



Anzahl der Spieler

Es können 2 bis 7 Spieler an DIPLOMACY teilnehmen. Zunächst wird das Spiel für 7 Spieler erklärt; am Schluß folgen die Regelabweichungen für 2 bis 6 Teilnehmer.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit kluger Bündnis-DIPLOMACY, gekonnten Intrigen, vorausschauender Taktik und psycholischem Geschick die Vorherrschaft in Europa zu gewinnen, was der Beherrschung von 18 Versorgungszentren entspricht.

Spielausstattung

Zum Spiel gehört eine Europakarte, die in etwa die politischen Grenzen vor dem ersten Weltkrieg zeigt. Für jedes der sieben aktiv beteiligten Länder Großbritannien, Deutsches Reich, Österreich-Ungarn, Frankreich, Italien, Rußland und das Osmanische Reich

gibt es je 9 Flotten und 9 Armeen – nachstehend „Einheiten“ genannt – sowie je 10 runde Markierungssteine und die Spielanleitung.

Spielvorbereitung

Die Großmächte werden unter den 7 Spielern ausgelost. Anschließend werden sie mit folgenden Einheiten besetzt.

Land	Farbe	je 1 Armee in	je 1 Flotte in
Österreich/ Ungarn	rot	Wien Budapest	Triest
Groß- britannien	rosa	Liverpool	London Edinburgh
Frankreich	blau	Paris Marseille	Brest
Deutsches Reich	schwarz	Berlin München	Kiel
Italien	grün	Rom Venedig	Neapel
Rußland	gelb	Moskau Warschau	Sewastopol St. Petersburg Südk.
Osmani- sches Reich	grau	Konstantinopel Smyrna	Ankara



Zu Beginn des Spieles beherrscht also jede Großmacht 3 Versorgungszentren.
Ausnahme: Rußland beherrscht 4 Versorgungszentren.

Spielzüge sind in Halbjahre unterteilt. Der 1. Zug wird im Frühjahr 1901 ausgeführt, der 2. Zug im Herbst 1901, danach Frühjahr 1902, Herbst 1902 usw.

Jeder Spieler benötigt außerdem Papier und Bleistift, um die Befehle zu notieren.

Spielbeschreibung

Die Länder und Meere sind in einzelne Gebiete unterteilt. Frankreich z. B. in: Picardie, Brest, Paris, Burgund, Gascogne und Marseille. Die Punkte Brest, Paris und Marseille sind Versorgungszentren, in denen Frankreich neue Einheiten aufbauen kann. Entsprechendes gilt für alle anderen Länder. Jede Großmacht versucht 18 der insgesamt 34 Versorgungszentren zu beherrschen. Da es keinem Land möglich ist dies ausschließlich mit eigenen Einheiten zu schaffen, verbündet man sich miteinander. Jedem



vom jeweiligen Standortgebiet in irgendein direkt angrenzendes Gebiet bewegen. Armeen halten sich in Küsten- und Landgebieten auf und bewegen sich nur auf dem Land (Ausnahme: Flottengeleit). Flotten halten sich in Küsten- und Meeresgebieten auf und bewegen sich nur auf dem Wasser. Zur besseren Übersicht haben alle Küstengebiete eine Drei-Meilen-Zone, die in das angrenzende Meeresgebiet reicht. Diese Drei-Meilen-Zone gehört zur Küstenregion und nicht zum Meeresgebiet. Dadurch wird klarer, daß sich Flotten auch in Küstengebieten aufhalten können und sich innerhalb der 3-Meilen-Zone direkt von einem Küstengebiet zum benachbarten bewegen können. In einem Gebiet darf jeweils nur eine einzige Einheit stehen – egal ob fremde oder eigene. Befehlsniederschriften beginnen immer mit dem Typ der Einheit; es folgen der derzeitige Standort und dann der Befehl.

