

[Start](#) [Sommaire : Boite de Jeu](#)

Colonial Diplomacy

Edition Avalon Hill

- Année de sortie : 1994
- Variante conçue par **Peter Hawes**
- Pièces : Blocs en bois courts et épais pour les armées et blocs longs et étroits pour les flottes

Description

La Diplomatie Coloniale est la première variante officielle de Diplomatie qui a été effectivement commercialisée.

Ce jeu pour sept joueurs se déroule principalement en Asie (avec juste un peu d'Europe de l'Est et d'Afrique du Nord) à partir de 1870, durant la période de la colonisation européenne de l'Est.

Les règles sont similaires à celles de la Diplomatie standard, mais pas identiques, avec certaines règles spéciales telles qu'un chemin de fer en Russie et le canal de Suez en Égypte.

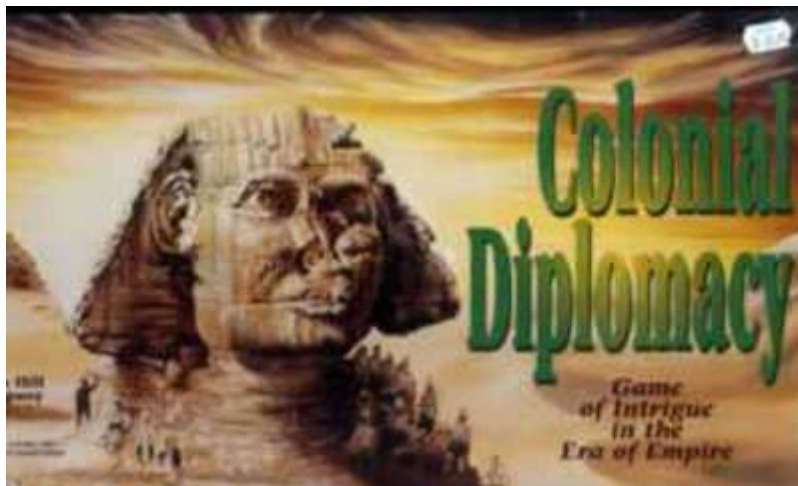
En 1996, Avalon Hill a publié une fiche de corrections pour Colonial Diplomacy (qui peut être **consultée ci-dessous**). La fiche de corrections fournit un certain nombre de clarifications et de corrections concernant les règles et la carte. Malheureusement, les révisions n'ont pas complètement réussi à résoudre les problèmes sur la carte.



Sur la carte originale, une unité à Sak ne pouvait pas être détruite, garantissant ainsi une place dans un match nul. La révision a ajouté un pont terrestre entre Ita et Sak, mais cela n'a pas résolu le problème, car maintenant deux unités à Ota et Sak pouvaient mutuellement se soutenir pour garantir une place dans un match nul.

La partie de la carte montrée dans l'image ci-contre est celle qui est affectée par la révision, telle qu'elle apparaît à l'origine dans l'édition de 1994.

Boite du jeu



Errata et clarifications

6 mars 1996

Ajout à la carte

Kyoto est en train de devenir une colonie japonaise. Un point blanc encerclé devrait apparaître à Kyoto.

=== Modification de la carte === Constantinople est une province de Turquie. Elle devrait être imprimée en blanc, comme le reste de la Turquie.

L'abréviation correcte pour la mer d'Andaman est « AND.S » conformément à la règle 13.0 ; l'abréviation figurant sur la carte de la conférence est incorrecte.

Changement de règle

9.11 : Supprimer « La Chine ne peut entrer à Hong Kong qu'au tour suivant celui où une autre puissance l'a occupée à la fin d'un tour de comptage (tours pairs). »

9.34 : Supprimer « A EGY S SUD »

9.35 : Remplacer « Turquie A EGY S British F RS-MED » par « Turquie F EGY S British F RS-MED »

Précisions

CHEMIN DE FER TRANSSIBÉRIEN

9.21 : Seul le joueur russe peut utiliser le TSR. Le joueur russe ne peut autoriser aucune autre puissance à l'utiliser.

