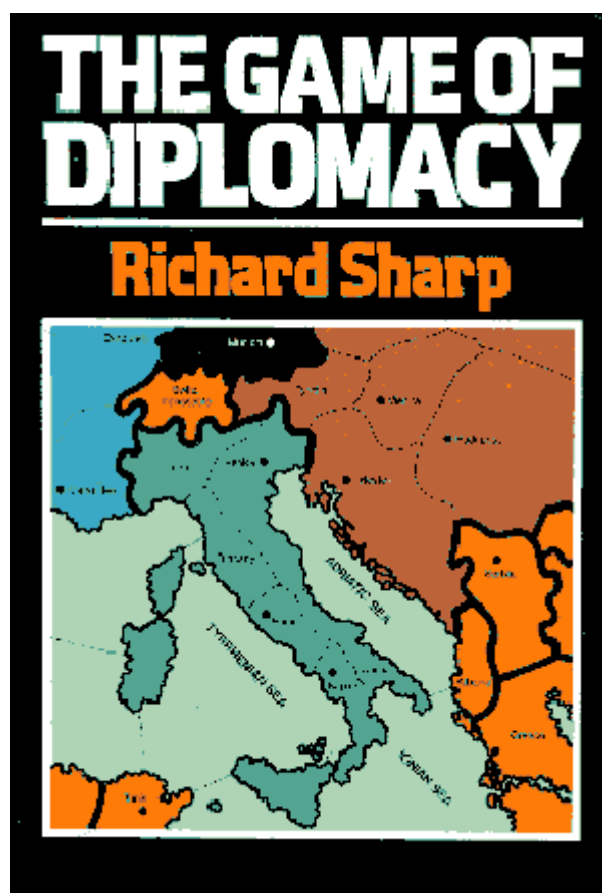


The Game of Diplomacy de Richard Sharp

Chapitre 2 - Le Sourire au Couteau sous le manteau

Il n'est pas facile de catégoriser les différents dispositifs à disposition des joueurs en matière de « tactiques hors-jeu » dans la diplomatie face à face. Le jeu postal offre certainement beaucoup plus de possibilités d'originalité, comme nous le verrons plus loin. Cependant, voici quelques points généraux à garder à l'esprit lors de la planification de la campagne.

PERSONNALITÉS



Il est d'une importance capitale. Il est essentiel de savoir ce qui se passe dans la vie privée des autres joueurs – qui connaît qui, qui est lié à qui, qui déteste qui. Un ami américain m'a un jour raconté la situation la plus parfaite dans laquelle un joueur de Diplomatie puisse se trouver : il jouait contre l'Allemagne dans une partie où la France bénéficiait depuis quelque temps des faveurs clandestines de l'épouse de l'Angleterre. L'Allemagne le savait, et la France savait qu'il le savait ; l'Angleterre, en revanche, ne le savait pas. Je n'ai pas été surpris d'apprendre que l'Allemagne avait gagné cette partie en un temps record, avec l'aide dévouée de la France, et à la stupéfaction des autres joueurs qui savaient que la France était un marchand impitoyable, gagnant ou perdant, qui poignarderait sa vieille mère au printemps 1901 s'il pensait pouvoir s'en tirer.

Certains non-joueurs à qui j'ai raconté cette histoire se sont dits choqués à l'idée que l'Allemagne

aurait dénoncé son ami français si les choses avaient tourné contre lui : « Ce n'est qu'un jeu, après tout. » Est-ce vraiment le cas ?

C'est évidemment un cas extrême. Mais il est vrai que la plupart des gens feront davantage confiance à un ami proche ou à un parent qu'à un parfait inconnu. Dans de nombreuses parties auxquelles j'ai participé, en face à face ou par correspondance, la stratégie de base a été déterminée par de tels facteurs, et le joueur qui n'en a pas conscience est gravement désavantagé.

