

Page en construction

Règlement des XLI^e championnat de France et XIV^{es} rencontres Anjou Feu de *Diplomatie*

La participation à la compétition vaut acceptation du présent règlement.

Ces XIV^{es} rencontres Anjou Feu sont également le XLI^e championnat de France de *Diplomatie* et compteront pour le XVIII^e Tour de France de *Diplomatie* qui court sur les deux années 2024 et 2025.

I Format général des rencontres

* Organismes : Gabriel Lecointre (pour me contacter : (+33)6 89 14 64 06 (texto, WhatsApp ou appel) ou diplomatiegabriel@hotmail.com ou Facebook, Twitter, Bluesky, Qwice ou Discord via les serveurs spécialisés sur le jeu *Diplomatie*) et Pierre-Louis Bouvet. Un grand merci au vignoble La Tomaze et en particulier à Cyrille qui nous prête gracieusement les locaux.

* Lieu : Château la Tomaze, 6bis rue du Pineau, Champ-sur-Layon à Bellevigne-en-Layon (Maine-et-Loire) : salle de réception des celliers du vignoble La Tomaze. Comment venir :

* en voiture : Champ-sur-Layon se situe au centre du triangle formé par Angers, Cholet et Saumur. En venant d'Angers, sortir de l'autoroute à la sortie 24 vers Beaulieu-sur-Layon puis Rablay-sur-Layon puis Champ-sur-Layon, à Champ, prendre la rue du Pineau à gauche (direction Faye d'Anjou), le vignoble se situe 200m plus loin sur votre droite. En venant de Cholet, passer par Chemillé puis suivre Champ-sur-Layon, traverser le village jusqu'à la rue du Pineau (direction Faye d'Anjou) et dans cette rue, le vignoble est sur votre droite. En venant de Saumur, passer par Doué-la-Fontaine, Martigné-Briand puis Thouarcé, enfin suivre Champ-sur-Layon, aller jusqu'au bourg par la rue du Cormier, la rue du Pineau est sur votre droite (direction Faye d'Anjou), le vignoble se situe 200m plus loin sur votre droite ;

* covoiturage ou en train : aller à Chemillé (ligne ferroviaire Angers-Cholet), on viendra vous chercher. On peut également convenir d'Angers ou de tout autre lieu plus proche.

* Dates : samedi 12, dimanche 13 et lundi 14 (férié) juillet 2025. Arrivée possible dès le samedi matin.

* Pension : restauration sur place, une douzaine de places d'hébergement à l'abri sur matelas, sommier, ou lits de camps (prévoir sac de couchage) et terrain pour installer des tentes si besoin. Douches à disposition. La commune compte aussi une douzaine de gîtes ruraux et de chambres d'hôtes. Un appel va être fait aussi auprès des joueurs locaux pour demander s'ils peuvent héberger.

* Résumé du format des parties : 1 partie jouée en six ans (samedi soir), 1 partie jouée en sept (dimanche après-midi), 1 en huit (dimanche soir) et 1 en neuf ou sept (lundi), neuf pour la finale et sept pour les parties de classement ou toutes en neuf si pas de finale. Système de pointage : Baf.

* Horaires :

- 1^{re} ronde : samedi de 19h30 à 23h ;

- réunion de la communauté : dimanche à partir de 11h ;

- 2^e ronde : dimanche de 14h à 18h ;

- 3^e ronde : dimanche de 19h30 à minuit ;

- 4^e ronde : lundi de 10h30 à 16h (avec une interruption d'une demi-heure pour manger) ;

- remise des prix : lundi à 16h30.

* Tarif : gratuit ou participation libre. À titre indicatif, les coûts du week-end seront indiqués et une tirelire sera présentée mais chacun sera libre de donner en fonction de son budget.

Toutes les parties seront précédées par une initiation d'environ 30 à 45 minutes à peu près 45 minutes ou 1 heure avant le lancement du jeu. Suivre une initiation n'engage pas à jouer la partie et

jouer une partie n'engage pas à jouer les autres du week-end.

* Le tournoi comptera pour le Tour de France de Diplomatie 2024-2025 et sera le championnat de France de Diplomatie 2025.

Table finale

La présence ou non d'une table finale sera conditionnée au nombre de parties jouées sur les deux premières rondes prévues (samedi soir et dimanche après-midi). Le tournoi comportera une table finale si au moins 4 parties jouées sur ces deux premières rondes dont au moins 3 sur la seule deuxième ronde. Les joueurs seront donc avertis de la présence ou non d'une table finale à l'entame de la deuxième ronde.

II Inscription aux parties

Une personne peut s'inscrire ou annuler son inscription à une ou plusieurs parties dès publicité des rencontres jusqu'au début de la partie. Dans le cas où une partie est lancée avec six joueurs, un joueur retardataire peut « remplacer » la Turquie en cours de partie, ce joueur verra son résultat sanctionné d'un coefficient (13/14 si arrivé après la première saison, 12/14 si arrivé après la deuxième saison, 11/14 si arrivé après la troisième saison, etc.). Un joueur arrivé tardivement peut également remplacer sur une table un organisateur jouant sur deux tables avec la même sanction au sujet des coefficients (13/14 si arrivé après la première saison, 12/14 si arrivé après la deuxième saison, 11/14 si arrivé après la troisième saison, etc.).

Dans le cas où il y a un multiple de 7 joueurs à une ronde, les parties de la ronde sont jouées sur la carte classique.

Dans le cas où à une ronde le nombre total de joueurs n'est pas un multiple de sept, la variante jouée dépend du nombre de joueurs :

- 2 ou 3 : une variante « Diplomatie intime » (parmi celles de la page Diplomatie intime) ; à 3 joueurs, l'organisateur ne joue pas et arbitre (si vraiment les joueurs ne veulent pas jouer une variante Diplomatie intime, une variante à 3 joueurs sera proposée) ;
- 4 ou 5 : variante choisie d'un commun accord entre les joueurs présents ;
- 6, 11, 12, 18 ou 19 : variante « Survivor Turkey » (avec organisateur sur deux tables à 11 joueurs ou désistement de l'organisateur à 19 joueurs) ;
- 8 à 10, 13 à 17 ou égal ou supérieur à 20 : carte classique (avec organisateur sur deux tables à 13 ou 20 joueurs ou, autrement, désistement de l'organisateur en priorité et d'autant d'aides-organisateurs présents ou de joueurs volontaires).

S'il faut forcer un joueur à se désister à la première ronde (pas assez de l'organisateur, des aides-organisateurs présents ou des joueurs volontaires pour se désister), un tirage au sort sera effectué entre tous les joueurs. Aux deuxième et troisième rondes, ce tirage se fera uniquement entre les joueurs ayant joué le plus de rondes. À la quatrième ronde, ce tirage sera effectué entre les joueurs ayant joué le plus de rondes et non qualifiés pour la table finale (ou en absence de table finale, ne figurant pas dans les cinq premiers du classement à l'issue de la troisième ronde).

La variante « Survivor Turkey » reprend la carte habituelle mais il n'y a pas de joueur jouant la Turquie. La Turquie joue de manière automatique :

- * au printemps 1901 :
- * F Ankara - Constantinople ;
- * A Constantinople - Bulgarie ;
- * A Smyrne - Ankara ;
- * à l'automne 1901 :
- * F Constantinople S A Bulgarie xxx ;
- * A Bulgarie xxx ;
- * A Ankara xxx ;
- * aux ajustements 1901 :
- * +A Smyrne ;
- * et enfin, aux saisons qui suivent, jusqu'à ce que chacune de ses unités soit annihilée ou contrainte à la retraite (et alors dispersée) :
- * F Constantinople S A Bulgarie xxx (ou F Constantinople xxx s'il n'y a plus d'armée turque en Bulgarie) ;
- * A Bulgarie S F Constantinople xxx (ou A Bulgarie xxx s'il n'y a plus de flotte turque à Constantinople) ;
- * A Ankara S A Smyrne xxx (ou A Ankara xxx s'il n'y a plus d'armée turque à Smyrne) ;
- * A Smyrne S A Ankara xxx (ou A Smyrne xxx s'il n'y a plus d'armée turque à Ankara) ;
- * aucune mobilisation même si la possibilité se présente.

