

BROUILLON A TERMINER

[Start](#) [Les Lignes d'impasse](#)

Les Lignes d'impasse dans Le Guide du joueur

Le Guide du joueur pour la diplomatie (2e édition, mars 1979) de **Rod Walker** contient un chapitre sur les positions d'impasse, reproduit ici (le livre est actuellement épuisé et difficilement accessible). Il définit une position d'impasse et la classe en six grandes catégories (de 1 à 6), qui ont été recoupées avec d'autres articles.

Introduction

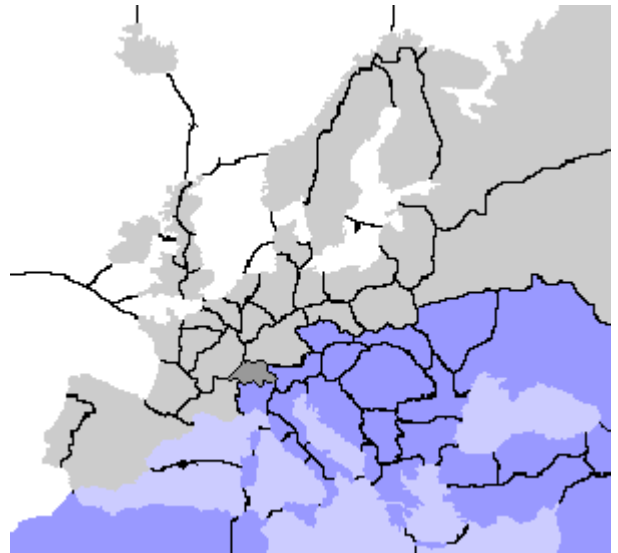
Une impasse est une position sur le plateau qui empêche toute avancée de l'ennemi. Une ligne d'impasse est une ligne d'unités dont aucune ne peut être délogée par une combinaison d'attaques et de soutiens adverses.

Dans le commentaire suivant, une « ligne d'impasse » est également définie comme suit :

La ligne ne compte pas plus de 17 unités, contenant pas plus de 17 centres (et pas moins de centres que d'unités). La ligne est tenue par un ou plusieurs joueurs contre une alliance de deux joueurs ou plus (qui contrôlèrent alors 17 centres et unités ou plus). Il n'y a pas d'unités ennemies derrière la ligne et l'ennemi n'a pas la capacité de construire une telle unité. Les premières positions d'impasses connues ont été publiées dans *Wild 'n Woolly* en 1966. Depuis, plusieurs dizaines de lignes de ce type ont été découvertes et publiées. Six positions de base et certaines de leurs variantes sont présentées ci-dessous.

Dans de nombreux cas, la position sera valable qu'il s'agisse d'une armée ou d'une flotte. Dans ce cas, l'abréviation « U » (pour « unité ») sera utilisée à la place de « A » ou de « F ».

Position 1

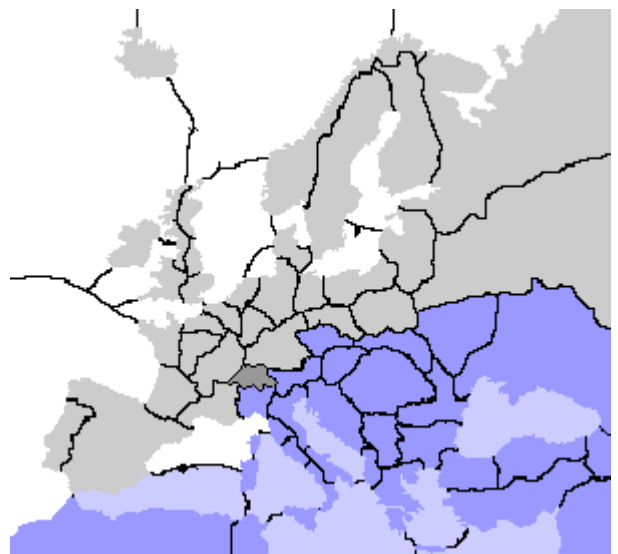


- Centres : Turquie, Sébastopol, Balkans, Autriche, Italie, Tunis. (15)
- Unités : A Sev, A Ukr, A Gal, A Bud (ou Vie ou Rum), A Boh, A Trl, F Pie, F Lyo, F Wes, F Naf. (10)
- Ordres : A Sev S Ukr; A Bud S Gal; A Trl S Boh ; F Pie S Lyo; F Naf S Wes.

