



## Graue Substanz Diplomacy - Eine Einführung

Dieses Dokument soll alle Fragen zum Diplomacy by email hier bei gS klären: Was macht ein Spielleiter? Was ist Realpolitik? Wie geht das mit der Befehlsformatierung? Und, und, und...

Ein vollständiges Regelwerk stellt sie jedoch nicht dar, denn sie liegt unseren Hausregeln zu Grunde.

Eine Pdf-Version dieser Einführung findet Ihr hier.



- [Spielphase](#)
- [e-Mail Spiel](#)
- [Spielleiter, Mailformatierung, Deadline](#)
- [NMR, Spielausschluß](#)
- [Realpolitik](#)
- [Befehlsformatierung](#)
  - [Befehlsformatierung ohne Realpolitik](#)
- [Termine, Zugturni](#)

### Ein Spieljahr Diplomacy ist in bis zu sechs Spielphasen unterteilt

- Im Frühjahrzug (Spring) geben alle Mitspieler allen ihren Einheiten Halte-, Unterstützungs-, oder Geleitbefehle.
- Evt. findet ein Sommerzug (Summer) statt, in dem einige Mitspieler evt. vertriebene Einheiten in unbeteiligte Gebiete zurückziehen können (Retreat) oder die entsprechenden Einheiten auflösen können / müssen (Disband).
- Im folgenden Herbstzug (Fall) geben wieder alle Mitspieler allen ihren Einheiten Halte-, Unterstützungs-, oder Geleitbefehle.
- Evt. findet ein Spätherbstzug statt (aufgrund mangelnder Jahreszeiten einfach als Autumn - brit. Herbst - bezeichnet), in dem wieder einige Mitspieler evt. vertriebene Einheiten in unbeteiligte Gebiete zurückziehen müssen oder die entsprechenden Einheiten auflösen können.
- Im Winter folgen die Builds/Disbands. Hier wird die Anz. aller einem Spieler gehörenden Versorgungszentren (VZ) mit der Anz. seiner Einheiten verglichen. Die Differenz wird über Builds (aufbauen von neuen Einheiten) oder Disbands (auflösen von Einheiten) angeglichen.
- Zwischen den beschriebenen Spielphasen finden Verhandlungen statt (Verhandlungsphasen).

### e-mail Spiel

Zitat: "This is probably one of the best games you will never play." So sieht es wohl als Brettspiel aus, da es fast unmöglich ist sieben Spieler über einen Zeitraum > 12 h an einen Tisch zu bekommen; obendrein sind Verhandlungen nicht so einfach. Aber, dank dem WWW sieht die Sache anders aus.

Vorraussetzung des Spieles ist es, daß alle Einheitenbefehle aller Spieler gleichzeitig gewertet werden; so kann also keiner auf die Züge eines anderen reagieren.

Die Gleichzeitigkeit wird über einen neutralen Spielleiter (SL) gewährleistet, die Auswertung erfolgt computergestützt durch ein Auswertungsprogramm; wir benutzen **Realpolitik**. Die einzelnen Spielphasen sind an gegebene Termine gebunden (s.u.).

[Zurück zum Seitenanfang](#)

### Spielleiter, Mailformatierung, Deadline

[Partien](#)

[Einsteiger-Infos](#)

[Einführung](#)

[Realpolitik](#)

[Regeln](#)

[Downloads](#)

[Varianten](#)

[Links](#)

[Forum](#)

[Champs & Chaoten](#)

[Impressum](#)

Der SL ist die neutrale Instanz die den korrekten Spielablauf sicherstellt. Jeder Spieler schickt dem SL seine, der aktuellen Spielphase entsprechenden, Einheitenbefehle per Mail. Diese Mail sollte eine definierte Formatierung besitzen:

- **Betreff:** Name des Spieles, Land des Spielers, Spielabschnitt (z.B. Kabale - Germany: Spring 1901)
- **Befehle:** Entsprechend der von Realpolitik vorgegebenen Formatierung (s.u.)

