

Critique du livre - "The Game of Diplomacy de Richard Sharp" par Mark Berch

Le hobby a vraiment de la chance. Le premier livre relié a été écrit par la personne la plus qualifiée pour le faire, Richard Sharp. Il est écrivain de profession et a écrit d'autres livres sur les jeux. C'est aussi un joueur de premier ordre et il a publié *Dolchstoß*, l'un des meilleurs - et des plus gros - dipzines jamais produits.

Le livre, pour le dire simplement, est un délice à lire. Le style d'écriture de Sharp est fluide, concis, spirituel et cultivé. C'est un phraséologue vif. Mes préférés sont « ... trouvez un allié qui mourra pour vous et veillez à ce qu'il le fasse » et (en expliquant à la Russie comment gagner la précieuse alliance avec l'Italie) « ... sympathisez avec lui pour le sort funeste qui réserve à un si bon joueur un pays si inutile ». Sharp excelle positivement à planter le décor psychologiquement, qu'il s'agisse de décrire une Russie frénétique se bousculant pour un allié dans un jeu FTF, ou de décrire l'arrivée et l'ouverture d'un dipzine. Je n'ai jamais vu nulle part la « sensation » du jeu et du passe-temps aussi bien racontée - même si cela aide d'avoir 150 pages pour le faire.

Le chapitre commence par une introduction d'une page qui décrit l'atmosphère amoral du jeu, clairement (et bien) conçue pour piéger le client occasionnel de la librairie qui n'a jamais entendu parler de Diplomacy. Il est suivi par « Les fondamentaux », qui est exactement cela : une explication des règles de base du jeu. Ce chapitre est la solution parfaite au problème d'enseigner le jeu à quelqu'un en peu de temps. Le simple fait de remettre le livre de règles au nouveau venu ne servira à rien à moins qu'il n'ait une expérience de jeu de guerre ; essayer de l'expliquer vous-même risque de vous enliser. Asseyez-le simplement avec ce chapitre et soyez assuré que Sharp est le maître de l'explication, de la clarification et de l'exemplification.

Ce qui suit est « Le Sourire avec le couteau sous le manteau », qui sera examiné en même temps que le chapitre 12 « Vive la différence ». Ces chapitres traitent des techniques et de la psychologie des négociations, ainsi que de diverses escroqueries et coups d'État. Pour moi, c'est la partie la plus fascinante du livre, et elle est magistralement écrite. Certains de ces sujets sont difficiles à décrire avec un certain degré de précision, et peu de gens s'y essaient. De plus, les meilleurs joueurs sont souvent réticents à discuter de leurs tromperies et coups les plus spectaculaires. Le fait de rendre public leur histoire rendra plus difficile la réalisation du stratagème une deuxième fois, et pourrait leur donner une réputation peu recommandable dans certains milieux. Et une fois que ces personnes arrêtent de jouer, elles abandonnent souvent leur hobby, de sorte que leurs histoires ne sont jamais racontées. Ces chapitres sont donc assez uniques. Personnalités, vengeance, multiples séries d'ordres, camouflage d'une alliance, styles de jeu variés, ordres mal écrits, transmission de lettres, jeu sous un pseudonyme, imitations, ordres par procuration, ordres conjoints, alliances entre jeux, corruption, hoax-zines, gestion des incompetents - tout y est, et il y a des études de cas pour les étayer.

La plupart de ces histoires sont tirées de magazines britanniques, et les lecteurs américains ne seront donc pas familiers avec ces histoires. Beaucoup de ces escroqueries ont échoué, et certaines se sont retournées contre eux de façon spectaculaire. Mais pour les auteurs, cela n'avait souvent pas d'importance : c'était l'acte lui-même, et non la position sur le plateau, qui comptait. Richard suggère « ... si vous avez le moindre doute, vérifiez d'abord avec le MJ pour voir s'il considère votre ruse comme acceptable ou non ». C'est un conseil judicieux, mais pas toujours pratique. Richard approuve spécifiquement certaines pratiques qui, à mon avis, vont trop loin et vous feraient expulser de certains magazines américains. Je fais référence à un incident au cours duquel Sharp, en tant que

joueur, a préparé une fausse réévaluation de la partie, en utilisant la machine à écrire et le papier à lettres du MJ. Ou à un autre cas où un joueur s'est glissé dans la chambre du MJ et a été surpris en train de lire les ordres des autres joueurs lors de ses parties. Je pense qu'une fois que les directeurs généraux nord-américains auront mis la main sur ce livre, beaucoup d'entre eux décideront que le simple fait de mentionner « Aucune tromperie du directeur général n'est autorisée » dans le règlement intérieur laisse trop de zones d'ombre. Mais même si vous n'avez jamais le courage d'essayer l'un de ces stratagèmes, ils constituent une lecture très amusante.