Il est également important de connaître les autres joueurs, autant que possible. Certains joueurs ne mentiront jamais (peu nombreux) et d'autres ne diront jamais la vérité (plutôt plus). Certains font de la victoire leur priorité absolue, d'autres peuvent se laisser égarer par des coups fulgurants et des coups de poignard audacieux, même si ceux-ci ne sont pas forcément bénéfiques. Le joueur le plus performant que j'aie jamais rencontré en face à face est peut-être Steve Doubleday, un personnage imposant et sympathique, réputé pour son immense appétit, sa soif prodigieuse et sa bonne nature inépuisable, un homme dont il est (malheureusement) tout à fait impossible de se méfier. Plus d'un novice en difficulté a été encouragé par ses conseils amicaux, réconforté par sa réelle inquiétude lorsque les choses ne se déroulaient pas comme prévu... et finalement brisé par l'insertion clinique et apologétique du couteau au moment où aucune défense ou riposte n'était possible. Après une trahison particulièrement cruelle, il a été agressé physiquement par un nain enragé d'un quart de sa taille, un événement qui l'a considérablement bouleversé. Ce n'est pas un mince hommage à son aspect bienveillant que plusieurs victimes reviennent pour en demander plus dans les parties suivantes (je l'ai fait moi-même) ; je ne me souviens pas qu'il ait jamais perdu une partie que j'ai regardée ou à laquelle j'ai joué.

C'est une particularité du jeu que certains joueurs aient la réputation de ne pas être dignes de confiance. C'est étrange, car la nature du jeu exige que tous les joueurs soient indignes de confiance. Une telle réputation ne vous sera défavorable que dans une partie où joue un larbin – un larbin étant un joueur qui n'a aucune intention de gagner, peut-être parce qu'il sait qu'il n'est pas assez bon et qu'il n'a pas le courage moral de rompre une alliance, risquant de se retrouver dans une situation délicate, avec la victoire qui lui échappe et tout le monde contre lui. Si vous parvenez à repérer l'un de ces joueurs dès le début et à l'acquérir, la partie est à vous : un rapide travail de diffamation sapera la crédibilité de vos rivaux, et vous aurez le sentiment sans aucun doute réconfortant d'une alliance dont vous savez qu'elle ne sera pas rompue... ou pas par l'autre joueur, en tout cas. Si vous pouvez gagner sans rompre votre accord avec le larbin, tant mieux ; il vous fera d'autant plus confiance la prochaine fois, le pauvre type.

Le véritable tueur à gages est rare : j'entends par là celui qui tue pour le simple plaisir, sans se soucier des conséquences à long terme. Il vaut mieux éliminer un tel joueur, à mon avis, et c'est en effet ce qui se produit généralement. Il introduit un élément imprévisible. Tout joueur qui fait des mouvements qui vont clairement à l'encontre de ses propres intérêts perturbe l'équilibre du jeu et peut faire des ravages dans des plans bien élaborés. Les très jeunes joueurs sont presque toujours soit des larbins, soit des tueurs à gages, selon leur tempérament ; découvrir lequel peut être une tâche pénible.

Je n'aime pas trop le dire, mais presque toutes les femmes diplomates sont des larbins, et aucune, à ma connaissance, n'est poignardeuse. C'est étrange, car comme le confirmera toute autorité en la matière, il n'y a en fait aucune différence entre les hommes et les femmes ; le fait que je n'aie jamais été poignardée par une femme dans aucun jeu, en face à face ou par courrier, doit donc être un pur hasard.

VENGEANCE

Le problème de la personnalité est étroitement lié à celui de la vengeance pour les humiliations passées. Peu de joueurs diront en termes aussi explicites : « Tu m'as laissé tomber lors de notre dernière partie, alors je vais te chercher cette fois-ci. » Mais c'est une attitude assez courante. Elle me semble indiquer une immaturité fondamentale de la vision du jeu ; les bons joueurs considèrent chaque partie comme un nouveau départ, et même s'ils se souviennent des accidents précédents et ne se font pas prendre à nouveau au dépourvu, ils ne gardent pas rancune.

