

webDiplomacy

Ръководство

[1. Регистрация](#)

[2. Присъединяване към игра](#)

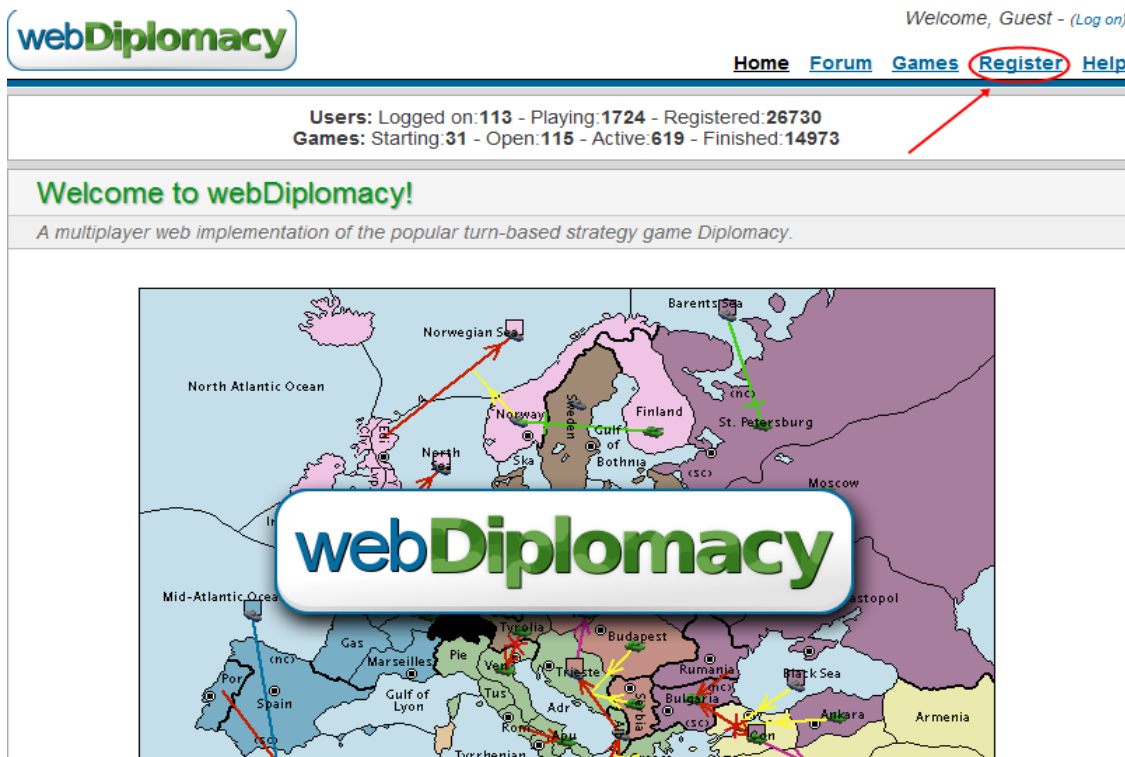
[3. Създаване на нова игра](#)

[4. Правила по време на играта Diplomacy](#)

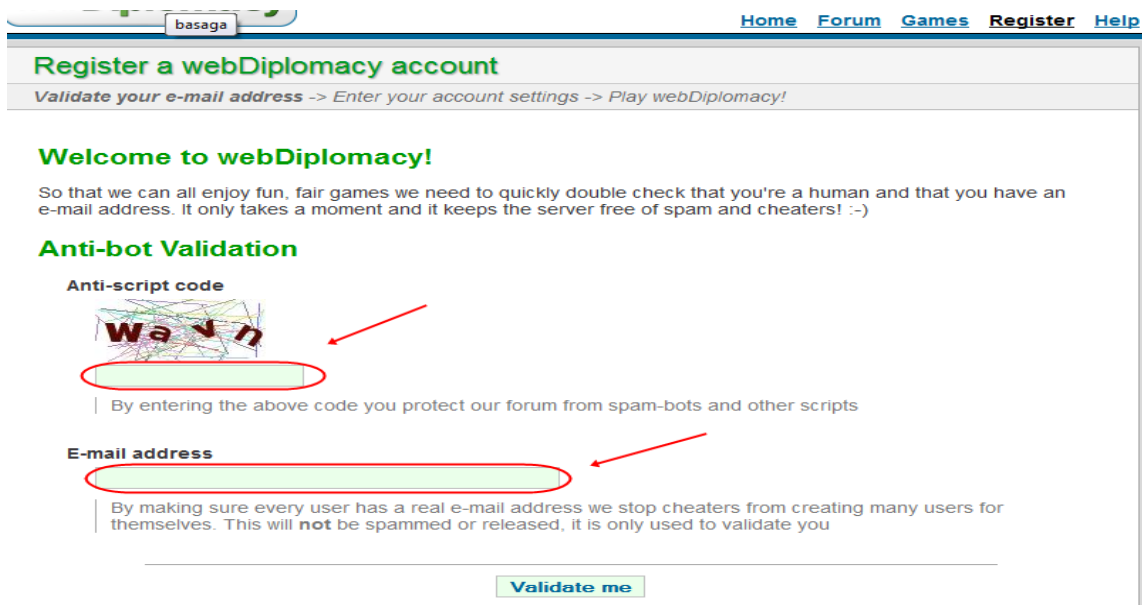
[5. Точки от играта за целите на учебния процес](#)

1.Регистрация

1.Отваряте сайта <http://webdiplomacy.net/> и натискате бутона Register:



2.След което трябва да се появи:



-в първото поле се попълва текста, посочен отгоре

-във второто поле се пише валиден e-mail address , след което натискате „Validate me”

3.Отваряте си пощата, където потвърждавате валидността му, отваряйки посочения линк:

Thanks for validating your e-mail address! You can use this link to register on webDiplomacy:
http://webdiplomacy.net/register.php?emailToken=ca8cd%7Cdesitka_33%40abv.bg

След което линкът ви препраща в играта, където регистрацията продължава.

Welcome, Guest - (Log on)

Home Forum Games Register Help

Register a webDiplomacy account

Validate your e-mail address -> Enter your account settings -> Play webDiplomacy!

E-mail address confirmed!

Alright; you're a human with an e-mail address!

Enter the username and password you want, and any of the optional details/settings, into the screen below to complete the registration process.

1 Username
| Your webDiplomacy username.

2 E-mail address
| Your e-mail address; this will not be spammed or given out to anyone.

Hide e-mail address:
 Yes No

3 | Select whether or not you would like other users to be able to see your e-mail address. If you choose to show your e-mail it will be embedded into an image to prevent spam bots from picking it up, so only humans can see it even if you choose to show it.