Ensuite, « Plus sur les tactiques » avec une discussion décevante sur les lignes d'impasse. Richard souligne à juste titre que « la ligne d'impasse est peut-être le concept le plus profond des tactiques diplomatiques... L'expérience amère m'a convaincu que les solutions ad hoc, conçues sur le pouce, ne fonctionnent tout simplement pas. » Dans un livre de 150 pages, on pourrait penser qu'une page ou deux pourraient être utilisées pour énumérer toutes les principales. Au lieu de cela, seuls quatre exemples sont donnés, dont l'un n'est pas une véritable ligne d'impasse. Tous sont de type « diagonal » ; ceux qui divisent le monde en EW ou en NS ne sont même pas évoqués. Il n'y a aucune mention de ce que je considère comme l'implication stratégique la plus importante des lignes d'impasse : pratiquement toutes les lignes contiennent soit la totalité de E, soit la totalité de T. Ainsi, pour être sûr d'être inclus, vous devez soit posséder l'un de ces ensembles, soit vous rendre indispensable à celui qui le possède. Il y a même une erreur flagrante : la célèbre position anglaise qui détient huit centres n'est pas la plus petite. Il y a une position turque qui en compte 6.

Après ce début hésitant, Sharp est sur la bonne voie, avec une solide discussion de 8 stratagèmes tactiques, allant de l'impasse commune au paradoxe de Pandin, incroyablement rare. Théoriquement, tous sont déductibles du livre de règles. En pratique, à moins que vous ne soyez familier de la procédure dans l'abstrait, vous aurez beaucoup moins de chances de remarquer les opportunités lorsqu'elles se présentent. Tous les stratagèmes sont décrits avec des exemples, et il note les implications stratégiques et diplomatiques de beaucoup d'entre eux, ainsi que des indications sur l'endroit du plateau où ils sont le plus susceptibles de se produire. La diplomatie, bien sûr, n'est pas avant tout un jeu tactique. Mais il y a des moments où vous avez besoin de temps ou de position pour que votre diplomatie porte ses fruits. Ce chapitre contient de nombreuses suggestions utiles dans ce sens.

Ce qui suit est constitué de sept chapitres, un sur chaque pays. Chacun commence par une introduction, résumant les performances du pays et donnant souvent sa réaction ou celle des autres à jouer contre ce pays. Viennent ensuite « Position », « Cibles » (où trouver les centres gagnants), « Ouvertures » et « Amis et ennemis ».

L'Angleterre est le premier et le plus court (7 pages) mais contient certains des conseils les plus étranges que vous puissiez lire. Richard préfère F Lon-Eng et présente en effet un argument convaincant selon lequel la France devrait être la première victime de l'Angleterre. Mais il est précédé d'une déclaration qui semble naïve : « Si la France est au-dessus de la classe des crétins, il n'est pas trop difficile de la persuader de vous laisser prendre la Manche. » Ce n'est certainement pas ce que j'ai vécu, que ce soit en tant que F ou E.

Curieusement, la seule occasion où Sharp dit qu'il ne faut pas faire entrer l'Angleterre, c'est quand on pense que la France le fera. Ainsi, « Mais je suis convaincu qu'il vaut mieux laisser la France entrer dans la Manche que de risquer une impasse là-bas... Je ne joue pas vers la Manche en tant qu'Angleterre à moins d'être convaincu que la France me laissera entrer. » C'est un conseil périlleux à suivre dans une partie où F et E jouent « selon les règles ». La France commence par écrire à l'Angleterre toutes sortes de raisons pour lesquelles l'entrée française en Angleterre est une bonne

