

Ouverture Moderne : Egypte

Alexandrie renaît de ses cendres

L'Égypte dans la variante moderne



Article de stratégie sur les ouvertures de la variante **Moderne** de Diplomacy signé par Vincent Mous & Rick Desper publié initialement dans *"The Pouch"*

Introduction

Ceci est le troisième article de ma série continue sur la variante moderne. Dans le premier article, vous avez eu une introduction à la variante Moderne (jouée sur la carte moderne, disponible ici dans *The Pouch*), ainsi que quelques informations sur la façon de commencer à y jouer, et dans l'article précédent, j'ai discuté les différentes tactiques et stratégies d'ouverture pour la Grande-Bretagne. Depuis ce moment, le nombre de parties modernes actives est passé de 15 à 23 (avec deux supplémentaires en attente de réanimation du juge USCA blessé), et le premier partie moderne est terminé ! Blitz, un match NMR, sans presse, d'une durée de 12 heures, s'est terminé par un match nul à trois entre la Grande-Bretagne (Mikko Laitinen), l'Égypte (Erik Stensland) et la Pologne (Joseph W. Carl, Jr.) en 2017. Il y a il n'y a pas encore eu de victoire en solo ; pensez-vous pouvoir relever le défi ?

Eh bien, revenons à l'article... Cette fois, nous nous intéresserons à l'Égypte ! Toby Tyrell, qui a attribué à chaque puissance de la variante Moderne une note de un à dix pour son potentiel dans un match sans presse, a classé l'Égypte troisième (avec une note de huit), à peine derrière la Grande-Bretagne.

Cette fois, nous avons un plaisir supplémentaire dans la mesure où Rick Desper a fourni un traité complet donnant ses réflexions sur l'Égypte !

Dans cet article, comme je l'ai fait pour la Grande-Bretagne, je donne une liste des différentes ouvertures utilisées pour l'Égypte dans les jeux modernes joués jusqu'à présent, ainsi que quelques autres qui pourraient être intéressantes. Comme je suis l'arbitre de nombreuses parties de modernes, et un observateur dans bien d'autres, j'ai demandé aux joueurs leur avis sur les stratégies des différents pouvoirs dans la variante moderne, mais aussi de proposer quelques ouvertures et de leur suggérer un nom - le nom gagnant et le nom de la personne qui propose apparaissent à chaque ouverture.

Liste des ouvertures pour l'Égypte

Lion du désert

- A ASW - SAE
- F CAI S ALE - EME
- F ALE - EME

Simon Withers écrit : « Forcer la Méditerranée orientale augmente les options offensives de l'Égypte contre la Turquie à l'automne. La Méditerranée orientale est attaquée par Alexandrie, laissant le Caire libre de prendre Israël à l'automne, tandis qu'Assouan cherche une construction en Libye. »

Gambit tunisien

- A ASW - SAE
- F CAI - ISR
- F ALX - MLI

Offensive méditerranéenne

- A ASW - SAE
- F CAI - ISR
- F ALE - EME

Selon **Simon Withers**, cette ouverture "perd une chance en Arabie Saoudite pour une chance peut-être moindre en Libye, mais prend Israël et défend la Méditerranée orientale. Si la Méditerranée orientale rebondit, Israël peut soutenir cette initiative à l'automne".

Craig Thomson estime qu'il s'agit de "l'ouverture la plus sûre de l'Égypte. Deux constructions garanties et la possibilité de poignarder la Turquie ou de couper ses constructions ou au moins de rebondir et d'empêcher sa propriété de la Méditerranée orientale... La Méditerranée orientale est garantie à l'automne".

Rouleau compresseur Austral (Craig Thomson)

- A ASW - SAE
- F CAI - MRO.
- F ALE - CAI

Craig Thompson appelle cela la "meilleure ouverture de l'Égypte. Trois constructions possibles mais ouvertes à un coup de poignard turc... Idéal avec une alliance turque".

Stephen Breininger, quant à lui, argumente comme suit : « Le problème en essayant de rassembler trois centres d'approvisionnement, c'est que cela laisse vos forces aux mauvais endroits. Une armée en Libye ; beurk ! Il faudrait deux ans pour la déplacer là où elle doit être. (attaquant la Turquie). Et

une flotte en Arabie Saoudite ; presque aussi mauvaise. Et considérez comment ce jeu s'effondre si la Turquie décide de déplacer sa flotte vers la Méditerranée orientale.

Rick Desper intervient, notant qu'«*en fait, ce qui est bien avec une armée en Libye, c'est que vous aurez de grandes contre-attaques même si vous êtes délogé. Le problème est qu'il vous faut vraiment trois armées à l'Est*».