La variante à cinq peut être :

- une adaptation de la variante « Escalation » : à tour de rôle, chaque joueur choisit un centre sur la carte, un joueur ne pouvant pas choisir un centre déjà choisi ; on fait cinq tours complets, chaque joueur a donc cinq centres en sa possession ; on fait un sixième tour où chaque joueur abandonne un centre. Les cinq joueurs démarrent donc avec quatre centres. On commence par la phase d'ajustements de l'année 1900, préalable à toute négociation, où chaque joueur choisira la nature de ses quatre unités de départ (flotte ou armée terrestre), ou même choisira de ne pas mobiliser à plein et de démarrer avec moins de quatre unités. La partie se déroule ensuite normalement à partir du printemps 1901 à une exception : après l'automne 1901 et avant les ajustements, chaque joueur devra désigner 3 centres parmi les centres encore en sa possession ou nouvellement acquis, lesquels seront à considérer comme centres nationaux pour la suite de la partie ;
- la variante « Sandad », c'est-à-dire la carte classique où Russie (Finlande, Saint-Pétersbourg, Livonie, Moscou, Varsovie, Ukraine et Sébastopol) et Turquie (Constantinople, Ankara, Arménie, Smyrne et Syrie) ne jouent pas et sont impassables (carte à 27 centres et solo à 14) ;
- la carte classique où Allemagne et Italie ne jouent pas et sont en désordre civil toute la partie ;
- toute autre variante proposée par un joueur de la partie et pouvant se jouer avec le matériel habituel.

La variante à quatre peut être :

- la carte classique où un joueur joue l'Angleterre et les trois autres joueurs deux pays chacun selon le schéma suivant : France / Autriche-Hongrie pour le premier, Allemagne / Turquie pour le second, Russie / Italie pour le dernier. Les joueurs jouant deux pays les joueront de manière indépendante l'un de l'autre (couleurs et ajustements différents notamment). Le classement de la partie et les scores attribués ne le seront que sur le meilleur des deux pays ;
- une adaptation de la variante « Escalation » : à tour de rôle, chaque joueur choisit un centre sur la carte, un joueur ne pouvant pas choisir un centre déjà choisi ; on fait six tours complets, chaque joueur a donc six centres en sa possession ; on fait un septième tour où chaque joueur abandonne un centre. Les quatre joueurs démarrent donc avec cinq centres. On commence par la phase d'ajustements de l'année 1900, préalable à toute négociation, où chaque joueur choisira la nature de ses cinq unités de départ (flotte ou armée terrestre), ou même choisira de ne pas mobiliser à plein et de démarrer avec moins de cinq unités. La partie se déroule ensuite normalement à partir du

printemps 1901 à une exception : après l'automne 1901 et avant les ajustements, chaque joueur devra désigner 3 centres parmi les centres encore en sa possession ou nouvellement acquis, lesquels seront à considérer comme centres nationaux pour la suite de la partie ;

- toute autre variante proposée par un joueur de la partie et pouvant se jouer avec le matériel habituel.

La variante à trois peut être :

- une adaptation de la variante « Escalation » : à tour de rôle, chaque joueur choisit un centre sur la carte, un joueur ne pouvant pas choisir un centre déjà choisi ; on fait huit tours complets, chaque joueur a donc huit centres en sa possession ; on fait un neuvième tour où chaque joueur abandonne un centre. Les quatre joueurs démarrent donc avec sept centres. On commence par la phase d'ajustements de l'année 1900, préalable à toute négociation, où chaque joueur choisira la nature de ses sept unités de départ (flotte ou armée terrestre), ou même choisira de ne pas mobiliser à plein et de démarrer avec moins de sept unités. La partie se déroule ensuite normalement à partir du printemps 1901 à une exception : après l'automne 1901 et avant les ajustements, chaque joueur devra désigner 3 centres parmi les centres encore en sa possession ou nouvellement acquis, lesquels seront à considérer comme centres nationaux pour la suite de la partie ;

- toute autre variante proposée par un joueur de la partie et pouvant se jouer avec le matériel habituel.

III Tirage au sort

Il sera fait en sorte, autant que possible, qu'un joueur ne joue pas deux fois le même pays (pour le même pays, les variantes à cinq joueurs ou moins ne sont pas pris en compte) et qu'il joue avec des joueurs différents.

S'il n'y a pas de table finale (et dans la limite des contraintes concernant le trophée par équipes qui se joue sur la deuxième ronde), de manière à ce que les meilleurs joueurs du week-end se rencontrent au moins une fois durant les rencontres, les meilleurs joueurs de chaque partie de la première ronde inscrits à la deuxième seront placés sur la même table, de même à la troisième pour les meilleurs joueurs ne s'étant pas encore rencontrés.

IV Annotation sur les règles du jeu, guide d'arbitrage et comportement sur les parties

Généralités

Sauf points ci-dessous, les règles du jeu qui font références sont celles éditées en français par Asmodée en 2006 (traduction des règles Hasbro de l'édition de 2000 en anglais), ces règles Asmodée seront disponibles sous format papier le jour du tournoi (note : les règles Asmodée doivent rester dans un cadre privé ou restreint à l'organisation d'un tournoi organisé par la communauté francophone de Diplomatie car Hasbro est l'ayant droit qui dispose aussi des droits sur la traduction française des règles du jeu et toute copie publique doit être sujette à accord préalable). Les points de résolution des ordres non prévus par les règles Asmodée s'inspirent généralement des règles Descartes de 1994. Un nouveau livret de règles (Renegade) a paru en 2023 et apporte aussi quelques éclaircissements (ainsi qu'une petite modification sur la règle des démobilisations en cas de désordre civil). Les points de règle concernant le matériel ont été adaptés pour permettre le jeu avec n'importe

quelle édition francophone. Les éléments ci-dessous sont des choix d'arbitrage propres aux tournois organisés par Gabriel Lecointre, choix faits selon l'expérience d'arbitrage de tournois de petite taille depuis 2005 et comme joueur sur des tournois de taille plus variée depuis 2003. Un organisateur moins rodé ou au contraire organisant un tournoi de taille plus importante pourra faire d'autres choix, idéalement en les fixant en amont.

Aide à la résolution avec une plateforme

Si tous les joueurs (sans exception) de la partie sont d'accord pour s'aider d'une plateforme, les ordres pourront être saisis sur Conspiracy ou Diplomania (dans une partie créée pour l'occasion ou dans le bac à sable) ou sur toute autre plateforme en ligne, idéalement avec une personne qui n'est pas joueur sur la table qui fera maître de jeu électronique. Sur quelques rares détails de règles, la résolution peut différer, je donne sur cette page les points de règle délicats et leur traitement par Conspiracy, Diplomania et Backstabbr. C'est bien sûr le traitement que je préconise qui sera à utiliser, la carte sur la plateforme sera alors à rectifier si besoin ou, si impossible, le retour au recours exclusif du jeu sur table devenu obligatoire. Dans tous les cas, même avec une aide électronique, la partie exposée sur table devra être à jour.

Détermination des pays

Le tirage au sort qui détermine quelle grande puissance est jouée par quel joueur est contraint par le point III du règlement.

Limitation de la durée des parties

La fin de partie est décidée par les points I et V du règlement. Même sans accord entre les joueurs ou sans solo, les parties se termineront au plus tard fin 1906, fin 1907, fin 1908 ou fin 1909 selon les rondes.

Délais et désordre civil

Les délais impartis pour jouer chaque phase est adapté au tournoi et est décrit dans le point VI du règlement. Il est demandé de respecter ces délais et de les faire respecter, un joueur abusant des retards pourra exceptionnellement voir sa feuille d'ordres « arrachée » par l'arbitre, chaque unité n'ayant alors pas d'ordre légal sur la feuille sera considérée comme en « désordre civil », c'est-à-dire comme tenant sur place et effectuant une action défensive (unité pouvant alors être soutenue en défense) si l'on est lors d'une phase de mouvements, comme se dispersant si la feuille a été « arrachée » lors d'une phase de retraites ; enfin si la feuille a été « arrachée » lors d'une phase d'ajustements, il n'y aura de mobilisations que celles que le joueur aura eu le temps d'écrire sur sa feuille. En cas de démobilisation, les ordres de démobilisation inscrits seront exécutés mais s'il faut en réaliser davantage que le nombre inscrit, les autres démobilisations concerneront en priorité (règle Renegade 2023) :

1. les unités les plus éloignées des centres appartenant à cette nation, c'est-à-dire séparées par le plus grand nombre de régions, indépendamment de la nature (terrestre ou maritime) ou de la situation (occupée ou inoccupée) des régions considérées ;

2. les flottes avant les armées terrestres ;
3. en dernier lieu, en priorité les provinces dans lesquelles se trouvent ces unités les premières dans l'ordre alphabétique en anglais (plus petit numéro dans la liste figurant en annexe).
(ATTENTION : ≠Conspiracy qui procède à des démobilisations aléatoires, ≠Diplomania et Backstabbr qui reposent sur les règles officielles 2000 avec un point 1. différent reposant non pas sur les centres en possession du joueur, nationaux ou non, mais sur les centres nationaux du joueur, encore possédés ou non)

En cas de récurrence ayant abouti à l'« arrachage » répétée de la feuille d'ordre, le joueur pourra être remplacé et/ou sanctionné selon le point VII du règlement.

