

Diplomacy – Spielanleitung

Einleitung

Diplomacy ist ein Strategiespiel für bis zu 7 Spielern (je nach Karte sogar mehr). Ziel ist es durch geschicktes Taktieren, Intrigieren und Kooperieren die militärische Vorherrschaft zu erlangen. Hierzu muß man den Großteil der Versorgungszentren einer Karte kontrollieren.

Was ist ein Versorgungszentrum(VZ) ?

Wie kontrolliere ich sie ?

Wie ziehe ich meine Einheiten ?

Taktik ?

Diese und weitere Fragen sollen im folgenden geklärt werden.

Der Spielablauf : Ein Überblick

Jeder Spieler übernimmt eine Großmacht und deren militärische Einheiten. Das Spiel läuft in Jahren ab. Jedes Jahr kann man seine Einheiten, d.h. seine Armeen und Flotten, zweimal bewegen. Der erste Zug wird als Frühlingszug, der zweite als Herbstzug bezeichnet. Dabei darf jedes Land nur von einer Einheit besetzt werden. Am Ende jeden Jahres werden die Versorgungszentren jeder Großmacht gezählt und die Zahl der Einheiten angepaßt.

Hat man gleich viele Versorgungszentren, wie Einheiten, so passiert nichts weiter.

Hat man mehr Versorgungszentren als Einheiten, so kann man in seinen Heimatfeldern so viele Einheiten bauen, bis maximal zur Anzahl seiner Versorgungszentren. Wenn man, z.B. 4 VZs hat und 3 Einheiten so kann man eine Einheit neu bauen. Allerdings darf auch beim Bauen von Einheiten **niemals mehr als eine Einheit in einem Land stehen**. Deshalb sollte man darauf achten, daß in den Ländern, in denen gebaut werden darf keine Einheiten stehen !

Heimatfelder sind die Versorgungszentren, die man zu Beginn der Partie kontrolliert.

Verliert man diese kann man keine Einheiten mehr bauen !

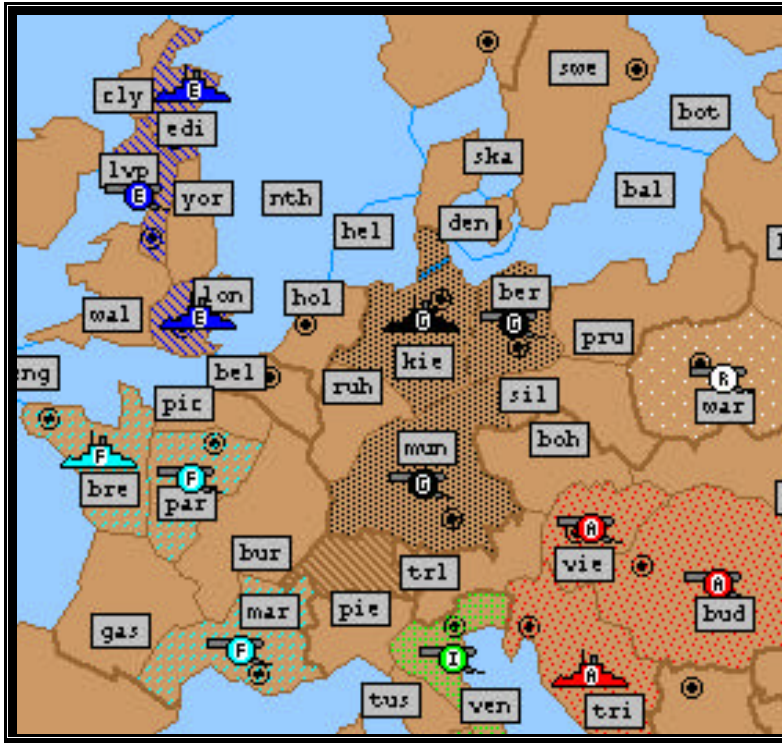
Ist die Zahl der Versorgungszentren hingegen geringer als die Anzahl der Einheiten, müssen entsprechend viele Einheiten aufgelöst werden ! D.h. hat man 4 VZs und 5 Einheiten, wird eine Einheit aus dem Spiel entfernt.