4 Password:
| Your webDiplomacy password.

5 Password again:
| Re-enter your webDiplomacy password, to make sure there are no typos.

6 Home page:
| (Optional): Your blog, personal website or favourite website.

7 Comment:
| (Optional): A comment you would like to make in your profile. eg Your AIM username or ICQ number.

Update

-в полето, маркирано с номер 1 се пише username, чрез което ще се представяте пред останалите участници в играта. **Задължителен формат на потребителското име е факномер_име_фамилия.**

-в полето, маркирано с номер 2 трябва да ви е написан автоматично вашият e-mail address

-в полето, маркирано с номер 3 избирате дали останалите участници в играта да виждат вашия e-mail address,или той да остане анонимен (yes-скрит; по-видим)

-в полето,маркирано с номер 4 пишете вашата парола,с която да се вписвате в играта

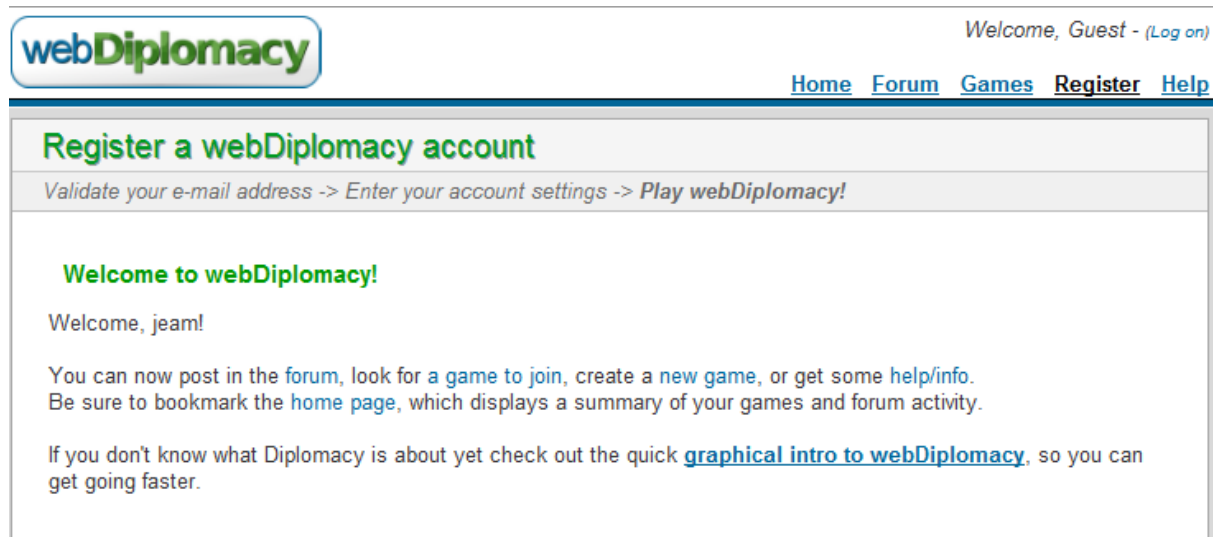
-в полето,маркирано с номер 5 повтаряте вашата парола

-в полето, маркирано с номер 6 пишете вашата лична страница (по желание)

-в полето,маркирано с номер 7 пишете ваш коментар (по желание)

След тези стъпки натискате бутона "Update" за да завършите регистрацията успешно.

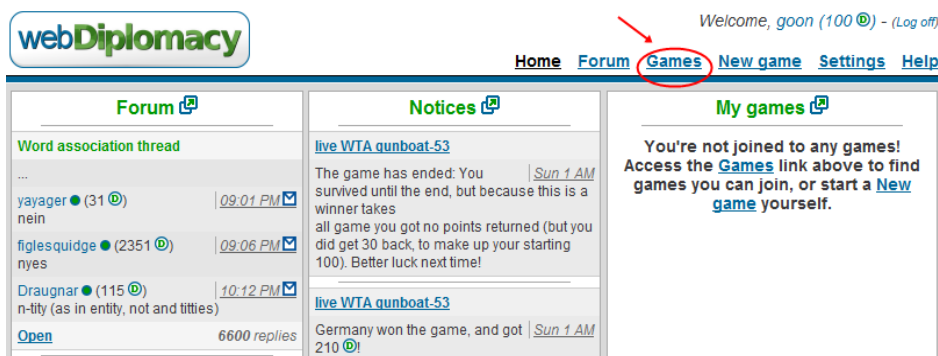
Когато ви се появи съобщението по-долу означава ,че регистрацията е преминала успешно и можете да започнете да играете. Късмет!!!



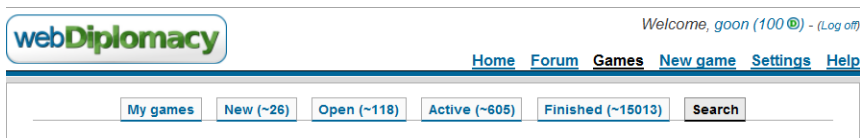
The screenshot shows the webDiplomacy website interface. At the top left is the "webDiplomacy" logo. At the top right, it says "Welcome, Guest - (Log on)". Below the logo are navigation links: "Home", "Forum", "Games", "Register", and "Help". The main content area has a heading "Register a webDiplomacy account" and a sub-heading "Validate your e-mail address -> Enter your account settings -> Play webDiplomacy!". The main text reads: "Welcome to webDiplomacy! Welcome, jeam! You can now post in the forum, look for a game to join, create a new game, or get some help/info. Be sure to bookmark the home page, which displays a summary of your games and forum activity. If you don't know what Diplomacy is about yet check out the quick graphical intro to webDiplomacy, so you can get going faster."

2. Присъединяване към игра

За да се присъедините към игра натискате бутона “Games”



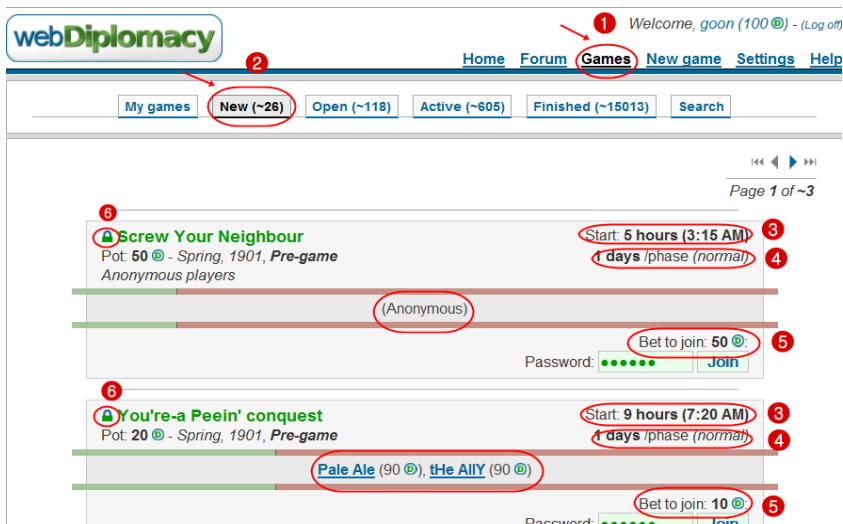
Трябва да се появи:



1. “My games” ви показва вашите игри. В примера, който е посочен няма игри, започнати от потребителя, затова не излиза нищо. Когато се включите в някоя игра, тук трябва да излиза информация за нея



2. Чрез бутона “New” може да се присъедините към нова игра:



-обозначеното с № 3 показва след колко време ще започне играта (в скобите в колко часа точно ще започне)

-обозначеното с № 4 показва колко е времето между фазите в играта (на колко време трябва да се прави команда). В горния пример фазата е един ден.

