

DIPLOMACIA

A diplomacia é fascinante e envolve um sem-número de aspirações pessoais e tomadas de posição, frente aos problemas que surgem a cada momento no cenário político internacional. O jogo da Diplomacia se desenvolve num tabuleiro que representa o mapa político da Europa em 1900 e seus participantes reproduzem e modificam as situações que antecederam a Primeira Guerra Mundial.

O jogo da Diplomacia pode ser jogado por três e até 7 pessoas, cada uma representando uma das grandes potências: Inglaterra, Alemanha, Rússia, Império Austro-Húngaro, Turquia, Itália e França.

Compõem o jogo: 1 tabuleiro, 1 bloco para anotações das ordens, 7 conjuntos de peças, que são chamadas aqui de unidades e representam exércitos (que só movimentam-se sobre a terra) e armadas (que só movimentam-se pela água e pelas costas marítimas) e 35 suportes plásticos para as peças.

RESUMO DO JOGO

Basicamente o jogo está dividido em três fases, a fase de diplomacia onde se fazem os acordos e planejamentos, a fase de escrita das ordens de movimentos das peças e a fase dos acertos após a leitura das ordens.

Sempre no início de cada ofensiva (elas se desenvolvem em ofensivas sucessivas de inverno e de verão) há um período de diplomacia de 5 minutos, buscando-se apoio e alianças para a próxima ofensiva.

Após este período existe a fase de escrita das ordens de cada jogador para seus exércitos e armadas que é também de 5 minutos. Depois de escritas as ordens, que visam basicamente aumentar o número de centros de abastecimento controlados pela potência, estas são lidas em voz alta pelos jogadores.

Assim que todos leram suas ordens resolvem-se os movimentos, retrocedimentos e conflitos decorrentes delas.

No final de cada ofensiva de verão é feito o acerto de unidades de acordo com o número de centros de abastecimento ganhos ou perdidos.

Note que as duas ofensivas (inverno e verão) são basicamente iguais. A única diferença é que apenas no fim da ofensiva de verão há o acerto de unidades para os jogadores que ganharam ou perderam centros de abastecimento. Detalharemos posteriormente cada uma destas fases.

OBJETIVO

O objetivo do jogo é obter o controle da Europa, conquistando os centros de abastecimento. Para isto é necessário que o jogador tenha a maioria de peças no tabuleiro ou seja 18 unidades (entre exércitos e armadas). No entanto para se chegar nesta situação pode-se levar várias horas, e assim recomenda-se estabelecer um prazo para o final do jogo. (Sugerimos de 3 a 4 horas). O jogador que no final deste prazo tiver maior número de peças no tabuleiro será o vencedor.

PREPARAÇÃO PARA O JOGO

A ação do jogo se desenrola em ofensivas intercaladas de inverno e verão iniciando no inverno de 1901. As sete potências são representadas por cores diferentes: assim a Rússia é amarela, a França é azul, etc. A cor laranja representa os países neutros e a branca os territórios proibidos. Repare que as grandes potências estão divididas em províncias, cada uma separada das outras por linhas tracejadas. Algumas destas províncias são caracterizadas por um ponto negro, e correspondem aos centros de abastecimento.

Os países neutros são considerados como uma só província. Por exemplo: Finlândia é uma província, Suécia outra e a Noruega constitui uma terceira. As fronteiras entre os países são representadas por linhas cheias e o mar é dividido em regiões de água por linhas tracejadas.

Antes de se iniciar o jogo distribui-se, por qualquer forma de sorteio, as grandes potências entre os jogadores. A seguir faz-se a distribuição inicial das unidades, cada grande potência controla 3 centros de abastecimento; cada centro corresponde a uma unidade e portanto cada potência possui 3

unidades, exceto a Rússia que controla 4 centros e tem 4 unidades.
Estas unidades são distribuídas da seguinte forma:

	EXÉRCITOS	ARMADAS
INGLATERRA	LIVERPOOL	LONDRES; EDIMBURGO
ALEMANHA	BERLIM; MUNICH	KIEL
RÚSSIA	MOSCOU; VARSÓVIA	SEBASTOPOL, S. PETESBURGO (COSTA SUL)
TURQUIA	CONSTANTINOPLA; SMYRNA	ANKARA
IMP. AUSTRO-HÚNGARO	VIENA; BUDAPESTE	TRIESTE
ITÁLIA	VENEZA	ROMA; NÁPOLES
FRANÇA	PARIS; MARSELHA	BREST

O JOGO

O jogo está dividido basicamente em três fases que se sucedem alternadamente durante toda sua duração: 1 — a fase de diplomacia;
2 — a fase de escrita e leitura das ordens;
3 — a fase de acertos após a leitura das ordens.

