

BONNE ET HEUREUSE ANNÉE!  
 ET PUISSENT

- LES GRANDS GALACTIQUES (1)
- LES PUISSANCES INFERNALES (1)
- LES DIEUX GUERRIERS DES ARMÉES ET DES FLOTTES (1)

VOUS ÊTRE FAVORABLES EN 1972!

WISHING YOU A HAPPY NEW YEAR!  
 AND MAY

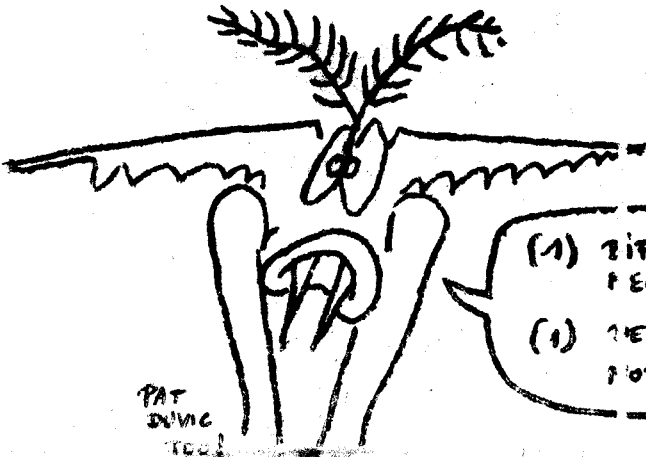
- ALL GALACTIC BEINGS (1)
- THE POWERS OF DARKNESS (1)
- THE GREAT GAMEMASTER IN THE SKY (1)

BETRIEND YOU DURING 1972!



*Michel Feron*

GRAND-PLACE 7  
 B-4280 HANNUT/BELGIUM



(1) ZIFFER LES PENTIONS INUTILES  
 (1) MELETE WHEN NOT APPLICABLE

YES, THIS IS A FANZINE  
 OUI, CECI EST UN  
 # 2 - FANZINE 220

eh oui, ceci est un numéro spécial de moeshoes, destiné à vous faire connaître le jeu de Diplomatie, et, si possible, à vous y intéresser assez que pour vous décider à en tâter un peu...

Diplomatie, c'est quoi, ça ? bon, eh bien à première vue, c'est un bête jeu de société... ah oui, un genre de Monopoly, quoi ? eh bien oui, ça ressemble un peu au Monopoly, à part qu'il n'y a pas de dés (et qu'il n'y a donc pas de "chance" ou de "malchance", tout dépend de l'habileté du joueur...) et qu'il est d'inspiration guerrière... Comme le Stratégo, alors ? oui, en effet, comme le Stratégo, à part que le jeu est beaucoup plus complexe, et fait beaucoup plus appel à l'intelligence et à la tactique que le Stratégo.

je vous décris le jeu : il se joue sur une carte d'Europe, avec les frontières telles qu'elles existaient juste avant la guerre de 14. Sept joueurs tiennent en leurs mains les destinées de sept grands pays : la France, l'Italie, l'Angleterre, l'Allemagne, la Russie, l'Autriche-Hongrie, la Turquie. Tous les autres pays sont neutres. Les grands pays sont divisés en six ou sept provinces chacun. Trois ou quatre de ces provinces, ainsi que la plupart des pays neutres, sont désignés comme "centres de ravitaillement".

au départ, chacune des sept puissances belligérentes disposent de trois ou quatre unités (armées ou flottes) sises en des provinces bien précises de leur territoire national. lors de chaque mouvement, ces unités peuvent, suivant des règles bien précises, se déplacer vers une province ou un pays adjacent. Les divers mouvements sont appelés : printemps 1901, automne 1901, printemps 1902, automne 1902, printemps 1903, etc...

le but est de conquérir de nouveaux centres de ravitaillement : à la fin de chaque automne, on compte le nombre de centres de ravitaillement appartenant à chaque joueur, et celui-ci, suivant qu'il a gagné ou perdu des centres de ravitaillement, doit construire de nouvelles unités ou en retirer du jeu. Est déclaré vainqueur le joueur qui parvient le premier à posséder 18 centres de ravitaillement sur les 34 que comporte le jeu.

bien entendu, des conflits ne manquent pas de survenir, soit que deux unités convoitent la même province, soit qu'une unité essaye de s'emparer d'une province occupée par un autre combattant... comme toutes les unités ont la même force, il est nécessaire de supporter les unités attaquantes. A cette fin, d'autres unités peuvent abandonner leur droit à se mouvoir pour donner leur support à une autre. En cas de conflit, c'est l'unité la mieux supportée qui l'emporte, forçant l'autre à rester sur place ou même à faire retraite. Fin du fin de la stratégie, on peut "couper un support", forçant l'unité supportante à se retourner pour faire face au nouvel attaquant...

il est aussi permis de transporter une armée sur une flotte, et de la débarquer beaucoup plus loin...

tout cela, bien sûr, est régi par des règles strictes empêchant en principe toute contestation sur les résultats de chaque mouvement.

pour préserver à la tactique une part importante, les joueurs ne jouent pas à tour de rôle, mais bien tous ensemble. Ils font parvenir à une personne neutre, décorée du joli nom de 'maître de jeu', des ordres de mouvement pour chacune de leurs unités. Le maître de jeu centralise les ordres et, au jour dit, règle les conflits et notifie les résultats à chaque joueur. On passe ensuite à la saison suivante.

