

The Game of Diplomacy de Richard Sharp

Chapitre 9 - L'Italie

L'Italie est l'exception, le seul domaine dans lequel on s'accorde généralement à dire que l'équilibre admirable de la diplomatie est rompu. L'Italie n'a pas autant de chances de gagner que les six autres pays. Les résultats des matchs par correspondance sont sans équivoque : en Grande-Bretagne, l'Italie a remporté vingt-trois des 303 premiers matchs, soit moins de la moitié de ce que fait la Russie et cinq de moins que le deuxième pays le plus mauvais, la Turquie. Dans le dernier sondage américain que j'ai vu (printemps 1977), l'Italie avait remporté cinquante-quatre matchs sur 774, soit encore moins de la moitié de ce que fait la Russie et dix-neuf de moins que l'Angleterre et la Turquie, qui occupent la cinquième place ex-aequo. Ces résultats sont d'une cohérence impressionnante, l'Italie remportant presque exactement sept pour cent des matchs dans les deux pays.

En face à face, bien qu'aucun compte rendu ne soit tenu, j'ai l'impression que l'Italie s'en sort encore plus mal : j'ai déjà gagné une partie contre l'Italie de façon plutôt chanceuse, en devinant à 50/50 le dernier coup pour battre la Russie dans une finale à deux pays. Mais à part cela, je n'ai jamais joué dans une partie face à face que l'Italie ait gagnée, sans compter une partie qui a été concédée à un stade absurde et précoce. (C'était l'ouverture, bien sûr.)

L'Italie a une petite compensation pour cela : si vous piochez les pièces vertes, vous avez moins de chances que quiconque, à l'exception de la France, d'être éliminé tôt (1904 ou avant), et plus de chances que quiconque, à l'exception de la France et de la Turquie, de survivre jusqu'à la fin de la partie. Mais trop souvent, c'est une mort lente, se battant pendant des années avec une ou deux unités ; je n'ai aucune preuve pour étayer cette hypothèse, mais je suis sûr que l'Italie a plus de chances que tout autre pays de ne jamais dépasser quatre unités. Cela m'est certainement arrivé assez souvent. Je dois avouer que j'aborde les problèmes de jouer contre l'Italie sans enthousiasme ; bien que mon bilan dans les parties par correspondance (un match nul à quatre, un troisième ex-aequo et un cinquième) soit probablement meilleur que la moyenne, il n'est guère inspirant. Dans une partie de haut niveau, je dirais que les chances de l'Italie de gagner sont nulles, j'en ai peur.

POSITION

Il n'est pas nécessaire de chercher bien loin les raisons de la piètre performance de l'Italie. Sa position combine les faiblesses défensives des autres puissances centrales, l'Allemagne et l'Autriche, avec le développement lent et la portée d'attaque limitée des puissances du coin, la Turquie et l'Angleterre. Certes, la situation est assez bonne en 1901, car personne ne peut contester Tunis, car la probabilité d'une attaque déterminée contre Venise est extrêmement faible. Mais Tunis est une impasse de la pire espèce : si vous la prenez avec une flotte, vous abandonnez le contrôle de la mer Ionienne, et si vous la prenez avec une armée, vous devez perdre un précieux tour pour remettre l'armée en jeu. Les débutants qui prennent la carte anglaise au pied de la lettre et autorisent les mouvements d'armée entre l'Espagne et l'Afrique du Nord ont tort, mais ils donnent certainement à l'Italie une meilleure chance. Et s'il y a un changement que j'aimerais voir dans les règles du jeu – le seul – c'est que l'Italie devrait commencer avec une flotte à Rome, plutôt qu'avec une armée. Cela permet non seulement à l'Italie de jouer un jeu avec la Grèce sans abandonner Tunis, ouvrant ainsi de nouveaux champs de négociation avec l'Autriche, mais cela contribue aussi indirectement à renforcer

la position de l'Autriche, en réduisant considérablement la possibilité d'une attaque précoce de l'Italie. Il est possible que cela renforce trop l'Autriche - dans le jeu expérimental en face à face auquel j'ai joué avec cette modification, l'Autriche a gagné, même si l'Italie a semblé à un moment donné en être capable.

