

Table des matieres

AFJD

- 0 lettre du CA

Competition Face a Face

- 1 championnat de france 2023
- 5 championnat de suisse 2023
- 8 Championnat d'europe 2023

Competition Diplomania

- 11 Astrocup 2022

Ouvertures Standard

- 16 Sea Lion

Variantes

- 18 Mediteranée Ancienne
- 22 *Ouvertures Mediterané anciennes*
- 26 Egéemonie
- 30 Guerre de succession d'Autriche

Personnalité

- 34 Portrait d'Alan D Calhammer

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=afjd_newsletter_fevrier_2024

Last update: **2024/02/04 17:49**



Championnat de France de Diplomacy 2023

Le **Championnat de France de Diplomacy 2023** a été organisé du 14 au 16 juillet 2023 en Anjou par Gabriel Lecointre et a vu David Thomae y remporte son premier titre. L'affluence en réunissant trois tables peut être considéré comme un succès

édition précédente	édition suivante
Championnat de France 2022	Championnat de France 2024



Organisation

- Organisateur : Gabriel Lecointre
- Directeur de tournoi : Gabriel Lecointre

Lieu

Pour la deuxième fois en près de quatre décennies le championnat de France a été organisé en dehors de Paris c'est l'Anjou feu sous la houlette de Gabriel Lecointre son énergie a permis de faire de ce défi un succès

Système de Scorage

Score de qualification et Score final

Table finale

Classement

Rang	Nom	Points
1.	David Thomae	138,23
2.	Emmanuel du Pontavice	107,77
3.	Brieuc Thibault	99,76
4.	René van Rooijen 	88,62
5.	Marc Legeay	87,65
6.	Kevin Jézéquel	81,55
7.	Sébastien Arondel	81,50
8.	Pierre-Louis Bouvet	63,16
9.	Stéphane Dolowy	62,80
10.	Paul Plays	60,94
11.	Kévin Lecoq	57,63
12.	Jean-Pierre Maulion	55,56
13.	Gabriel Lecointre	41,60
14.	Craig Purcell 	40,94
15.	Pierre Guibert	35,27
16.	Briac Lecointre	35,05
17.	Alexandre Dubut	28,05
18.	Cédric Le Bon	21,96
19.	Thibault L'Épine	21,54
20.	Marine Demangeot	15,25
21.	David Joubard	13,40
22.	Jérôme Charon	12,64
23.	Emmanuel Bernard	10,62
24.	Houssam Tanzeghti	10,25

Meilleur Pays

- Allemagne : **David Thomae**
- Angleterre : **Marc Legeay**
- Autriche-Hongrie : **Kevin Jézéquel**
- France : **David Thomae**
- Italie : **Emmanuel du Pontavice**
- Russie : **Paul Plays**
- Turquie : **David Thomae**

Prix Spéciaux

- Prix spécial Général-Catroux (plus long trajet pour venir au tournoi) :

1. **Craig Purcell**

- Prix spécial horticole (meilleur jeune ou débutant) :
 1. **Sébastien Arondel**
- Grand Prix de la Douceur angevine (Joueur sympa) :
 1. **Craig Purcell**
 2. Paul Plays
 3. Marc Legeay
- Prix du Phylloxéra (Traître) :
 1. **Stéphane Dolowy**
 2. Brieuc Thibault
 3. Sébastien Arondel
- Prix d'Angers et de son château (Jeune Imposant) :
 1. **René van Rooijen**
 2. Brieuc Thibault
 3. Emmanuel du Pontavice
- Prix de Cholet et de son équipe de basket (Qui a su rebondir) :
 1. **Sébastien Arondel**
 2. Briac Lecointre
 3. Stéphane Dolowy
- Prix de Saumur et de son Cadre noir (Joueur Rigoureux) :
 1. **René van Rooijen**
 2. Emmanuel du Pontavice
 3. Jean-Pierre Maulion
- Prix Curnonsky, prince des gastronomes (Stratège et technicien) :
 1. **David Thomae**
 2. Brieuc Thibault
 3. Pierre-Louis Bouvet
- Prix du Cep de vigne (Aux décisions capricieuses) :
 1. **Marc Legeay**
 2. Paul Plays
 3. Sébastien Arondel
- Grand Prix François le Gouz de la Boullaye (Voyageur sur les parties) :
 1. **Marc Legeay**
 2. Stéphane Dolowy
 3. Pierre-Louis Bouvet
- Prix pour les forts en boule de fort (trophée par équipe) :
 1. Les Mousquetaires franco-belges (Emmanuel du Pontavice, Cédric Le Bon et David Thomae)
 2. La Banane dorée (Sébastien Arondel, David Joubard et Jean-Pierre Maulion)
 3. KTM (Kévin Lecoq, Marc Legeay et Thibault L'Épine)