un des plus grands attraits du jeu est que deux ou plusieurs joueurs peuvent s'allier, se supporter l'un l'autre, etc... Des alliances sont même nécessaires pour arriver à vaincre. Par ailleurs, un joueur n'est pas obligé de respecter les termes d'un accord qu'il aurait conclu avec un autre joueur, même s'il a signé un traité écrit. Autant dire que la trahison et la duplicité font partie intégrante du jeu, ce qui ne le rend que plus amusant.

une partie mémorable jouée chez Michel Liesnard vit les Français aider les Allemands à prendre Paris, en échange de quoi les Allemands aidaient les Français à prendre Berlin... Le tout alors que Français et Allemands se combattaient avec acharnement sur d'autres fronts.

tout ceci nous explique le nom du jeu : en effet, pour gagner, il faut avoir non seulement énormément de tactique et d'astuce, mais encore faire preuve d'un machiavélisme à faire rougir d'envie Machiavel lui-même.

évidemment, y a un hic : avec le temps nécessaire à la résolution des conflits, le temps nécessaire aux négociations et aux alliances, plus bien sûr un temps de réflexion bien nécessaire, une partie normale et pas trop longue dure une douzaine d'heures. En plus, il n'est pas toujours très facile de réunir sept joueurs pendant tout ce temps.

aussi, on s'est aperçu très vite que le jeu se prêtait très bien aux parties par correspondance... le style de jeu s'est vite formé comme le jeu s'était répandu rapidement dans le fandom américain de science-fiction, les parties, avec toutes leurs péripéties, sont publiées dans des FANZINES, ces fanzines sont envoyés aux joueurs pour leur signifier le résultat des mouvements, et sont aussi suivis par de nombreux lecteurs non participants.

c'est alors que s'est développé un aspect particulier du jeu : les joueurs se sont mis à écrire des communiqués de presse, des proclamations, etc..., tout ce qu'il y a de plus délirants... le tout, bien sûr, publié dans le fanzine. On a inventé des régimes politiques aberrants (une des meilleures réussites fut l'Empire Islamique Français de Michel Liesnard), des guerres extra-européennes fort embrouillées, etc... Le tout est généralement assez passionnant...

on s'y engueule bien sûr très fort, on y fait des jeux de mots à faire grincer des dents Gotlib lui-même, on fait des allusions très nettes à des tas de choses, et, pour tout dire, on rigole franchement.

il y a eu à peu près deux cents fanzines de Diplomatie aux USA, plus quelques-uns en Angleterre et deux en Belgique. Il y a eu aussi cinq conventions de Diplomatie aux USA (DIPCON I à V) et une convention en Belgique (AGATHACON I).

bon, j'espère vous avoir convaincu et surtout vous avoir donné envie d'y jouer ne fut-ce qu'une fois... (ne vous en faites pas, une fois qu'on y a tâté, on est réellement mordû).

moeshoeshoe (du nom de deux rois du Lesotho) est le premier fanzine de Diplomatie jamais publié en langue française. Il est édité par mes soins, et a abrité la première partie belge de Diplomatie, qui fut gagnée par Michel Liesnard dans des circonstances assez abracadabrantes.

Je cherche en ce moment des joueurs pour une ou plusieurs nouvelles parties. L'inscription comme joueur revient à 5 FF, payable à mon compte de chèques postaux, Bruxelles 639 232. Elle comprend bien sûr l'abonnement au fanzine pour toute la durée du jeu. (Exceptionnellement, les joueurs français, vu le contrôle des changes, peuvent payer en timbres-poste à 0,50 uniquement).

L'abonnement pur et simple (sans participation à un jeu) revient à 50 FB ou 6 FF.

il me reste quelques jeux des numéros 1 à 1111, contenant toute la première partie jusqu'à la victoire de Liesnard. Le jeu complet est disponible pour 50FB ou 6FF, (tant qu'il en reste) (45 ou 6 suppléments)

les joueurs reçoivent gratuitement un exemplaire de la traduction française du règlement complet du jeu, ainsi que mes règles particulières pour le jeu paricross-country.

si quelqu'un est intéressé mais ne sait pas encore s'il va jouer, qu'il m'écrive pour demander quand même le règlement, s'il m'en reste, je me ferai un plaisir de lui envoyer un.

les joueurs ayant déjà signalés leur intention de jouer sont priés de me faire parvenir la liste des pays dans l'ordre de préférence (ceci, Liesnard, même si on l'a déjà fait -- je l'ai perdue). Les autres personnes intéressées peuvent aussi envoyer leur liste. Tous doivent envoyer le fric.

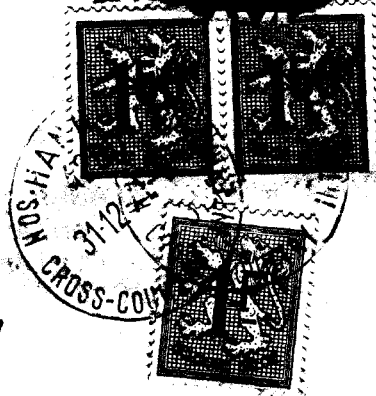
plus que quelques joueurs et on commence une partie. Mieux encore, soyez nombreux et on en commence deux...

on peut compter sur vous ? mais oui.....

**PAR AVION  
PER LUCHTPOST**

MOESHOESHOE  
périodique expédié  
par l'éditeur  
michel feron  
grand-place 7  
b-4280 hanout / Belgique

Red WALKER  
5058 Hawley Blvd  
SAN DIEGO, Calif  
92116 USA



Tarif A0

**PAR AVION AIR MAIL**

fanzine ! si si !