idée, et sous-entend plus ou moins qu'il va de toute façon passer en Angleterre. L'Angleterre essaie naturellement de l'en dissuader, mais la France reste ferme. Suivant le conseil ci-dessus, l'Angleterre le laisse faire. La France cependant, suit son conseil du chapitre 10 : « La meilleure ligne gagnante pour la France est de sortir l'Angleterre, en donnant une base de puissance de 3 centres nationaux, 3 anglais et 3 neutres faciles. » Quel meilleur début que de prendre la Manche ! Quelle est la suite pour l'Angleterre ? Il ne défendra sûrement pas Londres - après tout, à quoi bon faire F Lon-Nth, puis F Nth-Lon, alors que la France n'a fait que ce qu'elle avait dit qu'elle ferait ? C'est ainsi qu'à l'automne, la France remonte la Tamise jusqu'à Londres.

La France n'est pas le seul pays à avoir de quoi sourire dans ce chapitre. Sharp est tellement enthousiaste à propos de l'alliance avec l'Allemagne qu'il refuse même de mentionner l'idée de déplacer F Lon-Nth, et de là contre l'Allemagne en F01, malgré le fait que presque toutes les attaques anglaises de 1901 contre G commencent exactement de cette façon. Il considère F Lon-Nth comme une simple « ligne droite vers le cul-de-sac StP ». Deux ouvertures soi-disant anti-allemandes sont données, mais toutes deux sont basées sur F Lon-Eng, et en effet, l'une d'elles implique que l'Angleterre prenne Bre en 1901 : je ne plaisante pas ; elle s'appelle « Hey Bresto » et il passe plus d'une demi-page sur cette ouverture « anti-allemande ». La générosité de l'Angleterre ne se limite pas à l'Ouest. La Russie doit être invitée à déplacer A Mos vers Stp, et si elle le fait, Nwy sera à elle ! Et n'oublions pas la Turquie. Si l'Angleterre parvient d'une manière ou d'une autre à persuader R de prendre Nwy, T sera prévenu, ce qui lui permettra de déchirer les entrailles de la Russie centrale, forçant la Russie à se retrancher en Scandinavie. Tout cela risque d'être assez distrayant pour une Allemagne qui est censée être votre alliée contre la France.

Hélas, pas mal de choses ont été oubliées. Sharp est tellement occupé à expliquer comment « une armée russe à Nwy est la meilleure garantie d'immunité contre une attaque dans cette direction » que des sujets plus banals sont ignorés. Les différentes approches de la Scandinavie ; l'attaque conjointe contre la Scandinavie et la France ; F Nth-Hel contre F Nth-Den/Hol ; l'alliance avec la Russie ; comment amener F et G à se battre pour Bel et la triple alliance occidentale ne sont tout simplement pas abordés. En effet, si vous ne voulez pas déplacer F Lon-Eng, ce chapitre n'a pas grand-chose à offrir.

Le chapitre sur l'Allemagne est en revanche un chef-d'œuvre - c'est l'un des « articles » les mieux écrits que vous puissiez lire. Il écrit avec une affection évidente : « ...jouer l'Allemagne dans un bon jeu postal est l'expérience la plus agréable que la diplomatie puisse offrir. » Le chapitre tourne autour du concept stratégique de Sharps de l'« Anschluss », une forme particulière d'alliance allemande. La plupart des joueurs prennent cette alliance pour acquis. Boh et Tyr sont systématiquement démilitarisés et l'Allemagne se concentre sur des pays « plus importants ». Sharp prône un rôle beaucoup plus activiste : l'Autriche devrait devenir un protectorat allemand. Il rassemble des preuves circonstancielles considérables selon lesquelles une élimination précoce de l'Autriche est de mauvais augure pour l'Allemagne. Pour éviter cela, R et moi sommes informés que G ne tolérera pas une attaque précoce contre A. F Kie-Den signifie que Swe est l'otage de la coopération russe pour ne pas entrer en Gal. A Mun est maintenu là (par exemple par une impasse à Tyr ou Bur) de sorte que si l'attaque A en S01, une aide sera disponible en F01. Il s'agit d'un style de jeu beaucoup plus orienté vers l'Est que celui auquel la plupart des joueurs sont habitués - par exemple, sans F Hol et probablement sans A Ruhr après S01, Bel a été éliminé et même Holland n'est pas assuré. Cela ne dérange pas Sharp, car il estime que 1) ni FG ni EG ne favorisent G, et 2) une guerre EF est facile à générer.

