

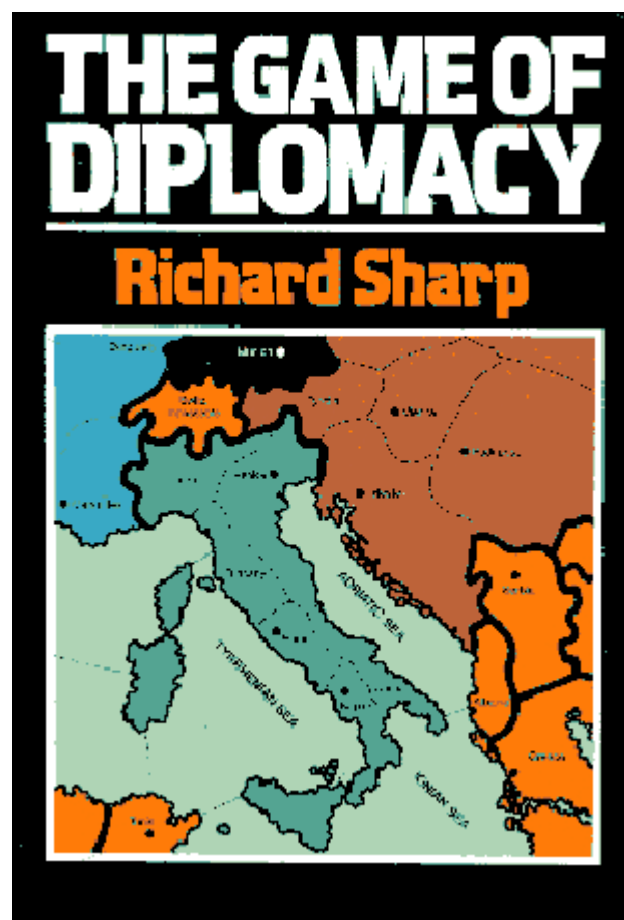
The Game of Diplomacy de Richard Sharp

Chapitre 10 - La France

En dehors du plateau de Diplomatie, la France est mon pays préféré, le meilleur, le plus beau et le plus civilisé du monde, vers lequel je serai sans doute contraint de fuir lorsque la vie en Angleterre deviendra enfin insupportable. Dans le contexte du jeu, c'est toujours un pays que j'aime, mais avec des réserves.

La France remporte un certain nombre de matchs, mais pas autant qu'on pourrait s'y attendre compte tenu de ses avantages naturels. Dans le jeu postal britannique, 32 des 230 matchs se sont terminés par une victoire totale ; aux États-Unis, 74 sur 556. Cependant , la France a été impliquée dans plus de matchs nuls que tout autre pays et a de loin le meilleur taux de survie, en restant jusqu'à la fin dans pas moins de 70 % de tous les matchs joués, contre 57 % pour la Turquie, qui occupe la deuxième place. C'est probablement le meilleur pays pour un débutant, avec la quasi-certitude d'en avoir pour son argent.

POSITION



La France a de grands avantages naturels dans la disposition de l'échiquier. La forte position de coin n'est pas aussi solide défensivement que celles de l'Angleterre et de la Turquie, la France ayant trois

voisins proches contre deux, mais il existe de puissantes compensations. En termes de neutres à récolter, la France est mieux placée que n'importe quel autre pays - l'Allemagne peut égaler ses deux neutres sûrs, mais la France peut s'assurer de ses deux avec deux unités, laissant une libre pour contester un troisième. L'Espagne et le Portugal sont à la disposition de la France ; la Belgique est ouverte à la discussion. Avec Londres, Munich et Venise également à portée de main en 1901, vous n'aurez aucun problème en tant que France à trouver un plan d'ouverture solide et acquisitif.

Vous disposez également de l'atout parfois inestimable de pouvoir construire des flottes dans les secteurs méditerranéen et atlantique. Tant que vous contrôlerez vos ports d'attache, personne ne pourra vous tenir tête au détroit de Gibraltar, obstacle majeur aux ambitions navales des autres pays.

Il est intéressant de noter au passage que les avantages évidents de la France sont mieux exploités dans le jeu en face à face, où je soupçonne que la France remporte probablement plus de parties que quiconque. Dans le domaine plus précis du jeu par correspondance, les autres pays ont plus de chances de surmonter leurs faiblesses par une planification minutieuse et une diplomatie solide, alors que le jeu de la France a tendance à être caractérisé par un excès de confiance !