D'autres cas de force majeure peuvent entraîner une absence temporaire d'un joueur ou le besoin d'un remplacement définitif. L'organisateur du tournoi prendra, en collaboration avec les joueurs de la partie, toute décision utile au bon déroulement de la partie et du tournoi : décalage des horaires de la partie pour attendre le joueur, « désordre civil » provisoire ou définitif, remplacement temporaire ou définitif, raccourcissement de la partie... ou toute combinaison des solutions préalablement proposées.

Lecture des ordres

Si pas de résolution électronique : idéalement, un joueur ou un arbitre lit les feuilles d'ordres de tous les joueurs. Si c'est un joueur qui lit les feuilles, il commencera par les feuilles des joueurs débutants puis par la sienne (sous le contrôle d'un autre joueur ou fera lire sa feuille), avant de lire les feuilles des joueurs plus expérimentés ; un autre joueur ou arbitre bouge les unités sur la carte en fonction de la lecture. Le « lecteur » et le « bougeur » se doivent de résoudre au mieux et de manière neutre mais ne seront pas seuls responsables de la résolution, les autres joueurs devront signaler toute erreur de résolution. Il est demandé de suivre en silence la lecture des ordres et d'attendre la fin de celle-ci avant tout commentaire. Si la phase suivante est bien entamée, en particulier si les ordres suivants ont déjà été rendus ou encore plus ont déjà été dévoilés, une erreur de résolution ne pourra pas et ne devra pas être corrigée, la partie continuant en l'état.

Les joueurs extérieurs à la partie pourront également aider à la résolution de la partie s'ils ne jouent pas à cette ronde ou si leur partie est finie mais devront s'abstenir de tout commentaire sur la partie en cours que cela soit pendant la résolution, pendant la négociation ou l'écriture des ordres.

Ordres légaux

Une unité recevant plusieurs ordres légaux différents, ou au contraire plusieurs ordres mais aucun légal, sera considérée comme recevant aucun ordre et sera traitée comme tout unité en désordre civil, c'est-à-dire comme tenant sur place et effectuant une action défensive (unité pouvant alors être soutenue en défense). Sur une phase de retraite, si l'unité reçoit plusieurs ordres de retraite légaux, il sera considéré comme ordonné un ordre de dispersion.

Une unité recevant plusieurs ordres mais un seul légal sera considéré comme recevant un seul ordre (le légal).

Ordres légaux pour une unité qui tient (H, T ou xxx), exemples : A Paris H, A Paris T ou A Paris xxx.

Dans un ordre de défense ou de soutien en défense, si aucune abréviation derrière la dernière unité mentionnée, l'ordre ne sera pas considéré comme un ordre légal si en concurrence avec un autre ordre mentionné : A Brest S A Paris ne sera considéré comme un soutien en défense que si simultanément pas d'autre ordre donné à A Brest et si A Paris défend effectivement.

Sauf le cas particulier de la ligne d'après, voici la rédaction pour un ordre légal pour une unité qui attaque par convoi (- ou C selon l'usage de certains anciens sites web) : A Espagne - Toscane ou A Espagne C Toscane. Pour une unité qui attaque par convoi un territoire adjacent avec un convoi ou une chaîne de convoi uniquement constitué de flottes d'autres nationalités (- avec la mention « par convoi » ou C) : A Espagne - Marseille par convoi ou A Espagne C Marseille. Sans la mention « par convoi », une attaque d'un territoire adjacent (avec tiret) sans flotte de la même nation pour convoier sera considérée comme une attaque par voie uniquement terrestre. (≈Conspiracy qui oblige à indiquer si l'attaque s'effectue par convoi s'il y a les deux possibilités ; ≠Diplomania et Backstabbr, où il n'y a pas de différenciation pour la saisie des ordres entre les attaques terrestres ou par convoi pour celles possibles par les deux voies et où une flotte d'une autre nationalité peut donc effectuer un convoi non sollicité : sur Diplomania, la voie maritime n'est étudiée que si la voie terrestre échoue, tandis que sur Backstabbr, l'attaque passe par voie terrestre seulement si la voie maritime est rompue)

Pour une unité qui convoie ou qui supporte une attaque, reprise intégrale de l'ordre de l'unité convoyée ou soutenue : F golfe du Lion C A Espagne - Toscane et A Piémont S A Espagne - Toscane ; y compris si l'unité soutenue attaque une côte : A Marseille S F Atlantique - Espagne côte nord.

Autre élément sur la rédaction des convois

Certains sites web demandant pour un convoi d'indiquer le chemin du convoi dans l'ordre d'attaque contrairement à ce qui est demandé dans les règles officielles, on précise que pour l'ordre d'attaque, seules les régions d'origine et de destination seront prises en compte pour la légalité de l'ordre. Exemple : si l'ordre d'attaque indique A Belgique - mer du Nord - Londres, l'ordre sera compris comme A Belgique - Londres et le convoi pourra aussi être réalisé via la Manche même si la flotte de mer du Nord n'effectue pas le convoi.

Autres éléments sur la rédaction des soutiens

De mêmes, certains sites web demandant, en cas de soutien à une unité d'un pays adverse, d'indiquer la nationalité de l'unité soutenue, comme cette mention n'est pas demandée dans les règles, il n'en sera pas tenu compte et l'ordre restera valide même si la nationalité indiquée est erronée.

Les différentes règles manquant de précisions à ce sujet (il est demandé dans l'ordre de soutien de répéter la destination de l'unité qui attaque mais l'interprétation de ce que comprend la destination peut en être ambiguë), il est dans les habitudes les dernières années de suivre l'usage suivant : un ordre de soutien d'une flotte d'une autre nationalité pour une attaque vers une région à plusieurs côtes n'est valable, dans le cas où la flotte peut effectivement attaquer plus d'une côte, que si la côte attaquée est indiquée et est la même que dans l'ordre d'attaque. (=Conspiracy=Backstabbr et confirmée dans les règles Renegade de 2023 ; ≠Diplomania qui demande une côte dans l'ordre de soutien pour raison technique mais qui n'en tient pas compte, le soutien restant valable quelle que soit la côte mentionnée)

Si la flotte soutenue est de la même nationalité que l'unité qui donne son soutien, la mention de la

côte n'est pas obligatoire dans l'ordre de soutien mais, si indiquée, doit être la même que dans l'ordre d'attaque.

Ordre manquant ou incomplet

Un ordre manquant ou incomplet pour une unité sera considéré comme légal si l'ordre pour cette unité est complet dans l'ordre de soutien ou de convoi rédigé pour une autre unité de la même nationalité (sauf si l'ordre incomplet est aussi un ordre légal avec une signification différente de l'ordre complet et sauf s'il y a un autre complet légal pour cette unité dans le panel d'ordre). De même, un ordre manquant ou incomplet de convoi sera considéré comme légal si l'ordre pour cette unité est le seul possible pour rendre possible un ordre d'attaque par convoi rédigé par une autre unité de la même nationalité.

Ajustements surnuméraires ou insuffisants

En cas d'ajustements surnuméraires, davantage de mobilisations que possible ou davantage de démobilisations qu'il n'en faut, ne seront pris en compte que les premiers ajustements légaux notés jusqu'à ce qu'il y ait le nombre souhaité d'ajustements.

Seuls les ajustements légaux notés seront réalisés. En cas d'un nombre de mobilisations plus faible que souhaité, notamment en cas d'écriture d'un ordre illégal d'ajustement (en particulier, une mobilisation de flotte sur un territoire terrestre non côtier est illégal, ainsi qu'une mobilisation d'une flotte à Saint-Pétersbourg sans précision de la côte) ou d'« arrachage de feuille », alors le joueur jouera l'année qui suit avec moins d'unités que de centres.

Si le nombre de démobilisations notées est insuffisant, il sera tenu compte des ordres de démobilisations déjà inscrits sur la feuille, ces ordres seront complétés de la même manière que pour un désordre civil.

Précision sur les ajustements

Les règles Asmodée étant imprécises à ce sujet : si une nation perd et gagne des centres durant la même année, elle n'aura pas et ne pourra pas démobiliser des unités et dans le même temps en mobiliser d'autres. On regardera uniquement si elle a plus de centres que d'unités (mobilisations potentielles) ou plus d'unités que de centres (démobilisations obligatoires).

