

The Game of Diplomacy de Richard Sharp

Chapitre 6 - La Russie

La Russie occupe plus d'un quart du plateau, commence sa vie avec quatre unités contre trois pour tous les autres, peut en théorie gagner plus de constructions en 1901 que n'importe qui d'autre, et a l'avantage de pouvoir construire des flottes des deux côtés de la ligne d'impasse. La Russie remporte également beaucoup plus de parties que n'importe quel autre pays, certainement en partie postale et probablement aussi en face à face : cinquante victoires directes lors des 303 premières parties postales britanniques, bien loin de l'Allemagne, classée deuxième, avec trente-quatre. La dernière liste américaine que j'ai vue montrait la Russie avec 121 victoires sur 774, un pourcentage légèrement inférieur à celui de la Grande-Bretagne mais toujours bien loin de l'Allemagne (83) en deuxième place.

Tout cela signifie-t-il donc que la diplomatie est déséquilibrée et que la Russie dispose d'un avantage injuste ?

Je ne le pense pas. D'une part, les résultats par correspondance sont irréalistes sur un point : en raison de la proportion plus élevée de délais manqués, de joueurs abandonnant, etc., il y aura plus de victoires faciles que dans les matchs en face à face, et évidemment, avec quatre voisins, la Russie a plus de chances que la plupart de profiter de ces aberrations aléatoires. Il est à noter que dans les matchs de haut niveau avec des joueurs fiables, la Russie fait légèrement moins bien que l'Allemagne (bien que l'échantillon soit bien sûr trop petit pour prouver grand-chose).

La Russie est un pays fort, c'est indéniable. Son accès naval aux deux côtés de la ligne de démarcation est son plus grand avantage, qu'aucun autre pays ne partage, à l'exception de la France (dans certaines positions). La capacité de faire passer la pression d'un côté à l'autre de l'échiquier si les choses s'enlisent est également inestimable. Malgré tout, tout ne se passe pas comme prévu, et il est à noter que si la Russie ne gagne pas, elle s'en sort souvent très mal. La Russie arrive en fait deuxième moins souvent que tout autre pays, et au classement général des « deux premiers », elle n'est classée que troisième derrière la France et la Turquie.

POSITION

La conception de la carte donne l'impression que la Russie domine toute la zone de jeu, avec la possibilité de devenir une force partout sauf dans le coin inférieur gauche. En fait, c'est trompeur : en termes de jeu, la Russie n'est pas beaucoup plus grande que n'importe quel autre pays, et toute expansion rapide dans le nord est extrêmement difficile à moins que l'Angleterre et l'Allemagne ne jouent avec négligence. Les deux côtes très éloignées qui donnent à la Russie un tel avantage en milieu et en fin de partie constituent une faiblesse sérieuse au début ; une action cohérente de toutes les forces russes est impossible, et il a souvent été remarqué que jouer contre la Russie revient à jouer contre deux pays, avec une grande zone de faiblesse entre eux. La Russie résistera ou tombera en fonction de ce qui se passe dans le sud au début - si les choses se passent bien là-bas, la perte du nord peut être supportée avec sérénité, mais si le sud se replie, le nord n'offrira probablement pas une compensation adéquate.

Avec quatre voisins, la Russie semble vulnérable : mais en pratique, seule la Turquie représente une menace sérieuse au début. L'Allemagne attaque occasionnellement, ce qui est certainement embarrassant quand cela se produit, mais c'est rare. L'Autriche est presque toujours plus préoccupée

par la défense dans les premières phases, et l'Angleterre peut être une nuisance, mais ne peut finalement pas aller bien loin. L'objectif stratégique de la Russie est de traverser les premières années avec une position sûre au nord et une position agressive au sud ; si cela peut être fait, une nouvelle victoire russe est en vue.

OBJECTIFS

Il n'est généralement pas possible pour la Russie de percer en force dans le nord, ce qui nécessite plus de flottes que ce que la plupart des Russes peuvent se permettre de construire. La limite d'expansion dans cette zone tend donc à se situer autour de trois centres scandinaves plus Kiel, Berlin et peut-être Munich ; une seule percée de flotte peut souvent ajouter un centre à ce noyau de cinq ou six, et les quatre centres nationaux portent le total à entre neuf et onze. Il est facile de voir que trois centres turcs, trois autrichiens et trois balkaniques (la Grèce est souvent tenue contre la Russie par la mer) permettront d'atteindre les dix-huit, la plus grande force de la Russie étant qu'il n'est pratiquement jamais nécessaire de rompre une ligne de blocage une fois qu'une position potentiellement gagnante a été atteinte.

De temps à autre, la Russie deviendra un pays « à une seule extrémité », s'étendant jusqu'à englober l'Italie au sud ou (plus rarement) l'Angleterre au nord ; mais dans l'ensemble, l'objectif décrit ci-dessus est le plus probable pour une victoire russe.