Malgré ces inconvénients, l'Italie a deux atouts. D'abord, elle est résistante à une attaque précoce et, en fait, elle ne risque pas d'être attaquée avant que l'une des deux batailles à trois qui se déroulent ailleurs n'ait donné lieu à un vainqueur. De manière plus positive, elle partage avec l'Allemagne et la Russie la capacité de se placer d'un côté ou de l'autre de la ligne de l'impasse, même si cet avantage théorique est difficile à démontrer dans la pratique. Il n'en demeure pas moins qu'une fois que l'Italie se trouve en position de victoire, il est plus difficile de l'arrêter que la plupart des autres. C'est créer des occasions qui est difficile.

OBJECTIFS

La base de puissance la plus courante pour les rares occasions où l'Italie peut viser la victoire est constituée de trois centres nationaux, Tunis, Trieste, trois pays des Balkans (pas la Roumanie) et deux centres turcs (pas Ankara). Ce groupe de dix centres offre à l'Italie de bonnes perspectives : elle est protégée contre les attaques navales par l'arrière et peut se développer dans les deux sens : elle pourrait finir de nettoyer l'est en récupérant le reste de l'Autriche plus la Roumanie, Ankara et même Sébastopol, puis ajouter Marseille, l'Espagne et peut-être le Portugal (même si le Portugal est toujours difficile). Ou elle pourrait avoir la chance (ou l'habileté) de s'emparer et de conserver le centre de l'Atlantique avec des chances pour Brest et Liverpool. Mais il lui reste de redoutables montagnes à déplacer avant de pouvoir commencer à se demander d'où vient le dix-huitième centre.

Une chose ressort clairement de cette analyse des « cibles » de l'Italie : la stratégie évidente pour faire avancer l'Italie dans la bonne direction est une alliance avec la Russie contre l'Autriche et la Turquie. Nous y reviendrons plus tard.

OUVERTURES

L'Italie a déjà essayé trente-deux ouvertures différentes dans les jeux postaux britanniques. Compte tenu de la position d'ouverture très inflexible de l'Italie, c'est remarquable ; c'est cependant un signe de désespoir plutôt qu'un véritable choix.

Le début le plus populaire, vu dans 23 % des parties, est l'attaque tyrolienne : A(Ven)-Tyr. A(Rom)-Ven, F(Nap)-IOS. Traditionnellement, cette attaque est jouée comme une attaque contre l'Autriche, bien que dans les parties récentes, certains joueurs italiens inventifs aient choisi de faire de l'Allemagne la cible surprise, une politique qui a obtenu de bons résultats. Pour une fois, la majorité a raison : si vous pouvez vous en sortir, c'est de loin votre meilleure chance d'obtenir une bonne position assez rapidement pour en faire pleinement usage. Elle doit être combinée (à des fins anti-autrichiennes) avec un mouvement russe vers la Galicie. Si tout cela réussit, vous avez une attaque potentiellement dévastatrice... et avec autant d'Autriches favorisant la faible variante de Trieste du Gambit des Balkans, tous les coups réussiront dans la majorité des parties non expertes.

Si l'Autriche a joué sa variante suicidaire, vous avez plusieurs bons choix ouverts à l'automne 1901.

Le plus prometteur est peut-être A(Tyr) SA(Ven)-Tri, F(IOS)-Gre ; il faut admettre que cela pourrait parfois vous amener à ne pas obtenir de construction du tout (si l'Autriche joue l'étrange défense de soutenir Trieste, d'attaquer la Grèce et de laisser la Russie faire de son mieux). Cela fonctionne cependant très bien contre la manœuvre autrichienne de routine qui consiste à abandonner Trieste et à s'assurer de la Grèce : vous incitez la Turquie à attaquer la Serbie, et maintenant, si la Russie a raison, l'Autriche effectue un retrait et est programmée pour un départ en 1902. Si vous ne pouvez pas compter sur la Turquie, il est sans doute préférable de prendre Tunis.

Notez que ce n'est pas l'un des cas courants où l'attaque « internationale » fonctionne mieux que celle d'un seul pays : A(Tyr) S RUSSE A(Gal)- Vie est une erreur évidente, car si la Russie a besoin de soutien, ce sera parce que l'Autriche a ordonné A(Tri)-Vie, auquel cas vous n'obtenez pas Trieste et l'Autriche est plus susceptible de défendre Vienne que Budapest, pour les raisons évoquées dans le chapitre autrichien.

Le moment de changer d'attaque contre l'Allemagne est lorsque la Russie vous a laissé tomber. Sans armée russe en Galicie, vos perspectives sont bien moins attrayantes : faites la paix avec l'Autriche du mieux que vous pouvez et demandez l'aide de la France pour une attaque sur Munich. L'Allemagne, bien sûr, devrait voir cela venir, mais les joueurs deviennent si endurcis à la vue d'une attaque italienne contre l'Autriche que le changement les prend souvent par surprise. Dans tous ces cas, vous espérez construire A(Ven), avec F(Nap) comme deuxième choix.