A FASE DE DIPLOMACIA

Qualquer ofensiva (tanto de inverno como de verão), é precedida por um período de diplomacia no qual as estratégias individuais e conjuntas são planejadas. Este período dura 5 minutos e este tempo deve ser respeitado a qualquer custo. Se os períodos de diplomacia começarem a se tornar muito longos o jogo perderá muito em movimentação.

Durante a fase de diplomacia são feitas negociações e cada jogador pode falar o que quiser e conversar com qualquer outro jogador, em aberto ou separadamente. As negociações envolvem alianças, planos conjuntos, troca e até mesmo venda de informações, criação e divulgação de rumores, espionagem, declarações, acusações, etc. No começo do jogo esta fase é um tanto nebulosa, mas à medida que o jogo se desenvolve mais a sua importância é notada.

NO PERÍODO DE DIPLOMACIA NADA É SAGRADO. DECIDIR EM QUEM CONFIAR É PARTE DO JOGO.

A FASE DE ESCRITA E LEITURA DAS ORDENS DO JOGO

Depois de cada período de diplomacia cada jogador escreve na sua folha de anotações uma ordem para cada uma de suas peças: estas ordens uma vez escritas não podem mais ser desfeitas. Cada jogador mantém suas ordens em segredo até o final do tempo permitido para escrevê-las que é também de 5 minutos. Terminado este tempo os jogadores começam a ler suas ordens, iniciando pela Inglaterra e seguindo em sentido horário até a França. Cada jogador tem o direito de verificar se a ordem lida por um jogador é a mesma que ele havia escrito em sua folha de anotações. Uma ordem ilegal (o que está escrito não é a ordem lida) é ignorada e o jogador é obrigado a obedecer a ordem escrita.

As ofensivas são feitas alternadamente. A primeira ofensiva corresponde ao "Inverno de 1901", a segunda ao "Verão de 1901", a terceira ao "Inverno de 1902" e assim por diante.

Ao se escrever uma ordem deve-se escrever primeiro a província onde a unidade está situada, depois a ordem propriamente dita e se for o caso para onde a unidade se dirige. As ordens devem ser **totalmente explícitas** e seguir as seguintes regras:

- Somente uma unidade pode ocupar ao mesmo tempo uma província ou região de água;
- Cada jogador pode dar ordens a todas, algumas ou nenhuma de suas unidades;
- Uma unidade só pode receber uma ordem de cada vez;
- As províncias em branco são consideradas proibidas e nenhuma unidade pode ocupá-las.

AS ORDENS

1 — PERMANECER: A unidade simplesmente fica onde está.

2 — MOVIMENTAÇÃO:

Movimento dos exércitos:

a) Os exércitos podem se mover para qualquer província **vaga E adjacente**.

b) Os exércitos não podem andar numa região de água mas podem cruzá-la se transportados por uma armada. (Ver item 4 — TRANSPORTE).

Movimento das armadas:

a) As armadas podem se mover para qualquer região de água, **vaga E adjacente**; ou para qualquer costa de província **vaga E adjacente**;

b) Uma armada na costa de uma província ocupa toda a província e portanto não pode haver um exército (nem outra armada) ocupando a mesma província ao mesmo tempo;

c) As armadas podem se mover para a costa de uma outra província somente se esta for adjacente, ao longo da costa, à província que ela ocupa inicialmente. Por exemplo: uma armada pode se mover de Roma para Toscana, mas não de Roma para Veneza, porque suas costas não são adjacentes (vide tabuleiro).

d) Uma armada na costa de uma província não controla o alto-mar, isto é, a região de água adjacente a esta província, distante da costa. Para controlar o alto-mar ela deve mover-se para a região de água propriamente dita e aí passa a não ter mais contato com a terra, sendo portanto possível a uma outra unidade ocupar a província;

e) Uma armada em alto-mar controla toda a região de água e nenhuma outra armada pode mover-se para aquela região.

3) APOIO: As unidades podem "apoiar" outras unidades que estejam em províncias adjacentes a ela.

Neste caso uma unidade se move com a força própria somada à força de todos os apoios, a menos que exista uma oposição de força maior ou igual.