OUVERTURES

Avec quatre unités, la Russie a de loin le plus grand choix théorique d'ouvertures. L'enquête New Statsman en recense pas moins de quarante-six (sans compter les erreurs) sur 541 matches ! Aucune ouverture n'a une fréquence supérieure à vingt-deux pour cent, et neuf d'entre elles surviennent deux pour cent du temps ou plus, il est donc clair que la Russie a vraiment la plus grande flexibilité lors de la première saison.

Nous pouvons laisser de côté toute manœuvre de la flotte du Nord, à l'exception de celle vers le golfe de Botnie : la manœuvre vers la Finlande a été jouée vingt fois, sans doute pour faire plaisir à l'Allemagne, mais elle n'a aucun résultat par rapport à la manœuvre normale et elle a pour conséquence de renoncer au contrôle de la Baltique, ce qui doit être stratégiquement mauvais. Aussi, en discutant des ouvertures russes, je ne mentionnerai que les trois autres unités.

L'ouverture la plus populaire, de loin, est la défense du Sud : A(Guerre)-Gal, A(Mos)-Ukr, F(Sev)-BLA. Comme toutes les variantes impliquant A(Mos)-Ukr, elle a la faiblesse évidente de rendre le Nord : l'Angleterre prend la Norvège sans opposition et l'Allemagne peut se sentir moins inquiète des conséquences de vous tenir à l'écart de la Suède. Bien que l'ouverture puisse donner lieu à une bonne position d'attaque au sud, elle est principalement de nature défensive : vous êtes raisonnablement sûr de prendre la Roumanie à l'automne, puisque vous ne pouvez manquer d'avoir au moins autant d'unités adjacentes à elle que l'Autriche et la Turquie réunies, mais c'est une ambition plutôt modeste pour la Russie en 1901. Plus que la plupart, l'ouverture est ambiguë (une vertu, bien sûr) : soit le mouvement vers la Galicie, soit celui vers la mer Noire, soit les deux, peuvent avoir été annoncés à l'avance aux pays qu'ils semblent « attaquer » ; certainement, le mouvement vers BLA doit être considéré comme défensif même s'il réussit, celui vers la Galicie étant plus susceptible d'agacer. Pour les autres pays qui observent, la meilleure façon d'interpréter cette ouverture est de voir ce que font les voisins : par exemple, si le déplacement vers la Galicie réussit et que l'Italie se déplace vers le Tyrol, il devient clair que l'Autriche est attaquée. Dans l'ensemble, l'ouverture peut être qualifiée de neutre envers la Turquie, légèrement anti-autrichienne et fortement pro-anglaise ; elle est assez sûre, mais beaucoup trop passive à mon goût.

En deuxième position, et de façon inexplicable, se trouve l'attaque autrichienne : les mêmes mouvements que ci-dessus mais avec F(Sev)—Rum. La faveur accordée à cette ouverture me convainc que 16,9 % des joueurs de Diplomatie sont fous. Vous ne pouvez risquer cette ouverture que si vous êtes sûr que la Turquie n'ouvrira pas ses portes vers la mer Noire – et personnellement, je n'en suis pas sûr à moins que je ne joue moi-même la Turquie sous un pseudonyme. Si la Turquie et l'Autriche font leurs mouvements d'ouverture les plus populaires, vous vous retrouverez immédiatement dans une situation terrible : presque certainement, votre seule chance d'obtenir une construction dans le sud est de devancer l'Autriche avec une chance sur deux, ce qui, au mieux, vous donnera une armée isolée à Vienne ou à Budapest qui ne survivra pas jusqu'à la fin de 1902. Si l'Autriche s'ouvre à la Galicie (ce qui sera le cas plus d'un quart du temps), votre position est encore pire. La seule consolation, bien maigre, est que l'Allemagne aura sûrement pitié de vous et vous laissera la Suède !

Si par un curieux hasard la Turquie le voulait vraiment et ne se pliait pas à l'accord BLA, vous seriez alors en position de force pour attaquer l'Autriche avec votre surprenant allié. Mais vous aurez beaucoup de mal dans un match de bonne classe, car vous serez certainement privé de la Suède tandis que l'Italie se précipitera à la défense de l'Autriche.

Jouer cette ouverture revient à jouer à la roulette russe avec les six cases chargées et en espérant que celle qui sortira sera une coquille sans valeur. Non recommandé.

Ensuite, avec une fréquence d'environ une partie sur douze, vient l'attaque turque : A(Guerre)—Ukr, A(Mos)—Sev et F(Sev)—B LA. Ici encore, vous voulez être sûr que la Turquie ne s'ouvrira pas à la mer Noire, mais vous avez fait bon usage de cette information surprenante. Si les coups réussissent, vous avez très bien réussi (à condition que l'Autriche ne se soit pas déplacée vers la Galicie). Vous obtiendrez certainement la Roumanie, et en déplaçant A(Sev) vous vous permettez de construire F(Sev), de sorte que vous ne puissiez pas être évincé de la mer Noire cruciale. Si l'Autriche est de votre côté, vous avez une position très forte, peut-être même assez forte pour compenser l'échec probable à gagner la Suède.