OBJECTIFS

La meilleure stratégie gagnante pour la France est de vaincre l'Angleterre, ce qui lui donne une base de puissance de trois centres nationaux, trois Anglais et trois neutres faciles. Pour convertir cela en victoire, il est nécessaire de pousser une flotte au-delà de la ligne d'impasse, soit dans la Baltique, soit dans la Ionienne, selon les circonstances. Ce n'est pas facile et cela doit être soigneusement planifié bien à l'avance. Je suis certain que le bilan relativement médiocre de la France en matière de victoires par correspondance est dû au manque de prévoyance des autres pays, qui voient la menace arriver et s'unissent pour arrêter les flottes françaises avant qu'elles ne franchissent la ligne d'impasse - d'où le grand nombre d'égalités, où la France a les atouts d'une position gagnante mais est stoppée net. Je le dis avec autorité : lors de ma première partie par correspondance en tant que France, j'étais convaincu que je gagnais, après que la destruction précoce de l'Angleterre et une attaque massive contre l'Allemagne m'aient amené sans effort à environ douze centres ; mais la Turquie au sud et la Russie au nord se sont associées pour bloquer mes flottes et ont pu progressivement m'épuiser. Si j'avais su alors ce que je sais maintenant, j'aurais différé l'attaque contre l'Allemagne jusqu'à ce que j'aie poussé mes flottes plus loin dans les eaux ennemies, alors je n'aurais pas pu être arrêté.

OUVERTURES

La France ne compte que trente-cinq ouvertures répertoriées. Mais en termes réels, je pense que la France est le pays qui offre le plus grand choix de choix ; aucune ouverture française n'est certainement très populaire, et il existe peu de doublons virtuels comme ceux que l'on trouve si déroutants en étudiant les ouvertures italiennes.

La plus populaire est une véritable surprise : demandez à n'importe quel joueur expérimenté quelle est la meilleure ouverture française, et je parie qu'il ne choisira pas F(Bre)—MAO, A(Mar) SA(Par)—Bur. On l'appelle parfois l'ouverture Maginot, un nom qui lui convient bien, car la suspicion envers l'Allemagne conduisant à une insistance paranoïaque sur la défense en sont les principales

caractéristiques, comme c'était le cas pour la ligne Maginot. Elle est également constructive dans le sens où la France conserve la possibilité d'occuper tous ses neutres, avec A(Mar)—Spa, F(MAO)—Por et A(Bur)—Bel. Mais stratégiquement, l'ouverture n'est pas très bonne, à mon avis. Elle s'attaque d'abord au mauvais problème — l'Allemagne sera rarement une menace précoce — et elle place particulièrement mal la flotte ; cette unité clé devrait soit rester en MAO, soit aller sur la côte sud de l'Espagne. Je ne jouerais cette ouverture que dans un cas exceptionnel — si j'avais des raisons impérieuses de m'attendre à une attaque allemande, par exemple. Je déteste particulièrement les problèmes qui surviennent lorsque l'Allemagne effectue son mouvement le plus courant, vers la Ruhr ; maintenant, lui et moi devons tous les deux deviner ce qu'il faut faire à l'automne (l'Allemagne couvre généralement Munich, en pratique, de sorte qu'il sera rarement rentable pour la France d'essayer de s'en emparer... dans ce cas, pourquoi forcer le déplacement vers la Bourgogne ?).

Certes, il est embarrassant pour la France que l'Allemagne pénètre en Bourgogne au printemps 1901 ; mais cela n'arrive presque jamais (il est vrai que l'Allemagne ouvre A(Mun)-Bur environ une partie sur cinq, mais la majorité de ces parties sont certainement vouées à l'échec. Il n'y a pas grand intérêt pour l'Allemagne de se faufiler en Bourgogne de cette façon, car elle ne fait que créer une tension à la frontière sans se donner une très bonne chance d'attaquer avec succès un centre français). Dans l'ensemble, l'ouverture n'est pas trop mauvaise, mais pas assez bonne pour justifier sa popularité. La France a un gros avantage à pouvoir gagner deux builds en 1901 sans gêner personne, et il semble dommage de laisser tomber cette position évasive pour si peu de gain.