Ambiguïté et non ambiguïté des ordres

Dans tous les cas, un ordre non ambigu devra être appliqué et un ordre jugé ambigu non appliqué. Pour l'intérêt de la partie et du tournoi (exigence de qualité, ambiance du jeu...), le juste milieu entre la rigueur et la tolérance sera à rechercher. Une tolérance particulière envers les joueurs débutants ou n'ayant pas joué depuis longtemps facilitera l'intégration de nouveaux joueurs : afin de faciliter les corrections, comme indiqué plus haut, les feuilles d'ordres des débutants seront lues en premier, au moins en début de partie. En fin de partie ou dès le début de la partie, si celle-ci ne comprend que

des joueurs expérimentés, par souci d'équité, il pourra y avoir rotation entre le joueur qui voit sa feuille lue en premier. Pour les abréviations acceptées, vous pouvez vous reporter au tableau en bas de la page.

Cette section IV se termine par un passage conséquent sur les règles adoptées pour le tournoi au sujet des convois, cas complexes des règles de Diplomatie :

Précisions sur les convois

Les cas particuliers générés par les convois sont les cas les plus complexes des règles et souvent peu explicités par les règles car peu courants.

Cas les plus simples

Trois précisions simples avant de passer à plus compliqués



1. On peut relever une ambiguïté dans la dernière version des règles mais clairement précisé dans les versions précédentes (qu'elles soient en anglais ou en français) : une attaque par convoi ne coupe pas un soutien si le convoi est délogé.
2. Pour la retraite d'une unité, la règle originale de 2000 en anglais est ambiguë et n'exclut pas forcément la retraite vers la province d'origine de l'attaque si celle-ci a eu lieu par convoi malgré l'adjacence entre région attaquée et région d'origine de l'attaque. La règle Asmodée rédige de façon telle qu'une telle retraite est clairement interdite mais la règle Renegade 2023 lève l'ambiguïté en autorisant cette retraite, c'est cette règle qui est donc privilégiée. (≠Conspiracy ≠Diplomania ; ATTENTION : =Backstabbr qui autorise la retraite dans la région d'origine ; à noter que, sur Backstabbr, si la flotte qui effectue le convoi est délogée, l'attaque au lieu d'échouer fonctionne quand même par voie terrestre, dans pareil cas, la retraite de l'unité délogée par l'armée par voie terrestre ne pourra bien sûr pas retraiter dans la région d'origine de l'attaque)
3. Les règles n'explicitent pas bien non plus le cas suivant : avec une attaque possible par voie terrestre mais passant par convoi, est-ce que la région attaquée voit son soutien coupé pour une attaque vers la région d'origine de l'attaque par convoi ?

Exemple :

*Autriche-Hongrie : A Trieste - Venise, F mer Adriatique C A Trieste - Venise ;

*Italie : A Venise S A Albanie - Trieste et A Albanie - Trieste.

Malgré le fait que l'on considère que l'attaque se fait par convoi (cf. point suivant) et non par voie terrestre, on considèrera que deux unités sont toujours plus fortes qu'une et que donc le soutien n'est pas coupé. L'armée à Trieste sera délogée. Pour couper le soutien, il aurait fallu que l'Austro-Hongrois attaque avec sa flotte. (=Conspiracy=Diplomania=Backstabbr)

Cas plus complexes sur les attaques possibles par convoi et voie terrestre

Pour une attaque possible simultanément par voie terrestre et par voie maritime, pour éclaircir la règle, si toutes les flottes de la chaîne de convoi de la même nationalité que l'armée à convoier ordonnent le convoi (sans que nécessairement toutes les flottes potentielles du convoi soient de cette nationalité) alors la voie terrestre n'est pas étudiée et le convoi échoue si une seule flotte étrangère de la chaîne n'ordonne pas le convoi ou si une seule flotte du convoi est délogée. De même si un convoi est possible mais uniquement par l'intermédiaire de flottes étrangères, alors seule la voie

terrestre sera étudiée si l'ordre n'est pas accompagné de la mention « par convoi » et seule la voie maritime si cette mention est présente. Cela implique que si l'on tombe dans un cas où seule la voie maritime est étudiée et que le convoi échoue, l'unité de la région attaquée ne voit pas son soutien potentiel coupé. Attention, cette règle ne date que de la version Hasbro de 2000 (traduction Asmodée de 2006) et est différente de la règle Descartes qui étudiait les deux voies, d'abord celle maritime puis celle terrestre en cas d'échec de la voie maritime, et ainsi que des règles américaines précédentes qui donnait la possibilité de « kidnapper » une unité adverse en l'obligeant à effectuer par convoi une attaque qu'elle souhaitait faire par voie terrestre.

Exemple 1 : l'Italien ordonne A Rome - Venise, F mer Tyrrhénienne C A Rome - Venise, F mer Ionienne C A Rome - Venise et le Turc a une flotte en mer Adriatique. Alors l'attaque de Venise par l'armée de Rome est possible par les deux voies (terrestre et maritime) puisque les deux territoires sont adjacents et qu'un convoi est aussi possible entre les deux territoires. Ce convoi potentiel est formé de deux flottes italiennes et d'une flotte turque. Toutes les flottes italiennes ordonnent le convoi, le convoi est donc étudié. Si la flotte turque n'ordonne pas de convoi ou si l'une des trois flottes est délogée, alors l'attaque échoue même sans opposition à Venise et la voie terrestre n'est pas étudiée. Si une seule des flottes italiennes avait reçu un autre ordre que celui de convoier, l'autre ordre de convoi de l'autre flotte devient un ordre impossible et cette flotte est en désordre civil et la voie terrestre est étudiée.

Exemple 2 : l'Italien ordonne le même ordre A Rome - Venise. Trois flottes turques en mer Tyrrhénienne, mer Ionienne et mer Adriatique peuvent réaliser le convoi. Même si ces flottes ordonnent le convoi, la voie maritime n'est pas étudiée en l'absence de la mention « par convoi » de l'Italien. Au contraire, si le convoi est potentiellement possible et si l'Italien rajoute « par convoi » à son ordre, la voie terrestre n'est pas étudiée et il suffit d'un ordre différent pour l'une des trois flottes turques pour que le convoi échoue, ou que l'une d'elles soit délogée.

(≈Conspiracy qui oblige à indiquer si l'attaque s'effectue par convoi s'il y a les deux possibilités ; ≠Diplomania et Backstabbr, où il n'y a pas de différenciation pour la saisie des ordres entre les attaques terrestres ou par convoi pour celles possibles par les deux voies, l'attaque passe par voie terrestre en priorité sur Diplomania et si la voie maritime est rompue sur Backstabbr)

Exception sur la règle d'une unité délogée qui n'a aucun effet sur la province dont vient l'armée qui l'a délogée

Les règles indiquent qu'une unité délogée n'a aucun effet sur la province dont vient l'armée qui l'a délogée. Cette règle prise au sens littéral est bien sûr valable lorsque les unités s'opposent frontalement, malgré tout, elle fait entorse à l'esprit des règles si l'une ou les unités sont convoyées, or les points de règle sur les convois sont énoncés après la rédaction de cette règle. Une résolution plus naturelle et largement suivie dans les différentes communautés diplomatiques françaises ou étrangères sera privilégiée selon l'exemple suivant : une première nation joue : A Belgique - Londres et F mer du Nord C A Belgique - Londres, la seconde joue : A Londres - Belgique, F Manche C A Londres - Belgique, A Picardie S A Londres - Belgique et A pays de Galles - Londres. L'attaque de Londres par l'armée de la Belgique empêche à l'armée du pays de Galles d'avancer à Londres même si l'unité de Londres déloge l'unité de Belgique grâce à un soutien. Autre exemple : une première Puissance joue A Roumanie S A Arménie - Sébastopol, A Arménie - Sébastopol, F mer Noire C A Arménie - Sébastopol et A Smyrne - Arménie et une seconde F Sébastopol - Arménie ; il y aura rebond en Arménie entre A Smyrne et F Sébastopol (A Smyrne n'avancera pas en Arménie) et F Sébastopol sera annihilée par A Arménie. (=Conspiracy=Backstabbr ; =Diplomania également malgré le fait que sur les autres attaques possibles et par convoi et par voie terrestre sur cette plateforme, la voie terrestre est privilégiée quand elle est couronnée de succès)

Paradoxes ou quasi paradoxes

Cas de paradoxe sur les convois : les insuffisances des règles Asmodée ne permettent pas certaines résolutions de cas impliquant des convois et qui aboutissent à des paradoxes qui ne peuvent être résolues qu'en faisant appel à des règles précédentes. Les règles Descartes précisent que « les conflits maritimes concernant une flotte qui convoie sont résolus avant l'exécution des convois », cette règle sera utilisée mais uniquement dans le cas où la résolution simultanée de tous les ordres aboutit à un paradoxe.