Ex.: Supondo que uma unidade equivalha a uma força numérica de "1" ao ser apoiada por outra ela passa a ter uma força de "2", se for apoiada por duas passa a ter uma força de "3", e assim por diante.

Os exércitos não podem dar apoio em alto-mar, mas as armadas podem dar apoio aos exércitos desde que estejam em regiões de água adjacentes à província onde esteja o exército apoiado. As armadas não podem dar apoio em províncias que não tenham costa marítima. Quando uma unidade vai se mover para um determinado local e se deseja apoiá-la, o apoio deve ser dado, na região a que ela se dirige e não na região de origem. Portanto para se ordenar um apoio é necessário escrever na folha de anotações o local onde está a unidade que dá apoio, a palavra "apoio" e a localização e o destino da unidade apoiada. Veja agora dois exemplos de ordem de apoio: "Exército da Picardia apoia exército de Marselha para a Burgúndia"; "Armada do Mar Tirreno apoia exército do Piemonte para Toscana".

Uma unidade que recebe uma ordem de permanecer pode receber apoio em sua posição e deste modo ela estará mais forte para resistir aos ataques que porventura sofrer. As unidades apoiadas podem também apoiar porém não existe um apoio em cadeia. Somente unidades em províncias que possuam fronteiras comuns podem apoiar e ser apoiadas. Por exemplo se uma unidade está na Boêmia e uma em Viena, esta pode apoiar uma que esteja em Trieste mas a da Boêmia não pode apoiar a de Trieste (vide tabuleiro).

BLOQUEIO DE APOIO: Se uma unidade que está apoiando é atacada, o apoio fica imediatamente anulado. Mesmo que a unidade atacante seja mais fraca e não possa completar seu movimento, ainda assim o apoio é anulado.

4) **TRANSPORTE:** Quando uma armada estiver em alto-mar ela poderá transportar um exército de qualquer província que tenha costa na sua região de água para outra província que também tenha costa na mesma região de água. Para que o transporte possa ser realizado o exército recebe ordem de movimento de uma província para outra e a armada recebe a ordem de transportá-lo.

A ordem de transporte deve dar a localização e o destino do exército que será transportado. Veja um exemplo de ordem de transporte: "Exército da África do norte para a costa sul da Espanha, Armada do Mediterrâneo oeste transporta o exército da África do norte para a costa sul da Espanha".

A armada deve estar situada em alto-mar da região de água; ela não poderá transportar se estiver na costa da província. Uma armada não pode se mover nem dar apoio durante o movimento de transporte.

Se um jogador tem duas ou mais armadas em regiões de água adjacentes, ele pode transportar um exército através de todas estas regiões de água.

OBS.: Se uma armada que transporta for atacada por uma unidade mais forte, ela será deslocada e não poderá mais fazer o transporte, porém se for atacada por uma unidade mais fraca ela ainda assim poderá fazer o transporte.

3 — **ACERTOS APÓS A LEITURA DAS ORDENS:** no final de cada movimento, quando todos os jogadores tiverem lido as suas ordens deve-se fazer os acertos de peças no tabuleiro para verificar as novas situações criadas.

Os acertos a serem feitos são os seguintes:

CONFLITOS: denomina-se conflito a situação em que duas ou mais unidades desejam ocupar uma mesma posição.

1.º) uma unidade **tem mais força**. Neste caso o jogador mais forte executa a ordem e o outro deverá permanecer na sua posição ou retroceder, dependendo da situação.

2.º) se as unidades **têm a mesma força**, podem ocorrer três casos:

a) Se duas unidades recebem ordem de se mover para uma mesma região, nenhuma delas pode se mover;

b) Se uma unidade recebe ordem de permanecer ou caso ela esteja impedida de fazer seu movimento, e uma outra unidade recebeu ordem de se mover para a sua posição, esta última está proibida de fazer seu movimento;

c) Se duas unidades recebem ordem de se mover uma para a posição da outra, isto é, trocar de posição, nenhuma das duas pode fazer seu movimento.

As três situações acima são chamadas "impasse de movimento". Assim como as outras regras que regem os conflitos, estas regras aplicam-se tanto para as armadas como para os exércitos, que somente são diferentes quanto aos lugares onde podem realizar seus movimentos.

No caso de conflito entre unidades com mesmo apoio, deve-se seguir as regras acima.