Last update: 2024/01/25 22:41 competition_ftf:france:championnat_de_france_2023 https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ftf:france:championnat_de_france_2023

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

Permanent link: https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ftf:france:championnat_de_france_2023

Last update: **2024/01/25 22:41**



Championnat de Suisse 2023

Le **Championnat de suisse 2023** est une [compétition en Face a Face](#) Organise du 1er au 3 septembre 2023 a Sion en Suisse



Edition précédente	Edition suivante
Championnat de suisse 2022	Championnat de suisse 2024

Organisation

- Organisateur : Christophe Borgeat
- Directeur de tournoi : Christophe Borgeat

Lieu

Le [Championnat de Suisse 2023](#) a eu lieu du 1er au 3 septembre a Sion dans le Valais



Classement



Rang	Nom	Nat.	Res.	Points
1.	Davide Cleopadre			87,6
2.	Alex Lebedev			78,5
3.	Steve Personeni			68,9
4.	Andrew Goff			67,2
5.	Christophe Borgeat			62,0
6.	Jelte Kuiper			61,3
7.	Wesley Ketchum			52,7
8.	Maaïke Blom			50,0
9.	Simon Wesendrup			30,0
10.	Colin Berguerand			16,0
NC	Pierre-Yves Franzetti			
NC	Camille Borgeat			



Récompenses

- Meilleur Italie : Maaïke Blom 7 centres
- Meilleur Autriche : Wesley Ketchum 5 centres
- Meilleur France : Davide Cleopadre 12 centres
- Meilleur Turquie : Steve Personeni 10 centres
- Meilleur Russie : Alex Lebedev 9 centres
- Meilleur Allemagne : Jelter Kuiper 9 centres
- Meilleur Angleterre : Andrew Goff and Steve Personeni 7 centres

- Meilleur Stratège : Davide Cleopadre 6 votes
- Meilleur Diplomate : Wesley Ketchum et Andrew Goff 6 votes
- Le Paranoïaque : Maaïke Blom 6 votes
- Le Traître : Simon Wesenbrup et Steve Personeni 5 votes
- Meilleur ami de la Suisse : Davide Cleopadre 5 votes

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ftf:suisse:championnat_suisse_2023

Last update: **2024/01/30 10:31**



Championnat d'Europe 2023

Le **Championnat d'Europe** de Diplomacy 2023 s'est déroulé à Paris du 24 au 26 novembre 2023 . il a permis au jeune néerlandais Jelte Kuiper de remporter son premier titre



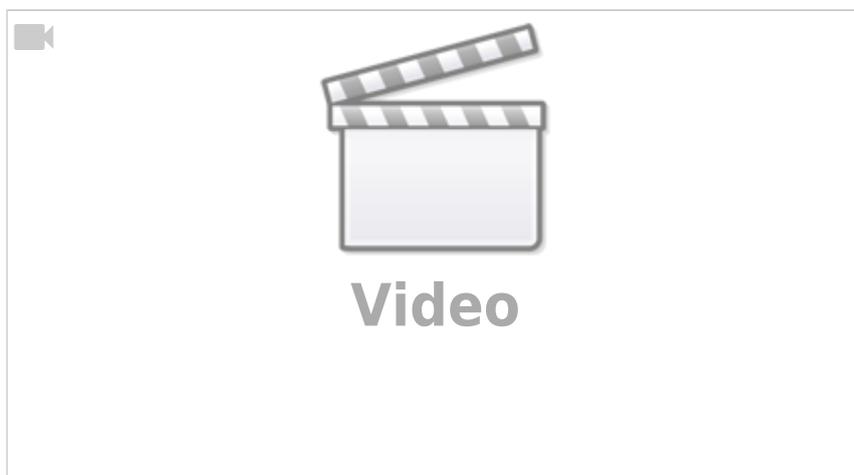
édition précédente	édition suivante
Championnat d'Europe 2022 Sion SUI	Championnat d'Europe 2024 ?