Mais ne pensez pas que l'Occident a été ignoré. Quelques pages sont consacrées à un exemple de double jeu de Sharpien tiré de 1974-N - c'est trop délicieux pour être résumé ici. Il fournit l'aperçu habituel des ouvertures, mais son désintéret étudié pour Bel et son exigence rigide de F Kie-Den colorent certainement ses perceptions. Plus d'informations sur l'Allemagne plus tard.

Le chapitre russe est, à une exception près, très complet, avec pour thème « tirer d'abord et demander ensuite ». Près d'une douzaine d'ouvertures sont décortiquées, avec une référence particulière à la façon dont elles reflètent/affectent les relations avec A & T. Son préféré, le rarement vu « Octopus » à première vue, semble assez belliqueux, mais après avoir lu la défense de Sharps, il semble tout à fait raisonnable. On y trouve quelques paragraphes utiles sur la question déroutante des relations avec les pays occidentaux. Il est difficile d'écrire sur la Russie ; moins d'articles sont parus dans les magazines spécialisés sur la Russie que sur tout autre pays.

Le seul déséquilibre sérieux est son traitement hostile envers l'alliance RT, qui est capable de croissance explosive, car leurs deux premières victimes, A et I, sont si souvent en guerre en 1901. Une seule année ou même une saison de guerre suffit généralement à condamner les deux pays face à un mastodonte RT. Mais Sharp ne voit pas les choses de cette façon. Les ouvertures basées sur F Sev-Rum sont méprisées. L'une (déplacements vers la guerre, Ukr) est qualifiée de « folle », une autre (Ukr, StP) est « faible ». La seule qu'il acceptera est Ukr, Sev, ce qui n'est guère un bon début pour une alliance RT. Même celle-là, il la discute presque entièrement en termes de poignardage contre T en F01 ou de défense contre un coup de poignard turc en S01. Lorsqu'il s'agit de discuter des alliances elles-mêmes, RA et RI sont bien présentées, mais pas RT. Le seul contexte dans lequel il est prêt à discuter favorablement de RT est celui dans lequel R prend Con en S02, pour être déplacé vers AEG ou anéanti en F02. Mais ce sont des procédures peu courantes dans les alliances RT, et il sous-entend assez fortement que le joueur turc sensé les refusera. Curieusement, dans le chapitre sur la Turquie, il chante une autre chanson, en disant que « la Russie est susceptible de tirer le meilleur parti de l'affaire ».

Et en parlant de la Turquie, ce chapitre est un fiasco. Richard est très franc sur ses préjugés : « Je n'aime pas jouer avec la Turquie dans la diplomatie face à face. Dans le jeu postal... je déteste absolument ça... la Turquie m'ennuie à mourir. » Le résultat est dénué d'imagination, excessivement pessimiste et pas terriblement utile. Richard avance à travers les ouvertures (plutôt limitées) de la Turquie sans réel enthousiasme pour aucune d'entre elles. Celle qu'il semble préférer est F Ank-BLA, A Smy-Arm. Si le mouvement de la flotte réussit, on pourrait penser que T serait content, n'est-ce pas ? Pas le renfrogné Richard : « Si F (Ank)-BLA réussit, la Turquie... ne va pas nécessairement faire une victoire rapide contre une Russie compétente, à moins qu'elle ne puisse compter sur l'aide autrichienne, ce qui est peu probable. » Pourquoi ? Parce que « ... l'attaque russe... garantit presque l'hostilité autrichienne, ou du moins l'absence d'amitié autrichienne. » C'est ce que j'entends par excessivement pessimiste. L'Autriche a au moins deux choix possibles : 1) ignorer la guerre et utiliser toutes ses forces pour pulvériser l'Italie ; 2) revendiquer la guerre et marchander avec T au sujet du rhum, en utilisant sa position de non-engagement comme argument de négociation. Bien entendu, il appartient au diplomate turc ingénieux de persuader A que la destruction de R est une bonne chose.