RETROCEDIMENTOS: Quando em virtude de um conflito uma unidade perde sua posição, devem ser obedecidas as seguintes ordens de retrocedimentos:

a) As unidades devem retroceder para uma região adjacente disponível;

b) As unidades não podem retroceder para uma região ocupada, nem para onde partiu o ataque, nem para um local que tenha sido deixado vago devido a um impasse de movimento. Caso não exista local disponível para se mover, então a unidade é eliminada e retirada do tabuleiro;

c) Se duas unidades são obrigadas a retroceder para o mesmo local, então ambas são eliminadas.

CONQUISTA DOS CENTROS DE ABASTECIMENTO: Se depois de um ano do jogo (uma ofensiva de inverno e uma de verão) um jogador conseguiu conquistar um centro de abastecimento durante a ofensiva de inverno e mantê-lo durante a de verão, ou então conquistá-lo no verão, diz-se que este jogador conquistou aquele centro de abastecimento.

Uma vez que a conquista foi estabelecida, o centro pode ser deixado vago pelo tempo que o jogador quiser e ainda assim será considerado seu. Somente no caso de uma invasão por outra potência é que o jogador perde sua posse.

No fim de cada ofensiva de verão, após terem sido realizados todos os movimentos e retrocedimentos, é feito o acerto das unidades de cada jogador. Cada grande potência deverá ter no total, tantas unidades quanto forem os centros de abastecimento que ela controlar.

Caso algum jogador tenha unidades a mais ele poderá escolher quais deseja tirar. Quando se ganha unidades deve-se colocá-las uma em cada centro de abastecimento de seu país de origem, desde que estes centros estejam sob seu controle. Evidentemente estes centros deverão estar vagos pois duas unidades não podem ocupar uma mesma região.

Os jogadores devem especificar se desejam receber exércitos ou armadas nas províncias que tenham costas marítimas. Se todos os centros de abastecimento do seu país estiverem ocupados por unidades próprias ou estiverem em poder do inimigo o jogador não poderá receber nenhuma unidade. Ele recebe as unidades e as conserva consigo até que em um movimento de verão posterior a situação seja corrigida e ele possa colocar suas unidades no tabuleiro.

REGIÕES COM PARTICULARIDADES NOS MOVIMENTOS

a) KIEL E CONSTANTINOPLA: Em virtude dos caminhos de água existentes dentro destas províncias, as armadas podem entrar por uma costa e sair por outra. Por exemplo uma armada pode chegar em Kiel pela Baía de Heligoland e na jogada seguinte seguir para a costa de Berlim.

Os exércitos podem também cruzar sem transporte o canal que divide Constantinopla.

b) BULGÁRIA, ESPANHA E SÃO PETESBURGO: Estas províncias têm duas costas. Quando uma armada chega numa destas províncias por uma das costas, deve deixá-la por esta mesma costa. Ao se escrever a ordem deve-se especificar a costa que se deseja entrar. No entanto uma armada em qualquer uma das costas controla toda a província.

c) SUÉCIA E DINAMARCA: Pelo fato de existirem diversas ilhas que fazem parte da Dinamarca, tanto os exércitos como as armadas podem se mover diretamente da Suécia para a Dinamarca e vice-versa.

Uma armada que move-se do Mar Báltico para Skagerrak ou vice-versa, deve primeiro passar pela Suécia ou pela Dinamarca, para depois dirigir-se ao seu destino.

ATENÇÃO: Note que a Dinamarca não faz fronteira com Berlim.

REGRAS PARA MENOS DE SETE JOGADORES

No caso de 6 jogadores deve-se eliminar a Turquia e a Bulgária. As unidades não podem se mover para estas províncias e as armadas podem se mover diretamente do Mar Negro para o Mar Egeu.

Com 5 jogadores, a Rússia e a Romênia também deverão ser eliminadas, com 4 jogadores, retira-se também a Grécia e a Sérvia, e duas províncias do Império Austro-Húngaro: Budapeste e Galícia. Trieste e Viena deverão ser considerados como centros de abastecimento neutros, como a Bélgica, Holanda, etc. Com três jogadores elimina-se todo o Império Austro-Húngaro, a Itália, a Tunísia e a África do norte. Se um jogador resolve abandonar o jogo, assume-se que caiu o governo de seu país. Suas unidades permanecem nas posições em que estavam e valem como uma unidade normal, porém não podem mover-se nem apolar-se umas às outras. Se forçadas a retroceder, elas não o fazem e são retiradas do tabuleiro. Este país não pode ganhar unidades e se tiver que retirar alguma, é retirada a unidade mais distante do seu país de origem e as armadas antes dos exércitos.