Trident du Moyen-Orient

- **A ASW - SAE.**
- **F CAI - MRO.**
- **F ALE - EME**

Simon Withers note que cette ouverture n'est «*pas si anti-turque avec le déplacement d'une seule flotte sur la Méditerranée orientale. Elle pourrait être purement défensive, [mais reste] une ouverture potentiellement dangereuse. Une seule entre Israël et l'Arabie Saoudite est garantie, mais la chance d'un trois est là.*

Offensive turque

- **A ASW - CAI**
- **F CAI - EME.**
- **F ALE S F CAI - EME**

James Gemmill estime que cette ouverture «*ne doit être utilisée que si vous savez que la Turquie est hostile et que vous sentez que le contrôle de la Méditerranée orientale est primordial pour la survie, ou du moins pour sa vacance. L'armée au Caire peut être convoyée si la possibilité se présente. lui-même, ou peut se déplacer en Israël pour obtenir la construction. Très défensif.*

Gambit méditerranéen

- **A ASW - CAI**
- **F CAI - EME**
- **F ALE - MLI**

Le Sphinx (James Gemmill)

- **A ASW - CAI**
- **F CAI - MRO**
- **F ALE - SAE** (Variante du désert)
- **F ALE - MLI** (Variante navale)

James Gemmil pense que cela «*deviendra probablement l'ouverture égyptienne la plus courante, car elle permettra de saisir le plus grand nombre de SC la première année. Cela apaisera la Turquie et l'Italie car cela peut être interprété de plusieurs manières diplomatiques. Offre une grande flexibilité diplomatique. Faible si la Turquie s'ouvre à la Méditerranée orientale, [car cela] peut vous faire perdre 2 builds dans la défense de vos SC d'origine.*

Défense au Moyen-Orient

- A ASW - CAI
- F CAI - MRO
- F ALE - EME

Simon Withers commente que cela *"renonce à la possibilité pour la Libye d'en garantir une en Israël ou en Arabie Saoudite, et envoie également davantage d'unités en Turquie, ce qui est probablement une bonne chose"*.

Stephen Breininger déclare : *« Au printemps, si votre flotte rebondit avec la flotte turque en Méditerranée orientale, vous venez de vous sauver d'une invasion turque. Il y a de fortes chances que vous naviguiez en toute sécurité vers la Méditerranée orientale. " J'attaquerais la Turquie. Si vous avez de la chance, vous vous glisserez soit à Adana, soit à Izmir. Je baserais cette décision sur l'emplacement des troupes turques. "*

La Pyramide (James Gemmill)

- A ASW - CAI
- F CAI - EME
- F ALE - SAE

James Gemmill remarque que *« cette ouverture est faible si la Turquie s'ouvre également à la Méditerranée orientale, mais peut offrir une flexibilité pour l'automne si vous surprenez le Turc. Notez la possibilité d'un convoi depuis le Caire, même si cela constitue certainement un risque. Vous gagnerez deux builds.*

Lion de mer

- A ASW - ALE
- F CAI S F ALE - EME
- F ALE - EME

Simon Withers note que le Lion de Mer *« donne une position défensive identique [au Lion du Désert], mais abandonne la possibilité d'une poussée plus forte en Libye pour une poussée plus forte en Turquie. Le Caire peut prendre Israël, tandis qu'Alexandrie est convoyée à travers la Méditerranée.*
»

Stratégies

Stratégie pour l'Égypte dans les jeux modernes La position de l'Égypte en mode moderne est similaire à celle de la Turquie dans le jeu standard. Il détient un coin de la carte facilement défendable, a relativement peu de voisins (Turquie et Italie) et n'a pas à se soucier de son dos. L'Égypte peut choisir de commencer avec quelques gains faciles qui ne lui feront ni ennemis ni amis. Sa relation amour-haine avec la Turquie est même similaire à la relation Turquie-Autriche dans le jeu

standard. Il existe cependant quelques différences. Dans le monde moderne, l'Égypte a plus d'opportunités de croissance dès la première année, pouvant doubler de taille. D'un autre côté, le grand nombre de centres qu'il faut prendre pour gagner en Modern fait d'une position de corner un handicap plus sérieux pour la croissance. L'Égypte est également assez vulnérable face à la Turquie la première année et une attaque turque surprise, même si elle n'est pas immédiatement fatale, ferait de l'Égypte une adversaire également dans les premières années, voire pendant toute la partie. Si elle est combinée à une Italie hostile, une sortie rapide du jeu est une forte possibilité. Heureusement, la principale différence entre le moderne et le standard réside dans le nombre de puissances, et l'Égypte peut généralement compter sur l'un des nombreux voisins de l'Italie pour s'occuper, ainsi que sur l'aide de l'Ukraine ou de la Russie contre la Turquie.