Les autres ouvertures ne s'en sortent pas beaucoup mieux. L'une finira par « exaspérer les deux voisins », une autre est « excessivement sage », et à un moment donné, il suggère même de mal ordonner F Ank. C'est vraiment dommage.

Quand il se tourne vers les alliances de la Turquie, les choses se compliquent encore. A l'ouest, seule l'Angleterre est considérée comme digne de négociation, et même dans ce cas, conclut-il, « la Turquie ne peut pas faire grand-chose pour amener l'Angleterre dans la direction requise ». En fait, des négociations avec G concernant Swe, surtout si vous attaquez R, sont une nécessité, et même difficiles.

Quant à TR, il dit que « cette alliance est pire qu'inutile en tant que perspective gagnante à moins que des garde-fous adéquats ne soient intégrés ». Ainsi, pratiquement toute la discussion porte sur

les garde-fous. Et je m'interroge sur la faisabilité de certains d'entre eux. La Russie doit démilitariser tout le chemin jusqu'en Ukr et Gal, tandis que T peut occuper Alb et Gre ? Bonne chance pour convaincre la Russie de le faire ! Le couple A/T est qualifié de « sans espoir ». Ainsi, « une alliance à long terme entre l'Autriche et la Turquie n'est tout simplement pas possible, à moins que des circonstances tout à fait exceptionnelles ne l'exigent ». À son crédit, il présente un exemple détaillé de la manière dont une liaison à court terme pourrait fonctionner. Mais son cœur n'y est tout simplement pas. L'exemple ne va pas au-delà de F01. Et lorsqu'on en arrive au résultat final – si T poignarde A en F01, la décision dépend principalement de savoir si Eng laisse la Russie avoir Nwy. On pourrait penser que la position de l'Italie serait beaucoup plus importante dans une telle décision, mais dans l'exemple, elle est à peine mentionnée.

La raison en est immédiatement apparente dans le paragraphe suivant : « Entre la Turquie et l'Italie, il ne peut y avoir qu'une hostilité totale. » Oh, il donne une exception, mais il la qualifie de « si rare qu'elle ne mérite guère d'être mentionnée ». Ce n'est pas qu'il pense que I/T est trop pro-I : dans le chapitre italien, il est tout aussi contre. Voilà donc : T a très peu à dire à l'Occident, une alliance solide sur un pied d'égalité avec R est difficile et compliquée, et avec A et I, impossible. Il est évident que Sharp n'a tout simplement pas compris comment jouer avec la Turquie.

Avec le chapitre sur l'Autriche, Sharp est définitivement de retour sur ses pieds. Il a une bonne description des ouvertures « Gambit des Balkans » (A Bud-Ser, F Tri-Alb), bien qu'il soit un peu trop sévère avec A Vie-Tri, je pense. Il souligne à juste titre que même si le mouvement est conçu pour se défendre contre l'Italie, cette attaque est plus susceptible de venir via A Ven-Tyr que A Ven-Tri. Ainsi, A Vie-Tyr a beaucoup plus de chances de bloquer l'attaque que A Vie-Tri. Mais cela ignore le fait que ne pas arrêter A Ven-Tri est beaucoup plus grave que ne pas arrêter A Ven-Tyr. La section la plus utile des ouvertures est son explication de l'ouverture Hedgehog peu utilisée mais très pratique, vue récemment dans la partie World Demo en cours dans DW.

En ce qui concerne la stratégie, Sharp évoque à nouveau l'Anschluss, cette fois-ci dans la perspective de ce qu'il peut apporter à l'Autriche, avec des discussions tactiques très précises. Il prône une attitude plutôt dure envers l'Italie – ne vous embêtez même pas à essayer de le persuader de démilitariser Tyr de Vénérable. Nous en dirons plus sur ce chapitre plus tard.

Le chapitre suivant commence par une évaluation sombre des performances de l'Italie, un début prudent – ne jouez pas avec l'Italie avec des illusions. Il est un peu trop pessimiste : « Dans un match de haut niveau, je mettrais les chances de l'Italie de gagner à zéro », mais cela ignore la victoire de Birsan dans une récente partie de démonstration de DW. Vient ensuite un synopsis absolument parfait de la position de l'Italie, en utilisant (en partie) la méthode décalée de décrire comment les règles auraient pu être, mais ne le sont pas.

