

BROUILLON A TERMINER

Start Les Lignes d'impasse

L'impasse dynamique

The Dynamic Stalemate (**Robert Bryan Lipton**) / Réimprimé de Graustark 316, 24 août 1974.

L'année dernière, j'ai reçu une lettre de Douglas Reif, datée du 8 octobre 1973.

Il y exposait une position qui, selon lui, utilisait un concept novateur pour les situations d'impasse. Dans sa position, certaines unités doivent être actives, et non statiques, pour maintenir l'impasse. Quelques semaines plus tard, nous avons convenu de qualifier ces positions de « dynamiques », par opposition aux autres situations d'impasse « statiques », où toutes les unités tiennent ou soutiennent.

Quelques semaines plus tard, j'ai parlé avec John Beshera de la lettre de Doug.

Il a dit qu'il supposait que les impasses dynamiques étaient plutôt évidentes. Lorsque j'ai fait remarquer que je n'avais pris connaissance que récemment de l'existence de règles générales pour formuler les impasses, il a répondu : « Eh bien, si vous ne les connaissez pas, il est possible que presque personne ne les connaisse. » Nous avons ensuite discuté des situations dans lesquelles les impasses dynamiques se produisent.

L'idée de base est relativement simple. Normalement, les impasses sont obtenues par la présence d'unités dans des zones ennemies et par la capacité de les soutenir, si nécessaire, avec des forces suffisantes pour empêcher leur déplacement. En réalité, il n'est pas obligatoire d'occuper les espaces ; il suffit d'empêcher l'ennemi de le faire.

Considérez par exemple cette impasse statique :

Position 1

- Centres : Ank, Con, Por, Spa, Smy, Tun. (6)
- Unités : A Arm, A Con, A NAF, A Por, A Spa, F Wes. (6)
- En ordonnant A Por et F Wes S Spa, cette ligne tient lorsqu'il n'y a pas de flotte ennemie en Méditerranée ou en mer Noire. Pour devenir dynamique, supposez que Arm, Con, NAF et Spa sont vacants avec les centres de ravitaillement toujours en votre possession, et retirez ces unités ; ajoutez F Lyo, A Smy, A Syr et A Tun.
- En ordonnant A Por et F Wes S Lyo-Spa(sc), A Tun-NAF, A Smy-Con et A Syr-Arm, les mêmes espaces sont contrôlés avec le même nombre d'unités maintenant l'impasse. Évidemment, lorsque l'ennemi ne parvient pas à s'opposer à une unité dynamique, l'unité revient à la position statique. Dans cet exemple dynamique, F Lyo-Spa(sc) ou A Tun-NAF doit réussir.

Souvent, les critères d'une impasse dynamique sont les suivants : examinez chaque unité en situation d'impasse statique qui tient. Si, derrière les lignes de la puissance en situation d'impasse, un espace vacant borde l'unité en position d'impasse, celle-ci est placée dans cet espace adjacent, laissant l'espace vacant. L'unité se déplace ensuite vers l'espace d'origine et, si nécessaire, est soutenue par

les unités soutenant la position initiale. Ainsi, plusieurs unités actives peuvent être engagées dans une impasse dynamique.

Un autre type d'impasse dynamique est obtenu de cette manière :

Position 2

- Centres : Edi, Lvp, Lon, Por (4).
- Unités : F Mid, F NAT, F Por. (3)
- En supposant qu'il n'y ait pas de forces adverses à l'Ouest (hein ? Il se déplace sûrement vers le Nord/Est, car il y est extrêmement vulnérable. Lorsque F Por est retiré avec F Eng et F Iri ajoutés, un type de position dynamique différent est créé car quatre unités au lieu de trois sont nécessaires pour maintenir les mêmes espaces. Les ordres sont : F Mid-Por, F Eng et F Iri S Nat-Mid. (Une fois de plus, si une flotte adverse est présente en Gas, Mid peut être prise).

Dans l'impasse dynamique précédente, le processus de découverte consiste à rechercher les unités en impasse statique limitrophes d'une unité ennemie. Si l'unité qu'elle soutient est bordée par deux espaces libres derrière la ligne d'impasse, retirez l'unité en première ligne face à l'ennemi unique ; ordonnez à l'unité de soutien de se rendre dans l'espace désormais libéré ; puis faites entrer une autre unité disposant d'un soutien suffisant pour repousser les forces ennemies attaquant l'espace libéré. Ainsi, ce type d'impasse dynamique évolue. Dans l'exemple 2, il est intéressant de noter que lorsque F Mid est transféré à F Eng, les mêmes espaces sont à nouveau imprenables avec trois unités.

La totalité des positions dynamiques n'est pas quelque chose d'évident pour quelqu'un qui est expert dans le raffinement des tactiques, mais c'est un travail d'amour – avec un peu de chance et beaucoup de persévérance.

John Beshera a rédigé un addendum à ce sujet. Il affirme que « dans des situations exceptionnelles où le soutien d'une unité adverse est susceptible d'être coupé », une situation dynamique peut nécessiter moins d'unités qu'une position statique comparable, mais ne donne aucun exemple. Je me demande cependant : si le mouvement dynamique ne rencontre aucune opposition et qu'il réussit, la nouvelle position statique nécessitera l'unité supplémentaire. Que se passe-t-il s'il n'y en a pas sur place ? La ligne s'effondre a-t-elle alors ? Beshera affirme également qu'il existe des positions où l'impasse doit être dynamique. L'exemple qu'il donne est celui de la position 3 des impasses occidentales , où une flotte ennemie à Berlin nécessite un Kie-Ber.

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=strategie:stalemate:impasse_dynamique&rev=1746373304

Last update: 2025/05/04 15:41

