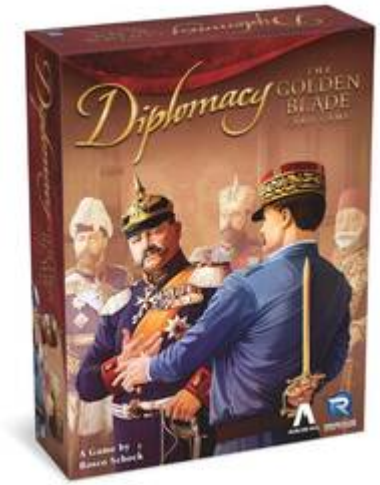
Start | Sommaire : Boite de Jeu

Diplomacy : The Golden Blade



Le jeu de carte, **Diplomacy : The Golden Blade** est un jeu complet et autonome, destiné aux joueurs de Diplomacy , qu'ils soient novices ou expérimentés

Description

À l'aube de la Première Guerre mondiale, les sept grandes puissances européennes s'affrontent pour la suprématie, usant de leur force militaire et de leurs manœuvres politiques.

Dans **Diplomacy : The Golden Blade Card Game** , les joueurs doivent choisir et négocier leurs alliances avec soin, sachant quand étendre leur influence et quand porter des coups bas. Seul le dirigeant le plus rusé triomphera et deviendra la Lame d'Or

---

Caractéristiques



- Offre toute la stratégie, la négociation et les trahisons du Diplomacy classique en seulement 15 minutes par joueur !
- Des tours simples, une stratégie complexe. Renforcerez-vous votre puissance militaire ou

négocierez-vous une alliance avec votre voisin ? Tenirez-vous parole ou trahirez-vous votre allié au moment opportun ?
- Aucune élimination de joueur ! Tous les joueurs participent jusqu'à la fin de la partie.
- Fonctionne parfaitement avec tous les nombres de joueurs, de 2 à 7 !

Contenu



- 84 cartes de commande
- 14 cartes d'aide au joueur
- 4 cartes variantes pour deux joueurs
- 150 cartes d'unité
- 21 jetons de puissance
- 7 jetons de niveau 1
- 7 jetons de niveau 2
- 7 jetons de niveau 3
- 1 Livret de règles

Sans plateau ni figurines, le contenu de la boîte n'a pas grand-chose à offrir. La plupart des éléments sont des cartes de deux tailles différentes. Les plus petites représentent vos forces militaires, tandis que les plus grandes sont des cartes d'ordre. Elles vous permettront d'appliquer vos décisions à vos adversaires et comportent une image et une description textuelle de l'ordre. Rien de particulier concernant les cartes, leurs illustrations ou leurs icônes : tout est clair et fonctionnel.

Plus curieux encore sont les étiquettes en carton prédécoupées qui délimitent trois rangées et sept colonnes pour votre zone de jeu, dans laquelle vous placez vos cartes Unité. Elles indiquent le « niveau » atteint dans chaque rangée au fur et à mesure que vous la remplissez de cartes. Ces étiquettes sont peu pratiques, se déplacent facilement pendant la partie et, à proprement parler, sont superflues, même si elles permettent à tous les joueurs de visualiser l'état du jeu d'un coup d'œil, sans avoir à compter les cartes.

Règles et déroulement du jeu



Chaque joueur dispose d'une grille délimitée par des pions en carton sur laquelle il place les cartes Unités de sa main. Une ligne correspond à chacun des trois types d'unités : armée, politique et marine. Une ou deux cartes permettent d'atteindre le niveau 1 dans ce type d'unité, trois à six cartes permettent d'atteindre le niveau 2 et sept cartes permettent de remporter la partie. La plupart du temps, vous ne pourrez jouer qu'une seule carte sur votre grille, mais la sélection aléatoire des cartes en main peut vous empêcher de jouer la carte de votre choix.

Cependant, s'agissant d'un jeu de diplomatie, ces cartes sont secondaires par rapport à l'essentiel : les cartes d'ordre. Chaque joueur reçoit un jeu identique de 12 cartes, parmi lesquelles il en choisit secrètement deux à chaque tour, une pour chaque joueur voisin. Il en existe quatre types : les cartes « ordre », qui correspondent à chaque type d'unité et que vous ne pouvez choisir que si votre niveau dans ce type d'unité est égal ou supérieur à celui de votre voisin ; et les « promesses », que vous pouvez jouer n'importe où et qui dépendent généralement du choix d'une carte particulière par votre voisin.

À votre tour, vous piochez une carte Unité, puis vous disposez de cinq minutes pour négocier avec les autres joueurs – des accords sans engagement, bien sûr. Ensuite, vous jouez vos cartes Ordre face cachée avant que tous les joueurs ne les révèlent. Chacun votre tour, vous déterminez l'impact de chaque combinaison. Enfin, chaque joueur place une nouvelle carte Unité sur sa grille. Le principe est simple et facile à apprendre, mais la complexité réside dans le texte des cartes Ordre.

Chaque type de carte permet d'atteindre des objectifs différents. Les ordres militaires vous permettent d'interférer avec les unités de votre cible, en échangeant des cartes de votre main avec les siennes, voire en retirant des unités de leur grille. Les cartes politiques peuvent vous donner un avantage en vous permettant de jouer une carte Unité supplémentaire ou de bloquer les ordres ennemis qui interfèrent avec les cartes de votre main. Vos choix navals incluent la possibilité de piocher des cartes supplémentaires ou de bloquer les ordres militaires et politiques les plus puissants. Il s'agit donc d'un jeu de pierre-feuille-ciseaux d'une grande finesse et d'une grande variété, où vous avez l'opportunité de persuader vos adversaires de vos intentions, honorables ou non, avant de faire votre choix.