Im folgenden ist der Spielablauf tabellarisch zusammengefaßt:

Frühlingzug	
Ziehen der Einheiten	Jeder Einheit muß ein Befehl, d.h. Bewegung, Unterstützung, Convoy oder Halt zugewiesen werden.
Rückzüge/Auflösung	Einheiten, die erfolgreich angegriffen wurden, müssen sich zurückziehen oder aufgelöst werden.
Herbstzug	
Ziehen der Einheiten	s.o.
Rückzüge/Auflösung	s.o.
Bauen/Auflösen	Die Zahl der Einheiten wird, soweit möglich, durch Bauen und Auflösen der Zahl der Versorgungszentren angepaßt.

Ziel des Spiels ist es mehr als die Hälfte aller Versorgungszentren zu kontrollieren. Die genaue Anzahl variiert von Karte zu Karte.

Die Karte und was man darauf sieht

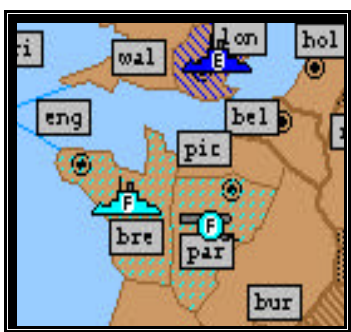


In der Abbildung ist ein Ausschnitt einer Karte zu sehen, wie sie sich zu Beginn eines Spieles darstellt. Man sieht darauf einen Ausschnitt von Europa, das in mehrere Felder (Länder) aufgeteilt ist. Jedes Land enthält ein graues Kästchen mit einem Drei-Buchstabenkürzel für das jeweilige Feld. So steht z.B. „mun“ für Munich.

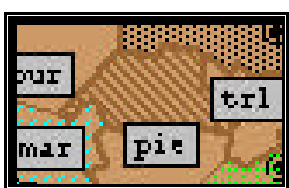


In einigen Ländern ist ein Kreis mit einem schwarzen Punkt zu sehen.

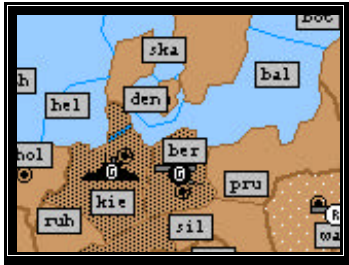
Dies sind Länder mit einem Versorgungszentrum. Mit der Kontrolle eines solchen Landes kontrolliert man auch das Versorgungszentrum.



Wer ein Land kontrolliert wird durch die Musterung angezeigt. So wird ein blau gemustertes Land von den Engländern kontrolliert, ein türkisch gemustertes durch die Franzosen. Ein Land ohne Musterung wird von keiner Partei kontrolliert und ist damit heiß umkämpft.



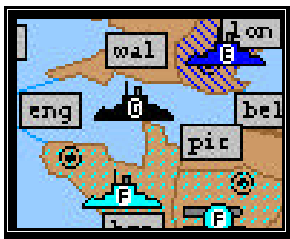
Einzelne Länder haben eine Musterung in der Farbe der Ländergrenzen. Diese Länder sind durch Gebirge unpassierbar und müssen von Einheiten umgangen werden. Oder wie im Falle der Schweiz sind sie neutral...



Im Land „kie“ (Kiel) sieht man hier eine blaue Linie die zwischen „hel“ (Helgoland Bight) und „bal“ (Baltic Sea) verläuft. Diese blaue Linie stellt eine Kanal dar, der es erlaubt mit Flotten durch das Land „kie“ von „hel“ nach „bal“ zu ziehen.



Armeen werden durch Kanonen symbolisiert. Die Zugehörigkeit einer Armee wird durch die Farbe und den Anfangsbuchstaben angegeben. Somit gehört die grüne Armee mit dem „I“ zu Italien, die schwarze mit dem „G“ zum deutschen Reich (Germany).



Flotten werden entsprechend durch Schiffe symbolisiert. Die Bezeichnungen sind analog zu den Armeen. So gehört die schwarze Flotte mit dem „G“ zum deutschen Reich und die blaue Flotte mit dem „E“ zu England.

Einheiten und Befehle

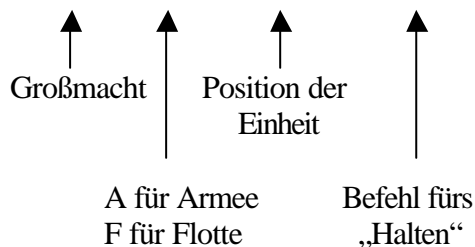
In jedem Zug wird von jeder Einheit ein Befehl ausgeführt. Jede Einheit kann sich in ein direkt benachbartes Land bewegen (Move), eine andere Einheit dabei unterstützen (Support) oder das Land in dem sie sich befindet verteidigen (Hold). Flotten können zusätzlich noch Armeen über das Meer geleiten (Convoy).