Le gros problème est que l'on peut se rendre compte, lors des discussions d'avant-match, que l'attaque est vouée à l'échec. Si l'Allemagne vous dit qu'elle soutiendra l'Autriche, il est insensé de mettre ce plan à exécution. Vous devrez faire avec ce mauvais coup et chercher ailleurs. Certains joueurs tentent la stratégie consistant à accepter l'ultimatum de l'Allemagne puis à attaquer quand même : cela peut fonctionner lorsque l'Allemagne devient imprudente et déserte Munich au printemps 1901, mais une bonne Allemagne restera à Munich au cas où ! Si cela se produit, vous êtes dans une situation très difficile, d'autant plus que l'Allemagne s'attaquera sûrement aussi à la Russie et vous vous retrouverez sans aide.

En considérant les autres ouvertures italiennes populaires, nous nous heurtons à un problème récurrent : les nombreuses possibilités de stand-off en Tyrolie et à Trieste signifient que les ouvertures qui semblent différentes ne le sont pas vraiment. L'ouverture officielle de second choix est A(Ven) se tient, A(Rom)-Apu, F(Nap)-IOS, avec une fréquence de dix-sept pour cent ; mais cela est en fait identique à la variante dans laquelle A(Rom) va à Naples. Comme l'intention est un convoi vers Tunis, la seule différence entre les deux se produit lorsque l'Autriche attaque l'Italie, car maintenant A(Nap) ne peut pas soutenir Venise. Et sans aucun doute une grande partie des versions A(Ven)-Tri peuvent également être considérées comme identiques, avec un stand-off convenu à Trieste.

Toutes ces variantes peuvent être regroupées en tant que variantes de l'ouverture de Lépante, qui est probablement le système le plus populaire en Italie. Je préfère l'appeler un système plutôt qu'une ouverture, car le même résultat peut être obtenu de diverses manières.

L'ouverture porte bien son nom, car c'est la bataille de Lépante (1571), la dernière grande bataille navale de l'ère des galères, au cours de laquelle les forces italiennes et autrichiennes, sous le commandement de Don Juan d'Autriche, ont brisé l'emprise turque sur la région orientale de la Méditerranée lors d'une grande victoire navale au large de la ville grecque de Lépante. C'est exactement ce que les diplomates autrichien et italien tentent de faire, et leur coopération peut être la contre-attaque la plus efficace contre le « mastodonte » russo-turc.

Le plan prévoit que l'Italie occupe Tunis avec une armée en 1901, construise une flotte à Naples, puis déplace F(IOS)-EAS, F(Nap)-IOS, en vue de convoier A(Tun)-Syr à l'automne 1902. (Ce n'est pas

exactement ce qui s'est passé en 1571, mais peu importe.) Si tout se déroule comme prévu, cela peut être très efficace ; cela fonctionne certainement mieux pour l'Italie que pour l'Autriche. C'est en effet l'un de ses inconvénients – pourquoi l'Autriche préférerait-elle être encerclée par des flottes italiennes plutôt que turques ? Une conséquence courante est que l'Italie obtient une prise ferme sur le sol turc, puis attaque l'Autriche des deux côtés ; comme l'essence du système est que l'Autriche abandonne toute prétention à une parité navale avec son allié, elle est désespérément placée pour se défendre contre cette trahison.

Un inconvénient plus sérieux pour le Lepanto se présente lorsque la Turquie a commandé le F(Ank)-Con au printemps 1901 ; il est désormais plus que probable que la suite soit le F(Con)-AES, la construction du F(Smy) et l'Italie ne va pas accepter l'EMS, ni maintenant ni plus tard. Mais si la Turquie hésite avec le F(Ank) ou se défend avec le F(Ank)-BLA, le Lepanto est très prometteur.

La version la plus dramatique est la Key Lepanto, du nom d'un joueur américain, Jeff Key. C'est une ouverture extrêmement forte pour l'Italie, dont le seul inconvénient est qu'elle nécessite une coopération très improbable de l'Autriche. Les coups d'ouverture sont F(Nap)-IOS, A(Ven)-Tri, A(Rom)-Apu/Nap - fréquence totale inférieure à six pour cent, et il ne fait aucun doute que certains d'entre eux étaient des affrontements ou des attaques surprises contre l'Autriche. L'idée est que l'Autriche laisse l'Italie passer Trieste ; typiquement, à l'automne 1901, l'Autriche ordonne à F(Alb) SA(Ser)-Gre (au lieu de l'inverse, comme c'est normal) et l'Italie envoie des convois à Tunis et ordonne à A(Tri)-Ser. Comment une Autriche peut-elle se résoudre à jouer cette variante, cela me dépasse, mais c'est un fait que certains le font. Les périls sont horribles.