Spielzüge gehen Verhandlungsgespräche voraus, die zeitlich limitiert sein sollten. Vor dem ersten Zug etwa 30 Minuten, danach 15 Minuten Verhandlungszeit. Zwecks Geheimhaltung der Gespräche können verschiedene Verhandlungsorte gewählt werden – Wohnzimmer, Küche, Diele, Schlafzimmer Ziel dieser Verhandlungen ist es, andere Spieler als Verbündete zu gewinnen, Hilfe anzubieten, Nichtangriffsabkommen zu vereinbaren, Spionage zu betreiben So könnte z. B. Großbritannien mit Rußland vereinbaren, sich gegenseitig nicht anzugreifen und stattdessen gemeinsam gegen das Deutsche Reich vorzugehen. Großbritannien versucht vielleicht außerdem, Frankreich davon zu überzeugen, daß man gemeinsam und freundschaftlich Europa aufräumt. Das Deutsche Reich versucht angesichts der Rußland/Großbritannien-Gespräche, Österreich-Ungarn und Frankreich von der Notwendigkeit einer Zusammenarbeit zu überzeugen

BÜNDNISSE UND ABSPRACHEN, DIE MAN WÄHREND DER VERHANDLUNGSPHASE VEREINBART HAT, SIND KEINESFALLS VERBINDLICH. ENTSCHEIDEND IST, WELCHEN BEFEHL MAN SEINEN EINHEITEN TATSÄCHLICH ERTEILT!

Verrat ist also an der Jahresordnung. Allerdings sollte man keine ausländische Macht in alle Ewigkeit verärgern. Bitte etwas DIPLOMACY zeigen!

Spielablauf

Nach Abschluß der Verhandlungen erteilt jeder Spieler seinen Einheiten schriftliche Befehle. Alle Befehle werden gleichzeitig ausgeführt – zumindest theoretisch. Die Spieler lesen nacheinander ihre notierten Befehle vor. Gemeinsam wird festgestellt, ob die Befehle ausführbar sind. Sie werden auf dem Spielplan durch entsprechende Verschiebung der Einheiten befolgt. Einheiten können sich nur

2

Armeen können einen von drei verschiedenen Befehlen erhalten:

Halten, Verschieben (Angreifen), Unterstützen

Flotten können einen von vier verschiedenen Befehlen erhalten:

Halten, Verschieben (Angreifen), Unterstützen, Geleiten.

Am Schluß der Spielanleitung ist eine Tabelle, in der die gebräuchlichen Abkürzungen der Land- und Meeresgebiete, auch für internationale Postspiele, verzeichnet sind.

BEFEHLE

Halten

Soll ein Haltebefehl ausgeführt werden, notiert der Spieler den Typ der Einheit, dahinter den Standort, dann 3 Kreuze:

A Kie XXX Armee Kiel hält die Stellung
F NTH XXX Flotte Nordsee hält

Verschieben (Angreifen)

Soll eine Einheit sich in ein benachbartes Gebiet bewegen, wird hinter dem Typ der Einheit der momentane Standort notiert; danach ein Strich und dann das Zielgebiet:

A Ven – Tri Armee Venedig geht nach Triest
F Bas – Swe Flotte Ostsee geht nach Schweden

Ist das Zielgebiet frei, handelt es sich um eine einfache Verschiebung. Ist das Zielgebiet mit einer fremden Einheit besetzt, gilt diese Verschiebung als Angriff.

3

Nicht erlaubte Befehle sind z. B.:

A Tri – Boh Armee von Triest nach Böhmen ist nicht möglich, da diese Gebiete keine gemeinsame Grenze haben.

F BAS – Sil Flotte von der Ostsee nach Schlesien ist nicht möglich, da diese Gebiete keine gemeinsame Grenze haben und Flotten sich nie auf dem Land bewegen.

Unterstützen (S = supports)

Man kann eigene und fremde Einheiten beim Halten oder Verschieben (Angreifen) unterstützen:

A Bud S A Vie – Tri Armee Budapest unterstützt die Armee, die von Wien nach Triest geht.

