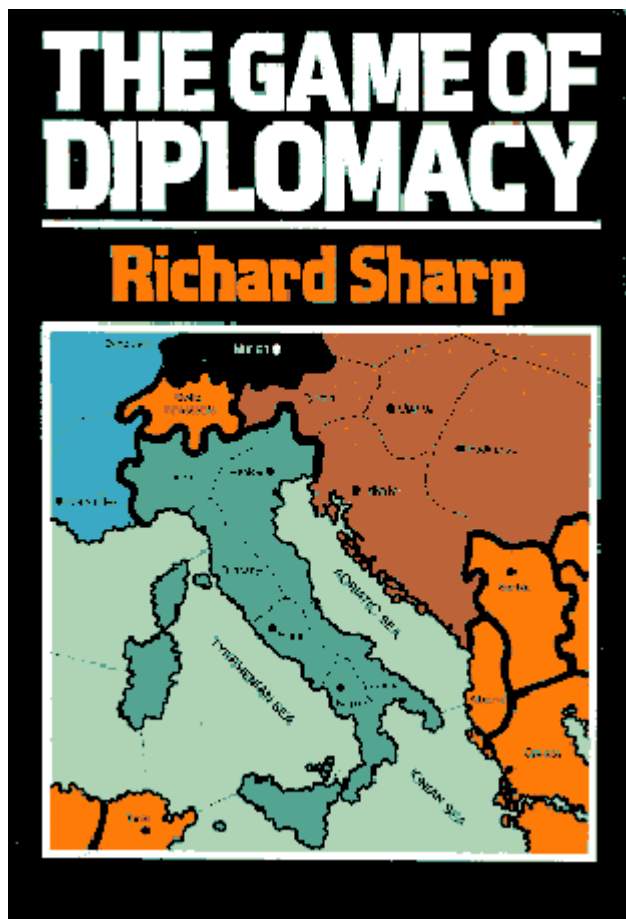


The Game of Diplomacy de Richard Sharp

Chapitre 13 - Variantes



Les joueurs de Diplomacy ont vite compris une vérité importante concernant leur jeu : il ne s'agit pas tant d'un jeu que d'une idée, dont la version familière à sept pays n'est qu'une interprétation. Les mêmes règles peuvent être appliquées à des scénarios entièrement différents ; alternativement, le scénario peut être conservé et les règles modifiées. Des centaines de variantes ont été conçues, presque toutes inventées par des joueurs postaux pour le jeu postal. Certaines se sont révélées excellentes, beaucoup étaient complètement injouables. Aucune n'a jamais été commercialisée. Pour jouer à ces jeux, il suffit de payer quelques centimes pour les règles, généralement accompagnées d'une carte photocopiée.

Dans ce chapitre, je souhaite m'intéresser à certaines des variantes les plus durables ou les plus remarquables. L'enthousiasme et l'ingéniosité dont leurs concepteurs ont fait preuve méritent d'être salués, même si le jeu qui en résulte n'est pas toujours un succès. Mon impression est que la plupart des variantes servent simplement à montrer à quel point l'original est bien conçu ; mais il n'est pas impossible qu'une de ces créations improvisées puisse surpasser le jeu source.

ABERRATION

Un jeu à neuf joueurs conçu par Rod Walker, joué sur une version étendue du plateau normal avec l'Espagne et la Suède comme joueurs supplémentaires. (Les deux pays sont subdivisés pour former des provinces supplémentaires, tout comme les zones voisines.) L'intérêt principal du jeu réside cependant dans l'utilisation de certaines des règles spéciales les plus exotiques et des « facteurs de combat ».

Le raid printanier est utilisé : selon cette règle, une unité entrant dans un centre de ravitaillement au printemps annule la propriété antérieure de ce centre, bien que la nouvelle occupation ne soit pas décidée avant l'automne, comme d'habitude. Par exemple, l'Allemagne se déplace au printemps en Belgique, jusqu'alors détenue par la France. La France perd immédiatement le centre. Si une unité allemande y reste à l'automne, le centre devient allemand, mais s'il est laissé vacant, il devient neutre. La version de la règle utilisée dans Aberration permet au propriétaire actuel d'autoriser l'occupation.

C'est un excellent exemple de ce genre de réglementation irréfléchie qui gâche de nombreuses variantes : il est clair qu'en vertu de cette législation, tout pays qui laisse l'un de ses centres en danger doit toujours donner la permission à l'ennemi de l'occuper ! S'il ne le fait pas, aucun mal n'est fait ; s'il le fait, la règle du raid de printemps est tout simplement annulée, et la situation est exactement comme elle le serait dans le cadre de règles normales.

Une autre variante « classique » de la règle d'Aberration est la règle Key, qui, comme l'ouverture de Key Lepanto, tire son nom de Jeff Key, un joueur texan, plutôt que de sa capacité à débloquent des positions bloquées. Selon cette règle, une unité qui reçoit l'ordre de bouger mais échoue peut être délogée par une attaque non soutenue d'un autre pays. C'est indéniablement une règle utile, permettant de briser certaines lignes bloquées. La version d'Aberration suspend également la règle de la « garnison assiégée » : ainsi, si l'Autriche ordonne à A(Tyr) SA(Tri)—Ven, la France A(Pie) SA(Tus)—Ven et l'Italie A(Ven)—Rom, A(Nap)—Rom, l'A(Ven) italienne est délogée en raison de sa tentative infructueuse de bouger ; si cette unité avait reçu l'ordre de rester debout, elle aurait conservé sa position selon les règles normales. Cette partie de la règle est clairement illogique : il devrait être impossible pour un pays d'être contraint de se retirer d'une province qui reste vacante à la suite d'une action !