En premier lieu, l'Autriche n'a aucune garantie que l'Italie ne soutiendra pas A(Ven)-Tri par A(Rom)-Ven – en fait, cette stratégie est trois fois plus populaire que les « bons » coups clés ! Si la Russie s'est également déplacée en Galicie, l'Autriche peut dire adieu à la partie. Pire encore, à l'automne 1901, la Turquie peut et doit ordonner A(Bul)-Ser : cela maintient l'Italie à Trieste, ce qui lui permet de poignarder efficacement l'Autriche tout en faisant exactement ce que l'Autriche lui demande, une situation idéale ! Évidemment, l'Italie peut organiser cela à l'avance avec la Turquie : sa position, tactiquement et diplomatiquement, est superbe.

Il s'ensuit que l'Autriche devrait déplacer A(Vie)-Bud, s'il doit autoriser la clé de Lepanto. Il peut maintenant s'assurer que l'Italie n'a aucune excuse pour ne pas quitter Trieste - il soutiendra l'A(Tri)-Ser italien à l'automne. Mais une fois de plus, l'Italie a le meilleur des deux mondes : elle peut arranger avec la Turquie le beau coup de poignard A(Tri)-Alb, A(Apu)-Gre C par F(IOS) et S par A(Bul) TURC ! L'attaque contre l'Albanie coupe le soutien à l'A(Ser)-Gre autrichien, de sorte que le coup italien réussit : l'Autriche a gagné la Serbie pour la perte de Trieste, ne construisant rien, tandis que l'Italie en construit deux et la Turquie une - encore une fois, une position parfaite pour l'Italie.

Il est donc clair que l'Italie a tout à gagner de la clé de Lépante : c'est un cas rare de « pile je gagne, face tu perds ». Il n'est pas nécessaire de tricher dès le début avec A(Rom)-Ven ; mieux vaut faire ce que demande l'Autriche et baser votre décision de l'automne 1901 sur la position entre la Russie et la Turquie. Si elles semblent amicales, soutenez l'Autriche ; sinon, alliez-vous à la Turquie. Le problème est qu'une Autriche astucieuse pourrait bien offrir une clé de Lépante comme F pour s'assurer contre l'attaque du Tyrol : la variante F de Trieste, méprisée, fonctionne bien si l'Autriche sait que l'Italie va ouvrir A(Ven)-F Tri.

L'ouverture la plus populaire des ouvertures restantes pour l'Italie est A(Ven)-Pie, A(Rom)-Ven, F(Nap)-IOS, avec une fréquence de 15 %. Je crois que c'est l'ouverture que j'ai qualifiée avec mépris dans un article de « Poulet alpin », parce qu'elle montre le désir d'attaquer l'Autriche sans le courage de le faire. Je ne vois pas beaucoup de points positifs dans celle-ci, à moins que l'Autriche ne soit un

joueur exceptionnellement faible ou crédule. Il est tout à fait clair que l'Italie pense au moins à une attaque d'automne - A(Ven)-Tri, A(Pie)-Tyr, F(IOS)-Tun - et espère que l'Autriche se laissera bercer par l'« anti-français » A(Ven)-Pie. Considérant que le déplacement vers le Piémont causera certainement une certaine anxiété à la France, l'ouverture peut en effet être qualifiée d'anti-française ; mais si une attaque contre la France est l'objectif, pourquoi diable ne pas commencer par F(Nap)-TYS ? Normalement, il est avantageux qu'une ouverture soit ambiguë, mais dans ce cas particulier, il me semble que vous agacez tout le monde sans grand espoir de gain matériel de votre manque de tact. Je dois admettre que la première fois que j'ai vu cette ouverture jouée - dans une partie postale que je dirigeais à Dolchstoss, 1973-DM - le débutant de quinze ans jouant contre l'Italie est devenu l'un des rares commandants italiens à avoir réussi un triplé en 1901, en capturant Tunis, Trieste et Marseille. Mais bien sûr, cela l'a laissé sans beaucoup d'amis, et l'Italie a terminé à une cinquième place sans distinction malgré ce début brillant. Si l'Italie veut vraiment opter pour les trois constructions magiques, une meilleure façon est d'utiliser l'attaque Tyrolia (une Italie beaucoup plus âgée et plus sage a récemment remporté Tunis, Trieste et Munich dans une partie Dolchstoss, par coïncidence avec un numéro Boardman correspondant, 1977-DM). Abuser de la clé Lepanto peut également produire trois constructions, bien sûr.