A Ukr S F Sev XXX Armee Ukraine unterstützt die Flotte Sewastopol beim Halten.

Unterstützung kann nur gegeben werden, wenn die unterstützende Einheit selbst in einem Zug in das Zielgebiet oder das zu haltende Gebiet verschoben werden könnte.

Nicht erlaubter Befehl ist demnach:

A Ber S F Bel XXX Armee Berlin kann die Flotte in Belgien nicht beim Halten unterstützen, da sie nicht in einem Zug selbst dorthin gelangen könnte.

Geleiten (C = convoys)

Diesen Befehl kann nur eine Flotte erhalten. Er dient dazu eine Armee in einem Zug von einer Küstenregion über ein oder mehrere Meeresgebiete in eine andere Küstenregion zu transportieren:

A Lon–Pic Flotte im Kanal geleitet Armee von London in die Picardie
F ENC C A Lon–Pic

A Spa – Rom
F WMS C A Spa – Rom
F Tys C A Spa – Rom



Hierbei handelt es sich um eine Geleitzugkette. Armee Spanien wird in einem Zug über 2 Meeresgebiete transportiert. Jede der in diesen Gebieten liegenden Flotten muß einen Geleitzug-Befehl erhalten, sonst ist der Transport nicht durchführbar.

Entsprechend sind auch Geleitzug-Ketten über eine noch größere Zahl von Meeresgebieten denkbar. Flotten, die in Küstenländern stationiert sind, können nicht geleiten.

Jeder Befehl muß **eindeutig** sein. Ein Befehl, der mehrere Deutungen zuläßt, wird wie ein Halte-Befehl behandelt. Liegt für eine Einheit kein Befehl vor, wird die Einheit so behandelt, als hätte sie einen Halte-Befehl bekommen. Die automatische Umwandlung in einen Halte-Befehl erfolgt auch dann, wenn eine Einheit einen nicht erlaubten Befehl erhalten hat.

Ausführung der Befehle

Jeder **Halte**-Befehl kann befolgt werden, wenn die haltende Einheit nicht oder nur mit **einer** anderen Einheit angegriffen wird.

Jeder **Bewegungs**-Befehl kann befolgt werden, wenn



das Zielgebiet frei ist und keine andere Einheit ebenfalls dorthin will. Ist das Zielgebiet besetzt oder wollen mehrere Einheiten gleichzeitig in das gleiche Zielgebiet, kann der Angriffsbefehl nur durchgeführt werden, wenn sie von anderen Einheiten unterstützt werden. Entscheidend ist dann, welche Einheit am meisten unterstützt wird. Angriffsbefehle sind also nur mit einer Übermacht ausführbar.

Jeder **Unterstützungs**-Befehl kann befolgt werden, wenn die unterstützende Einheit selbst nicht angegriffen wird.

Jeder **Geleit**-Befehl kann befolgt werden, wenn die geleitende Flotte selbst nicht vertrieben wird.

PATT-SITUATIONEN

Patt-Stellungen ergeben sich dann, wenn mit der gleichen Stärke verteidigt wie angegriffen wird. Die entsprechenden Befehle können dann nicht ausgeführt werden; man behandelt sie wie Halte-Befehle.

Rußland A Mos XXX
 Dtsch. Reich A Liv – Mos Patt Moskau steht

Rußland A Mos XXX
 Dtsch. Reich A Liv – Mos
 Italien A War S A Liv – Mos Moskau fällt

Rußland A Mos XXX
 Dtsch. Reich A Liv – Mos
 Italien A War S A Liv – Mos
 Osm. Reich A Sev S A Mos XXX Patt Moskau steht

Rußland A Mos XXX
 Dtsch. Reich A Liv – Mos
 Italien A War S A Liv – Mos
 Osm. Reich A Sev S A Mos XXX
 Frankreich F BLA – Sev Moskau fällt