La troisième règle inhabituelle trouvée dans Aberration est le convoi d'Aberration, qui ajoute des conditions intéressantes et pas déraisonnables aux règles de convoyage. Si la flotte est anéantie, l'armée part également... mais l'extension logique de cela, selon laquelle l'armée accompagnerait également une flotte en retraite et serait libre de débarquer de sa nouvelle position, n'est pas utilisée. Une excellente modification des conditions de la « chaîne de convoi » stipule que si l'ordre de l'armée diffère de celui donné par la dernière flotte de la chaîne, les ordres de la flotte prévalent. Ainsi, si l'Italie propose de convoier une armée autrichienne de Trieste vers l'Espagne via F(ADS), F(IOS), F(TYS) et F(GOL), elle peut en fait trahir l'Autriche en débarquant l'armée dans un endroit aussi éloigné que le Piémont ou la Toscane. Une fois de plus, cependant, la règle est mal formulée : une simple reformulation selon laquelle une fois que l'armée embarque sur la flotte étrangère, sa destination est entièrement entre les mains du propriétaire de la flotte éliminerait les ambiguïtés. Ainsi, dans l'exemple donné, l'ordre autrichien A(Tri)-Spa impliquerait un abordage du F(ADS) italien, et l'Italie pourrait alors larguer l'armée n'importe où, à sa guise. Cette idée a été développée dans l'une des variantes de Mercator.

La seule règle unique à l'Aberration est le facteur de combat : chaque nouvelle unité a un cf initial de dix, et chaque unité existante est augmentée à dix lors des ajustements hivernaux. Au printemps et à l'automne, une unité impliquée dans une action réussie contre les forces ennemies en perd un ; une unité impliquée dans une confrontation en perd trois ; et une unité forcée de battre en retraite en

perd cinq. Une unité forcée de battre en retraite deux fois en un an atteint ainsi un cf de 0, et est automatiquement anéantie. Une idée très intéressante, mais les problèmes qui en découlent (difficulté d'enregistrer la force de chaque unité, forte probabilité d'erreur) ont sans doute contribué à l'impopularité de cette variante astucieusement mais négligemment conçue.

ABSTRACTION

Il s'agit de la variante de l'expert, considérée par certains bons juges comme le seul exemple d'une variante qui a amélioré le jeu original.

La variante utilise les mêmes sept joueurs que le jeu normal, mais avec une zone de jeu étendue vers l'est jusqu'à la Perse, et avec de nombreuses nouvelles provinces ajoutées aux zones familières. L'Angleterre par exemple a un centre de ravitaillement supplémentaire à Plymouth (ce devrait sûrement être Bristol ?), la France a Lyon, l'Allemagne Dresde, etc. ; l'Espagne est divisée en quatre provinces, et la Suisse et certaines îles deviennent praticables. Il est largement admis que ces changements augmentent la force de l'Italie - la seule faiblesse universellement reconnue du scénario normal - sans provoquer de déséquilibre correspondant ailleurs. Je ne peux ni confirmer ni infirmer cela, mais je dirai simplement que c'est tout à fait possible. Abstraction a été conçue par Fred Davis, l'un des rares concepteurs de variantes vraiment consciencieux et minutieux, et a été très populaire.

Une innovation notable est la limite de temps : le jeu commence en juillet 1914 et se déroule sur un calendrier d'un mois par saison jusqu'à la fin automatique suivant les déplacements de décembre 1918. Pour gagner, il faut avoir le plus grand nombre d'unités sur le plateau après décembre 1918, ou atteindre vingt-trois unités à n'importe quel moment antérieur (il y a quarante-six centres de ravitaillement sur cette carte).

Une autre curiosité est la règle des régions gelées, selon laquelle les flottes de l'océan Arctique, de la mer de Barents, d'Arkhangelsk, d'Islande ou de Laponie sont gelées de janvier à avril. Ces zones sont complètement fermées à toute sorte d'action de flotte pendant ces mois, bien que les zones terrestres gelées restent ouvertes à certains types d'action militaire.

Une idée extraordinaire est « l'échange » de provinces, où deux pays peuvent convenir d'échanger les provinces qu'ils occupent, sans action militaire, sous réserve de quelques restrictions.

Mais l'invention la plus remarquable dans l'abstraction est le convoi d'abstraction, qui a depuis été adapté pour de nombreuses autres variantes. La traversée d'un espace maritime unique peut être gérée de la manière habituelle (maintenant appelée « ferry rapide »), mais les convois plus longs se font par la méthode du « piggy-back », une opération en trois étapes : l'armée embarque sur la flotte, puis la flotte se déplace en une seule unité, puis l'armée débarque. Il faut admettre que cette innovation radicale a causé des problèmes de temps qui n'étaient pas convenablement couverts dans la version originale. Par exemple, supposons que l'Angleterre ordonne à A(Lpl) d'embarquer F(IRS), A/F(IRS)—ENG S par F(MAO), A(ENG) débarque Bre, et la France ordonne à F(ENG) de rester, la seule retraite légale pour F(ENG) étant vers Brest. En théorie, le débarquement fait partie du mouvement, et précède et empêche donc la retraite... mais que faisait la flotte française entre le décrochage et la retraite ? Je sais que lorsque j'ai découvert cette règle de convoi pour la première fois, je devais constamment demander au MJ ce qui se passerait dans certaines situations données, et bien souvent, il était incapable de me le dire. À mon avis, ce n'est qu'avec les modifications apportées à l'une des premières variantes de Mercator que le convoi à dos de porc est devenu totalement infaillible et logique.