L'attaque française authentique, A(Ven)-Pie, F(Nap)-TYS, avec une variété de choix pour A(Rom), a une fréquence totale d'environ sept pour cent. L'armée romaine peut aller soit en Toscane, soit à Venise ; une minorité l'autorise à rester. Le déplacement en Toscane est, je suppose, le produit d'une tentative de rassurer l'Autriche combinée à un désir de déplacer la chose quelque part - je ne vois pas d'autre sens à cela, à moins que l'idée ne soit peut-être de tenir l'Autriche à distance à Venise à l'automne tout en gardant Rome libre pour une construction... mais il n'y a jamais aucun avantage à construire à Rome plutôt qu'à Naples. En tout cas, l'armée sera souvent convoyée vers Tunis, en vue de maintenir la flotte en mer et de la déplacer vers le golfe du Lion au printemps 1902, la Lépante occidentale au nom idiot.

A mon avis, l'attaque précoce contre la France ne devrait être tentée que lorsque l'Allemagne est intervenue pour vous empêcher d'attaquer l'Autriche, et vous a également dit qu'elle allait se déplacer en Bourgogne, et espère réussir. Si tout cela se produit, l'ouverture est bonne. Sinon, la meilleure façon d'attaquer la France est avec un pseudo-Lépante : commencer avec A(Ven) signifie (en fait), A(Rom)-Apu, F(Nap)-IOS, et lancer votre attaque en 1902. C'est un fait malheureux que la France puisse voir une attaque italienne venir à un kilomètre à la ronde ; il est important d'engager fermement la France dans le nord avant de prendre le risque. Je me souviens avoir écrit il y a des années qu'il était « insensé » pour l'Italie d'attaquer la France, une opinion que je rétracte ici - c'est sain, mais c'est très difficile.

Les ouvertures minoritaires pour l'Italie incluent des aberrations grotesques telles que F(Nap)-Apu, A(Rom)-Tus, A(Ven)-Tyr ; seul un homme aux derniers stades de l'ennui italien s'aventurerait dans celle-ci.

Étant donné que le tableau général est si flou, en raison des nombreuses ouvertures presque identiques disponibles, il peut être utile de résumer la popularité des différents mouvements individuels.

La flotte se déplace vers IOS sept fois sur huit ; c'est clairement mieux que de la déplacer vers TYS, ce qui ne devrait être fait que lorsqu'une attaque rapide contre la France est prévue. L'armée romaine se déplace vers Venise bien plus de la moitié du temps, soit pour suivre une attaque contre l'Autriche, soit pour se protéger contre une attaque autrichienne (peu probable). Les Pouilles représentent plus d'un quart des mouvements de cette armée (le mouvement qui caractérise le système de Lépante), la Toscane (faible), Rome (plus faible) et Naples (carrément mauvais) représentant le reste. Notez que A(Rom)-Nap a un désavantage clair et aucun avantage apparent par rapport à A(Rom)-Apu, tandis

que A(Rom) stands est également inférieur à A(Rom)-Tus.

Le mouvement de A(Ven) est généralement le plus critique. Lorsqu'il se dirige vers le Tyrol (ce qu'il fait plus d'un quart du temps), il signale généralement une attaque contre l'Autriche, bien que s'il n'est pas soutenu par A(Rom)-Ven, il peut avoir l'Allemagne comme cible de premier choix. Lorsque l'armée se tient debout - un peu moins fréquemment - une sorte d'arrangement de type Lépante est probable ; lorsqu'il se dirige vers le Piémont, qui est le deuxième plus populaire, il peut s'agir soit d'une véritable attaque contre la France, soit, s'il est soutenu par A(Rom)-Ven, de F(Nap)-IOS, du « poulet alpin ». Le mouvement direct vers Trieste est plutôt moins courant, et sera soit le Lépante clé (avec A(Rom)-Apu) soit un coup de poignard (avec A(Rom)-Ven). Le mouvement vers la Toscane est rare, pour des raisons qui sont faciles à comprendre ; mais l'intéressante combinaison A(Ven)-Apu, A(Rom)-Ven n'a étonnamment jamais été tentée. Il est évident que cela peut produire une position identique à A(Rom)-Apu, A(Ven) se tient, mais avec la possibilité supplémentaire d'un stand-off à Venise. Peut-être qu'avec l'utilisation croissante par l'Autriche du coup du Hérisson F(Tri)-Ven, nous verrons cette ouverture adoptée comme la forme moderne du Lépante.