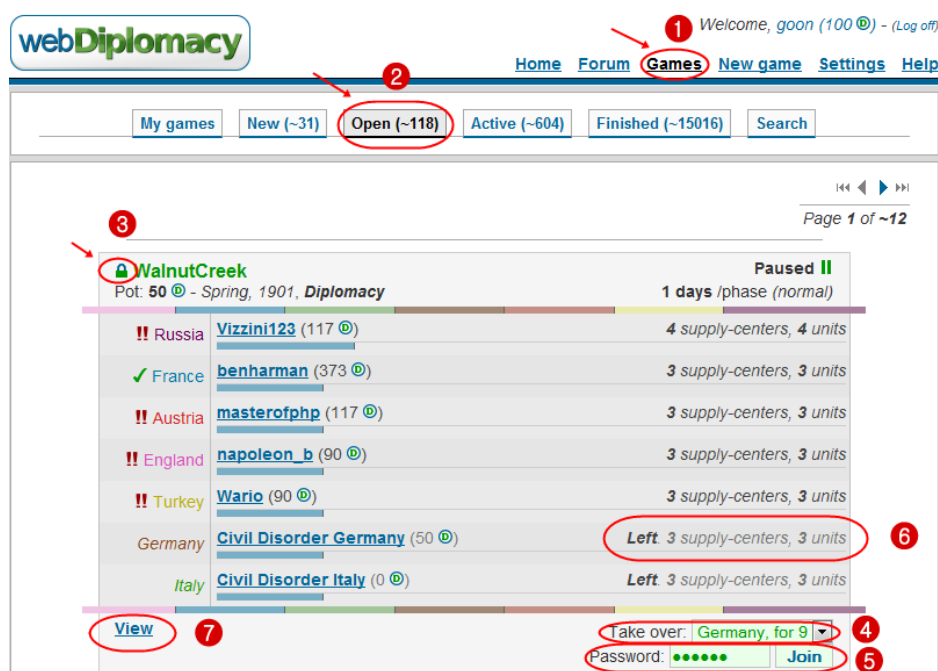
-обозначеното с № 5 показва какъв кредит е нужно да дадете за да започнете избраната от вас игра. В първия случай е 50 , а във втория е 10. Кредитите нямат съществено значение при оценяването на участието ви в играта те въведени от администраторите за да се ограничава броят на игрите по едно и също време.

-обозначеното с № 6 показва че играта е заключена и е необходима парола за да се присъедините към нея. Ако няма катинарче не е нужна парола и се присъединявате без проблем. **За игрите, организирани за учебния процес, парола ще ви бъде предоставена от преподавателя.**

Това е пример за отворена игра,където е необходимо само да натиснете бутона "Join"



3.Чрез бутона "Open" можете да се присъедините към вече започнала игра (където в последствие някои се е отказал от играта):



В примера можете да играете със държавата, посочена на номер 4. Там е показан и кредитът, който е необходимо да дадете за да играете с Germany в случая.

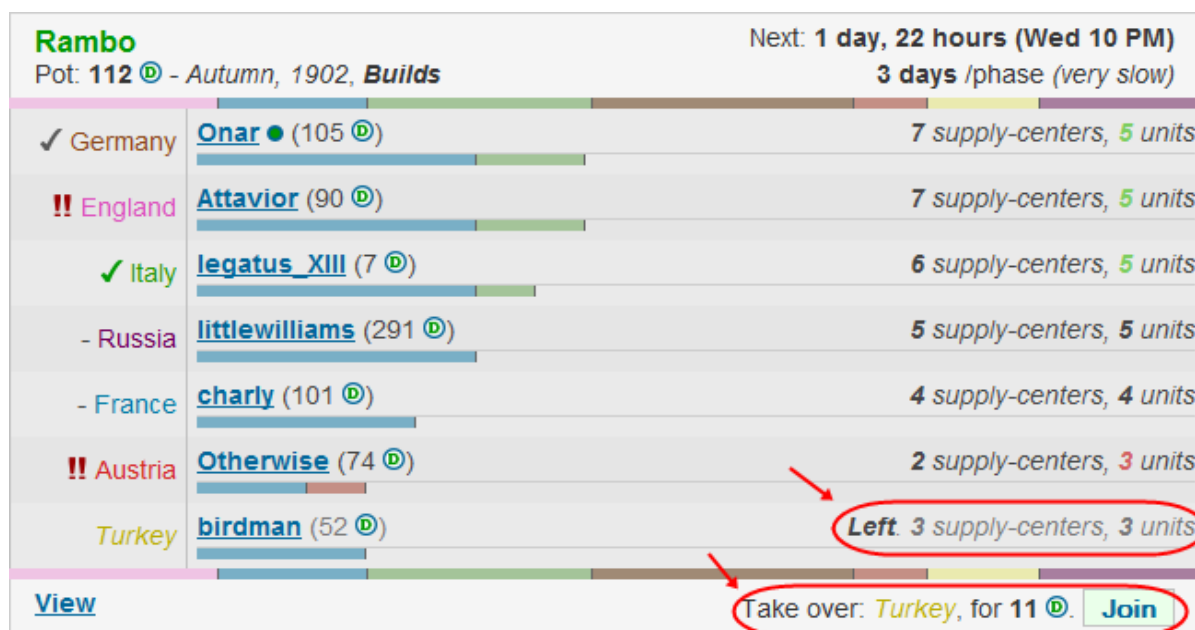
-обозначеното с №3 показва че играта е заключена и е необходима парола за присъединяване.

-в обозначеното с №5 се вписва паролата и се натиска бутона "Join" за започване на играта.

-обозначеното с №6 показва колко ресурсни центъра и колко единици площ има държавата, с която единствено може да играете в този случай.

-чрез обозначеното с №7 можете да проверите как са разположени единиците в момента, в който започвате да играете със държавата.

Ето и случай на отворена игра(не е нужна парола)

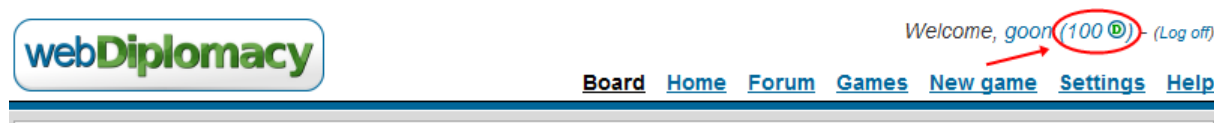


Rambo		Next: 1 day, 22 hours (Wed 10 PM)
Pot: 112 Ⓞ - Autumn, 1902, Builds		3 days /phase (very slow)
✓ Germany	Onar (105 Ⓞ)	7 supply-centers, 5 units
!! England	Attavior (90 Ⓞ)	7 supply-centers, 5 units
✓ Italy	legatus_XIII (7 Ⓞ)	6 supply-centers, 5 units
- Russia	littlewilliams (291 Ⓞ)	5 supply-centers, 5 units
- France	charly (101 Ⓞ)	4 supply-centers, 4 units
!! Austria	Otherwise (74 Ⓞ)	2 supply-centers, 3 units
Turkey	birdman (52 Ⓞ)	Left: 3 supply-centers, 3 units

[View](#) Take over: Turkey, for 11 Ⓞ. [Join](#)

Тук държавата вече е Turkey (необходим кредит за започване -11)

Можете да се присъединявате към толкова игри, колкото имате останал кредит. Той е показан:



4. Чрез бутона "Active" можете да видите активните игри (тези, които са започнали) без да имате право да се присъединявате към тях.