La deuxième ouverture la plus populaire pour la France est la Picardie. Bien sûr, il existe de nombreuses ouvertures dans lesquelles A(Par) va en Picardie, mais j'utilise ce nom pour les occasions où la France fait les mouvements les plus populaires et les moins engageants avec les deux autres unités, F(Bre)-MAO et A(Mar)-Spa. C'est une combinaison assez bonne mais imparfaite. Le mouvement vers la Picardie permet à la France de garder un doigt dans le gâteau belge sans engager la France dans des hostilités avec l'Allemagne ou l'Angleterre. La tactique habituelle ici est d'abandonner pour le moment toute idée de prendre la Belgique vous-même - elle vous est bien plus utile comme contrepoids à la négociation, un os à ronger pour l'Angleterre et l'Allemagne. Le problème est qu'une bonne Allemagne sera tout aussi désireuse de l'utiliser contre vous, et seule l'Angleterre est susceptible d'être vraiment désireuse de la prendre. Ainsi, la situation se présente très fréquemment où la France et l'Allemagne essaient chacune de persuader l'autre de garder l'Angleterre hors de Belgique ! L'Angleterre est plus susceptible de s'aligner contre le pays qui lui refuse cette deuxième construction potentielle, naturellement ; et nous pouvons donc voir que la force de cette ouverture peut facilement se retourner contre elle. Habituellement, l'Allemagne ordonnera d'avoir une unité (au moins) adjacente à la Belgique. Si vous vous déplacez de manière à n'avoir aucune unité adjacente à elle, l'Allemagne devra choisir entre ennuyer l'Angleterre ou la laisser prendre la Belgique sans opposition. Souvent, elle préférera la seconde option, et c'est le dilemme auquel la France doit faire face.

Je n'aime pas trop l'ouverture de Picardie pour cette raison - quoi qu'il arrive, la France va devoir s'engager à l'automne. En tant que France, je commence généralement avec l'intention de garder la Belgique neutre en 1901 : je ne veux pas que l'Allemagne obtienne trois unités, ou l'Angleterre deux, et je ne veux certainement pas moi-même trois unités, une situation très embarrassante. La meilleure solution semble être : si vous pouvez être sûr que l'Angleterre et l'Allemagne auront chacune exactement une unité adjacente à la Belgique, alors vous ne devriez en aucun cas jouer l'ouverture de Picardie ; si vous pouvez être sûr que l'Allemagne aura deux unités là-bas, vous devriez tirer le meilleur parti d'un mauvais travail et le laisser prendre ; dans d'autres cas, l'ouverture de Picardie vaut la peine d'être prise en considération, surtout s'il semble y avoir un risque que l'Angleterre puisse prendre la Belgique sans opposition (par exemple si vous avez des raisons de penser que l'Allemagne ordonnera F(Kie)—Den, A(Ber)—Kie, A(Mun) se tient).

Une meilleure façon de traiter la question belge, principal problème de la France en 1901, est l'autre deuxième option, à égalité, en termes de popularité, l'ouverture de Bourgogne : F(Bre)-MAO, A(Mar)-Spa, A(Par)-Bur. C'est ma préférée, car elle offre un engagement minimum avec un maximum de duplicité ! Je pourrais, par exemple, accepter de soutenir l'Angleterre en Belgique à l'automne - "mais bien sûr, je ne peux pas risquer d'aller en Picardie, au cas où l'Allemagne me trahirait et s'installerait en Bourgogne ; j'irai donc en Bourgogne et vous soutiendrai à partir de là". Cela laisse plusieurs options ouvertes. Vous pouvez convenir d'une impasse en Bourgogne, ce qui est la meilleure décision si l'Allemagne s'ouvre à la Hollande, mais rencontre de légers problèmes si elle s'ouvre au Danemark, car maintenant personne, à part l'Angleterre, n'aura d'unité adjacente à la Belgique. Il y a une décision délicate à prendre ici, et vous vous tromperez parfois ; ma politique est d'organiser l'impasse si mes informations suggèrent que l'Allemagne ira en Hollande ou que la Russie ira à Saint-Petersbourg ! Cela peut sembler un événement lointain dont il faut se préoccuper ; Mais si l'Angleterre se retrouve avec une unité sûre de prendre la Belgique et une autre qui n'est pas sûre de prendre la Norvège, elle peut très bien choisir de prendre la Belgique et de laisser la Russie prendre Saint-Petersbourg (voir le chapitre anglais pour les avantages de cette option). L'Angleterre sera alors mieux placée pour opérer contre l'Allemagne que contre vous.

