

*Възраст 12+*

Правилата на

# *Дипломация*

**Играта на международни интриги**

## 315 ИГРАЛНИ КОМПОНЕНТА

### Съдържание

84 флоти

84 армии

147 маркера за контрол

Игрална дъска

Карта-подложка

Правилник

### Участие в създаването на играта

Дизайн на играта: Алън Б. Коламър

Разработване на играта: Морис Джонсън

Редакция: Кал Муур

Художествено ръководство: Блейк Бийсли

Илюстрация на корицата: Томас Джани

Графичен дизайнер: Лайза Хансън

Бранд мениджмънт: Брайън Харт

Мениджмънт на продукцията: Райни Аплин, Годор Гутиер

Благодарим на всичките членове на нашия екип и на много други хора, които са твърде многобройни, за да бъдат споменати всичките, но допринесоха за този продукт.

### Въпроси?

САЩ, Канада, Тихоокеанска  
Азия и Латинска Америка  
www.wizards.com/customerservice  
Wizards of the Coast LLC P.O. Box  
707 Renton WA 98057-0707 U.S.A.  
Tel: 1-800-324-6496 (within the  
U.S.) 1-425-204-8069

Великобритания, Ейре и Южна  
Африка  
Hasbro UK Ltd. P.O. Box 43  
Newport NP19 4YD UK Tel: + 800  
22 427276 Email:  
wizards@hasbro.co.uk

Всичките останали европейски  
държави  
Wizards of the Coast p/a Hasbro  
Belgium NV/SA Industrialaan 1,  
1702 Groot-Bijgaarden BELGIUM  
Tel: +32.70.233.277 Email:  
custserv@hasbro.be

Запазете тези адреси за Вашия  
архив.

Проверете ни в интернет на  
адрес: **Avalonhill.com**

# Дипломация

## СЪДЪРЖАНИЕ

<b>Играчи и държави</b>	4
<b>Цел на играта</b>	4
<b>Игрална дъска</b>	4
<b>Единици (армии и флоти)</b>	5
<b>Стартови позиции</b>	5
<b>Как се играе</b>	6
Общ преглед	
1. Фаза „Дипломация“	6
2. Фаза „Написване на заповеди“	6
3. Фаза „Определяне на резултата от заповедите“	18
4. Фаза „Отстъпление и разформироване“	18
5. Спечелване и губене на единици (след есенния ход)	18
<b>Управление на времето</b>	19
<b>Размирици</b>	19
<b>Алтернативен начин за играене</b>	20
<b>Начални ходове в примерна игра</b>	23
<b>22 правила, които да Ви помогнат за определяне на резултата от заповедите</b>	24
<b>Съкращения</b>	24

***В началото на 20-и век Европа е сложен котел от политически интриги. Предстои Ви да се върнете назад към онези времена и да промените хода на историята във Ваша полза***

## **ИГРАЧИ И ДЪРЖАВИ**

Най-добре е играта „Дипломация“ да бъде играна от седем играчи. Правилата за игра с по-малко играчи са включени в раздел „Алтернативен начин за играене“ на стр. 19 от този Правилник. Всеки играч представлява една от „Великите сили на Европа“ в годините преди Първата световна война. Тези Велики сили включват Англия, Германия, Русия, Турция, Италия, Франция и Австро-Унгария.

## **ЦЕЛ НА ИГРАТА**

Веднага щом една Велика сила получи контрол над 18 снабдителни центъра, то за нея се счита, че е спечелила контрол върху Европа. Представляващият тази Велика сила играч е победителят. Играчите обаче могат по споразумение да приключват играта и преди това определяне на победителя. В такъв случай, играчите, които имат фигури върху игралната дъска, участват равностойно в равен резултат.

## **ИГРАЛНА ДЪСКА**

**Граници:** Границите между големите държави са обозначени с дебели черни линии. Всичките велики сили също така са разделени на провинции и провинции със снабдителни центрове с по-тънки черни линии. Океаните и водните пътища също са разделени на отделни провинции с тънки черни линии. Всичките държави и провинции (сухоземни и водни) имат име.

**Видове провинции:** Има три вида провинции: *вътрешни*, *водни* и *крайбрежни*. Във вътрешните провинции се движат само армии, а във водните – само флоти. Крайбрежна провинция е тази, която граничи с една или повече водни провинции. Например, Дания, Брест и Испания са крайбрежни провинции. Крайбрежна провинция може да бъде заета от армия или от флота.

**Снабдителни центрове:** Общо 34 вътрешни и крайбрежни провинции върху игралната дъска са обозначени като снабдителни центрове. Всеки снабдителен център е обозначен със звезда. Дадена Велика сила може да има толкова армии или флоти, какъвто е броят на снабдителните центрове, контролирани от нея в края на последния Есенен ход. Съответно, върху игралната дъска в никой момент не може да има повече от 34 армии и флоти (също така наричани „единици“). Дадена държава печели или губи единици според броя на снабдителните центрове, контролирани от нея. Вижте стр. 18 за повече информация относно контрола върху снабдителните центрове.

## ЕДИНИЦИ (АРМИИ И ФЛОТИ)

Всяка единица тип „армия“ е представлявана от квадратна игрална фигура. Всяка единица тип „флот“ е представлявана от тясна, правоъгълна игрална фигура. Едната страна на игралната фигура е с дизайн, представляващ съответната единица, а другата страна е в цвета на Великата сила. Изберете тази страна, която считате за по-подходяща. Цветовете на единиците на всяка Велика сила са показани на ръба на игралната дъска и са посочени в таблицата по-долу. Ако на дадена разширяваща се Велика сила свършат армиите или флотите, може да бъдат използвани единиците на елиминирана държава.

Две ключови правила относно единиците:

- **Всичките единици имат еднаква сила.** Никоя армия не е по-силна от друга армия. Никоя флота не е по-силна от друга флота. По време на играта различните единици се подкрепят взаимно, за да увеличат силата си и да атакуват по-слаби противници.
- **Във всеки момент в дадена провинция може да се намира само една единица.** Няма изключения от това правило

## СТАРТОВИ ПОЗИЦИИ

**Снабдителни центрове:** При започване на играта, всяка Велика сила контролира три снабдителни центъра, с изключение на Русия, която контролира четири. Поставете съответната единица върху посочения снабдителен център, както е показано в таблицата по-долу.

Останалите 12 снабдителни центъра не са заети при започването на играта.

**Забележка:** „А“ обозначава армия, „Ф“ обозначава флота.

Държава	Цвят единиците	на Град единицата	на Град единицата	на Град единицата	на
Австрия	червен	А Виена	А Будапеща	Ф Триест	
Англия	тъмносин	Ф Лондон	Ф Единбург	А Ливърпул	
Франция	светлосин	А Париж	А Марсилия	Ф Брест	
Германия	черен	А Берлин	А Мюнхен	Ф Кил	
Италия	зелен	А Рим	А Венеция	Ф Неапол	
Русия	бял	А Москва	Ф Севастопол	А Варшава	
		Санкт Петербург (СЦ)			
Турция	жълт	Ф Анкара	А Константинопол	А Смирна	

**Маркери за знамена:** Играта включва един комплект маркери за всяка Велика сила. Играчите могат да ползват тези маркери за разпознаване на контролираните от тях центрове върху игралната дъска. Едната страна показва знамето на Великата сила, а другата страна – цвета на единиците на въпросната държава. Изберете тази страна, която считате за по-подходяща.

## КАК СЕ ИГРАЕ

### Общ преглед

Дипломатия е игра на преговори, съюзи, дадени и нарушени обещания. За да оцелее, на играча е нужна помощ от други играчи. За да спечели играта, играчът трябва в крайна сметка да е последният останал. Същността на играта е да знаеш на кого да вярваш, кога да повярваш, какво да обещаеш и кога да го обещаеш. Помнете, на първо място сте дипломат, а едва на второ – командир.

В началото на всеки ход играчите се събират на малки групи, за да обсъждат своите планове и да предлагат стратегии. Съюзите между играчи се правят открито или тайно, а заповедите (по възможност) се координират. Веднага след този период на „дипломатия“, всеки играч тайно записва заповед за всяка от неговите/нейните единици върху лист хартия. Когато всичките играчи са написали своите заповеди, заповедите се разкриват едновременно, след което се изпълняват. Някои единици се преместват, други трябва да отстъпят, а други биват махнати. Определяне на резултата от заповедите е най-сложната част от правилата и изисква пълното им познаване.

Всеки ход представлява шест месеца. Първият ход е наричан Пролетен ход, а следващият – Есенен ход. След всеки Есенен ход, всяка Велика сила трябва да изравни броя на единиците под неин контрол с броя на контролираните от нея снабдителни центрове. В този момент някои единици биват премахнати и се формират нови.

Всеки ход има серия от фази. Това са фазите на една пълна година от два хода:

### 1. Фаза „Дипломатия“

По време на тази фаза играчите се срещат, за да обсъждат плановете си за предстоящите ходове. Правят се съюзи и се определят стратегии. Тези „дипломатически преговори“ се провеждат преди всеки ход. Преговорите продължават 30 минути преди първия ход и 15 минути преди всеки следващ ход. Преговорите може да приключат и по-рано, ако всичките играчи са съгласни с това.

