

-- Diplomacy --

(Diplomacie)

Hra o mezinárodních intrikách

-- Součásti balení --

315 hracích dílků zahrnujících:

84 žetonů flotily

84 žetonů pozemní armády

147 žetonů kontroly

Hrací plán

Blok s mapami

Tato pravidla

Potřebujete strategické tipy?

Máte problémy nalézt 7 hráčů?

Pak navštivte stránky www.avalonhill.com, na kterých naleznete jak strategické tipy, tak příležitost zahrát si hru **Diplomacie®** on-line.

-- Zásluhy --

Návrh hry: Allan B. Calhamer

Vývoj hry: Mons Johnson

Úprava: Cal Moore

Hlavní grafik: Blake Beasley

Autor obalu: Thomas Gianni

Grafik: Lisa Hanson

Fotografie: Allison Shinkle

Management obchodní značky: Brian Hart

Produkční management: Raini Applin, Godot Gutierre

Děkujeme všem členům projekčního týmu a také mnoha dalším, kteří se podíleli na vzniku této hry.

V případě nějakých dotazů se obraťte na:

U.S., Canada, Pacifická Asie & Latinská Amerika

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast, a.s

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (přímo z U.S.)

1-206-624-0933 (mimo U.S.)

U.K., Irsko & Jižní Afrika

Hasbro UK s.r.o.
PO. Box 43
Newport NP19 4YD
UK

Tel: + 800 22 427276

Email: wizards@hasbro.co.uk

Všechny ostatní evropské státy

Wizards of the Coast p/a Hasbro
Belgium NV/SA
't Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32.70.233.277
Email: custserv@hasbro.bc

Zaznamenejte si tyto adresy do svých poznámek

Navštivte nás na stránkách: Avalonhill.com

©1999, 2008 Wizards of the Coast s.r.o., P O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. USA, 1-800-324-6496.
Logo The Wizards of the Coast je v USA a v ostatních státech obchodní známkou firmy Wizards of the Coast s.r.o. ©1999, 2008 Hasbro s.r.o., Avalon Hill, Hasbro, Diplomacy, Risk 2210, Risk Godstorm, Axis & Allies, Axis & Allies: Guadalcanal, Axis & Allies: Battle of the Bulge, a jejich příslušná loga jsou ochrannou známkou firmy HASBRO a je možné je použít jen se souhlasem. ® značí Reg. US Pat. & TM Office. Všechna práva vyhrazena. Barva částí se může lišit o vyobrazených log.
30022193000001 EN

-- Obsah --

Hráči a národy (státy)	???
Cíl hry	???
Hrací plán	???
Jednotky (pozemní armády a flotily)	???
Výchozí pozice	???
Průběh hry	???
Přehled	
1. Diplomatická fáze	???
2. Fáze psaní rozkazů	???
3. Fáze řešení rozkazů	???
4. Fáze ústupu a zničení jednotek	???
5. Fáze získávání a ztracení jednotek (po podzimním kole)	???
Časové omezení	???
Občanské nepokoje	???
Alternativní způsoby hry	???
Příklady zahajovacích pohybů	???
22 pravidel pomáhajících při řešení rozkazů	???
Zkratky	???

Na začátku 20. století byla Evropa spleťm klubkem politických intrik. Chystáte se vydat zpět v čase do tohoto období a změnit průběh historie k obrazu svému.

-- Hráči a státy (národy) --

Hru **Diplomacie®** je nejlepší hrát v sedmi lidech. Pravidla pro méně hráčů naleznete v těchto pravidlech v kapitole "*Alternativní způsoby hry*" na straně **???**. Každý hráč představuje jednu ze sedmi "evropských velmocí" v době 10-ti let před 1. světovou válkou. Tyto velmoci zahrnují Anglii (England), Německo (Germany), Rusko (Russia), Turecko (Turkey), Itálii (Italy), Francii (France) a Rakousko-Uhersko (Austria-Hungary) (označované také zkráceně jako Rakousko). Na začátku hry si hráči náhodně nebo po vzájemné domluvě rozdělí velmoci, za které bude každý z nich hrát. To je jediný prvek náhody ve hře!

Poznámka: na některých místech v pravidlech je možné nalézt termín "stát/národ (country)", který má stejný význam jako termín "velmoc (Great Power)".

-- Cíl hry --

Kontroluje-li jedna z velmocí 18 a více zásobovacích center (supply centers) je prohlášena za vládky Evropy. Hráč hrající za tuto velmoc je prohlášen vítězem hry. Nicméně hráči mohou po vzájemné dohodě skončit i dříve než je určen vítěz. V tomto případě končí hra, pro všechny hráče, kteří na hracím plánu ještě mají nějaké jednotky, remízou.

-- Hrací plán --

Hranice (Boundaries): hranice mezi národy jsou označeny tlustými černými čarami. Všechny významné velmoci jsou také slabými černými čarami rozděleny na provincie a zásobovací centra. Oceány a vodní cesty jsou také slabými černými čarami rozděleny na samostatné provincie - mořské oblasti. Všechny národy a provincie / mořské oblasti mají své jméno.

Druhy provincií (Types of provinces): ve hře jsou tři druhy provincií: *vnitrozemní* (inland), *vodní* (water - označujeme ji také jako mořskou oblast) a *pobřežní* (coastal). Pozemní armády se mohou pohybovat jen po vnitrozemních provinciích (inland) a flotily se mohou pohybovat jen po mořských oblastech. Pobřežní provincie je takové území, které sousedí s jednou nebo více mořskými oblastmi. Pobřežní provincií je například Dánsko (Denmark), Brest (Brest) a Španělsko (Spain). Po pobřežních provinciích se mohou pohybovat jak pozemní armády tak i flotily.

Zásobovací centra (Supply Centers): na hracím plánu je celkem 34 vnitrozemních a pobřežních provincií označeno jako zásobovací centra. Každé takové zásobovací centrum je označeno hvězdou. Velmoc má tolik armád anebo flotil, kolik zásobovacích center kontroluje na konci posledního podzimního kola. Díky tomu nebude ve hře najednou nikdy více než 34 pozemních armád a flotil (označovaných také jako "jednotky (units)"). Státy získávají, nebo ztrácí jednotky, podle toho, kolik zásobovacích center kontrolují. Více informací o kontrolování zásobovacích center naleznete na straně **???**.

-- Jednotky (pozemní armády a flotily) --

Každá jednotka pozemní armády je představována čtvercovým žetonem. Každá jednotky flotily je představována úzkým obdélníkovým žetonem. Na jedné straně každého žetonu je vyobrazena jednotka, kterou žeton představuje; na druhé straně každého žetonu je pak barva velmoci. Můžete využít libovolnou z těchto stran, podle toho, která vám víc vyhovuje. Barva každé velmoci je zobrazena na okraji hracího plánu a uvedena také v následující tabulce. Pokud některé hodně se rozpínající velmoci dojdou žetony armád nebo flotil, můžete použít jednotky vyřazeného národa.

Dvě klíčová pravidla vztahující se k jednotkám:

Všechny jednotky mají stejnou sílu. Žádná armáda není silnější než jiná armáda, stejně tak žádná flotila není silnější než jiná flotila. V průběhu hry budou jednotky podporovat další jednotky, aby zvýšily sílu jejich útoku na slabší protivníky.

V každé provincii / oblasti může být v jednom okamžiku vždy jen jedna jednotka. K tomuto pravidlu neexistuje žádná výjimka.

-- Výchozí pozice --

Zásobovací centra: na začátku hry kontroluje každá velmoc tři zásobovací centra s výjimkou Ruska, které kontroluje 4. Na každé zásobovací centrum uvedené v následující tabulce umístěte uvedený typ jednotky.

Zbývajících 12 zásobovacích center je na začátku hry neobsazeno.

Poznámka: písmeno "A" v tabulce označuje pozemní armádu a písmeno "F" flotilu.

Národ	Barva jednotek	Umístění jednotky	Umístění jednotky	Umístění jednotky
Rakousko (Austria)	červená	A Vienna	A Budapest	F Trieste
Anglie (England)	tmavě modrá	F London	F Edinburgh	A Liverpool
Francie (France)	světle modrá	A Paris	A Marseilles	F Brest
Německo (Germany)	černá	A Berlin	A Munich	F Kiel
Itálie (Italy)	zelená	A Rome	A Venice	F Naples
Rusko (Russia)	bílá	A Moscow	F Sevastopol	A Warsaw
		F St. Petersburg (SC)		
Turecko	žlutá	F Ankara	A Constantinople	A Smyrna

Žetony vlajek: součástí hry je také několik žetonů vlajek pro každou z velmocí. Hráči mohou použít tyto žetony k označení toho, která zásobovací centra na hracím plánu kontrolují. Jedna strana těchto žetonů zobrazuje vlajku velmoci a druhá zobrazuje barvu jednotek tohoto národa. Použijte tu stranu, která vám více vyhovuje.

-- Průběh hry --

PŘEHLED

Diplomacie je hra o vyjednávání, vytváření aliancí a dodržování nebo porušování slibů. K tomu, aby jste přežili potřebujete pomoc od ostatních hráčů, ale aby jste zvítězili musíte nakonec zůstat sám. Podstatou hry je tedy otázka komu a kdy věřit, komu a co kdy slíbit. Nezapomeňte, že jste především v roli diplomatů, role velitelů je až na druhém místě.

Na začátku každého kola se hráči sejdou v malých skupinkách, aby se domluvili na svých plánech a navrhli strategii. Spojenectví mezi hráči mohou být domluvena veřejně i tajně a rozkazy jsou vydávány (jak doufáte) ve vzájemné koordinaci. Po tomto období "diplomacie" napíše každý hráč na kousek papíru tajně rozkazy pro každou svou jednotku. Jakmile všichni hráči napíší své rozkazy, jsou tyto rozkazy najednou odhaleny a poté všechny vyřešeny. Některé jednotky jsou přesunuty, některé musí ustoupit a některé jsou odstraněny. Vyřešení rozkazů je nejnáročnější část pravidel a vyžaduje úplnou znalost pravidel.