Encore plus importante est la question de la revanche au sein d'une même partie. Il y a un type de joueur qui m'exaspère au-delà de toute mesure, celui que je considère comme le Canard blindé. Si vous le poignardez, et que plus tard vous êtes vous-même poignardé d'un autre côté, il n'acceptera jamais cela comme une chance de reconstruire sa position en se réalignant avec vous, mais insistera pour se défendre jusqu'à la mort, même si vous avez cessé de l'attaquer. Pire encore est son comportement dans la situation inverse, où il vous a poignardé : il s'attend naturellement à ce que vous réagissiez comme lui, et si vous essayez de négocier un nouvel arrangement avec lui, il vous ignorera même s'il serait dans son intérêt d'accepter, car il vous craint. On ne peut rien faire contre le Canard blindé, à part essayer de l'intéresser à un autre jeu parce qu'il n'est pas à la hauteur des compétences cyniques de celui-ci. Lorsque j'ai appris à jouer à ce jeu pour la première fois, avec d'autres joueurs inexpérimentés, le Canard blindé était naturellement la règle, pas l'exception. C'est lors d'une partie postale - 1973BG - que la vraie foi m'a été révélée pour la première fois : j'avais porté un coup particulièrement vicieux (pas très bon, en fin de compte) à un allié qui m'avait servi fidèlement pendant cinq années de jeu. J'ai attendu, grimaçant, la suite des événements ; et là, dans le courrier suivant, il y avait une lettre portant le cachet postal familial. Je l'ai ouverte avec appréhension.

« Cher Richard, commençait-elle. Aïe ! Ça me fait mal. Il semble que je ne jouerai plus qu'un rôle mineur dans notre partenariat à partir de maintenant... » Et elle continuait en évoquant certaines possibilités tactiques pour la saison à venir. Or, cette lettre eut deux effets : d'abord, elle me fit me sentir comme un pou ; ensuite, elle me poussa à le laisser tranquille, car je savais qu'en dernier ressort, je préférerais recevoir une lettre de lui plutôt que de n'importe lequel des autres alliés potentiels dans cette région. C'est ainsi qu'on traite un coup de poignard.

Une autre expérience personnelle douloureuse va me permettre de comprendre ce point. Dans une autre partie postale - 1974N, qui se poursuit encore au moment où j'écris ces lignes et qui restera probablement dans les mémoires comme l'une des meilleures parties jouées jusqu'à présent - j'ai pris un excellent départ et j'étais extrêmement content de moi ; c'était une partie internationale et le niveau de l'opposition était très élevé. En tant qu'Allemagne, j'étais allié (d'une certaine manière) à l'Italie, Nicky Palmer, l'autorité suisse des jeux de guerre, démolissant mon ancien allié, la France, joué par le formidable joueur américain David G. Johnson. L'attaque se déroulait bien, mais je me suis soudain rendu compte que Nicky en tirerait plus que moi. Dave, comme le bon joueur que j'avais trouvé en lui, m'avait déjà fait des avances en me suggérant que si j'arrêtais l'attaque et que je me battais contre la Russie, il serait capable de contenir l'Italie. J'ai accepté, d'une manière plutôt condescendante, ravi de pouvoir rendre service à ce grand homme. Hélas, Dave a rapidement téléphoné à Nicky (les dépenses ne sont pas un problème dans ces jeux !) et lui a dit que je le laissais tomber. Nicky voudrait-il aussi se retirer ?... Nicky est très flexible, et quand les mesures ont été prises, elles ont été un choc désagréable : Dave avait clairement prévenu la Russie, qui a répondu à mon attaque avec une facilité méprisante, et tandis que la flotte italienne s'éloignait vers l'est de la Méditerranée, les armées françaises survivantes ont violemment foncé dans mes arrières sans

protection. Je ne m'en suis jamais remis. C'était l'exemple parfait de la règle la plus importante de la diplomatie : ne jamais faire capoter ses bateaux. Gardez les options ouvertes et ne laissez pas la vengeance venir avant d' avoir gagné cette maudite partie.

L'ALLIANCE OFFENSIVE

Fondamentalement, je ne crois pas aux alliances. Elles simplifient le jeu, mais elles le rendent aussi moins excitant que la grande mêlée générale que je préfère. Par alliance, j'entends une affaire semi-permanente, qui unira deux pays dans un lien solide qui durera jusqu'à ce que l'un d'eux le brise ; c'est une chose très différente des arrangements ad hoc que je préfère, qui consistent à rester en bons termes (enfin, assez bons) avec tout le monde et à ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier.

Disons-le tout de suite : l'alliance permanente, qui a pour but de produire un match nul à deux, est complètement contraire à l'esprit du jeu. De tels arrangements sont assez courants chez les joueurs qui doutent de leur capacité à gagner, mais ils sont un anathème pour la plupart des bons joueurs car ils gâchent la partie. Leur taux de « succès », si l'on considère un match nul comme un succès, est très élevé – évidemment, puisque deux pays qui parviennent à une confiance mutuelle totale doivent avoir un avantage colossal, celui de pouvoir laisser leurs défenses largement ouvertes sur un front tout en utilisant plus d'unités en attaque que ce qui est normalement possible. On ne peut pas y faire grand-chose, sauf de jouer avec des joueurs différents la prochaine fois.