Разговорите, сделките, схемите и договорките между играчите в голяма степен се отразяват на хода на играта. По време на дипломатическите преговори играчите могат да казват каквото пожелаят. Някои играчи обикновено отиват в друга стая или организират частни групи от двама или трима души. Те може да се опитват да пазят разговорите в тайна. Може да се опитват да подслушат разговорите на други играчи. Тези разговори обикновено се състоят от пазарене или съвместно военно планиране, но може да включват и обмен на информация, отричания, заплахи, пускане на слухове и т.н. Може да бъдат публични съобщения, да бъдат написани документи, които да бъдат обявени публично или да останат тайна, според преценката на играчите. Тези разговори и писмени споразумения обаче не обвързват даден играч с казаното от него или нея. Да решиш на кого да се довериш в различните ситуации е важна част от играта.

**Забележка:** Ползването на картата-подложка по време на дипломатическите преговори е отличен начин да сте в крак с местоположенията, стратегиите и съюзите.

### 2. Фаза „Написване на заповеди“

Всеки играч тайно записва върху лист хартия „заповеди“ за всяка от неговите/нейните единици. Всичките играчи едновременно разкриват заповедите си. Всеки играч прочита на гласа своите заповеди, а останалите проверяват дали обявеното отговаря на записаното.

Валидна заповед се изпълнява задължително. Погрешно написана заповед, която обаче е валидна, се изпълнява задължително. „Невалидна“ заповед или заповед, преценена като

### Пролетен ход от четири фази:

1. Фаза „Дипломация“
2. Фаза „Написване на заповеди“
3. Фаза „Определяне на резултата от заповедите“
4. Фаза „Отстъпление и разформироване“

### Есенен ход от пет фази:

1. Фаза „Дипломация“
2. Фаза „Написване на заповеди“
3. Фаза „Определяне на резултата от заповедите“
4. Фаза „Отстъпление и разформироване“
5. Фаза „Спечелване и губене на единици“

След Есенния ход, ако дадена Велика сила контролира 18 или повече снабдителни центрове, играта приключва и въпросният играч бива обявен за победител.

### Ръководител на играта

Ако присъства допълнителен човек, който знае правилата на играта, този човек може да бъде ръководител на играта. Ръководителят на играта може да засича времето за преговорите, да събира и чете заповеди, да решава проблеми и да прави отсъждания, ако е необходимо. Тази роля трябва да е строго неутрална.

неуспешна, не се изпълнява. Единица, получила невалидна заповед (или не получила заповед) задължително стои на място (единицата задържи позицията). Лошо изписана заповед, която обаче има само едно значение, се изпълнява задължително.

### ДАТИ НА ЗАПОВЕДИТЕ

Всичките заповеди задължително носят дати и трябва да се редуват между Пролет и Есен, с начало от 1901 г. Например, първата група заповеди трябва да носи дата „Пролет 1901 г.“ Втората група трябва да носи дата „Есен 1901 г.“ Третата група трябва да носи дата „Пролет 1902 г.“ и т.н.

### ФОРМАТ НА ЗАПОВЕДИТЕ

Играчите трябва да направят списък на своите единици и заетите от тях провинции за лесно ползване при дипломатическите преговори.

Във всяка група заповеди на първо място се изписва вида на единицата („А“ или „Ф“), следвана от провинцията, заемана от тази единица. Например, „А Париж“ или „А Пар“ е съкратено от „Армия в Париж“. След това идва заповедта, дадена на тази единица. Например „А Пар задържа позиция“ означава, че Армията в Париж трябва да задържи позиция или да стои на място. Обозначението „А“ или „Ф“ в заповедите е за да напомня на играчите за техните фигури. Ако изпуснете обозначението на единицата в заповедта, заповедта не е неуспешна тъй като защото в провинцията може да има само една единица.

## СЪКРАЩЕНИЯ

Играчите могат да направят справка със съкращенията на гърба на този правилник за държавите или провинциите когато записват заповедите си. Редица провинции започват с едни и същи първи три букви, затова много от тях имат специални съкращения. Ако се съмнявате, изпишете изцяло.

Имайте предвид, че в дадена провинция (вътрешна, водна или крайбрежна) в даден момент може да се намира само една единица, затова не трябва да има никакво объркване за това на коя единица се дава заповед.

## ВИДОВЕ ЗАПОВЕДИ

Във всеки ход всяка Велика сила може да нарежда на всичките, някои или някои от нейните единици да извършат едно от следните неща:

- **Задържане на позиция**
- **Движение**
- **Подкрепа**
- **Конвоиране**

**Забележка:** Конвоиране може да бъде наредено само на флоти.

### Заповед „Задържане на позиция“

Можете да опитате да оставите дадена единица на същото място като ѝ наредите да „Задържи позиция“. Ако не дадете заповед на дадена единица, това се тълкува като заповед да задържи позиция. Следва пример на заповедта за задържане на позиция:

**Ф Лондон задържа позиция (или) Ф Лон-задържа позиция.**

**Забележка:** В този правилник примерите на провалени заповеди за задържане на позиция са подчертани, за да се покаже, че единицата не е могла да се задържи (или остане) в дадена провинция.

## Движение на Армия

На дадена Армия може да бъде наредено да се придвижи в съседна вътрешна или крайбрежна провинция. На армиите не може да бъде нареждано да се придвижат във водна провинция. Понеже две единици не могат да заемат дадена провинция едновременно, може да се окаже, че Армия, на която е наредено движение към съседна провинция, в крайна сметка изобщо не се движи (поради позициите или заповедите на други единици). Вижте следващите абзаци за повече примери за движение.

**Забележка:** Дадена Армия може да се движи през водни провинции от една крайбрежна провинция в друга чрез една или повече Флоти. Това се нарича „конвоиране“ и е обяснено в правилата за заповед „Конвоиране“ на стр. 13.

Пример за движение на Армия: Армия, намираща се в Париж, може да се придвижи в Брест, Пикардия, Бургундия или Гаскония. Вижте Диаграма 1.

## Движение на Флота

На дадена Флота може да бъде наредено да извърши движение към съседна водна или крайбрежна провинция. На флотите не може да бъде нареждано да извършат движение към вътрешна провинция. Диаграма 2 показва, че намираща се в Английския канал Флота може да се придвижи в Ирландско море, Уелс, Лондон, Белгия, Пикардия, Брест, Северно море или Средния Атлантически океан

**ДИАГРАМА 1- Виж в книгката стр.7**

**ДИАГРАМА 2 - Виж в книгката стр.7**



### **Подчертани резултати**

Из целия правилник са дадени примери на заповеди. Заповеди, които не са изпълнени (поради намесата на други заповеди), са подчертани. Това е стандартно за играта „Дипломатия“, прилага се от години и се използва в много ръководства за стратегически игри и друга литература. По време на игра изобщо не е нужно заповедите да бъдат подчертавани.

### **Заповед „Движение“**

В хода на играта, на единиците бива нареждано да извършат движение към провинции, които са заети. Това се нарича „атакуване“ и ще бъде разгледано в този раздел.

### **Написване на Заповед „Движение“**

Заповед „Движение“ се изписва с малко тире с цел разделяна на вида единица и местоположението от заповедта. Например, заповед за движение от Париж към Бургундия изглежда по следния начин:

**A Париж-Бургундия (или) A Пар-Бур**

### ДИАГРАМА 3 - Виж в книжката стр.8

Когато дадена Флота е в крайбрежна провинция, нейните бойни кораби са считани за намиращи се където и да било по протежение на брега на тази провинция. На дадена Флота в крайбрежна провинция може да бъде заповядано да се придвижи в съседна крайбрежна провинция само ако тя е съседна по протежение на бреговата ивица (все едно Флотата се движи по брега).

Например, на Диаграма 3 на Флотата в Рим може да бъде заповядано да се придвижи от Рим в Тоскана или Неапол (или в Тиренско море).

На Флотата в Рим обаче не може да бъде заповядано да се придвижи във Венеция или Апулия, понеже тези две провинции са съседни само по суша, а не са съседни *по протежение на бреговата ивица*.

#### Ограничено движение

Не може да бъде заето местоположение на игралната дъска, което няма име. Швейцария е непроходима и не може да бъде заемана. С изключение на Англия, островите не може да бъдат заемани.

#### Специфични пояснения за движението

На картата има няколко по-сложни зони. По-долу е обяснено влизането в тях и излизането от тях.:

**Кил и Константинопол:** Поради водните пътища, преминаващи през тези две провинции, те са считани за имащи един бряг. Флотите могат да влизат в тях по протежение на един бряг и да бъдат считани за намиращи се където и да било по протежение на бреговата ивица. Например, дадена Флота може да се придвижи от Черно море в Константинопол в даден ход (Ф Чер-Кон), а в по-нататъшен ход да се придвижи от Константинопол в Егейско море (или други съседни провинции.) По подобен начин дадена Флота може да се придвижи от Холандия в Кил в даден ход, а след това да се придвижи от Кил към Берлин в по-нататъшен ход (през Килския канал) без да трябва да обикаля или да отиде в Дания преди това. Армиите също могат да влизат в тези провинции и да излизат от тях, като свободно премостват тези водни пътища. Това не означава, че единиците могат да прескачат тези провинции.

**Швеция и Дания:** Дадена Армия или Флота може да се придвижи от Швеция в Дания (или обратното) в рамките на един ход. Дадена Флота, придвижваща се от Балтийско море, не може да се премести директно в провинция Скагерак (или обратното), а първо задължително се премества в Швеция или Дания. Общата граница с Дания не разделя брега на Швеция на две брегови линии. Дания няма граница с Берлин.

#### Пат

Следните често срещани ситуации включват единици с равностойна сила, опитващи се едновременно да заемат една и съща провинция. Такива ситуации са наричани пат. Тези правила се прилагат когато има участие на една или повече държави. Тези правила имат своите изключения, които са описани на стр. 14.

