alle verplaatsingen.

Figuur 28



Engeland:
A Lon-Bel
F Nth C A Lon-Bel

Frankrijk:
A Bel-Lon
F Eng C A Bel-Lon

Land en Konvooi Routes

In sommige speciale gevallen kunnen orders zo worden geschreven dat een Leger zijn bestemming zowel via land als via een konvooi kan bereiken. Als dit gebeurt, dan gelden de volgende beperkingen:

* Als ten minste één van de konvooierende Vloten bij de speler hoort van wie het Leger is, dan wordt het konvooi gebruikt. De land route wordt buiten beschouwing gelaten.

* Als geen van de konvooierende Vloten bij de speler hoort van wie het Leger is, dan wordt de land route gebruikt. De speler van wie het Leger is kan echter de konvooi route gebruiken als hij/zij "via konvooi" aangeeft bij de desbetreffende verplaatsingsorder van het Leger.

Dit voorkomt dat vijandelijke mogendheden een Leger ontvoeren en tegen zijn wil konvooieren.

(Merk op dat het in de CD-Rom versie van DIPLOMACY onmogelijk is om "via konvooi" aan te geven in een order. In deze versie verplaatst het Leger naar zijn bestemming als één of beide (land of konvooi route) geldig is. Dit kan er voor zorgen dat een Leger tegen zijn wil wordt gekonvooieerd.)

Meer dan Eén Konvooi Route

Een Leger dat gekonvooieerd wordt via verschillende konvooi orders, bereikt zijn bestemming als ten minste één konvooi route open blijft. Orders kunnen zo geschreven worden dat meer dan één route wordt gebruikt om een Leger te konvooieren naar zijn bestemming. Het Leger wordt niet weerhouden te verplaatsen, tenzij alle routes onderbroken worden.

In Figuur 29 heeft het Leger in London twee konvooi routes. Aangezien slechts één wordt onderbroken, landt het Engelse Leger in Belgium.

Figuur 29



Engeland:
A Lon-Bel
F Eng C A Lon-Bel
F Nth C A Lon-Bel

Frankrijk:
F Bre-Eng
F Iri S F Bre-Eng

Een Gekonvooierde Aanval Kapt Bepaalde Ondersteuning Niet

Een gekonvooierd Leger kapt de ondersteuning van een eenheid die een aanval ondersteunt tegen één van de Vloten die benodigd is voor het konvooi van het Leger niet. Dit is een lastige en zeldzame situatie, maar zonder deze regel (zie Figuur 30 voor een voorbeeld) zou een tegenspraak kunnen ontstaan.

In de onderstaande orders zou Frankrijk kunnen beargumenteren dat zijn Leger de ondersteuning kapt van de Vloot in Naples, waarmee het konvooi wordt beschermd tegen verdrijving. (Frankrijk kan de regel citeren dat "Ondersteuning wordt gekapt als de eenheid die ondersteuning geeft wordt aangevallen uit een andere provincie dan waarheen de ondersteuning wordt gegeven."). Italië kan beargumenteren dat verdrijving van de Vloot het konvooi zou onderbreken, zodat het Leger niet in Naples kan arriveren om de ondersteuning te kappen. (Italië kan de regel citeren dat "Verdrijving van een Vloot in een konvooi het konvooi doet mislukken."). Aangezien beide regels tegenstrijdig zijn, krijgt de bovenstaande regel voorrang. En dus wordt het konvooi onderbroken en wordt de ondersteuning niet gekapt.

Figuur 30



Frankrijk:
A Tun-Nap
F Tyn C A Tun-Nap

Italië:
F Ion-Tyn
F Nap S F Ion-Tyn

Nog Twee Lastige Situaties

Hier volgen twee gecompliceerde voorbeelden waarbij de Alternatieve Konvooi regel en de Gekonvooierde Aanval regel van toepassing zijn. Deze situaties zijn zeldzaam en zullen in de meeste spellen niet voorkomen. Hier zijn de regels voor het geval de situaties zich toch voordoen.