Každé kolo představuje období šesti měsíců. První kolo je nazýváno jarním kolem a druhé kolo podzimním kolem (Fall turn). Po skončení každého podzimního kola musí každá velmoc srovnat počet jednotek, které ovládá s počtem zásobovacích center, které kontroluje. V tomto okamžiku jsou některé jednotky odstraňovány a budovány nové.

Každé kolo se skládá z několika po sobě jdoucích fází. V následující části jsou uvedeny fáze dvou po sobě jdoucích kol, které představují jeden rok:

Čtyři fáze jarního kola

1. Diplomatická fáze
2. Fáze psaní rozkazů
3. Fáze řešení rozkazů
4. Fáze ústupu a rozprchnutí se

Pět fází podzimního kola

1. Diplomatická fáze
2. Fáze psaní rozkazů
3. Fáze řešení rozkazů
4. Fáze ústupu a rozprchnutí se
5. Fáze získávání a ztrácení jednotek (po podzimním kole)

Kontroluje-li některá z velmocí po skončení podzimního kola 18 a více zásobovacích center, je konec hry a hráč hrající za tuto velmoc vítězí.

Vůdčí hráč (Gamemaster)

Pokud se hry účastní osoba, který zná dobře pravidla, měla by zastávat roli vůdčího hráče. Vůdčí hráč by měl sledovat čas každého jednání, vybírat a číst vydané rozkazy, pomáhat s

řešením problémů a doupravovat pravidla pokud je to nutné. Role tohoto hráče by měla být zcela neutrální.

1. DIPLOMATICKÁ FÁZE

V průběhu této fáze se hráči setkávají a diskutují o svých plánech pro toto kolo. Jsou uzavírána spojení a domlouvány strategie. Tato "diplomatická vyjednávání" se konají před každým kolem. Vyjednávání by mělo trvat před začátkem prvního kola maximálně 30 minut a maximálně 15 minut v každém dalším kole (čas by měl sledovat vůdčí hráč). Vyjednávání může samozřejmě skončit i dříve pokud s tím všichni hráči souhlasí.

Rozhovory, dohody, plány a smlouvy mezi hráči zásadně ovlivňují průběh hry. V průběhu diplomatických vyjednávání mohou říct hráči cokoli si přejí. Někteří hráči obvykle odcházejí do vedlejší místnosti anebo tvoří uzavřené skupinky dvou, tří hráčů. Obsah jejich konverzace může být ostatním hráčům utajen. Nicméně hráči se mohou pokoušet zaslechnout hovor ostatních. Obsah těchto rozhovorů tvoří převážně vyjednávání nebo plány na spojení armád, avšak mohou zahrnovat i výměnu informací, kritiku ostatních, hrozby, rozšiřování pomluv atd. Mohou být provedena veřejná prohlášení a sepsány nejrůznější dokumenty, které mohou být zveřejněny nebo drženy v tajnosti podle toho jak se to hráčům hodí. Avšak tyto diskuze a písemné dohody nijak nesvazují hráče v tom co může provést. Rozhodnutí se, komu věřit a za jakých situací je významná část hry.

Poznámka: v průběhu diplomatické fáze je vhodné používat blok s mapami, pomocí kterého můžete sledovat polohy jednotek, znázorňovat spojencům své plány atd.

2. FÁZE PSANÍ ROZKAZŮ

V této fázi každý hráč na kousek papíru tajně napíše pro každou svou jednotku plánované "rozkazy (orders)". Poté všichni hráči najednou odhalí své rozkazy. Každý hráč nahlas přečte všechny své rozkazy a ostatní potvrdí, že rozumějí tomu co je napsáno a jaké rozkazy jsou vydány. Rozkaz, který je proveditelný musí být vždy vykonán. Dokonce i když uděláte chybu musíte rozkaz, pokud je proveditelný, vykonat. "Nelegální (nedovolený, resp. neproveditelný)" rozkaz anebo rozkaz, která je považován za nezdařený není proveden. Jednotka, která dostala nepovolený rozkaz (nebo žádný rozkaz nedostala) musí zůstat na místě (jednotka drží pozice - hold).

DATUM ROZKAZŮ

Všechny rozkazy musí být opatřeny datumem počínaje rokem 1901 a měly by rozlišovat mezi jarem a podzimem. Například rozkazy pro první kolo by měly být označeny datumem "Jaro 1901". Rozkazy pro druhé kolo datumem "Podzim 1901", rozkazy pro třetí kolo "Jaro 1902" a tak dále.

FORMÁT ROZKAZŮ

Hráči by si měli sepsat seznam svých jednotek a provincií (oblastí), které kontrolují, aby se v průběhu diplomatických porad snadno orientovali.

Při psaní rozkazů musí být dodržen následující formát. Každý rozkaz musí začínat písmenem značící typ jednotky ("A" nebo "F"), za kterým je uvedeno jméno provincie, ve které se jednotka

nachází. Například zápis "A - Paris" anebo zkrácený zápis "A - Par" (viz zkratky na konci těchto pravidel) znamená rozkaz vydaný pozemní armádě v Paříži. Za tímto zápisem následuje rozkaz, který je této jednotce vydán. Například rozkaz zapsaný ve tvaru "A - Par : Držení pozice (Holds)" znamená, že pozemní armáda v Paříži by měla držet pozici, nebo-li zůstat na místě. Označení typu jednotky písmenem "A" nebo "F" jen připomíná hráčům jejich jednotky. Pokud v rozkazu zapomenete uvést typ jednotky, není rozkaz považován za nelegální, jelikož (jak už víte) v jedné provincii není možné mít víc než jednu jednotku.

ZKRATKY

Na poslední straně těchto pravidel (originálních pravidel) lze nalézt seznam zkratek pro názvy zemí a provincií, které lze použít při psaní rozkazů. Některé provincie, jejichž zkratky by začínaly stejnými třemi písmeny mají zvláštní zkratky. Pokud si zkratkou nebudete jisti napište celý název provincie.

Mějte na paměti, že v jedné provincii (vnitrozemní, mořské oblasti anebo pobřežní) může být vždy jen jedna jednotka, takže by nemělo docházet k žádným zmatkům, jaké jednotce je vydán konkrétní rozkaz.

TYPY ROZKAZŮ

V každém kole může každá velmoc vydat rozkaz všem, jen některým anebo dokonce žádným svým jednotkám. Rozkazy, které mohou být jednotkám vydány jsou následující:

- Drž pozici** (Hold)
- Přesun** (Move)
- Podpora** (Support)
- Přeprava** - konvoj (Convoy)

Poznámka: rozkaz přeprava může být vydán jen flotile.

ROZKAZ DRŽ POZICI

Vydáním rozkazu "drž pozici (hold)" se můžete pokusit udržet jednotku na místě. Nedáte-li nějaké jednotce žádný rozkaz, je to, jako kdyby jste jí dali rozkaz drž pozici. Následující příklad ukazuje možné zapsání rozkazu:

F - London : Drž pozice (nebo) F - Lon : Drž pozice

Poznámka: příklady vysvětlující používání rozkazu drž pozice, vyskytující se v těchto pravidlech, které byly neúspěšné proto, že je jednotka nemohla splnit - udržet provincii (resp. zůstat v ní stát) jsou zvýrazněny podtržením.

----- Podtržené výsledky

V těchto pravidlech jsou uvedeny nejružnější příklady použití rozkazů. Rozkazy, které nemohou být provedeny (protože to znemožňují jiné rozkazy apod.) jsou označeny podtržením. Toto platí

ve hře Diplomacie již několik let a používá se to v mnoha strategických průvodcích a ostatní literatuře ke hře. V průběhu hry není potřeba rozkazy podtrhávat.

ROZKAZ PŘESUN

Během hry budou dostávat jednotky rozkaz k tomu, aby se přesunuly do obsazené provincie. Tento přesun je označován jako "útok" a bude vysvětlen v průběhu této kapitoly.

Zapisování rozkazu přesun

U rozkazu přesun se navíc za jméno provincie zapisuje symbol šipky (pomlčka) a jméno provincie, do které se má jednotka přesunout. Například rozkaz k přesunu jednotky z Paříže do Burgundska by vypadal takto:

A - Paris»Burgundy (nebo) A - Par»Bur

Přesun pozemních armád

Pozemní armáda může dostat rozkaz k přesunu do sousední vnitrozemní nebo pobřežní provincie. Armády se nikdy nemohou přesunout do mořské oblasti. Jelikož v jedné provincii nemůže být v jednom okamžiku víc než jedna jednotka, může se stát, že se armáda nebude moci vůbec přesunout (protože nebude kam anebo díky rozkazům vydaným jiným jednotkám). Příklady pohybu naleznete v následujících kapitolách.

Poznámka: armády se mohou pohybovat přes mořské oblasti z jedné pobřežní provincie do jiné pomocí jedné nebo i více flotil. Tento proces je označován jako "přeprava (konvoj)" a je vysvětlen v kapitole "Rozkaz přeprava" na straně ???.

Příklad přesunu armády: armáda nacházející se v Paříži by se mohla přesunout do Brestu, Picardy, Burgundy anebo Gascony - viz obrázek č. 1

Přesun flotil

Flotila může dostat rozkaz k přesunu do sousední mořské oblasti anebo pobřežní provincie. Flotily se nikdy nemohou přesunout do vnitrozemních provincií. Na obrázku č. 2 je ukázáno, že se flotila nacházející se v Lamanšském průlivu (English Channel) může přesunout do Irského moře (Irish Sea), Walesu, Londýna, Belgie (Belgium), Picardy, Brestu, Severního moře (North Sea) anebo do Středního - Atlantiku (Mid-Atlantic).