9.23 : Cette règle restreint la capacité d'attaque des unités utilisant le TSR. Une unité utilisant le TSR

peut attaquer :

(1) une province inoccupée au début du tour. Les règles normales de conflit s'appliquent.

(2) une province occupée au début du tour mais devenue vide pendant le tour actuel suite au départ de cette unité. Les règles normales de conflit s'appliquent.

(3) une province occupée au début du tour, mais si l'unité reste en place, l'attaque échouera (même avec du soutien) et l'unité devra s'arrêter dans la province vide la plus proche le long de la ligne de chemin de fer avant la province occupée par l'ennemi (par exemple, une armée à Moscou avec des ordres A MOS-TSR-VLA avec une unité ennemie se tenant à Vladivostok entraîne l'arrêt de l'armée de Moscou à Irkoutsk - l'ordre est légal, dans l'espoir que la province sera évacuée, mais sans succès).

Remarque : Tant qu'une unité ennemie reste en place, elle ne peut pas être attaquée avec succès pendant ce tour par une unité utilisant le TSR. Ceci reste valable même si cette unité ennemie est attaquée par une troisième puissance pendant ce tour et forcée de battre en retraite, par exemple :

- Russie A MOS-TSR-VLA
- Chine A VLA HOLD
- Japon A SEO-VLA, F OS SA SEO-VLA

L'unité russe s'arrête à Irkoutsk. L'unité chinoise se replie (ni vers Irkoutsk ni vers Séoul). L'unité japonaise partie de Séoul prend Vladivostok. 9.241 La présence d'une puissance étrangère dans une province située le long de la ligne de la TSR bloque son utilisation au-delà de ce point. Cependant, si l'unité se retire ultérieurement de cette province, débloquent ainsi la ligne, la TSR peut à nouveau fonctionner normalement, c'est-à-dire que le contrôle de la province revient à la Russie (on suppose que les partisans reconstruisent la ligne).

EXCEPTION : Si un centre de ravitaillement situé sur la ligne de ravitaillement stratégique (Moscou, Omsk, Vladivostok) est capturé par une puissance ennemie puis abandonné, la propriété reste à cette puissance et la ligne est alors indisponible jusqu'à ce que la Russie reprenne le contrôle de la province. Ce n'est qu'à ce moment-là que la ligne est de nouveau opérationnelle. Par exemple, si la Chine contrôle Omsk mais l'a abandonnée, une unité russe utilisant la ligne de ravitaillement stratégique depuis Vladivostok pourrait se déplacer vers Omsk, mais pas plus loin pendant ce tour.

9.25 : Un exemple curieux de cette règle s'applique si une unité ennemie attaque d'une province à l'autre le long de la ligne du TSR au même moment où une unité russe traverse ces provinces dans la même direction, par exemple :

- Russie A VLA-TSR-OMSK
- Chine A KRA-OMSK

Cela provoque une impasse à Omsk. L'unité chinoise reste à Krasnoïarsk et l'unité russe à Irkoutsk. L'idée est que Krasnoïarsk est laissée vide par les Chinois au moment où l'unité russe y transite. Les deux unités attaquent alors Omsk, ce qui engendre une impasse.

REMARQUE : Le résultat ci-dessus se serait également produit si l'unité russe avait reçu l'ordre de se rendre à Perm ou à Moscou, car la même impasse se serait produite à Omsk.

AJOUT SUGGESTIONNÉ À LA CARTE

L'île de Sakhaline est entièrement située dans la mer d'Okhotsk et une unité qui s'y trouve ne peut être éliminée ; il est donc suggéré qu'un pont terrestre relie Otaru et Sakhaline, permettant ainsi une attaque soutenue depuis Otaru et la mer d'Okhotsk pour prendre Sakhaline.