Een Leger met tenminste één succesvolle konvooi route kapt wel de ondersteuning die wordt gegeven aan een eenheid in de provincie van bestemming die probeert een aanval op een Vloot in een alternatieve route van dat konvooi te ondersteunen. Zolang er een succesvolle konvooi route is, kapt het aanvallende Leger elke ondersteuning die

wordt gegeven door de eenheid in de provincie van bestemming. (Onthoud de regel: "Ondersteuning wordt gekapt als de eenheid die de ondersteuning geeft wordt aangevallen vanuit een provincie waarheen de ondersteuning niet wordt gegeven.") In Figuur 31 schreef Frankrijk orders waarmee zijn Leger naar Naples wordt gebracht door twee konvooi routes. De verplaatsing vanuit Tunis mislukt (vanwege een patstelling met de Vloot in Naples), maar het kapt de ondersteuning van die Vloot, omdat de Vloot het succesvolle konvooi via de Ionian niet onderbreekt. Daardoor heeft de Vloot in Rome een patstelling met de Vloot in de Tyrrhenian Sea.

Figuur 31



Frankrijk:
A Tun-Nap
 F Tyn C A Tun-Nap
 F Ion C A Tun-Nap

Italië:
F Rom-Tyn
 F Nap S F Rom-Tyn

In Figuur 32 wordt de Vloot in Naples verdreven door de gecombineerde kracht van het Leger dan gekonvooieerd wordt vanuit Tunis en het Leger in Apulia. Aangezien het leger dat vanuit Tunis komt naar Naples kan komen via de Ionian, ondersteunde de Vloot in Naples geen aanval tegen de Vloot die uiteindelijk het Leger konvooieerde, dus werd zijn ondersteuning gekapt.

Opmerking: Als de Italiaanse orders omgekeerd waren, dan zou de Vloot in de Tyrrhenian Sea verdreven worden en de Vloot in Naples zou verplaatsen naar de Tyrrhenian Sea.

Figuur 32



Frankrijk:
 A Tun-Nap
 F Tyn C A Tun-Nap
 F Ion C A Tun-Nap
 A Apu S A Tun-Nap

Italië:
F Rom-Tun
 F Nap S F Rom-Tyn

3. DE ORDER UITVOER FASE

Nadat alle orders bekend zijn gemaakt en gelezen, moeten de spelers (of de aangewezen spelleider) alle conflicten verwerken. Verwerking zal resulteren in succesvolle verplaatsingen, mislukte verplaatsingen, patstellingen, terugtrekkingen en opheffingen. De eenheden op het bord worden verplaatst en verwijderd zoals wordt beschreven in de volgende twee fases.

4. TERUGTREKKEN EN OPHEFFEN FASE

Nadat alle orders bekend zijn gemaakt en gelezen, de verplaatsingen uitgevoerd en de conflicten verwerkt, moeten de verdreven (verslagen) eenheden terugtrekken. Deze terugtrekkingen worden opgeschreven (net zoals orders) en meteen bekend gemaakt. Er mag niet onderhandeld of gediscussieerd worden voorafgaand aan het schrijven van terugtrek orders – alle landen moeten zelf beslissen.

Een verdreven eenheid moet terugtrekken naar een aangrenzende provincie waar het normaal gesproken heen zou kunnen verplaatsen als er geen andere eenheden zouden zijn. Soms wordt er teruggetrokken in vijandelijk gebied.

Een eenheid kan niet terugtrekken naar:

- een provincie die bezet is,
- de provincie van waaruit de aanval kwam,
- een provincie die leeg is gebleven als gevolg van een patstelling in dezelfde beurt.

Als er geen beschikbare provincie is om naar terug te trekken, dan wordt de verdreven eenheid onmiddellijk opgeheven en verwijderd van het spelbord.

Terugtrekken Opschrijven

Als twee of meer eenheden terug moeten trekken, dan moeten de terugtreklocaties direct (en zonder discussie) opgeschreven worden door de desbetreffende spelers. De opgeschreven orders worden dan tegelijkertijd bekend gemaakt. Terugtrekkingen kunnen niet worden gekonvooierd of ondersteund. Elke speler moet de locatie van de verdreven eenheid opschrijven en de locatie waarheen zij terugtrekt.

Opheffing

Als twee of meer eenheden de order krijgen terug te trekken naar dezelfde provincie, dan worden ze allemaal opgeheven. Als een speler er niet in slaagt een terugtrek order te geven wanneer dat nodig is, dan wordt de eenheid opgeheven. Een eenheid kan altijd vrijwillig worden opgeheven in plaats van terug te trekken.