La règle du convoi comportait à la fois des avantages et des inconvénients. Elle augmentait la portée des attaques surprises : ainsi, dans le contexte du tableau de bord habituel, l'Angleterre pouvait ordonner à A(Lpl) de monter à bord de F(NAO), A/F(NAO)—MAO, A(MAO) de débarquer à Spa. D'un autre côté, elle était limitée à deux espaces maritimes à la fois, et la coopération internationale était entravée par l'impossibilité de convoyer l'armée d'un autre pays à travers plus d'un espace maritime, les flottes militaires de double nationalité créant des problèmes que la conception originale n'avait pas tenté de résoudre - elles étaient simplement interdites.

Dans Abstraction, il y avait aussi une clause de « rations », selon laquelle une flotte militaire ne pouvait rester intacte que pendant une période limitée avant que l'armée n'épuise ses rations et ne « meure », probablement du scorbut. C'était un exemple typique du type de règles qui contribuent à compliquer à l'excès certaines variantes. Cela semblait être une bonne idée à l'époque, sans aucun doute, mais en fait, cela ne joue pratiquement aucun rôle significatif dans le jeu.

Allah Akbar

Ce jeu, qui est l'un des premiers exemples de la variante « monstre », se déroulait dans la région méditerranéenne orientale et se jouait à onze joueurs. Il a été conçu par John Robertson, un inventeur prolifique de variantes injouables, et a probablement été le premier à utiliser une unité « à un seul joueur » sans force de combat, en l'occurrence « Saladin ».

ATLANTIQUE

L'une des variantes les plus populaires de toutes, encore conçue par Fred Davis et révisée à maintes reprises. Le jeu commence en 1870, mais l'histoire a été légèrement modifiée pour permettre la survie des États confédérés d'Amérique, représentés par l'un des sept joueurs, les autres pays étant le Canada, les États-Unis, l'Angleterre, la France, l'Allemagne et l'Italie. La zone de jeu s'étend du Mississippi à l'ouest à la frontière russe à l'est, de sorte que le plateau est essentiellement divisé en deux parties, séparées par l'Atlantique. Les règles des régions gelées et des convois à dos de porc réapparaissent. Une idée que nous n'avons pas rencontrée auparavant est la case hors-plateau : deux espaces fictifs, nommés d'après les canaux de Panama et de Suez, permettent le passage de la zone des Caraïbes à la Méditerranée orientale, et vice versa. Cette idée a bien fonctionné dans Atlantica, bien qu'elle ait posé des problèmes dans des variantes plus complexes comme Youngstown. L'Atlantica original avait également une « province perdue » d'Atlantis, dont l'emplacement était décidé par le MJ par un jet de dé ! Cette manière quelque peu élaborée d'introduire un seul centre d'approvisionnement supplémentaire a disparu des versions ultérieures du jeu. Atlantica est un jeu agréable, mais pas très bien équilibré, les pays centraux de chaque côte (USA et France) étant trop faibles ; de l'avis général, les États confédérés ont la position la plus forte, une vision étrange de l'histoire.

DIPLOMATIE DES ENCHERES

Une méthode ingénieuse pour accueillir vingt-deux joueurs sur un plateau normal de sept joueurs,

conçue par David Wheeler (parmi les nombreuses contributions de ce dernier aux marges du hobby, on trouve la controversée « Karma League », dont les membres ne sont pas autorisés à rompre les accords passés avec d'autres membres !). Ce jeu a également introduit un élément d'argent, les joueurs offrant de l'argent réel pour le contrôle des centres d'approvisionnement et perdant leurs « investissements » lorsque les centres eux-mêmes étaient perdus. Ce jeu a été peu joué.

GUERRE DES BALKANS

Un autre effort très populaire de David Wheeler, similaire à Auction Diplomacy mais sans l'élément d'argent. Il a été joué occasionnellement.

TROU NOIR

L'une des variantes les plus réussies de ce jeu, dans lequel, après chaque printemps et chaque automne, une province tirée au hasard « cesse d'exister », ainsi que toute unité qui aurait le malheur de l'occuper. L'effet d'un « trou noir » sur le mouvement est exactement celui de la Suisse sur un plateau normal. Cette création du Californien Randolph Bart m'a toujours semblé être un exercice classique de futilité qui n'a pour seul mérite que sa brièveté ; mais plusieurs jeux postaux ont été organisés.

BOLCHEVIQUE

Une variante mineure de Hartley Patterson, peut-être le concepteur britannique le plus réussi. Exactement comme le jeu normal, à l'exception de l'existence d'un huitième joueur qui, lorsqu'il juge le moment venu, déclare une révolution bolchevique dans le pays de son choix et prend la moitié de ses forces. Une façon utile d'accueillir huit joueurs lors d'une réunion face à face, même si dans la pratique, le bolchevique peut attendre longtemps et faire ensuite une très brève apparition si tel avait été le modèle historique !