Можете да видите само как се движат чрез натискане на "View" на избраната от вас игра:

webDiplomacy

Welcome, goon (100) - (Log off)

Home Forum **Games** New game Settings Help

My games New (~31) Open (~118) **Active (~602)** Finished (~15018) Search

Page 1 of ~61

★ **Shogun: Lord of the Kwanto** Next: 1 day, 20 hours (Wed 08 PM)
 Pot: 8008 - Autumn, 1901, Builds 2 days /phase (slow)
 Anonymous players, Winner-takes-all

!! Russia	(Anonymous)	7 supply-centers, 4 units
!! Austria	(Anonymous)	5 supply-centers, 3 units
✓ Italy	(Anonymous)	5 supply-centers, 3 units
✓ France	(Anonymous)	5 supply-centers, 3 units
✓ Germany	(Anonymous)	4 supply-centers, 3 units
!! Turkey	(Anonymous)	4 supply-centers, 3 units
- England	(Anonymous)	3 supply-centers, 3 units

View

★ **Shogun: Lord of the Kwanto** Next: 1 day, 7 hours (Wed 08 PM)
 Pot: 8008 - Autumn, 1901, Builds 2 days /phase (slow)
 Anonymous players, Winner-takes-all

5. Чрез бутона „Finished” можете да проверите вече завършилите игри:

webDiplomacy

Welcome, goon (100) - (Log off)

Home Forum **Games** New game Settings Help

My games New (~31) Open (~118) Active (~602) **Finished (~15018)** Search

Page 1 of ~1502

Fast game-20 Finished: 12:16 AM
 Pot: 36 - Spring, 1908, Finished 5 minutes /phase (live)
 Winner-takes-all

Game won by **Panthers** (250)

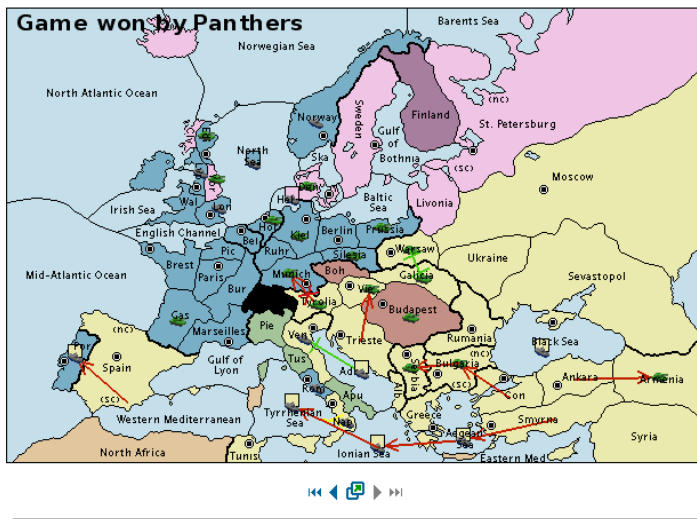
Turkey	Panthers (250)	Won. 16 supply-centers, 15 units
France	GoonerChris (70)	Resigned. 14 supply-centers, 12 units
England	khlovesjb<3 (100)	Resigned. 3 supply-centers, 3 units
Austria	klokskap (344)	Resigned. 1 supply-centers, 1 units
Italy	Jaro (130)	Defeated. Bet: 5
Russia	guitarmann3001 (73)	Defeated. Bet: 1
Germany	centurion1 (10)	Defeated. Bet: 5

View

-чрез обозначеното с №3 може да се местят страниците на вече завършилите игри.

Fast game-20 Finished: 12:16 AM
Pot: 36 @ - Spring, 1908, **Finished** 5 minutes /phase (live)
Winner-takes-all

Game won by **Panthers** (250 @)



6.Чрез бутона “Search” можете да търсите точно определена игра по избраните от вас критерии:

webDiplomacy Welcome, goon (100 @) - (Log out)

[Home](#) [Forum](#) [Games](#) [New game](#) [Settings](#) [Help](#)

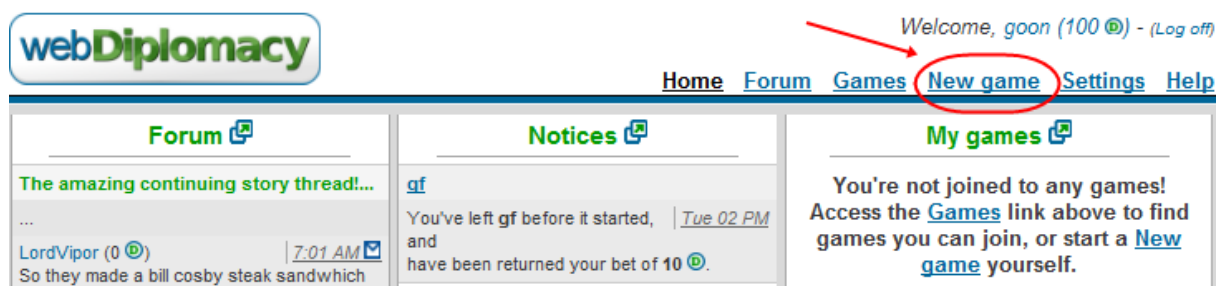
My games [New \(~32\)](#) [Open \(~118\)](#) [Active \(~601\)](#) [Finished \(~15019\)](#) **Search**

- Game membership filters:
 - All
 - Joined games
 - Status: Playing Left Defeated Survived Drawn Won
 - Notifications: All Notification games Inactive games
 - Non-joined games
 - Joinable: All Joinable Not joinable
- Access type: All Public Private
- Points distribution type: All Points-per-supply-center Winner-takes-all
- Variant: All Classic World AncMed
- Phase length: <1 hours 1-6 hours 6-12 hours 12-24 hours 1-2 days 2-5 days 5-10 days
- Game status:
 - All
 - Active
 - Phase: All Pre-game Diplomacy,Retreats,Bulldoze
 - Status: All Running Stopped
 - Finished
 - Finish type: All Won Drawn
- Anonymous games: All Anonymous games only No anonymous games
- Messaging rules: Normal Public messages only No messages
- Order by:

Search Close search

3.Създаване на нова игра

За да създадете нова игра натискате бутона “New game”



-Необходимо е да се попълнят полетата по-долу за създаване на игра:

The screenshot shows the 'Create a new game' form. The 'New game' link in the navigation bar is circled in red. The form has five numbered steps:

- 1** Name: The name of your game
- 2** Phase length: (5 minutes - 10 days) The maximum number of hours allowed for players to discuss and enter orders each phase. Longer phase hours means more time to make careful decisions and negotiations, but makes a game take longer. Shorter phase hours results in a faster game, but requires that players in the game are available to check the game frequently. Default: 24 hours/1 day
- 3** Bet size: (5 @- 100 @) The bet required to join this game. This is the amount of points that all players, including you, must put into the game's "pot" (read more). Default: 10 @
- 4** [Open Advanced Settings](#) Advanced settings allowing extra customization of games for seasoned players, allowing different map choices, alternate rules, and non-standard timing options. The default settings are fine for new players.
- 5**

-в обозначеното с **№1** се пише името на играта (как искате да се казва вашата игра)

-при обозначеното с **№2** се избира дължината на фазите (от 5 минути до 10 дни). Игра с по-дълги фази позволява да се водят по-дълго време преговори и да се обмислят ходовете по-добре, но това прави играта дълга.