Organisation



- Organisateur : Patrick Garnier & AFJD
- Directeur de tournoi : Patrick Garnier

Lieu



Le Championnat d'Europe 2023 s'est déroulé dans un cadre habituel des championnats de France à Paris dans un salon de l'hôtel "la Louisianne" prêté par Xavier Blanchot

Systeme de Scorage

Score de qualification et Score final

Table finale

Puissance	Joueur	Nat.	Res.	Centres	01	02	03	04	05	06	07
Autriche	Kevin Lecoq			3	4	3	3	3	3	4	3
Angleterre	Vincent Reulet			8	4	4	5	4	6	7	8
France	Ruben Sanchez			6	6	6	6	8	8	6	6
Allemagne	David Thomae			2	5	6	5	4	2	2	2
Italie	Jelte Kuiper			10	4	5	6	6	7	7	10
Russie	René Van Rooijen			3	6	5	5	5	5	4	3
Turquie	Davide Cleopadre			2	4	5	4	4	3	3	2

https://diplomania-gen.fr/?game=EDC2023_Paris_Table_finale

Classement



Rang	Nom	Nat.	Res.	Points
1.	Jelte Kuiper			1129
2.	Ruben Sanchez			133
3.	Vincent Reulet			117
4.	David Thomae			114
5.	Davide Cleopadre			102
6.	René Van Rooijen			99
7.	Kevin Lecoq			98

Rang	Nom	Nat.	Res.	Points
8.	Phillip Weissert			96
9.	Steve Personeni			94
10.	Etienne Picand			82
11.	Christophe Borgeat			81
12.	Wesley Ketchum			78
13.	Conrad Woodring			77
14.	Alexandre Godefroy			77
15.	Emmanuel du Pontavice			71
16.	Simon Wesendrup			70
17.	Thomas Haver			64
18.	Luca Pazzaglia			62
19.	Cyrille Sevin			44
20.	Charles Wright			44
21.	Eric Richarmoz			41
22.	Maaïke Blom			38
23.	Toby Harris			38
24.	Simon Couasse			38
25.	Valere Casanova			32
26.	Axel du Pontavice			26
27.	Vansokha Kiem			23
28.	Jeremie Lefrancois			10
29.	Patrick Garnier			0

Meilleur Pays

- Allemagne : **Ruben Sanchez**
- Angleterre : **Ruben Sanchez**
- Autriche-Hongrie : **René Van Rooijen**
- France : **Steve Personeni**
- Italie : **Jelter Kuiper**
- Russie : **David Thomae**
- Turquie : **Philipp Wasser**

Galerie Photos

[EDC 2023 a Paris](#)

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ftf:europe:championnat_europe_2023

Last update: **2024/01/30 10:35**



Astrocup 2022



Super51 remporte ce 1er tournoi de l'[Astrocup](#), organisé sur Diplomania

Classement Général

Rang	Nom	Points
1.	Super51	1 430,8
2.	Jaures	739,1
3.	TBASpace	697,4
4.	Polo	654,4
5.	Eryos	617,4
6.	winterkarl	588,5
7.	Pierrot	547,1
8.	Kakitaievitch	502,3
9.	V2PT	500,1
10.	KellTainer	495,6
11.	Shani	481,5
12.	Bretzel	468,4
13.	Elric_S	449,8
14.	Lorenzo	444,5
15.	Abydos	441,6
16.	Rubanovish	417,2
17.	groschat	406,1
18.	essaime	346,3