Obrázek č. 1

Obrázek č. 2

Obrázek č. 3

Je-li flotila v pobřežní provincii, jsou válečné lodě této flotily považovány za rozmístěné podél pobřeží této provincie. Flotila může obdržet rozkaz pro přesun do sousední pobřežní provincie, jen pokud spolu sousedí také *pobřežní čarou* (podél pobřeží) (jako kdyby flotila plula dolů nebo

nahoru podél pobřeží). Například na obrázku č. 3 můžete vidět flotilu nacházející se v Římě (Rome), která se může pohybovat z Říma do Toskánska (Tuscany), do Neapole (Naples) a samozřejmě se může přesunout i do mořské oblasti, tj. Tyrhénského moře (Tyrrheman Sea). Nemůže se však přesunout z Říma do Benátek (Venice) nebo Apulia, protože tyto provincie spolu sousedí vnitrozemní hranicí a nesousedí spolu *pobřežní čarou*.

Omezení pohybu

Místa na hracím plánu, která nemají svá jména nemohou být obsazena jednotkami. Švýcarsko je neutrální stát a proto nemůže být také nikdy obsazeno jednotkami - nelze přes něj tedy ani přecházet. S výjimkou Anglie (England) není možné obsazovat ostrovy.

Popis zvláštních druhů přesunů

Na hracím plánu je několik zrádných oblastí. V následující části je popsáno, jak se přesunout z a do těchto míst:

Buharsko (Bulgaria), Španělsko (Spain) a St. Petersburg: jsou jediné pobřežní provincie, které mají dva *samostatné břehy*. Flotila, která vstoupí do některé z těchto provincií z jednoho z pobřeží, pak tuto provincii může opustit jen do stejné mořské oblasti, ze které do provincie vstoupila. Nicméně ve hře uvažujeme, že flotila zabírá celou provincii. Flotila v těchto provinciích by však měla být spíše než do vnitrozemí provincie umístěna poblíž pobřežní hranice, přes kterou do provincie vstoupila. Například flotila v severním pobřeží Španělska nemůže dostat rozkaz k přesunu do západního středomoří (Western Mediterranean), ani do Lyonského zálivu (Gulf of Lyon) a ani do Mareseile (Marseilles). Nicméně je považována za jednotku obsazující celé Španělsko.

Dostane-li flotila rozkaz přesun do jedné z těchto provincií a je možné, aby se přesunula k jednomu i ke druhému břehu, musí být v rozkazu určeno ke kterému břehu se přesune, jinak se flotila nesmí přemístit. Například flotila se z Istanbulu (Constantinople) může přemístit k východnímu břehu (East Coast) Bulharska anebo k jižnímu břehu (South Coast). Rozkaz by měl být tedy napsán následovně: "F - Con>Bul EC" anebo "F - Con>Bul SC". Stejně tak flotila ve středu Atlantického oceánu (Mid-Atlantic Ocean) se může přesunout jak k jižnímu, tak k severnímu břehu Španělska, ale v rozkazu musí být jasně specifikováno, ke kterému to bude.

Kiel a Istanbul (Constantinople): ačkoliv oběma provinciemi vedou průplavy, považujeme je za provincie s jedním břehem. Do těchto provincií mohou flotily vstoupit z jednoho z břehů a považujeme je, že se nacházejí kdekoli podél pobřeží. Například v jednom kole by se flotila mohla přesunout z Černého moře (Black Sea) do Istanbulu (Constantinople) (rozkazem zapsaným ve tvaru "F - Bla>Con") a v dalším kole z Istanbulu do Egejského moře (Aegean Sea) (anebo jiné sousedící provincie). Stejně tak by se v jednom kole mohla flotila přesunout z Holandska (Holland) do Kiel a v dalším kole (přes Kielský průplav) z Kiel do Berlína (Berlin) aniž by musela obeplout nebo se přesunout do Dánska (Denmark). Také armády mohou do těchto provincií vstupovat i z nich vystupovat a překračovat přes tyto průplavy. Neznamena to však, že jednotky mohou přeskočit tyto provincie!

Švédsko (Sweden) a Dánsko (Denmark): v jednom kole se pozemní armáda nebo i flotila může přesunout ze Švédska do Dánska (i naopak). Flotila přesouvající se z Baltského moře (Baltic Sea) se nemůže přesunout rovnou do provincie Skagerrak (ani naopak), ale musí se

nejprve přesunout do Švédska nebo Dánska. Obyčejná hranice s Dánskem nerozděluje pobřeží Švédska na dvě pobřežní linie. Dánsko nesousedí s Berlínem.

Nerozhodné situace (Standoffs)

Tato kapitola popisuje běžné situace, kdy se jednotky se stejnou silou současně snaží obsadit jednu a tu samou provincii. Tyto situace se označují jako nerozhodné situace. Následující pravidla platí bez ohledu na to, je-li do této situace zapojen jeden nebo i více národů (velmocí). Na straně ??? je uvedeno několik výjimek z následujících pravidel.

Zkoušejí-li jednotky se stejnou silou obsadit stejnou provincii, zůstávají všechny tyto jednotky ve svých původních provinciích. Dostanou-li dvě nebo více jednotek rozkaz k přesunu do stejné provincie, žádná z nich se nesmí pohybovat (to platí i pro stejně *podporované* - *supported* jednotky, což bude vysvětleno v kapitole "*Rozkaz podpora*"). Dostane-li německá pozemní armáda v Berlíně na obrázku č. 4 rozkaz k přesunu do Slezska (Silesia) a ruská armáda ve Varšavě dostane také rozkaz k přesunu do Slezska, žádná z jednotek se nebude přesouvat a Slezsko zůstane prázdné.

Obrázek č.4

Německo: A - Ber>Sil

Rusko: A - War>Sil

Obrázek č.5

Německo: F - Kiel>Ber; A - Ber>Pru

Rusko: A - Pru : Drž pozici (Holds)

Obrázek č.6

Německo: F - Ber>Pru; A - Pru>Ber

Obrázek č.7

Anglie: A - Hol>Bel; F - Bel>Nth

Francie: F - Nth>Hol

Nerozhodná situace nenutí jednotku, která již je v provincii, kde nerozhodný stav nastal odejít. Pokud dvě jednotky (nebo armády se stejnou silou) napadnou stejnou provincii, ve které již je nějaká jiná jednotka, není tato jednotka vytlačena. To znamená, že kdyby na obrázku č. 4 byla v provincii Slezsko (Silesia) nějaká jednotka, výsledek by byl stejný jako v předchozí situaci a jednotka v Silesii by mohla zůstat.

Nepřesouvající se jednotka může zastavit přesun jiné jednotky nebo i několika jednotek.

Dostane-li jednotka rozkaz drž pozice anebo je jí zabráněno v pohybu, a jiné jednotky dostanou rozkaz k přesunu do její provincie, nemohou se tyto další jednotky pohybovat (podobně jako při dopravní zácpě). Na obrázku č. 5 je v Prusku (Prussia) ruská armáda. Hráč za Rusko se domluvil s německým hráčem, že Prusko opustí (ale lhal a místo toho své armádě vydal rozkaz drž pozice). Německý hráč s tím však počítal a vydal rozkaz své armádě v Berlíně k přesunu do Pruska, a své flotile k přesunu z Kielu do Berlína. Výsledkem je, že se žádná jednotka nepřesune.

Jednotky si nemohou vyměnit místa, aniž by použily konvoj. Dostanou-li dvě jednotky rozkaz k přesunu do provincie, ve které je druhá jednotka, nemůže se ani jedna z nich přesunout. Například nastala by-li situace uvedená na obrázku č.6 žádná z jednotek by se nemohla přesunout (v tomto případě však existuje způsob jak jednotky přesunout a to pomocí konvoje. Viz "*Rozkaz přeprava (konvoj)*" na straně ???).

Tři a více jednotek si v jednom kole mohou vyměnit provincie, pokud si žádná z nich nevymění svá místa. Například na obrázku č. 7 by bylo možné uskutečnit všechny vydané rozkazy, jelikož žádná z jednotek si přímo nevyměňuje své místo s jinou jednotkou.

ROZKAZ PODPORA

Toto je nejkritičtější a nejnáročnější část pravidel. Pravidlům pro "Podporu" a "přerušní podpory (cutting support)" by jste měli dokonale rozumět, aby jste dokázali vyřešit jeden z nejčastějších rozkazů.

Souhrn

Jelikož všechny jednotky mají stejnou sílu, nemůže jedna jednotka zaútočit a postupovat proti jiné jednotce bez toho aniž by jí někdo pomohl. Tato "pomoc" je označována jako podpora. Pokud je útok úspěšný, přesune se útočící jednotka do provincie, do které byla rozkazem poslána. Pokud napadená jednotka nedostala žádný rozkaz k přesunu do jiné provincie, je poražena a vytlačena z provincie. Vytlačená jednotka musí ustoupit a může být dokonce i zničena. Ústupy jsou vysvětleny na straně ???.

Armáda nebo flotila může poskytnout podporu jiné armádě nebo flotile. Podpora může být ofenzivní (podporuje-li jednotku, které byl vydán rozkaz k přesunu) nebo defenzivní (podporuje-li jednotku, které byl vydán rozkaz drž pozice, podpora anebo přeprava). Navzájem se podporující, útočící anebo se bránící jednotky získávají větší sílu. Například jednotka držící pozice podporována dvěma jednotkami má sílu tři: jednu od sebe plus dvě od podporujících. Podporu může poskytnout jiná vaše jednotka nebo i jednotka jiného hráče. *Podporu můžete dostat bez souhlasu a nemůže být odmítnuta!* To může zapříčinit vznik nečekaných situací, které dělají hru mnohem zajímavější.

Jednotka se pohybuje se svou vlastní silou plus všemi platnými podporami. Může dokončit svůj pohyb pokud ji v pohybu nebrání jednotka, která je podporována stejně anebo lépe. Jednotka podporována jinou jednotkou má celkovou sílu 2 a porazí protivníkovu nepodporovanou jednotku. Stejně tak jednotka podporována dvěma dalšími jednotkami (celková síla 3) porazí protihráčovu jednotku podporovanou jednou jednotkou (síla 2) anebo nepodporovanou jednotku (síla 1).