Cette ouverture présente cependant deux inconvénients distincts : elle est clairement anti-turque, ce qui rend les négociations ultérieures plus difficiles ; et elle est très faible si la Turquie vous attaque, comme elle le fait habituellement. Réservez donc cette option aux occasions où vous êtes au moins sûr à 90 % que la Turquie est un idiot, et où vous êtes également raisonnablement sûr que l'Autriche viendra à votre côté (une bonne façon de procéder est de convenir avec l'Italie d'attaquer l'Autriche, puis de laisser l'Italie s'y lancer de son propre chef ! L'Italie est trop loin pour mener des représailles efficaces, et l'Autriche accueillera favorablement une alliance avec vous pendant qu'elle s'occupe de l'invasion).

La quatrième ouverture du répertoire russe, qui se produit environ une fois toutes les quatorze parties, est l'ouverture roumaine, A(War)—Ukr, A(Mos)—Sev et F(Sev)—Rum, que je nomme ainsi car si vous devez jouer contre la Roumanie, c'est sûrement la manière de le faire. Si la Turquie a fait ce qu'elle a (probablement) promis et déplacé la flotte vers l'ouest, vous avez la possibilité de la poignarder à l'automne avec F(Rum)—BLA, A(Ukr) SA(Sev)—Rum, construisez F(Sev), mais si je joue contre la Turquie, je peux vous dire dès maintenant que vous ne vous en tirerez pas avec quelque chose d'aussi basique que cela. Que vous ayez ou non l'intention de tenter ce simple acte d'ingratitude, vous devriez certainement dire à l'Autriche que c'est votre plan. Correctement préparée, c'est l'ouverture russe la plus ambiguë, et donc la plus flexible. Vous affirmez votre droit incontestablement fort sur la Roumanie et n'agacez personne plus que nécessaire. Vos options pour la saison d'automne sont nombreuses : pour n'en citer qu'une des meilleures, si la Turquie a accepté de déplacer F(Con)—AES (bon, il y a des gens comme ça, je vous assure), vous pouvez simplement le sortir du jeu avec F(Rum)—Bul(ec) soutenu par l'Autrichien A(Ser), A(Sev)—Rum, construire F(Sev).

Rideaux.

Si la Turquie profite de votre naïveté en ouvrant la mer Noire et l'Arménie, vous aurez moins de problèmes que d'habitude. Mais vous devez défendre correctement : il est étonnant de voir combien de Russes dans cette position commandent le pathétique A(Ukr) SA(Sev) MS F(Rum), ou le même soutien mutuel avec A(Ukr) SF(Rum). Il s'agit simplement d'une tentative de devancer la Turquie sur une base de cinquante-cinquante en soutenant la bonne unité. Il est bien mieux d'avoir A(Ukr) SA(Sev)—Rum et F(Rum)—BLA : maintenant, la seule façon pour la Turquie de vous prendre un centre sans l'aide de l'Autriche est par A(Arm) SF(BLA)—Sev, auquel cas vous gagnerez la mer Noire et ne pourrez pas manquer de reprendre Sébastopol la saison suivante. (F(BLA) C et A(Arm) SA(Bul)—Sev sont plus méchants, mais maintenant la Turquie ne gagne pas la Bulgarie, donc cette série de coups ne risque pas de se révéler attrayante.) Comme dans toutes les positions tactiques de ce type, des éléments de bluff et de double bluff interviennent ; mais la position ci-dessus est objectivement la meilleure défense, car elle fait face à tous les bons coups de la Turquie. Si vous pouvez compter sur l'aide autrichienne, bien sûr, la défense est très facile, et c'est la Turquie qui est en difficulté ; c'est à bien des égards la position d'ouverture russe idéale, car l'Allemagne ne pourra pas risquer de vous priver de la Suède (ce serait invariablement mauvais pour l'Allemagne si la Russie ne parvenait pas à obtenir une construction du tout en 1901). Dans l'ensemble, je dirais que c'est la deuxième meilleure ouverture disponible pour la Russie, et la meilleure si vous pouvez compter entièrement sur le soutien autrichien.

Les plus importantes des autres ouvertures russes sont l'ouverture Nord et sa branche plus dynamique, la Pieuvre. L'ouverture Nord est le seul coup A(Mos)-StP, qui apporte évidemment une gamme complètement nouvelle d'idées tactiques et stratégiques pour la Russie. Sous toutes ses formes, l'ouverture représente plus de vingt pour cent de tous les départs russes, mais lorsqu'elle est combinée avec F(Sev)-BLA, elle change complètement de caractère - pour cette combinaison, voir la « Pieuvre », décrite plus loin.

Dans la variante ukrainienne, la Russie déplace A(War)—Ukr, F(Sev)—Rum. C'est la plus faible mais la plus populaire des nombreuses variantes comprenant A(Mos)—StP ; elle est violemment pro-turque et laisse la Russie presque entièrement sans défense contre une attaque turque ; tandis que si la Turquie se révèle être un allié loyal, la Russie a renoncé à ses meilleures chances de lui donner une leçon salutaire. Je ne vais pas perdre de temps sur celle-ci - les mouvements vers le sud sont tout simplement ridicules - mais je préfère considérer le mouvement A(Mos)—StP en général.