Rang	Nom	Points
19.	littlefinger	342,7
20.	pyanchoo	334,4
21.	ZebulonZirbou	325,4
22.	Silas	317,0
23.	Jean_De_Dreux	290,8
24.	Blabega	272,0
25.	Maverick	255,0
26.	BaronFran	227,0
27.	Stradivarius	179,0
28.	Truk	170,5
29.	Larochejaquelein	166,6
30.	gvernot	122,0
31.	Warguy	110,0
32.	Mortimer	96,6
33.	CaptainYo	96,0
34.	Willow34	80,6
35.	Lisma	74,0
36.	Champlain	69,0
37.	Volthor	63,0
38.	Flasheur	62,0
39.	BaronBazil	49,6
40.	Djouweu	37,1
41.	KoalaDelta	34,5
42.	Antger	29,0
43.	CtrlAltSup, Tartiflette, Test	26,0
46.	Fullofhate, Ravintsara	25,0
48.	cyrille	24,6
49.	mikoz	24,0
50.	Bruno	21,0
51.	Pozortun	20,0
52.	Hugator, Ragnor, Tropicain	18,0
55.	PetarPopara	14,6
56.	Lei, OrangeCar	14,0
58.	nicoach	12,0
59.	spygame	5,0
60.	Grayven, Phagoplayer	0,0
62.	Supersacha	- 5,0
63.	Rymeorsk	- 6,0
64.	The8t88s	- 9,4
65.	Renaud34	- 11,0
66.	Bouclette	- 20,4
67.	ComteBemoiland	- 29,4
68.	Elpoisson2	- 50,0

Rang	Nom	Points
69.	Clowno	- 65,0
70.	papageno	- 100,0
71.	Tonytruand	- 103,5

Grande Finale Serpenteaire

- 1. Jaures, Russie, 10 centres : $46 * 5 = 230$ points
- 2. Super51, Turquie, 9 centres : $27 * 5 = 135$ points
- 3. Polo, France, 8 centres : $26 * 5 = 130$ points
- 4. TBA Space, Allemagne, 4 centres : $14 * 5 = 70$ points
- 5. Winterkarl, Italie, 2 centres : $9 * 5 = 45$ points
- 6. Eryos, Angleterre, 1 centre : $5 * 5 = 25$ points
- 7. Pierrot, Autriche, 0 centre : $0 * 5 = 0$ point

Lien pour voir le détail de la partie :

https://diplomania-gen.fr?game=Astrocup2022_Finale_Serpenteaire

Palmarès par signe

	1er	2ème	3ème	Participants
Tournoi Capricorne	Shani	Super51	Blabega	42
Tournoi Verseau	Silas	V2PT	Super51	49
Tournoi Poissons	Lorenzo	Abydos	Blabega	35
Tournoi Bélier	TBASpace	Elric_S	Kikataievich	42
Tournoi Taureau	Super51	Bretzel	Maverick	42
Tournoi Gémeaux	Rubanovish	TBASpace	Super51	35
Tournoi Cancer	Super51	Rubanovish	Eryos	35
Tournoi Lion	Super51	ZébulonZirbou	Pierrot	35
Tournoi Vierge	TBASpace	Pierrot	Groschat	35
Tournoi Balance	Jaures	Polo	KellTainer	36
Tournoi Scorpion	Super51	KellTainer	Winterkarl	35
Tournoi Sagittaire	Winterkarl	Eryos	Shani	42

Statistiques

Meilleurs Pays

	1er	Nb Centres	2ème	Nb Centres	3ème	Nb Centres
Meilleurs Allemand	TBASpace	12c	Lorenzo	11c	Kakitaievitch, Lorenzo, super51	10c

	1er	Nb Centres	2éme	Nb Centres	3éme	Nb Centres
Meilleurs Anglais	Shani	13c	Eryos, Rubanovish, Shani	11c		
Meilleurs Autrichien	Jean de Dreux	16c	Abydos	12c	Polo, TBASpace	10c
Meilleurs Français	super51	18c	Elric_S	14c	super51	12c
Meilleurs Italien	Winterkarl	14c	super51	11c	Elric_S, Essaime, TBASpace	10c
Meilleurs Russe	KellTainer, Pierrot	12c			Lorenzo, Pierrot	11c
Meilleurs Turque	Kakitaievitch, Zebulon Zirbou	12c			Eryos	11c