Evt. inkorrekt formatierte Befehle werden vom SL nicht korrigiert! Weiterhin muß die Mail bis zu einem gegebenen Datum gesendet werden - es gilt das Sendedatum im Quelltext.

- Für das Überschreiten der Deadline gibt es eine gesonderte Regelung, die unten (Abschnitt NMR,...) näher erläutert wird..
- Der SL ist verpflichtet diese Deadline ebenfalls einzuhalten, um mögliche Stornos berücksichtigen zu können.

Inkorrekt formatierte oder für einzelne Einheiten nicht gegebene Befehle werden im Frühjahr und Herbst als Haltebefehle gewertet, im Sommer und Spätherbst als Disbands und im Winter als no Builds bzw. zufällige Disbands - von Realpolitik gesteuert.

[Zurück zum Seitenanfang](#)

### **NMR, nachträgliche Befehlsabgabe, Spielausschluß**

Falls ein Spieler eine Deadline versäumt, greifen einige umständlich wirkende Regularien. Zum einen soll so ein reibungsloser Spielablauf sichergestellt werden, denn nichts ist lästiger, als Zügen hinterherzurennen oder auf verschobene Auswertungen zu warten, und zum anderen soll eine Beeinflussung der Partie durch fehlende Züge verhindert werden.

Übrigens akzeptieren die meisten SL **in Ausnahmesituationen, in denen ein Mitspieler keinen Netzzugang hat**, auch eine telefonische Zugabgabe.

#### **NMR**

Versäumt ein Spieler, ohne triftige Gründe, die Einhaltung der Deadline, so entspricht das einer Störung des Spielablaufes und er wird entsprechend der jeweiligen Spielphase verwarnt:

- im Frühjahr oder Herbst erfolgt eine Verwarnung (1 NMR - NoMoveReceived),
- im Sommer, Spätherbst oder Winter erfolgt nur eine halbe Verwarnung (0,5 NMR).

Wird ein Spieler insgesamt (Summe der NMR) dreimal oder zweimal in aufeinander folgenden Spielphasen oder aufeinander folgenden Frühjahrs- und Herbstphasen verwarnt, so führt das zu einem Spielausschluß des Spielers (vgl. Hausregeln Punkt 2.3).

#### **nachträgliche Befehlsabgabe**

Wird eine Deadline durch einen Spieler versäumt, hat er die Möglichkeit nachträglich Befehle zu versenden; die Auswertung der Partie wird bis dahin verschoben. Für diesen Fall gibt es einige Regularien, die Ihr beachten solltet (vgl. Hausregeln Punkt 2.3):

- Der Spieler hat exact 72 h nach der Deadline, Zeit die Befehlsmail nachträglich an den SL zu senden (es gilt, wie immer, das Sendedatum der Mail).
- Überschreitet ein Spieler diese Zeit, scheidet er ebenfalls aus der Partie aus und es wird ein Ersatzspieler gesucht.  
Die Ausnahme sind Rückzüge (Sommer und Spätherbst): werden nach 72h keine Rückzugsbefehle gesendet, werden die entsprechenden Einheiten aufgelöst und der Spieler scheidet nicht aus der Partie aus.
- Mit Überschreiten der Deadline wird dem Spieler automatisch ein Minuspunkt für die Endbewertung gutgeschrieben. Nach jeden weiteren 24 h, um die sich die nachträgliche Befehlsabgabe verzögert, wird ein weiterer Minuspunkt addiert.
- Der SL ist verpflichtet, innerhalb von 24 h nach der Deadline eine Erinnerungsmail an den Spieler zu schreiben.

Falls ein Spieler ausscheidet, wird, nach Einigung mit allen Spielern, nur ein Ersatzspieler gesucht, sofern die entehrten Einheiten nicht eh sicher dem Untergang geweiht sind. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, daß bis zum letzten Mann gekämpft werden sollte.