Der Haltebefehl (Hold)

Der Haltebefehl besagt, daß die Einheit in diesem Zug keine Bewegung, keinen Convoy und keine Unterstützung durchführt. Sie bleibt in ihrem Land stehen und verteidigt. Wird für eine Einheit kein Befehl angegeben, wird sie automatisch auf „Hold“ gesetzt.

Der Haltebefehl wird wie folgt angegeben:

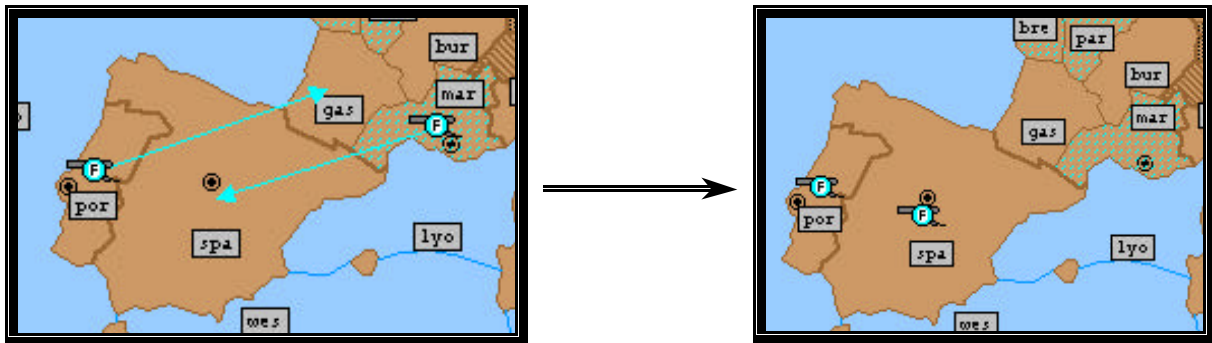
France: A Marseilles Hold



Die Bewegung (Move)

Eine Einheit, sei es nun Flotte oder Armee, kann sich nur in ein direkt benachbartes Feld bewegen. Das Land, in dem sich die Einheit befindet, und das Zielland müssen eine gemeinsame Grenze haben. Einzige Ausnahme hierzu: Armeen können über Ozeanfelder von Flotten geleitet werden. Dadurch können sie auch weiter entfernte Länder in einem Zug erreichen.

Es gilt: **In jeden Land nur eine Einheit !**



In diesem Beispiel versucht eine französische Armee von „mar“ nach „spa“ und eine andere von „por“ nach „gas“ zu ziehen. Da „mar“ und „spa“ eine gemeinsame Grenze haben kann die Bewegung durchgeführt werden. Der Zug von „por“ nach „gas“ hingegen ist ungültig, da die Länder keine gemeinsame Grenze haben. Die Einheit bleibt dementsprechend stehen, wie bei einem Haltebefehl.

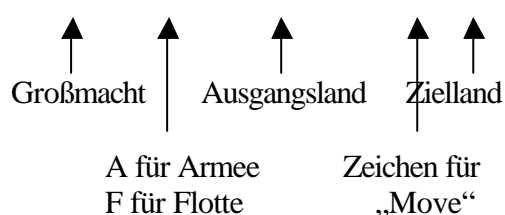
Eine Armee kann jedes Feld besetzen, das kein reines Ozeanfeld ist.

Flotten können alle Felder besetzen, die eine Küste haben oder reine Ozeanfelder sind. Im obigen Beispiel können „bur“, „mar“, „gas“, „spa“ und „por“ von Armeen besetzt werden, nicht aber „lyo“ und „wes“. Flotten hingegen können „lyo“, „wes“, „por“, „spa“, „gas“, „mar“ aber nicht „bur“ besetzen.