AMIS ET ENNEMIS

L'Italie peut raisonnablement négocier avec n'importe quel pays sur la table dès le début ; le problème est qu'ils auront tous leurs propres problèmes, et ce que vous avez à dire pourrait ne pas intéresser beaucoup certains d'entre eux.

C'est certainement vrai pour l'Angleterre. Il ne fait aucun doute qu'elle accueillera favorablement votre proposition d'attaquer la France en 1901, mais il est peu probable qu'elle laisse cette proposition influencer ses propres décisions. En fait, elle pourrait même décider que cela lui permettrait de jouer l'ouverture du Nord, car la France devra se défendre et ne sera pas en mesure d'exploiter le flanc sud de l'Angleterre. N'envisagez donc pas une alliance précoce avec l'Angleterre contre la France, même si vous pouvez bien sûr garder cette possibilité en suspens pour plus tard. La configuration de la France est telle que l'Angleterre s'en sortira probablement mieux que vous dans cette lutte. Et comme votre objectif en attaquant la France est de contrôler l'extrémité occidentale de la Méditerranée et de vous emparer du centre de l'Atlantique, il est clairement contre-productif de remplacer une puissance navale forte par une autre, encore plus forte. Cependant, une attaque de la France par l'Angleterre vous serait bénéfique. Par conséquent, si elle vous propose, acceptez... et ne faites rien ! Elle est trop loin pour exercer des représailles efficaces.

L'Allemagne est un bien meilleur allié pour vous si vous avez l'intention d'attaquer la France ; et comme nous l'avons déjà vu, ce partenariat est susceptible de se renforcer par nécessité si l'Allemagne s'oppose à vos plans malveillants contre l'Autriche. Lorsque l'attaque conjointe coïncide avec une avancée anglaise vers le nord contre la Scandinavie et une attaque prématurée de la France contre l'Angleterre, les choses vont vraiment dans votre sens : vous êtes bien mieux placé que l'Allemagne pour découper la France, et l'Allemagne ne peut pas rassembler suffisamment de développement naval rapide pour s'opposer à votre prise de contrôle de l'Atlantique. Lorsqu'elle est menée avec suffisamment de zèle impitoyable, cette attaque est très favorable à la fois à l'Italie et à l'Allemagne, et n'est la deuxième méthode après l'alliance russo-italienne pour gagner beaucoup de terrain rapidement et chercher une victoire. L'Allemagne sera généralement favorable à ce plan ; mais il y a un inconvénient. Comme l'Allemagne voudra souvent laisser une unité à Munich pour défendre l'Autriche, il est probable qu'elle proposera de se déplacer en Bourgogne, puis d'aller derrière votre dos en France et d'organiser une impasse là-bas. Si vous vous êtes engagé dans une offensive violente contre la France, vous êtes en danger et l'Allemagne peut vous jeter en pâture aux loups et poursuivre ses propres plans. Vous aurez à prendre des décisions diplomatiques délicates : peut-être la France vous « dévoilera » les dispositions de la trêve, dans l'espoir de vous dissuader de

l'attaquer ; ou peut-être, flairant quelque chose de mauvais, insistera-t-elle pour une trêve au Piémont. Il peut souvent s'avérer plus sage de reporter une action antifrançaise jusqu'en 1902, date à laquelle vous aurez pu rassurer l'Allemagne sur le fait que vous n'avez pas l'intention d'envahir l'Autriche.

Les relations avec la France sont généralement assez cordiales. Il espère vous voir vous déplacer vers le Tyrol, en partie parce que cela peut conduire à une attaque combinée contre l'Allemagne, mais surtout parce que cela signifie que vous ne pouvez pas faire le déplacement embarrassant vers le Piémont. Il peut, comme mentionné ci-dessus, exiger une impasse dans le Piémont, ce qui est une bonne chose de son point de vue : s'il le fait, votre meilleure chance est de faire de nécessité vertu et de jouer A(Ven)-Pie, A(Rom)-Apu, F(Nap)-IOS, encore une autre branche de l'arbre de Lépante que l'on voit occasionnellement. Incidemment, j'ai eu un étrange succès avec cette ligne en tant que France : j'ai convenu avec l'Italie dans une partie postale de rester à l'écart dans le Piémont, puis nous avons changé plus tard l'arrangement mais j'ai (vraiment) oublié de changer mes ordres ! En conséquence, je suis entré dans le Piémont, une chose très gênante qui se produit ; alors, faisant de mon mieux, j'ai continué – le Tyrol à l'automne, violant le pacte de démilitarisation signé par l'Italie, l'Allemagne et l'Autriche (ils ont oublié de me le dire !), la Bohême au printemps 1902. C'est probablement la plus ancienne alliance franco-italienne enregistrée contre l'Autriche.