Cela ne veut pas dire que tous les matchs nuls sont répréhensibles : un match nul à deux joueurs survient parfois naturellement, et les matchs nuls impliquant plus de deux joueurs sont presque toujours des résultats honorables, où tous ont fait de leur mieux pour gagner mais où la balance n'a pas tout à fait penché.

Les alliances semi-permanentes sont parfaitement éthiques, même si, comme je l'ai dit, elles sont parfois un peu ennuyeuses. Je reviendrai plus tard sur certains des modèles connus, lorsque j'examinerai les objectifs stratégiques et le potentiel des différents pays. Pour l'instant, je m'intéresse aux tactiques, c'est-à-dire aux méthodes de gestion d'une alliance.

Dans la diplomatie face à face, les problèmes de communication ne sont pas si importants. Les joueurs s'assoient simplement ensemble pour rédiger leurs ordres à la vue de tous, chacun surveillant l'autre discrètement pour s'assurer que les ordres donnés sont ceux approuvés. La plus grande difficulté consiste à rompre ce genre d'arrangement une fois qu'il a pris racine. Une astuce courante consiste à griffonner les ordres approuvés aussi vite que possible, en se tenant le ventre de l'autre main, puis à courir aux toilettes. La diplomatie n'a pas encore brisé tous les tabous, et peu de joueurs iront jusqu'à insister pour accompagner leurs alliés dans de telles occasions. Dans ce calme cloîtré, un nouvel ensemble d'ordres peut être rédigé, à remettre au dernier moment possible. Il est bien sûr essentiel pour ce coup d'État que des délais stricts soient convenus et respectés pour la rédaction des ordres.

Un excellent coup qui m'a déjà pris au dépourvu peut être utilisé lorsque l'on change réellement de camp pour passer d'un allié à un autre. Le nouvel allié reçoit une feuille de papier signée avec en-tête le nom du pays, la saison et les mots « deuxième série ». Le nouvel allié (qui, bien sûr, ne sera pas remarqué par l'ancien allié) écrit vos ordres pour vous et les remet avec les siens au maître de jeu. Pendant ce temps, vous et votre ancien allié vous adonnez à votre tâche conviviale habituelle consistant à écrire vos ordres – dans votre cas, des ordres complètement bidons. J'ai été vraiment

bouleversé pour une fois lorsque le maître de jeu a commencé à lire les ordres approuvés de mon allié, seulement pour que le porc dise tranquillement : « Je pense que vous trouverez un autre ensemble qui remplace ceux-là. » Remarquez que cela vous expose à un coup de poignard vraiment mortel de la part du nouvel allié. ...

Il est également courant de placer une ou plusieurs unités sous le contrôle d'un allié, de sorte qu'il rédige effectivement les ordres pour elles, bien que certaines écoles, notamment en Amérique, considèrent cela comme illégal. J'aurai plus à dire sur les « ordres par procuration » lorsque je discuterai du jeu postal ; il suffit de dire pour le moment qu'ils sont tout à fait légaux à condition que le propriétaire de l'unité ou des unités concernées conserve le droit d'annuler les ordres par procuration à tout moment de son choix.

Un aspect important du jeu d'alliance est le camouflage : il est payant de garder l'alliance secrète le plus longtemps possible. C'est bien sûr beaucoup plus facile dans le jeu postal, où personne ne peut voir qui est en contact avec qui. Dans les jeux en face à face, les attaques factices complexes du jeu postal ne sont pas vraiment pratiques – elles prennent trop de temps à mettre en place et sont extrêmement sujettes aux accidents sous la pression du temps. Mais il faut faire un effort. Si la Russie et la Turquie décident de s'allier, elles ne devraient pas commencer par F(Sev) – Rum et F(Ank) – Con respectivement. Dans tout jeu qui se respecte, les signaux de danger se feraient entendre dans toute l'Europe : « Juggernaut en construction ! » L'Italie mettra tout en œuvre pour soutenir l'Autriche et attaquer la Turquie ; la Russie se retrouvera agressée par l'Angleterre et l'Allemagne au nord, et l'alliance n'arrivera à rien.