BOURSE

Jeu très populaire actuellement, la Bourse n'est pas une véritable variante mais un jeu secondaire qui se déroule simultanément avec un jeu ordinaire, permettant aux lecteurs de zines de profiter d'un certain degré de participation à l'un des jeux. Les joueurs spéculent sur les devises des sept pays ; la valeur de chacune fluctue par rapport au dollar selon que la fortune du pays augmente ou diminue et que l'enthousiasme pour sa monnaie croît ou décroît en conséquence. Les bonus sont déclarés à la fin du jeu lorsque le décompte final des centres d'approvisionnement est connu, et le gagnant de la Bourse est le joueur qui possède le stock le plus précieux à ce stade. Les jeux de diplomatie avec des jeux de Bourse associés doivent certainement être considérés comme des variantes (à des fins de notation) si les joueurs du jeu de diplomatie sont autorisés à rejoindre la Bourse, mais cela ne semble pas être la pratique.

LES VILLES D'AUJOURD'HUI

La célèbre variante parodique pour quarante-neuf joueurs conçue par Steve Doubleday sous son pseudonyme de Marcus Umney-Foote. Intéressante uniquement parce qu'elle prouve qu'aucune variante n'est trop idiote pour attirer certains clients.

LA DIPLOMATIE À NEUF HOMMES DE CLINE

Un jeu simple à neuf joueurs qui ajoute la Perse et les États barbaresques aux sept joueurs habituels. Les modifications apportées au plateau normal sont suffisamment légères pour permettre un jeu en face à face ; en fait, il semble peu probable de préférer ce jeu au jeu normal, à moins qu'il n'y ait une raison particulière de vouloir neuf joueurs.

CONFESSION

Une autre variante « idiote » qui a au moins le mérite de l'humour — elle a été inventée par un Américain, David Staples, pour animer une réunion de jeu ennuyeuse à West Fargo, dans le Dakota du Nord. Les règles sont simples : mélangez les vingt-deux unités initiales dans un bol et balancez-les dans la région de Silésie ! Lorsqu'une unité débarque seule dans une province, elle y reste ; les autres unités (et les anomalies telles que les flottes dans les provinces enclavées) sont replacées. Lorsque tout le monde est raisonnablement satisfait de la configuration, le jeu commence, joué selon les règles normales, sauf que la construction est autorisée dans tout centre vacant qu'un joueur peut posséder. Un bon divertissement pour très tard le soir.

DIPLOMYOPIE

Un jeu de mouvements cachés conçu par Cohn Hemming de Manchester. Probablement la meilleure des variantes de mouvements cachés (et certainement la mieux nommée). La portée de vision de chaque unité dépend du type d'action qu'elle entreprend, les unités debout ayant la meilleure portée. Comme toutes les variantes de mouvements cachés, Diplomypia est difficile à organiser et susceptible de s'effondrer en cas d'échec du MJ.

CHUTE

Dans son intégralité, « La Chute du Seigneur des Anneaux et le Retour du Roi », il s'agit de la variante la plus « réaliste » des nombreuses variantes basées sur l'épopée de Tolkien. Conçue par Hartley Patterson, un fervent adepte de Tolkien, elle est certainement plus fidèle au livre que ses

prédécesseurs, mais n'est pas entièrement satisfaisante en tant que jeu. Pour éviter les alliances absurdes entre intérêts incompatibles qui se produisent dans les versions précédentes, La Chute définit les joueurs comme « bons » (Elfes, Gondor, Rohan, Gandalf), « mauvais » (Sauron, Saroumane) ou « neutres » (Nains, Umbar), et interdit les alliances manifestes (c'est-à-dire les accords de soutien) entre les puissances bonnes et mauvaises. Il existe trois unités spéciales : Gandalf, joué par un joueur indépendant, les Nazgul, joués initialement par Sauron, puis par n'importe quel joueur portant l'Anneau, et l'Anneau lui-même, qui possède des propriétés similaires à celles dont il bénéficie dans d'autres variantes de Tolkien (voir Troisième Âge) avec quelques touches réalistes supplémentaires, notamment le fait que toutes les unités de Sauron voient leur force considérablement diminuée si un autre joueur met l'Anneau. Les critères de victoire sont très similaires à ceux des autres variantes de Tolkien.

Deux concepts qui n'ont pas été abordés jusqu'à présent dans cette étude sont les forteresses et les unités multiples. Le jeu comporte sept forteresses normales et deux forteresses elfiques, qui ajoutent en effet un seul soutien à toute unité essayant de les tenir. C'est indéniablement « réaliste », mais cela ajoute à la critique générale du jeu, selon laquelle il est trop statique. Les unités multiples sont une caractéristique courante de tous les jeux basés sur Tolkien : Sauron a une armée triple et plusieurs doubles, tandis que Gondor et Saroumane ont chacun une double. Une unité multiple a sa force spécifiée en attaque ou en défense : ainsi, une armée triple est en effet la même qu'une armée unique avec deux soutiens incassables. Le problème de la suppression du soutien donné par des armées multiples est résolu ici par la méthode draconienne qui stipule que toute attaque, même par une force inférieure, supprime tout le soutien donné. (Pour une autre solution, voir Troisième Âge.)