5. BOUWEN EN OPHEFFEN VAN EENHEDEN FASE (NA EEN NAJAARS BEURT)

Aanvoercentra beheersen

Na elke Najaarsbeurt kijken de spelers hoeveel aanvoercentra zij beheersen. Een land beheerst een aanvoercentrum als een van zijn eenheden dat aanvoercentrum bezet nadat een Najaarsbeurt is gespeeld en gecompleteerd.

Zodra een land een aanvoercentrum beheerst, dan kan het leeg gelaten worden en toch beheerst worden, zolang het aanvoercentrum niet wordt bezet door een ander land aan het eind van een Najaarsbeurt. Een eenheid die naar een aanvoercentrum verplaatst gedurende een Voorjaarsbeurt en het weer verlaat gedurende een Najaarsbeurt van hetzelfde jaar heeft geen invloed op de beheersing van dat aanvoercentrum. Kort gezegd behoudt een land beheersing over een aanvoercentrum, zolang als aan het eind van elke Najaarsbeurt (inclusief terugtrekkingen) het aanvoercentrum leeg is of bezet wordt door één van de eigen eenheden.

Aantal Eenheden Aanpassen

Na elke Najaarsbeurt (inclusief eventuele terugtrekkingen) passen de spelers het aantal eenheden aan aan het aantal aanvoercentra dat ze beheersen. Dit heeft tot gevolg dat sommige eenheden worden opgeheven (als de speler aanvoercentra heeft verloren in dat jaar) en sommige eenheden worden gebouwd (als de speler aanvoercentra heeft verkregen in dat jaar).

Net als bij terugtrekkingen wordt het bouwen en opheffen van eenheden (bekend als "aanpassingen") opgeschreven en tegelijkertijd bekend gemaakt, zonder discussie of onderhandelingen van welke soort ook.

Opheffen

Als een land minder aanvoercentra heeft dan eenheden, dan moet het het overschot aan eenheden opheffen (naar keus van de eigenaar welke eenheden).

Bouwen

Als een land meer aanvoercentra heeft dan eenheden, dan kan het nieuwe eenheden plaatsen in elk onbezet aanvoercentrum van zijn thuisland dat hij nog bezit. Er kunnen geen eenheden worden gebouwd in aanvoercentra buiten zijn thuisland.

Voorbeeld: De Franse speler kan alleen eenheden bouwen in Paris, Brest en Marseilles gedurende het spel. Als Marseilles echter beheerst werd door Italië en de Franse speler had een eenheid in Brest, dan kon hij/zij alleen bouwen in Paris, ongeacht hoeveel eenheden Frankrijk mocht bouwen in die beurt. Als de Franse speler Brest leeg maakte en Marseilles heroverde, dan kon hij/zij daar bouwen na een volgende Najaarsbeurt (vooropgesteld dat hij/zij mocht bouwen in die beurt).

Aanvullende Bouw Regels

- Alleen een Leger mag gebouwd worden in een binnenland provincie aanvoercentrum.
- Als een eenheid wordt gebouwd in een kustprovincie aanvoercentrum, dan moet in de geschreven order aangegeven worden of het een Vloot of een Leger is. Als Rusland een Vloot bouwt in St.Petersburg, dan moet de Russische speler ook aangeven of dat aan de "Noordkust" of de "Zuidkust" is.
- Als de aanvoercentra van het thuisland allemaal zijn bezet door je eigen eenheden (of van andere spelers), dan kun je niet bouwen gedurende de Najaarsbeurt. Onthoud dat je enkele thuisland aanvoercentra openhoudt als je van plan bent om nieuwe eenheden te bouwen in het Najaar.
- Als je land al zijn thuisland aanvoercentra heeft verloren, dan kun je nog steeds vechten met de overgebleven eenheden (bevoorraad door andere aanvoercentra) die je hebt. In dit geval kun je geen nieuwe eenheden bouwen, totdat je weer een thuisland aanvoercentrum herovert en beheerst aan het eind van een Najaarsbeurt.
- Een land kan afzien van het bouwen van een eenheid, die het mag bouwen, om welke reden dan ook (meestal een diplomatieke).

Bouwen en Opheffen Opschrijven

De speler schrijven op welke eenheden ze willen opheffen (indien nodig) en welk type eenheid wordt gebouwd in een thuisland aanvoercentrum (indien nodig). Deze order worden opgeschreven zonder onderhandelingen of discussie en worden tegelijkertijd bekend gemaakt. Elke onduidelijke of ongeldige order wordt genegeerd.