Beim Ziehen von Flotten ist darauf zu achten, daß eine Flotte von „lyo“ nach „spa“ ziehen kann, danach aber nicht von „spa“ nach „gas“. Da die Flotte von „lyo“ nur die Südküste von „spa“ anfahren kann, „gas“ aber nur von der Nordküste aus in einem Zug zu erreichen ist, kann diese Bewegung nicht durchgeführt werden. **Bei der Bewegung von Flotten ist also darauf zu achten, an welcher Küste diese sich befinden.** Nur Länder mit Kanälen (siehe oben - wie in „kie“ oder auch „con“, „bul“ und „stp“ sind weitere Bsp. für Küsten) können von Flotten an einer Küste betreten und an einer anderen verlassen werden !

Ein „Move“-Befehl wird folgendermaßen angegeben:

France: A Marseilles – Spain

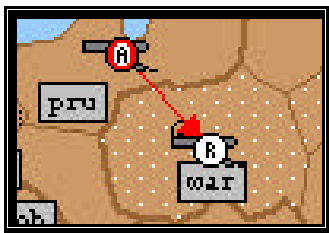


Prinzipiell reichen als Länderbezeichnungen auch die Drei-Buchstabenkürzel. Die verwendete Realpolitik-Version gibt aber die vollständigen Namen aus.

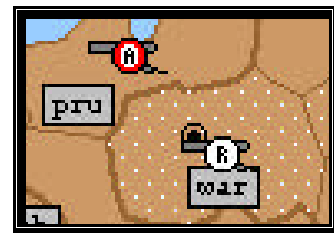
Bei Bewegungen von Flotten, muß gegebenenfalls die angefahrene Küste mit angegeben werden, z.B. France: F Gulf of Lyon – SpainSouthern (Kurzbez. wäre : spa sc oder nc)

Die Unterstützung (Support)

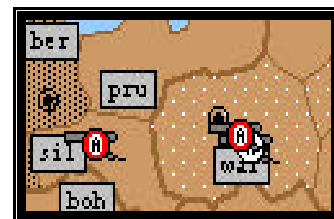
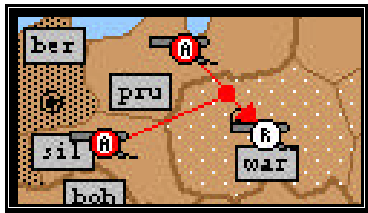
Was passiert aber, wenn eine Einheit auf ein besetztes Feld gezogen wird oder zwei Einheiten gleichzeitig in dasselbe Land ziehen? Treffen dabei nur zwei Einheiten aufeinander, handelt es sich um einen 1:1 Konflikt. Es kommt zum Patt zwischen den beiden Einheiten und beide bleiben in ihren Ländern stehen.



Die rote Einheit versucht von pru nach war zu ziehen. Da beide Einheiten gleich stark sind passiert nichts.



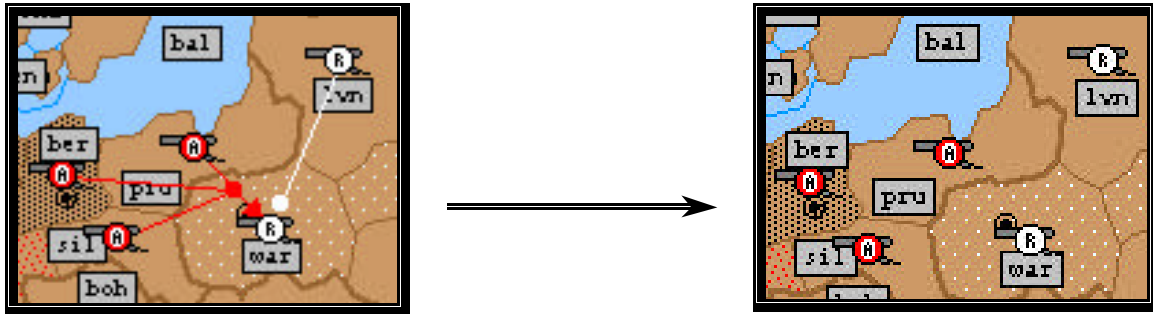
Man kann eine Einheit bei ihrem Zug durch eine zweite Einheit unterstützen. In diesem Fall kommt es zu einem 2:1 Konflikt. Die unterstützte Einheit gewinnt und die unterlegene Einheit muß weichen.