En discutant de l'attaque de Tyrolia (A Ven-Tyr, A Rom-Ven), il a une recommandation inattendue : s'il n'y a pas de Rus A Gal, interrompez l'attaque et frappez l'Allemagne. La discussion sur Lepanto est routinière ; malheureusement, l'ouverture « Superpower » de Calhamer (A Ven-Tyr-Boh) n'est pas mentionnée. Il expose l'ouverture Key, mais ne discute pas de la forme classique et, à mon avis, supérieure de l'ouverture. Sharp fait déplacer l'armée A Ven-Tri-Ser, mais ajoute ensuite le convoi à Tunis. Cependant, l'Italie ne devrait pas avoir besoin de la deuxième construction en 1901, et ne devrait pas abandonner le gros avantage de la Key, à savoir la capacité de déplacer F Ion-AEG/EMS en F01, critique si la Turquie ouvre F Ank-Con.

En ce qui concerne la stratégie, Sharp est très opposé à une attaque précoce contre la France, suggérant que vous ne vous embêtez même pas à essayer d'obtenir l'aide des Anglais. En fait, cela n'est conseillé que si l'Allemagne promet A Mun-Bur et espère y entrer. En pratique, l'entrée de l'Allemagne en Bur en S01 est assez rare. Et je n'apprécie pas beaucoup son refus de donner un

argument en faveur de l'alliance TI (sauf dans le contexte d'ouverture de la clé Stab-Autriche). Mais à part ces points, c'est un très bon travail avec un pays difficile pour le style de jeu libre-pour-tous de Sharp.

Un produit tout aussi bon apparaît pour la France. Sharp fait un superbe travail avec la richesse des ouvertures très diverses dont dispose la France. Ma seule objection concerne sa discussion des ouvertures F Bre-Mid, A Par-Pic. Il considère A Par-Pic uniquement comme un moyen de garder « un doigt français dans le gâteau belge ». En fait, le mouvement fournit également une certaine assurance contre F Lon-Eng, gardant Bre tout en gagnant 2 builds. Alternativement, A Mid-Bre, A Pic-Bre garde Bre avec la quasi-certitude que Bre est ouvert pour un build. Ceci est suivi d'une discussion assez courte sur la stratégie ; hélas, quelques œillères sont posées. Il n'aime pas non plus EF du côté français : « L'Angleterre est sans équivoque un ennemi à long terme ». L'argument en faveur de la guerre avec E est fait : l'argument en faveur d'une alliance ne l'est pas. Une autre bizarrerie est qu'il répète à plusieurs reprises qu'il ne faut même pas essayer de faire 3 builds en 1901, mais ne dit jamais pourquoi. La seule explication qu'il donne est de qualifier trois constructions d'« embarrassantes ». Le reste de la discussion est plus équilibré. J'ai particulièrement apprécié qu'il expose les différents types d'ambiguïtés qui marquent la relation de la France avec G, I et R. Et j'ai été amusé de voir que même Richard Sharp a du mal à comprendre ce que la France devrait dire à la Turquie.

Ensuite, il y a « Une introduction à la diplomatie postale », qui commence par une courte histoire du hobby, qui parvient à mentionner la Belgique, mais pas le Canada. En plus d'une bonne couverture des mécanismes du jeu postal, il donne quelques suggestions réfléchies sur les premières lettres, en disant au passage certaines choses avec lesquelles je ne suis pas d'accord. « Les lettres que vous écrivez aux autres joueurs avant S01 sont susceptibles de déterminer votre destin, en supposant que vous soyez raisonnablement compétent en jeu tactique » exagère considérablement. Ou encore : « Au moment où j'écris mes premières lettres, j'ai une vision claire de ce que je voudrais que soient les mouvements des six pays dans S01 ». Irréaliste. Je n'ai certainement pas une vision aussi claire. Par exemple, si je suis l'Italie, je ne peux pas dire ce que je préférerais pour A Mos avant d'avoir des nouvelles de A et T. Les joueurs devraient éviter d'avoir des idées fixes sur la structure de leur alliance si tôt. Par exemple, en tant qu'Angleterre, si vous avez déterminé que G est le « meilleur » allié pour E, vous pouvez facilement ignorer le fait que ce joueur français particulier sera un meilleur allié.