Avec cette manœuvre, la Russie se bat pour la Norvège, répartit ses forces de manière égale entre le nord et le sud et tire le meilleur parti de sa position flexible. Cette manœuvre peut être menée dans le but d'occuper réellement la Norvège, en accord préalable avec l'Angleterre ; ou bien comme une manœuvre anti-anglaise générale, forçant la Russie à utiliser ses deux flottes pour prendre la Norvège et s'assurant ainsi qu'elle ne puisse pas en construire plus d'une, et ne puisse pas lancer une attaque anti-russe tous azimuts comme la F(NWG)-BAR à l'automne 1901. Sous ces deux aspects, cette manœuvre est entièrement saine et constructive ; par contre, sa faiblesse évidente est qu'elle laisse le sud, le secteur critique, assez faiblement défendu. Cette faiblesse est mise en évidence par la pathétique variante ukrainienne, qui dans la plupart des cas équivaut à abandonner le sud avant le début des combats.

Si la Russie veut déplacer son armée vers le nord, ce qui est certainement souhaitable, elle doit faire des mouvements défensifs vigoureux dans le sud. La variante galicienne comprend un tel mouvement - A(War)-Gal au lieu de -Ukr - et c'est d'autant mieux. La Russie se défend contre l'horrible possibilité d'un mouvement autrichien vers la Galicie et plaie probablement à la Turquie, ce qui est au moins cohérent avec F(Sev)-Rum. Si le mouvement vers la Galicie réussit, il y a une chance de capturer un

centre autrichien, comme dans l'attaque autrichienne. Cependant, l'ouverture est sujette aux inconvénients habituels de F(Sev)-Rum, et peut être absolument catastrophique si la Turquie attaque et que l'Autriche se déplace vers la Galicie ; maintenant la Roumanie et Sébastopol sont toutes deux perdues, et la flotte du sud disparaîtra à jamais, de sorte que l'un des plus grands avantages de la Russie a été jeté par la fenêtre en 1901. Pourtant, on ne joue pas l'ouverture du nord avec l'assurance de l'amitié turque ; et étant donné cela, la variante galicienne est certainement plus cohérente que la stupide Ukraine. Remarquez que je continue à dire que si vous faites à ce point confiance à la Turquie, l'un d'entre vous est fou.

Enfin, un peu plus bas dans le classement des cartes les plus populaires, nous arrivons à ma préférée, la Pieuvre. Dans sa forme la plus connue, telle que je la décris dans divers articles et que j'ai jouée dans presque toutes mes parties en Russie, elle comprend les coups A(Mos)—StP, A(War)—Gal, F(Sev)—BLA. Il existe également une variante ukrainienne plus populaire (avec A(War)—Ukr), que j'appellerai le Calmar (une Pieuvre aux pattes molles).

L'Octopus combine le puissant A(Mos)—StP avec la défense la plus violente possible au sud. Si le pire se produit et que l'Autriche et la Turquie vous attaquent toutes les deux, vous avez sauvé tous vos centres d'origine, et les puissances du nord risquent de prendre peur et de vous autoriser au moins un des centres scandinaves, voire les deux. En automne, vous ignorez à nouveau la Roumanie, ordonnant A(War)—Ukr, F(Sev)—B LA, construisez A(War) et A(Mos), si vous avez de la chance, ce qui vous donne une défense assez solide.

C'est une vision défaitiste, qui consiste à se préparer au pire. En fait, le véritable avantage de l'Octopus est que ni la Turquie ni l'Autriche ne devraient trop s'offenser de ces mouvements vers le sud, car ensemble, ils ne représentent pas une attaque contre qui que ce soit. Et de nombreuses possibilités diplomatiques sont ouvertes.

L'idéal serait de persuader à la fois la Turquie et l'Autriche de laisser ces manœuvres réussir. La Turquie en particulier pourrait tout aussi bien vous laisser entrer dans la mer Noire, car une fois qu'elle sait que vous y allez, il devient beaucoup moins intéressant pour elle d'essayer de vous attaquer (une situation similaire se présente entre la France et l'Angleterre au sujet de la Manche - voir la section Ouvertures du chapitre sur l'Angleterre). Une Turquie stupide argumentera ainsi : si je vous laisse entrer dans la mer Noire et que j'ordonne A(Con)-Bul, F(Ank)-Con, A(Smy) stands, je n'oserai pas ordonner F(Con)-AES à l'automne parce que cela vous donnerait une chance sur deux de prendre Smyrne ou Ankara. » Il y a deux réponses à cela. La première est un joli essai : « Si vous en avez envie, pourquoi ne pas ordonner A(Smy)-Ank au printemps, puis vous pourrez vous défendre à Constantinople à l'automne. » Si la Turquie dit : « Oui, très bien, pourquoi n'y ai-je pas pensé ? » vous l'avez eu froid ; Vous commandez à l'automne F(BLA) S TURKISH A(Bul)—Con (1) pendant que l'Autriche avance en Bulgarie et que vous prenez la Roumanie ; c'est bien mieux que d'anéantir l'armée turque en Bulgarie, ce qui lui permettrait de construire F(Con). La réponse la plus sensée aux gémissements de la Turquie est cependant : "Pourquoi devrais-je me lancer dans une tentative de deviner à 50/50 dans l'un de vos centres alors que je peux simplement prendre la Roumanie sans déranger personne ?", ce à quoi il n'y a pas de réponse.