- Единици с равностойна сила, опитващи се едновременно да заемат една и съща провинция, правят така,

**България, Испания и Санкт Петербург:** Това са единствените крайбрежни провинции, които имат два отделни, наименувани бряга. Флота, влизаща в една от тези провинции, влиза през единия бряг, след което може да се придвижи само към провинция, съседна на същия бряг. Въпреки това се счита, че тази Флота заема цялата провинция. Тази Флота трябва да бъде поставена върху бреговата линия, а не изцяло във вътрешността. Например, на Флота, намираща се на Северния бряг на Испания, не може да бъде наредено да се придвижи в Западно Средиземно море, в Лионския залив или Марсилия. За нея обаче се счита, че заема цяла Испания.

Ако на дадена Флота бъде наредено да отиде в някоя от тези провинции, а е възможно тя да се придвижи към един от двата ѝ бряга, заповедта задължително посочва точния бряг, иначе Флотата няма да се движи. Например, Флота в Константинопол може да се придвижи към Източния или Южния бряг на България. Заповедта трябва да бъде изписана така: „Ф Кон – Бъл ИБ“ или „Ф Кон – Бъл ЮБ“. По подобен начин, Флота в Средния атлантически океан може да се придвижи към Северния или Южния бряг на Испания, заповедта задължително посочва кой е брега.

**че всичките тези единици остават в изходните си провинции.** Ако на две или повече единици бъде наредено да влязат в една и съща провинция, нито една от тях не може да се движи (Това е така и за равностойно *подкрепени* единици) което ще бъде обяснено в раздела за Заповед „Подкрепа“. На Диаграма 4, ако на германската Армия в Берлин бъде наредено да влезе в Силезия, а на руската Армия във Варшава бъде наредено да влезе в Силезия, никоя единица не се движи, а Силезия остава свободна.

**ДИАГРАМА 4 - Виж в книгката стр.8**

**Германия:** А Бер-Сил

**Русия:** А Вар-Сил

**ДИАГРАМА 5 - Виж в книгката стр.9**

Германия: Ф Кил-Бер; А Бер-Пру  
Русия: А Пру-задържа позиция

- **Патовата ситуация не прогонва дадена единица, която вече е в провинцията, в която се е получил пат.** Ако две единици (или равностойни сили) атакуват една и съща провинция, при което се получи пат, единицата, която вече е в тази провинция не бива прогонена от нея. Така че, на Диаграма 4, ако е имало единица, държаща позицията си в Силезия, резултатите биха били същите, а единицата в Силезия би останала там.
- **Единица, която не се движи, може да спре движението на друга единица или серия единици.** Ако на дадена единица бъде заповядано да задържа позиция, а на други единици бъде заповядано да влязат в тази провинция, въпросните други единици не се движат. (получава се като „навързване“ на автомобили). На Диаграма 5 в Прусия се намира руска Армия. Играещият с Русия играч е казал на Германия, че ще се изнесе от Прусия (но е излъгал и вместо това е наредил на тази Армия да задържа позиция). Играещият с Германия играч е наредил на Армия от Берлин да влезе в Прусия, а на Флота – да се придвижи от Кил в Берлин. Резултатът е, че никоя единица не се движи.
- **Единиците не могат да си сменят взаимно местата без да се използва конвоиране.** Ако на две единици бъде наредено всяка от тях да отиде на мястото на другата, нито една от двете не се движи (Това може да бъде избегнато чрез използване на конвоиране. Вижте Заповеди за конвоиране на стр. 13)
- **Три или повече единици могат да си сменят местата в провинциите по време на един ход, при условие, че няма пряка размяна на места.** Например, на Диаграма 7 всичките заповеди биха били успешни, понеже никоя единица не си разменя пряко мястото с друга.

**ДИАГРАМА 6 - Виж в книгката стр.9**

Германия: Ф Бер-Пру; А Пру-Бер

## **Заповед „Подкрепа“**

*Това е най-критичната и сложна част от правилата. Правилата за „подкрепа“ и „пресичане на подкрепа“ задължително трябва да бъдат разбрани за определяне на резултата от повечето заповеди.*

### **Общ преглед**

Понеже всичките единици са с еднаква сила, една единица не може да атакува и да напредна срещу друга без да получи помощ. Тази „помощ“ се нарича „подкрепа“. Ако дадена атака е успешна, атакуващата единица влиза в провинцията, в която ѝ е било наредено да влезе. Ако атакуваната единица не е имала

**ДИАГРАМА 7 - Виж в книгката стр.9**

**Англия:** А Хол-Бел; Ф Бел-Сев.

**Франция:** Ф Сев.М-Хол

заповед да се премести другаде, тя е победена и прогонена от провинцията. Прогонената единица задължително отстъпва или бива разформирана. Отстъплението е подробно обяснено на стр. 18.

Дадена Армия или Флота може да даде подкрепа на друга Армия или Флота. Подкрепата може да бъде атакуваща (подкрепя заповед за атакуващо движение) или защитна (подкрепя заповед за задържане на позиция, подкрепа или конвоиране). Подкрепяйки се една друга, атакуващите или защитаващите се единици получават увеличена сила. Например, държаща позиция единица с две подкрепи има сила три: тя самата плюс двете подкрепящи я единици. Подкрепа може да се оказва на собствена единица или на единицата на друг играч. *Подкрепата може да се дава без съгласие и не може да бъде отказана!* Това може да предизвика някои неочаквани ситуации в играта и да я направи още по-интересна.

Дадена единица се движи със собствената си сила в съчетание с всичките допустими нейни подкрепи. Тя може да завърши успешно своя ход, освен ако не ѝ противостои единица, която е подкрепена равностойно или дори повече. Дадена единица, подкрепяща друга единица, осигурява обща сила две, която побеждава неподкрепена единица. По подобен начин, единица с две подкрепящи я други единици (сила три) ще победи противниковата единица, която има само една подкрепа (сила две).

## Как се оказва подкрепа

Дадена единица се отказва от възможността да се придвижи в даден ход, за да подкрепи заповедта на друга единица. Провинцията, за която дадена единица оказва подкрепа, задължително е провинция, в която подкрепящата единица би могла според правилата да влезе по време на същия ход. По този начин, Армия в Брест не може да подкрепи Флота в Английския канал, понеже Армията не може да се придвижи към водна провинция. По подобен начин, Флота в Рим не може да подкрепи движението на дадена единица към Венеция, защото макар и провинциите да са съседни по суша, тази Флота не може да се придвижи от Рим към Венеция.

Флота, която може да се придвижи към провинция, имаща два отделни бряга (например Флота в Средния атлантическия океан) може да подкрепи друга Армия или Флота в тази провинция (в този случай Испания) без оглед наличието на отделни брегови ивици.

## Как се написва заповед за подкрепа

1. Напишете вида единица (А или Ф).
2. След това напишете името на провинцията, в която се намира тази единица.
3. След това напишете „П“ (за подкрепа).
4. На последно място, напишете вида, сегашното местоположение и местоназначението на получаващата подкрепа единица (ако тази единица извършва движение).

Пример: „А Пар П Мар-Бур“ заповядва на Армия в Париж да подкрепи Армия в Марсилия, която се стреми да влезе в Бургундия.

## Оказване на подкрепа

- Ако на дадена единица не е заповядано движение, тя може да бъде подкрепена само ако подкрепата се оказва точно за тази провинция, в която тя се намира. Дадена единица, на която е наредено да задържи позиция, да конвоира и да подкрепи или на която не е дадена заповед, може да получи подкрепа, за да задържи позицията си. Например, ако заповедта е изписана: „Ф Дан П Ф БалМ“, тогава Флотата в Дания ще подкрепи Флотата в Балтийско море, стига Флотата в Балтийско море да задържа позиция, да конвоира или оказва подкрепа. Ако

На Диаграма 9 германската Армия в Силезия е подкрепена от Флотата в Балтийско море, за да изтласка руската Армия извън Прусия. Обърнете внимание, че германската Армия и Флота са съседни на целевата провинция (Прусия), но помежду си те не са в съседни провинции. Не е задължително дадена единица да е в провинция, съседна на подкрепената единица. Задължително е обаче подкрепящата единица да е в съседна провинция, спрямо тази, за която оказва подкрепа, както и да може сама да влезе в тази провинция в същия ход.

## ДИАГРАМА 8 - Виж в книжката стр.10

Франция: А Мар-Бур, А Гас П А Мар-Бур

Германия: А Бур-Задържа позиция

## ДИАГРАМА 9 - Виж в книжката стр.10

Германия: А Сил-Пру; Ф БалМ П А Сил-Пру

Русия: А Пру-Задържа позиция

Флотата в Балтийско море опита да извърши движение, подкрепата от Дания става нищожна.

- **Единица, на която е заповядано движение, може да бъде подкрепена само със заповед за подкрепа, която съвпада с движението, което първата единица се опитва да извърши.** Например, на Армия в Бохемия е наредено да подкрепи Армия в Мюнхен, която извършва движение към Силезия (А Бох П А Мюн-Сил). На Армията в Мюнхен обаче е заповядано да извърши движение към Тирол (А Мюн-Тир). Заповедта за подкрепа се проваля, защото подкрепеното от нея движение не съвпада с нареденото на подкрепената единица движение. Тази заповед за подкрепа не се превръща в подкрепа на задържането на позиция.

### **Обикновена подкрепа**

На Диаграма 8, френската Армия в Гаскония подкрепя движението на Армията в Марсилия към Бургундия. Германската Армия в Бургундия бива прогонена.