Cette alliance particulière devrait donc commencer par une confrontation en mer Noire – ou mieux encore, par un coup de poignard factice de la Russie, qui s'emparerait de la mer Noire, tandis que la Turquie hurlerait de rage. (Pas vraiment, bien sûr – une réaction excessive est un signe évident dans ces positions). Gardez-les dans le doute : c'est la seule façon de procéder. Si la Russie parvient à persuader l'Allemagne, par exemple, que la Turquie cherche à envahir la Russie avec l'aide de l'Autriche, l'Allemagne soutiendra probablement la Russie jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour qu'elle puisse regretter de ne pas l'avoir fait.

Il existe plusieurs pièges de camouflage célèbres, facilement reconnaissables par les vétérans cyniques. L'un d'eux, par exemple, est la Key Lepanto (discutée dans les ouvertures italiennes), où l'Italie se déplace à Trieste au printemps 1901, crachant sa haine contre l'Autriche et ne trompant généralement personne. Le camouflage doit être subtil, à moins que l'opposition ne soit très faible.

Les alliances à long terme conviennent mieux aux pays « extérieurs », comme l'Angleterre, la France, la Russie et la Turquie, qu'aux pays centraux. L'essentiel dans la conduite d'une telle alliance est de conserver l'initiative sur son allié et de s'assurer que l'on est mieux placé pour le poignarder que lui pour vous poignarder. Il est très facile pour l'Angleterre, par exemple, de tenir le coup de fouet sur l'Allemagne de cette façon :

L'Allemagne tourne nécessairement le dos à l'Angleterre, qui subit le plus gros des combats, tandis que l'Angleterre étend un réseau de flottes autour de la moitié ouest du plateau, qui peut facilement être utilisé pour attaquer les territoires allemands vulnérables le long de la mer du Nord. Il est presque impossible pour l'Allemagne de frapper la première, car elle ne peut pas construire de flottes sans rendre ses intentions assez évidentes. Il en va de même pour des alliances internes-externes similaires : Turquie – Autriche, Russie – Autriche, France – Italie, etc. Les pays centraux ont rarement raison de s'engager dans des accords à long terme, à moins qu'ils ne se contentent de la deuxième place. C'est ce qui a conduit à la croyance largement répandue et aux deux tiers erronée selon laquelle l'Allemagne, l'Autriche et l'Italie sont sensiblement plus faibles que les quatre autres pays. Le jeu d'alliance, le style le plus courant avec des joueurs inexpérimentés en face à face, ne leur

convient tout simplement pas.

Le seul cas où les alliances peuvent être garanties de tenir, même entre de bons joueurs, est celui des impasses qui surviennent en fin de partie. Il est extrêmement courant de voir une situation se produire où deux paires ou groupes de pays se font face de l'autre côté de la ligne d'impasse, aucun joueur ne pouvant poignarder un allié sans ouvrir les vannes au groupe adverse. C'est là que la précision absolue de la coordination est essentielle. Dans les jeux par correspondance, où les communications sont souvent instables, plus d'une fois un match nul « certain » s'est transformé en une victoire écrasante pour un groupe lorsque l'autre s'est trompé. Dans le jeu en face à face, cependant, cette difficulté ne se présente que si la partie a été très longue et/ou dissipée.

Libre-service pour tous

Le jeu à l'opposé du jeu d'alliance est le jeu de chacun pour soi. Bien plus divertissant, il montre le jeu de la diplomatie dans toute sa splendeur. La différence essentielle est qu'au lieu de s'allier avec A contre B et d'ignorer complètement B pendant la période de négociation, on s'allie avec les deux. Il est extrêmement satisfaisant de voir vos deux « alliés » se découper en morceaux exactement comme vous l'avez prévu, pendant que vous restez là à ramasser les morceaux qui tombent de leurs empires démembrés. La règle simple de ce genre de jeu est : rester en bons termes avec tout le monde jusqu'au dernier moment possible.

Parfois, bien sûr, les relations peuvent devenir un peu tendues. Il faut bien sûr s'assurer que tous les adversaires sont suffisamment forts pour accepter ce style de jeu : il faut parfois, par exemple, emprunter un centre à l'un de ses voisins sans autorisation, en l'expliquant ensuite par des mots doux et des offres de rafraîchissements. S'il est du genre à s'en offusquer au point de lancer une contre-attaque violente, vous jouez mal.