Une déclaration déconcertante est que l'Angleterre et l'Autriche n'ont « absolument rien à se dire en 1901 » — qu'en est-il de la Russie ? Il est souvent dans l'intérêt de l'Angleterre que la Russie soit l'homme à part dans les Balkans. L'Autriche pourrait bien préférer un convoi anglais à Nwy, plutôt qu'une flotte. Des lettres seront nécessaires pour faire avancer les choses dans la bonne direction.

Le dernier chapitre est une description de 30 variantes, allant d'une page et demie (pour Abstraction, qu'il considère comme la meilleure, et Abberation de Rod Walker) à une phrase décrivant certaines des plus ridicules. Malheureusement, un bon nombre d'entre elles ont été incluses uniquement parce qu'elles sont si mauvaises. Cela signifie que certaines des plus sensées (comme Colonia, Anonymity, Chaos, Armed Neutrals), qui ont été jouées, sont ignorées. De plus, il s'agit d'un chapitre de lecture, pas d'un chapitre de jeu. Très peu de variantes qui conservent un plateau normal et n'apportent que quelques changements de règles clés sont incluses (pour celles-ci, le lecteur est dirigé vers une belle collection dans le « 1977 Diplomacy Handbook » de Costikyan). Le chapitre comprend une assez grande collection de différents types de règles de convoi.

Le livre se termine par une courte annexe, traitant principalement de la notation. Certaines des

recommandations de déroger à la règle habituelle des trois premières lettres n'ont aucune raison apparente, comme ADS pour Adriatic. Et recommander Nor pour Nwy est tout simplement stupide et inacceptable dans certains zines. Outre ses nombreux points forts, le livre a deux faiblesses sérieuses. L'une est le chapitre misérable sur la Turquie. L'autre est plus envahissante et fondamentale – en fait, c'est vraiment une objection philosophique. Ce n'est pas, en apparence, un texte complet sur la diplomatie. Il s'agit plutôt de la diplomatie telle que Richard Sharp pense qu'elle devrait être pratiquée. Il y a un monde de différence entre ces deux concepts.

Si Sharp n'aime pas quelque chose, il le soumet (à juste titre) à une critique dévastatrice. Mais la proposition inverse n'est pas aussi heureuse. Cette thèse n'est pas présentée, est présentée de manière superficielle ou est défendue en termes d'épouvantails évidents. Cette attitude entraîne des lacunes fondamentales dans le texte. Comme il s'agit d'une accusation plutôt grave, voici quelques exemples.

1. Le style de jeu des alliances. Il s'y oppose sans réserve : « Fondamentalement, je ne crois pas aux alliances », préférant le jeu libre, qu'il appelle « l'opposé du jeu des alliances ». Bien qu'il parle des alliances, de nombreux sujets ne sont pas abordés. Comment s'assurer que votre vision des objectifs de l'alliance sera plus déterminante que celle de votre allié ? Comment maintenir une alliance unie lorsque les choses s'enlisent ou lorsque votre allié a perdu tout intérêt pour le jeu ? Comment structurer des alliances secondaires de manière à ce qu'elles ne mettent pas à rude épreuve l'alliance principale ? Les types d'alliances spécialisés ne sont pas mentionnés. L'un d'eux est la course à la victoire, un type d'alliance permanente qui n'est pas conçu pour produire un match nul. Les alliances triples ne sont pas abordées en tant que telles — en fait, une seule (GIA) est même mentionnée. L'art subtil de sélectionner soigneusement les conditions qui mettent officiellement fin à une alliance n'est pas abordé. Ignorer ces sujets et d'autres est une grave faiblesse. Même si vous ne préférez pas ce style de jeu, il y a de fortes chances que la majorité des autres joueurs le fassent, et vous feriez mieux de comprendre ce qui se passe, sinon vous serez anéanti.