### **Подкрепа при патови ситуации**

Диаграми 10 и 11 показват две често срещани патови ситуации. В двата случая сила 2 се среща със сила 2 и двете единици остават на местата си. На Диаграма 10, ако в Тиренско море имаше Флота, тя нямаше да бъде прогонена от патата (Пат не прогонва единица, която вече се намира в провинцията, в която се е получил пат).

#### ДИАГРАМА 10 - Виж в книжката стр.11

Франция: Ф Лз-ТМ; Ф ЗСм П Ф Лз-ТМ

Италия: Ф Неа-ТМ; Ф Рим П Ф Неа-ТМ

- **Прогонена единица, дори да има подкрепа, не влияе на провинцията, която я е прогонила.** Ако на две единици бъде заповядано да влязат в една и съща провинция, а една от тях бъде прогонена от единица, идваща от същата провинция, другата атакуваща единица може да се придвижи. Тази ситуация не води до пат понеже прогонената единица не влияе на провинцията, която я е прогонила.

#### ДИАГРАМА 12 - Виж в книжката стр.11

Австрия: А Бох-Мюн; А Тир П А Бох

Германия: А Мюн-Сил; А Бер П А Мюн-Сил

Русия: А Вар-Сил; А Пру П А Вар-Сил

#### ДИАГРАМА 11 - Виж в книжката стр.11

Франция: Ф Лз- ТМ; Ф ЗСм П Ф Лз- ТМ

Италия: Ф ТМ -задържа позиция; Ф Рим П Ф ТМ

#### ДИАГРАМА 13 - Виж в книжката стр.11

Турция: А Бъл-Рум

Русия: А Рум-Бъл; А Сър П А Рум-Бъл; А Сев-Рум

### Прогонване при патови ситуации

- **Прогонена единица все пак може да причини пат в провинция, различна от прогонилата я.** Когато две или повече равностойно подкрепени единици получат заповед за движение към една и съща провинция, никоя от тях не може да се движи – дори и една от тях да бъде прогонена от провинция, *различна от тази, която е бил целта на патовата ситуация по време на същия ход.*

На Диаграма 12 австрийската атака от Бохемия успешно прогонва германската Армия от Мюнхен. Армията от Мюнхен обаче все още може да предизвика пат с руската Армия, опитваща се да влезе в Силезия.

На Диаграма 13 руската Армии в Румъния прогонва турската Армия в България. На същата турска Армия и на руската Армии в Севастопол е наредено движение към Румъния, което по принцип би предизвикало пат. Понеже обаче Армията в Румъния е прогонила Армията в България, последната няма никакво влияние върху Румъния. Това позволява на Армията в Севастопол да влезе в Румъния. Армията в България задължително отстъпва.



На Диаграма 14 макар и турската единица да има подкрепа, тя не осуетява неподкрепеното руско движение към Румъния, понеже идваща от Румъния единица е прогонила турската единица.

#### ДИАГРАМА 14 - Виж в книжката стр.12

Турция: А Бъл-Рум; Ф ЧеМ П А Бъл-Рум

Русия: А Рум-Бъл; А Гър П А Рум-Бъл; А Сър П А Рум-Бъл; А Сев-Рум

При предишните два примера, ако Русия не бе дала заповед „А Сев-Рум“, Румъния би останала празна, но не в следствие на пат (не е имало пат). Това е разгледано допълнително в раздел „Отстъпления“ на стр. 18.

#### Пресичане на подкрепа

Подкрепата може да бъде пресечена. Това причинява провал на заповедта за подкрепа, като подкрепата не се оказва.

Забележка: В този правилник, примерите за провалени заповеди за подкрепа са подчертани, за да се покаже, че подкрепата е била пресечена, а не за да се покаже провал на заповедта на подкрепената единица.

- **Подкрепата бива пресечена, ако подкрепящата единица бъде атакувана от която и да е провинция, различна от тази, където се оказва подкрепата.** Подкрепата бива пресечена независимо дали атаката срещу подкрепящата единица е била успешна.

На Диаграма 15 подкрепата от Армията в Силезия е пресечена чрез атака от Бохемия. Забележете, че това за пресичане на подкрепата е било достатъчно да бъде атакувана подкрепящата Армия. За пресичане на подкрепата не е било нужно подкрепящата единица да бъде прогонена.

- **Подкрепата бива пресечена, ако подкрепящата единица бъде прогонена.** Ако единица, на която е заповядано да окаже подкрепа, бъде прогонена чрез атака от някоя провинция (включително провинцията, спрямо която тя оказва подкрепа), то подкрепата бива

#### ДИАГРАМА 15 - Виж в книжката стр.12

Германия: А Пру-Вар; А Сил П А Пру-Вар

Русия: А Вар-задържа позиция, А Бох-Сил

#### ДИАГРАМА 16 - Виж в книжката стр.12

Германия: А Пру-Вар; А Сил П А Пру-Вар

Русия: А Вар-Сил

#### ДИАГРАМА 17 - Виж в книжката стр.12

Германия: А Бер-Пру; А Сил П Ф Бер-Пру

Русия: А Пру-Сил; А Вар П А Пру-Сил; Ф БалМ-Пру

пресечена, а единицата, за която е била  
предназначена подкрепата, не я получава.

На Диаграма 16 германската подкрепа не се пресича от атаката от Варшава, понеже това е провинцията, спрямо която се оказва подкрепа. За да пресече подкрепата, Армията във Варшава трябва да прогони Армията в Силезия, а не просто да я атакува.

На Диаграма 17 руската Армия, идваща от Прусия, прогонва германската Армия в Силезия. Подкрепата на Армията в Силезия. По този начин подкрепата на Армията в Силезия се прекъсва, а германската Армия в Берлин стига до пат с руската Флота в Балтийско море.

- **Макар и да бъде прогонена от една провинция, дадена единица може да пресече подкрепата в друга провинция.** Точно както прогонена от една провинция единица може да предизвика пат в друга, дадена единица успява да пресече подкрепа, дори да бъде прогонена. Само проверете дали прогонването не идва от провинцията, където единицата оказва подкрепа. (Запомнете това правило: Прогонена единица, дори да е подкрепена, няма ефект върху прогонилата я провинция)

На Диаграма 18, макар и германската Армия в Мюнхен да е прогонена от руска атака, тя все пак успява да прекъсне подкрепата на руската Армия в Силезия. Това попречва на руската Армия в Прусия да влезе в Берлин.

**Забележка:** В сложни ситуации е от полза първо да се определи коя подкрепа (ако има такава) е пресечена. След това, определянето на резултата от заповедите става по-лесно.

#### **ДИАГРАМА 18 - Виж в книжката стр.13**

**Германия:** А Бер-задържа позиция; А Мюн-Сил  
**Русия:** А Пру-Бер; А Сил П А Пру-Бер; А Бох-Мюн; А Тир- П А Бох-Мюн;

### **Заповед „Конвоиране“**

#### **Конвоиране на Армия през една водна провинция**

Флота, която е във водна провинция (не крайбрежна провинция) може да конвоира Армия

### **Написване на заповеди „Конвоиране“**

Както „П“ означава „Подкрепа“, така и „К“ се използва за посочване на конвоиране. Следва пример на заповед за конвоиране.

#### **А Анк-Сев; Ф ЧеМ К А Анк-Сев**

Една Флота не може да конвоира повече от една Армия в един и същи ход. Заповедта към Флотата задължително съдържа и местоположението, и местоназначението на конвоираната Армия.

Например, ако на Армията в Румъния бъде заповядано да влезе в Армения (А Рум-Арм), а в заповедта за конвоиране пише, че трябва да бъде откарана в Анкара (Ф ЧеМ К А Рум-Анк), то конвоирането се проваля, а Армията остава в Румъния.

**Забележка:** Флотите в крайбрежна провинция (включително Константинопол, Дания и Кил) не могат да конвоират

#### **ДИАГРАМА 19 - Виж в книжката стр.13**

**Англия:** А Лон-Нор; Ф СеМ К А Лон-Нор

На Диаграма 19 Флотата в Северно море конвоира Армията в Лондон към Норвегия.

#### **„Подкрепа“ не може да бъде конвоирана**

Само Армии може да бъдат конвоирани. „Подкрепа“ не може да бъде транспортирана от една Армия към друга Армия чрез конвоиране. Например, заповедите по-долу в удебелен текст са невалидни и видимо се провалят.

**Англия:** А Пик-Бре; А Лон П А Пик-Бре Ф АнК К А Лон П А Пик-Бре

**Франция:** Ф Бре-Задържа позиция

от която и да е крайбрежна провинция, съседна на въпросната водна провинция, към която и да е друга крайбрежна провинция, съседна на същата водна провинция. За да стане това, на Армията задължително трябва да бъде заповядано да се придвижи към целевата провинция, а на Флотата задължително трябва да бъде заповядано да конвоира Армията.

**Забележка:** Една Флота не може да конвоира друга Флота.

### **Конвоиране на Армия през няколко водни провинции**

Ако Флоти заемат съседни водни провинции, една Армия може да бъде конвоирана през всичките тези водни провинции в един ход, като се приземява в крайбрежна провинция, съседна на последната Флота от веригата.

## ДИАГРАМА 20 - Виж в книжката стр.14

Англия: А Лон-Тун; Ф АКл К А Лон-Тун; Ф СеАО К А Лон-Тун

Франция: Ф ЗСм К Английска А Лон-Тун

- **Конвоиране, при което конвоираната Армия попада в пат при местоназначението, води до това, че въпросната армия остава в изходната си провинция.** Ако конвоирана Армия пристигне в целевата си провинция и не е способна да остане в нея поради пат с друга единица, то конвоираната Армия задължително остава в изходната си провинция. (Те може да бъде прогонена и от изходната провинция чрез успешна атака).