Si la Turquie décide de vous laisser entrer, vous pouvez essayer de lui vendre tous les plans de rêve de la Russie, par lesquels elle laisserait entrer votre F(BLA) à Constantinople au printemps 1902. Je dois avouer que je n'ai jamais été autorisé à le faire, bien que je vive d'espoir - ce n'est pas plus déraisonnable que la clé de Lépante. La logique est assez solide : le plus grand obstacle aux relations amicales russo-turques est la flotte russe du sud. Tant que cette flotte reste dans la zone de la mer Noire, la Turquie ne peut pas tourner le dos en toute sécurité. Il y a deux solutions : faire en sorte que la flotte soit anéantie (ce que la Turquie préfère) ; et faire en sorte qu'elle fasse irruption en Méditerranée et serve sous le drapeau turc (ce que la Russie préfère). L'inconvénient est que dans la

plupart des situations, la Russie sera en mesure de déclencher une attaque dévastatrice en refusant de quitter Constantinople à l'automne 1902 ! Je peux sympathiser avec les joueurs turcs qui accueillent cette proposition avec un bref et emphatique ricanement ; mais les gens acceptent des choses plus étranges dans ce jeu. Et si la Russie accepte l'accord, la position russo-turque deviendra extrêmement forte.

De la même manière, A(War)-Gal peut être présenté à l'Autriche comme une manœuvre défensive. L'argument est similaire : « Pourquoi devrais-je essayer de deviner ce que vous avez à Vienne et à Budapest à l'automne alors que je peux prendre la Roumanie sans problème ? » Il faut souligner ici que vous risquez de vous retrouver en conflit avec l' Anschluss : si l'Allemagne pense que vous avez attaqué l'Autriche, elle vous tiendra probablement à l'écart de la Suède. Il existe de nombreuses façons de gérer cela : vous pouvez demander à l'Autriche de se porter garant de vos bonnes intentions, vous pouvez vous en porter garant vous-même (en faisant valoir votre déplacement vers la BLA comme preuve), ou, si vous pensez que vous allez avoir la Norvège, vous pouvez dire à l'Allemagne d'aller se faire foutre. Une chose est sûre : toute cette position est riche en possibilités diplomatiques, avec une infinité de possibilités de trahison, ce qui en fait à mon goût l'ouverture russe parfaite.

Le mouvement ukrainien que j'ai appelé le calmar n'a qu'un seul inconvénient par rapport au poulpe proprement dit, mais il est mauvais : il vous rend très vulnérable à un mouvement autrichien vers la Galicie. C'est toujours une bien meilleure ouverture que la plupart, car elle vous protège contre le risque majeur (la Turquie). Il est clairement pro-autrichien, ce qui met en évidence l'inconvénient : si l'Autriche vous attaque, vous êtes en difficulté, et si elle ne le fait pas, l'Angleterre et l'Allemagne pourraient penser que vos perspectives sont trop bonnes et vous refuser l'accès à la Scandinavie.

Il devrait être clair à présent que j'ai une opinion bien arrêtée sur la meilleure politique à adopter par la Russie au début : se défendre à tout prix contre la Turquie et essayer de mettre en place une alliance solide avec l'Autriche, qui ne doit pas être apparente. Faites cela et vous aurez les ingrédients d'une excellente partie.

Parmi la myriade de systèmes d'ouverture russes, il existe trois autres qui sont assez fréquents pour être notés, bien qu'aucun ne soit très bon. Il y a d'abord une variante galicienne de l'ouverture roumaine (A(War)—Gal, A(Mos)—Sev, F(Sev)—Rum). C'est quelque peu schizophrène à mon avis ; il manque les mérites défensifs de l'ouverture roumaine proprement dite, et donne généralement l'impression que vous ne saviez pas à quoi vous attendre et que vous pensiez qu'il valait mieux ne vous préparer à rien.

Ensuite, il y a le corpus d'ouvertures, rarement vu, qui peut être collectivement décrit comme le système livonien. C'était populaire aux débuts du hobby britannique, après que Don Turnbull l'ait préconisé dans son article sur la stratégie russe dans *Games & Puzzles*, n° 7 - l'un d'une série influente qui a amené beaucoup de gens à jouer. Don a opté (avec des réticences avouées) pour la variante nordique drastique du système livonien : A(Mos)—StP, A(War)—Liv, F(Sev)—Rum. L'intention est de convoier A(Liv)—Swe à l'automne tout en déplaçant A(StP)—Fin et en construisant F(StP)(nc), puis d'attaquer l'Angleterre en combinaison avec l'Allemagne, en utilisant pleinement la forte concentration de forces dans le nord. Brrr ! Tout ce que je peux dire, c'est que Don n'a pas dû avoir les mêmes adversaires que moi en jouant en Turquie. Je n'utiliserais cette ouverture que si j'avais acheté un aller-retour bon marché dans la journée (non valable après 17 heures). D'autres idées livoniennes sont moins dramatiques, mais toutes comportent la faiblesse cardinale d'attacher deux unités à la capture incertaine de la Suède, le débarquement d'une armée dans laquelle ne peut guère être une bonne nouvelle pour l'Allemagne, alors pourquoi devrait-il le permettre ?