Rußland A Mos XXX
 Dtsch. Reich A Liv – Mos
 Italien A War S A Liv – Mos
 Osm. Reich A Sev S A Mos XXX
 Frankreich F BLA – Sev
 Österr.-Ungarn A Gal – War

Patt Moskau steht

Befehle, die einen Austausch ergeben würden, gelten auch als Patt:

A Mos – Liv = Patt. Die Befehle können nicht ausgeführt werden.
 A Liv – Mos

A Tri – Vie
 A Vie – Tyr Ringtausch ist erlaubt, **kein** Patt.
 A Tyr – Tri

Ebenso ist ein Austauschbefehl mit dazwischengeschaltetem Geleit durchführbar:

A Lon – Bel F ENC C A Lon – Bel
 A Bel – Lon F NTH C A Bel – Lon

Rückzug

Wird eine Einheit erfolgreich angegriffen, muß sie den Rückzug antreten. Der Rückzug ist nur in ein nicht besetztes, benachbartes Gebiet möglich. Der Rückzug ist nicht erlaubt in das Gebiet, aus dem der Angriff erfolgte, oder das durch eine Pattstellung frei geblieben ist.

Auflösung

Einheiten, die den Rückzug nicht antreten können, müssen aufgelöst werden. Es ist erlaubt, aus taktischen Gründen freiwillig Einheiten aufzulösen. Dies ist u. a. die einzige Möglichkeit, eine nicht mehr erwünschte Flotte in eine Armee umzuwandeln. Voraussetzung ist natürlich, daß diese Einheit zum Rückzug gezwungen ist.

Versorgungszentren

Jede Großmacht kann maximal soviele Einheiten besitzen wie es Versorgungszentren beherrscht. Zur Kontrolle wird nach jedem *Herbstzug* die Anzahl der Einheiten mit der Anzahl der Versorgungszentren, die von der jeweiligen Großmacht in diesem Augenblick beherrscht werden, verglichen. Sind es weniger Einheiten als Versorgungszentren, dann kann die Großmacht neue Einheiten aufbauen; sind es weniger Versorgungszentren als Einheiten, müssen die überzähligen abgebaut werden.

Beispiel:

Großbritannien beherrscht nach einem Herbstzug die Versorgungszentren: Lpl, Edi, Bel, Hol = 4

Großbritannien besitzt folgende Einheiten: F Lpl, F Bel, F Hol, A Edi, A Pic = 5

Großbritannien muß also eine Einheit seiner Wahl abbauen; z. B. A Pic

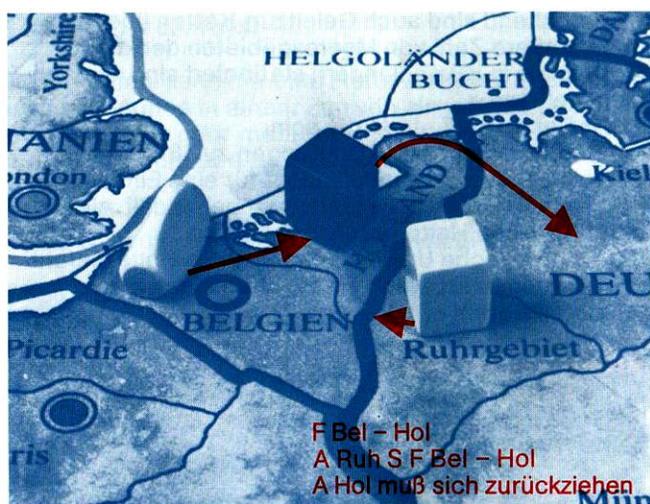
Neue Einheiten werden nur im eigenen Land aufgebaut in Versorgungszentren, die man selbst beherrscht und die nicht mit einer Einheit besetzt sind. Neue Einheiten können Armeen oder Flotten sein.