**Забележка:** В този правилник, примерите за провалени заповеди за конвоиране са подчертани, за да се покаже, че подчертаната Флота е била прогонена. Другите Флоти от конвойната верига не са подчертани.

На Диаграма 21 Флотата в Тиренско море е прогонена, поради което френската Армия не отива от Испания в Неапол.

## ДИАГРАМА 21 - Виж в книжката стр.14

### Редки случаи и сложни ситуации

Горепосочените правила би трябвало да решат повечето ситуации, възникващи в играта „Дипломация“. Има обаче няколко изключения и редки ситуации, които може да се получат. Те са обяснени по-долу

Франция: Ф ЙоМ-ТиМ; Ф Тун П Ф ЙоМ-ТиМ

Италия: Ф ЙоМ-ТиМ; Ф Тун П Ф ЙоМ-ТиМ

На Диаграма 20 английската Армия от Лондон стига до Тунис в един ход, с помощта на Франция.

### Прекъсване на конвой

- **Прогонването на една флота от конвой води до провал на конвоирането.** Ако на дадена Флота е заповядано да конвоира, но тя бъде прогонена по време на хода, конвоираната Армия остава в изходната провинция. Атака срещу конвоираща Флота, която не я прогони, не влияе на конвоирането.

### Прогонване на собствени единици

**Една държава не може да прогони или подкрепи прогонването на някоя от собствените ѝ единици, дори ако прогонването е неочаквано.** Това е единственият път когато подкрепата бива отказана или анулирана, макар и иначе да би била валидна. Такива заповеди обаче може да бъдат написани и по други причини, например за създаване на пат. Следват няколко примера, които допълнително обясняват това правило.

На Диаграма 22, френската Армия в Париж, подкрепена от нейната Армия в Марсилия, не може да прогони нейната Армия в Бургундия.

## ДИАГРАМА 22 - Виж в книжката стр.14

Франция: А Пар-Бур; А Мар П А Пар-Бур; А Бур-задържа позиция

**ДИАГРАМА 23 - Виж в книжката стр.15**

**Франция:** А Пар-Бур; А Бур-Мар

**Германия:** А Рур П френската А Пар-Бур

**Италия:** А Мар-Бур

**ДИАГРАМА 24 - Виж в книжката стр.15**

**Германия:** А Рур-Бур; А Мюн-задържа позиция

**Франция:** А Пар П германска А Рур-Бур, А Бур-задържа позиция

На Диаграма 23 френската Армия в Париж, макар и подкрепена от германската Армия в Рур, не може да прогони собствената си Армия в Бургундия.

На Диаграма 2 германската Армия в Рур, подкрепена от френската Армия в Париж, не може да прогони френската Армия в Бургундия, понеже Франция не може валидно да подкрепи атака срещу нейна собствена единица. Ако Германия обаче бе подкрепила своята атака (от Мюнхен), тогава френската Армия в Бургундия би била прогонена

На Диаграма 25 германската Армия в Мюнхен е в пат с австрийската Армия в Тирол, поради което никоя не се движи. Германските армии в Рур и Силезия са опитали взаимно да си направят пат в Мюнхен. Австрийската армия в Бохемия обаче коварно е дала подкрепа на германската единица, движеща се от Силезия в Мюнхен. В повечето случаи тази подкрепена атака от Силезия в Мюнхен би победила неподкрепената атака от Рур. Но понеже резултатът би бил Германия да прогони собствена единица, ходът се проваля.

Следващият ход показва ситуация, в която може да напишете заповеди за прогонване на собствени единици с цел създаване на пат. Това понякога е добър защитен ход.

На Диаграма 26 Англия не може да прогони собствената си единица, но нейната подкрепена атака срещу Дания е необходима за постигане на пат с подкрепената руска атака срещу същата провинция.

**ДИАГРАМА 26 - Виж в книжката стр.15**

**Англия:** Ф Дан-Кил; Ф СеМ-Дан; Ф Хел П Ф СеМ-Дан

**Русия:** А Бер-Кил; Ф Ска-Дан; Ф БалМ П Ф Ска-Дан

### **Пат със собствени единици**

Макар и една държава да не може да прогони собствени единици, тя може да създаде патови ситуации, като нареди едва еднакво подкрепени атаки по една и съща провинция. Това често пъти се прави, за да се поддържа контрол над три провинции с два единици. Ако обаче една от атаките има повече подкрепа от другата, тя ще успее.

На Диаграма 27 играчът с Австрия се опитва да контролира Сърбия, Будапеща и Виена с две единици, като оставя Будапеща празна. Ходът „А Сър-Буд“ обаче успява поради неочаквана руска подкрепа. Той не би успял, ако е Будапеща вече имаше австрийска Армия, понеже това би означавало прогонване на собствена единица. Ходът обаче успява без значение дали подкрепата е от чуждестранна единица (както е показано) или от единица на същата държава

**ДИАГРАМА 27 - Виж в книгката стр.16**

**Австрия:** А Сър-Буд; А Вие-Буд

**Русия:** А Гал П австрийска А Сър-Буд

**ДИАГРАМА 28 - Виж в книгката стр.16**

**Англия:** А Лон-Бел; Ф СеМ К А Лон-Бел

**Франция:** А Бел-Лон; Ф АнК К А Бел-Лон

**ДИАГРАМА 29 - Виж в книгката стр.16**

**Англия:** А Лон-Бел; Ф Анг К А Лон-Бел; Ф СеМ К А Лон-Бел

**Франция:** Ф Бре-Анг; Ф ИрМ П Ф Бре-Анг

### **Пресичане на подкрепа на собствени единици**

Атака от една държава по една от собствените ѝ единици не пресича подкрепата. Това правило е в същия дух, както и правилата за Прогонване на собствени единици. Една държава не може да прогони някоя от собствените ѝ единици, нито пък да пресече собствената си подкрепа.

### **Смяна на местата чрез конвоиране**

Две единици могат да сменят взаимно местата си, ако която и да е от тях или и двете бъдат конвоирани. Това е изключението от предходното правило, което гласеше: Единици не могат да си сменят местата без ползване на конвой.

На Диаграма 28 всичките ходове успяват.

### **Сухопътни и конвойни маршрути**

В някои редки случаи заповеди биват написани така че дадена Армия да пристигне в местоназначението си или по земя, или чрез конвой. Когато това се случи, прилагат се следните уговорки:

- Ако поне една от конвоиращите Флоти принадлежи на играча, контролиращ Армията, използва се сухопътния маршрут. Обаче, играчът, контролиращ Армията, може да използва конвойния маршрут, ако е посочил „чрез

конвоиране“ върху заповедта за движение на въпросната Армия.

Това не позволява на чуждестранни сили да отвлекат дадена Армия и да я конвоират против волята ѝ.

**Забележка:** Във версията на Дипломатия на компактдиск е невъзможно в дадена заповед да бъде посочено „чрез конвоиране. Ако някой от сухопътния маршрут или конвойния маршрут е валиден, то Армията ще се придвижи към местоназначението си. Това позволява на Армия да бъде конвоирана против волята ѝ.



### **Повече от един маршрут за конвоиране**

**Конвоирана Армия, използваща различни заповеди за конвоиране, достига местоназначението си, стига поне един от конвойните маршрути да остане отворен.** Може да бъдат написани заповеди, които да позволят повече от един маршрут за конвоиране на Армия от изходната ѝ провинция към тази на местоназначението ѝ. Движението на тази Армия не бива осуетено, освен ако всичките маршрути в заповедта са блокирани.

На Диаграма 29, Армията в Лондон ползва два конвойни маршрута. Понеже само единият е прекъснат, английската Армия се приземява в Белгия.

### **Конвоираната атака не пресича определени видове подкрепа**

**Конвоирана Армия не пресича подкрепата на единица, подкрепяща атака срещу една от Флотите, необходимите за конвоирането на Армията.** Това е сложна и рядка ситуация, но без това правило (с използване на Диаграма 30 като пример) може да се получи парадокс.

В следващите заповеди Франция може да твърди, че нейната Армия е пресякла подкрепата на Флотата в Неапол, като по този начин защитава конвоиращата Флота да не бъде прогонена (Франция може да посочи правилото: „Подкрепата бива пресечена, ако подкрепената единица бъде атакувана от която и да е провинция, различна от тази, където се оказва подкрепата“). Италия път може да твърди, че прогонването на Флотата е прекъснало конвоирането, така че Армията не може да пристигне в Неапол и да пресече подкрепата. (Италия може да посочи правилото: „Прогонването на една флота от конвой води до провал на конвоирането“). Понеже двете правила си противоречат, предимство има горепосоченото ново правило. Поради това конвоирането е блокирано и подкрепата не е пресечена.

### **Още две сложни ситуации**

Следват два сложни примера, включват правилото за различни конвои и правилото за конвоирана атака. Тези ситуации са редки и не се появяват в повечето игри. В случай, че възникнат такива проблеми обаче, правилата са следните.

На Диаграма 31 играчът с Франция е написал заповеди, които да откарат неговата Армия към Неапол по един от два зададени маршрута. Ходът от Тунис се проваля (поради пат с Флотата в Неапол), но той пресича подкрепата на тази Флота, понеже тя не пресича успешното конвоиране от Йонийско море. Поради това, Флотата в Рим прави пат с Флотата в Тиренско море.