Jak podporovat

Aby mohla jednotka podporovat další jednotky musí se v tomto kole vzdát možnosti přesunu. Podporující jednotka může poskytnout podporu jen té provincii, do které by se mohla legálně přesunout. Takže armáda v Brestu nemůže podporovat flotilu v Lamanšském průlivu (English Channel), protože se armády nemohou přesouvat do mořských oblastí. Stejně tak flotila nacházející se v Římě nemůže podporovat jednotku pohybující se do Benátek (Venice). Ačkoliv spolu tyto provincie sousedí, flotila se nemůže přesunout z Říma rovnou do Benátek.

Flotila, která se může přesunout do provincie se dvěma samostatnými břehy (například flotila ve Středním Atlantiku - Mid-Atlantic) může podporovat další armádu nebo loďstvo v této provincii (v tomto případě Španělsko), bez ohledu na samostatné pobřeží.

Zapisování rozkazu podpora

1. Napište typ vaší jednotky (A nebo F).
2. Pak napište provincii, ve které se jednotka nachází
3. Pak napište "S" (jako Support - podpora)
4. Nakonec napište typ, aktuální polohu a zamýšlený cíl jednotky, které má být podpora poskytnuta (pokud se podporovaná jednotka přesouvá).

Příklad: zápis "A - Par : S - A - Mar>Bur" znamená rozkaz vydaný armádě v Paříži, aby podpořila armádu nacházející se v Marseilles a pohybující se do Burgundska (Burgundy).

Podporující jednotky

Jednotka, které nebyl vydán rozkaz k pohybu může být podporována rozkazem podpora jen uvedením této provincie. Jednotka, které je vydán rozkaz drž pozice, přeprava, podpora anebo ji není vydán žádný rozkaz může získávat podporu v držené pozici. Například pokud by byl rozkaz zapsán následovně "F - Den : S - F - Bal", znamenalo by to, že flotila v Dánsku (Denmark) bude podporovat flotilu v Baltském moři (Baltic Sea), dokud bude flotila v Baltském moři držet pozice, přepravovat anebo podporovat. Pokusí-li se flotila v Baltském moři přesunout, je podpora z Dánska neplatná.

Jednotka, které byl vydán rozkaz k pohybu může být podporována rozkazem podpora, který odpovídá pohybu, který se jednotka pokouší uskutečnit. Například armáda v Čechách (Bohemia) dostane rozkaz, aby podporovala armádu v Mnichově (Munich) při jejím postupu do Slezska (Silesia) (zápis rozkazu by vypadal takto: A - Boh : S - A - Mun>Sil). Avšak armáda v Mnichově místo toho dostane rozkaz k přesunu do Tyrolie (Tyrolia) (A - Mun>Tyr). Rozkaz podpory je proto neúspěšný, protože pohyb, který je podporován není ten, který byl nařízen. Tento rozkaz podpory se nestává rozkazem podpory k držení území.

Příklady podpory

Na obrázku č. 8 podporuje francouzská armáda v Gaskoňsku (Gascony) armádu v Marseilles při pohybu do Burgundska (Burgundy). Německá armáda v Burgundsku bude vytlačena.

Obrázek č.8

Francie: A - Mar>Bur; A - Gas : S - A - Mar>Bur

Německo: A - Bur : Drž pozici

Na obrázku č. 9 je německá armáda ve Slezsku (Silesia) podporována flotilou z Baltského moře (Baltic Sea) a vytlačí ruskou armádu z Pruska (Prussia). Všimněte si, že jak německá armáda tak i flotila sousedí s cílovou provincií (Pruskem), ale nesousedí spolu. Jednotka s podporující jednotkou nemusí sousedit! Avšak musí být vedle provincie, které má poskytnout svou podporu a musí být schopna se do této provincie legálně přesunout.

Obrázek č.9

Německo: A - Sil>Pru; F - Bal : S - A - Sil>Pru

Rusko: A - Pru : Drž pozici

Podpora a nerozhodné situace

Na obrázcích č. 10 a 11 jsou vyobrazeny dvě nejčastější nerozhodné situace. V obou případech se síla 2 střetává se silou 2 a výsledkem je, že všechny jednotky zůstanou na svých místech. Na obrázku č. 10, nebude flotila v Tyrhénském moři (Tyrrheman) nerozhodným výsledkem vytlačena (vzpomeňte si, že nerozhodná situace nenutí jednotku odejít z provincie, ve které došlo k nerozhodné situaci).

Obrázek č.10

Francie: F - GoL>Tyn; F - Wes : S - F - GoL>Tyn

Itálie: F - Nap>Tyn; F - Rom : S - F - Nap>Tyn

Obrázek č.11

Francie: F - GoL>Tyn; F - Wes : S - F - GoL>Tyn

Itálie: F - Tyn: Drž pozici; F - Rom : S - F - Tyn: Drž pozici

Vytlačení při nerozhodných situacích

Vytlačená jednotka může před vytlačení ještě způsobit nerozhodnou situaci v jiné provincii, než ze které byla vytlačena. Je-li vydán rozkaz dvěma nebo více stejně podporovaným jednotkám k přesunu do stejné provincie, nemůže se ani jedna z nich přesunout - a to ani v případě, že je jedna z těchto jednotek ve stejném kole vytlačena z jiné provincie, než z té ve které došlo k nerozhodné situaci.

Na obrázku č. 12 úspěšný rakouský útok vedený z Čech (Bohemia) vytlačuje německou armádu z Mnichova (Munich). Avšak armáda v Mnichově ještě může způsobit nerozhodnou situaci s ruskou armádou při pokusu o vstup do Slezska (Silesia).

Obrázek č.12

Rakousko: A - Boh>Mun; A - Tyr : S - A - Boh>Mun

Německo: A - Mun>Sil; A - Ber : S - A - Mun>Sil

Rusko: A - War>Sil; A - Pru : S - A - War>Sil

Vytlačená jednotka, a to ani podporovaná nemá žádný vliv na provincii, ze které se přesouvala vytlačující jednotka. Pokud dvě jednotky dostanou rozkaz k přesunu do stejné provincie a jedna z nich je vytlačena jednotkou *přicházející z této provincie*, může se útočící jednotka přesunout. Tato situace není posuzována jako nerozhodný stav, jelikož vytlačená jednotka nemá žádný vliv na provincii, ze které se přesouvala jednotka, která ji vytlačila.

Na obrázku č. 13 vytlačuje ruská armáda nacházející se v Rumunsku tureckou armádu z Bulharska. Turecká armáda a ruská armáda v Sevastopolu dostaly rozkaz k přesunu do Rumunska (Rumania), což by za normálních okolností způsobilo nerozhodný stav. Jelikož však armáda z Rumunska vytlačila armádu v Bulharsku, nemá tato armáda žádný vliv na Rumunsko. To dovoluje armádě v Sevastopolu vstoupit do Rumunska. Armáda v Bulharsku musí ustoupit.

Obrázek č.13

Turecko: A - Bul>Rum

Rusko: A - Rum>Bul; A - Ser : S - A - Rum>Bul; A - Sev>Rum

Na obrázku č. 14 přestože má turecká jednotka podporu nemůže zabránit nepodporovanému pohybu ruské armády do Rumunska, protože jednotka přicházející z Rumunska vytlačuje tureckou jednotku.

Obrázek č.14

Turecko: A Bul>Rum; F - Bla : S - A - Bul>Rum

Rusko: A - Rum>Bul; A - Gre : S - A - Rum>Bul; A - Ser : S - A - Rum>Bul; A - Sev>Rum

Pokud by v předchozích dvou příkladech Rusko nevydalo rozkaz "A - Sev>Rum" mělo by Rumunsko zůstat prázdné, ale ne díky nerozhodné situaci (v tomto případě by nerozhodná situace nenastala jak již víte). Toto téma je podrobněji rozebráno v části "*Ústupy*" na straně **???**.

Přerušení podpory

Podpora může být přerušena (cut). Přerušení podpory způsobí selhání rozkazu podpory.

Poznámka: příklady rozkazů podpory, které selhaly jsou v těchto pravidlech podtrženy, čímž je naznačeno, že byla podpora přerušena. Neoznačují to, že podporované jednotky neuspěly.

Podpora je přerušena pokud je jednotka poskytující podporu napadena z nějaké provincie, vyjma té které podporu poskytuje. Podpora je přerušena ať už je útok na podporující jednotku úspěšný či nikoliv.

Na obrázku č. 15 je podpora armády ze Slezska (Silesia) přerušena útokem armády z Čech (Bohemia). Všimněte si, že k tomu, aby byla podpora přerušena, stačilo na armádu poskytující podporu zaútočit. K přerušení podpory není nutné podporující jednotku vytlačit.

Obrázek č.15

Německo: A - Pru>War; A - Sil : S - A - Pru>War
Rusko: A - War>Holds; A - Boh>Sil

Podpora je přerušena pokud je podporující jednotka vytlačena. Je-li jednotka, které byl vydán rozkaz podporovat jinou jednotku vytlačena útokem z jiné provincie (včetně provincie, které poskytuje podporu), je podpora přerušena a jednotka, která měla podporu získat o ni přichází.

Na obrázku č. 16 *není* podpora německé armády útokem z Varšavy (Warsaw) přerušena, protože přichází z provincie, kterou jednotka podporuje. Aby došlo k přerušení podpory, musela by armáda ve Varšavě *vytlačit* armádu ve Slezsku - nestačí na ni jen zaútočit.

Obrázek č.16

Německo: A - Pru>War; A - Sil : S - A - Pru>War
Rusko: A - War>Sil

Na obrázku č. 17 ruská armáda přicházející z Pruska (Prussia) vytlačuje německou armádu ze Slezska (Silesia). Podpora slezské armády je tímto přerušena a německá armáda v Berlíně je v nerozhodné situaci s ruskou flotilou v Baltském moři.

Obrázek č.17

Německo: F - Ber>Pru; A - Sil : S - F - Ber>Pru
Rusko: A - Pru>Sil; A - War : S - A - Pru>Sil; F - Bal>Pru

Jednotka vytlačena z jedné provincie může klidně přerušit podporu v další provincii. Stejně tak jednotka vytlačena z jedné provincie může způsobit nerozhodnou situaci v jiné provincii, jednotce se může podařit přerušit podporu i když je vytlačena. Jen je potřeba se ujistit, že vytlačující jednotka nepřichází z provincie, které jednotka poskytuje podporu (vzpomeňte si na pravidlo: Vytlačena jednotka, a to ani podporovaná nemá žádný vliv na provincii, ze které se přesouvala vytlačující jednotka - viz strana ???).