Découverte par Conrad von Metzke en 1966, cette position n'utilise que 10 unités pour tenir près de la moitié du plateau (15 centres). L'armée de Budapest pourrait tout aussi bien être à Vienne ou en Roumanie. Cependant, réduire le nombre de centres couverts nécessite, paradoxalement, une augmentation du nombre d'unités. Certaines positions de 13 et 14 unités peuvent être tenues. (Voir Position 4 ci-dessous.)

NB : Voir « Minimal Southern Stalemate Positions » d'Eric Verheiden qui décrit six variations de 13 unités sur cette position qui tiennent encore toute l'Italie.

Position 1a



- Une variante de ce poste ne nécessite que 3 flottes : F Naf, F Wes et F TyS. F Pie devient A Pie ; et nous devons ajouter A Tus.

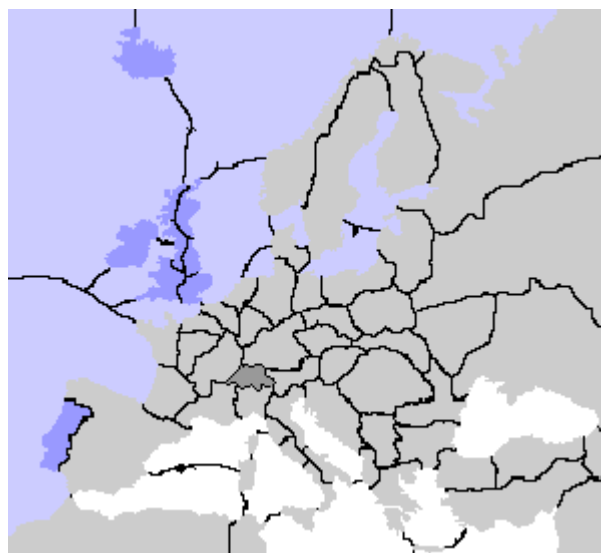
- Les ordres révisés pour cette portion de la ligne : F Wes H, F NAF S Wes, F TyS S Wes, A Pie H, A Tus S Pie

Ici 11 unités abritent encore 15 centres.

Dans ces positions, l'Est contrôle toute l'Italie. On a affirmé qu'une impasse orientale était impossible sans toute l'Italie (John Beshera, 1971), mais c'est une erreur. Karl Pettis et d'autres ont depuis relevé des positions ne contrôlant qu'une partie de l'Italie ; il existe des lignes d'impasse possibles ne contrôlant que Venise, ou seulement Naples, ou Venise/Rome, Naples/Rome, ou même Venise/Naples. (Voir la position 6 pour une impasse orientale sans aucun centre italien.)

NB : Voir « Fundamental Stalemate Positions, III » de John Beshera pour plusieurs de ces variations.

Position 2

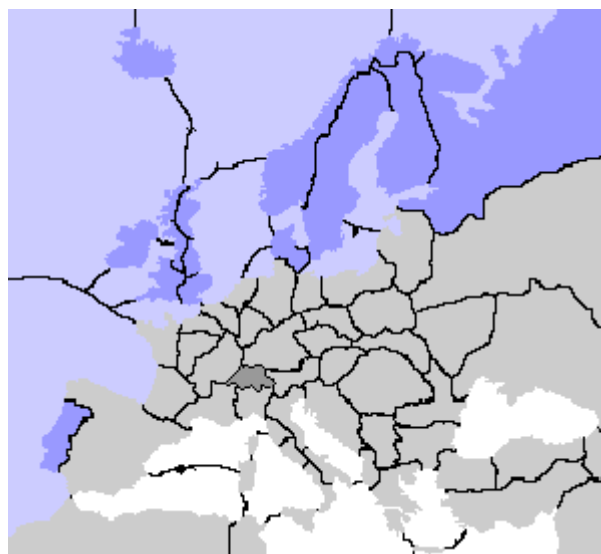


- F Mid H, F Por S Mid, F NAT S Mid.