2. Le RMN S01. C'est certainement l'un des problèmes les plus vexants auxquels un MJ doit faire face, car il n'y a pas de solution parfaite. Sharp vante naturellement son propre système, qui consiste à nommer un nouveau joueur et à réinitialiser la date limite S01. En guise de contraste, il met en place deux hommes de paille. Le premier est que le MJ demande à un tiers aléatoire de créer des ordres S01 sans tenir compte de leur neutralité. Le second est qu'un joueur soumette des ordres pour les 7 pays. Les deux sont sujets à des critiques (justifiées). Mais ces 2 procédures sont rarement utilisées. Mais ce qui est de loin la pratique la plus courante en Amérique du Nord, et probablement la plus courante dans toute l'histoire du hobby, est l'utilisation d'ordres « neutres », souvent répertoriés dans les règles de la maison. Ce système n'est même pas mentionné, ce qui est dommage, non seulement pour le vide laissé mais surtout parce que la création de tels ordres pose des questions intéressantes – avec par exemple A Vie.

3. L'omission la plus grave est peut-être que les attaques ou alliances non approuvées sont ignorées. Le chapitre sur l'Autriche fournit plusieurs bons exemples. Richard ne tolère pas que l'Autriche attaque l'Italie ou l'Allemagne, il n'y a donc absolument aucune discussion sur l'une ou l'autre. En fait, les attaques autrichiennes contre l'Italie dès S02 sont assez courantes dans les jeux dans lesquels RT commence une guerre précoce. Si l'Italie a convoyé vers Tunis, Ven peut souvent être capturée en F02 avec une armée ou deux restantes pour participer à la guerre RT. Deuxièmement, pas une seule phrase n'est consacrée aux avantages de l'alliance AT, bien qu'il y ait un paragraphe assez important consacré à ses inconvénients. Troisièmement, il y a la question de l'ouverture de la clé. Il répète encore et encore que l'Autriche ne devrait jamais permettre que cela se produise. Il n'y a vraiment aucune excuse pour une approche aussi étroite d'esprit d'un jeu aussi flexible que Diplomatie. Supposons que A soit confronté à une alliance TR solide. Aucune aide ne vient de l'ouest. L'Italie écrit : « TR est solide contre vous. Lepanto est éliminé car j'anticipe F Ank-Con. Vous avez deux choix :

l'ouverture de la Clé avec F Ion-AEG ou je rejoins le Blitz. Choisissez l'un d'eux. » Dans ces circonstances pas exactement inouïes, l'Autriche prudente pourrait bien décider que la Clé est le moindre des deux maux.

Un autre type de lacune apparaît avec l'Allemagne. Si tout le monde jouait « selon les règles », elle s'en sortirait à merveille. L'une des raisons est bien sûr le magnifique chapitre sur l'Allemagne. L'autre est que Richard ne peut tout simplement pas se résoudre à recommander à quiconque d'attaquer l'Allemagne dès le début. J'ai déjà parlé de sa réticence à ce que l'Angleterre ou l'Autriche attaquent. Une attaque française précoce n'est pas non plus mentionnée, et fournir une assistance à une attaque russe précoce contre G est qualifié de « folie ». La seule attaque française mentionnée comme si « la puissance navale de l'Angleterre avait été brisée » (c'est-à-dire G comme seconde victime) et que l'allié était la Russie. Quant au chapitre sur la Russie, il déclare catégoriquement que l'attaque contre G doit attendre « jusqu'à ce que le sud soit semé », ce qui ne se produit normalement pas avant 1903 au moins. La seule exception à tout ce qui précède est que l'Italie attaque l'Allemagne. Cependant, comme le souligne Sharp, cela nécessite l'aide de la France (qui n'est même pas mentionnée dans le chapitre français). L'Italie n'est pas bien placée pour poursuivre l'attaque, et la destruction rapide de l'Allemagne n'est généralement pas dans son intérêt (voir DW #19, p29).

Il existe de nombreux autres exemples, comme les alliances entre IT et EF, pour lesquelles il ne s'étendra pas sur les arguments des deux camps. Ces omissions nuisent à l'exhaustivité souhaitée et limitent l'utilité du livre.

Pour ne pas finir sur une note négative : c'est un livre superbe, et il deviendra la publication la plus importante à ce jour. Quel que soit votre niveau de compétence, vous améliorerez votre jeu et votre plaisir. Et personne ne sera insensible au plaisir de lire un livre aussi bien écrit.

Réimprimé de Diplomacy World No. 22 (été 1979)

From:
<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=media:livre:critique_game_of_diplomacy&rev=1730123344

Last update: **2024/10/28 13:49**