L'alternative principale est d'espérer que le déplacement vers la Bourgogne réussira : cela vous donne les avantages de l'ouverture Maginot, tels qu'ils sont, sans les inconvénients. Vous avez l'armée du Sud dans une bien meilleure position, et vous pouvez raisonnablement dire à l'Allemagne : « Eh bien, je suis désolé, mais j'étais à peu près sûr que vous alliez me trahir et vous déplacer vous-même vers la Bourgogne », ce qui au moins le maintient dans l'incertitude. Je pense que c'est le choix le plus souple de la France, exploitant tous ses avantages naturels sans nécessairement conduire à un engagement prématuré.

Les trois ouvertures évoquées jusqu'ici représentent la moitié des coups d'envoi français. Parmi la grande variété de choix minoritaires, je ne mentionnerai que les plus utiles.

Le plus important est le groupe connu collectivement sous le nom d'attaque anglaise, dans lequel la flotte se dirige vers la Manche. Dans toutes ses manifestations, cette attaque est jouée environ vingt-quatre pour cent du temps (comparez trente-deux pour cent pour le déplacement de l'Angleterre vers ENC) ; mais jusqu'à récemment, la variante la plus populaire était, étonnamment, celle avec A(Mar)-Spa, A(Par)-Gas. Cela devrait vraiment être appelé la « défense anglaise » car attaquer avec la flotte tout en déplaçant les armées vers les neutres ibériques éloignés est clairement insensé. La seule justification de cette ouverture étrange est de maintenir l'Angleterre hors de la Manche, peut-être par un affrontement organisé ; à mon avis, c'est complètement absurde, car si l'Angleterre veut aller dans la Manche, vous feriez bien mieux de la laisser entrer ! Si vous la repoussez, que se passe-t-il ? Soit vous devez le refaire à l'automne, ce qui vous empêche de construire à Brest, soit vous la laissez entrer... auquel cas, pourquoi s'en soucier en premier lieu ? Il est beaucoup plus probable qu'elle aille en Belgique que Brest si vous la laissez entrer ; et même s'il prend Brest, ce ne sera pas un désastre. (Comme déjà discuté dans le chapitre sur l'Angleterre, c'est une ouverture tout à fait jouable que d'accepter de donner Brest à l'Angleterre.) Je ne jouerais jamais, jamais cette variante idiote, bien que 5,1 pour cent des joueurs français semblent la trouver attrayante.

Si vous décidez de vous déplacer vers la Manche, ce devrait être parce que vous avez décidé de vous attaquer tôt à votre plus gros problème : la destruction de l'Angleterre. Si vous le faites, vous devez enchaîner avec A(Par)—Pic, l'attaque anglaise proprement dite et la quatrième ouverture française la plus populaire à environ 6 %. Vous devez être sûr de la coopération de l'Allemagne ; elle devrait inciter l'Angleterre à ouvrir avec la variante d'Édimbourg, en expliquant que la variante du Yorkshire est « anti-allemande » (pour l'absurdité de cela, voir p. 37). Si l'Angleterre tombe dans le piège de cette ruse infantile, vous l'aurez, car elle ne peut pas empêcher le convoi vers le Pays de Galles à

l'automne - vous pourriez risquer d'essayer pour Londres si l'Allemagne semble hésitante à attaquer. Normalement, vous convoiez vers le Pays de Galles, déplacez A(Spa)—Por, et prenez votre seule construction de F(Bre) ; si tout se passe bien, vous avez de très belles options ouvertes au printemps 1902, comme A(Wal)—Yor ! Laissez-le régler ce problème s'il le peut.

J'ai joué cette ouverture avec succès dans certaines de mes premières parties, mais aujourd'hui j'ai plus de mal à convaincre l'Angleterre que je n'irai pas là-bas, et cela fait pencher la balance, de sorte que je la joue rarement désormais. Une impasse en Angleterre est mauvaise, et je ne m'y risque jamais. Il est plus sûr de retarder l'attaque contre l'Angleterre jusqu'à ce qu'elle soit engagée contre la Russie au nord, après quoi l'attaque par la « porte arrière » est irrésistible. Mais cela reste un début extrêmement efficace contre une Angleterre faible ; c'est très amusant d'essayer d'organiser la démolition de telle manière que votre allié allemand « malchanceux » obtienne moins que sa juste part des avantages.

