

[Start](#)

C-Diplo - Saint ou pêcheur ?

Commentaire sur le [C-Diplo](#) par Toby Harris (Champion du monde 1998)

(publié initialement dans The Freaky Fungus Online No. 26)

Article Traduit électroniquement toute collaboration pour améliorer la qualité du français est la bienvenue

Origine

Je ne pense pas qu'il soit juste de ma part de dire ce que je considère comme le meilleur système de notation en diplomatie car, pour commencer, je suis partial. Soyons honnêtes – nous le sommes tous !

C-Diplo a été inventé par le hobby français. Je ne sais pas exactement quand, mais ma première rencontre avec lui a eu lieu à l'EuroDipCon 1997 à Namur, en Belgique. L'événement en lui-même était plutôt spécial, se déroulant dans la Citadelle au sommet d'une immense colline. Il a un look médiéval vraiment splendide, surplombant la ville qui abrite de splendides boutiques, cafés, marchés, bars, casinos, etc.

Système

Le fonctionnement de C-Diplo est d'attribuer des points à la fin du jeu de la manière suivante :

- 1 point pour jouer : Total 7 points
- 1 point par s.c. : Total 34 points
- 38 points bonus pour le dessus de table : Total 38 points
- 14 points bonus pour la 2ème place : Total 14 points
- 7 points bonus pour la 3ème place : Total 7 points
- Total général : 100 points.

Ouais, 100 points... d'où le nom « C » Diplo. Un peu accrocheur et cool.

Pour les points les plus fins, un 18+ marque 100 points (tous les autres marquant zéro) et les places à égalité partagent les points bonus de manière appropriée. C'est-à-dire que 4 joueurs partageant la 2ème place gagneraient chacun un quart des 14 + 7 points. Aussi simple que cela.

Ce que je voudrais expliquer, c'est pourquoi ce système a été inventé et certains des « biens » qu'il procure. Le « mal » est également assez clair aux yeux de tous !

Avant tout, le système est simple. En fait, aussi simple que cela puisse paraître : tous les jeux ont une valeur de score de 100 et les scores sont faciles à additionner. Cela facilite la vie du directeur du tournoi ; les gens qui, avouons-le, font tout le travail lors des tournois en face-à-face. S'ils font tout le travail, il n'est pas juste que les joueurs se plaignent d'eux parce qu'ils veulent une vie facile !

Deuxièmement, le système est « pur ». Il fonctionne sur le concept des hiérarchies suivantes :

- Une victoire pure et simple vaut mieux que...
- Mieux vaut être en tête du classement que...
- Mieux vaut être ensemble en tête du classement que...
- Arriver 2ème, c'est mieux que....
- Arriver conjointement 2ème etc....

Les fourchettes de points sont les suivantes :

- Victoire totale : 100 points
- Topping table : 45 points minimum – 56 points maximum
- Tableau à égalité en tête (2 joueurs) : 28 points minimum – 39 points maximum
- Arriver deuxième : 19 points minimum – 31 points maximum
- Etc.

Cela rend le but du jeu très simple : pour obtenir le plus de points, il suffit de s'assurer d'avoir plus de centres que les autres joueurs à la fin de la partie. Ainsi, en tête de votre tableau avec seulement 6 centres (contre 5 maximum pour tous les autres) vous rapporte 45 points, tandis qu'une répartition 17/17 vous rapporte 39 points.

Certains joueurs (généralement au Royaume-Uni et aux États-Unis) contesteront cela comme étant faux. « 17 centres c'est bien mieux que 6, quel que soit le système » (d'où la réduction du bonus de 1ère place à 28 pour le tournoi des worldmasters). En effet, oui, c'est dur, mais le point demeure : avec un partage 17/17, vous n'êtes pas en tête de votre tableau !

Donc, ce que fait C-Diplo, très clairement (et purement, qu'on le veuille ou non), c'est de rendre l'objectif très flagrant et évident pour tous dès le début. Rien de tout cela en considérant si vos 16 centres (derrière un 17) marqueront plus de points que le 7 de quelqu'un d'autre en tête de table. Cela dit haut et fort : les joueurs de table obtiennent les points, amen.

Avantages

Ok, donc c'est ça le système, mais comment ça marche (et ne marche pas d'ailleurs) ?

Les tournois français ont tendance à se dérouler soit dans les universités, soit au salon des jeux de la mairie. Dans les deux cas, les non-Dippers sont nombreux et de nouvelles recrues sont disponibles. Qu'attendent les nouvelles recrues d'un jeu ? Bon, je vais vous proposer le jeu français à l'américain et voir ce que vous en pensez :

Les français jouent jusqu'en 1907 et le jeu se termine en 3h30.