TIJD BEHEER

Het is verstandig tenminste vier uur te reserveren om Diplomacy te spelen. Maximaal vijf minuten moeten worden toegestaan voor het schrijven van orders nadat de onderhandelingen periode is afgelopen. Onderhandelingen en andere gesprekken moeten niet worden toegestaan gedurende het schrijven en het lezen van de orders, tussen de verplaatsingen en de terugtrekkingen, gedurende en na de terugtrekkingen of gedurende de aanpassingen.

Nieuwe spelers moeten een introductie krijgen van (tenminste) een half uur *voordat* de andere spelers bij elkaar komen. Een aantal zetten moeten worden gespeeld met de nieuwe spelers, zodat ze bekend raken met de regels voordat het spel begint.

CHAOS

Als je het spel verlaat of op andere wijze er niet in slaagt orders te geven in een Voorjaars- of Najaarsbeurt, dan wordt verondersteld dat je regering is gevallen. Al je eenheden blijven op hun plaats, maar ondersteunen elkaar niet. Als ze worden verdreven, dan worden ze opgeheven. Er worden geen nieuwe eenheden gebouwd voor het land.

Als een land in chaos eenheden moet verwijderen, dan worden eenheden die het verst van het land verwijderd zijn, als eerste verwijderd. Als eenheden even ver zijn verwijderd, verwijderd dan eerst Vloten en dan Legers en vervolgens in alfabetische volgorde van de provincies waarin ze zich bevinden.

Het is waarschijnlijk het beste, als er genoeg spelers aanwezig zijn, om iemand anders de speler, die het spel heeft verlaten, te laten vervangen. De spelers moeten afspreken welk beleid ze aanhouden, voordat het spel begint.

ALTERNATIEVE MANIEREN VAN SPELEN

Het onderstaande is een alternatieve manier waarop DIPLOMACY gespeeld kan worden als er minder dan zeven spelers aanwezig zijn.

Zes Spelers: Elimineer Italië. De Italiaanse eenheden houden stand en verdedigen zichzelf, maar ze ondersteunen elkaar niet. Eenheden van andere spelers kunnen hen wel ondersteunen om hun positie te behouden. Als Italiaanse eenheden moeten terugtrekken, dan worden ze opgeheven.

Vijf Spelers: Elimineer Italië en Duitsland (net zoals beschreven bij Italië hierboven).

Vier Spelers: Eén speler speelt Engeland, en de andere drie speler de volgende paren: Oostenrijk/Frankrijk, Duitsland/Turkije, Italië/Rusland.

Drie Spelers: Eén speler heeft Engeland/Duitsland/Oostenrijk; de tweede Rusland/Italië; en de derde Frankrijk/Turkije.

Twee Spelers: Deze versie kan gespeeld worden als een simulatie van de Eerste Wereldoorlog. Eén speler heeft Engeland/Frankrijk/Rusland, terwijl de andere speelt met Oostenrijk/Duitsland/Turkije. Italië is neutraal en Italiaans grondgebied kan niet worden betreden. Het spel begint in 1914. Voordat de aanpassingen in het Najaar van 1914 plaatsvinden, wordt een munt gegooid. Italië sluit zich in het Voorjaar van 1915 aan bij de winnaar van de worp. De eerste speler die 24 Aanvoercentra beheerst wint. Dit is tevens een amusante manier om twee nieuwe spelers de regels van het spel te leren.

In de spellen voor 2, 3 of 4 spelers wordt het eigendom van de aanvoercentra per afzonderlijk land bepaald, zelfs als dezelfde speler meerdere landen speelt. Aanpassingen moeten volgens de gewone regels gemaakt worden door elk land in overeenstemming met het aantal beheerste aanvoercentra.

Openingszetten in een Voorbeeld Spel

Dit voorbeeld spel kan assisteren bij het demonstreren van enkele typische openingszetten in het Diplomacy spel. Het is bedoeld om een kijkje te nemen bij het schrijven en uitwerken van orders. Er worden hier geen strategieën, onderhandelingen of bondgenootschappen besproken. Daarbij komt dat het veel te veel ruimte zou kosten om alle sappige verhalen die gaande zijn hier weer te geven.