Na obrázku č. 18 přestože je německá armáda v Mnichově vytlačena ruským útokem, je schopná přerušit podporu ruské armády ve Slezsku. To znemožní ruským armádám v Prusku v postupu do Berlína.

Obrázek č.18

Německo: A - Ber›Holds; A - Mun›Sil

Rusko: A - Pru›Ber; A - Sil : S - A - Pru›Ber; A - Boh›Mun; A - Tyr : S - A - Boh›Mun

Poznámka: ve složitějších situacích pomáhá nejprve určit jaké podpory, pokud nějaké, jsou přerušeny. Teprve pak přistoupit k řešení rozkazů - je to jednodušší.

ROZKAZ PŘEPRAVA (KONVOJ)

Přeprava armády přes jednu mořskou oblast (provincii)

Flotila v mořské oblasti (ne v pobřežní provincii) může přepravit jednu armádu z libovolné sousedící pobřežní provincie do jiné, s mořskou oblastí sousedící pobřežní provincie. Aby bylo možné tuto operaci provést, musí být armádě vydán rozkaz přesun do zamýšlené provincie a flotile musí být vydán rozkaz přeprava.

Poznámka: flotila nemůže přepravovat jinou flotilu.

Zapisování rozkazu přeprava

Stejně jako písmeno "S" vyjadřuje podporu, používá se písmeno "C" k vyjádření přepravy - konvoje (convoy). Následující příklad ukazuje zápis rozkazu přeprava:

A - Ank›Sev; F - Bla : C - A - Ank›Sev

Flotila nemůže v jednom kole přepravit víc než jednu armádu. V rozkaze musí být uvedeno obojí - odkud, kam bude flotila přepravovat armádu. Stejně jako u rozkazu podpory musí se rozkaz přepravy shodovat s rozkazem pro pohyb armády, která má být přepravována. Pokud by například armáda v Rumunsku dostala rozkaz k přesunu do Armenie (A - Rum›Arm) a rozkaz přeprava by byl zapsán, aby ji přepravil do Ankarý (F - Bla : C - A - Rum›Ank), pak by se přeprava neuskutečnila a armáda by zůstala v Rumunsku.

Poznámka: flotila v libovolné *pobřežní* provincii (včetně Istanbulu, Dánska a Kielu) nemůže přepravovat.

Obrázek č.19

Anglie: A - Lon›Nwy; F - Nth : C - A - Lon›Nwy

Na obrázku č. 19 přepravuje flotila nacházející se v Severním moři (North Sea) armádu z Londýna do Norska.

"Podpora" nemůže být přepravována

Přepravována může být pouze armáda. Podpora jedné armády jiné armádě nemůže být flotilou "přepravována". Například vytučněné rozkazy uvedené níže jsou nepovolené a automaticky selhávají.

Anglie: A - Pic>Bre; A - Lon : S - A - Pic>Bre; F - Eng : C - A - Lon : S - A - Pic>Bre

Francie: F - Bre : Drž pozici

Přeprava armády přes několik mořských oblastí

Nachází-li se flotily ve spolu sousedících vodních provinciích (mořských oblastech), mohou v jednom kole přepravit armádu přes všechny tyto oblasti a umístit ji do pobřežní provincie sousedící s poslední přepravující flotilou.

Obrázek č.20

Anglie: A - Lon>Tun; F - Eng : C - A - Lon>Tun; F - Mid : C - A - Lon>Tun

Francie: F - Wes : C - (English) - A - Lon>Tun

Na obrázku č. 20 se anglická armáda v rámci jednoho kola, za pomoci francouzského hráče, přesouvá z Londýna do Tuniska.

Přerušení přepravy

Vytlačení přepravující flotily způsobí selhání přepravy. Je-li flotila, které byl vydán rozkaz přeprava v průběhu kola vytlačena zůstává armáda, která měla být přepravena ve své původní provincii. Útok na přepravující konvoj, který flotilu nevytlačí přepravu nijak neovlivní.

Přeprava, která by přepravením armády v cílové provincii vyvolala nerozhodnou situaci se neuskuteční a armáda zůstává ve své původní provincii. Je-li přepravovaná armáda přepravena do provincie, ve které nemůže kvůli nerozhodné situaci s další jednotkou zůstat, nikam se nepřesouvá a zůstává ve své původní provincii (ze své původní provincie navíc může být vytlačena úspěšným útokem). Armáda může být v provincii, do které se má přepravit podporována a vyhnout se tak nerozhodné situaci.

Poznámka: v příkladech použití příkazu přepravy v těchto pravidlech, které jsou neúspěšné jsou tyto příkazy podtrženy, čímž je zároveň naznačeno, že podtržená flotila byla vytlačena. Ostatní flotily v přepravním řetězci podtržené nebudou.

Obrázek č.21

Francie: A - Spa>Nap; F - GoL : C - A - Spa>Nap; F - Tyn : C - A - Spa>Nap

Itálie: F - Ion>Tyn; F - Tun : S - F - Ion>Tyn

Na obrázku č. 21 je flotila v Tyrhénském moři (Tyrrheman Sea) vytlačena, takže francouzská armáda se nemůže přesunout ze Španělska (Spain) do Neapole (Naples).

VZÁCNÉ PŘÍPADY A PROBLEMATICKÉ SITUACE

Výše uvedená pravidla by měla vyřešit většinu situací, které mohou ve hře **Diplomacie** nastat. Nicméně může dojít k několika výjimečným a ojedinělým situacím. Tyto situace jsou vysvětleny a popsány v této kapitole.

Vytlačení vlastních jednotek

Národ nemůže vytlačit ani podporovat vytlačení některé ze svých vlastních jednotek a to ani v případě, že by k vytlačení mělo dojít neplánovaně. Toto je jediná situace, ve které může být podpora odmítnuta anebo neposkytnuta. Nicméně takovéto rozkazy mohou být vydány z jiných důvodů, například kvůli vytvoření nerozhodné situace. Následuje několik příkladů, na kterých je toto pravidlo vysvětleno.

Na obrázku č. 22 nemůže francouzská armáda v Paříži podporovaná vlastní armádou v Marseilles vytlačit svou vlastní Armádu z Burgundska.

Obrázek č.22

Francie: A - Par↳Bur; A - Mar : S - A - Par↳Bur; A - Bur : Drž pozici

Na obrázku č. 23 nemůže francouzská armáda v Paříži, ačkoliv je podporována armádou z Ruhru (Ruhr), vytlačit svou vlastní armádu z Burgundska.

Obrázek č.23

Francie: A - Par↳Bur; A - Bur↳Mar
Německo: A - Ruh : S - (Francie) A - Par↳Bur
Itálie: A - Mar↳Bur

Na obrázku č. 24 nemůže německá armáda v Ruhru podporovaná francouzskou armádou v Paříži vytlačit francouzskou armádu z Burgundska, protože Francouz nemůže podporovat útok proti jeho vlastním jednotkám. Avšak pokud by německo ještě podporovalo útok svou jednotkou (z Mnichova), byla by francouzská armáda vytlačena.

Obrázek č.24

Německo: A - Ruh↳Bur; A - Mun : Drž pozici
Francie: A - Par : S - (Německo) A - Ruh↳Bur; A - Bur : Drž pozici

Na obrázku č. 25 je německá armáda v Mnichově v nerozhodné situaci s rakouskou armádou v Tyrolii, tudíž se žádná z jeho jednotek nepřesune. Německá armáda v Ruhru a Slezsku zkouší proti komukoliv, kdo by chtěl vstoupit do Mnichova vytvořit nerozhodnou situaci. Avšak rakouská armáda v Čechách (Bohemia) potměšile podpořila německou jednotku ze Slezska do Mnichova.

Ve většině případů by tento podporovaný útok předčil nezajištěný útok z Ruhru. Ale jelikož by to mělo za následek vytlačení jedné z vlastních jednotek, přesun selhává.

Obrázek č.25

Německo: A - Mun>Tyr; A - Ruh>Mun; A - Sil>Mun

Rakousko: A - Tyr>Mun; A - Boh : S - (Německo) A - Sil>Mun

Na následujícím příkladu je ukázána situace, při které by jste mohli napsat rozkaz vytlačující vlastní jednotku, aby jste vytvořili nerozhodnou situaci. V některých případech je to velmi dobrý obranný manévr.

Na obrázku č. 26 nemůže Anglie vytlačit svou vlastní jednotku, ale její podporovaný útok proti Dánsku je nezbytný k vytvoření nerozhodné situace proti podporovanému ruskému útoku do stejné provincie.

Obrázek č.26

Anglie: F - Den>Kiel; F - Nth>Den; F - Hel : S - F - Nth>Den

Rusko: A - Ber>Kiel; F - Ska>Den; F - Bal : S - F - Ska>Den

Nerozhodné situace mezi vlastními jednotkami

Jak již bylo zmíněno výše, národ nemůže vytlačit své vlastní jednotky. Může však vytvořit nerozhodnou situaci vydáním rozkazů ke dvěma stejně silným útokům - i podporovaným - do jedné a té samé provincie. To se velmi často dělá, aby si hráč udržel kontrolu nad třemi provinciemi za pomoci dvou jednotek. Avšak pokud je jeden z útoků silnější než druhý, je úspěšný (viz příklad níže).

Na obrázku č. 27 zkouší rakouský hráč se dvěma jednotkami kontrolovat Srbsko (Serbia), Budapešť (Budapest) a Vídeň (Vienna) s tím, že Budapešť ponechá prázdnou. Avšak pohyb "A - Ser>Bud" je úspěšný, protože je nečekaně podporován ruskou armádou. Pokud by již v Budapešti byla rakouská armáda, pak by tento útok neuspěl, protože by vedl k vytlačení vlastní jednotky.