Les Américains jouent jusqu'à, quoi, 1915+ et les matchs durent plus de 8 heures (c'est ce qu'on me dit). Le Royaume-Uni joue généralement jusqu'en 1911 ou 1912 et les matchs durent généralement 8 heures, ce qui laisse une heure pour cette « bière du déjeuner » (« allez, mon pote, laisse-moi t'acheter une bière », *signalez les mauvaises pensées*)

Donc, premièrement, vous avez un jeu plus court – qui est attrayant pour le débutant (ou la plupart des débutants en tout cas). Mais là où C-Diplo entre en jeu, c'est comme suit :

Un requin s'allie à un débutant. La fin du jeu arrive et vous terminez le jeu avec 11 centres, le débutant 10. Vous obtenez 50 points, le débutant en obtient 25.

“Ah, juste un centre, j'ai failli gagner !”, s'écrie le débutant avec enthousiasme. « Oui », dit le maître, « vous avez presque gagné – vous avez très bien joué, félicitations. Peut-être que la prochaine fois tu le feras ».

Et ainsi, le débutant est accro – avec cet hameçon, cette ligne et ce plomb « presque, mais pas tout à fait ».

Pendant ce temps, le requin sait depuis le début qu'il n'a pas besoin de poignarder son allié – il suffit d'obtenir un centre de plus ! Il suffit de l'amener sur cette table haute finale, d'où émergera le vainqueur du tournoi (il faut généralement, à partir de 3 ou 4 tours préliminaires, un topper de table et un 2ème, voire parfois deux toppers de table).

Comparez cela aux systèmes de type britannique qui récompensent la « proximité de la victoire ». Les points augmentent selon une échelle non linéaire (centres au carré, ce genre de chose) et chaque centre vaut bien plus de points que le précédent. Ainsi, un 17 vaut plus qu'un 9 et un 8. Bien plus. Et dans ce cas, l'allié doit être poignardé et vous devez saisir son centre. Les débutants s'effacent et se disent « bah, je ne rejoue pas à ça ! »

Donc la première chose qui m'a frappé à propos de C-Diplo n'était pas seulement la simplicité mais aussi le FAIT que les Français ont plus de joueurs que les autres nationalités Dip européennes. Contrairement à la France et à la Suède, ils n'avaient pas de passe-temps postal majeur qui les unissait, et pourtant ils comptaient plus d'acteurs sur le f.t.f. scène. Pourquoi ? Parce que dans l'ensemble, les jeux étaient plus « conviviaux » pour le nouveau venu. Plus de chances de survie et une partie plus courte. Plus de joueurs survivent aux jeux C-Diplo de fin 1907 que tout autre système que je connaisse.

Et puis nous arrivons aux tournois qui, disons, n'utilisent pas C-Diplo, n'ont pas de table finale et disent simplement « les 2 meilleurs résultats comptent ». Combien de fois le gars 2ème ou 3ème à la fin du tournoi pense-t-il « bah – le gagnant a décroché un board vraiment facile ! »

Oui, nous le voyons souvent – et trop souvent, les tournois sont décidés par les tables sur lesquels les joueurs atterrissent.

Il suffit de voir le premier tour du tournoi Worldmasters pour constater que certains joueurs ont un parcours plus facile que d'autres. Donc, ce que fait une table finale (et, Dieu merci, les Worlmasters en ont une !), c'est de dire « ok, vous êtes les sept meilleurs joueurs jusqu'à présent... maintenant allez vous battre entre vous pour que le vrai gagnant ait battu les 6 autres meilleurs joueurs ». Cela ne produit pas de mauvais ressentiment quant à savoir si le gagnant final en valait la peine ou non !

Et comment C-Diplo intervient-il dans tout ça ? Eh bien, d'autres systèmes peuvent récompenser la proximité de la victoire. Un gars décroche une table facile et obtient un 17,56 points. Pendant ce temps, un autre gars décroche une partie difficile, mais la dépasse avec 6,45 points. Pas grand-chose entre les scores car il n'en demeure pas moins que les deux joueurs avaient un point commun : ils ont « mieux » joué (ou plutôt ont obtenu plus de centres) que les 6 autres joueurs dans leurs matchs respectifs.

À mon avis, ce que fait le combo C-Diplo / finale, c'est perfectionner la structure permettant d'empêcher les victoires faciles en tournoi sans affronter des parties difficiles.

Mais bon, tout système de notation qui respecte un classement élevé (c'est-à-dire jouer X tours et

regrouper les 7 meilleurs résultats dans une finale, qui doit produire le vainqueur) obtient tous les points dans mon livre. Vous ne pouvez tout simplement pas récompenser un joueur avec le trophée pour avoir obtenu un tirage au sort contre 6 débutants, pendant que le reste du tournoi transpire du sang contre d'autres requins. Cette méthode n'est rien de moins qu'un pantalon... un pantalon total et absolu !