Terwijl je de orders leest, wil je waarschijnlijk het spelbord opzetten en de speelstukken neerzetten, zodanig dat ze wijzen naar de provincie waarheen ze de order hebben gekregen te verplaatsen. Zodra de uiteindelijke resultaten bekend zijn moeten de speelstukken naar hun nieuwe positie geduwd worden, of terug naar de oude.

VOORJAAR 1901

Oostenrijk: A Vie-Tri, A Bud-Gal, F Tri-Alb
Engeland: A Lvp-Yor, F Lon-Nth, F Edi-Nrg
Frankrijk: A Par-Bur, A Mar-Spa, F Bre-Pic
Duitsland: A Ber-Kiel, A Mun-Ruhr, F Kiel-Den
Italië: A Ven-Pie, A Rom-Ven, F Nap-Ion
Rusland: A Mos-Ukr, A War-Gal, F Stp-Bot, F Sev-Bla
Turkije: A Con-Bul, A Smy-Con, F Ank-Bla

Commentaar: Alle orders slagen, behalve voor de twee eenheden die de order kregen naar de Black Sea te gaan en de twee naar Galicia.

Sleutel Regel: Eenheden van gelijke kracht die proberen dezelfde provincie te bezetten zorgen ervoor dat al deze eenheden op hun oorspronkelijke plaats blijven.

Terugtrekken: Geen.

NAJAAR 1901

Oostenrijk: A Tri XXX, A Bud-Ser, F Alb-Gre
Engeland: A Yor-Nwy, F Nth C A Yor-Nwy, F Nrg-Bar
Frankrijk: A Bur-Mar, A Spa-Por, F Pic-Bel
Duitsland: A Kiel-Hol, A Ruhr-Bel, F Den XXX
Italië: A Ven XXX, A Pie-Mar, F Ion-Tun
Rusland : A Ukr S F Sev-Rum, A War-Gal, F Bot-Swe, F Sev-Rum
Turkije: A Bul-Ser, A Con-Bul, F Ank-Bla

Commentaar: De eenheden die de order kregen naar Belgium, Marseilles en Serbia te gaan blijven staan.

Sleutel Regel: Eenheden van gelijke kracht die proberen dezelfde provincie te bezetten zorgen ervoor dat al deze eenheden op hun oorspronkelijke plaats blijven.

Commentaar: De order “Con-Bul” slaagt ook niet.

Sleutel Regel: Een eenheid die niet verplaatst kan een eenheid of een hele serie eenheden tegenhouden bij hun verplaatsing.

Terugtrekken: Geen.

Bouwen: Kijkend naar de aanvoercentra, blijken Engeland, Turkije, Oostenrijk, Italië en Frankrijk één eenheid te mogen bouwen en Rusland en Duitsland twee. Alle spelers schrijven hun bouw orders en maken ze tegelijk bekend. Engeland bouwt een nieuwe Vloot in Edinburgh “F Edi”. Duitsland bouwt “F Kiel” en “A Mun”. Rusland bouwt “A StP” en “A Sev”. Turkije bouwt “A Smy”. Oostenrijk bouwt “A Vie”. Italië bouwt “F Nap”. Frankrijk bouwt “F Mar”. Frankrijk bouwt één eenheid voor Portugal “A Por”, maar geen een voor Spain, dat gepasseerd werd door zijn Leger gedurende de Voorjaarsbeurt.

VOORJAAR 1902

Oostenrijk: A Tri-Bud, A Vie-Bud, A Bud-Ser, F Gre XXX

Engeland: A Nwy-StP, F Nth-Nwy, F Bar S A Nwy-StP, F Edi-Nth

Frankrijk: A Bur S F Pic-Bel, A Port-Spa, F Pic-Bel, F Mar XXX

Duitsland: A Hol-Bel, A Ruh S A Hol-Bel, A Mun-Bur, F Den XXX, F Kiel-Hol

Italië: A Ven XXX, A Pie-Mar, F Tun-West, F Nap-Tyr

Rusland: A Ukr S F Rum, A Gal-Bud, A StP-Nwy, A Sev S F Rum, F Swe S StP-Nwy, F Rum XXX

Turkije: A Bul-Rum, A Con-Bul, A Smy-Arm, F Bla S Bul-Rum

Commentaar: De Russische en Engelse eenheden aan de Norway / St.Petersburg grens slagen er niet in om te verplaatsen.