Weiterhin möchten wir nahelegen die Verhandlungsphasen auch zu nutzen und Kontakte zu pflegen.

Es ist beispielsweise nicht empfehlenswert einen Mitspieler eine Woche auf eine Antwort warten zu lassen; oft fehlt dann ausreichende Zeit für konkrete Zugabsprachen oder der Mitspieler hat bereits einen zuverlässigeren Partner

gefunden.

Die eingegangenen Befehle werden vom SL auf ihre Richtigkeit überprüft, zusammengefaßt und mit Realpolitik ausgewertet. Die zusammengefaßte Befehlsdatei, sowie der aktuelle Spielstand (als Realpolitik-File), werden anschließend auf graue-Substanz.de zum Download bereitgestellt.

[Zurück zum Seitenanfang](#)

## Realpolitik

Die Züge werden mit dem Auswertungsprogramm Realpolitik ausgewertet. Einen Link zur aktuellen Version und eine kurze Anleitung findet Ihr [hier](#).

Das Programm stellt den Spielstand graphisch dar und erlaubt eine komplette Planung seiner Züge. Eine ausführliche Anleitung ist im Installationsverzeichnis zu finden: X:\Realpolitik\Docs\Realpolitik Manual.htm

## Befehlsformatierung

Die korrekte Befehlsformatierung ist von Realpolitik vorgegeben. Eine ausführliche Beschreibung der gültigen Befehlsformatierungen ist im Installationsverzeichnis zu finden: X:\Realpolitik\Docs\Orders Format.htm.

Eine definitiv korrekte Formatierung erhält man am einfachsten in dem:

- man die Befehle per Maus in Realpolitik eingibt,
- das "Orders"-Fenster aufruft (Menüpunkt \Windows\Orders),
- seine Züge - inklusive seines Ländernamens - markiert, mit STRG + C kopiert und in die Mail einfügt.

Eine korrekte Befehlsformatierung sieht z.B. so aus:

```
Turkey:
F Ankara - Black Sea
A Constantinople - Bulgaria
A Smyrna - Constantinople
```

(Es ist also nicht mehr nötig seinen Ländernamen vor jeden Befehl zu tippen.)

Wenn jemand lieber selber tippen möchte, oder nur einen Befehl abändern möchte, empfehlen wir nur die, aus drei Buchstaben bestehenden, Länderabkürzungen zu verwenden, die in Realpolitik angezeigt werden können. Eine entsprechend korrekte Formatierung kann also auch so aussehen:

```
Turkey:
F ank - bla
A con - bul
A smy - con
```

Normalerweise geht eine Befehlsfolge allerdings über Bewegungsbefehle hinaus. Daher folgt ein Abschnitt über die Befehlsformatierung ohne die Hilfe von Realpolitik.

[Zurück zum Seitenanfang](#)

Für alle die Befehle abgeben (müssen) ohne Realpolitik zu verwenden:

- [Ländername](#)
- [Länderabkürzungen](#)
- [Halten](#)
- [Bewegen](#)
- [Unterstützen](#)
- [Geleiten](#)
- [Rückzug/Auflösen](#)
- [Build/Auflösen](#)

Wichtig für die Auswertung ist es, daß Realpolitik Eure Befehle interpretieren kann. Prinzipiell könnt Ihr, mit einigen kleinen Ausnahmen, die üblichen Brettspielformatierungen verwenden. Es folgt eine Auflistung einiger Formatierungsmöglichkeiten, mit besonderem Augenmerk auf die vom Brettspiel abweichenden Formatierungen.

- Wie oben bereits angedeutet muß über den Befehlen (oder vor jedem Befehl) der eigene Ländername stehen - ein Doppelpunkt ist optional. Ansonsten kann Realpolitik Befehle nicht interpretieren!  
Die verwendeten Ländernamen sind folgende: Austria, England, France, Germany, Italy, Russia, Turkey.
- Die Länderabkürzungen entsprechen nicht immer denen des Brettspieles; wenn auch Realpolitik meist mehrere Länderbezeichnungen akzeptiert. Hier hilft ein Blick auf die online veröffentlichten Auswertungsbilder, auf denen die Ländernamen immer

abgebildet sein sollten. Diese funktionieren immer.