На Диаграма 32 Флотата в Неапол е прогонена от обединената сила на Армията, конвоирана от Тунис, и Армията в Апулия. Понеже идващата от

Тунис Армия може да стигне до Неапол през Йонийско море, Флотата в Неапол не е подкрепила атака срещу Флотата, която в крайна сметка в конвоирала Армията, затова нейната подкрепа е била пресечена.

### **ДИАГРАМА 31 - Виж в книжката стр.17**

**Франция:** A Тун-Неа; Ф ТиМ К А Тун-Неа; Ф ЙоМ К А Тун-Неа

**Италия:** Ф Рим-ТиМ; Ф Неа П Ф Рим-ТиМ

### **ДИАГРАМА 32 - Виж в книжката стр.17**

Армия с поне един успешен маршрут за конвоиране ще пресече подкрепата, оказана от единица в провинцията на местоназначението, опитваща се да подкрепи атака срещу Флота, която е част от алтернативния маршрут за конвоиране. Докато е налице един успешен маршрут за конвоиране, приземяващата се Армия пресича подкрепата, оказана от единица, която е в провинцията на местоназначението. (Спомнете си правилото: „Подкрепата бива пресечена, ако подкрепящата единица бъде атакувана от която и да е провинция, различна от тази, където се оказва подкрепата“)

**Франция:** А Тун-Неа; Ф ТиМ К А Тун-Неа; Ф ЙоМ К А Тун-Неа; А Апу П А Тун-Неа

**Италия:** Ф Рим-ТиМ; Ф Неа П Ф Рим-ТиМ

**Забележка:** Ако италианските заповеди бяха разменени, то Флотата в Тиренско море щеше да бъде прогонена, а Флотата в Неапол да отиде в Тиренско море.

**ДИАГРАМА 30 - Виж в книжката стр.17**

**Франция:** А Тун-Неа; Ф ТиМ К А Тун-Неа

**Италия:** Ф ЙоМ-ТиМ, Ф Неа П Ф ЙоМ-ТиМ

### 3. Фаза „Определяне на резултата от заповедите“

След като всичките заповеди са били разкрити и прочетени, играчите (или определяният за ръководител на играта) задължително решават всичките конфликти. Определянето на резултата от заповедите води до успешни движения, провалени движения, патови ситуации, отстъпления и разформирования. Единиците на игралната дъска биват придвижени и отстранени, според описаното в следващите две фази от играта.

### 4. Фаза „Отстъпление и разформироване“

След като всичките заповеди са били разкрити и прочетени, движенията се извършени, а конфликтите – решени, прогонените (победените) единици извършват отстъпление. Тези отстъпления биват написани (точно като заповеди) и разкрити незабавно. Преди написването на заповедите за отстъпление не се провежда дипломация или разговори – всичките държави правят това сами.

Прогонена единица задължително отстъпва в съседна провинция, в която обичайно би могла да се придвижи, ако не ѝ противостоят други единици. Понякога отстъплението се извършва още по-дълбоко във вражеска територия.

Дадена единица не може да отстъпи към:

- заета провинция;
- провинцията, от която идва атакуващият; или
- провинция, останала незаета поради пат през същия ход.

Ако няма провинция, към която да може да отстъпи, прогонената единица незабавно се разформирова и отстранява от игралната дъска.

Щом една държава спечели контрол над снабдителен център, тя може да остави центъра свободен и да продължи да има контрол над него, стига той да не бъде зает от друга държава в края на Есенния ход.

Ако дадена единица влезе в снабдителен център през Пролетния ход и излезе от него през Есенния ход на същата година, това не се отразява на собствеността върху този снабдителен център. Накратко, една държава запазва контрол върху даден снабдителен център стига в края на всеки Есенен ход (включително отстъпления) снабдителният център да е или свободен, или зает от някоя от нейните единици.

### КОРИГИРАНЕ НА БРОЯ НА ЕДИНИЦИТЕ

След всеки Есенен ход (включително отстъпленията, ако има) играчите коригират броя на своите единици така че да е равен на броя на контролираните от тях снабдителни центрове. Това може да доведе до разформироване на някои единици (ако играчът е загубил снабдителни центрове през изминалата година) или до изграждане на единици (ако играчът е спечелил снабдителни центрове през изминалата година).

Както и при отстъпленията, спечелването и губенето на единици (съвкупно наричано „корекции“) се написва и разкрива едновременно, без каквито и да е разговори или дипломация.

### РАЗФОРМИРАНЕ

Ако дадена държава има по-малко снабдителни центрове отколкото единици, тя задължително разформирова излишните единици (по избор на притежателя).

### ИЗГРАЖДАНЕ

Ако дадена държава има повече снабдителни центрове отколкото единици, тя може да постави нови единици във всеки незает снабдителен център от нейната „домашна“ (стартова в играта) територия, който тя все още

## **НАПИСВАНЕ НА ОТСТЪПЛЕНИЯТА**

Ако две или повече единици задължително отстъпват, местоположенията на отстъплението незабавно (и без разговори) се записват от засегнатите играчи. След това написаните отстъпления се разкриват едновременно. Отстъпленията не може да бъдат подкрепени или конвоирани. Всеки играч трябва да напише местоположението на прогонената единица и мястото, към което тя отстъпва.

## **РАЗФОРМИРОВАНЕ**

Ако на две или повече единици е наредено да се оттеглят към една и съща провинция, всичките тези единици задължително се разформировават. Ако даден играч не заповяда отстъпление, когато такова се налага, единицата се разформирова. Дадена единица винаги може доброволно да се разформирова, вместо да отстъпи.

## **5. Фаза „Спечелване и губене на единици“ (след Есенния ход)**

### **КОНТРОЛИРАНЕ НА СНАБДИТЕЛНИ ЦЕНТРОВЕ**

След всеки Есенен ход, играчите проверяват колко снабдителни центрове контролират. Една държава контролира снабдителен център, когато една от нейните единици заема този снабдителен център след изиграването и приключването на Есенен ход.

контролира. Тя не може да изгражда единици извън снабдителните центрове в нейната „домашна“ територия.

**Пример:** Играещият с Франция може да изгражда единици само в Париж, Брест и Марсилия през цялата игра. Ако обаче Марсилия е под контрола на Италия, а в Брест се намира френска единица, то играещият с Франция може да изгражда единици само в Париж, без значение колко единици Франция има право да изгради на този ход.

Ако играещият с Франция остави Брест празен и си възвърне контрола над Марсилия, той/тя ще може да изгради единици там след края на друг Есенен ход (при условие, че все още има правото да изгражда единици през този друг ход).

## ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА ЗА ИЗГРАЖДАНЕТО НА ЕДИНИЦИ

- В снабдителен център във вътрешна провинция може да бъде изградена само единицата Армия.
- Когато се изгражда единица в снабдителен център във крайбрежна провинция, в заповедта за изграждане задължително се посочва дали единицата е Армия или Флота. Ако Русия изгражда Флота в Санкт Петербург, играчът също така задължително посочва „Северен бряг“ или „Южен бряг“
- Ако „домашните“ снабдителни центрове на Вашата държава са заети от Ваши или чужди единици, не можете да изградите единици по време на текущия Есенен ход. Помнете, че трябва да оставите „домашните“ снабдителни центрове празни, ако възнамерявате да изградите единици Есента.
- Ако Вашата държава е загубила всичките си „домашни“ снабдителни центрове, можете да продължите да се сражавате с единиците (осигурени от други центрове), оставащи под Ваш контрол. В този случай не можете да изградите нови единици докато не си върнете „домашен“ снабдителен център, който трябва да контролирате в края на Есенен ход.
- Дадена държава може да се откаже да изгради единица, дори да има право на това, без оглед причината (обикновено дипломатическа)

## НАПИСВАНЕ НА ИЗГРАЖДАНЕТО И РАЗФОРМИРАНЕТО

Играчите написват кои единици ще разформироваат (ако има такива) и какъв вид единица ще бъде изграден в „домашен“ снабдителен център (ако има такава). Тези заповеди се написват без дипломация или разговори и се разкриват едновременно. Неясни или невалидни заповеди се пренебрегват.

## УПРАВЛЕНИЕ НА ВРЕМЕТО

Вероятно е най-добре, ако присъстват достатъчно играчи, да бъде позволено на някой друг да смени напускащия играч. Играчите трябва да решат още преди започване на играта какви политики ще бъдат следвани в това отношение.

## АЛТЕРНАТИВЕН НАЧИН ЗА ИГРАЕНЕ

Следва алтернативен начин за играене на „Дипломация“ когато присъстват по-малко от седем играчи.

**Шест играчи:** Махнете Италия. Италианските единици задържат позиция и се защитават, но не се подкрепят взаимно. Единици на другите играчи могат да ги подкрепят. Ако италианските единици бъдат принудени да отстъпят, те биват разформироваани.

**Пет играчи:** Един играч играе с Англия, останалите трима играят със следните двойки държави: Австрия/Франция, Германия/Турция и Италия/Русия.

**Трима играчи:** Един играч контролира Англия/Германия/Австрия, вторият играч контролира Русия/Италия, а третият: Франция/Турция.

**Двама играчи:** Тази версия се играе като симулация на Първата световна война. Единият играч контролира Англия/Франция/Русия, а другият – Австрия/Германия/Турция. Италия е неутрална и в нейната територия не може да се влиза. Играта започва през 1914 г. Преди корекциите за есента на 1914 г. хвърлете ези/гура. Италия се присъединява към познатия играч през пролетта на 1915 г. Който играч първи контролира 24 снабдителни центъра печели играча. Това е и един приятен начин за двама новаци да научат правилата.