Sleutel Regels: (1) Eenheden van gelijke kracht die proberen dezelfde provincie te bezetten zorgen ervoor dat al deze eenheden op hun oorspronkelijke plaats blijven. (2) Eenheden kunnen niet van plaats verwisselen zonder het gebruik van een konvoi.

Commentaar: Dit zorgt ervoor dat de Engelse Vloten in de North Sea en Edinburgh op hun plaats blijven.

Sleutel Regel: Een eenheid die niet verplaatst kan een eenheid of een hele serie eenheden tegenhouden bij hun verplaatsing.

Merk op dat Sweden en Norway aangrenzend zijn langs een kustlijn in het zuiden, zodat de Vloot in Sweden een aanval op Norway kan ondersteunen.

Commentaar: De eenheden die de order kregen naar Budapest te verplaatsen mislukt ook.

Sleutel Regel: Eenheden van gelijke kracht die proberen dezelfde provincie te bezetten zorgen ervoor dat al deze eenheden op hun oorspronkelijke plaats blijven.

De Oostenrijkse Vloot in Greece kan de verplaatsing naar Serbia niet ondersteunen. Omdat een Vloot niet kan verplaatsen naar een binnenland provincie, kan het daar ook geen ondersteuning geven.

De Turkse aanval op Rumania mislukt, ondanks de ondersteuning, omdat Rusland meer eenheden had die de standhoud order ondersteunden (twee-eenheid aanval tegen een drie-eenheid standhouden).

Commentaar: Meerdere orders mislukken, waaronder de verplaatsing van Turkije naar Bulgaria, de Italiaanse verplaatsing naar Marseilles en de Duitse verplaatsing naar Burgundy.

Sleutel Regel: Een eenheid die niet verplaatst kan een hele serie eenheden tegenhouden bij hun verplaatsing.

Commentaar: De Duitse aanval op Burgundy vanuit Munich kapt de ondersteuning aldaar. Dit zorgt ervoor dat de ondersteunde Duitse aanval naar Belgium slaagt (twee-eenheid aanval tegen één-eenheid standhouden).

Sleutel Regel: Ondersteuning wordt gekapt als de eenheid die de ondersteuning geeft wordt aangevallen vanuit een provincie met uitzondering van de provincie waarheen ondersteuning wordt gegeven.

Terugtrekken: Geen

NAJAAR 1902

Oostenrijk: A Vie-Gal, A Tri-Bud, A Ser S Turkse A Bul-Rum, F Gre XXX

Engeland: A Nwy-StP, F Bar S Nwy-StP, F Nth-Nwy, F Edi-Nth

Frankrijk: A Bur-Bel, F Pic S A Bur-Bel, A Spa S F Mar, F Mar S A Spa

Duitsland: A Ruh-Bur, A Mun S Ruh-Bur, A Bel S Ruh-Bur, F Den-Swe, F Hol S A Bel

Italië: A Ven-Pie, A Pie-Mar, F West-Mat, F Tyn-GoL

Rusland: A StP-Nwy, F Swe S StP-Nwy, F Rum S A Sev, A Sev S F Rum,
A Gal S F Rum, A Ukr S A Sev

Turkije: A Bul-Rum, A Con-Bul, A Arm-Sev, F Bla S A Bul-Rum

Commentaar: Kijk eerst naar ondersteuning die gekapt wordt. Veel van de ondersteuning orders die deze beurt zijn geschreven worden gekapt als gevolg van de volgende regel.

Sleutel Regel: Ondersteuning wordt gekapt als de eenheid die de ondersteuning geeft wordt aangevallen vanuit een provincie met uitzondering van de provincie waarheen ondersteuning wordt gegeven.

De ondersteuning die gekapt wordt zijn onder andere: de Russische Vloot in Sweden (de aanval vanuit Denmark), de Franse Vloot in Marseilles (de aanval vanuit Piedmont), het Russische Leger in Sevastopol (de aanval vanuit Armenia), het Russische Leger in Galicia (de aanval vanuit Vienna) en de Russische Vloot in Rumania (de aanval vanuit Bulgaria). Het

Duitse Leger in Belgium die een aanval ondersteunt van Ruhr naar Burgundy wordt niet gekapt, aangezien de aanval vanuit Burgundy komt, de provincie waarheen de ondersteuning wordt gegeven.