Ce phénomène a été observé pour la première fois par John McCallum en 1966. Il utilise trois unités pour bloquer la sortie de la Méditerranée. Il détient quatre centres (Angleterre et Portugal). F NAT pourrait être Iri ou Eng.

L'Angleterre (ou une puissance qui la détient) peut maintenir cette position indéfiniment dans certaines circonstances. L'ennemi doit être une puissance du Sud (Autriche, Italie ou Turquie). Les puissances atlantiques (France, Allemagne, Russie) ont été éliminées ou sont alliées. Il n'est pas impossible qu'une partie se termine ainsi : supposons, par exemple, que deux puissances du Sud aient envahi le plateau. Leurs armées occupent toute l'Europe. Cependant, leurs flottes sont bloquées en Méditerranée et ne peuvent en sortir. Elles détiennent 30 centres (15 chacun, ou peut-être 14-16 ou 13-17). Aucune ne peut gagner sans poignarder l'autre. C'est une arme de négociation puissante entre les mains de l'Angleterre.

Position 2a



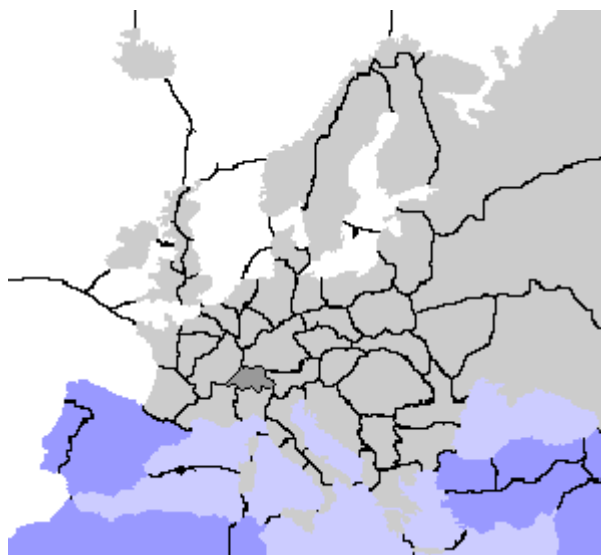
Dans une variante de cette position, l'Angleterre peut détenir 8 centres avec 6 unités. Ici, la Russie pourrait encore être dans la partie, à condition qu'elle n'ait pas de flotte au Nord.

- Au Sud : la configuration est identique à la position 2.
- Au Nord : U Den H, U StP H, F Bar S StP.

Cette position laisse à l'Angleterre deux unités supplémentaires pour harceler l'ennemi, envisager une expansion ou exploiter les attaques adverses. Elle peut être étendue à la France, à la péninsule Ibérique, à la Belgique, aux Pays-Bas et à certaines régions d'Allemagne. Un grand nombre de positions ainsi créées couvrent 14 à 16 centres. Nombre d'entre elles prennent en compte les flottes ennemies au Nord. (Voir la position 5b pour un exemple.)

NB : Voir « A Series of Progressive Northern Stalemate Positions » de Robert Bryan Lipton pour un développement complet de cette progression vers 17 centres.

Position 3

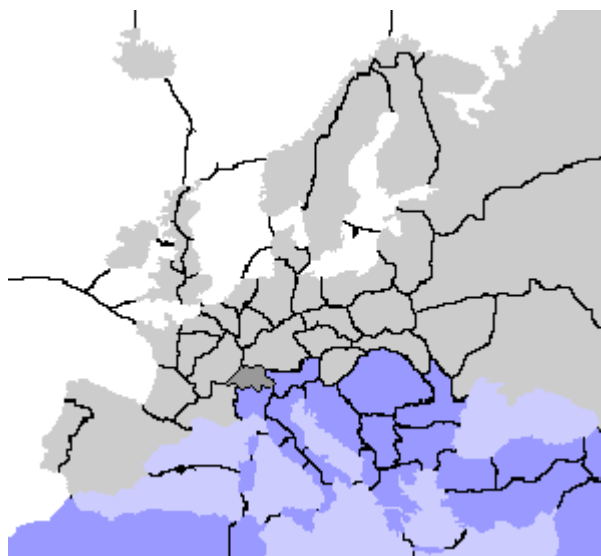


- U Arm H, U Con H, U NAf H, U Spa H, U Por S Spa, F Wes S Spa.