-в обозначеното с **№3** се пише кредитът,които искате всеки един от участниците да дадат за присъединяване към вашата игра.

-обозначеното с **№4** „**Open Advanced Settings**” позволява по-разширени настройки:

Advanced settings

1 Variant map/rules:

Classic

World Diplomacy IX

The Ancient Mediterranean

Select which type of Diplomacy game you would like to play from a selection of maps and alternate rule settings available on this server.

Click any of the variant names to view the details on the variants page.

Default: Classic

2 Pot type:

Points-per-supply-center

Winner-takes-all

An expert setting: Should the winnings be split up according to who has the most supply centers, or should the winner get everything ([read more](#)).

Default: Points-per-supply-center

3 Anonymous players:

No Yes

If enabled players will not see each others names and user information, players are anonymous until the game ends.

Default: No, players aren't anonymous

4 Disable in-game messaging:

Allow all Global messages only, no private chat/press No in-game messaging

Disable some types of messaging; allow only global in-game messages, or allow no in-game messages.

Default: Allow all

5 Joining pre-game period length: (5 minutes - 10 days)

1 days

The amount of time to wait for people to join. For 5 minute games you may want to give players longer than 5 minutes to join.

Default: The same as phase length

6 Password protect (optional):

o Password:

o Confirm:

This is optional. If you set this only people who know the password will be able to join.

Default: No password set

Create

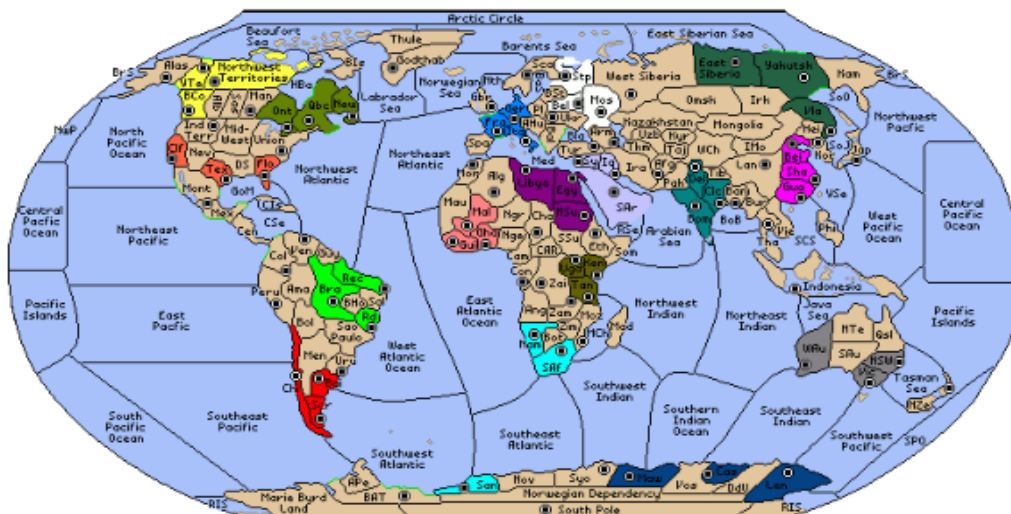
Rendered in: 1.31sec - Data retrievals: 3 - Data insertions: 2 - Memory used: 0.938MB

-обозначеното с **№1** позволява на създателя на играт да си избере какъв вариант да бъде играта.Вариантите са:

Classic: Играе се от 7 играчи



World Diplomacy IX: Играе се от 17 играчи



The Ancient Mediterranean: Играе се от 5 играчи



-При **№2** се избира дали входящият кредит да се разпредели между участниците според завладяните ресурсни центрове(Points-per-supply-center) или победителя да вземе целия входящ кредит на всички участници(Winner-takes-all)

-При **№3** създателя на играта избира дали участниците да са анонимни (yes) или да са идентифицирани (no)

-При **№4** се настройва дали по време на играта да е възможен всякакъв чат между участниците(Allow all) ; да се използва само чат,видим от всички участници,без лични чатове (Global messages only, no private chat) ; да не се използват никакви чатове по време на играта(No in-game messaging)

-При **№5** може да се избере след колко време да започне играта(ако в това време разбира се се запълни бройката на играчите,ако не се запълни играта се разпада и се връща началния кредит). Времето, от което може да изпирате е от 5 минути до 10 дни.

-При **№6** можете да сложите парола на играта си,така че да могат да се присъединяват само хора,които знаят паролата.

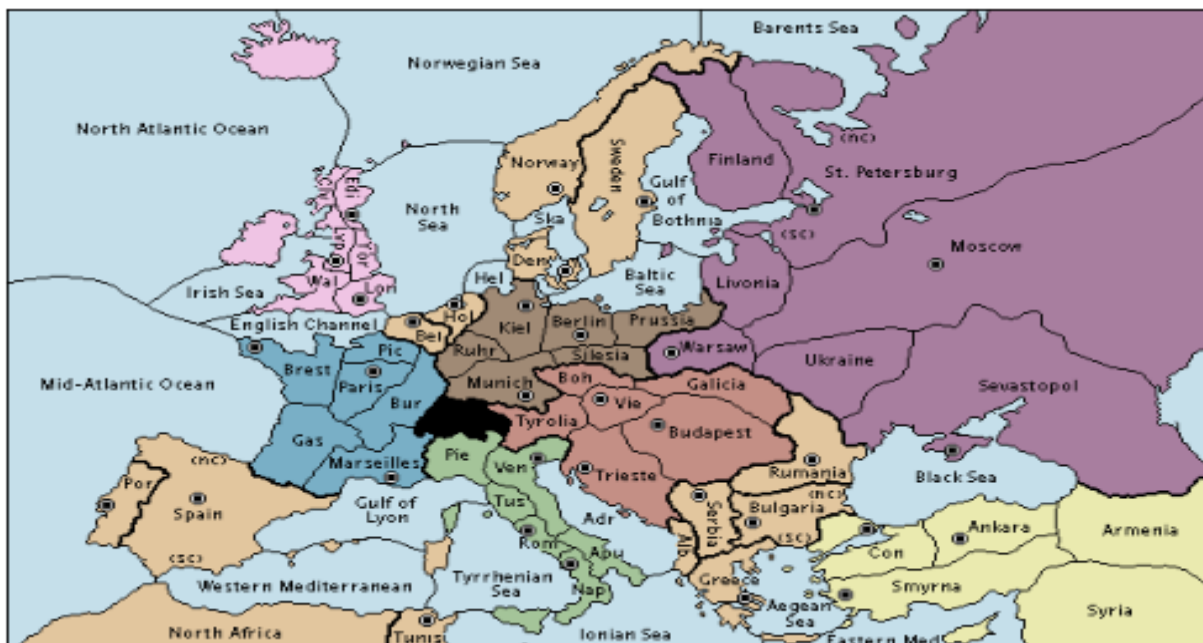
След като сте направили желаните от вас настройки натискате „Create” Направената от вас игра можете да следите от:

The screenshot shows the webDiplomacy interface. At the top, the 'Home' button is circled in red. Below it, the 'My games' section is highlighted with a red oval. A red arrow points to the 'Open' button in the 'My games' section. The text below the button reads: 'You can join as many games as you have the points to join.'