Inconvénients

Ok, quels sont les inconvénients de C-Diplo ? Lors de l'EuroDipCon 1998, le Royaume-Uni a découvert C-Diplo pour la première fois. Quelques-uns se sont plaints du fait qu'« ils gagnaient leur tables et qu'au cours de la dernière saison, un imbécile a jeté certains de ses centres pour que quelqu'un d'autre soit en tête de la partie. C'est fou, c'est stupide – comment cela peut-il être permis ? Comment se fait-il que je puisse perdre la plupart de mes points en un seul tour juste à cause d'un branleur total et total ?

En effet, comment cela peut-il arriver ?

Eh bien, tout d'abord, je peux vous dire sans exception que la grande majorité de ces pleurnichards n'étaient pas eux-mêmes des vainqueurs de tournois. Il s'agissait principalement de gars qui pourraient normalement terminer entre la 10e et la 30e position d'un tournoi. Ce n'est pas vraiment important, mais les plaintes ne proviennent pas des principaux acteurs. Pourquoi ? Tout simplement parce que les « meilleurs » joueurs ont tendance à adopter l'attitude « ok, c'est le système, je dois adapter ma stratégie et y jouer ». L'un de ces joueurs était Phil Day, vainqueur de la World Dip Con 1. Les résultats de Phil dans ce tournoi (sa première rencontre avec C-Diplo) ont été tout à fait remarquables. Au premier tour, il était 5e sur le tableau, après avoir été poignardé à gauche, à droite et au centre dans une affaire de balance de pouvoir acharnée. Le meilleur joueur de ce match (Steve Jones) avait un centre de plus que les deuxièmes (moi-même, Ivan Woodward et un autre gars)... qui avaient tous le même nombre de centres. Quatre joueurs au centre les uns des autres, et Phil à seulement deux centres du peloton. C-Diplo sous sa forme pure, hein ?

Phil s'est gratté un peu la tête et a dit quelque chose du genre "Je vois que je vais devoir comprendre ça". Au deuxième tour, il a obtenu les points bonus pour la 3e place de son jeu, au troisième tour, il était deuxième et au quatrième tour, il était en tête du classement.

Non pas que cela dise tout, mais cela indique qu'un joueur de qualité apprend un nouveau système et y joue. Mais en fin de compte, Phil a également déclaré qu'il préférerait d'autres systèmes. Assez juste.

Donc, les gars qui gagnaient et se faisaient jeter des centres par d'autres gars pour leur faire perdre le match... pourquoi ? Pourquoi quelqu'un jetterait-il des centres pour vous empêcher de gagner ? Euh, laissez-moi voir maintenant, est-ce possible que ce soit parce que vous avez été « moins diplomate » que le gars qui a finalement pris la tête du conseil d'administration ? J'ai soumis cette idée à l'un des pleurnichards et la réponse a été « non, j'ai été parfaitement diplomate. C'est juste que ce branleur total est allé jeter le jeu sans raison !! Cela fait du jeu une loterie !! C'était un imbécile total et je ne jouerai plus jamais ce type !!!"

Hmm, c'est de la diplomatie pour vous et je reste sur mon cas.

Le fait est que les joueurs ne lancent pas de partie s'ils pensent que vous avez bien joué et que vous avez été le plus diplomate du plateau. Et cela me ramène au fait que les plus gros reproches

provenaient de ceux qui étaient les moins susceptibles de remporter un tournoi.

Jeu en alliance & equilibre des forces

Passons à autre chose, l'une des choses pour lesquelles je félicite également C-Diplo est le jeu en alliance.

D'une manière générale, il n'y a rien de pire que d'être dans un jeu où deux joueurs s'allient jusqu'au bout, effacent le plateau et vous en êtes le destinataire. Avec C-Diplo (et je parle ici de manière générale, il y a beaucoup d'exceptions !), dès qu'une alliance se met en place, les autres se liguent contre elle, les divisent et le jeu s'équilibre à nouveau. Un jeu inhabituel, peut-être, mais dans lequel il est difficile de se lancer dans la course.

Pour finir, permettez-moi de vous faire une comparaison.

D'une part, C-Diplo produit généralement des jeux dans lesquels les joueurs maintiennent l'équilibre des pouvoirs. Un gars se faufile devant, d'autres le ramènent à sa taille. Ce faisant, un autre gars se faufile et les autres le ramènent à sa taille. En conséquence, un troisième joueur se faufile en avant, et il est de nouveau ramené à sa taille. Finalement, après une limite de jeu convenue (19XX), le jeu se termine et le joueur avec le plus de centres remporte la part du lion des points. Souvent, c'est celui qui a commencé le plus mal et qui a été attaqué en 1901 ou 1902 !

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=scorage:commentaire:c-diplo_saint_ou_pecheur

Last update: **2024/01/10 07:03**