Enfin, il y a l'attaque allemande, qui, sous diverses formes, intervient dans un pourcentage étonnamment élevé de 6 % ou plus des parties russes. Le coup clé est A(War)—Sil, qui est le seul moyen sûr à 100 % de s'assurer de ne pas avoir la Suède en 1901 ! Cela cause certainement des inconvénients considérables à l'Allemagne, mais pourquoi, pour l'amour du ciel, choisir un combat dans cette zone potentiellement lente à se consumer ? Je ne dis pas qu'elle est absolument injouable, mais elle ne m'intéresserait que dans les circonstances les plus exceptionnelles. Le fait qu'elle soit le plus souvent combinée avec A(Mos)—Ukr et F(Sev)—Rum suggère qu'elle est populaire parmi ceux qui ne comprennent pas vraiment le jeu.

Ce fut un aperçu assez long, nécessairement, et j'ose dire plutôt confus. Un résumé peut être utile, même s'il est trop simplifié. Déplacez toujours la flotte du nord vers le golfe de Botnie. Déplacez toujours la flotte du sud vers la mer Noire, à moins que vous ne soyez sûr de l'amitié de la Turquie (et alors déplacez-la là-bas la plupart du temps de toute façon !). Préférez déplacer l'armée de Moscou vers le nord, à moins que vous ne soyez sûr que l'Angleterre ne vous laissera pas la Norvège, auquel cas déplacez-la généralement vers Sébastopol. Et déplacez généralement l'armée de Varsovie vers la Galicie, à moins que vous n'ayez décidé de l'ouverture roumaine, auquel cas l'Ukraine est définitivement meilleure.

AMIS ET ENNEMIS

La Russie a besoin d'entretenir des relations étroites avec la plupart des autres pays, à l'exception peut-être de la France. La gestion de la France est délicate : vous pourriez par exemple être heureux de voir la France attaquer l'Angleterre, mais si le seul résultat est de remplacer une Angleterre forte par une France forte, il est difficile de voir que vous en avez tiré un quelconque profit. L'optimum serait peut-être une attaque violente et totalement infructueuse de la France par l'Angleterre ; cela vous donnerait des chances de vous accrocher à la Norvège et aux mers du Nord, tandis que le vainqueur probable dans le triangle occidental sera l'Allemagne, la plus facile à contenir pour vous. Donc, si l'Angleterre accepte vos ouvertures concernant la Norvège et accepte d'attaquer la France, assurez-vous que la France en sache suffisamment sur le sujet pour se défendre. Une confrontation dans la Manche au printemps 1901 est parfaite pour la Russie.

En dehors peut-être de l'Allemagne et de l'Autriche, il n'y a pas d'alliance naturelle plus certaine sur l'échiquier que la Russie et l'Italie. L'Italie est votre grand espoir, qui seule a toutes les raisons de vous souhaiter bonne chance. Offrez-lui des verres, écoutez ses problèmes conjugaux, sympathisez avec lui sur le sort funeste qui réserve à un si bon joueur un pays si inutile. Car, ne vous y trompez pas, plus de la moitié des joueurs qui tirent l'Italie auront abandonné toute idée de victoire dès qu'ils verront la pathétique petite armée verte gisant dans leurs mains moites. Et s'ils ne s'intéressent qu'à la survie, peut-être à la deuxième place, vous, en tant que Russie, êtes leur seul espoir.

Si l'alliance russo-italienne est une fois lancée, elle sera redoutable. L'Italie s'ouvre au Tyrol et la Russie à la Galicie ; si les deux mouvements fonctionnent et que l'Allemagne ne soutient pas l'Autriche, la ruine de cette dernière est déjà probable. C'est alors que l'Autriche fait une autre de ces disparitions précoces, et que l'Italie et la Russie s'engouffrent dans la Turquie. La Turquie peut et veut se défendre avec fougue pendant une longue période, mais elle ne peut pas tenir indéfiniment pendant que l'Italie peut se retourner contre la France et la Russie au nord.