Beispiele:

- Für Norwegen kennt man vom Brettspiel die Abkürzung "Nor". Auf der Realpolitik-Karte ist dafür "Nwy" zu sehen. Trotzdem wird "Nor" ebenfalls interpretiert.
- Für Nordafrika kennt man vom Brettspiel die Abkürzungen "Afr" und "Naf". Realpolitik interpretiert nur "Naf".

Wie Ihr seht sollte man sich nur auf die Abkürzungen verlassen, die auf den Auswertungskarten dargestellt sind. Hier könnt Ihr Euch die [Standardkarte](#) mal ansehen.

Küstenregionen!

Die Küstenregionen werden in Realpolitik nicht angezeigt. Die muß man also kennen. Die drei Küstenregionen der Standardkarte sind: Bul(ec)/(sc), Spa(nc)/(sc), Stp(nc)/(sc)

- Haltebefehle können nicht durch "XXX" gegeben werden, sondern werden durch den Parameter "H" ausgedrückt. Soll die Flotte in Ankara also halten, muß der Befehl so aussehen:

Turkey F ank H

- Bewegungs-, bzw. Angriffsbefehle (oder sollte man "Befreiung" sagen?-) werden "normal" über einen Bindestrich "-" ausgedrückt. Korrekt ist also z.B.:

Russia F Bul(ec)-Con

- Unterstützungsbefehle werden ebenfalls ganz "normal" über "S" (Support) ausgedrückt. Korrekt wären also die Befehle:

Russia  
F Bul(ec)-Con  
F BLA S F Bul(ec)-Con  
Turkey  
A Con H

- Auch Convoy-Befehle (Geleiten) werden "wie üblich" durch "C" ausgedrückt. Korrekt wäre also z.B. die Befehlsfolge:

Russia  
A Sev-Con  
F BLA C A Sev-Con  
Austria  
F Bul(ec) S A Sev-Con  
Turkey  
A Con H

- Im Summer und Autumn, also in den Rückzugsphasen (s.o.), gibt es ja bekanntlich zwei Möglichkeiten: einen Rückzug seiner Einheit oder ihre Auflösung (Disband). In den obigen Beispielen wird die osmanische Armee in Con vertrieben, sofern sie noch eine Rückzugsmöglichkeit hat. Nehmen wir also an, Smy wäre frei.

Der Rückzugsbefehl wird wie ein normaler Bewegungsbefehl formuliert; also:

Turkey A Con-Smy

Soll die Einheit jedoch aufgelöst werden, gibt es zwei mögliche Befehlsformulierungen: "disband" oder "disbands". Man gibt den korrekten Befehl folgendermaßen:

Turkey A Con disbands

- Im Winter, also in der Adjustmentphase, gibt es entweder Builds oder Disbands (Auflösungen). Diese werden durch die Parameter "B", für einen Build, und "D", für einen Disband ausgedrückt. Korrekt wäre also z.B.:

Russia B F Stp(nc)  
Turkey D A Ank

Wie oben bereits angedeutet ist das nur eine Auswahl der Formatierungsmöglichkeiten. Realpolitik kann jedoch mehr. Eine vollständige Beschreibung findet Ihr entweder im Installationsverzeichnis (X:\Realpolitik\Docs\Orders\_Format.htm) oder [hier](#), falls Ihr

Realpolitik nicht installiert habt.