Obrázek č.27

Rakousko: A - Ser>Bud; A - Vie>Bud

Rusko: A - Gal : S - (Rakousko) A - Ser>Bud

Přerušeni podpory vlastních jednotek

Libovolný útok národa na jednu ze svých vlastních jednotek nepřerušit podporu. Toto pravidlo platí ve stejném duchu jako pravidlo pro *Vytlačení vlastních jednotek*. Národ tedy nemůže vytlačit jednu ze svých vlastních jednotek ani nemůže přerušit svou vlastní podporu.

Výměna místa při přepravě

Dvě jednotky mohou vyměnit svá místa, pokud je jedna z nich (nebo i obě) přepravována. Toto je výjimka z dříve uvedeného pravidla, které říká "Jednotky si nemohou vyměnit místa bez toho, aniž by použili přepravu - konvoj".

Na obrázku č. 28 tedy oba přesuny bez problémů proběhnou.

Obrázek č.28

Anglie: A - Lon>Bel; F - Nth : C - A - Lon>Bel

Francie: A - Bel>Lon; F - Eng : C - A - Bel>Lon

Pozemní a přepravní (námořní) cesty

V některých vzácných případech jsou rozkazy napsány tak, že se armáda může do cíle přesunout buď po zemi anebo díky konvoji (přepravě). Pokud se tak stane, postupujte podle následujících úprav:

Patří-li alespoň jedna přepravující flotila hráči, který ovládá pohybující se armádu, pak je vždy použita přeprava. Pozemní cesta je ignorována.

Nepatří-li žádná z přepravujících flotil hráči, který ovládá pohybující se armádu, je použita pozemní cesta. Nicméně hráč ovládající pohybující se armádu může použít přepravní cestu, pokud ve svém rozkaze pro pohyb armády uvede slovo "přeprava".

To zabraňuje jiným velmocím v únosu armády a přepravení proti její vůli.

Poznámka: v počítačové verzi hry **Diplomacie** je nemožné v rozkaze specifikovat způsob přesunu "přepravou". Pokud v této verzi platí buď pozemní nebo přepravní cesta, jednoduše se armáda přesune do cílové provincie. Tím může dojít k přepravě armády proti její vůli.

Víc než jedna přepravní cesta

Armáda přepravována za použití rozkazu, který lze provést několika způsoby dosáhne svého cíle, pokud zůstane alespoň jedna z přepravních cest. Rozkazy mohou být napsány tak, že umožňují použít víc než jednu cestu k přepravě armády z původní do cílové provincie. To armádě nebrání v pohybu, ledaže by byly všechny přepravní cesty přerušeny.

Na obrázku č. 29 může armáda v Londýně využít dvě přepravní cesty. Protože byla přerušena jen jedna z těchto cest, přistává anglická armáda do Belgie.

Obrázek č.29

Anglie: A - Lon>Bel; F - Eng : C - A - Lon>Bel; F - Nth : C - A - Lon>Bel

Francie: F - Bre>Eng; F - Iri : S - F - Bre>Eng

Útok přepravované armády nepřeruší podpory

Přepravovaná armáda nepřeruší podporu jednotky podporující útok proti jedné z flotil, potřebné k přepravě útočící armády. Toto je zrádná a vzácná situace, ale bez tohoto pravidla (použitého na obrázku č. 30) by mohly vznikat paradoxní situace.

U následujících rozkazů by Francie mohla argumentovat, že její armáda přerušila podporu Flotily z Neapole a zabránila tak vytlačení přepravující flotily (Francie by mohla prosazovat pravidlo: "podpora je přerušena pokud jednotka poskytující podporu je napadena z provincie, které podporu poskytuje"). Itálie by naopak mohla argumentovat, že vytlačení flotily přerušilo přepravu, takže se armáda nemohla přepravit do Neapole a podporu přerušit (Itálie by mohla prosazovat pravidlo "Vytlačení přepravující flotily způsobí selhání přepravy"). Jelikož si obě pravidla vzájemně odporují, má výše uvedené pravidlo přednost. Díky tomu je přeprava znemožněna a podpora není přerušena.

Obrázek č.30

Francie: A - Tun›Nap; F - Tyn : C - A - Tun›Nap

Itálie: F - Ion›Tyn; F - Nap : S - F - Ion›Tyn

Dvě velmi záludné situace

Následují dva složité příklady ukazují použití pravidla několika přepravních cest a pravidla útoku přepravované armády. Tyto situace jsou velmi vzácné a ve většině her se s nimi nesetkáte. Nicméně pokud by k nim došlo jsou na tomto místě uvedena pravidla jak postupovat.

Armáda s alespoň jednou možnou přepravní cestou může přerušit podporu jednotky v cílové provincii, která se pokouší podporovat útok proti flotile v alternativní přepravní cestě. Do té doby, dokud je možná alespoň jedna přepravní cesta, přerušuje přepravovaná armáda podporu poskytovanou jednotkou v cílové provincii (Vzpomeňte si na pravidlo : "Podpora je přerušena, pokud je jednotka poskytující podporu napadena z nějaké provincie, vyjma té, které poskytuje podporu").

Na obrázku č. 31 napsala Francie rozkazy tak, aby bylo možné přepravit armádu do Neapole dvěma cestami. Přesun z Tuniska sice selhává (protože v Neapoli dochází k rovnovážné situaci s flotilou), ale dochází k přerušení podpory, poskytované touto flotilou, protože se Flotile nepodařilo přerušit přepravu přes Iónské moře (Ionian Sea). Díky tomu se flotila v Římě dostává do rovnovážné situace s flotilou v Tyrhénském moři. Výsledkem je, že se žádná z jednotek nepřesouvá.

Obrázek č.31

Francie: A - Tun›Nap; F - Tyn : C - A - Tun›Nap; F - Ion : C - A - Tun›Nap

Itálie: F - Rom›Tyn; F - Nap : S - F - Rom›Tyn

Na obrázku č. 32 je flotila z Neapoli vytlačena spojenými silami armády přepravované z Tuniska a armády v Apulii (Apulia). Jelikož se může armáda z Tunisu do Neapole dostat přes Iónské moře, nemůže flotila v Neapoli podporovat útok proti flotile v Tyrhénském moři. Podpora flotily z Neapole je tedy přerušena.

Obrázek č.32

Francie: A - Tun›Nap; F - Tyn : C - A - Tun›Nap; F - Ion : C - A - Tun›Nap; A - Apu : S - A - Tun›Nap

Itálie: F - Rom›Tyn; F - Nap : S - F - Rom›Tyn

Poznámka: pokud by italské rozkazy byly napsány obráceně (útočila by jednotka z Neapole a podporovala jednotka v Římě), pak by byla flotila v Tyrhénském moři (Tyrrheman Sea) vytlačena a flotila z Neapoli by se přesunula do Tyrhénského moře.

3. FÁZE ŘEŠENÍ ROZKAZŮ

Jakmile jsou napsány, odkryty a přečteny všechny rozkazy, musí hráči (případně zvolený vůdčí hráč) vyřešit všechny vzniklé konflikty. Výsledkem řešení budou úspěšné přesuny, neúspěšné přesuny, nerozhodné situace, ústupy a zničení armád. Jednotky na hracím plánu se přesunou a odstraní, podle pravidel uvedených v následujících dvou fázích hry.

4. FÁZE ÚSTUPU A ZNIČENÍ JEDNOTEK

Po odkrytí a přečtení všech rozkazů, provedení přesunů a vyřešení konfliktů musí všechny vytlačené (poražené) jednotky ustoupit. Ústupy se zapisují stejně jako rozkazy a po napsání všech ústupů jsou ihned odkryty. Před psaním rozkazů k ústupu se neuskutečňuje žádná diplomacie ani diskuze - každý národ je řeší samostatně.

Vytlačená jednotka musí ustoupit do sousední provincie, do které se může legálně přesunout a pouze pokud v této provincii není další jednotka. Občas se stává, že jednotka musí ustoupit hlouběji do nepřátelského území.

Jednotka nemůže ustoupit do:

obsazené provincie,
provincie, ze které přišel útočník; nebo
provincie, která je prázdná díky nerozhodné situaci, ke které došlo ve stejném kole.

Není-li kam ustoupit, je vytlačená jednotka okamžitě zničena a odstraněna z hracího plánu.

PSANÍ ÚSTUPŮ

Musí-li dvě a více jednotek ustoupit, musí hráči, kterých se to týká okamžitě napsat (bez diskuze s ostatními) místa, do kterých jejich jednotky ustoupí. Napsané rozkazy jsou pak všechny

současně odkryty. Ustupující jednotky nemohou být přepravované ani podporované. Každý hráč by měl napsat provincii, ze které je jednotka vytlačena a provincii, do které ustupuje.

ZNIČENÍ JEDNOTEK

Pokud dostanou ustupující jednotky rozkaz k ústupu do stejné provincie, jsou všechny tyto jednotky zničeny - odstraněny z hracího plánu. Jestliže hráč nemůže vydat rozkaz k ústupu (není kam ustoupit) je jednotka rovněž ihned zničena a odstraněna z hracího plánu. Jednotku můžete vždy dobrovolně zničit, místo aby jste s ní ustupovali.

5. FÁZE ZÍSKÁVÁNÍ A ZTRÁCENÍ JEDNOTEK (PO PODZIMNÍM KOLE)

KONTROLOVÁNÍ ZÁSOBOVACÍCH CENTER

Na konci každého podzimního kola musí hráči zkontrolovat kolik zásobovacích center kontrolují. Národ zásobovací centrum kontroluje, pokud po kompletním odehrání podzimního kola, stojí jedna z jeho jednotek na daném zásobovacím centru.

Jakmile národ získá kontrolu nad zásobovacím centrem, může toto centrum opustit a dokud není toto centrum na konci podzimního kola obsazeno jednotkou jiného národa neztrácí nad centrem kontrolu. Jednotka, která se na zásobovací centrum přesune v průběhu jarního kola a v průběhu podzimního kola stejného roku ho opustí neovlivní vlastnictví zásobovacího centra. Stručně řečeno, národ kontroluje zásobovací centrum, dokud je na konci každého podzimního kola (po ústupech) zásobovací centrum buď neobsazené anebo obsazené některou z jeho jednotek. Pro označení vlastníka zásobovacího centra použijte žetony kontroly.