CEBU

Cebu est un espace unique comprenant terre et mer. Il peut être occupé par une armée ou une flotte. Une armée peut emprunter les ponts terrestres pour se déplacer de Manille à Cebu et de Cebu à Davao (et inversement). Les espaces de jeu adjacents à Cebu sont : Manille, le Pacifique central, le Pacifique inférieur, Davao, la mer de Sulu et le détroit de Luçon.

Chemin de fer transsibérien

Q. Dans la situation suivante, où se retrouvent A Mos et A Omsk ? Ordres russes : A Mos-TSR-Vla, A Omsk-Kra, A Vla-Seo ; Ordres chinois : A Mac-Irk.

A. L'impasse à Kra signifie qu'A Omsk ne bouge pas et qu'A Mos s'arrête à Perm.

Q. Si la Russie commande un Mos-TRS-Vla et que la Chine commande un Mac-Irk et un Mon-Kra, que se passe-t-il ?

A. Un Mon-Kra échoue, un Mac-Irk réussit, un Mos s'arrête à Omsk.

Edition Avalon Hill

- Année de sortie : 1996
- Variante conçue par **Peter Hawes**
- Pièces : Blocs en bois courts et épais pour les armées et blocs longs et étroits pour les flottes

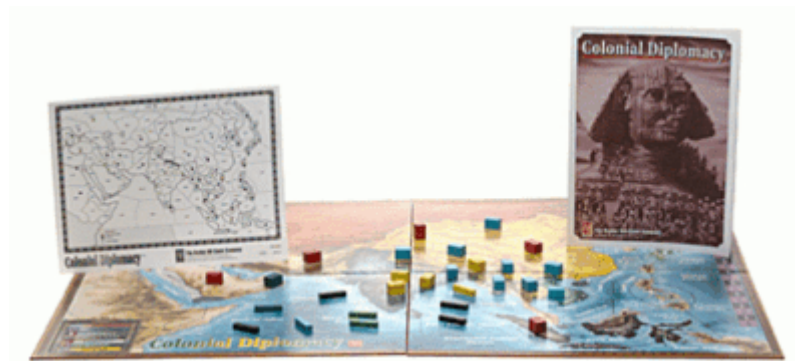
Description

Après la sortie des errata de Colonial Diplomacy en 1996, tous les ensembles de Colonial Diplomacy produits par la suite incluaient les modifications apportées dans les errata. Dans cette édition révisée, le plateau de jeu, les cartes de conférence et le livret de règles ont tous été révisés conformément aux changements décrits dans les errata. Dans la partie de la carte montrée ci-contre, vous pouvez voir que les changements présents dans les errata de 1996 apparaissent maintenant sur le plateau de jeu imprimé (il y a désormais un pont terrestre entre Ita et Sak, et un centre de ravitaillement montré à Kyo).



Fait intéressant, la seule date de copyright qui a été modifiée est celle sur la carte de la conférence, qui est maintenant indiquée comme copyright 1996. Le plateau de jeu et le livret de règles portent toujours la mention copyright 1994 malgré les modifications apportées. Et étrangement, bien que les changements apportés à la carte et aux règles soient substantiels, pour une raison quelconque Avalon Hill n'a pas appelé cette édition une 2e édition pour la distinguer de la précédente. De l'extérieur, rien n'indique que le jeu a été révisé, car la boîte de cette édition est identique à celle de l'édition de 1994.

Composition de la boîte



Source : texte repris sommairement, que j'ai adapté et traduit issu de l'oeuvre (en Anglais) de **Simon Szykman** et qui figurait auparavant sur son site Web, mais plus disponible malheureusement depuis plusieurs années.

From:

<https://dokuwiki.diplomania2.fr/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:

https://dokuwiki.diplomania2.fr/formes_de_jeu:boite:colonial_diplomacy

Last update: **2025/11/22 17:33**