La France peut vous proposer de vous soutenir à Munich à l'automne 1901 si votre déplacement vers le Tyrol réussit ; cela pourrait être pratique si la Russie vous laisse tomber, mais ce ne devrait être qu'un second recours. En général, le plan de la France sera de vous persuader de rester à l'écart de la zone Piémont-Golfe du Lyon-Mer Tyrrhénienne ; elle promettra de ne pas construire à Marseille, espérant que vous vous enliserez à l'est, comme cela arrive si souvent, et qu'elle sera en mesure de conclure ses affaires occidentales de manière satisfaisante et d'agir contre vous en force vers 1905-6. Vous devrez garder un œil constant sur lui ; si vous allez à l'est dès les premières étapes, votre objectif principal est de pouvoir vous retourner et affronter la France avant qu'elle ne soit prête. Si vous échouez, le mieux que vous puissiez espérer est de mettre en place la ligne d'impasse familière le long de votre côte ouest et de jouer pour un match nul. Si la France obtient une fois la mer Tyrrhénienne, vos chances de victoire auront presque certainement disparu.

À l'est, la Russie est votre principal espoir. Si vous parvenez à l'amener à accepter une alliance contre l'Autriche, et si l'Allemagne et l'Autriche peuvent être trompées pour vous permettre de lancer une attaque rapide, vous êtes sans aucun doute sur la bonne voie pour gagner. Comme je l'ai mentionné dans la section « Cibles » de ce chapitre, l'Italie peut espérer gagner au moins six centres grâce à cette alliance – bien plus que la Russie, qui peut bien sûr en gagner d'autres ailleurs sans votre aide directe. Si l'attaque réussit par surprise, elle peut progresser très rapidement – ce sont les jeux qui voient le départ de l'Autriche en 1902-3, suivie rapidement par la Turquie. La Russie remporte la plupart de ces jeux, mais il n'y a aucune raison pour que vous ne gagniez pas avec l'Italie si vous choisissez le bon timing et gardez un œil attentif sur votre allié surdimensionné au moment où il est le plus susceptible de vous poignarder – le moment où vous avez sécurisé vos arrières et vous vous retournez contre la France. En fait, vous ne devriez que très rarement essayer de le poignarder : il est trop fort et vous échouerez sûrement. Tous les avantages sont en sa faveur, et vous devez espérer que l'Angleterre ou l'Allemagne sauront le contenir au nord, vous permettant de faire quelques progrès contre la France pendant que leur attention est distraite par la menace la plus évidente.

Le meilleur moment pour attaquer la Russie, c'est quand elle est trop forte dans le nord. Elle est en route vers une victoire écrasante, et il faudra essayer. Le meilleur moyen, curieusement, est de passer par l'Arménie. Les attaques contre le centre ne dépasseront généralement pas Vienne et Budapest, car les défenses russes dans cette zone seront très solides. Je dois admettre que l'alliance avec la Russie va produire plus de secondes places que de victoires, mais une deuxième place est bien meilleure que ce que la plupart des joueurs italiens obtiennent.

Vos meilleures chances de victoire se présenteront lorsque l'Autriche vous permettra de jouer une Lépante clé et que vous vous allierez à la Turquie pour la poignarder. Cela vous rapportera probablement un jackpot plus important que l'alliance avec la Russie - toute l'Autriche devrait tomber dans vos mains assez rapidement, ainsi que la Grèce et la Serbie ; la formation Lépante vous donnera alors amplement l'occasion de vous retourner contre la pauvre vieille Turquie avant qu'elle ne comprenne ce qui l'a frappée. Je suis prêt à affirmer avec confiance que si une Autriche me laisse jouer cette ouverture, je gagnerai ; je suis tout aussi confiant que je n'aurai jamais la chance de le prouver, hélas.