В “My games” се намират всички създадени от вас игри и тези игри, към които сте се присъединили. От бутона “Open” отваряте играта.

4.Правила по време на играта Diplomacy

Дъската за игра е картата на Европа разделена между няколко сили на играта: Австро-Унгария, Англия, Франция, Германия, Италия, Русия и Турция. Картата съдържа 56 сухоземни и 19 морски региона, включително части от Средният изток и Северна Африка. Регионите на дъската носят имената на главни региони (например „Бохемия“) или държави (например „Сърбия“), някои региони са наречени съгласно европейския дипломатичен език от началото на двадесети век и се различават от съвременната употреба, например Обединено Кралство Великобритания се отнася до Англия и Тунис е наречена „Тунизия“ на някои дъски. Тридесет и четири от сухоземните региони имат ресурсни центрове, съответстващи на главните индустриални или търговски центрове (например „Виена“, „Рим“). Това включва няколко „домашни“ (собствени) ресурсни центрове, управлявани в началото на играта, носещи имената на столиците на тогавашните държави (например „Константинопол“, „Берлин“). Броят на ресурсни центрове, притежавани от един играч определя общия брой на армии и флоти, който всеки играч може да притежава на дъската и когато играчите завладяват или губят различни центрове те могат да строят и съответно трябва да премахват армиите си от тях.




Всички играчи с изключение на Англия и Русия започват играта с 2 армии и 1 морска флота. Англия започва с 2 флоти и 1 армия, а Русия започва с 2 армии и 2 флоти. Само една военна единица може да завзема даден регион от картата в определен момент. След всеки пълен цикъл на едно разиграване (два сезона на игра: пролет и

есен) се извършва преброяване на завладените ресурсни центрове. В началото на играта има 12 „неутрални“ (неокупирани) ресурсни центрове; всички те обикновено биват завладени по време на първоначалните няколко хода. По-нататъшно преразпределение на ресурсни центрове се брои като игра с нулева сума – всяко придобиване на ресурсен център от един играч става за сметка на някой съперник.

Wednesday Morning LIVE 1 Start: **57 mins (04:20 PM)**

Pot: **35** Spring, 1901, Pre-game 4 2 **5 minutes /phase (live)**

7 players joined; game will start on next process cycle



⏪ ⏩

3 [marcellus55](#) ● (112 ☺), [Spango](#) (97 ☺), [President Eden](#) (97 ☺), [BenGuin](#) ● (76 ☺), [romelov](#) ● (65 ☺), [WilliamTC](#) ● (48 ☺), [rupricht](#) ● (20 ☺)

-№1 показва времето,след което ще започне играта

-№2 показва времето между фазите

-№3 показва участниците в играта (7 на аброй,което означава че играта ще започне след изтичане на времето на №1)

-№4 показва че играта е в процес на подготовка (Pre-game)

Фаза на преговори

През фазата на преговори играчите използват всякакви вербални средства необходими сред всеки за да формират съюзи или някаква друга форма на обединение един с друг. Такива обединения могат да бъдат направени публично

достояние или да бъдат пазени в тайна. Поради това, че играчите не са задължени към нищо, което казват по време на този период и по този начин никакви споразумения от какъвто и да било род са принудителни. Комуникацията и доверието обикновено са важни за една стратегическа игра. Играчите трябва да изграждат алианси с противници и да ги наблюдават за да се уверят в тяхната благонадеждност. В същото време те трябва да убеждават други в собствената си благонадеждност докато кроят планове изоставят съюзите когато другите най-малко го очакват.

The screenshot shows a game interface titled "Wednesday Morning LIVE" for the scenario "Spring, 1901, Diplomacy". The player "Germany" is active, with a status bar showing "Bet: 5 @, worth: 5 @, 3 supply-centers, 3 units". A message box is open for "Turkey", showing the sender "Spango (97 @)" and the time "04:23 PM". The message content is empty, and the "Send" button is highlighted with a red circle. A red arrow points to the "Send" button. Below the message box is a map of the North Atlantic region, including the North Atlantic Ocean, Norwegian Sea, Barents Sea, and parts of Europe and Russia.

-За да се изпрати лично съобщение е необходимо до се натисне на избраната от вас държава , да напишете желаното съобщение и да натиснете "Send".Както е показано в примера по-долу,кудето се изпраща съобщение на Turkey.

The screenshot shows a game interface titled "Wednesday Morning LIVE" for the scenario "Autumn, 1901, Builds". The player "Germany" is active, with a status bar showing "Bet: 5 @, worth: 5 @, 5 supply-centers, 3 units". A message box is open for "Global", showing the sender "President Eden, rupricht, WilliamTC, romelov, marcellus55, Spango, BenGuin" and the time "04:24 PM". The message content is "Spring, 1901: Everyone on, this is nice!". The "Send" button is highlighted with a red circle. A red arrow points to the "Send" button. Below the message box is a map of the North Atlantic region, including the North Atlantic Ocean, Norwegian Sea, and Barents Sea.

-По-горе е показан пример как да се прати съобщение, което да е видим от всички участници в играта

По време на играта:

Дипломатията продължава със сезони, започвайки през 1901г., като всяка година е разделена на

1. Пролет”(Spring) започва с фаза на преговори(Diplomacy) чрез съобщения

Wednesday Morning LIVE Next: 4 mins, 40 secs (04:25 PM)
Pot: 35 - **Spring, 1901, Diplomacy** 5 minutes /phase (live)


Germany !! - No orders submitted!
No unread messages Bet: 5, worth: 5
3 supply-centers, 3 units

Global England France Italy Austria Turkey Russia

President Eden, rupricht, WilliamTC, romelov, marcellus55, Spango, BenGuin


No messages yet posted.


Send




Navigation: << < > >>

-и формиране на ходове:

 The fleet at Denmark hold

 ✓ The army at Kiel move to Holland

 ✓ The army at Ruhr move to Burgundy

✓ Save Ready

-Retreats - освен ако има Държава, която трябва да премести своя единица насилствено (ако е била изместена от друга Държава). Примерът е маркиран с червен кръг:

Germany -- No orders to submit
No unread messages

Bet: 5 @, worth: 5 @
5 supply-centers, 5 unit

- Global
- England
- France
- Italy
- Austria
- Turkey
- Russia

President Eden, rupricht, WilliamTC, romelov, marcellus55, Spango, BenGuin

04:24 PM	Spring, 1901: Everyone on, this is nice!
04:51 PM	Autumn, 1902: this is funny, Austria says that he is French and my conversation with him is HILLARIOUS
04:51 PM	Austria's pretty cool imo, too bad he got hit by the Russian buzzsaw
<input type="button" value="Send"/>	



2. Есен (Autumn) фаза на водене на преговори:

Wednesday Morning LIVE

Next: 4 mins, 26 secs (04:30 PM)

Pot: 35 - Autumn, 1901, Diplomacy

5 minutes /phase (live)

Germany !! - No orders submitted!
- Unread messages

Bet: 5, worth: 5
3 supply-centers, 3 units

Global England France Italy Austria Turkey Russia

President Eden, rupricht, WilliamTC, romelov, marcellus55, Spango, BenGuin

04:24 PM Spring, 1901: Everyone on, this is nice!