Cette position inhabituelle comprend six centres (Turquie, Ibérie, Tunisie). L'ennemi est vraisemblablement une alliance anglo-allemande qui a dominé le reste de l'échiquier. Elle ne tiendra pas si une flotte ennemie est présente en mer Noire ou en Méditerranée.

NB : Voir « A Series of Progressive Southern Stalemate Positions » de Robert Bryan Lipton pour un développement complet de cette progression vers la péninsule italienne et en Autriche. Plusieurs de ces positions occupent Marseille et Trieste, de sorte que l'alliance ennemie pourrait potentiellement inclure une France ou une Autriche active.

Position 4



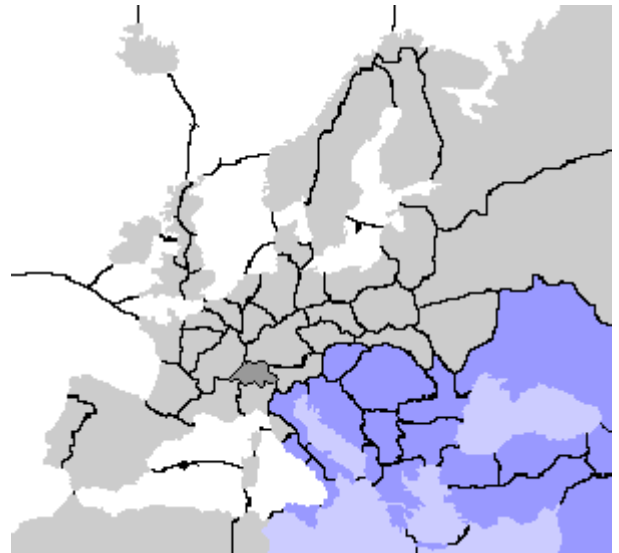
- U Arm H, U Rum H, U Bul(ec) S Rum, F Bla S Rum, A Bud H, A Ser S Bud, A Trl H, A Tri S Trl, A Ven S Trl, F Wes H, F NAf S Wes, F Lyo H, F Pie S Lyo.

Il s'agit de la position 1 réduite à 13 centres (Italie, Turquie, Balkans, Tri, Bud, Tun). Il existe des variantes où Vie ou Sev pourraient être ajoutés pour obtenir 14 centres, et une variante où les deux

seraient ajoutés et Tun serait omis.

NB : Voir « Minimal Southern Stalemate Positions » d'Eric Verheiden examine ces variations et d'autres sur ce thème.

Position 4a



Dans le dernier cas, la position autour de l'Italie devient :

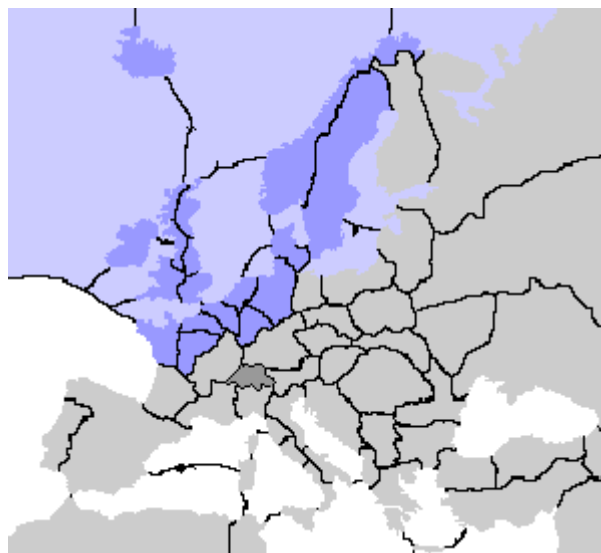
- F Ion H, F Gre S Ion, U Rom H, U Nap S Rom, U Ven H, U Apu S Ven, F Adr S Ven.