Beispiel:

Großbritannien beherrscht nach einem Herbstzug die Versorgungszentren: Lpl, Edi, Bel, Hol, Kie, Ber, Mun = 7

Großbritannien besitzt folgende Einheiten: F Lpl, F Bel, F Hol, F Kie, A Mun = 5

England *könnte* demnach 2 Einheiten aufbauen. Allerdings beherrscht England im eigenen Land nur 2 Versorgungszentren (Lpl und Edi), von denen eins nicht



besetzt ist (Edi). Deshalb kann England nur 1 Einheit – in Edinburgh – aufbauen (Flotte oder Armee).

Eine Großmacht beherrscht ein Versorgungszentrum, wenn eine seiner Einheiten sich dort aufhält, nachdem ein kompletter Herbstzug mit den evtl. erforderlichen Rückzügen gespielt worden ist. Danach kann das Versorgungszentrum auch unbesetzt bleiben. Die entsprechende Großmacht beherrscht es solange, bis es nach einem Herbstzug (mit Rückzügen) eine andere Großmacht erobert hat.

Beispiel:

Frankreich zieht im Frühjahr eine Armee von Marseille nach Spanien. Im Herbst wird diese Armee nach Portugal verlegt. Nach diesem Herbstzug beherrscht Frankreich *nur* Portugal. Spanien wird nicht beherrscht, da dieses Gebiet in einem Frühjahrzug erobert und im Herbst nicht besetzt gehalten wurde.

Zur Kennzeichnung dafür, wer Versorgungszentren beherrscht, die nicht mit einer Einheit besetzt sind, werden die runden Markierungsscheiben verwendet.

Topographische Besonderheiten

Inseln

Nicht bezeichnete Inseln dürfen nicht besetzt werden. Nicht bezeichnete Inseln sind z. B. Island, Sardinien, Kreta, Irland.

Küsten

Gebiete mit 2 extra bezeichneten Küsten sind: Bulgarien – Südküste (sc) und Ostküste (ec); Spanien – Südküste (sc) und Nordküste (nc); St. Petersburg – Nordküste (nc) und Südküste (sc).

Rußland:
A Gal-Vie, F BOT-Swe, A Ukr S F Rum XXX, F Rum XXX
 Osmanisches Reich:
 A Bul-Rum, A Con-Bul, F BLA S A Bul-Rum

Rückzüge: Rußland muß seine aus Rum vertriebene Flotte zurückziehen. Einzige Möglichkeit: nach Sev.

Die unterstrichenen Befehle können nicht ausgeführt werden. Da der Osmanische Angriff auf Rum 2 x unterstützt war – von Ser und BLA – ist er erfolgreich, da Rußland nur einmal unterstützt. Hätte Rußland seine Armee Galizien auch noch unterstützen lassen, wäre ein Patt entstanden.

Das Deutsche Reich hat ungeschickt gespielt. Die Armee Kiel nach Den zu schicken, war unüberlegt, da sehr wahrscheinlich die F Den nicht nach Swe ziehen konnte. Besser wäre gewesen: A Kie-Hol, da dann Großbritannien nicht auf dem Kontinent gelandet wäre.

Aufbauten:

Österreich/Ungarn: 2 Einheiten (für die Eroberung der Versorgungszentren Ser + Gre)
 z. B. A Vie, A Bud

Großbritannien: 2 Einheiten (für die Eroberung von Hol + Nor)
 z. B. F Lon, F Edi

Deutsches Reich: 2 neue Einheiten (für die Eroberung von Bel + Den)
 z. B. A Ber, A Mun

Frankreich: 2 Einheiten (für die Eroberung von Spa + Por)
 z. B. A Mar, A Par

Italien: 1 Einheit (für die Eroberung von Tun)
 z. B. F Nap.

Rußland: keine Einheit

Osmanisches Reich: 2 Einheiten (für die Eroberung von Bul + Rum)
 z. B. A Ank, F Smy

Abkürzungen

Zur Vereinfachung der Befehls-Protokolle werden folgende, auch international übliche, Abkürzungen verwendet, die aus den englischen Bezeichnungen abgeleitet sind.