La beauté de cette situation est que l'Italie ne peut pas poignarder efficacement la Russie, étant incapable de déployer des flottes pour contrer les conquêtes méridionales de l'empire russe. Lors de ma première partie postale en tant que Russie, j'ai exploité l'alliance italienne avec un effet mortel : l'Autriche est tombée au mur en 1903, et la Turquie, qui avait interprété mes lettres amicales comme une preuve d'inquiétude pour son bien-être, a suivi en 1906. À ma grande surprise et à ma grande inquiétude, l'Italie m'a poignardé en 1908 ; cela m'a complètement pris au dépourvu, car il n'y avait

aucune raison concevable pour qu'elle le fasse, et pendant quelques années de jeu, j'étais sur la défensive. Mais le résultat à long terme ne faisait aucun doute : incapable de soutenir ses avancées terrestres depuis la mer, elle s'est trop étendue, et j'ai pu fermer la pince derrière ses armées avancées, les isoler et les anéantir rapidement. Elle est arrivée en troisième position ; S'il avait respecté notre accord, il n'aurait pas pu finir plus mal que deuxième, et avec une bonne diplomatie, il aurait peut-être pu obtenir un match nul, même si je ne pense pas qu'il aurait pu espérer gagner.

L'Italie occupe l'une des deux premières places dans environ 20 % des matchs, soit moins que tout autre pays. Dans une proportion substantielle de ces matchs, la deuxième place revient à la Russie. La Russie devrait certainement faire tout son possible pour s'assurer les services de cette marionnette utile et loyale.

L'Autriche est un autre bon allié pour la Russie, même si dans ce cas les raisons qui pourraient influencer son jugement sont plutôt différentes. Pour le dire simplement, l'Autriche ne peut pas survivre si la Turquie prospère. Si l'Autriche pense qu'elle peut se servir de vous comme d'un bâton pour battre la Turquie, vous êtes sur la bonne voie.

La décision la plus délicate que la Russie devra prendre au cours d'un match sera de savoir dans quelle mesure elle peut faire confiance à l'Autriche. Une bonne Autriche essaiera de monter la Russie et la Turquie l'une contre l'autre pour son propre bénéfice ; mais quand viendra le moment décisif, elle aura plus de chances de se ranger du côté de la Russie. Ma toute première partie de diplomatie postale, en 1972, EK, en est un parfait exemple. J'avais réussi à opposer les deux géants l'un à l'autre et, ayant formé l'opinion (l'euphémisme de l'année, en fin de compte) que la Russie était le joueur le plus dangereux, j'avais décidé que lorsque le point de non-retour arriverait, je m'allierais à la Turquie. Mon accord avec la Turquie était basé sur un plan étonnamment naïf (j'étais novice, rappelez-vous !) selon lequel elle ne devait jamais s'installer en mer Égée. Dans la dernière saison possible de ma duplicité, elle a rompu ce pacte absurde ; les écailles me sont tombées des yeux et je l'ai poignardé avec beaucoup de venin et une certaine efficacité. La Russie et moi avons alors pris le dessus en très peu de temps, même si la Russie a toujours eu un léger ascendant sur moi. J'aurais pu forcer le match nul, mais j'ai décidé de parier sur la victoire ; je l'ai poignardé et j'ai perdu. Ce résultat – la Russie en premier, l'Autriche en second, les autres nulle part – s'est répété à maintes reprises. Si la Russie parvient à faire sortir la flotte du sud en pleine mer, elle a une avance durable et n'a pas à craindre que l'Autriche prenne le dessus. Une fois la Turquie réglée, l'Autriche n'a plus d'excuse pour garder des unités près du sud de la Russie, et une zone démilitarisée en expansion dans cette région laissera à la Russie la liberté de faire sa poussée victorieuse vers le nord, ce qu'elle peut faire plus rapidement et plus sûrement que l'Autriche ne peut forcer un passage vers l'ouest à travers l'Italie.

L'Angleterre peut sembler un allié peu probable pour la Russie, mais cette combinaison peut être efficace pendant un certain temps. J'ai déjà spéculé sur les chances de l'Angleterre de permettre à la Russie de dominer la Scandinavie, ce qui donnerait à l'Allemagne bien des maux de tête et permettrait à l'Angleterre d'attaquer la France. L'alliance favorise fortement la Russie, comme le font d'ailleurs toutes les alliances à long terme que la Russie peut développer. Le processus de constitution d'une flotte suffisante pour attaquer l'Angleterre est très lent et très évident, mais bien souvent l'Angleterre sera incapable d'y faire grand-chose ; et si c'est l'Angleterre qui progresse le plus rapidement au début, les défenses russes sont bonnes. Le problème, bien sûr, est que l'Allemagne, qui profite vraisemblablement de la guerre de l'Angleterre contre la France, réagira certainement vigoureusement pour empêcher la Russie de verrouiller la Scandinavie. Quelle que soit la situation à long terme, il est important que la Russie ne s'implique pas dans une guerre avec l'Angleterre dans l'extrême nord au cours des premières années, même si cela arrive très fréquemment. En fin de compte, cela ne profite à personne d'autre qu'à l'Allemagne, qui fera effectivement tout son possible pour obtenir précisément cette position, et y parviendra souvent, car

les Angleterres faibles sont facilement tentées par cette option apparemment douce. Il est facile d'imaginer une alliance réussie à long terme entre l'Angleterre et la Russie, avec l'Angleterre se dirigeant vers le sud avec des flottes tandis que la Russie s'écrase au centre avec des armées ; en fait, une telle combinaison est presque inconnue dans le jeu postal, bien que je l'aie vu jouée avec un effet modéré dans les jeux en face à face, où les joueurs sont moins susceptibles de considérer la vision à long terme.