Avec quelques ajustements, dont U Ven S Tri, la puissance orientale pourrait conserver Vienne et Budapest sans conserver le Tyrol, la Bohême ou la Galicie.

NB : Voir :

- la deuxième partie de « A Series of Progressive Southern Stalemate Positions » de Robert Bryan Lipton pour plus de détails sur cette position.
 - Ainsi que « Fundamental Stalemate Positions, III » de John Beshera détaille des positions connexes qui ne concernent que certaines parties de l'Italie, mais qui s'étendent à la Russie et à l'Allemagne.
-

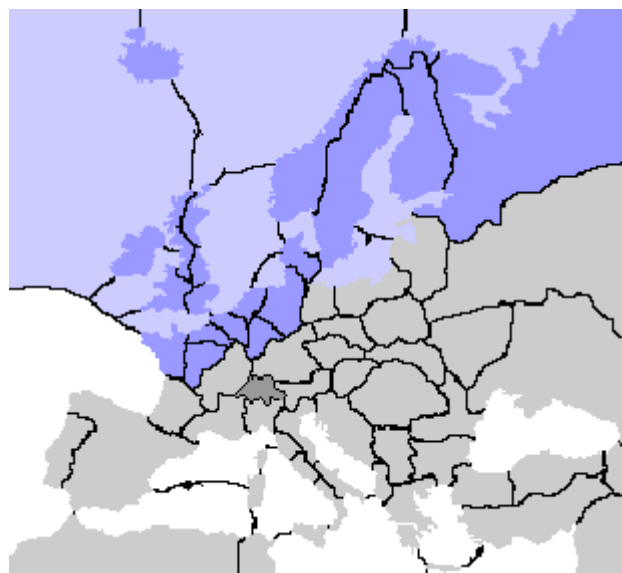
Position 5



- U Nwy H, U Swe S Nwy, F NAt H, F Iri H, U Bre H, F Eng S Bre, A Bur H, A Par S Bur, A Bel S Bur, U Kie H, A Ruh S Kie.

Cette position détient 11 centres contre toute puissance du Sud. Aucune flotte ennemie ne peut se trouver au Nord, ce qui signifie que la Russie est éliminée.

Position 5a



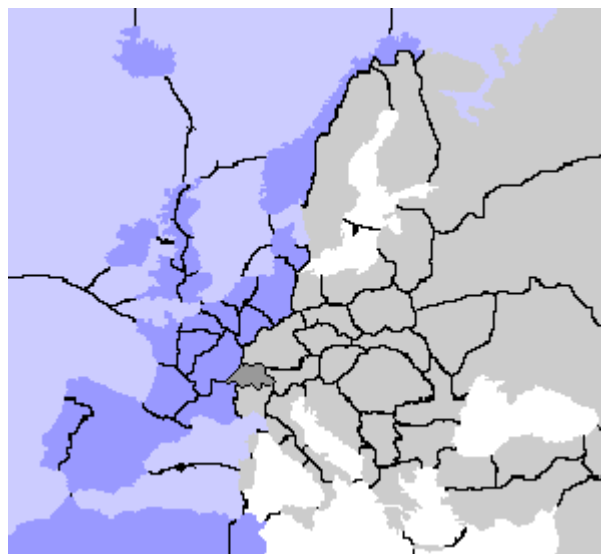
Si la Russie est toujours active, il existe une position de 11 unités qui comprend 12 pivots.

- Retirez U Swe et ajoutez U StP.
- Ensuite : U StP H, U Nwy S StP.

Il existe plusieurs variantes de cette position.

NB : Voir « Northern Stalemate Positions » d'Eric Verheiden pour plus de variations, y compris des extensions en Russie.