Send

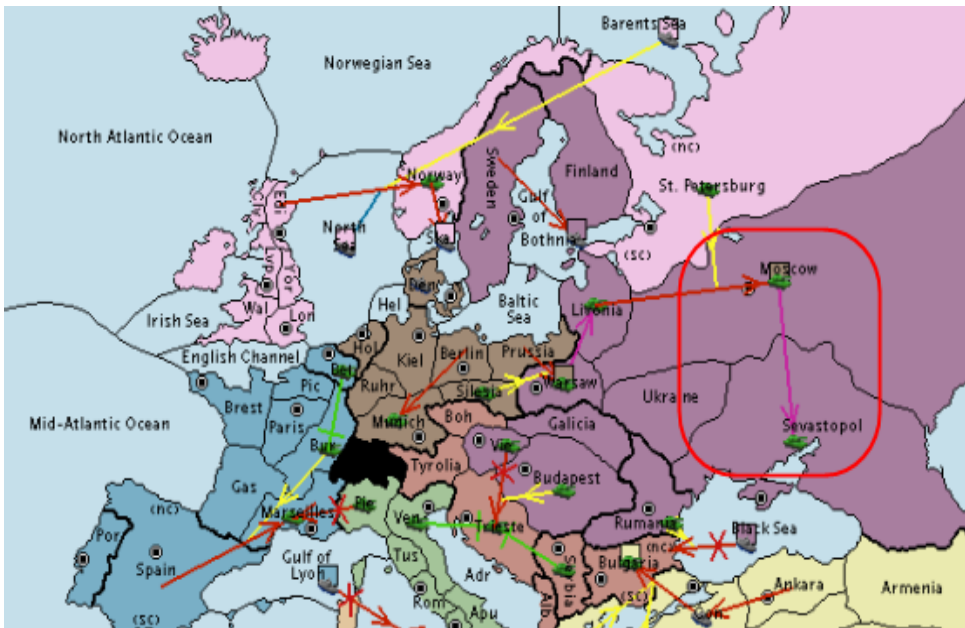


-Move-местене на ходове:

The fleet at Denmark hold .
✓ The army at Kiel move to Holland .
✓ The army at Ruhr move to Burgundy .
✓ Save Ready

-Retreats- насилствено изместване от нападение:





Ако няма къде да се премести(в съседна територия)то единицата се разформира.

-След тази фаза следва и изравняване на броя на ресурсните центрове със наличните бойни единици (ако ресурсните центрове са повече в такъв случай се налага премахване на бойни единици до изравняването им със ресурсните центрове)

-**Builds**-създаване на нова бойна единица(армия или флот).Флот не може да се създава на територия,която няма пряк достъп до вода.



Navigation icons: back, forward, search, etc.

Build an army at ...

Build an army at ...

Save Ready

Нова бойна единица може да се създава само в основните ресурсни центрове с които участникът е започнала играта. Пример за Германия са Berlin, Kiel, Munich.

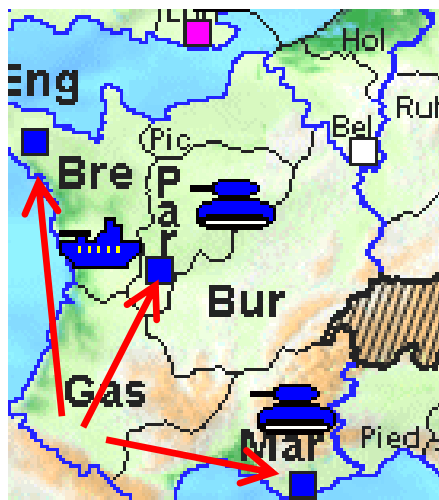
Фаза на ход

Частите могат да се движат от тяхното разположение към съседно място, могат да подкрепят съседни единици в защитата на област, да не правят нищо или да участват в атаката на окупирана зона. Освен това, флотите могат да транспортират армии от един бряг на друг (т. нар „Конвой“). Ако трябва да се прекосят големи разстояния по море, това може да стане с един или няколко подредени флоти в съседни морски територии. Армиите мога да окупират само сухоземни региони, а флотите могат да окупират морски региони и сухоземни региони, които граничат с морето. Само една военна част може да окупира едно поле. Ако няколко единици опитват да се преместят на едно и също поле, само частта с най-голяма подкрепа се премества там (ако 2 и повече единици имат еднаква най-силна подкрепа, нито една от тях не бива преместена в това поле.)

По време на атака, най-голямата концентрация на сила е винаги победител; ако силите са равни резултата е равен и единиците остават в оригиналните си позиции. Ако подкрепяща единица е нападната (с изключение на единицата, срещу която е насочена подкрепата), нейната подкрепа е неутрализирана, което позволява на единиците да влияят на изхода на конфликтите в регионите, които не са им пряко съседни.


Цел

Целта на Дипломатия е да сте първия, който ще придобие 18 ресурсни центъра. За всеки ресурсен център, които окупирате получавате нова военна част и съответно губите такава когато ресурсен център, който притежавате е окупиран от някой друг. Можете да разпознаете ресурсните центрове чрез маркерите, които са разположени върху тях.



Части

Армия  - Тази единица може да се движи само по суша.

Флота  - Тази единица може да се движи по море и по крайбрежните територии. Тя може също да придружава армии през морски територии използвайки хода конвой.

Ходове

1) Задържане: Единицата ще се защитава, ако нейната територия е нападната, но иначе не би направила нищо.

2) Придвижване: Единицата се опитва да се придвижи в (да атакува) съседна територия. (виж фигурата отдолу)



3) Подкрепа на задържане, подкрепа на придвижване: Подкрепата е това, което е в основата на *Дипломатия*. Поради това, че нито една единица не е по-силна от друга трябва да обедините силата на няколко части, за да атакувате или защитавате територии.



4) Конвой: Може да използвате флоти, за да придвижвате армия през морска територия, което се нарича конвой. Можете също да направите верига от няколко заедно за да придвижите една армия на големи морски разстояния наведнъж.

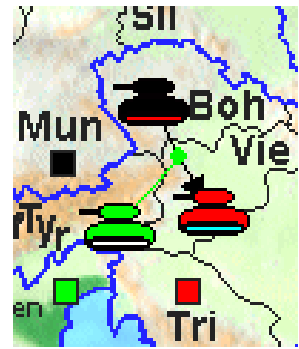


Правила

1) В *Дипломатия* нито една армия или флота не е по-силна от друга. **Задържането** на една единица винаги побеждава **атаката** на една единица с равни подкрепи.