ESPIONNAGE

Cette variante peu connue est mentionnée ici simplement parce que je l'ai conçue moi-même et que j'ai toujours un faible pour elle. Il s'agit d'un jeu de mouvements cachés très élaboré, avec des espions qui signalent les positions des unités des autres joueurs... mais qui peuvent être capturés par des « contre-espions », puis alimentés avec de fausses informations pour revenir à leurs contrôleurs. Il existe également des flottilles de sous-marins pour l'espionnage naval. Le jeu nécessite un maître de jeu extraordinairement efficace et minutieux, un élément essentiel qui n'a pas encore été mis en place !

EXCALIBUR

Une variante colorée basée sur les invasions de la Grande-Bretagne par les tribus germaniques au cinquième siècle, bien conçue par Kenneth Clark, mais manquant peut-être d'idées originales pour la rendre attrayante pour les joueurs.

GUERRE DU FUTUR

Inclus ici comme un terrible avertissement, c'était sûrement la pire variante jamais conçue ; si le nom suggère que l'orthographe n'était pas le point fort du concepteur, pas plus que la conception des

variantes. Elle a été accueillie par des rires hystériques lors de sa première apparition : le plateau « monde entier » comprend des joyaux tels qu'un centre d'approvisionnement appelé « Silésie orientale » au milieu de la Russie arctique, alors que l'ensemble a été produit dans une telle précipitation que seulement soixante-six des 203 provinces avaient un nom. À titre d'échantillon des règles, il suffit de noter que ni la Russie ni l'Amérique ne pouvaient gagner sans occuper un nombre spécifié de centres d'approvisionnement japonais... mais les règles de guerre atomique ont permis à d'autres pays de dévaster le Japon au premier tour, détruisant tellement de ses centres qu'aucune de ces « grandes puissances » ne serait jamais en mesure de gagner !

Futur War est un exemple extrême de ce bricolage insensé d'idées à moitié formées, qui constitue la grande faiblesse de la plupart des variantes de conception. Il semble à peine crédible, mais il n'en demeure pas moins vrai, que plusieurs personnes se sont portées volontaires pour jouer à cet avortement ridicule.

JEU DES CLANS

La guerre des clans est un sujet naturel pour une variante de Diplomatie, et la seule surprise de celle-ci est qu'elle ait été inventée par un joueur portant le nom non calédonien de Wayne Hoheisel. L'attrait évident de la configuration des clans est que les forces d'un joueur sont initialement dispersées, de sorte qu'au lieu d'un bloc de puissance solide, il dispose d'une poignée de bases isolées, la diplomatie étant essentielle à la survie. Il y a neuf joueurs : l'Angleterre, plus les clans Campbell, Fraser, Gordon, Graham, Keith, MacDonald, MacLeod et Stewart (malheureusement, aucune règle n'interdit les alliances entre Campbell et MacDonald).

Une idée que nous n'avons pas encore rencontrée, mais qui a été utilisée dans une ou deux autres variantes, est celle du « groupe de bateaux ». Il s'agit d'une sorte de flotte non combattante, qui peut être construite, transportée et utilisée pour traverser la mer par une armée, une manière ingénieuse de contourner les problèmes posés par la fourniture de services à une puissance essentiellement terrestre qui doit effectuer des traversées maritimes très occasionnelles. L'idée semble fonctionner plutôt bien.

DIPLOMATIE HYPERESPACE

Une variante mineure avec l'idée ingénieuse de permettre à deux provinces éloignées d'être reliées « par hyperspace », quelle que soit la signification de cette expression. Ainsi, par exemple, la Turquie pourrait se retrouver dans la position de pouvoir déplacer une flotte vers l'Atlantique Nord à l'automne 1901. L'idée, sinon le jeu, mérite d'être préservée.

DIPLOMATIE INTIME

Bien que ce ne soit peut-être pas l'œuvre d'un génie, il s'agit néanmoins de la seule tentative intelligente jusqu'à présent de produire un jeu intéressant à deux joueurs utilisant le jeu Diplomatie. Steve Doubleday et Adrien Baird l'ont conçu comme un jeu en face à face, mais il a brièvement connu

une popularité considérable dans le hobby postal, deux zines lui étant exclusivement consacrés (il s'agissait d' Orion de Steve Wyatt et de Betelgeuse de Greg Hawes , tous deux aujourd'hui disparus). Les deux joueurs jouent chacun un pays, le jeu variant considérablement selon les pays choisis . L'Autriche contre l'Italie est une victoire automatique très rapide pour l'Italie, tandis que l'Angleterre contre la Turquie est une lutte prolongée. Les joueurs écrivent ensuite et exposent simultanément les « enchères » pour les cinq autres pays « mercenaires » ; une enchère réussie assure le contrôle des unités de ce pays pour la saison à venir, tandis que des enchères égales entraînent leur classement dans le désordre. Chaque pays commence la partie avec un montant théorique de capital, variant selon la force supposée du pays, et ce montant est complété par des revenus basés sur le nombre de centres d'approvisionnement contrôlés ; ce sont les fonds utilisés pour les enchères. Le gagnant est le premier joueur à faire entrer une de ses propres unités dans l'un des centres nationaux de son adversaire. La même idée peut être étendue à d'autres scénarios, comme la carte Atlantica ; tandis qu'une version à trois joueurs appelée « Tadek Diplomacy » (du nom de l'inventeur, Tadek Jarski) s'est également avérée jouable.