URČOVÁNÍ POČTU JEDNOTEK

Na konci každého podzimního kola (po skončení ústupů, pokud k nějakým došlo) hráči upraví počet svých jednotek tak, aby jejich množství odpovídalo počtu zásobovacích center, které kontrolují. To může mít za následek, že hráč nějaké jednotky ztratí (pokud v tomto roce ztratil kontrolu nad nějakými zásobovacími centry) anebo nějaké jednotky získá (pokud v tomto roce obsadil další zásobovací centra).

Stejně jako při ústupech jsou získané a ztracené jednotky (souhrnně označované jako "úpravy") zapsány na papír a současně odkryty bez předchozí diskuze anebo diplomacie jakéhokoliv druhu.

ZTRÁTA JEDNOTEK

Pokud národ kontroluje **méně** zásobovacích center, než kolik má momentálně jednotek, musí přebytečné jednotky rozpustit (záleží na volbě majitele).

ZÍSKÁNÍ JEDNOTEK

Pokud národ kontroluje **více** zásobovacích center, než kolik má momentálně jednotek, může na každé neobsazené zásobovací centrum v jeho domovském území umístit jednu novou jednotku. Nové jednotky nemůže umístit na zásobovací centra mimo jeho domovské území.

Příklad: francouzský hráč může v průběhu celé hry umísťovat nové jednotky jen do Paříže, Brestu anebo do Marseilles. Avšak pokud by například Marseilles kontroloval Ital a francouzský hráč by měl jednotku v Brestu, mohl by umístit jen jednu novou jednotku (do Paříže), bez ohledu na to, na kolik nových jednotek by měl v průběhu tohoto kola nárok. Pokud by francouzský hráč uvolnil Brest a znovu získal kontrolu nad Marseilles, mohl by tam po skončení dalšího podzimního kola umístit nové jednotky (pokud by na ně měl stále ještě nárok).

DALŠÍ PRAVIDLA

Do vnitrozemních provincií se zásobovacím centrem mohou být jako nové jednotky umístěny jen armády.

Při umísťování nové jednotky do zásobovacího centra v pobřežní provincii musí být v rozkaze umísťování nové jednotky specifikováno jaký typ jednotky bude umístěn. Umísťuje-li ruský hráč novou flotilu do St. Petersburgu, musí navíc určit, ke kterému pobřeží ji umístí - zda k "severnímu pobřeží" anebo k "jižnímu pobřeží".

Jsou-li všechny vaše domácí zásobovací centra obsazena vašimi jednotkami (nebo jednotkami jiných hráčů), nemůžete v průběhu právě probíhajícího podzimního kola umísťovat nové jednotky. Nezapomeňte tedy opustit některá domovská zásobovací centra, pokud máte v úmyslu získat na podzim nové jednotky.

Jsou-li všechna vaše domovská zásobovací centra pod kontrolou jiných hráčů, stále ještě můžete bojovat se zbývajícími jednotkami (jsou zásobovány z jiných, vámi kontrolovaných, zásobovacích center). V případě že nekontrolujete žádné domovské zásobovací centrum nemůžete získávat nové jednotky, dokud na konci podzimního kola znovu nepřevzmete kontrolu nad některým svým zásobovacím centrem.

Z jakéhokoliv důvodu se můžete rozhodnou nezískat a neumístit novou jednotku(y).

ZAPISOVÁNÍ ZÍSKÁVÁNÍ JEDNOTEK A ZTRÁTY JEDNOTEK

Hráči na kus papíru napíší, které jednotky rozpustí (pokud nějaké) a jaký typ jednotky ve kterém zásobovacím centru vytvoří (pokud nějaký). Tyto rozkazy se zapisují bez předchozí diplomacie anebo diskuze a jakmile jsou všechny napsány jsou současně odkryty. Všechny nejasné anebo špatně napsané rozkazy jsou ignorované.

-- Časové omezení --

Na hru Diplomacie je rozumné vyhradit si alespoň 4 hodiny. Po skončení diplomatické fáze by měl být omezen čas na psaní rozkazů na pět minut. Během psaní a čtení rozkazů, mezi pohyby a ústupy, v průběhu a po ústupech anebo v průběhu úpravy počtu jednotek by měla být zakázána veškerá konverzace.

Předtím než se shromáždí všichni hráči by nováčkům měl být dán alespoň půlhodinový výklad pravidel. Před začátkem vlastní hry by pak s nováčky mělo být odehráno několik cvičných přesunů jednotek.

-- Občanské nepokoje --

Pokud opustíte hru anebo z jakéhokoliv jiného důvodu nemůžete odevzdat rozkazy pro dané jarní nebo podzimní kolo, předpokládá se, že se vaše vláda zhroutila a v zemi zavládnou občanské nepokoje. Všechny vaše jednotky zůstávají na svých místech a nemohou se navzájem podporovat. Pokud jsou vytlačeny, jsou zničeny a musí být odstraněny z hracího plánu. Národ nezískává žádné nové jednotky.

Pokud musí národ zmítaný občanskými nepokoji odstranit nějaké jednotky, odstraňují se nejprve jednotky nejvíce vzdálené od domovského území. Jsou-li jednotky stejně daleko, pak se odstraňují nejprve flotily a teprve pak armády v abecedním pořadí provincií, ve kterých se nacházejí.

Je-li přítomno dost hráčů, je asi nejlepší, aby někdo jiný nahradil hráče, který odchází. Před začátkem hry by se hráči měli rozhodnout jakou politiku budou následovat.

-- Alternativní způsoby hry --

V této části jsou uvedena pravidla pro hru **Diplomacie**, sejde-li se méně než sedm hráčů.

Hra v šesti hráčích: hry se nebude účastnit Itálie. Italské jednotky drží pozice a brání se, ale nepodporují se. Jednotky ostatních hráčů je mohou v držení pozic podporovat. Jsou-li italské jednotky přinuceny ustoupit jsou zničeny a musí být odstraněny z hracího plánu.

Hra v pěti hráčích: hry se nebude účastnit Itálie a Německo (platí to samé co pro Itálii výše).

Hra ve čtyřech hráčích: jeden hráč hraje za Anglii a ostatní hráči hrají za následující dvojice národů: Rakousko/Francii, Německo/Turecko a Itálii/Rusko.

Hra ve třech hráčích: jeden hráč hraje za Anglii/Německo/Rakousko; druhý za Rusko/Itálii a třetí za Francii/Turecko.

Hra ve dvou hráčích: tato verze může být hrána také jako simulace první světové války. Jeden z hráčů kontroluje Anglii/Francii/Rusko a druhý Rakousko/Německo/Turecko. Itálie je neutrální a na italské území není možné vstupovat. Hra začíná v roce 1914. Před podzimní úpravou roku 1914 hodíte mincí. K vítězovi se na jaře roku 1915 připojí Itálie. Hráč, který jako první kontroluje 24 zásobovacích center se stává vítězem. Je to také příjemný způsob jak se dva začínající hráči mohou naučit pravidlům hry.

Ačkoliv při hře ve 2, 3 anebo 4 hráčích hraje některý hráč za víc než jednu zemi, určuje se kontrola zásobovacích center pro každou zemi samostatně. Jako v normálních pravidlech úprava počtu jednotek musí být pro každou zemi provedena podle aktuálního vlastnictví zásobovacích center.

-- Příklady zahajovacích pohybů --

Vzorová hra uvedená v této části vám ukáže některé z typických zahajovacích tahů **Diplomacie**. Je zaměřena především na psaní a řešení rozkazů. Nezachycuje žádné strategie,

diplomatické aliance anebo vyjednávání. Navíc by to vyžadovalo příliš prostoru, aby bylo možné zaznamenat všechny diskuze, které by se mohly odehrávat.

Při pročítání rozkazů můžete sestavit hrací plán, umístit na něj jednotky a přesouvat je podle uvedených rozkazů, aby jste si dokázali lépe představit vzniklé situace. Jakmile pochopíte výsledek, přesuňte jednotky do nových pozic.

Jaro 1901

Rakousko: A - Vie>Tri, A - Bud>Gal, F - Tri>Alb
Anglie: A - Lvp>Yor, F - Lon>Nth, F - Edi>Nrg
Francie: A - Par>Bur, A - Mar>Spa, F - Bre>Pic
Německo: A - Ber>Kie, A - Mun>Ruh, F - Kie>Den
Itálie: A - Ven>Pie, A - Rom>Ven, F - Nap>lon
Rusko: A - Mos>Ukr, A - War>Gai, F - StP>Bot, F - Sev>Bla
Turecko: A - Con>Bul, A - Smy>Con, F - Ank>Bla

Komentář: všechny rozkazy jsou úspěšně vykonány s výjimkou dvou jednotek, kterým byl vydán rozkaz k přesunu do Černého moře (Black Sea) a dvou jednotek, kterým byl vydán rozkaz k přesunu do Haliče (Galicia).

Klíčové pravidlo: jednotky se stejnou silou se pokoušejí obsadit stejnou provincii a proto všechny tyto jednotky zůstávají ve svých původních provinciích.

Ústupy: žádné.

Podzim 1901

Rakousko: A - Tri : Drž pozici, A - Bud>Ser, F - Alb>Gre
Anglie: A - Yor>Nwy, F - Nth : C - A - Yor>Nwy, F - Nrg>Bar
Francie: A - Bur>Mar, A - Spa>Port, F - Pic>Bel
Německo: A - Kie>Hol, A - Ruh>Bel, F - Den : Drž pozici
Itálie: A - Ven : Drž pozici, A - Pie>Mar, F - lon>Tun
Rusko: A - Ukr : S - F - Sev>Rum, A - War>Gal, F - Bot>Swe, F - Sev>Rum
Turecko: A - Bul>Ser, A - Con>Bul, F - Ank>Bla

Komentář: jednotky, kterým byl vydán rozkaz k přesunu do Belgie, Marseilles a Srbska (Serbia) se nepřesunují.