Au cœur de cette mêlée générale se trouve l'idée de « l'équilibre des pouvoirs », la pierre angulaire de la diplomatie réelle, qui est négligée par un nombre surprenant de ceux qui jouent à ce jeu. Votre première priorité est de vous assurer qu'aucun pays ne devienne plus grand que tous les autres... à moins, bien sûr, que ce soit vous. Un exemple simple concerne la possession de la Suède en 1901, que nous avons déjà évoquée. Habituellement, l'Allemagne et la Russie auront chacune une seule unité adjacente à la Suède après les mouvements du printemps, mais la Suède est traditionnellement considérée comme une région russe, et il est rarement utile à l'Allemagne de l'occuper même si elle en a l'occasion, car cela signifierait normalement qu'elle aurait abandonné le Danemark ou la Hollande à la place. Le contrôle de l'Allemagne sur le destin de la Suède est donc un atout puissant. Certains joueurs tiennent automatiquement la Russie à l'écart, sans se soucier de faire mystère de leurs motivations, mais c'est un jeu de novice. Une bonne Allemagne dira à la Russie : « Vous pouvez prendre la Suède en 1901 à condition que vous ayez l'air d'avoir des difficultés dans le sud ; “Mais si vous réussissez là-bas, je suis sûr que vous comprendrez que je dois vous tenir à l'écart pour ma propre protection. Je n'ai pas l'intention de prendre la Suède moi-même, mais je dois ralentir votre rythme de construction...” et ainsi de suite. Une Russie novice fanfaronnera et menacera ; une bonne Russie admettra que l'Allemagne a les cartes en main et s'efforcera de faire en sorte qu'elle paraisse en difficulté dans le sud.

Il est bien mieux de dire à l'adversaire ce que l'on compte faire, à condition que la perte de l'effet de surprise ne soit pas importante. C'est ainsi qu'on joue à tout va, en jonglant avec les autres pays, en offensant ici et là par petites doses, mais jamais au point de rompre les relations. Il n'y a presque

aucune limite à ce que l'on peut obtenir avec tact et persuasion : en tant qu'Angleterre, j'ai occupé Brest en 1901 avec la permission de la France, en tant qu'Allemagne, j'ai eu deux unités qui sont restées en tant qu'invitées bienvenues sur le sol français en 1902, et ainsi de suite. Si vous, en tant qu'Angleterre, voulez vous déplacer dans la Manche au printemps 1901, vous avez deux façons de le faire : soit vous y aménagez une zone démilitarisée et vous la violez rapidement, soit vous demandez à la France la permission d'y aller et vous établissez une tête de pont en Belgique pour une future attaque contre l'Allemagne. La France peut toujours dire non, mais au moins vous évitez ainsi l'impasse dans la Manche (horrible pour l'Angleterre)... et vous gardez la porte ouverte à de futures discussions.

Comme pour le jeu des alliances, le style « chacun pour soi » convient mieux à certains pays qu'à d'autres. L'Allemagne est le pays idéal pour cela, c'est pourquoi elle est souvent le pays préféré des joueurs expérimentés. Je ne connais pas de plaisir plus intense dans ce jeu que de m'asseoir en toute sécurité au milieu du plateau, de remuer doucement et de crier des encouragements aux participants de la mêlée sauvage que j'ai réussi à créer tout autour de moi. L'Autriche se prête également bien à ce style, tout comme la Russie (qui s'adapte à tout), l'Italie n'est pas mauvaise, la Turquie à elle seule est pratiquement inutile.

Il faut reconnaître qu'il est plus difficile de mettre en scène une mêlée générale dans la diplomatie face à face, car les mouvements impliqués doivent souvent être très précis et de longues discussions sont nécessaires avec tous les participants. Un bon joueur comme l'Allemagne, par exemple, devrait être capable de prédire avec une assez grande certitude chaque mouvement effectué au printemps 1901, sur toute l'échiquier, mais cela exige une planification méticuleuse des détails les plus fins, ce qui n'est pas facile dans le tourbillon d'une partie face à face. C'est pour cette raison, je pense, que les pays centraux réussissent bien moins bien dans le jeu face à face que dans le jeu postal : leur potentiel inné n'est certainement pas inférieur à celui des pays extérieurs, mais il faut plus d'habileté et plus d'efforts pour l'exploiter.