Une variante intéressante, bien que terrifiante, de l'attaque est la fameuse Northern Dash, F(Bre)—ENG, A(Par)—Pic, A(Mar)—Bur! C'est beaucoup trop à mon goût, même si cela peut certainement être un succès spectaculaire si cela réussit, puisque la France peut s'emparer de la Belgique tout en poursuivant l'attaque. En tant que pessimiste naturel, je pense qu'il est plus probable que cela ne conduise à aucune construction en 1901, et je suis heureux de laisser d'autres personnes m'amuser avec cela.

Une ouverture qui a récemment été beaucoup plus fréquente qu'auparavant est le Gambit belge, F(Bre)—MAO, A(Par)—Pic, A(Mar)—Bur. Cela ressemble un peu au Northern Dash mais avec juste un soupçon de bon sens rédempteur. L'objectif est de revendiquer une forte revendication pour la Belgique, de se défendre contre une attaque allemande et de différer la capture du Portugal (rarement de l'Espagne) jusqu'en 1902. Cette ouverture est certainement attrayante, à condition qu'elle rende difficile l'adoption d'une position neutre sur la question belge.

La Maginot anglaise, A(Mar) SA(Par)—Bur, F(Bre)—ENG, n'est pas aussi mauvaise qu'elle le paraît ; il ne s'agit pas vraiment d'une attaque contre l'Angleterre, mais d'une revendication pour la Belgique tout en tenant l'Allemagne à l'écart. Cependant, comme je l'ai déjà dit, je ne pense pas que ce soit un bon plan pour la France de se montrer avide de Belgique, et cette ouverture semble susceptible de provoquer une alliance anglo-allemande.

L'ouverture de Gascogne — F(Bre)—MAO, A(Mar)—Spa, A(Par)—Gas — est celle dont je m'attendrais à ce qu'elle soit plus populaire qu'elle ne l'est. C'est l'apothéose de la fuite de la France devant l'engagement ! Elle crie aux voisins : « Voilà ! Vous vous disputez à propos de la Belgique si c'est ce qui vous excite — je vais prendre mes neutres faciles et attendre de voir ce qui se passe ensuite. » Seule la France peut s'en sortir avec un dédain aussi élaboré pour les ambitions des autres. Pour moi, cette ouverture est tout à fait sensée : tant que la France n'est pas attaquée, elle peut continuer avec A(Spa)—Por, A(Gas)—Spa, F(MAO) mal ordonné (à TYS) ! Si l'Angleterre décide d'accepter l'« erreur » telle qu'elle est, elle est parfaitement préparée pour une attaque : vous construisez F(Bre) et continuez avec F(MAO)—NAO, F(Bre)—MAO, en convoyant une armée à Liverpool à l'automne 1902. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé d'exploiter l'ouverture de cette façon ; vous pouvez vous permettre de rester sur la défensive pendant un certain temps. Mais c'est super flexible et parfaitement bon défensivement (notez qu'une armée en Gascogne peut défendre n'importe quel centre français qui pourrait être attaqué).

Les autres ouvertures sont des choix minoritaires excentriques ; la seule qui me plaise est l'ouverture du Piémont, F(Bre)—MAO, A(Par)—Gas, A(Mar)—Pie, le dernier mouvement étant soit une impasse arrangée, soit la première étape d'une campagne pour faire passer une armée au-delà de la ligne d'impasse — ce n'est pas une attaque contre l'Italie, ce qui serait un pari risqué. Son avantage est

qu'elle évite les problèmes embarrassants qui surviennent lorsque l'Italie se déplace vers le Piémont et que la France doit deviner si elle doit ou non revenir d'Espagne pour défendre Marseille.

Curieusement, je trouve qu'une attaque depuis l'Italie est plus gênante au début qu'un assaut de l'un des adversaires les plus redoutables, l'Angleterre et l'Allemagne. Une fois que l'Italie est dans le Piémont, la balle est dans son camp ; il peut y rester en automne, et si vous revenez d'Espagne, il sera tout innocent et blessé (« Je vous l'ai dit , c'était juste défensif ») ; en attendant, vous vous serez empêché de le punir avec une construction de F(Mar). Lors de ma dernière partie en tant que France, j'ai joué la variante picarde de cette ouverture, avec un succès ultime, mais je dois avouer que mon objectif premier est l'originalité ! La Gascogne est certainement meilleure.