;Unité attaquée par un convoi indispensable à la tenue du convoi Exemple A :

* Angleterre : A Londres - Belgique, F mer du Nord C A Londres - Belgique et F Manche S A Londres - Belgique ;

* Allemagne : F Danemark - mer du Nord, F Hollande S F Danemark - mer du Nord ;

* France : F Belgique S F mer du Nord xxx.

Dans les règles Asmodée, la résolution est simultanée or si l'Angleterre convoie de Londres en Belgique, le soutien de la France pour tenir la mer du Nord est coupé mais le convoi ne peut en même temps aboutir sans ce soutien puisque le soutien français est essentiel pour que la flotte qui convoie ne soit pas délogée. On revient donc à la règle du livret de règles précédent et on résout les conflits maritimes avant, la flotte de mer du Nord tient donc grâce au soutien français mais l'unité française de Belgique est délogée. Voici donc une exception à la règle d'un soutien non coupé puisque l'unité qui donne le soutien est délogée et que son soutien est comptabilisée. (ATTENTION : ≠Conspiracy, Diplomania et Backstabbr où rien ne bouge, la flotte anglaise de mer du Nord reste sur place comme la flotte française n'est pas contrainte à la retraite malgré un 2 contre 1 en Belgique)

Bien entendu, une attaque non convoyée via la flotte impliquée dans le paradoxe reste résolue en même temps que le conflit maritime (exception faite de l'éclaircissement d'un point de règle qui va suivre plus bas avec les exemples C et D), si c'était la Manche qui convoyait l'attaque vers la Belgique soutenue par la mer du Nord, le soutien français aurait été coupé par le convoi et la flotte de mer du Nord contrainte à la retraite.

;Quasi-paradoxe mais pas de paradoxe Toutefois, si la résolution peut être simultanée, on considère les convois et les attaques convoyées comme simultanés aux soutiens, les soutiens étant donc coupés par les attaques par convoi.

Exemple B :

* Angleterre : F Édimbourg - mer du Nord et F Londres S F Édimbourg - mer du Nord ;

* France : A Brest - Londres et F Manche C A Brest - Londres ;

* Allemagne : F Picardie - Manche et F Belgique S F Picardie - Manche ;

* Russie : A Norvège - Belgique et F mer du Nord C A Norvège - Belgique.

Ici, les soutiens allemand de l'unité de Belgique et anglais de l'unité de Londres sont coupés par les attaques par convois français et russe provenant de Brest et de Norvège. Les attaques sur la mer du Nord et la Manche n'ont donc aucun soutien non coupé et les flottes qui convoient ne sont pas délogées. Ainsi, rien ne bouge dans le dernier exemple où la résolution simultanée permet une résolution sans paradoxe, la règle Descartes n'est donc pas appelée pour permettre la résolution. (ATTENTION : ≠Conspiracy, Diplomania et Backstabbr qui contreviennent donc aux dernières règles Hasbro puisque sur ces plateformes les flottes française et russe respectivement en Manche et en mer du Nord sont contraintes à la retraite)

;Paradoxe car deux résolutions semblent possibles selon par où l'on commence la résolution Exemple C :

* Angleterre : F Édimbourg - mer du Nord et F Yorkshire S F Édimbourg - mer du Nord ;

* France : A Brest - Londres et F Manche C A Brest - Londres ;

* Allemagne : F Belgique S F Manche xxx et F Londres S F mer du Nord xxx ;

* Italie : F Atlantique - Manche et F mer d'Irlande S F Atlantique - Manche ;

* Russie : A Norvège - Belgique et F mer du Nord C A Norvège - Belgique.

Si l'on considère la flotte de la Manche délogée par celle de l'Atlantique, alors le soutien venant de Londres n'est pas coupé et la flotte de la mer du Nord tient et peut convoier l'attaque de la Norvège vers la Belgique et le soutien belge est bien coupé, ce qui justifie que la flotte de la Manche est effectivement sans soutien et donc délogée. Mais on pourrait tout aussi bien commencer la résolution par la mer du Nord et si l'on considère la flotte de la mer du Nord délogée par celle d'Édimbourg, alors le soutien venant de Belgique n'est pas coupé et la flotte de la Manche tient et peut convoier l'attaque de Brest vers Londres et le soutien londonien est bien coupé, ce qui justifie que la flotte de la mer du Nord est effectivement sans soutien et donc délogée.

Cet exemple, comme l'exemple A, tombe dans un paradoxe lors d'une résolution simultanée, on réutilise donc le point de règle Descartes avec la résolution des conflits maritimes (sans tenir compte des attaques convoyées) qui précède celle des attaques convoyées. Les deux flottes de la Manche et de la mer du Nord ont donc chacun un soutien et tiennent et peuvent donc convoier. Les attaques convoyées échouent ensuite en 1 contre 1 et ne coupent pas les soutiens qui ont été comptabilisés dans un premier temps de la résolution. (=Conspiracy=Diplomania=Backstabbr)

;Paradoxe avec plusieurs convois et aucune résolution simultanée possible Exemple D :

* Angleterre : F Édinburgh - mer du Nord, F Londres S F Édinburgh - mer du Nord, F Atlantique - Manche et F mer d'Irlande S F Atlantique - Manche ;

* France : A Brest - Londres, F Manche C A Brest - Londres et F Belgique S F Manche xxx ;

* Russie : A Norvège - Belgique et F mer du Nord C A Norvège - Belgique.

Cas proche : si l'on considère la flotte de la Manche délogée par celle de l'Atlantique, alors le soutien venant de Londres n'est pas coupé mais cette fois-ci la flotte de la mer du Nord est délogée et ne peut pas convoier l'attaque de la Norvège vers la Belgique et le soutien belge n'est alors pas coupé, alors la flotte de la Manche est soutenue, tient donc sur place, donc la résolution n'est pas « bonne » puisque le postulat de départ est contredit. Mais on pourrait tout aussi bien commencer la résolution par la mer du Nord et si l'on considère la flotte de la mer du Nord délogée par celle d'Édimbourg, alors le soutien venant de Belgique n'est pas coupé par l'attaque convoyée par la mer du Nord et la flotte de la Manche n'est donc pas délogée et peut donc convoier l'attaque de Brest vers Londres et le soutien londonien est bien coupé, ce qui justifie que l'attaque sur la mer du Nord est sans soutien et donc la flotte de la mer du Nord tient, le postulat est, là encore, contredit. La résolution simultanée n'est donc pas possible. Là encore, on fait appel à la règle Descartes sur la résolution prioritaire des conflits maritimes : la flotte de la Manche tient donc mais celle de la mer du Nord est délogée. La réussite du convoi de la Manche ne permet pas la réussite de l'attaque sur Londres (car 1 contre 1) ni ne coupe le soutien de Londres pour l'attaque sur la mer du Nord. (=Conspiracy ; ATTENTION : ≠Diplomania et Backstabbr où la flotte de la Manche reste sur place mais sans que le convoi ne coupe le soutien de la flotte de Londres, la flotte russe de la mer du Nord est donc délogée)

Si l'attaque de Brest sur Londres était soutenue par une unité française au pays de Galles, la flotte de Londres aurait été délogée par celle de Brest mais malgré la retraite de Londres, le soutien de Londres n'aurait pas été coupé. (ATTENTION : ≠Conspiracy, Diplomania et Backstabbr où la flotte de Londres reste sur place)

Pour vous rassurer, l'exemple A et encore davantage les exemples B, C et D sont très rares, c'est possible que vous passiez toute votre vie « diplomatique » à ne jamais rencontrer l'un des cas

présentés 😊

V Vote de fin de partie

Sauf solo (plus de la moitié des centres de ravitaillement en possession d'un même joueur) ou sauf accord unanime des joueurs non encore éliminés avant la date prévue de fin de partie, les parties se terminent après les retraites de l'automne 1906 pour la partie du samedi soir, de l'automne 1907 pour celle du dimanche après-midi, de l'automne 1908 pour celle du dimanche soir ou de l'automne 1909 ou 1907 pour celle du lundi.

Pour déterminer s'il y a accord unanime des joueurs pour arrêter la partie, après la phase de retraite du printemps, après la phase de retraite de l'automne ou après la phase d'ajustements, un joueur ayant au moins un centre non occupé (ou occupant un centre qui n'est pas le sien) peut demander à ce que la partie s'arrête prématurément. Tout autre joueur ayant au moins encore un centre national ou, si un centre non national, au moins un centre et une unité, peut poser son veto à cette demande : dans ce cas-là, la partie continue normalement. Si aucun joueur n'expose publiquement son veto, on procède à un vote secret entre tous les joueurs possédant au moins un centre à l'exception du joueur ayant proposé la fin de partie (considéré comme favorable à cette fin de partie).