Sauf dans ce cas exalté, les relations avec la Turquie ne sont généralement pas bonnes. La mer Ionienne est pour la Turquie ce que la mer Tyrrhénienne est pour la France : une zone clé, dont la capture est aussi bonne qu'un centre d'approvisionnement. La mer Ionienne est la porte d'entrée de la Turquie vers l'ouest, qu'elle doit contrôler pour avoir une chance de gagner. Tant que la Turquie survivra, sa puissance navale sera probablement si menaçante que vous ne pourrez pas vous tourner pour faire face aux Français. Le coin de la Turquie est votre coin - vous en avez besoin comme d'un endroit sûr pour vous reposer. Très souvent, la Turquie et l'Italie provoquent la chute de l'autre, aboutissant à une impasse en Méditerranée qu'aucune des deux n'ose abandonner pour tenter une autre voie. Il doit partir. Que vous commenciez par une alliance avec la Russie contre l'Autriche puis que vous passiez à la Turquie, ou que vous commenciez par une Lépante et que vous éliminiez la Turquie en premier, ce sera lui ou vous la plupart du temps.

Enfin, il y a l'Autriche, l'homme du milieu, la Grande Cible. Il sait que vous le visez, vous vous réjouissez à l'idée d'une percée facile via Trieste vers les Balkans. Tout dépend de ce qu'il fait. S'il n'est pas très futé, il vous dira : « S'il vous plaît, ne m'attaquez pas, soyons amis. » C'est facile, et vous entrez directement. Il peut vous inviter à traverser le Tyrol en vue d'attaquer l'Allemagne : attention, c'est sûrement un piège, et vous devriez décliner poliment (cette attaque ne fonctionne que lorsque personne n'est au courant). Il peut vous proposer un Lepanto - vous devrez maintenant réfléchir très soigneusement si vous devez suivre les mouvements, en imaginant, ou l'attaquer dès le début, en espérant qu'il vous fasse confiance. Ou bien il peut, éventuellement, vous proposer un Key Lepanto, auquel cas vous pourrez appeler le Dorchester et réserver une salle privée pour le dîner de célébration.

Si l'Autriche et l'Italie parviennent à trouver un moyen de neutraliser les dangers constants de leur frontière commune - et cela ne va pas sans mal - elles peuvent former une équipe puissante. L'alliance fonctionne généralement plutôt en faveur de l'Italie, en raison de la difficulté qu'aura l'Autriche à maintenir la parité navale ; mais l'Italie peut parfois se retrouver à devoir supporter la part du lion de la difficile réduction de la Turquie, tandis que l'Autriche progresse plus rapidement contre la Russie.

De tous les pays du plateau de diplomatie, l'Italie est le mieux placé pour jouer en alliance. N'essayez pas de boxer intelligemment, comme vous le feriez avec un autre pays, en jouant les abats ! six bouts contre le milieu ; cela ne réussit que lorsque tout le monde a besoin et apprécie votre aide, et l'Italie risque d'être presque ignorée pendant que les grands garçons se débrouillent entre eux. Travaillez dur pour trouver un allié, convainquez-le de votre énorme valeur pour lui contre cinq autres joueurs qui le détestent et, pour une fois, soutenez-le. Même sur cette base, l'Italie est un pays difficile à jouer, alors pourquoi rendre cela impossible en trahissant tout le monde en vue ? Pour l'Italie, devenir mignon est un prélude invariable à la mort.

J'ose dire que ce chapitre a été plutôt déprimant, surtout si vous venez de tirer l'Italie dans votre première partie par correspondance et que vous vous demandez quoi faire à ce sujet. Eh bien, je suis désolé, mais c'est comme ça. Je n'aime pas beaucoup le « jeu d'alliance » - n'importe quel imbécile

peut respecter un accord, mais il faut un artiste pour le rompre habilement. Je ne peux que vous suggérer de vous contenter mentalement de la deuxième place, avec une réserve au fond de votre esprit que vous pourriez avoir de la chance : votre allié pourrait se casser le cou ou émigrer au Cambodge ou être condamné à quinze ans de prison pour avoir dit en public que le noir et le blanc ne sont pas la même chose. Dans ce cas, vous pourriez gagner - ou vous pourriez simplement être un joueur brillant qui gagne quand même. Sinon, la deuxième place est bien meilleure que la septième, et vous pouvez toujours vous inscrire à une autre partie. C'est 48-1 contre tirer l'Italie deux fois de suite.

Chapitre Précédent	Chapitre Suivant
Chapitre 8	Chapitre 10

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=media:livre:god_chap9&rev=1730161038

Last update: **2024/10/29 00:17**