В игри за 2, 3 или 4 играчи, притежанието на снабдителните центрове се изчислява за всяка

Разумно е да бъдат заделени около четири часа за играене на Дипломация. За написване на заповеди не трябва да се отпускат повече от пет минути след приключване на дипломатическите преговори. Дипломация и други разговори да не се позволяват по време на писането и изчитането на заповедите, между придвижвания и отстъпления на единици, по време на отстъпления и след тях, както и по време на коригиране.

Новаците в играта да бъдат запознати с правилата ѝ в течение на (поне) половин час докато се съберат и останалите играчи. След това да бъдат изиграни няколко хода с новаците, за да могат нагледно да се запознаят с правилата преди играта да започне.

## **РАЗМИРИЦИ**

Ако излезете от играта или по друга причина не предадете заповеди в някой ход (Пролетен или Есенен), предполага се, че Вашата държавна власт се е сринала. Всичките Ваши единици задържат позиция, но не се подкрепят взаимно. Ако бъдат прогонени, те биват разформирвани. Държавата не изгражда нови единици.

Ако намираща се в размирици държава трябва да отстрани единици, първо се отстраняват най-отдалечените от държавата единици. Ако единиците са еднакво отдалечени, тогава премахнете Флотите преди Армиите, а след това по азбучен ред от провинциите, в които те се намират.

отделна държава, макар и един и същи играч да играе с повече от една държави. Както и при стандартните правила, корекции се правят задължително от всяка държава според правилото за притежание на снабдителни центрове.

## **НАЧАЛНИ ХОДОВЕ В ПРИМЕРНА ИГРА**

Тази примерна игра демонстрира някои от типичните начални ходове в играта „Дипломация“. Целта е да се получи представа за написването на заповедите и определянето на резултата от тях. Тук не са обсъдени стратегии, дипломация, съюзи или преговори. Освен това, записването на всичките разговори, които се провеждат, би отнело твърде много място!

Докато четете заповедите е добре да организирате игралната дъска и да придвижите всяка игрална фигура, така че тя да е насочена към провинцията, в която ѝ е заповядано да се придвижи. Веднага щом са ясни крайните резултати, фигурата трябва да бъде поставена в новата ѝ позиция или да бъде върната в изходната.

### Пролет 1901 г.

Австрия: А Вие-Три; А Буд-Гал, Ф Три-Алб  
Англия: А Лив-Йор; Ф Лон-СеМ; Ф Еди-НоМ  
Франция: А Пар-Бур; А Мар-Исп; Ф Бре-Пик  
Германия: А Бер-Кил; А Мюн-Рур; Ф Кил-Дан  
Италия: А Вен-Пие; А Рим-Вен; Ф Неа-ЙоМ  
Русия: А Мос-Укр; А Вар-Гал; Ф СтП-БоЗ; Ф Сев-ЧеМ  
Турция: А Кон-Бъл; А Сми-Кон; Ф Анк-ЧеМ

**Коментар:** Всичките заповеди са успешни, с изключение на двете Флоти със заповед да влязат я Черно море и двете Армии със заповед да влязат я Галиция.

*Ключово правило: Когато еднакво силни (включвайки подкрепа) единици се опитват да заемат една и съща провинция, резултатът е, че всичките тези единици остават в изходните им провинции.*

**Отстъпления:** няма.

### Есен 1901 г.

Австрия: А Три-задържа позиция; А Буд-Сър, Ф Алб-Гър  
Англия: А Йор-Нор; Ф СеМ-К А Йор-Нор; Ф НоМ-БаМ  
Франция: А Бур-Мар; А Исп-Пор; Ф Пик-Бел  
Германия: А Кил-Хол; А Рур-Бел; Ф Дан-задържа позиция  
Италия: А Вен-задържа позиция; А Пие-Мар Ф ЙоМ-Тун  
Русия: А Укр П Ф Сев-Рум; А Вар-Гал; Ф БоЗ-Шве; Ф Сев-Рум  
Турция: А-Бъл-Сър; А Кон-Бъл, Ф Анк-ЧеМ

**Коментар:** Единиците, на които е заповядано движение към Белгия, Марсилия и Сърбия, остават на място.

*Ключово правило: Когато еднакво силни (включвайки подкрепа) единици се опитват да заемат една и съща провинция, резултатът е, че всичките тези единици остават в изходните им провинции.*

**Коментар:** Заповедта „А Кон-Бъл“ също не е успешна.

*Ключово правило: Когато дадена единица не се придвижи, тя може да спре друга единица или няколко единици да не се придвижат.*

**Изграждане на единици:** След преброяване на снабдителните центрове, Англия, Турция, Австрия, Италия и Франция имат право на една единица, а Русия и Германия – на две. Всичките играчи записват изграждането на единици и разкриват заповедите си едновременно. Англия изгражда нова флота в Единбург – „Ф Еди“, Германия изгражда „Ф Кил“ и „А Мюн“, Русия изгражда „А СаП“ и „А Сев“, Турция изгражда „А Сми“, Австрия изгражда „А Вие“. Италия изгражда „Ф Неа“. Франция изгражда „Ф Мар“. Франция изгражда една единица заради Португалия, но не и заради Испания, понеже нейната Армия само е преминала оттам през Пролетния ход.

## Пролет 1902 г.

Австрия: А Три-Буд; А Вие-Буд, Ф Гър-задържа позиция

Англия: А Нор-СаП; Ф СеМ-Нор; Ф БаМ П А Нор-СаП; Ф Еди-СеМ

Франция: А Бур-П Ф Пик-Бел; А Пор-Исп; Ф Пик-Бел, Ф Мар-задържа позиция

Германия: А Хол-Бел; А Рур П А Хол-Бел; А Мюн-Бур; Ф Дан-задържа позиция, Ф Кил-Хол

Италия: А Вен-задържа позиция; А Пие-Мар Ф Тун-ЗСМ, Ф Неа-ТиМ

Русия: А Укр П Ф Сев-Рум; А Гал-Буд; Ф СаП-Нор; Ф Сев-Рум; А Сев П Ф Сев-Рум, Ф Шве П А СаП-Нор; Ф Рум-задържа позиция

Турция: А Бъл-Рум; А Кон-Бъл; А Сми-Арм; Ф ЧеМ П А Бъл-Рум

**Коментар:** Руските и английските единици на границата между Норвегия и Санкт Петербург не се движат.

*Ключови правила: (1) Единици с равностойна сила, опитващи се едновременно да заемат една и съща провинция, правят така, че всичките тези единици остават в изходните си провинции; (2) Единиците не могат да си сменят взаимно местата без да се използва конвоиране*

**Коментар:** Това кара английските Флоти в Северно море и Единбург да останат на място. *Ключово правило: Единица, която не се движи, може да спре движението на друга единица или серия единици.*

Швеция и Норвегия са съседни по протежение на брегова ивица на юг, затова Флотата в Швеция може да подкрепи атака срещу Норвегия.

**Коментар:** Единиците, на които е наредено да влязат в Будапеща, също не успяват.

*Ключово правило: Единици с равностойна сила, опитващи се едновременно да заемат една и съща провинция, правят така, че всичките тези единици остават в изходните си провинции;*

Австрийската Флота в Гърция също не може да подкрепи хода към Сърбия. Понеже Флота не може да влезе във вътрешна провинция, тя не може да окаже подкрепа спрямо такава провинция.

Турската атака срещу Румъния се проваля макар и да е подкрепена, защото Русия подкрепя с повече единици заповедта за задържане на позиция в Румъния (атака с две единици срещу три единици).

**Коментар:** Много други заповеди също се провалят, включително влизането на Турция в България, на Италия в Марсилия и на Германия в Бургундия.

*Ключово правило: Единица, която не се движи, може да спре движението на друга единица или серия единици.*

**Коментар:** Германската атака от Мюнхен срещу Бургундия пресича подкрепата оттам. Това позволява на подкрепения германски ход срещу Белгия да успее (атака с две единици срещу една единица). *Ключово правило: Подкрепата бива пресечена, ако подкрепящата единица бъде атакувана от която и да е провинция, различна от тази, където се оказва подкрепата.*

**Отстъпления:** няма.



### Есен 1902 г.

Австрия: А Вие-Гал; А Три-Буд; А Сър П Турска А Бъл-Рум; Ф Гър-задържа позиция

Англия: А Нор-СаП; Ф БаМ П А Нор-СаП; Ф СеМ-Нор; Ф Еди-СеМ

Франция: А Бур-Бел; Ф Пик П А Бур-Бел, А Исп П Ф М, Ф Мар П А Исп

Германия: А Рур-Бур; А Мюн П А Рур-Бур; А Бел П А Рур-Бур Ф Дан-Шве, Ф Хол П А Бел

Италия: А Вен-Пи; А Пи-Мар Ф ЗСМ-СеА, Ф ТиМ-ЛиЗ

Русия: А СаП-Нор; Ф Шве П СаП-Нор; Ф Рум П А Сев А Сев П Ф Рум А Гал П Ф Рум; А Укр П А Сев

Турция: А Бъл-Рум; А Кон-Бъл; А Арм-Сев; Ф ЧеМ П А Бъл-Рум

**Коментар:** Първо, търсете подкрепа, която е била пресечена. Много от заповедите за подкрепа, написани през този ход, се провалят поради следното правило:

*Ключово правило: Подкрепата бива пресечена, ако подкрепящата единица бъде атакувана от която и да е провинция, различна от тази, където се оказва подкрепата.*

Пресечените подкрепи включват: руската Флота в Швеция (заради атаката от Дания), френската Флота в Марсилия (заради атаката от Пиемонт), руската Армия в Севастопол (заради атаката от Армения), руската Армия в Галиция (заради атаката от Виена) и руската Флота в Румъния (заради атаката от България). Подкрепата на германската Армия в Белгия, подкрепяща атака от Рур към Бургундия, не се прекъсва понеже атаката идва точно от Бургундия - където се оказва подкрепата.