JIHAD

Un horrible « monstre » créé par Dick Vedder, avec une multitude de règles spéciales, dont des mouvements cachés optionnels et une disposition délicate selon laquelle si la Mecque est capturée par une puissance non arabe, toutes les unités arabes n'importe où sur le plateau doivent immédiatement commencer à se retirer vers la Mecque, même si elles n'ont aucun espoir de l'atteindre. Bon pour rire, mais terriblement complexe pour le maître de jeu, même si cela a été fait.

MERCATOR

Le monstre qui en finit avec tous les monstres, et l'une des variantes les meilleures et les plus populaires. Cette extravagance à treize joueurs est l'idée originale de Doug Wakefield, alors de Cheadle Hulme, qui vit aujourd'hui en France. J'ai participé au test de jeu original, qui s'est tenu lors de l'une des célèbres ScotDipCons, lorsque, pendant un week-end chaque automne, une petite maison mitoyenne de Rhu, dans le Dumbartonshire, était bondée de joueurs venus de toute la Grande-Bretagne. Doug a fait le voyage vers le nord avec le plateau géant de Mercator attaché au toit de sa voiture. J'ai abordé le tout avec un scepticisme extrême, mais j'ai été conquis par l'excellente conception et les possibilités inattendues d'interaction entre des pays très éloignés (un souvenir qui me vient à l'esprit est l'action d'arrière-garde menée par la France depuis un empire en exil au Kansas, la patrie française ayant été envahie par une alliance improbable de l'Argentine et de la Chine !). C'était certainement la meilleure variante de jeu en face à face à laquelle j'ai jamais joué.

Mercator a depuis été modifié plusieurs fois par son infatigable inventeur, non pas parce qu'il y avait quelque chose de mal avec la version originale, mais parce que Doug aime le modifier. Entre autres choses, il utilise une version rationalisée de l'ancien convoi d'abstraction, qui reconnaît l'existence des trois phases temporelles nécessaires pour le faire fonctionner logiquement. Une version légèrement simplifiée est décrite sous l'entrée Vain Rats .

Une règle qui a fait beaucoup rire Doug et moi-même – nous l'avons imaginée un jour au cours d'un déjeuner dans un pub londonien – permet la création de flottes militaires communes. J'ai souvent déploré le fait qu'aucune version existante du convoi d'abstraction ne permette à deux pays de

s'associer pour produire une flotte aérienne. Mais, après tout, pourquoi pas ? C'était une question simple à organiser : le propriétaire de la flotte contrôlerait l'armée tant qu'elle resterait à bord. Cela a conduit à l'idée de permettre à la flotte de « larguer » l'armée dans l'Antarctique, où elle mourrait de froid si elle n'était pas secourue. La règle de larguage a été peu utilisée, étonnamment, mais l'existence de flottes aériennes binationales a été accueillie favorablement.

Dans la plupart de ses formes, Mercator est une variante à treize joueurs pour les sept pays réguliers plus les États-Unis, l'Argentine, le Brésil, la Chine, l'Inde et le Japon, utilisant un plateau de jeu « cylindrique » représentant le monde entier ; les dimensions énormes du jeu rendent une victoire pure et simple extrêmement lente, et les victoires conjointes doivent être considérées comme dommageables, mais nécessaires.

MOBTOWN

Une variante inhabituelle de Nick Morris qui se joue sur un plateau représentant une ville américaine, avec son métro, où sept gangs se battent pour le contrôle du commerce de contrebande ; une règle spéciale permet de noyer les chefs de gangs rivaux capturés dans des « manteaux de ciment ».

MORDOR CONTRE LE MONDE

Cette variante au nom ridicule fut l'un des premiers traitements de Tolkien, et fut conçue par Don Miller. Elle comporte des forteresses et les armées multiples habituelles, ainsi qu'un puissant Nazgul dirigé par Mordor qui a une portée de mouvement considérablement étendue, bien qu'une fois qu'il l'a utilisée, il doit rentrer chez lui pour « recharger » avant de retrouver tous ses pouvoirs. L'Anneau, qui fonctionne à peu près comme dans Third Age, démarre ici le jeu dans un lieu connu, la Comté, mais devient ensuite invisible - une tentative louable mais infructueuse de reproduire les conditions de l'épopée.

Une nouveauté utilisée dans ce jeu est « l'armée défensive », une unité qui ne nécessite aucun centre de ravitaillement pour la soutenir et qui possède exactement les pouvoirs d'une armée ordinaire, sauf qu'elle ne peut pas se déplacer ou apporter son soutien en dehors des limites de son propre pays d'origine.

Cette variante est sujette aux mêmes critiques que Third Age concernant l'incohérence de la carte et de la nomenclature, qui s'appliquent ici avec encore plus de force. Elle est étonnamment peu satisfaisante à jouer et a été presque entièrement supplantée par Third Age et Downfall.