Klíčové pravidlo: jednotky se stejnou silou se pokoušejí obsadit stejnou provincii a proto všechny tyto jednotky zůstávají ve svých původních provinciích.

Komentář: ani rozkaz "Con-Bul" se nezdaří.

Klíčové pravidlo: nepřesunutí jedné jednotky může zabránit sérii přesunu dalších jednotek.

Ústupy: žádné.

Získání nových jednotek: podívejte se na zásobovací centra. Anglie, Turecko, Rakousko a Itálie mají každý nárok na jednu novou jednotku. Rusko a Německo mají nárok na dokonce dvě nové jednotky. Všichni hráči zapíší své rozkazy pro umístění nově získaných jednotek a současně je odhalí. Anglie umísťuje novou flotilu do Edinburghu (rozkazem zapsaným ve tvaru "F - Edt"). Německo umísťuje nové jednotky do "F - Kie" a "A - Mun". Rusko umísťuje nové jednotky do "A - StP" a "A - Sev". Turecko umísťuje novou jednotku do "A - Smy". Rakousko umísťuje novou jednotku do "A - Vie". Itálie umísťuje novou jednotku do "F - Nap". Francie umísťuje novou jednotku do "F - Mar". Francie získává novou jednotku za Portugalsko (Portugal), ale ne za Španělsko, přes které jeho armáda v jarním kole jen prošla.

Jaro 1902

Rakousko: A - Tri>Bud, A - Vie>Bud, A - Bud>Ser, F - Gre : Drž pozici
Anglie: A - Nwy>StP, F - Nth>Nwy, F - Bar : S - A - Nwy>StP, F - Edi>Nth
Francie: A - Bur : S - F - Pic>Bel, A - Por>Spa, F - Pic>Bel, F - Mar : Drž pozici
Německo: A - Hol>Bel, A - Ruh : S - A - Hol>Bel, A - Mun>Bur, F - Den : Drž pozici, F - Kie>Hol
Itálie: A - Ven : Drž pozici, A - Pie>Mar, F - Tun>Wes, F - Nap>Tyn
Rusko: A - Ukr : S - F - Rum, A - Gal>Bud, A - StP>Nwy, A - Sev : S - F - Rum, F - Swe : S - A - StP>Nwy; F - Rum : Drž pozici
Turecko: A - Bul>Rum, A - Con>Bul, A - Smy>Arm, F - Bla : S - A - Bul>Rum

Komentář: ruské a anglické jednotky na hranici Norska / St. Petersburgu se nemohou přesunout.

Klíčové pravidlo: (1) jednotky se stejnou silou se pokoušejí obsadit stejnou provincii a proto všechny tyto jednotky zůstávají ve svých původních provinciích. (2) Jednotky si nemohou vyměnit místa nepoužijí-li přepravu.

Komentář: díky tomu zůstávají stát i anglické flotily v Severním moři a v Edinburghu.

Klíčové pravidlo: nepřesunutí jedné jednotky může zabránit sérii přesunu dalších jednotek.

Švédsko a Norsko spolu na jihu sousedí podél pobřeží a tudíž flotila ve Švédsku může podporovat útok na Norsko.

Komentář: rozkazy vydané jednotkám k přesunu do Budapešti jsou také neúspěšné.

Klíčové pravidlo: jednotky se stejnou silou pokoušející se obsadit stejnou provincii zůstávají ve svých původních provinciích.

Rakouské loďstvo v Řecku nemůže podporovat přesun do Srbska. Protože se flotila nemůže přesunout do vnitrozemní provincie (Srbska), nemůže jí ani poskytnout podporu.

Turecký útok na Rumunsko, ačkoliv je podporován, je neúspěšný, protože Rusko má více jednotek podporující udržení Rumunska (útočící dvě jednotky proti třem bránícím jednotkám).

Komentář: Selže také mnoho dalších rozkazů, včetně přesunu Turecka do Bulharska, Itálie do Marseilles a Německa do Burgundska.

Klíčové pravidlo: nepřesunutí jedné jednotky může zabránit sérii přesunu dalších jednotek.

Komentář: německý útok na Burgundy z Mnichova přeruší francouzskou podporu. Díky tomu se podporovaná německá armáda může přesunout do Belgie (dvě útočící jednotky proti jedné, která drží pozice).

Klíčové pravidlo: Podpora je přerušena, je-li podporující jednotka napadena z kterékoliv provincie s výjimkou té, které poskytuje podporu.

Ústupy: žádné.

Podzim 1902

Rakousko: A - Vie>Gal, A - Tri>Bud, A - Ser : S (Turecko) A - Bul>Rum, F - Gre : Drž pozici
Anglie: A - Nwy>StP, F - Bar : S - A - Nwy>StP, F - Nth>Nwy, F - Edi>Nth
Francie: A - Bur>Bel, F - Pic : S - A - Bur>Bel, A - Spa : S - F - Mar, F - Mar : S - A - Spa
Německo: A - Ruh>Bur, A - Mun : S - A - Ruh>Bur, A - Bel : S - A - Ruh>Bur, F - Den>Swe, F -
Hol : S - A - Bel
Itálie: A - Ven>Pie, A - Pie>Mar, F - Wes>NAf, F - Tyn>GoL
Rusko: A - StP>Nwy, F - Swe : S - StP>Nwy, F - Rum : S - A - Sev, A - Sev : S - F - Rum, A - Gal
: S - F - Rum, A - Ukr : S - A - Sev
Turecko: A - Bul>Rum, A - Con>Bul, A - Arm>Sev, F - Bla : S - A - Bul>Rum

Závěr: v tomto okamžiku, kdy jsou všechna neutrální zásobovací centra kontrolována některým ze sedmi národů, jsou uzavřeny částečné aliance a mezi hráči nastaly jisté konflikty, ukončíme naši ukázkou zahájení hry. Nesnažili jsme se zde analyzovat strategii anebo taktiku našich fiktivních hráčů. Detailní pohled na složitost, strategii a taktiku přesunů ve hře Diplomacie můžete nalézt na webové stránce: www.avalonhill.com

-- 22 pravidel pomáhajících při řešení rozkazů --

V této části je uveden užitečný přehled všech pravidel potřebných k vyřešení rozkazů a problematických herních situací. Nedokážete-li vyřešit vzniklý problém na základě tohoto přehledu, podívejte se na přesný popis a příklady uvedené v těchto pravidlech týkajících se konkrétní situace.

1. Všechny jednotky mají stejnou sílu.
2. V jednom okamžiku může být v každé provincii vždy jen jedna jednotka.
3. Jednotky se stejnou silou, pokoušející se obsadit stejnou provincii zůstávají všechny ve svých původních provinciích.

4. Nerozhodné situace nenutí jednotku, která již je v provincii, ve které k nerozhodné situaci došlo, aby ustoupila.

5. Nepřesunutí jedné jednotky může zabránit sérii přesunu dalších jednotek.

6. Jednotky si nemohou vyměnit místa, pokud nepoužijí konvoj (přepravu).

7. Tři a více jednotek si mohou v průběhu jednoho kola vyměnit provincie, pokud si žádná z nich přímo nevymění místa.

8. Jednotka, které **nebyl** vydán rozkaz k přesunu může být podporována rozkazem podpora, ve kterém je uvedena jen podporovaná provincie.

9. Jednotka, které **byl** vydán rozkaz k přesunu může být podporována jedině rozkazem podpora, ve kterém je uveden zamýšlený přesun podporované jednotky.

10. Vytlačená jednotka může před vytlačáním ještě zapříčinit nerozhodnou situaci v jiné provincii, než ze které je vytlačena.

11. Vytlačená jednotka, a to ani podporovaná, nemá žádný vliv na provincii, ze které se přesouvala vytlačující jednotka.

12. Národ nemůže vytlačit nebo podporovat vytlačení některé ze svých vlastních jednotek a to ani v případě, že by k vytlačení mělo dojít neplánovaně.

13. Podpora je přerušena, je-li podporující jednotka napadena z kterékoliv provincie s výjimkou té, které poskytuje podporu.

14. Podpora je přerušena, je-li podporující jednotka vytlačena.

15. Jednotka vytlačená z jedné provincie může stále přerušit podporu v další provincii.

16. Útok národa na některou ze svých jednotek nepřeruší její podporu.

17. Vytlačení flotily potřebné pro uskutečnění přepravy způsobí selhání přepravy.

18. Přeprava, která by přepravením armády zapříčinila vznik nerozhodné situace neproběhne a armáda zůstává v původní provincii.

19. Dvě jednotky si mohou vyměnit místa je-li jedna nebo obě přepravována. Toto je výjimka z pravidla č. 6.

20. Armáda přepravována za použití rozkazu, který lze provést několika způsoby dosáhne svého cíle, pokud zůstane alespoň jedna z přepravních cest.

21. Přepravovaná armáda nepřeruší podporu jednotky podporující útok proti jedné z flotil, potřebné k přepravě útočící armády (toto pravidlo má přednost před pravidlem č. 13).

22. Armáda s alespoň jednou možnou přepravní cestou může přerušit podporu jednotky v cílové provincii, a která se pokouší podporovat útok proti flotile v alternativní přepravní cestě (toto pravidlo má přednost před pravidlem č. 21).

-- Slovníček pojmů --

Abbreviations - zkratky
Armies - pozemní armáda
Boundaries - hranice
Coastal provinces - pobřežní provincie
Countries - státy, národy
Disbanding - rozprchnutí se; zničení jednotek
Dislodged - vytlačena
Fall - podzim
Fleets - flotily, loďstvo
Great Power - evropská velmoc / stát
Hold - držení pozice
Inland provinces - provincie uvnitř pevniny
Order - rozkaz
Retreat - ústup
Spring turn - jarní kolo
Standoffs - nerozhodné výsledky, rovnováha
Supply centers - zásobovací centra
Supported - podporovaný
Units - jednotky
Water provinces - mořské oblasti



WWW.BLACKFIRE.CZ