GROW — PRODUTOS PARA RECREAÇÃO LTDA.

Rua Cassandoca, 499 — Tels.: 92-2733 - 93-3802 - 92-3497 — CEP 03169 — S. Paulo
Estaremos à disposição para responder qualquer dúvida referente a este ou qualquer outro produto de nossa linha.

**EXEMPLO DE JOGO
COM COMENTÁRIOS E INTERPRETAÇÕES DO JOGO**

ATENÇÃO: para melhor entendimento disponha as peças sobre o tabuleiro e simule as jogadas.
INVERNO DE 1901

E = exército
A = armada

Antes de serem anotadas as ordens sempre há uma Fase de Diplomacia.

Inglaterra	E de Liv. para Yor.; A de Lon. para Mar do Norte; A de Edi. para Mar da Nor.;
Alemanha	E de Ber. para Kie.; E de Mun. para Ruh.; A de Kie. para Din.;
Rússia	E de Mos. para Ucr.; E de Var. para Gal.; A de S. Pet. para Golfo da Bot.; A de Seb. para Mar Neg.;
Turquia	E de Con. para Bul.; E de Smy. para Con.; A de Anc. para Mar Neg.;
I. Austro-Húngaro	E de Vie. para Tri.; E de Bud. para Gal.; A de Tri. para Alb.;
Itália	E de Ven. para Pie.; A de Rom. para Mar Tir.; A de Nap. para Mar Jon.;
França	E da Pic. para Bur.; E de Mar. para Esp.; A de Bre. para Pic.;

Todos os movimentos podem ser realizados, menos os movimentos para o Mar Negro (Turquia e Rússia) e para a Galícia (Rússia e I. Austro-Húngaro). Estes dois últimos estão na situação de impasse de movimento. Nesta ofensiva não houve retrocedimentos.

VERÃO DE 1901

Fase de Diplomacia

Inglaterra	E de Yor. para a Nor.; A do Mar do Norte transporta E de Yor. para Nor.; A do Mar da Nor. para Mar Bar.;
Alemanha	E de Kie. para Hol.; E de Ruh. para Bel.; A permanece;
Rússia	E da Ucr. apoia A de Seb. para Rum.; E de Var. para Gal.; A de Bot. para Sue.;
Turquia	E da Bul. para a Ser.; E de Con. para Bul.; A de Anc. para Mar Neg.;
I. Austro-Húngaro	E de Tri. permanece; E de Bud. para Ser.; A da Alb. para Gre.;
Itália	A do Mar Tir. para Med. Oeste; E do Pie. para Mar.; A do Mar Jon. para Tun.;
França	E da Bur. para Mar.; E da Esp. para Por.; A da Pic. para Bel.;

Os movimentos para Marselha, Bélgica e Sérvia não podem ser realizados, devido a igualdade de forças. Como o exército da Bulgária não pode se mover para a Sérvia, o exército de Constantinopla também não pode se mover para a Bulgária. Não há retrocedimentos. No final desta ofensiva os jogadores verificam quantos centros de abastecimento estão controlando. Neste exemplo a Inglaterra, o I. Austro-Húngaro, a Itália e a França têm direito a receber uma unidade, a Rússia e a Alemanha têm direito a duas unidades. A Inglaterra coloca uma armada em Edimburgo, a Alemanha coloca uma armada em Kiel e um exército em Munich, a Rússia coloca um exército em S. Petesburgo e um exército em Sebastopol, a Turquia coloca um exército em Smyrna, o I. Austro-Húngaro coloca um exército em Viena, a Itália coloca um exército em Veneza e a França coloca uma armada em Marselha.

Note que a França ganhou uma unidade por Portugal mas nenhuma pela Espanha, pois a unidade somente passou pela Espanha em uma ofensiva de inverno não permanecendo até o final da ofensiva de verão.