En cas de vote pour la fin de partie après la phase de retraite du printemps, le proposant doit indiquer si la proposition de vote concerne la partie dans son état après les derniers ajustements ou si l'on considère les ordres de l'automne à suivre pour toutes les nations en désordre civil avec une fin de partie actée après l'automne suivant ; des centres peuvent donc changer de possession si des unités, après le printemps, sont sur des centres d'une nation adverse.

En cas d'unanimité pour la fin de partie décidée après la phase de retraite de l'automne ou après la phase d'ajustements, la partie s'arrête immédiatement.

Un raccourcissement de la partie n'entraînera pas de modification du coefficient appliqué à la partie pour le calcul du classement.

S'il n'y a pas d'unanimité, la partie continue normalement.

Restrictions à la demande de vote :

- un joueur ayant demandé un vote de fin de partie après la phase de retraite d'automne ou après la phase d'ajustements ne peut pas demander un nouveau vote après la phase de retraite de printemps qui suit ;
- s'il y a eu un vote après la phase de retraite d'automne, un nouveau vote ne peut pas être demandé après la phase d'ajustements qui suit.

VI Phases de jeu

Les phases de jeu seront chronométrées de manière à ce que les parties ne durent pas trop longtemps et se jouent dans un délai raisonnable. Il est demandé à chacun de faire en sorte que ces délais soient respectés pour eux-mêmes et pour les autres.

Les samedi soir et dimanche après-midi, un chronomètre égrènera respectivement 18 et 16 minutes pour les tours de printemps et d'automne et les dimanche soir et lundi, 17 et 15 minutes. Ces phases comprennent la phase diplomatique (temps imparti restant au début de la phase retranché de deux minutes) et la phase de rédaction des ordres (les deux dernières minutes avant la fin du chronomètre, moment où chaque joueur est devant sa table à écrire ses ordres) ; les phases de résolution des ordres, de retraite et d'ajustements sont à réaliser dès que le chrono a atteint zéro, le temps imparti

pour ses trois phases doit être le plus court possible car c'est autant de temps de pris sur le tour suivant de printemps ou d'automne. Sur simple précision de l'organisation, la phase diplomatique et celle de rédaction des ordres pourront être réalisées simultanément.

Exceptionnellement, le chronomètre pourra être stoppé momentanément si le rythme est vraiment trop rapide ou accéléré si les parties commencent en retard. De même si les joueurs sont d'accord entre eux, ils peuvent devancer le chronomètre si le temps imparti est plus que suffisant.

De manière exceptionnelle, une partie pourra être raccourcie par l'organisateur d'un an ou deux si elle a pris beaucoup de retard. Cette mesure n'aura lieu qu'après avoir jugé de l'équité de celle-ci entre les joueurs s'il y a plusieurs parties jouées simultanément à la même ronde. Un raccourcissement de la partie n'entraînera pas de modification du coefficient appliqué à la partie pour le calcul du classement.

VII Classements

Classement général et autres prix individuels

À l'issue des rencontres, un classement général sera effectué et des prix seront distribués selon les critères suivants.

Pour le classement général, le système de pointage des parties est le Baf :

- si « solo » : 0 point pour les éliminés et 100 points pour le vainqueur ;
- sinon : un premier seul sans « solo » gagne entre 50 et 75 points, un premier *ex æquo* entre 25 et 50 points, un joueur étant encore en vie mais pas premier entre 12,5 et 25 points et un joueur éliminé 0 point (est considéré comme éliminé tout joueur avec 0 centre (=Conspiracy=Diplomania=Backstabbr) ou s'il n'a plus d'unité en sa possession tout en n'ayant comme seuls centres des centres qui ne sont pas ses centres nationaux (=Conspiracy ; ≠Diplomania≠Backstabbr où seule la première des conditions et le solo subi impliquent une élimination)). Pour les joueurs n'étant pas éliminés, le nombre de points dépend uniquement du nombre de centres du joueur et du nombre de centres de l'autre joueur qui en a le plus. En cas de première place partagée, un troisième critère peut rentrer en compte avec le nombre de joueurs partageant cette première place. Le détail des points peut être lu dans le tableau figurant en annexe.

À ce score, il faut appliquer des coefficients, selon les rondes, selon le nombre de parties jouées, selon le nombre de joueurs sur les parties jouées et selon si le joueur a dû se désister à la demande de l'organisation ou non.

Selon les rondes : la partie du samedi soir prévue pour être jouée en six ans se voit appliquer un coefficient 6/9 (six neuvièmes), contre 7/9 (sept neuvièmes) et 8/9 (huit neuvièmes) pour les parties du dimanche après-midi et du dimanche soir. La partie du lundi comptera pour 1 (un) ou 7/9 (sept neuvièmes) selon si finale ou parties de classement ou 1 (un) pour toutes les parties si pas de finale. Si une ronde a vu ses parties jouées sous une variante avec trois, quatre, cinq ou six joueurs, on applique un second coefficient correspondant au nombre de joueurs divisé par sept, par exemple une partie à six joueurs aura un coefficient 6/7 (six septièmes) contre 1 (un pour une partie classique), exception à ce coefficient, s'il y a plusieurs parties à six en parallèle et qu'un joueur arrivé tardivement fait le septième joueur sur l'une des parties, alors toutes les parties de la ronde compteront à plein même celles ayant été jouées à 6 joueurs toute la partie. L'organisateur qui aurait joué deux parties simultanément pour faciliter le déroulement des parties se verra crédité pour la

ronde en question de son moins bon score sur les deux parties jouées simultanément.

Après application des deux premiers coefficients, si finale : un joueur ayant joué sur trois rondes les trois premières rondes se verra appliquer ses deux meilleurs scores à 100% et le troisième à 50%, un joueur n'ayant joué que sur une ou deux rondes se verra appliquer son ou ses seul(s) score(s) à 110% (ou 120% si ce joueur n'est pas de l'organisation et s'est désisté à une ronde à la demande de l'organisation). La dernière ronde comptant à 100%. Les sept finalistes ont une majoration de 10% de l'ensemble des scores du week-end.

Après application des deux premiers coefficients, si pas de finale : un joueur ayant joué sur trois ou quatre rondes se verra appliquer ses deux meilleurs scores à 100% et le troisième à 50% et le quatrième à 10%, un joueur n'ayant joué que sur une ou deux rondes se verra appliquer son ou ses seul(s) score(s) à 110% (ou 120% si ce joueur n'est pas de l'organisation et s'est désisté à une ronde à la demande de l'organisation).

Si une ronde a été annulée ou jouée avec des confrontations en « Diplomatie intime » (une ou plusieurs parties sur la ronde), les points de cette ronde ne compteront pas mais les joueurs de la partie ou des parties « Diplomatie intime » se verront bénéficier sur les autres rondes d'un bonus de 10% (pour le perdant sur l'ensemble des confrontations « Diplomatie intime »), de 20% (pour le gagnant) ou de 15% (pour chacun des deux joueurs si les deux joueurs ont obtenu le même résultat : même nombre de parties gagnées, nulles ou perdues). Si tout de même une finale : le ou les autres rondes qualificatives compteront toutes à 100% (ou 120% pour l'unique partie si désistement volontaire à la demande de l'organisation) ; si pas de finale et trois autres rondes, le schéma sera de 100%, 100% et 50% (pour ceux qui jouent les trois autres rondes ou 110%, 110% pour ceux n'en jouant qu'une ou deux (ou toujours 120% si désistement à la demande de l'organisation) ; si pas de finale et une ou deux autres rondes, tout à 100% (ou 120% pour l'unique partie si désistement volontaire à la demande de l'organisation).

Enfin, un retardataire remplaçant une Turquie sur une « Survivor Turkey » ou, sur une table, un organisateur jouant sur deux tables, perdra 1/14 du score de sa partie par saison non jouée en début de partie.

Il n'est pas prévu de critères de départage au classement général en cas d'*ex æquo*. Le vainqueur reçoit une coupe, en cas d'égalité à la première place, les deux joueurs sont désignés vainqueurs mais c'est le plus jeune qui repart avec la coupe.

Dans les cas suivants :

- remplacement d'un joueur (autre qu'un joueur retardataire remplaçant une Turquie sur une « Survivor Turkey » ou un organisateur sur une table) : si c'est à l'avantage du joueur remplaçant, les gains des points de la partie bénéficieront au joueur remplaçant (et 0pt au joueur initial) ; au joueur initial dans son intégralité, mais avec application d'un coefficient selon le temps de jeu, sinon (le remplacement sera considéré comme n'ayant pas eu lieu pour le remplaçant et 1/14 du score de la partie retiré par saison jouée par le remplaçant). Selon le motif avancé, le joueur initial pourra recevoir une autre sanction supplémentaire ;
- « désordre civil » d'un joueur : les points en fin de partie seront attribués au joueur initial. Selon le motif avancé, une sanction supplémentaire pourra être prise ;
- partie écourtée ou retardée en raison d'un joueur : selon le motif avancé, le joueur pourra être sanctionné et un coefficient appliqué en fonction du temps de jeu effectif et du temps de jeu réel mais uniquement pour le joueur en question et non pour les autres joueurs ;

D'autres cas de force majeure non prévus par le règlement pourront entraîner un dispositif particulier non prévu également (pour les classements ou les sanctions) que l'organisation soumettra aux joueurs présents.