Commentaar: Kijk vervolgens naar patstellingen. De Vloot in Marseilles en het Leger in Sevastopol houden hun aanvallers succesvol in een patstelling.

Sleutel Regel: Eenheden van gelijke kracht die proberen dezelfde provincie te bezetten zorgen ervoor dat al deze eenheden op hun oorspronkelijke plaats blijven.

In feite zijn de ondersteun orders van Spain en Ukraine in dit geval onnodig, omdat de individuele eenheden voldoende waren geweest om de aanval tegen te houden.

Commentaar: Het Leger in Vienna kan het bezette Galicia niet binnengaan en het Leger in Venice kan het bezette Piedmont niet binnengaan. Ze blijven op hun plaats.

Sleutel Regel: Een eenheid die niet verplaatst kan een eenheid of een hele serie eenheden tegenhouden bij hun verplaatsing.

Commentaar: Het Franse Leger dat van Burgundy naar Belgium probeert te komen slaagt daar niet in, omdat de ondersteuning vanuit Holland de krachten even sterk maakt.

Sleutel Regel: Eenheden van gelijke kracht die proberen dezelfde provincie te bezetten zorgen ervoor dat al deze eenheden op hun oorspronkelijke plaats blijven.

Commentaar: Als je kijkt naar het Duitse Leger dat komt uit Ruhr en de ondersteuning die komt uit Munich wat een kracht van twee geeft tegen de kracht van één van het Franse Leger. Het Leger uit Ruhr verplaatst naar Burgundy en het Franse Leger zal moeten terugtrekken gedurende de Terugtrek fase.

De Russische Vloot in Rumania had oorspronkelijk voldoende ondersteuning om de Turkse aanval vanuit Bulgaria te weerstaan. Aangezien beide ondersteuning echter gekapt worden, staat het nu alleen. Dit is niet voldoende om de aanval tegen te houden, aangezien Turkije de eenheid in Bulgaria steunt met zijn Vloot in de Black Sea. Het Leger uit Bulgaria verplaatst naar Rumania en het Russische Leger aldaar zal moeten terugtrekken gedurende de Terugtrek fase. Het leegmaken van Bulgaria geeft tevens het Leger uit Constantinople de mogelijkheid om Bulgaria binnen te gaan.

Aangezien de Russische ondersteuning in Sweden gekapt werd, slaagt de Engelse aanval vanuit Norway naar St.Petersburg. Het Russische Leger in St.Petersburg zal moeten terugtrekken gedurende de Terugtrek fase. Aangezien het Leger in Norway naar St.Petersburg verplaatst, kunnen de andere Britse Vloten hun verplaatsing completeren.

Terugtrekken: Er zijn drie eenheden op het bord die terug moeten trekken gedurende de Terugtrek fase (één Franse, twee Russische). De Russische eenheid in Rumania heeft geen plaats om terug te trekken (alle aangrenzende provincies zijn bezet) en wordt direct opgeheven en verwijderd van het bord. De Russische en Franse spelers schrijven de terugtrek order voor hun eenheid. Rusland: "A StP-Mos". Frankrijk: "A Bur-Gas". De eenheden worden verplaatst naar Moscow en Gascony.

Bouwen en Opheffen: Rusland beheerst vier aanvoercentra, maar heeft vijf eenheden. Hij moet er één opheffen. Alle andere spelers op Italië na, mogen er één bouwen. Alle spelers schrijven hun bouw en ophef orders en maken ze tegelijk bekend. Duitsland bouwt "F Kiel". Rusland verwijdert "A Gal". Turkije bouwt "F Smy". Oostenrijk bouwt "A Tri". Frankrijk bouwt "A Par". Engeland bouwt "F Lon". Italië verandert niet.

Conclusie: Op dit moment, met alle neutrale aanvoercentra beheerst door één van de zeven landen, en sommige jonge bondgenootschappen en conflicten tussen de spelers, beëindigen we het voorbeeld spel. Er is geen poging gedaan om de strategie of tactieken van deze fictieve spelers te analyseren. Een gedetailleerde kijk op de complexiteiten, strategieën en tactische zetten van DIPLOMACY kan gevonden worden op onze website:

www.avalonhill.com

22 REGELS OM TE HELPEN MET HET UITWERKEN VAN ORDERS

Hieronder volgt een handige lijst met regels die je nodig hebt om orders en spelsituaties uit te werken. Als je er niet in slaagt om een geschil op te lossen met behulp van deze lijst, kijk dan in de instructies en voorbeelden in dit boekje voor een meer gedetailleerde uitleg.