Hier wird die Einheit aus „pru“ durch die Einheit in „sil“ unterstützt. Die roten Einheiten führen einen 2:1 Angriff gegen „war“ durch. Die weiße Einheit muß vor dem nächsten Zug zurückgezogen oder aufgelöst werden. Ähnlich verhält es sich, wenn verschiedene Armeen in ein unbesetztes Feld ziehen. In diesem Fall erobert die Einheit mit den meisten Unterstützungen das Land, während die unterlegenen stehen bleiben.

Eine Einheit kann auch von mehreren Einheiten unterstützt werden. **Die unterstützte Einheit muß nicht dem selben Spieler gehören, wie die unterstützenden.** Da jede Großmacht mit gleich vielen Einheiten beginnt, ist man bei Angriffen oder deren Verteidigung oft auf die Unterstützung anderer angewiesen. Gerade hier kommt es auf gute Verhandlungen mit den Nachbarn an !!

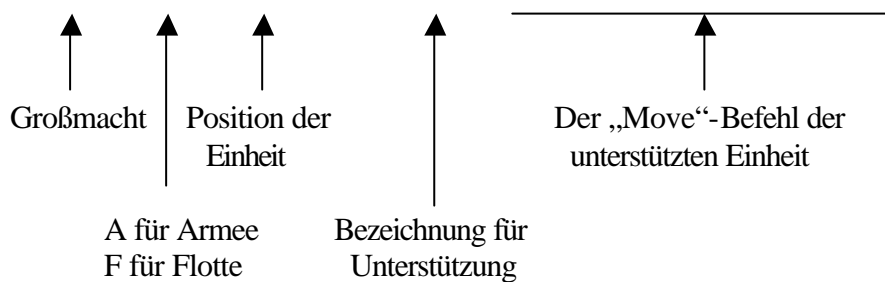
Es gewinnt immer die Einheit mit den meisten Unterstützungen. Es können nur Einheiten unterstützt werden, die in ein Land ziehen, das von der unterstützenden Einheit in einem Zug erreicht werden kann.



In diesem Beispiel wird die rote Einheit um „pru“ von den Einheiten in „sil“ und „ber“ unterstützt. Die weiße Einheit in „war“ wird von der Armee in „lwn“ unterstützt. Es sieht nach einem 3:2 Konflikt aus. In diesem Fall müßte die Einheit aus „war“ weichen und die rote Armee würde von „pru“ nach „war“ ziehen. Allerdings kann die Einheit aus „ber“ nicht in einem Zug nach „war“ gelangen. Dadurch ist diese Unterstützung ungültig und es handelt sich nur um einen 2:2 Konflikt. Es liegt ein Patt vor und keine Einheit bewegt sich.

Der „Support“-Befehl wird folgendermaßen angegeben:

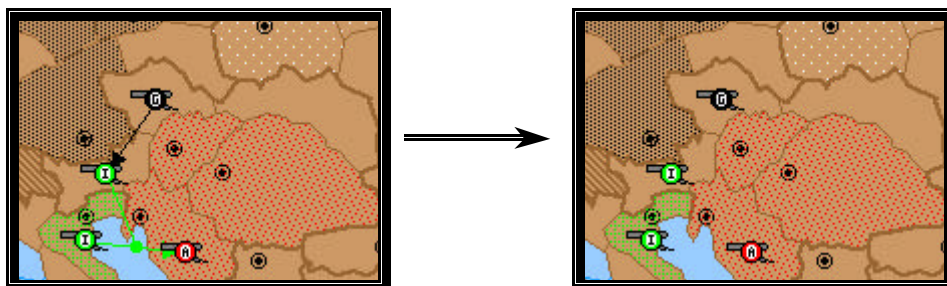
Austria: A Silesia Supports A Prussia – Warsaw



Eine wichtige Besonderheit: **Wird eine unterstützende Einheit angegriffen, führt sie die Unterstützung nicht aus !** Dabei ist es egal, ob die angreifende Einheit gewinnt, verliert oder sogar selber angegriffen wird. Einzige Ausnahme ist der Fall, in dem eine Einheit aus dem Land angegriffen wird, in das Sie eine andere Einheit unterstützt. Hier ist die Unterstützung trotz des Angriffs erfolgreich.