Cependant, ce sont les cartes Promesse qui donnent toute sa saveur au jeu. Deux d'entre elles, Coalition et Accord, offrent des avantages cruciaux aux deux joueurs s'ils choisissent une carte identique. La première permet de bloquer l'ordre de votre voisin, tandis que la seconde vous donne deux cartes Unité supplémentaires à piocher. Alliance, quant à elle, permet à ce voisin de résoudre l'ordre choisi contre votre voisin, et cet ordre ne peut jamais être bloqué. Le point crucial est que la carte utilise le conditionnel (« peut »)… vous laissant ainsi très vulnérable à une trahison soudaine.

Puisqu'il est impossible de jouer des ordres à un adversaire à moins d'égaler ou de surpasser son niveau dans le type d'unité correspondant, les joueurs sont confrontés à un dilemme : faut-il se précipiter pour obtenir les sept unités nécessaires à la victoire ou diversifier leurs forces pour se protéger ? Parfois, ce choix est imposé par le manque de cartes d'unité du type désiré, parfois par les choix de leurs voisins. Quoi qu'il en soit, la sélection des unités à jouer à chaque tour peut faire partie intégrante de la stratégie globale et des négociations, un jeu de bluff sur les unités en main et celles qu'on pourrait jouer.



Ce système d'options est, franchement, génial. Bien qu'il puisse paraître complexe au premier abord, une fois les effets de chaque carte compris, on découvre comment elles s'imbriquent pour créer un cadre de décisions bien défini, offrant une sensation de liberté comparable à celle des manœuvres et des combats sur une carte. À l'instar du Diplomacy classique, vous pouvez nouer et rompre des alliances, conclure des accords, mentir, tricher et trahir à votre guise. Et comme vos cartes Unité sont visibles par tous, comme dans le Diplomacy traditionnel, vous devrez certainement trahir un ou vos deux voisins pour l'emporter, car dès que vous alignez cinq ou six cartes Unité, tous vos adversaires s'uniront contre vous.

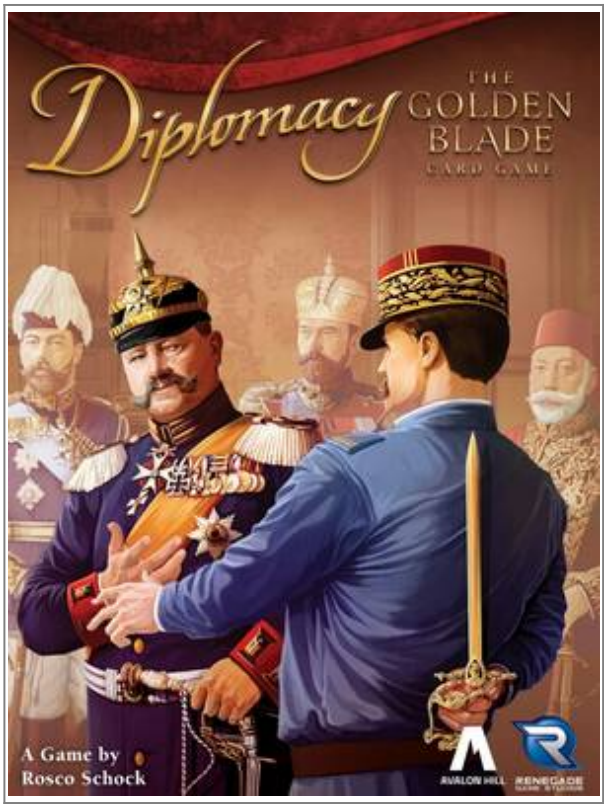
C'est donc un peu dommage que, même si l'on peut toujours faire tout ce qui faisait le charme du jeu original dans cette version allégée, il s'avère que le véritable attrait de ce jeu résidait dans les

éléments qui ont disparu.

Il s'avère que se précipiter sur sept cartes ne suffit pas pour tisser des liens avec les autres joueurs et rendre le jeu vraiment enrichissant. Que vos adversaires soient amis ou inconnus, peu importe : il faut du temps pour instaurer un climat de confiance, ou développer une véritable rivalité, au cours d'une même partie. Sans cela, les coups bas inévitables sont moins douloureux, ni aussi satisfaisants. Souvent, dans les jeux, cette sensation épique tant recherchée par les joueurs ne peut être atteinte qu'en y consacrant un temps de jeu conséquent.



De plus, la partie étant courte et certains joueurs ayant tendance à privilégier leur type d'unité favori, il est souvent judicieux de porter des coups bas dès le début. L'Accord est une carte puissante si elle est bien mise en œuvre, car un plus grand choix de cartes augmente les chances d'obtenir ce qu'il faut pour atteindre son objectif. Et comme tout le monde le sait, on a généralement droit à un ou deux tours de ce genre avant que ces politesses ne cèdent la place à une guerre sans merci. La partie reprend de l'ampleur vers la fin, où les cartes d'alliance, conçues pour empêcher le leader de prendre l'ascendant, peuvent être exploitées pour donner un avantage rapide au traître. Cependant, la trahison est tellement courante à ce stade qu'elle surprend rarement autant qu'elle devrait l'être.





Sources :

- https://renegadegamestudios.com/diplomacy-the-golden-blade/?srsltid=AfmBOoqV0F_FjlSbNI8B9jJuivezuTvRxdqUxsK1LiVPixuzv2Nqc5Bh
- https://pk.ign.com/diplomacy-the-golden-blade-card-game/259154/diplomacy-the-golden-blade-card-game-review

From:
https://dokuwiki.diplomania2.fr/ - **diplomania-wiki**

Permanent link:
https://dokuwiki.diplomania2.fr/formes_de_jeu:boite:diplomacy_golden_blade

Last update: **2026/08/20 14:58**