LA THÉORIE DE LA DISPERSION

C'est l'apothéose du jeu de la mêlée générale, imaginé par Nicky Palmer, qui l'a commencé comme une plaisanterie mais qui a découvert qu'il y avait plus à faire qu'il ne le pensait. L'idée, en bref, est de disperser ses unités aussi largement que possible sur le plateau, ce qui lui permet d'avoir un doigt dans chaque affaire diplomatique. L'inconvénient est assez évident : le front intérieur est sérieusement affaibli. La théorie de Nicky, cependant, était que les unités isolées dans leurs avant-postes éloignés seraient si précieuses, leur soutien si ardemment courtisé par les joueurs de la région, que personne ne voudrait offenser le joueur dispersé en attaquant ses bases nationales. De manière assez surprenante, cela s'est avéré être le cas. Une unité isolée dans des régions étrangères est un formidable atout de négociation : une armée française, par exemple, en Galicie peut se joindre à des querelles locales contre le camp qui fait la meilleure offre, sans aucune crainte de représailles puisqu'aucun des participants à la bagarre n'a d'unités à proximité de la France. En fin de compte, l'idée est de frapper simultanément dans une demi-douzaine d'endroits, pour s'emparer de la victoire avant que les autres factions en guerre ne se soient débrouillées. Il est juste de dire que personne n'a encore mené à bien la théorie de la dispersion jusqu'à son triomphe final, et il se pourrait bien que la théorie dans son intégralité ne soit pas finalement solide.

L'intérêt d'avoir une unité errante loin de chez elle ne fait cependant aucun doute, et la réponse parfaite se situera peut-être quelque part entre cette théorie et la théorie de la dispersion proprement dite. Pour les pays extérieurs, en particulier, une unité errante a une grande valeur, car elle leur

permet de participer au jeu dans des zones qui leur sont normalement inaccessibles. Par exemple, la France, qui connaît un début de partie si reposant, est particulièrement bien placée pour envoyer une armée dans l’extrême est, ou une flotte dans le secteur scandinave. En regardant mes propres jeux postaux récents, je vois deux cas de ce genre : une armée française en Bohême à l’automne 1902 et une armée russe à Venise en 1904. Ces deux cas se sont révélés extrêmement précieux du point de vue diplomatique, me permettant d’exercer une pression dans des endroits qui me sont normalement inaccessibles.

L’intérêt d’une unité itinérante a également un aspect tactique, comme nous le verrons lorsque nous examinerons la question des lignes en impasse.

CONCLUSION

L'essence d'un bon jeu en diplomatie est de dissimuler ses véritables intentions, non pas en mentant, ce qui ne fait qu'irriter, mais en faisant des mouvements ambigus aussi longtemps que possible et en frappant fort et de manière décisive lorsque le moment arrive. Jusqu'à ce que ce moment arrive, ne faites pas de promesses que vous ne puissiez pas tenir, ne faites pas de menaces que vous ne puissiez pas mettre à exécution. Si vous constatez que vous êtes constamment capable de vous déplacer comme vous l'avez dit, sans subir de désavantage, vous jouez bien. Les autres joueurs peuvent penser que vous êtes un joueur faible, un « larbin », parce que vous leur dites habituellement la vérité ; ils en viendront à s'attendre à ce que vous agissiez toujours comme vous le dites, et alors ils deviendront négligents. Racontez tous les mensonges que vous voulez sur les raisons de vos manœuvres, mais pas sur les mouvements eux-mêmes. Surtout, ne laissez jamais le jeu devenir une vendetta : il est trop facile de se sentir mal à l'aise face à une attaque surprise d'un pays « ami », mais si vous pouvez en rire et renégocier en fonction de votre faiblesse pour tirer le meilleur parti de votre nouvelle position, vous aurez toujours des chances de vous rétablir. Il existe des cas connus de joueurs qui reviennent de deux unités et gagnent la partie : cela n'est pas dû à une défense obstinée dans des positions désespérées, mais à une attitude flexible et à la volonté d'accepter une humiliation temporaire en vue de jours meilleurs. Tant que vous avez une seule unité en jeu, vous êtes toujours dans le jeu.

Chapitre Précédent	Chapitre Suivant
Chapitre 1	Chapitre 3

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=media:livre:god_chap2&rev=1730134574

Last update: **2024/10/28 16:56**