**Коментар:** След това, търсете патове. Флотата в Марсилия и Армията в Севастопол успяват да направят пат срещу атакуващите ги единици.

*Ключово правило: Единици с равностойна сила, опитващи се едновременно да заемат една и съща провинция, правят така, че всичките тези единици остават в изходните си провинции.*

Всъщност, подкрепата от Испания и Украйна е ненужна, понеже и в двете провинция една единица е достатъчна, за да отрази атаката.

**Коментар:** Армията във Виена не може да влезе в заетата Галиция, а Армията във Венеция не може да влезе в зетия Пиемонт. Те остават на място.

Първоначално, руската Флота в Румъния е достатъчно подкрепена, за да отрази турската атака от България. Понеже обаче и двете й подкрепи са отрязани, сега тя е сама. Това не е достатъчно да отрази атаката, понеже Турция подкрепя българската Армия с Флота в Черно море. Българската Армия влиза в Румъния, а руската Армия ще трябва да отстъпи по време на фаза „Отстъпление“. Оправдането на България също така позволява на Армията в Константинопол да влезе в България.

Понеже руската подкрепа в Швеция е била пресечена, английската атака от Норвегия към Санкт Петербург успява. Руската Армия в Санкт Петербург ще трябва да отстъпи по време на фаза „Отстъпление“. Понеже Армията в Норвегия е влязла в Санкт Петербург, останалите британски флоти се придвижват.

**Отстъпления:** На дъската има три единици, които задължително отстъпват по време на фаза „Отстъпление“ (една френска и две руски). Руската единица в Румъния няма къде да отстъпи (всичките съседни територии са зети) и бива незабавно разформирана и премахната от дъската. След това, играчът с Русия и играчът с Франция записват отстъплението на своите единици: Русия: А СаП-Мос“, Франция: „А Бур-Гас“. Единиците се придвижват към Москва и Гаскония.

**Изграждане на единици и разформироване:** Русия контролира четири снабдителни центъра, но има пет единици. Тя задължително разформирова една от тях. Всичките останали

*Ключово правило: Единица, която не се движи, може да спре движението на друга единица или серия единици.*

**Коментар:** Френската Армия, опитваща се от Бургундия да влезе в Белгия, не успява, понеже подкрепата от Холандия изравнява силите.

*Ключово правило: Единици с равностойна сила, опитващи се едновременно да заемат една и съща провинция, правят така, че всичките тези единици остават в изходните си провинции;*

**Коментар:** Подкрепата, идваща от Мюнхен, дава на германската Армия, излизаща от Рур, сила 2 спрямо френската Армия със сила 1. Армията от Рур влиза в Бургундия, а френската Армия ще трябва да отстъпи по време на фаза „Отстъпление“

играчи без Италия получават право да изградят една единица. Всичките играчи записват своите изграждания и разформирвания и ги разкриват едновременно. Германия изгражда „Ф Кил“, Русия отстранява :А Гал“, Турция изгражда „Ф Сми“, Австрия изгражда „А Три“. Франция изгражда „А Пар“. Англия изгражда „Ф Лон“. Италия остава без промяна.

**Заключение:** На този етап, когато всичките неутрални снабдителни центрове са заети от някоя от седемте държави, а вече са в ход съюзи и конфликти между играчите, ние приключваме нашата примерна игра. Тук не е направено усилие за анализиране на стратегията и тактиката на тези въображаеми играчи. По-подробен преглед на сложностите, стратегии и тактическите ходове в играта „Дипломация“ може да бъдат открити на нашия сайт: [www.avalonhill.com](http://www.avalonhill.com).

## 22 ПРАВИЛА, КОИТО ДА ВИ ПОМОГНАТ ЗА ОПРЕДЕЛЯНЕ НА РЕЗУЛТАТА ОТ ЗАПОВЕДИТЕ

Следва един удобен списък от правила, необходими за определяне на резултата от заповедите и решаване на проблеми с хода на играта. Ако не можете да решите даден проблем с използването на този списък, консултирайте се с инструкциите и примерите в този правилник за по-подробни обяснения.

1. Всичките единици имат еднаква сила.
2. Във всеки момент в дадена провинция може да се намира само една единица.
3. Единици с равностойна сила, опитващи се едновременно да заемат една и съща провинция, правят така, че всичките тези единици остават в изходните си провинции.
4. Патовата ситуация не прогонва дадена единица, която вече е в провинцията, в която се е получил пат.
5. Единица, която не се движи, може да спре движението на друга единица или серия единици.
6. Единиците не могат да си сменят взаимно местата без да се използва конвоиране.
7. Три или повече единици могат да си сменят местата в провинциите по време на един ход, при условие, че няма пряка размяна на места.
8. Ако на дадена единица не е заповядано движение, тя може да бъде подкрепена само ако подкрепата се оказва точно за тази провинция, в която тя се намира.
9. Единица, на която е заповядано движение, може да бъде подкрепена само със заповед за подкрепа, която съвпада с движението, което първата единица се опитва да извърши.
10. Прогонена единица все пак може да причини пат в провинция, различна от прогонилата я.
11. Подкрепата бива пресечена, ако подкрепящата единица бъде атакувана от която и да е провинция, различна от тази, където се оказва подкрепата.
12. Подкрепата бива пресечена, ако подкрепящата единица бъде прогонена.
13. Подкрепата бива пресечена, ако подкрепящата единица бъде атакувана от която и да е провинция, различна от тази, където се оказва подкрепата.
14. Подкрепата бива пресечена, ако подкрепящата единица бъде прогонена.
15. Макар и да бъде прогонена от една провинция, дадена единица може да пресече подкрепата в друга провинция.
16. Атака от една държава по една от собствените ѝ единици не пресича подкрепата.
17. Прогонването на една флота от конвой води до провал на конвоирането.
18. Конвоиране, при което конвоираната Армия попада в пат при местоназначението, води до това, че въпросната армия остава в изходната си провинция.
19. Две единици могат да сменят взаимно местата си, ако която и да е от тях или и двете бъдат конвоирани (Това е изключението от Правило 6).
20. Конвоирана Армия, използваща различни заповеди за конвоиране, достига местоназначението си, стига поне един от конвойните маршрути да остане отворен.
21. Конвоирана Армия не пресича подкрепата на единица, подкрепяща атака срещу една от Флотите, необходимите за конвоирането на Армията. (Това има предимство пред Правило 13).
22. Армия с поне един успешен маршрут за конвоиране ще пресече подкрепата, оказана от единица в провинцията на местоназначението, опитваща се да

11. Прогонена единица, дори да има подкрепа, не влияе на провинцията, която я е прогонила.

12. Една държава не може да прогони или подкрепи прогонването на някоя от собствените ѝ единици, дори ако прогонването е неочаквано.

подкрепи атака срещу Флота, която е част от алтернативния маршрут за конвоиране.

## СЪКРАЩЕНИЯ

Следва списък от общоприети съкратени наименования на провинциите върху картата на „Дипломация“. Можете да измислите собствени съкратени наименования, но помнете, че съкратените наименования, които може да се тълкуват по различен начин, могат да доведат до провал на заповедта.

### Austria

Bohemia	Boh
Budapest	Bud
Galicia	Gal
Trieste	Tri
Tyrolia	Tyr
Vienna	Vie

### Turkey

Ankara	Ank
Armenia	Arm
Constantinople	Con
Smyrna	Smy
Syria	Syr

### England

Clyde	Cly
Edinburgh	Edi
Liverpool	Lvp
London	Lon
Wales	Wal
Yorkshire	Yor

### Neutrals

Albania	Alb
Belgium	Bel
Bulgaria	Bul
Denmark	Den
Greece	Gre
Holland	Hol
Norway	Nwy
North Africa	NAf
Portugal	Por
Rumania	Rum
Serbia	Ser
Spain	Spa
Sweden	Swe
Tunis	Tun

### France

Brest	Bre
Burgundy	Bur
Gascony	Gas
Marseilles	Mar
Paris	Par
Picardy	Pic

### Germany

Berlin	Ber
Kiel	Kie
Munich	Mun
Prussia	Pru
Ruhr	Ruh
Silesia	Sil

### Bodies of Water

Adriatic Sea	Adr
Aegean Sea	Aeg
Baltic Sea	Bal
Barents Sea	Bar
Black Sea	Bla
Eastern Mediterranean	Eas
English Channel	Eng
Gulf of Bothnia	Bot
Gulf of Lyon	GoL
Helgoland Bight	Hel
Ionian Sea	Ion
Irish Sea	Iri
Mid-Atlantic Ocean	Mid

### Italy

Apulia	Apu
Naples	Nap
Piedmont	Pie
Rome	Rom
Tuscany	Tus

Venice	Ven	North Atlantic Ocean	NAt
		North Sea	Nth
<b>Russia</b>		Norwegian Sea	Nrg
Finland	Fin	Skagerrak	Ska
Livonia	Lvn	Tyrrhenian Sea	Tyn
Moscow	Mos	Western Mediterranean	Wes
Sevastopol	Sev		
St. Petersburg	Stp		
Ukraine	Ukr		
Warsaw	War		