MULTIPLICITÉ

Une excellente variante de la simplicité classique conçue par Richard Walkerdine de Weybridge, Surrey. Le plateau de jeu normal est utilisé, la seule différence par rapport au jeu standard étant la possibilité de former plusieurs unités : des armées simples peuvent « fusionner » en plusieurs, des multiples « se diviser » en plusieurs plus petits ou en unités simples. Les règles sont complètement

claires, simples et sans ambiguïté, et le jeu se joue très bien.

POIGNARDER!

Une version simplifiée de l'ancien Diplomypia produit par Andy Evans de Swansea ; il s'agit d'un jeu à mouvements cachés dans lequel seuls les mouvements entraînant un conflit sont rendus publics. L'intention avouée du concepteur était de produire une variante à mouvements cachés vraiment facile qui ne causerait pas trop de maux de tête au MJ, et il semble avoir réussi, le jeu bénéficiant d'une popularité considérable.

TROISIÈME ÂGE

La variante la plus jouée de Tolkien, une révision complète par Brian Libby de la précédente Mordor versus the World. Elle existe en deux versions, la dernière Troisième Âge II étant une révision pas très radicale par Duncan Morris et moi-même pour corriger certains des pires défauts de la carte et certaines des anomalies de règles les plus étranges.

Third Age est un jeu à six joueurs : Mordor, Eriador, Rohan, Rhovanion, Gondor et Umbar. Plusieurs unités sont utilisées ; de plus, chaque pays possède une unité désignée comme « porteur de l'anneau », qui doit être soigneusement préservée.

Il existe quelques unités spéciales : le Gondor possède une garnison à Minas Tirith qui défend la ville contre les attaques et ajoute sa force à celle de toute unité du Gondor occupant la ville. Cette garnison a fait l'objet d'une révision essentielle des règles : dans le Troisième Âge I, le Gondor pouvait maintenir la garnison en vie indéfiniment en autorisant les unités étrangères à entrer dans la ville ; lorsque cette permission était accordée, la garnison ne pouvait pas être détruite, donc il réoccupait Minas Tirith pour le Gondor dès que l'unité ennemie sortait. Dans le Troisième Âge II, les deux pays doivent accepter l'occupation pacifique, sinon la garnison est détruite. Un autre changement permettait la coupure partielle de plusieurs supports par l'attaque d'unités plus petites, une condition logique.

Les unités elfiques sont en garnison dans les provinces de Lorien et de Fondcombe. Ces unités ne peuvent pas se déplacer et sont en fait identiques aux forteresses, sauf qu'elles sont détruites une fois les provinces occupées. Elles ont une force double contre le Mordor.

L'Anneau est une pièce supplémentaire vitale. Il est « invisible » et est initialement caché par le MJ à un endroit choisi au hasard dans la partie ouest du plateau (où le Mordor ne peut pas l'atteindre facilement). N'importe quelle unité peut transporter l'Anneau, mais seuls les Porteurs de l'Anneau désignés peuvent le porter, et seulement au prix de risques considérables. Il faut un tour pour mettre l'Anneau, et pour le tour suivant, le porteur devient une armée triple (ou quadruple en combat contre le Mordor). Il doit maintenant sacrifier un autre tour pour retirer à nouveau l'Anneau ; s'il ne peut ou ne veut pas le faire, il tombe sous son pouvoir et ne peut plus jamais le retirer, devenant ainsi un second Mordor.

Il existe quatre critères de victoire différents. Le Mordor peut gagner simplement en capturant l'Anneau avec sa triple armée ; et n'importe quel pays peut gagner en occupant tous les centres de ravitaillement du plateau, un exploit qui est probablement hors de portée de tout joueur autre que le

Mordor, bien qu'un autre joueur puisse éventuellement y parvenir en portant l'Anneau de manière permanente (auquel cas c'est la seule façon pour lui de gagner). Si la triple armée du Mordor est détruite, et qu'aucun pays n'est coïncé avec l'Anneau, la partie se termine par une victoire du plus grand des autres pays. Enfin, et ce qui est le moins susceptible d'être réussi, un pays peut gagner en détruisant l'Anneau, ce qui signifie le mettre dans une province adjacente à Barad-Dur (une entreprise dangereuse !) et en entrant avec succès dans Barad-Dur au tour suivant.

Le Troisième Âge a été très critiqué pour ses noms de carte et de province (l'un des joueurs, Eriador, se retrouve avec le nom d'un pays qui était inconnu depuis des siècles à l'époque où ces événements sont censés se dérouler). Il est certes moins fidèle au livre que, par exemple, La Chute. Mais il se joue au moins raisonnablement bien ; bien que le Mordor remporte la plupart des parties, il a été démontré qu'une combinaison vraiment efficace des autres peut empêcher ce résultat mélancolique.

TERRE JUELLE

Une curiosité : sept joueurs jouent simultanément sur deux plateaux, chacun prenant le même pays sur chaque plateau. Les centres gagnés sur un plateau peuvent être construits sur l'autre, et ainsi de suite. Chaque centre est relié non seulement aux centres habituels du même plateau, mais également au centre identique de l'autre plateau. Une manière ingénieuse de rendre un jeu assez difficile pratiquement impossible.

