

## LES VARIANTES DISPONIBLES

### *Un résumé succinct*

#### 1. GrandeGuerre

Cette variante utilise la même carte que Diplomatie Standard.

Dans cette variante s'affrontent deux joueurs : Les Alliés et l'Axe.

La première année jouée est 1914.

Les Alliés ont les centres et unités de France, Angleterre et Russie de la variante standard. La couleur est bleu clair. Les suppressions d'unités en cas de désordre civil se font par rapport à l'Allemagne de la variante standard.

L'Axe a les centres et unités de Allemagne, Autriche et Turquie de la variante standard. La couleur est rouge. Les suppressions d'unités en cas de désordre civil se font par rapport à la France de la variante standard.

Un troisième pays neutre existe, l'Italie, qui correspond à l'Italie de la variante standard. La couleur est vert. Il faut juste affecter le compte « one » à ce pays. Ce pays jouera automatiquement des ordres de désordre civil jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'unité.

#### 2. Brouillard

Cette variante utilise la même carte que Diplomatie Standard.

Dans cette variante, chaque joueur ne connaît que les possessions de centres, les unités (délogées y compris), les régions bloquées voisins d'un de ses centres ou voisines d'une de ses unités.

Attention : le terme « voisin » s'entend au sens géographique.

Exemples :

- une armée en Gascogne « voit » une flotte en Atlantique
- une flotte à Trieste « voit » une armée à Budapest

De plus, une tentative de construire (sur un de ses centres de départ) informe le joueur de son occupation éventuelle (sans préciser la nature de l'occupant)

Enfin un ordre n'est vu que si l'unité active (celle qui le donne), l'unité passive (celle qui reçoit le soutien par exemple) et la zone de situation (pour un mouvement ou un soutien offensif) sont tous vus.