D'autres prix individuels sont également décernés :

- un par pays (Angleterre, France, Allemagne, Autriche-Hongrie, Italie, Russie, Turquie) : avant application des coefficients, après simple application du système de pointage, le joueur ayant le meilleur score avec un pays sur tout le tournoi se voit récompenser d'un diplôme. Seules les parties jouées à six ou sept joueurs donnent des points pour ces prix. Pour la Turquie, le prix n'est pas décerné si une Turquie d'une partie « Survivor Turkey » a marqué plus de points que n'importe quel joueur turc ;
- prix d'Angers-et-de-son-château (pour le joueur qui en impose le plus) ;
- prix de Cholet-et-de-son-équipe-de-basket (pour le joueur qui a su le mieux rebondir) ;
- prix de Saumur-et-de-son-Cadre-noir (pour le joueur le plus rigoureux) ;
- prix Curnonsky-prince-des-gastronomes (pour le plus fin stratège et tacticien) ;
- prix du Phylloxéra (pour le traître) ;
- prix du Cep-de-vigne (pour le joueur aux décisions les plus capricieuses) ;
- grand prix de la Douceur-angevine (pour le joueur le plus agréable, le plus sympathique) ;
- grand prix François-le-Gouz-de-la-Boullaye (pour le 1^{er} au classement du « voyageur » cumulé sur toutes les parties) ;
- Prix spécial horticole (pour le meilleur jeune) ;
- prix spécial du Général-Catroux (pour le joueur ayant fait le plus long trajet pour venir au tournoi).

Le classement du « voyageur » est calculé de la manière suivante pour chaque joueur et pour chaque partie :

- 1 pt par territoire séparant les centres nationaux de l'unité la plus éloignée de ceux-ci en cours ou en fin de partie.

Par exemple, un joueur turc ayant une unité en Picardie en cours de partie remporte 6 points (car il y a six territoires entre la Picardie et les centres nationaux), si le Turc ne dépasse pas la Bulgarie, il aura 0 point car il n'y a pas de territoire entre la Bulgarie et Constantinople.

À ces points, on applique aussi des coefficients sur les mêmes critères que pour le classement général (excepté le bonus de 10% pour les joueurs de la table finale).

Le Prix spécial horticole est décerné au meilleur jeune au classement général (né en 2000 ou après et/ou joueur débutant en tournoi). Le prix spécial du Général-Catroux est décerné au joueur ayant réalisé le plus long trajet pour venir au tournoi (départage en temps selon le trajet le plus rapide en voiture sur Mappy).

Les autres prix sont décernés par vote, un joueur (dès sa fin de partie, soit dès son élimination ou après la fin de la partie) peut désigner pour chaque catégorie un et un seul joueur autre que lui qui lui semble correspondre le mieux à la description entre parenthèses. Un vote donne un point au joueur désigné, les points sur chaque partie se voit appliquer les coefficients selon les critères déjà cités auparavant. Les votes sont réalisés pour s'amuser, alors on demande aux joueurs autant que possible d'essayer de varier les autres joueurs désignés par les différents votes.

Pour tous les prix, en cas d'égalité, les joueurs sont réputés se partager le diplôme mais seul le plus jeune part avec le diplôme.

Trophée par équipe

Un trophée (appelé « pour les forts en boule de fort ») pour la meilleure équipe est décerné sur les seuls résultats de la deuxième ronde (dimanche après-midi). Ce trophée ne sera disputé que si au

moins x parties, $x \geq 2$, en parallèle à cette ronde ; il y aura alors maximum x joueurs par équipe dans la limite de 7.

Le score de chaque équipe sera calculé par la simple addition des scores de chacun de ses membres. Si besoin de départager deux équipes avec le même score, c'est avantage à l'équipe comptant le moins de membres puis ensuite selon le score (avantage au meilleur score) du joueur de l'équipe ayant rapporté le moins de points, puis ensuite selon le score du deuxième moins bon joueur de l'équipe et ainsi de suite. Si tous les scores sont identiques, les équipes sont réputées se partager le diplôme mais seule celle avec la moyenne d'âge la plus basse repart avec le diplôme.

Contraintes : sauf si 7 parties en parallèle et des équipes à 7 joueurs, où dans ces équipes ce sont les joueurs qui choisiront le pays joué avec pour contrainte de ne pas pouvoir choisir un pays joué la veille, c'est le tirage au sort qui désignera le pays joué par chaque joueur (chaque joueur de l'équipe jouant un pays différent des autres joueurs de l'équipe et sur une partie différente et également un pays différent de la première ronde).

Chaque équipe sera invitée à se choisir un nom.

Les équipes seront constituées par les joueurs eux-mêmes ; par tirage au sort, les joueurs sans équipe seront placés par l'organisation dans des équipes constituées à cette fin ou dans des équipes incomplètes.

Contrairement aux trois autres rondes, un joueur peut en conseiller un autre sur une autre table, à la condition de faire partie de la même équipe.

VIII Sanctions

En cas de comportement non acceptable ou de non-respect de plusieurs points de la règle (en particulier du point IV du règlement et les quelques règles de comportement qui suivent ci-dessous). Des sanctions en cours de partie ou sur les scores en fin de partie ou à la fin du week-end avant l'annonce des résultats pourront être prises. Les sanctions seront décidées par l'organisateur pour les moins importantes ou après concertation entre l'organisateur et les aides-organisateurs pour les plus importantes.

Quelques règles de comportement à suivre pour le tournoi :

- *Diplomatie* est un jeu d'alliance mais pas un jeu d'équipe, chacun joue pour soi (à l'exception de la deuxième ronde, cf. la sous-section du point VII sur le trophée par équipe) ;
- les joueurs doivent entamer chaque partie du tournoi avec pour objectif d'optimiser leurs classement et nombre de points dans celui-ci ;
- les joueurs doivent se respecter, les échanges entre participants doivent rester cordiaux dans tous les cas (les trahisons font partie du jeu) ;
- les joueurs doivent lutter dans l'adversité et ne pas abandonner ni précipiter abusivement leurs éliminations en cas de coup dur : les joueurs doivent étudier et essayer de mettre en place le meilleur stratagème pour revenir dans la partie au lieu de pratiquer ce type d'anti-jeu qui favorise excessivement quelques joueurs au détriment des autres (dîtes-vous bien qu'il y a de grands risques que les joueurs qui seraient favorisés en cas d'anti-jeu soient ceux que vous voudriez les moins voir être favorisés et inversement, les joueurs les plus pénalisés ceux qui vous aimeriez voir les plus favorisés). La victoire totale ou la première place de la partie, objectifs en début de partie, doivent parfois être reconsidérées en cours de partie et il n'y a aucune honte à ne plus viser qu'une place d'honneur ou une survie. De plus, les alliances sont changeantes, un joueur en difficulté, ne présentant pas la première menace pour la majorité des joueurs de la partie, sera bien souvent l'allié

idéal et pourra remonter la pente ;

- si un joueur est autorisé à avoir des intentions secrètes de s'allier avec un autre avant même le début de la partie, il n'en reste pas moins qu'il est proscrit d'avoir des alliances préétablies, de rejoindre le tournoi pour jouer avec ou d'inviter d'autres joueurs au tournoi avec l'intention délibérée de s'allier avec ces autres joueurs. Le jeu et la négociation doivent primer et les intentions secrètes d'avant partie doivent céder devant les configurations de jeu ;

- toute communication sur une partie non terminée doit se faire dans le jeu, il est interdit pour une personne ne jouant pas une partie d'interférer sur celle-ci en échangeant au sujet de celle-ci avec un joueur encore en vie de la partie (à l'exception de la deuxième ronde, cf. la sous-section du point VII sur le trophée par équipe), ou en commentant ou discutant de la partie devant un joueur encore en vie de la partie.


Exception sur les règles de comportement : lors de la deuxième ronde et seulement celle-ci, un joueur pourra échanger sur sa partie en cours de jeu avec les autres joueurs de son équipe.