Ein Beispiel:

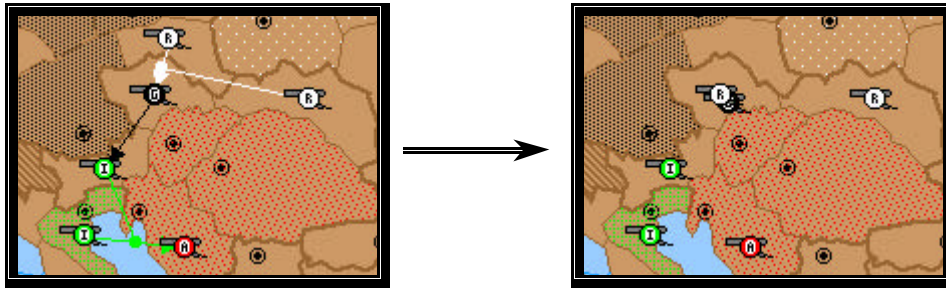
Italien greift aus Venedig Triest an und wird von seiner Armee in Tirol unterstützt. Deutschland unterbindet diese Unterstützung, indem die Armee in Böhmen Tirol angreift; es ergibt sich eine 1:1 Patt-Situation für Venedig gegen Triest:



Angenommen die Armee Böhmen hält und Triest greift Tirol an, so ist der Angriff Italiens trotzdem erfolgreich, da Triest den Support gegen sich selbst nicht brechen kann.

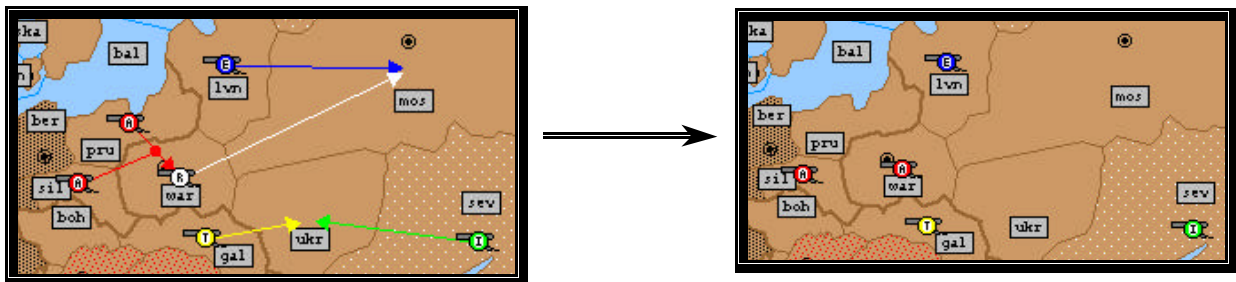
Sonderfall:

Sogar wenn die deutsche Armee in Böhmen vertrieben wird, unterbricht ihr Angriff auf Tirol die Unterstützung:



Der Rückzug (Retreat)

Wird eine Einheit erfolgreich angegriffen, so muß sie sich vor dem nächsten Zug zurückziehen. Sie kann dabei in jedes angrenzende, unbeteiligte, freie Land ziehen. In das Land des Angreifers, sowie in Länder, die aufgrund eines Pattes frei sind, kann dabei nicht gezogen werden. Bleibt kein freies Land, muß die Einheit aufgelöst werden.