2) Единственият начин да се спечели битка е като бъде подкрепено **придвижването** на една единица от друга единица, използвайки заповедта **подкрепа на придвижване**(support move)



3) Подкрепа може да бъде дадена и на **задържащи (защитаващи)** единици със заповедта **подкрепа на задържане**(support hold)



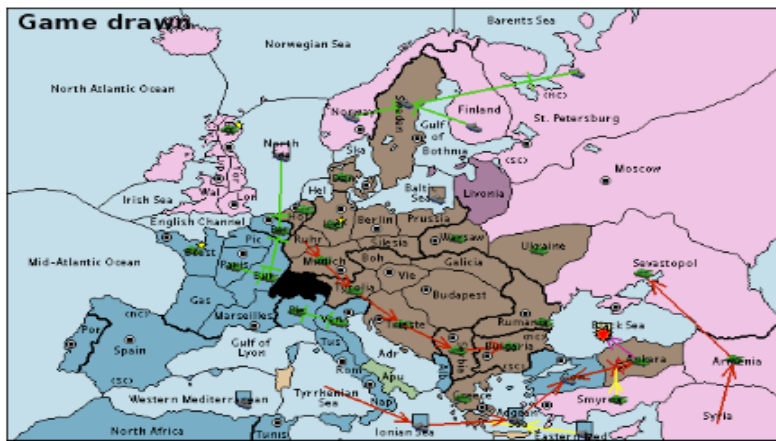
4) Ако дадена част е нападната тя трябва да се самозащитава и не може да подкрепя друга част.

Играта може да се прекъсне при взаимно съгласие. Необходимо е всички участници да натиснат "Draw". Бутоните Pause и Cancel се използват съответно за пауза в играта за неопределено време (докато всички участници не се съгласят да продължат) и за изтриване на играта.

Western Mediterranean, North Africa, Tunis, Tyrrhenian Sea, Ionian Sea, Aegean Sea, Eastern Med, Smyrna, Armenia, Syria

Votes **Draw** Pause Cancel

✓ England	Lord_Kris (20 🗳️) Last seen: 9 hours, 16 minutes (9:51 AM)	Bet: 10 🗳️, worth: 31 🗳️ 15 supply-centers, 15 units
!! France	WayfaringStranger (70 🗳️) Last seen: 12 hours, 57 minutes (6:09 AM)	Bet: 10 🗳️, worth: 21 🗳️ 10 supply-centers, 10 units
!! Turkey	ebs90 (85 🗳️) Last seen: 14 hours, 52 minutes (4:14 AM)	Bet: 10 🗳️, worth: 14 🗳️ 7 supply-centers, 7 units
!! Austria	wushuwil@yahoo.com (52 🗳️) Last seen: 1 days, 17 hours (Tue 2 AM) Votes: Draw	Bet: 10 🗳️, worth: 4 🗳️ 2 supply-centers, 2 units
Russia	emperor_paz (30 🗳️)	Defeated. Bet: 10 🗳️
Italy	Sideshow (6 🗳️)	Defeated. Bet: 10 🗳️
Germany	romelov (77 🗳️)	Defeated. Bet: 10 🗳️



France	rupricht (32 🏆)	Drawn. Bet: 5 🏆, won: 12 🏆 11 supply-centers, 11 units
England	President Eden (79 🏆)	Drawn. Bet: 5 🏆, won: 12 🏆 8 supply-centers, 8 units
Germany	romelov (77 🏆)	Drawn. Bet: 5 🏆, won: 12 🏆 15 supply-centers, 15 units
Austria	marcellus55 (112 🏆)	Defeated. Bet: 5 🏆
Turkey	Spango (100 🏆)	Defeated. Bet: 5 🏆
Russia	BenGuin (76 🏆)	Defeated. Bet: 5 🏆
Italy	WilliamTC (28 🏆)	Defeated. Bet: 5 🏆

Archive: [Orders](#) - [Maps](#) - [Messages](#) - [Reports](#)

1

2

3

№1 може да се провери кои какви ходове е правил по време на цялата игра до момента

Spring, 1906 🗓️:

England:

- Diplomacy
 - The fleet at St. Petersburg (North Coast) move to Barents Sea.
 - The army at Edinburgh move to Norway via convoy.
 - The fleet at Norway move to Norwegian Sea.
 - The army at Moscow support hold to Sevastopol.
 - The fleet at Finland support hold to Sweden.
 - The army at Sevastopol support move to Rumania from Galicia. (fall)
 - The fleet at North Sea convoy to Norway from Edinburgh.

France:

- Diplomacy
 - The fleet at Tunits move to Ionian Sea.
 - The army at Piedmont move to Venice.
 - The army at Marsellies support hold to Burgundy.
 - The army at Burgundy support hold to Belgium.
 - The fleet at Rome support hold to Tyrrhenian Sea. (fall)
 - The army at Belgium support hold to Burgundy.
 - The fleet at Adriatic Sea support move to Venice from Piedmont.
 - The fleet at Tyrrhenian Sea support move to Ionian Sea from Tunits.

Italy:

- Diplomacy
 - The army at Venice move to Rome. (fall) (dislodged)
 - The fleet at Naples support move to Rome from Venice. (fall)

Germany:

- Diplomacy
 - The army at Holland hold.
 - The army at Warsaw hold.
 - The fleet at Sweden hold.
 - The army at Munich move to Tyrolia.
 - The army at Kiel move to Ruhr.
 - The army at Silesia move to Bohemia.
 - The army at Tyrolia move to Trieste.
 - The army at Galicia move to Rumania.
 - The army at Serbia support move to Trieste from Tyrolia.
 - The army at Ukraine support move to Rumania from Galicia.
 - The army at Budapest support move to Rumania from Galicia.

№2 може да се провери разположението на всяка бойна единица на картата от началото на играта до желания момент:

Spring, 1806



Autumn, 1806



Spring, 1806



№3 Може да се проверят всички съобщения до момента на играта

5. Точки от играта за целите на учебния процес

1. Точки за участие

Всеки студент, който е изиграл поне 3 пълни игрови години (т.е. оцелял до началото на 1904) получава 4 точки за участие.

Забележка 1: Излезлите от играта (статус "Left") не получават точки от нея.

Забележка 2: Ако на мястото на излязъл от играта се включи нов играч, който доиграе играта – новият играч получава точките.

2. Точки за класиране по брой ресурсни центрове

За победител +6 точки (статус "Won")

За 2ро място в класирането +4 точки (статус "Survived")

За 3то място в класирането +3 точки (статус "Survived")

За 4то място в класирането +2 точки (статус "Survived")

За 5то място в класирането +1 точки (статус "Survived")

За 6то място в класирането +0 точки (статус "Survived")

За 7мо място в класирането +0 точки (статус "Survived")

За отпаднал към края на играта +0 точки (статус "Defeated")

Забележка 1: Ако играта приключи без победител (статус "Drawn"), класирането започва от второ място и за 5то място точки за класиране не се дават.

Забележка 2: класиралите се равен брой ресурсни центрове си разделят по равно точките за съответния брой места. В случай на необходимост се закръгля нагоре до цял брой точки.

Забележка 3: Ако някой е напуснал преди края на играта и играта е завършила (статус "Civil Disorders"), получава или не получава точки по преценка на активността си по време на играта.