Position 5b

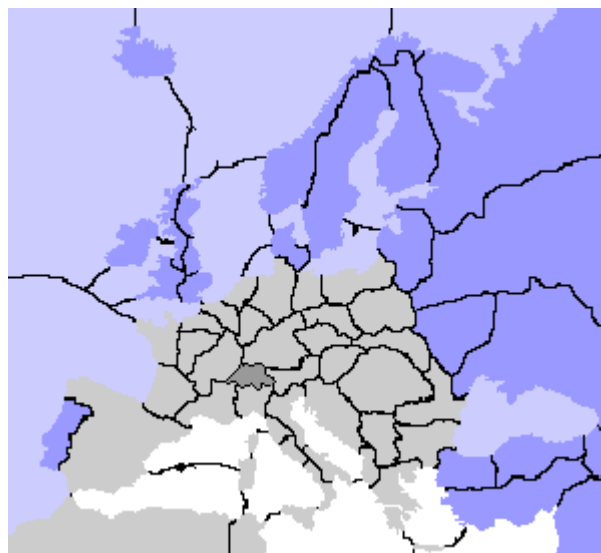


- U Nwy H, F Bar S Nwy, F Ska S Nwy, U Kie H, U Hol S Kie, A Ruh S Kie, U Den H, F Hel S Den, A Bur H, F Lyo H, F Mar S Lyo, F Wes S Lyo, U Tun H, U Naf S Tun.

Cette position nord typique comporte 14 centres. L'opposition pourrait disposer de flottes à StP, Swe, Bal et/ou Ber sans pouvoir s'échapper. Tunis doit être tenue, sinon la Méditerranée serait perdue. Des variantes de cette position peuvent comporter jusqu'à 17 centres.

NB : Voir « Western Stalemate Positions » d'Eric Verheiden pour de nombreuses variantes, y compris des extensions en Italie.

Position 6

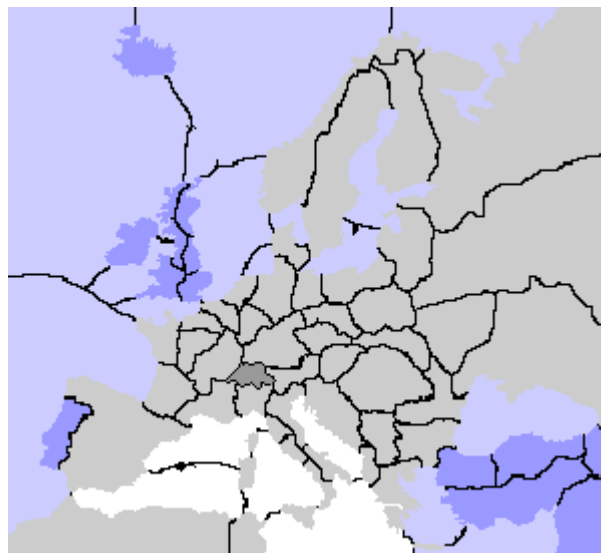


- U Den H, U StP(sc) S Lvn, F Mid H, F Por S Mid, F NAt (ou Iri ou Eng) S Mid, U Con H, F Bla (ou U Ank) S Con, U Syr H, U Smy S Smy, A Ukr H, A Mos S Ukr, A Sev S Ukr.

Cette position est celle dans laquelle la Russie (sans Varsovie) peut se retrouver dans l'impasse avec 13 centres. La Russie est la seule puissance capable d'éliminer l'Angleterre et la Turquie et de disposer de flottes au Nord et au Sud : une condition essentielle pour cette position. Cette position pourrait également s'étendre (à Varsovie, en Bulgarie et en Roumanie), ou se contracter de diverses manières.

NB : Voir « A Progressive Series of Asymmetrical Stalemate Positions » de Robert Bryan Lipton pour un développement complet des variations.