Annexes

Liste des noms de territoires

Les noms de la liste sont les noms utilisés dans les éditions américaines et françaises et les abréviations, celles proposées dans ces mêmes éditions. Toute notation abrégée figurant ou non dans le tableau suivant sera acceptée tant que l'abréviation ne sera pas sujette à différentes interprétations ; un ordre ambigu en raison d'une abréviation litigieuse provoquera l'échec de l'ordre.

Les premiers livrets de règles en anglais ne donnaient pas de liste d'abréviations, les premières communautés de joueurs se sont donc créés les leurs qui peuvent encore être différentes de toutes celles qui ont été proposées par la suite dans les éditions officielles américaines ou les éditions françaises. MAO ou LYO, par exemple, ont été très souvent utilisées (et le sont encore) pour désigner les régions *Mid-Atlantic Ocean* ou *Gulf of Lyon*. Certaines communautés ont également pris l'habitude de désigner les provinces maritimes uniquement en lettres capitales et les provinces terrestres en bas-de-casse (habitude reprise par la plateforme Conspiracy) ; cette manière de faire, malgré qu'elle ait été largement relayée, n'a toutefois jamais été reprise dans les différents livrets de règles, à part l'édition Descartes écrivant toutes les abréviations en lettres capitales (territoires terrestres y compris), les autres éditions mettent majuscules et minuscules dans l'abréviation aux mêmes endroits que dans le nom développé.

Pour tous ceux qui écrivent mal — il y en a  — on ne peut qu'encourager à écrire les noms développés (c'est-à-dire de ne pas abrégé le nom du territoire) ou du moins d'adopter des méthodes limitant les litiges (comme celle du paragraphe précédent : territoire maritime en capitales, terrestre en bas-de-casse).

1. *Adriatic Sea*, mer Adriatique (Adr, ADR)
2. *Aegean Sea*, mer Égée (Aeg, Égé, EGE, Egé)
3. *Albania*, Albanie, royaume du Monténégro (Alb, MON)
4. Ankara (Ank, ANK)
5. *Apulia*, Apulie (Apu, APU)
6. *Armenia*, Arménie, Caucase et Arménie (Arm, CAU)

7. *Baltic Sea*, mer Baltique (Bal, BAL)
8. *Barents Sea*, mer de Barentz, mer de Barents (Bar, BAR)
9. *Belgium*, Belgique, royaume de Belgique (Bel, BEL)
10. Berlin (Ber, BER)
11. *Black Sea*, mer Noire (Bla, Noi, NOI)
12. *Bohemia*, Bohême (Boh, BOH)
13. Brest (Bre, BRE)
14. Budapest (Bud, BUD)
15. *Bulgaria*, Bulgarie, royaume de Bulgarie (Bul, BUL)
16. *Burgundy*, Bourgogne (Bur, Bou, BOU)
17. Clyde, Highlands (Cly, HIG)
18. Constantinople (Con, CON)
19. *Denmark*, Danemark, royaume de Danemark (Den, Dan, DAN)
20. *Eastern Mediterranean*, Méditerranée orientale, mer du Levant (East, Eas, MOr, LEV)
21. *Edinburgh*, Édimbourg (Edi, Édi, EDI)
22. *English Channel*, Manche (Eng, Man, MAN)
23. *Finland*, Finlande (Fin, FIN)
24. *Galicia*, Galicie (Gal, GAL)
25. *Gascony*, Gascogne (Gas, GAS)
26. *Greece*, Grèce, royaume de Grèce (Gre, Grè, GRE)
27. *Gulf of Bothnia*, golfe de Botnie (Bot, BOT)
28. *Gulf of Lyon*, golfe du Lion (GoL, GLi, LIO)
29. *Helgoland Bight*, baie de Heligoland, baie de Hélioland (Hel, HEL)
30. *Holland*, Hollande, Pays-Bas (Hol, PAY)
31. *Ionian Sea*, mer Ionienne (Ion, ION)
32. *Irish Sea*, mer d'Irlande, canal Saint-Georges (Iri, Irl, STG)
33. Kiel (Kiel, Kie, KIE)
34. Liverpool (Liv, Lvp, LIV, Lpl)
35. *Livonia*, Livonie, Lituanie (Lvn, LIT)
36. *London*, Londres (Lon, LON)
37. *Marseilles*, Marseille, Toulon (Mar, TOU)
38. *Mid-Atlantic Ocean*, Atlantique, océan Atlantique, Atlantique Moyen (MAAt, Mid, Atl, ATL, AtM)
39. *Moscow*, Moscou (Mos, MOS)
40. Munich (Mun, MUN)
41. Naples (Nap, NAP)
42. *North Africa*, Afrique du Nord, Maroc et Algérie (NAf, AfN, MAR)
43. *North Atlantic Ocean*, Atlantique Nord, mer d'Islande (NAAt, AtN, ISL)
44. *North Sea*, mer du Nord (Nth, Nrd, NRD)
45. *Norway*, Norvège, royaume de Norvège (Nwy, Nge, NGE)
46. *Norwegian Sea*, mer de Norvège, mer de Groenland et de Norvège (Nrg, MNg, GRO, Nvn)
47. Paris (Par, PAR)
48. *Picardy*, Picardie (Pic, PIC)
49. *Piedmont*, Piémont (Pied, Pie, Pié, PIE)
50. Portugal, royaume de Portugal (Por, POR)
51. *Prussia*, Prusse (Pru, PRU)
52. Rome (Rome, Rom, ROM)
53. Ruhr, Rhénanie (Ruhr, Ruh, RHE)
54. *Rumania*, Roumanie, royaume de Roumanie (Rum, Rou, ROU)
55. *St. Petersburg*, Saint-Pétersbourg (StP, STP)
56. *Serbia*, Serbie (Ser, SER)
57. *Sevastopol*, Sébastopol, Odessa (Sev, Séb, ODE, Seb)

58. *Silesia*, Silésie (Sil, SIL)
59. Skagerrak (Skag, Ska, SKA)
60. *Smyrna*, Smyrne (Smy, SMY)
61. *Spain*, Espagne, royaume d'Espagne (Spa, Esp, ESP)
62. *Sweden*, Suède, royaume de Suède (Swe, Suè, SUE)
63. *Syria*, Syrie (Syr, SYR)
64. Tunis, Tunisie (Tun, TUN)
65. *Tuscany*, Toscane (Tus, Tos, TOS)
66. Trieste (Tri, TRI)
67. *Tyrolia*, Tyrol, Alpes tyroliennes (Tyr, ALP)
68. *Tyrrhenian Sea*, mer Tyrrhénienne (Tyn, MTy, TYR)
69. Ukraine (Ukr, UKR)
70. *Venice*, Venise (Ven, VEN)
71. *Vienna*, Vienne (Vie, VIE)
72. *Wales*, Pays de Galles, Cornouailles (Wal, PGa, COR)
73. *Warsaw*, Varsovie (War, Var, VAR)
74. *Western Mediterranean*, Méditerranée occidentale (West, Wes, MOc, MED)
75. Yorkshire (York, Yor, YOR)

Autres abréviations

Défendre : H, T ou xxx.

Soutien : S.

Convoyage : C.

Attaque hors convoi : -.

Attaque par convoi : - (ou - avec mention « par convoi » si attaque d'un territoire adjacent sans flotte de la même nation pour effectuer le convoi) ou C.

Côte sud (pour Bulgarie, Espagne et Saint-Pétersbourg) : cs, sc ou s.

Côte nord (pour Espagne et Saint-Pétersbourg) : cn, nc ou n.

Côte nord ou côte est (pour Bulgarie) : ce, ec, cn ou n.

Système de pointage Baf

le système de pointage des parties des rencontres Anjou Feu est le Baf :

- si « solo » : 0 point pour les éliminés et 100 points pour le vainqueur ;

- sinon : un premier seul sans « solo » gagne entre 50 et 75 points, un premier *ex æquo* entre 25 et 50 points, un joueur étant encore en vie mais pas premier entre 12,5 et 25 points et un joueur éliminé 0 point (est considéré comme éliminé tout joueur avec 0 centre ou s'il n'a plus d'unité en sa possession tout en n'ayant comme seuls centres des centres qui ne sont pas ses centres nationaux). Pour les joueurs n'étant pas éliminés, le nombre de points dépend uniquement du nombre de centres du joueur et du nombre de centres de l'autre joueur qui en a le plus. En cas de première place partagée, un troisième critère peut rentrer en compte avec le nombre de joueurs partageant cette première place. Le détail des points peut être lu dans le tableau visible plus bas dans cette section.

Les colonne et ligne « 18 » correspondent à « 18 centres ou + ». Ce tableau recense tous les cas possibles même si des centres restent neutres toute la partie. Les seuls cas non envisagés sont une charte de centres où moins de 22 centres appartiennent aux Grandes Puissances en fin de partie.