INVERNO DE 1902

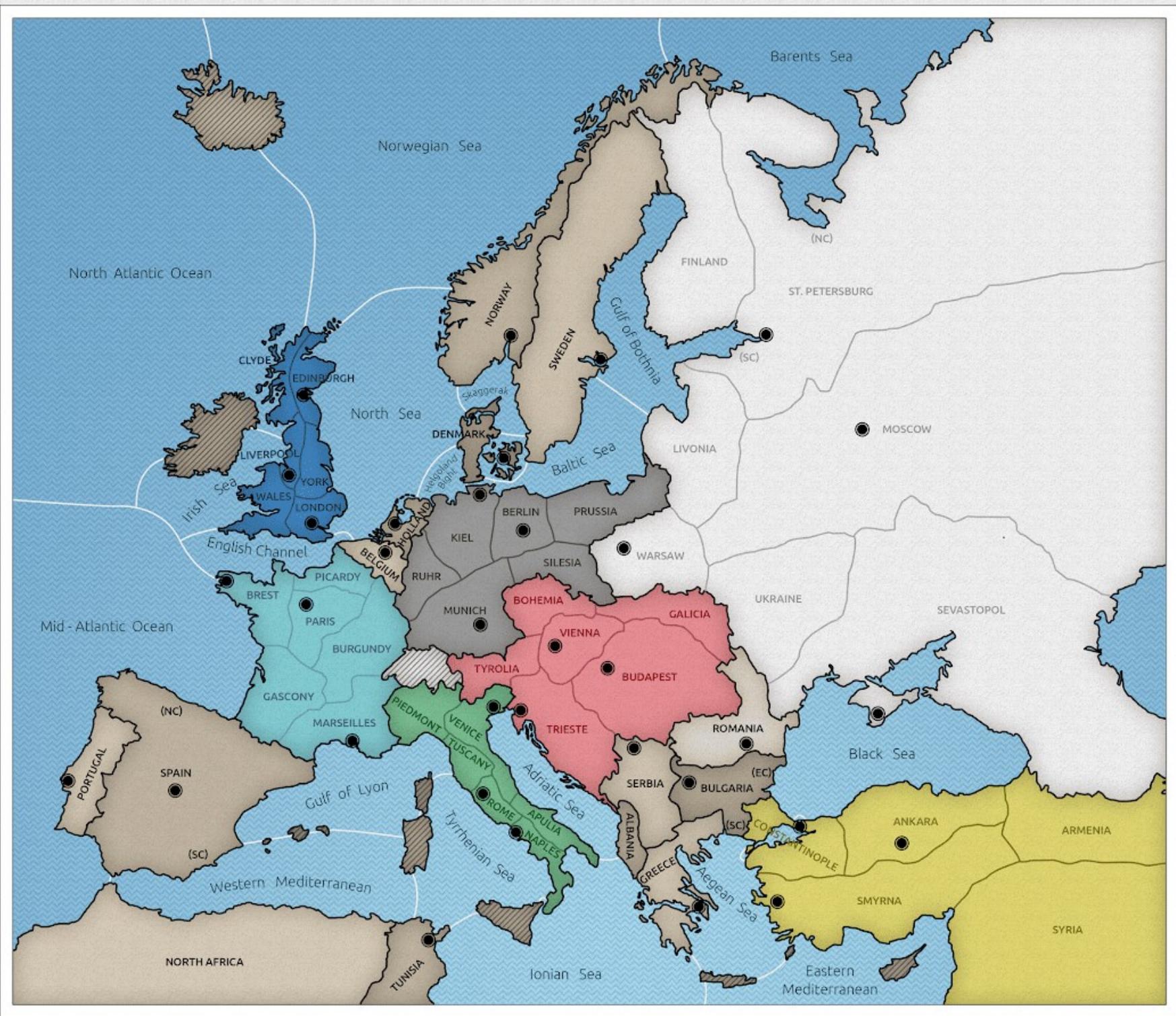
Fase de Diplomacia

Inglaterra	E da Nor. para S. Pet.; A do Mar do Norte para Nor.; A do Mar Bar. apoia E da Nor. para S. Pet.;
	A de Edi. para Mar da Nor.;
Alemanha	E da Hol. para Bel.; E de Ruh. apoia E da Hol. para Bel.; E de Mun. para a Bur.; A da Din. permanece; A de Kie. para Hol.;
Rússia	E da Ucr. apoia A da Rum.; E da Gal. para Bud.; E de S. Pet. para Nor.; E de Seb. apoia A da Rum.; A da Suécia apoia E de S. Pet. para Nor.; A da Rum. permanece;
Turquia	E da Bul. para Rum.; E de Con. para Bul.; E de Smy. para Arm.; A do Mar Neg. apoia E da Bul. para Rum.;
I. Austro-Húngaro	E de Tri. para Bud.; E de Vie. apoia E de Tri. para Bud.; E de Bud. para Ser.; A da Gre. permanece;
Itália	A do Med. Oeste para Golfo de Lio.; E de Ven. permanece; E do Pie. para Mar.; A de Tun. para Afr. do Norte;
França	E da Bur. apoia A da Pic. para Bel.; E de Por. para Esp.; A da Pic. para Bel.; A de Mar. permanece.

