



# DIPLOMACY II

**Au début du 21<sup>ème</sup> siècle, le Moyen-Orient était un lieu d'intrigue politique...  
 Au lendemain des élections américaines, vous êtes sur le point de changer le cours de l'Histoire  
 en votre faveur.**

## Joueurs

Diplomacy II est un jeu pour 1 ou 2 joueurs. Le joueur 1 incarne George W. Bush, le joueur 2 (s'il y en a un) incarnera George Bush père. Cela n'a que peu d'influence sur les décisions qui seront prises au cours des phases diplomatiques en cours de partie.

## But du jeu

Mater l'activité terroriste au Moyen-Orient par tous les moyens, avec autorisation de dépenser à souhait l'argent du contribuable.

## Plateau de jeu

Le plateau représente une partie de l'Afghanistan (les cases portant la lettre 'a'), et l'Irak (les cases restantes). Les étoiles rouges désignent les deux ailes du palais de Saddam Hussein, les étoiles vertes sont les bases de l'armée américaine.

## Comment jouer ?

Chaque joueur pose ses deux cartes événement face cachée devant lui. Le joueur qui possède le plus d'actions dans le pétrole commence.

### PHASE 1

A tour de rôle, les joueurs placent leurs pions sur la carte, ils seront ensuite utilisés plus tard dans le jeu, lors de la phase 3.

Les pions simples représentent un entrepôt d'armes de destruction massive du méchant Saddam Hussein, les pions « forteresse » représentent un camp d'entraînement d'Al Qaeda, dirigé par le vilain Oussama Ben Laden. Bien entendu, on ne peut pas placer ces pions sur les cases « bases de l'armée américaine ».

### PHASE 2

Le joueur qui commence retourne une des deux cartes événement.

Explication des cartes :

Carte numéro 1 (cf. illustration ci-dessus) : Il s'agit d'une explosion due à un attentat...

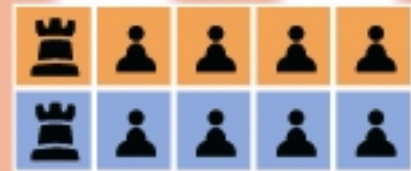
Carte numéro 2 : Il s'agit d'un germe d'anthrax agrandi 300x au microscope électronique.

Ces événements constituent une bonne raison de se fâcher très fort contre les ennemis de la démocratie cités ci-dessus. La carte restante ne sera pas utilisée, elle est défaussée.

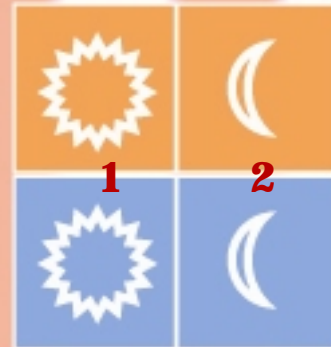
### PHASE 3

Maintenant que vous avez un prétexte valable et que vos services secrets ont démontré l'existence d'armes de destruction massive entreposées en secret sur le sol irakien, plus rien ne vous empêche d'entrer en guerre.

Chaque tour se compose de deux périodes « Printemps » et « Automne », en commençant par le printemps 2002.



**PIONS**



**CARTES  
ÉVÉNEMENT**

Joueurs : 2    Age : 16 ans    Durée : le + vite possible

Matériel supplémentaire : 1 dé de 6.  
 1 CD de Britney Spears  
 1 bonne bière

Deux actions sont possibles : l'attaque ou la partie de golf.

Les joueurs écrivent sur un morceau de papier leurs ordres de mission de la manière suivante :

→ **A b1.** Dans cet exemple, le joueur attaque la case b1.

→ **G.** Dans ce cas, le gentil G. Bush se repose et joue au golf.

Une attaque est toujours lancée contre un entrepôt d'armes ou un centre d'entraînement de sa propre couleur, désigné par l'ordre de combat.

Pour lancer une attaque, le joueur lance le dé. Si le résultat est 6, l'attaque est réussie. Si c'est un 5, 4, 3, 2, elle est réussie aussi car c'est pas des tapettes les américains. Lorsqu'une attaque est réussie, on enlève le pion de la carte et on le remet dans la boîte.

Si le dé indique 1, les soldats se reposent et assistent à un concert de Britney Spears, venue exprès en Irak. L'objectif n'est donc pas détruit.

C'est là qu'on doit écouter une chanson du CD (que l'on aura pris soin de préparer avant la partie).

Si l'ordre de mission est une partie de golf, G. Bush ne s'occupe pas de ce qui se passe dans le monde et donc pour lui rien ne se déroule en-dehors du green. C'est quelqu'un de très subtil.

A partir de l'automne 2003, la tendance s'inverse. Les américains rigolent beaucoup moins... Une attaque est toujours réussie si le dé indique 6. Mais s'il indique un autre chiffre, les pertes se situent dans le camp américain. Autant de soldats qu'indiqué par le chiffre du dé sont tués par les méchants. S'il s'agit d'un 1, il y a même une retransmission télévisée sur la chaîne Al-Jazeera.

### LE PALAIS DE SADDAM HUSSEIN

Après avoir lancé les dés une première fois pour déterminer si l'objectif est détruit, le joueur lance le dé une seconde fois. Si le résultat du dé n'est pas identique à celui obtenu lors du premier lancer, rien ne se passe et c'est le tour du joueur suivant.

Si le résultat est identique, alors le joueur relance le dé encore une fois. S'il obtient encore le même chiffre, alors il a détruit une aile du palais de Saddam Hussein. Il faut donc obtenir 3x de suite le même résultat au dé pour détruire une aile du palais. C'est là que le joueur doit boire sa bière pour fêter ça.

### Fin du jeu

Le joueur qui, le premier, a détruit toutes les cibles de sa couleur et une aile du palais de Saddam Hussein a gagné. De toutes façons, c'était prévu.

Cela signifie donc qu'il n'a plus de pions sur la carte et que sa bière est vide. On n'est pas forcé d'avoir subi Britney Spears pour gagner la partie.