Lors de la première saison en Égypte, vous serez confronté à deux décisions importantes : comment concilier sécurité et croissance, et comment vous positionner pour la deuxième année et les années suivantes. La décision entre sécurité et croissance est essentiellement un compromis : sécurité ou croissance. La sécurité signifie avant tout empêcher la Turquie d'entrer dans la Méditerranée orientale, qui borde deux de vos centres d'origine et Israël. Un rebond ici en vaut la peine, mais vous donne une construction de moins possible - peut-être deux de moins si la Turquie déplace son armée à Adana pour vous empêcher de prendre Israël ou l'Arabie Saoudite à l'automne. Si vous déménagez en Méditerranée orientale. et la Turquie ne le fait pas, vous pouvez toujours vous diriger vers Israël et obtenir toujours trois constructions si vous déplacez le Caire vers la mer Rouge et Assouan vers le Sahara oriental. Cela pourrait aider à arranger les choses avec la Turquie, mais cela vaut peut-être la peine d'essayer de capturer l'un de ses centres d'origine - toujours un risque car un rebond signifie une Turquie en colère et une construction de moins pour vous.

Votre sécurité après la première année est une préoccupation secondaire pour vous. Si la Turquie est hostile et envoie une flotte vers le sud, elle peut toujours facilement obtenir 3 builds avec ses autres unités. Pendant ce temps, vous il vous limite à deux maximum. Cela signifie que vous pourriez faire face à un géant de sept unités au nord tout en n'ayant que 4 ou 5 unités vous-même ! Une bataille de David contre Goliath ! La meilleure défense peut alors être une bonne attaque la première année. Vous pouvez subvenir à vos besoins en Méditerranée orientale. dès le départ, et lancez une attaque sur le sud de la Turquie avec votre flotte ou même y convoiez votre armée. Vous pourriez également déménager en Méditerranée orientale. et Israël avec vos flottes, et soutenez-vous dans la Méditerranée orientale. à l'automne si vous n'y êtes pas parvenu au printemps. Malheureusement, cela implique de renoncer à une certaine croissance pour un meilleur potentiel d'attaque la deuxième année. Mais il y a aussi la sécurité dans le nombre, non ?

Cela nous amène au positionnement pour la deuxième année. L'Égypte est un peu unique dans la mesure où les centres qu'elle accueille la première année sont très dispersés. La Libye est à 2 provinces à l'ouest, tandis que l'Arabie Saoudite est à 2 provinces à l'est et seulement si elle utilise une flotte et y accède via la mer Rouge. Cela signifie que vous devez planifier soigneusement le positionnement de vos forces en préparation pour 1996, la deuxième année.

Une première préoccupation est de savoir où envoyer votre armée solitaire. Si vous l'envoyez au Sahara oriental et en Libye, vous avez alors l'avantage de pouvoir attaquer la Tunisie en vous déplaçant de la Libye vers l'Algérie et en déplaçant une nouvelle unité en Libye, limitant ainsi la Tunisie avec deux unités venues d'Afrique. Combiné avec une flotte coupant un éventuel soutien de la mer de Malte, vous devriez pouvoir le prendre pendant que l'Italie est distraite ailleurs. Un autre avantage est qu'une armée peut mieux défendre la Libye qu'une flotte. Si vous êtes attaqué par l'Italie en Libye, vous pouvez vous retirer en Algérie et avoir une chance de reprendre la Libye. Autrement, l'Italie peut facilement bloquer toute tentative de reconquête de la Libye en soutenant simplement la Libye depuis la Tunisie.

Cependant, la Tunisie ne représente pas un gain précieux pour se faire un ennemi puissant comme l'Italie, donc à moins que la défense ne soit votre raison pour déplacer l'armée en Libye, vous devez être très sûr de votre alliance avec la Turquie, sinon les choses pourraient bientôt mal tourner. Une autre alternative pour votre armée est de la déplacer vers Israël, prenant ainsi la Libye avec une flotte. En déplaçant l'armée vers Israël, vous pouvez avancer au Moyen-Orient vers la Syrie et peut-être l'Irak, et être en mesure de faire pression sur le front oriental de la Turquie en même temps que vous lancez une attaque depuis le sud. Si vous envisagez d'attaquer la Turquie, vous devez presque attaquer aussi bien par voie terrestre que maritime, car sinon vous ne menacez que deux de ses centres et il aura suffisamment d'unités pour vous tenir à distance.