Je peux résumer au mieux la stratégie d'ouverture de la France en utilisant une expression locale : l'embarras de richesse. Il existe de nombreuses bonnes ouvertures disponibles, et relativement peu de mauvaises. Tant que vous ne vous retrouvez pas confronté à une attaque vraiment sérieuse des deux côtés, et que vous vous souvenez de ne jamais tenter de faire trois builds, vous obtiendrez une partie jouable, même si convertir cela en victoire ne sera jamais facile.

AMIS ET ENNEMIS

La position de la France au sein de la diplomatie lui donne une liberté de choix inhabituelle en matière d'alliances. La possibilité de jouer la carte de la non-implication dès l'ouverture sans encourir de désavantage est un atout majeur, et il peut et doit retarder ses décisions jusqu'à ce que les autres pays se soient engagés. Mais il lui faudra bien des amis, à terme. Qui seront-ils le plus souvent ?

L'Angleterre est sans équivoque un ennemi à long terme. La menace que représente une Angleterre forte pour les zones maritimes françaises ne peut être ignorée. En raison de la faible habitude des Anglais de s'impliquer inutilement dans une guerre scandinave, le conflit éventuel se résout généralement rapidement et définitivement en faveur de la France. La seule erreur à éviter ici est la complaisance : il est tentant de croire aux bonnes intentions de l'Angleterre alors qu'elle s'éloigne sous le soleil de minuit. Ne le faites pas : il n'aura probablement pas l'occasion de vous attaquer, mais si c'est le cas, il la saisira.

Un plan possible d'alliance anglo-française est décrit dans le chapitre consacré à l'anglais, mais il favorise certainement l'Angleterre, et vous devriez l'éviter à moins que vous ne pensiez que l'Angleterre est si forte que vous devez accepter la deuxième place (ou si faible que vous pouvez briser l'emprise une fois qu'elle l'aura établie). Donc : utilisez-le dès les premières étapes par tous les moyens, pour contenir la Russie et effrayer l'Allemagne, mais rejetez toute idée d'alliance permanente, sauf dans les circonstances les plus rares.

L'Allemagne est une meilleure perspective. L'alliance franco-allemande peut être gérée exactement de la même manière que l'alliance anglo-allemande ; et, encore une fois, elle favorise la France. Mais une Allemagne habilement jouée est une amie très dangereuse : elle accueillera avec plaisir l'occasion de s'emparer de la mer du Nord et d'attirer l'attention de l'Angleterre, mais elle sera constamment à l'affût d'une occasion de s'infiltrer en Bourgogne. Si vous avez laissé Paris sans défense, vous êtes maintenant dans une situation très difficile, car vous devez constituer des armées pour riposter et vous allez les constituer au mauvais endroit. Le moment le plus favorable pour une alliance avec l'Allemagne est lorsqu'elle se fait attaquer par la Russie, ce qui arrive parfois : il est alors dans votre intérêt de la soutenir, car elle tiendra les dangereux Russes à distance et sera bien trop occupée pour vous attaquer. Si vous pouvez rester en bons termes avec l'Allemagne tout en

obtenant votre juste part du partage anglais et en conservant une supériorité navale d'au moins deux contre un, vous aurez très bien réussi et devriez être sur la voie de la victoire.

La Russie est potentiellement un bon ami, même si son aide se limite souvent à des lettres de sympathie et à des informations utiles. La France termine très souvent deuxième derrière la Russie, ce qui n'est pas surprenant, car ils partagent l'inimitié certaine de l'Angleterre et la menace probable de l'Allemagne, mais la Russie est mieux placée pour exploiter toute faiblesse qui se développe dans le secteur allemand, au moins au début de la partie. Cependant, il est généralement admis que la France peut ouvrir des négociations avec la Russie sur la base de l'honnêteté et de la confiance : la Russie a peu à gagner en cachant ses intentions. Si l'Angleterre lance son attaque populaire mais vouée à l'échec contre la Russie, les perspectives de la France sont brillantes ; toute aide qu'elle peut apporter à la Russie peut l'aider à empêcher l'Angleterre d'obtenir la construction vitale vers 1904 sans laquelle elle ne peut se défendre contre l'attaque par la porte arrière. C'est cependant le maximum que la France devrait aller ; on voit parfois des joueurs français apporter un soutien physique à une attaque russe précoce contre l'Allemagne, mais c'est de la folie – non seulement la Russie a beaucoup plus de chances de bénéficier du partage, mais l'ennemi juré, l'Angleterre, est également favorisée. Un bon critère ici est que la France ne devrait pas envisager une action conjointe avec la Russie contre l'Allemagne jusqu'à ce que la puissance navale de l'Angleterre soit brisée – et alors la France devrait espérer avoir une chance de conquérir toute l'Allemagne continentale.