A	Armee
F	Flotte
XXX	hält
-	verschiebt sich (greift an)
S	unterstützt (supports)
C	geleitet (convoys)

nicht ausführbare Befehle werden bei der Auswertung unterstrichen.

Landgebiete

Abkürzungen	englisch	deutsch
nc	North Coast	Nord-Küste
sc	South Coast	Süd-Küste
ec	East Coast	Ost-Küste
Alb	Albania	Albanien
Ank	Ankara	Ankara
Apu	Apulia	Apulien
Arm	Armenia	Armenien
Bel	Belgium	Belgien

Ber	Berlin	Berlin
Boh	Bohemia	Böhmen
Bre	Brest	Brest
Bud	Budapest	Budapest
Bul	Bulgaria (ec, sc)	Bulgarien
Bur	Burgundy	Burgund
Cly	Clyde	Clyde
Con	Constantinople	Konstantinopel
Den	Denmark	Dänemark
Edi	Edinburgh	Edinburgh
Fin	Finland	Finnland
Gal	Galicja	Galizien
Gas	Gascony	Gascogne
Gre	Greece	Griechenland
Hol	Holland	Holland
Kie	Kiel	Kiel
Liv	Livonia	Livland
Lon	London	London
Lpi	Liverpool	Liverpool
Mar	Marseilles	Marseille
Mos	Moscow	Moskau
Mun	Munich	München
Naf oder Afr	North Africa	Nord-Afrika
Nap	Naples	Neapel
Nor	Norway	Norwegen
Par	Paris	Paris
Pic	Picardy	Picardie
Pie	Piedmont	Piemont
Por	Portugal	Portugal
Pru	Prussia	Preußen
Rom	Rome	Rom
Ruh	Ruhr	Ruhrgebiet
Rum	Rumania	Rumänien
Ser	Serbia	Serbien
Sev oder Seb	Sevastopol	Sewastopol
Sil	Silesia	Schlesien
Smy	Smyrna	Smyrna
Spa	Spain (sc, nc)	Spanien

StP oder Pet	St. Petersburg (sc, nc)	St. Petersburg
Swe	Sweden	Schweden
Syr	Syria	Syrien
Tri	Trieste	Triest
Tun	Tunis	Tunis
Tus	Tuscany	Toskana
Tyr	Tyrolia	Tirol
Ukr	Ukraine	Ukraine
Ven	Venice	Venedig
Vie	Vienna	Wien
Wal	Wales	Wales
War	Warsaw	Warschau
Yor	Yorkshire	Yorkshire

Meeresgebiete

ADS oder ADR	Adriatic Sea	Adriatisches Meer
AES oder AEG	Aegean Sea	Ägäisches Meer
BAR	Barents Sea	Barentsee
BAS oder BAL	Baltic Sea	Ostsee
BLA	Black Sea	Schwarzes Meer
EMS oder EAS	Eastern Mediterranean Sea	Östliches Mittelmeer
ENC oder ENG	English Channel	Der Kanal
GOB oder BOT	Gulf of Bothnia	Bottn. Meerbusen
GOL oder LYO	Gulf of Lyons	Golf von Lyon
HEL	Heligoland Bight	Helgoländer Bucht
IOS oder ION	Ionian Sea	Ionisches Meer
IRS oder IRI	Irish Sea	Irische See
MAO oder MID	Mid-Atlantic-Ocean	Mittel-Atlantik
NAO oder NAT	North-Atlantic-Ocean	Nord-Atlantik
NTH	Northsea	Nordsee
NWG oder NWS	Norwegian Sea	Nordmeer
SKA	Skagerrak	Skagerrak
TYS	Tyrrhenian Sea	Tyrrhenisches Meer
WMS	Western Mediterranean Sea	Westliches Mittelmeer