1. Alle eenheden hebben dezelfde kracht.
2. Er kan zich maximaal één eenheid tegelijkertijd in een provincie bevinden.
3. Eenheden van gelijke kracht die dezelfde provincie proberen te bezetten zorgen ervoor dat al deze eenheden op hun plaats blijven.
4. Een patstelling verdrijft niet de eenheid die zich al in de provincie bevindt, waar de patstelling plaatsvindt.
5. Een eenheid die niet beweegt kan een hele serie eenheden tegenhouden bij hun verplaatsing.
6. Eenheden kunnen niet van plaats verwisselen zonder gebruik van een konvooi.
7. Drie of meer eenheden kunnen van plaats verwisselen gedurende een beurt vooropgesteld dat geen van het direct van plaats verwisselen.
8. Een eenheid die geen verplaats order krijgt, kan ondersteund worden door een ondersteun order die alleen de provincie vermeldt.
9. Een eenheid die een verplaats order krijgt, kan alleen ondersteund worden door een ondersteun order die overeenkomt met de verplaatsing die de eenheid probeert te maken.
10. Een verdreven eenheid kan er toch voor een patstelling zorgen in een andere provincie dan degene van waaruit zij verdreven wordt.
11. Een verdreven eenheid heeft, zelfs met ondersteuning, geen effect op de provincie van waaruit zij verdreven wordt.
12. Een land kan geen eigen eenheden verdrijven of de verdrijving van eigen eenheden ondersteunen, zelfs als deze verdrijving onverwacht is.
13. Ondersteuning wordt gekapt als de eenheid die de ondersteuning geeft wordt aangevallen vanuit een provincie anders dan de provincie waarheen de ondersteuning wordt gegeven.
14. Ondersteuning wordt gekapt als de ondersteunende eenheid wordt verdreven.
15. Een eenheid die wordt verdreven vanuit een provincie kan nog wel ondersteuning kappen in een andere.
16. Een aanval door een land op een van zijn eigen eenheden kapt ondersteuning niet.
17. De verdrijving van een Vloot die noodzakelijk is voor een konvooi onderbreekt het konvooi.
18. Een konvooi dat voor het gekonvooieerde Leger een patstelling veroorzaakt op de plaats van bestemming resulteert erin dat het Leger op zijn oorspronkelijke plaats blijft.
19. Twee eenheden kunnen van plaats verwisselen als één of beiden gekonvooieerd worden. (Dit is een uitzondering op Regel 6).
20. Een Leger dat gekonvooieerd wordt door middel van verschillende alternatieve konvooi orders bereikt zijn bestemming zolang tenminste één konvooi route open blijft.
21. Een gekonvooieerd Leger kapt niet de ondersteuning van een eenheid die een aanval ondersteunt op één van de Vloten die noodzakelijk is om het Leger te konvooieren. (Dit gaat boven Regel 13).
22. Een Leger met tenminste één succesvolle konvooi route zal de ondersteuning kappen die wordt gegeven door een eenheid op de plaats van bestemming die een aanval ondersteunt op een Vloot in een alternatieve route van dat konvooi. (Dit gaat boven Regel 21).

AFKORTINGEN

Op de achterzijde van het spelregelboekje staat een lijst van algemeen aanvaarde afkortingen voor de provincies op het DIPLOMACY spelbord. Je mag je eigen afkortingen ontwerpen, maar onthoudt dat afkortingen verschillende betekenissen kunnen hebben, waardoor een order kan mislukken.

VRAGEN

We horen graag je vragen en opmerkingen over dit spel.

Schrijf naar:

Avalon Hill c/o Hasbro Games,

Consumer Affairs Dept.,

P.O. Box 200, Pawtucket, RI. 02862.

Tel: 888-836-7025 (kosteloos).

Consumenten in Canada kunnen 450-670-9820 bellen.

Kijk ook op internet:

www.avalonhill.com

www.hasbro.com

* Deze vertaling is niet geautoriseerd door Avalon Hill *

Vertaald door Ronald Hoekstra in samenwerking met Jeroen Stap

www.spelmagazijn.nl

juni 2002