Les relations avec l'Autriche ne sont pas susceptibles de susciter beaucoup d'intérêt. Dans l'ensemble, on peut dire que la France est légèrement anti-autrichienne, car une Autriche forte signifie une Allemagne forte, mais l'importance de ce fait est minime. Au moment où la France est suffisamment forte pour envisager des aventures à l'est, l'Autriche est généralement éliminée ou trop forte pour être un allié précieux.

Il en est de même pour la Turquie. La Turquie termine très souvent deuxième dans les matches remportés par la France, mais il est rare qu'il y ait une quelconque coopération entre les deux pays – ils n'ont pas d'ennemi commun, sauf dans les rares cas où l'Autriche ou l'Italie deviennent très fortes alors que la Turquie est encore en lice. Les lettres entre la France et la Turquie sont de loin les plus rares dans mes archives, et je vois que j'ai joué deux parties (une avec chaque pays) dans lesquelles nous avons survécu jusqu'à la fin sans jamais échanger de lettres !

L'Italie est peut-être le problème le plus intéressant pour la France. Il est rare que l'Italie attaque la France dès le début, et il est presque inouï que la France attaque l'Italie. Les relations seront donc probablement cordiales dès le début et basées sur une sorte de pacte de non-agression impliquant la démilitarisation de la zone TYS-GOL-Pie, l'Italie se réservant peut-être le droit d'entrer dans le Piémont à la dernière minute pour obtenir un tremplin pour une attaque contre l'Autriche (ou même l'Allemagne) via le Tyrol. Un schéma courant est celui où l'Autriche est démembrée dès le début et la Turquie émerge comme une puissance forte à l'est. En raison de la rapidité avec laquelle l'Autriche disparaît, la Turquie peut se lancer vers l'ouest avant que le complexe enchevêtrement du nord-ouest ne soit résolu. (Le plus souvent, bien sûr, c'est la Russie qui fait l'offensive, mais cela pose moins de problème à la France, qui n'a pas la puissance navale nécessaire.) Dans cette situation, l'Italie devient d'une importance cruciale en tant que blocus contre l'avancée turque. J'ai souvent trouvé cette situation très avantageuse pour la France : l'Italie supportant le poids de l'attaque, elle peut manœuvrer pour pénétrer dans un certain nombre de centres italiens simplement pour en empêcher la Turquie. Dans une partie postale actuelle, par exemple, 1976-FS, j'ai occupé Rome et Tunis au cours d'une alliance dans laquelle j'ai vraiment fait tout ce que je pouvais pour l'Italie, allant jusqu'à lui sacrifier des centres pour que ses unités restent dans le jeu ! Ce n'est pas la première fois que je vois cela se produire. Bien sûr, l'Italie ne peut pas en tirer de réconfort à long terme, car celui qui gagnera la guerre franco-turque ne sera pas lui.

Il est certainement mauvais pour la France de laisser l'Italie devenir trop forte, une situation qui se produit le plus souvent dans le cadre de l'alliance russo-italienne, éliminant d'abord l'Autriche puis la Turquie. Si cela se produit avant que la France ne puisse attaquer l'Italie, elle peut alors dire adieu à la victoire – la ligne de blocage qui longe la côte ouest de l'Italie est facilement établie et incassable. De tout cela, on peut voir que les relations avec l'Italie sont délicates : on veut qu'elle réussisse mais qu'elle survive, ce qui est toujours difficile à organiser.

Chapitre Précédent	Chapitre Suivant
Chapitre 9	Chapitre 11

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=media:livre:god_chap10&rev=1730161613

Last update: **2024/10/29 00:26**