Une autre tactique consiste à déplacer une flotte vers la mer Rouge au printemps 1995 et à convoyer votre armée en Arabie Saoudite. L'année suivante, vous pourrez déplacer votre flotte vers la mer d'Oman en vous déplaçant vers l'Irak depuis l'Arabie Saoudite. Cela vous donne deux unités frontalières avec l'Iran à l'automne 1996 et si vous avez de la chance, vous pourrez les prendre depuis la Turquie. Cela implique probablement d'abandonner la Libye (bien que vous puissiez plutôt attendre de prendre Israël), mais si vous laissez l'Italie prendre la Libye, vous pourriez gagner un allié contre la Turquie ? Ou un ennemi sur votre flanc ouest.

Enfin, il faut aussi réfléchir avant d'envoyer une flotte en Arabie Saoudite en 1995. Si vous l'y déplacez, il faudra toute l'année 1996 pour la ramener au Caire et pour qu'elle soit utile en Méditerranée. Il serait peut-être préférable pour vous de vous frayer un chemin en Méditerranée orientale dès le printemps 1995 et de lancer une frappe préventive contre la Turquie. Pourtant, si vous optez pour l'Arabie Saoudite en 1995, vous obtenez une unité supplémentaire pour compenser et vous pouvez l'utiliser pour faire pression sur l'Iran, ou au moins garder la Turquie hors de l'Arabie Saoudite, donc à mon avis, cela en vaut généralement la peine.

Que faire au-delà des premières années ? L'Égypte a le choix entre aller vers le nord et vers l'ouest. Il existe 33 centres bordant les mers du sud, depuis Gibraltar et le Maroc à l'ouest jusqu'à Rostov, la Géorgie et l'Iran à l'est. C'est probablement ce que vous devez viser pour gagner la partie. Il est possible d'atteindre des centres au nord de la mer Noire, d'autant plus que l'Égypte dispose d'une route rapide vers le nord, à travers l'Iran et le Kazakhstan, qui peut souvent prendre par surprise une puissance du nord. L'Égypte peut y établir une petite présence précoce sous couvert d'aider la Russie, l'Ukraine ou la Pologne contre l'une des autres, puis intervenir en force une fois la Turquie prise en charge. Tout centre que vous capturez là-bas est un centre de moins à capturer dans la Méditerranée occidentale.

Quant à savoir comment se déplacer vers l'ouest, c'est également difficile. C'est là que l'armée en Libye s'avère utile, car vous pouvez vous déplacer vers l'ouest, puis obtenir un soutien supplémentaire en Tunisie et, avec un peu de chance, pénétrer dans les mers à l'ouest de l'Italie. Il est cependant difficile de remplacer une flotte en Libye par une armée une fois que l'Italie se défend contre vous, car cela pourrait lui permettre de capturer la Libye. C'est malheureux, mais votre meilleure chance d'envoyer une armée en Libye est dès la première année du jeu. Vous pouvez encore vous en sortir, surtout si l'Occident n'est pas uni sous une seule puissance. Vous devriez donc vous efforcer de maintenir l'Italie et l'Espagne, ou une autre puissance navale, dans une impasse relative à l'ouest pendant que vous éliminez la Turquie. Cela peut être difficile à réaliser puisque l'Italie est un allié naturel contre la Turquie. Pour ces raisons, le meilleur allié de l'Égypte, à mon avis, est l'Ukraine, avec la Russie comme renfort si l'Ukraine tombe tôt dans le match.

Toutes ces suggestions stratégiques supposent que vous attaquerez d'abord la Turquie et non l'Italie. Il est cependant possible de conclure une alliance avec la Turquie, et cette alliance peut être très

solide. Votre force en tant que puissance de coin s'étend à votre allié, la Turquie. Vous pouvez facilement réaliser des gains contre l'Italie et la Turquie peut être dévastatrice dans le nord et dans les Balkans. Pour cette raison, je dirais qu'une alliance turco-égyptienne est potentiellement la plus forte du jeu (témoin du match de Lyon sur l'USEF pour le meilleur exemple). Mais là où l'alliance s'effondre, c'est dans votre vulnérabilité les uns envers les autres. En effet, la Méditerranée orientale borde trois centres égyptiens (dont Israël) et deux centres turcs. Pour ces raisons, il devrait y avoir une DMZ évidente entre vous. En outre, vous ne devez en aucun cas laisser la Turquie construire plus que les deux flottes dont elle a besoin pour occuper la mer Noire. Si la Turquie est votre alliée, elle n'a pas besoin de flottes supplémentaires, car vous serez la puissance navale qui la protégera des ennemis méditerranéens. Demandez-lui de se concentrer sur le nord et rendez-le heureux en restant en dehors de la Méditerranée orientale.

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=strategie:variante:moderne_egypt&rev=1709915258

Last update: **2024/03/08 16:27**