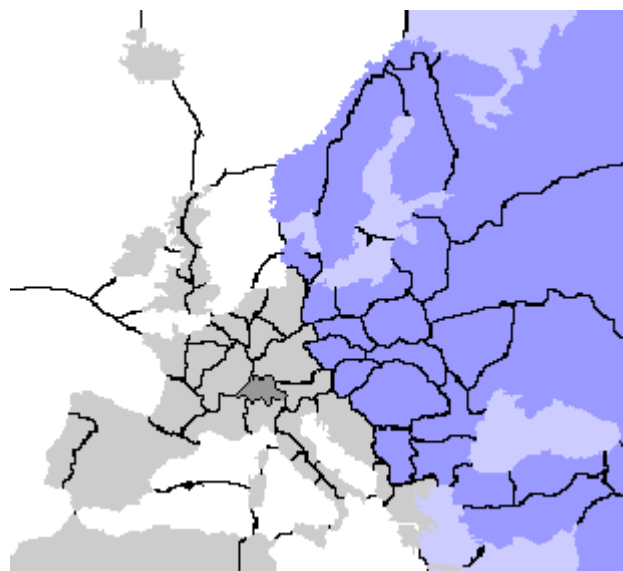
Position 6a



- F Mid H, F Por S Mid, F NAt (ou Iri ou Eng) S Mid, F Aeg H, F Con S Aeg, F Eas S Aeg, U Arm H.

Il s'agit de la contraction minimale de la position 6. L'une des quatre unités du Sud est approvisionnée par un centre au Nord. Bien que la Russie soit pratiquement la seule puissance à pouvoir réaliser cette configuration, elle est désormais entièrement centrée sur les deux puissances d'angle. Bien entendu, il ne peut y avoir de flottes ni au Nord ni en mer Noire. (Cela signifie que la coalition à laquelle la Russie serait confrontée serait l'Autriche et l'Italie.)

Position Est



La seule ligne significative non couverte dans cet article est la ligne orientale détaillée dans « Eastern Stalemate Positions » d'Eric Verheiden. Ces positions utilisent la Turquie, la Russie et la Scandinavie comme base pour s'étendre dans certaines parties de l'Autriche et de l'Allemagne. Ces positions ont tendance à être très grandes - toutes les positions cataloguées détiennent 16 ou 17 centres

Conclusion

La liste des positions en impasse est, au mieux, fastidieuse. On est tenté de se demander à quoi bon tout cela ? La réponse est peut-être qu'une impasse est la meilleure alternative si l'on ne peut pas gagner, ou peut-être pas. Chaque partie développe son propre caractère. La décision d'un joueur d'être intéressé par une impasse dépend de son opinion sur la partie dans son ensemble et sur les autres joueurs. Peut-être préférera-t-il terminer deuxième. Peut-être même préférera-t-il être éliminé pour contribuer à un résultat particulier. Il est absurde d'insister sur l'existence d'un seul objectif « meilleur » en diplomatie. Chacun a ses propres priorités et tenter de les intégrer toutes à son propre modèle relève de l'étroitesse d'esprit.

Cependant, il est essentiel d'être conscient des lignes de blocage potentielles pour jouer efficacement, surtout en tournoi ou en match par correspondance. Une ligne de blocage constitue une position de force, et la menace d'un blocage est une arme diplomatique redoutable. D'un côté, une alliance gagnante peut être brisée par une opposition qui peut forcer un blocage.

D'un autre côté, une petite puissance peut exploiter son impasse pour négocier avec les autres. Une situation stratégique peut souvent se traduire par une impasse pour un camp et une percée pour l'autre. Chacun devrait être prêt à payer le prix fort pour une alliance. Une petite puissance qui contrôle une position clé peut être en mesure de négocier efficacement pour elle-même.

Les impasses sont souvent difficiles à résoudre et souvent complexes sur le plan tactique (si une alliance est impliquée en défense). Pour ces raisons, les joueurs peuvent être tentés d'y consacrer plus de temps qu'ils n'en valent la peine. Une impasse est, après tout, une sorte de dernier recours. C'est le dernier recours d'une grande puissance qui ne peut l'emporter, ou d'un ou plusieurs joueurs qui ne peuvent empêcher une victoire imminente d'une autre manière.

Comparé à une partie libre où la situation est flexible, un match nul est ennuyeux et sans intérêt. La plupart des parties nulles surviennent parce qu'une faction s'est « retranchée ». En fin de compte, cela représente l'échec et l'effondrement ultimes de la diplomatie. Pourtant, un match nul est parfois préférable à toute autre alternative. Un joueur de diplomatie alternatif doit être prêt à utiliser sa connaissance des matchs nuls chaque fois que nécessaire.

From:

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

Permanent link:

<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=strategie:stalemate:gg2&rev=1746232394>

Last update: **2025/05/03 00:33**