Pour la Russie, l'Allemagne est le grand rival. D'après leurs statistiques, ce sont les deux pays les plus forts, mais les matches où les deux pays s'en sortent bien sont très rares (seulement trois cas enregistrés de 1-2 russo-allemand, soit le pire bilan d'incompatibilité de toutes les paires de pays, à l'exception du duo Autriche-Turquie, qui est sans espoir). Les relations entre la Russie et l'Allemagne risquent de commencer de manière tendue et de se détériorer rapidement.

Tout d'abord, il y aura sans doute la dispute sur la Suède, une dispute que la Russie ne peut pas souvent espérer remporter. A partir de 1902, tout ce que fait l'Allemagne est susceptible de constituer une menace pour la Russie – la flotte se déplace vers la Baltique et le Skagerrak au mieux, l'armée se déplace vers la Silésie et la Prusse au pire. Le problème est que l'engagement précoce de la Russie dans le sud est susceptible de donner à l'Allemagne un avantage en termes de vitesse de développement. Il n'y a aucun doute à ce sujet : une bonne Allemagne peut empêcher la Russie de gagner neuf fois sur dix. Tout ce que la Russie peut faire, c'est essayer de « rompre » rapidement le débat à trois dans le sud – des escarmouches ambiguës prolongées sont favorables à l'Autriche, mauvaises pour la Russie, sans importance pour la Turquie – et construire aussi souvent qu'elle le peut à Varsovie et à Saint-Petersbourg. Une armée en Finlande est un grand confort, mais c'est aussi un luxe, et si la Russie peut se le permettre, elle s'en sort très bien. Une deuxième flotte du nord est encore plus un luxe, et sur quelle côte la construire ? L'attitude la plus prometteuse de la Russie à l'égard de l'Allemagne est celle d'une lâcheté flagrante : protégez la Norvège et la Suède si possible, et arrêtez-vous là jusqu'à ce que le Sud soit bouclé et que vous puissiez vous permettre un second front actif. Si votre aide est sollicitée contre l'Angleterre, vous ferez bien de la donner ostensiblement et de la donner en vain. Ne relâchez jamais votre vigilance : vous pouvez normalement rendre trop dangereuse pour l'Allemagne une tentative d'attaque tous azimuts, mais l'expérience ressemble un peu à celle d'un lion apprivoisé : si vous détournez les yeux, vous aurez la gorge arrachée.

C'est un soulagement de se tourner vers la Turquie, le dernier pays et un pays simple. Votre relation sera normalement agréable et simple, faite de profond dégoût mutuel et de disputes constantes et violentes jusqu'à ce que l'un de vous disparaisse.

Il n'en a pas toujours été ainsi. L'alliance russo-turque était fréquente et méritait bien son nom de « Juggernaut » ou de « Rouleau compresseur ». Une fois établie, elle était tout simplement inarrêtable. La raison en est facile à comprendre : libérée de la menace d'une attaque de la Turquie, la Russie devient aussitôt aussi puissante que deux autres pays ; libérée de la nécessité d'attaquer son puissant voisin du nord, la Turquie n'a qu'une seule direction à suivre et peut tout lancer vers l'ouest avec une violence résolue. Mais la force écrasante du Juggernaut est aussi sa faiblesse critique : les bêlements de l'Autriche en quête d'aide sont entendus avec sympathie de Marseille à Edimbourg, et tout ce que l'Autriche demande sera fait (ou devrait l'être). Si le Juggernaut est affronté vigoureusement dès le départ, il peut être tenu.

Il s'ensuit que si vous pensez pouvoir faire confiance à la Turquie pour rester à vos côtés, ce qui est un « si » de taille, vous devriez camoufler votre relation aussi longtemps que possible. La manœuvre de la flotte décrite dans l'introduction d'Octopus est un domaine ambigu de collaboration possible. Une simple confrontation en mer Noire peut tromper l'observateur le plus naïf. Il existe d'autres possibilités, mais le problème initial de confiance est toujours plus grave entre la Russie et la Turquie qu'entre deux autres pays, à l'exception de l'Autriche et de l'Italie, et ce pour une bonne raison.

Si l'on en vient aux hostilités, comme c'est souvent le cas, la Russie a tous les atouts en main. Elle peut choisir entre deux alliés potentiels, l'Autriche et l'Italie. Elle peut construire à Sébastopol des flottes qui lui permettront de mener des opérations à long terme, alors que les flottes turques construites pour servir en mer Noire naviguent vers une impasse d'où, en cas de victoire, elles devront être laborieusement déplacées vers le sud. L'attitude de la Russie sera de « tirer d'abord et de demander ensuite » ; elle s'attend au pire et ne sera jamais déçue.

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=media:livre:god_chap6&rev=1730157329

Last update: **2024/10/28 23:15**