RATS VAINS

Une suggestion imprudente de ma part, qui a été reprise avec un certain enthousiasme par les lecteurs de Dolchstoss. Chaque pays possède une « arme secrète » sous la forme d'une règle optionnelle qui n'est pas révélée avant d'être réellement mise en jeu. Dans la version originale, les sept règles étaient : les armées défensives (voir Mordor versus le monde) ; le raid de printemps (voir Abstraction) ; la règle clé (voir Abstraction) ; la garnison, par laquelle un pays peut abandonner une construction pour construire une garnison, égale en force à deux armées mais incapable d'entreprendre une action en dehors du centre dans lequel elle est construite ; la construction étrangère, par laquelle un pays peut construire dans n'importe quel centre étranger vacant qu'il possède ; les règles de fusion et de division de la Multiplicité ; et une version du convoi d'Abstraction, reproduite ici parce que je crois qu'il s'agit de la version la plus simple et la plus logique jusqu'à présent de cette règle complexe.

La procédure de convoi est la suivante. Il y a une phase de pré-mouvement, dans laquelle les armées peuvent embarquer ou débarquer à partir de flottes – aucune action ne peut être soutenue, et en fait aucune ne peut être arrêtée (à condition que les débarquements soient effectués dans des provinces inoccupées !). Pendant la saison de mouvement, les armées peuvent à nouveau être débarquées, et cette fois, la composante flotte peut soutenir le débarquement de l'armée comme son propre mouvement principal, ce soutien étant soumis à toutes les règles normales concernant les coupures, etc. De plus, pendant cette période, les flottes d'armées en place peuvent se déplacer comme les flottes normales, sauf qu'elles ne peuvent pas entrer dans les provinces terrestres. L'armée n'ajoute rien à la force d'une flotte. Pendant la saison post-mouvement, les armées peuvent à nouveau débarquer, sans opposition, dans n'importe quelle province terrestre vacante. Si une armée aborde une flotte qui est ensuite attaquée et délogée, l'armée se retire naturellement avec la flotte (la règle

originale était que l'abordage échouait, ce qui était assez illogique car il aurait dû être terminé avant que la flotte attaquante n'apparaisse à l'horizon !), et si la flotte est forcée de se retirer sur une zone terrestre, elle et l'armée sont toutes deux détruites. Notez que la saison post-mouvement a lieu après les retraites, ce qui est tout à fait logique — cela résout le problème mentionné dans l'abstraction concernant l'armée essayant de débarquer dans la seule province de retraite disponible de la flotte qu'elle vient de déloger.

La version révisée de Vain Rats semble être beaucoup plus complexe, avec quelques contributions typiquement déconcertantes du cerveau surnois de Doug Wakefield.

Jeunesse

La variante Youngstown à dix joueurs était autrefois la plus jouée des « grandes » variantes, mais elle a récemment été éclipsée par Mercator. Conçue par Rod Walker, elle porte le nom de la ville américaine où elle a été jouée pour la première fois. Elle inclut la Chine, l'Inde et le Japon en plus des sept joueurs habituels ; les particularités comprennent des cases hors-plateau (dont l'utilisation a donné du fil à retordre aux maîtres de jeu) et trois flottes « coloniales » - une anglaise à Johore, une française à Saigon et une italienne à Mogadiscio - pour permettre aux pays qui pourraient autrement ne pas être impliqués dans certaines zones du plateau d'y avoir un enjeu.

De nombreuses parties de Youngstown ont été jouées. Il y a eu un cas extrême dans lequel dix joueurs ont commencé un tournoi postal de dix parties de Youngstown simultanées, chacun d'eux jouant une fois contre chaque pays, mais je ne sais pas ce qui est arrivé à cette expérience improbable. Le problème semble être que peu de ces parties ont abouti à une victoire totale : Youngstown est définitivement une variante « nulle ». La Chine est extrêmement forte, et un résultat très fréquent a été un match nul entre la Chine et un ou plusieurs pays européens. En Grande-Bretagne, en tout cas, le consensus semble désormais être que Youngstown est ennuyeux, et que son heure de gloire semble révolue.

Le catalogue de variantes ci-dessus n'est qu'un petit échantillon de l'immense gamme disponible. Il y en a beaucoup dont je n'ai jamais eu les règles ; dans un cas - la monstrueuse variante Paratime - je les ai déchirées de dégoût. Il y en a d'autres dont les règles sont rédigées dans une sorte de jargon intergalactique qui les rend totalement incompréhensibles pour quiconque n'est pas familier avec la fantasy spatiale. Certaines sont simplement ennuyeuses, n'ajoutant rien d'autre qu'une variété factice au jeu normal ; certaines sont trop originales, comme la redoutable Diplomatie Hyperéconomique qui nécessiterait un livre aussi long que celui-ci pour l'expliquer ; certaines sont conçues par des Américains fous qui menacent de poursuites judiciaires quiconque les mentionne ne serait-ce que. Peut-être qu'une bonne variante paraît chaque année. Il s'agit généralement de l'œuvre de Fred Davis, Hartley Patterson ou Doug Wakefield, bien que d'autres aient connu des triomphes isolés. Les lecteurs intéressés par des recherches plus approfondies dans ce vaste domaine devraient pouvoir obtenir des informations auprès de la UK Variant Bank, dont l'adresse au moment de la mise sous presse sera indiquée parmi les « adresses utiles ».

Chapitre Précédent	Chapitre Suivant
Chapitre 12	Appendice

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=media:livre:god_chap13&rev=1730166585

Last update: **2024/10/29 01:49**