Somente os seguintes movimentos são realizados: Holanda para Bélgica, Kiel para Holanda, Smyrna para Armênia, Budapeste para Sérvia, Trieste para Budapeste, Tunísia para África do Norte, Mediterrâneo Oeste para golfo de Lion e Portugal para Espanha. Não há nenhum retrocedimento.

NOTAS: 1 — Observe que a Noruega e S. Petesburgo são adjacentes por terra no extremo norte. No exemplo, duas unidades com mesmo apoio se encontram. Como as duas têm a mesma força e uma está tentando ocupar o lugar da outra, o resultado é um "impasse de movimento". Note também que a Suécia e a Noruega são adjacentes ao longo da costa marítima ao sul e portanto a armada da Suécia pode dar apoio a um ataque na Noruega.

2 — O exército da Burgúndia que apoia a armada da Picardia para a Bélgica foi cortado pelo ataque do exército alemão sediado em Munich.



ORDER SHEET

(C) 2014 by Gioacchino Prestigiacomo

HOLD: A Rom Holds (Army at Rome stays in Rome)
MOVE: A Rom - Tus (Army at Rome moves to Tuscany)
BUILD: A Rom Build (Army built in Rome)

SUPPORT: A Ven S A Rom - Tus (Army at Venice supports Army in Rome moving to Tuscany)
CONVOY: { A Rom - Tun (Army at Rome moves to Tunis - only if there is a Fleet at Tyrrhenian Sea)
 | F Tyn C A Rom - Tun (Fleet at Tyrrhenian Sea convoys the Army at Rome to Tunis)

COUNTRY:

SPRING _____

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

SPRING _____

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

SPRING _____

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

SPRING _____

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

FALL

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

FALL

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

FALL

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

FALL

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

WINTER ADJUSTMENTS

--

ORDER SHEET

(C) 2014 by Gioacchino Prestigiacomo

HOLD: A Rom Holds (Army at Rome stays in Rome)
MOVE: A Rom - Tus (Army at Rome moves to Tuscany)
BUILD: A Rom Build (Army built in Rome)

SUPPORT: A Ven S A Rom - Tus (Army at Venice supports Army in Rome moving to Tuscany)
CONVOY: { A Rom - Tun (Army at Rome moves to Tunis - only if there is a Fleet at Tyrrhenian Sea)
 | F Tyn C A Rom - Tun (Fleet at Tyrrhenian Sea convoys the Army at Rome to Tunis)

COUNTRY:

SPRING _____

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

SPRING _____

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

SPRING _____

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

SPRING _____

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

FALL

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

FALL

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

FALL

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

FALL

01.
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
09.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.

WINTER ADJUSTMENTS

--

Diplomacy

Diretrizes de Negociação

Um conjunto de diretrizes que devem ser comunicadas aos novos jogadores que podem não entender as dimensões emocionais do jogo, como forma de manter o jogo em um formato civilizado, adequado e divertido.

1. O que acontece no Diplomacy **FICA NO DIPLOMACY**.
2. **O QUE ACONTECE NO DIPLOMACY FICA NO DIPLOMACY**.
3. Você **NÃO** está obrigado a cumprir as promessas que faz durante as negociações (e seus adversários tampouco).
4. Enganar e mentir é permitido. No entanto, considere que se você ganhar uma reputação de não ser confiável em seu jogo, você vai descobrir que alianças serão difíceis de se conseguir (e, portanto, vencer a partida será impossível para você).
5. Subornos são permitidos exclusivamente **DENTRO** do jogo. Isso significa que você pode oferecer apoio ou concordar em desistir de territórios no tabuleiro de jogo, mas **NÃO** está autorizado a oferecer itens não relacionados ao jogo (comida, dinheiro, outros favores diversos).
6. **NADA** de **GRITAR** ou **OFENDER**. Fique calmo e mantenha-se cortês.
7. Não faça disso um assunto pessoal, não tome como pessoal.

É um jogo. Divirta-se. A parte séria é o trabalho de teorização.

Vá conquistar a Europa!