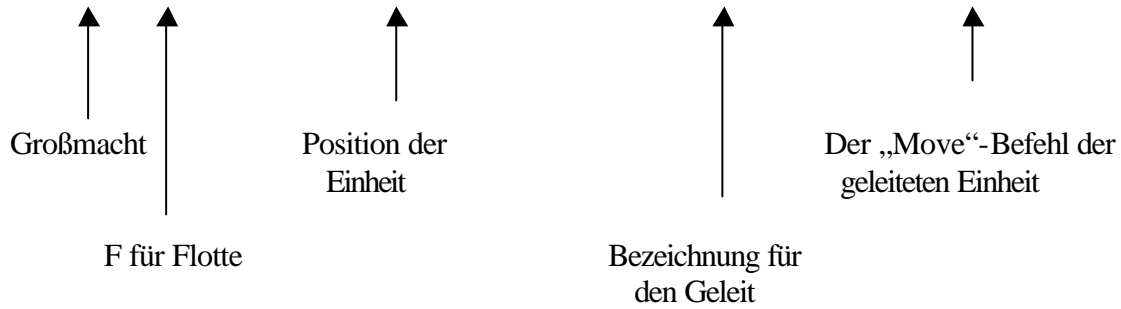


In diesem Beispiel versucht die weiße Einheit aus „war“ nach „mos“ zu ziehen. Gleichzeitig versucht die blaue Einheit von „lvn“ ebenfalls nach „mos“ zu ziehen. Dabei handelt es sich um ein Patt und somit zieht keine der beiden Einheiten. Die Einheit in „war“ wird allerdings durch die zwei roten vertrieben. Sie muß sich zurückziehen. Sie kann nicht nach „pru“ ziehen, da von hier die angreifende Einheit kommt. Sie kann auch nicht nach „sil“, „gal“ oder „lvn“ ziehen, da diese besetzt sind. Es sieht so aus als könnte sie nach „mos“ und „ukr“ ziehen. Allerdings darf sie auch nicht nach „mos“ ziehen, da dieses Land, aufgrund des vorhergehenden Patts ebenfalls frei bleiben muß. Nach „ukr“ darf sie ebenfalls nicht ziehen, da auch hier eine Pattsituation vorliegt. Obwohl sie nicht daran beteiligt war ist „ukr“ dadurch blockiert. Die weiße Einheit hat keine Rückzugsmöglichkeit und muß aufgelöst werden.

Der Geleit-Befehl (Convoy)

Der Geleit-Befehl dient dazu Armeen über das Meer von einem Küstengebiet in ein anderes zu transportieren. Hierzu müssen auf den überbrückten Ozeanfeldern Flotten stehen, die den Transport durchführen. Diese Flotten können auch, wie bei der Unterstützung, von einer befreundeten Großmacht sein. **Der Geleit-Befehl kann nur von Flotten durchgeführt werden !** Die transportierte Armee macht einen normalen „Move“-Befehl. Der Convoy-Befehl wird wie folgt angegeben:

Italy: F Western Mediterranean Convoys A Naples - Spain



Ein Geleit wird unterbrochen, wenn die geleitende Flotte vertrieben wird !

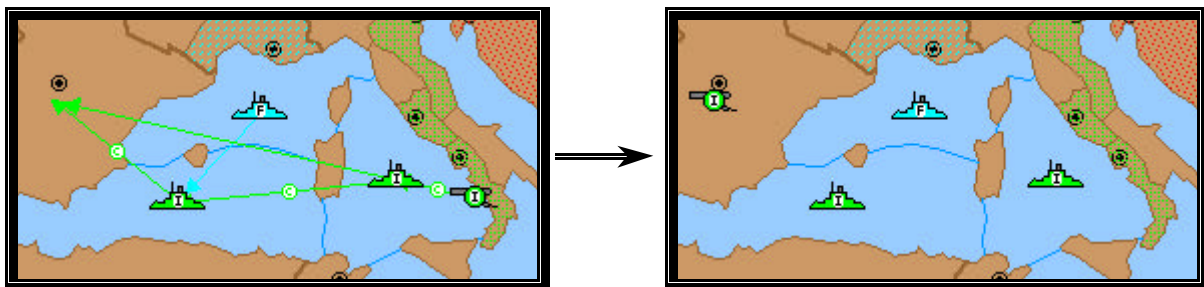
Beispiel:



Italien möchte die Armee in Neapel mit Hilfe der Flotten nach Spanien geleiten (Convoy). Dazu sind folgende Züge notwendig:

Italy: F Western Mediterranean Convoys A Naples - Spain
Italy: F Tyrrhenian Sea Convoys A Naples - Spain
Italy: A Naples - Spain

Es ergibt sich folgende Auswertung:



Wie man sieht ist der Convoy nach Spanien erfolgreich, obwohl eine convoyende Flotte von der französischen Flotte angegriffen wird.

Hinweis: Ein Convoy kann nur unterbrochen werden, indem eine convoyende Flotte vertrieben wird.

Kontrolle von Versorgungszentren

Man erlangt die Kontrolle über ein Versorgungszentrum, indem man nach dem Herbstzug eine Einheit in dem entsprechenden Land hat. Man behält die Kontrolle über ein Versorgungszentrum solange, bis nach einem Herbstzug ein anderer Mitspieler eine Einheit in dem entsprechenden Land hat. **Es ist also nicht nötig, ständig ein Land zu besetzen, um die Kontrolle zu behalten.**

Wird ein von mir kontrolliertes Land im Frühlingszug erobert/besetzt, im Herbstzug aber wieder verlassen, so bleibt die Kontrolle bei. **Nur nach dem Herbstzug besetzte Länder wechseln die kontrollierende Großmacht.**