[Zurück zum Seitenanfang](#)**Termine, Zugturni**

Jeder Spielabschnitt ist an einen gegebenen Termin gebunden. Der Termin der ersten Zugabgabe wird unter der Koordination des SL mit den Mitspielern abgesprochen. Für die weiteren Spielphasen/Spielabschnitte hat sich ein fester Zugturnus eingebürgert, in dem ein Diplomacy-Jahr einem Zeitraum von vier Wochen entspricht. Frühjahrs- und Herbstzüge finden spätestens montags statt, Sommer- und Spätherbstzüge donnerstags und Winterbefehle samstags. Dabei ist es, nach Absprache mit den Spielern, möglich für Sommer-, Spätherbst- und Winterbefehle keine Storni anzunehmen, womit es dem SL ermöglicht wird, die Auswertung direkt nach Erhalt der Befehle zu machen. Eine Zusammenstellung aller Termine wird vom SL auf graue-Substanz.de zur Verfügung gestellt.

Es sei darauf hingewiesen, daß die Abgabetermine Deadlines sind, die Mails also auch früher gesendet werden können.

Diese Deadline wird vom SL bestimmt, wobei sie auf 19:59':59", 20:59':59", 21:59':59", 22:59':59" oder 23:59':59" festgelegt werden kann.

Beispielhaft für eine Standarddiplomacypartie ist der allgemeine Zugturnus in der untenstehenden Tabelle dargestellt:

graue Substanz Diplomacy			
allg. Zugturnus			
Ein Spieljahr entspricht vier Wochen			
Befehlsabgabetermin ist an dem angegebenen Tag, mit der festgelegten DEADLINE.			
Termin		Spielabschnitt	Spielphase (grau unterlegt sind Verhandlungsphasen)
	Sonntag		
Startdatum x	Montag	Spring 1901	Frühjahrszug
	Dienstag		
	Mittwoch		
	Donnerstag	Summer 1901	evt. Retreats, Disbands
	Freitag		Verhandlungsphase
	Samstag		
	Sonntag		
	Montag		
	Dienstag		
	Mittwoch		
	Donnerstag		
	Freitag		
	Samstag		
	Sonntag		
	Montag	Fall 1901	Herbstzug
	Dienstag		
	Mittwoch		
	Donnerstag	Autumn 1901	evt. Retreats, Disbands
	Freitag		
	Samstag	Winter 1901	Builds, Disbands
	Sonntag		Verhandlungsphase
	Montag		
	Dienstag		
	Mittwoch		
	Donnerstag		
	Freitag		

'	Samstag		
'	Sonntag		
'	Montag	Spring 1902	Frühjahrszug
etc			

Alternativ zum zweiwöchigen Turnus, kann auch ein einwöchiger Turnus vereinbart werden, in dem ein Spieljahr zwei Wochen entspricht. Ein Beispiel der entsprechenden Termine ist in der untenstehenden Tabelle dargestellt. Dabei ist es üblich für Sommer-, Spätherbst- und Winterbefehle keine Storni anzunehmen, womit es dem SL ermöglicht wird, die Auswertung direkt nach Erhalt der Befehle zu machen.

graue Substanz Diplomacy			
Verkürzter Zugturnus			
Ein Spieljahr entspricht zwei Wochen			
Befehlsabgabetermin ist an dem angegebenen Tag, mit der festgelegten DEADLINE.			
Termin		Spielabschnitt	Spielphase (grau unterlegt sind Verhandlungsphasen)
'	Sonntag		
Startdatum x	Montag	Spring 1901	Frühjahrszug
'	Dienstag		
'	Mittwoch	Summer 1901	evt. Retreats, Disbands
'	Donnerstag		Verhandlungsphase
'	Freitag		
'	Samstag		
'	Sonntag		
'	Montag	Fall 1901	Herbstzug
'	Dienstag		
'	Mittwoch	Autumn 1901	evt. Retreats, Disbands
'	Donnerstag	Winter 1901	Builds, Disbands
'	Freitag		Verhandlungsphase
'	Samstag		
'	Sonntag		
'	Montag	Spring 1902	
etc			

[Zurück zum Seitenanfang](#)

Version 3.2, Stand 021202