Médailles / Finaliste

Joueurs	Champion	2ème	3ème	Nb de Finale
Super51	5*	1	2	10*
TBASpace	2	1	1*	2*
Jaures	1	1*	0	5*
Rubanovish	1	1	0	2
Winterkarl	1	0	1	5*
Shani	1	0	1	2
Lorenzo	1	0	0	3
Silas	1	0	0	2
Eryos	0	1	1	7*
KellTainer	0	1	1	5
Pierrot	0	1	1	5*
Polo	0	1	0	6*
Elris_S	0	1	0	5
Abydos	0	1	0	4
Bretzel	0	1	0	4
V2PT	0	1	0	4
ZebulonZirbou	0	1	0	2
Blabega	0	0	2	2
Kakitaievitch	0	0	1	5
Groschat	0	0	1	3
Maverick	0	0	1	3
essaime	0	0	0	3
littlefinger	0	0	0	3
CaptainYo	0	0	0	2
Jean de Dreux	0	0	0	2
Larochejaquelein	0	0	0	2
pyanchoo	0	0	0	2

Joueurs	Champion	2ème	3ème	Nb de Finale
Stradivarius	0	0	0	2
BaronFran	0	0	0	1
Bouclette	0	0	0	1
gvernot	0	0	0	1
Lisma	0	0	0	1
Tonytruand	0	0	0	1
The8t88s	0	0	0	1
Willow34	0	0	0	1

NB : * = Classement Général et Finale Serpentaire

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=competition_ligne:diplomania:astrocup_2022

Last update: **2024/01/26 11:07**



Sea Lion

La Sea Lion (ou Sealion) est une [ouverture](#) inventée par Richard Hucknall en 1978. Elle permet à une alliance franco-allemande assistée par la Russie, de vaincre l'Angleterre. Son nom provient de l'opération Seelöwe, projet d'invasion de l'Angleterre par le Troisième Reich pendant la Seconde Guerre mondiale³.

Mise en place

Printemps 1901

Il est important que la Russie amène une armée à Saint-Pétersbourg au printemps 1901 (par F Stp → BOT et A Mos → Stp), ce que l'Allemagne peut négocier en menaçant d'empêcher les Russes de prendre la Suède à l'automne¹. L'Allemagne et la France envoient quant à elles leur flotte au Danemark et dans la Manche (par F Bre → ENG et F Kie → Den), et approchent leurs armées de l'Atlantique (par A Par → Pic et A Mar → Spa pour la France, et par A Mun → Ruh et A Ber → Kie pour l'Allemagne)³.

Automne 1901

À l'automne 1901, la Russie avance en Suède et en Norvège (par F BOT → Swe et A Stp → Nor), tandis que les armées françaises prennent le Portugal et la Belgique (par A Spa → Por et A Pic → Bel) et les armées allemandes prennent le Danemark et les Pays-Bas (par A Kie → Den et A Ruh → Hol)³. La flotte française retente d'aller dans la Manche si elle n'a pas réussi au printemps, dans le cas contraire elle soutient la flotte allemande pour aller en mer du Nord (F Bre → ENG ou F S Den → NTH), la flotte allemande entre en mer du Nord (par F Den → NTH)³. La France et l'Allemagne remportent ainsi chacune deux centres supplémentaires, l'Angleterre n'a pu prendre la Norvège que si elle a pu mobiliser deux flottes pour cela².

Printemps 1902

Au printemps 1902, dans le cas le plus favorable, l'Allemagne et la France sont chacune en position de convoier une armée, respectivement dans le Yorkshire et au pays de Galles, (par A Hol → Yor et F Nth C A Hol → Yor pour l'Allemagne et par A Pic → Wal et F Eng C A Pic → Wal pour la France), ce qui rend l'Angleterre très difficile à défendre³. Si tout se passe bien, la Russie obtient alors la Scandinavie, la France et l'Allemagne se partageant les centres anglais².

Difficultés potentielles

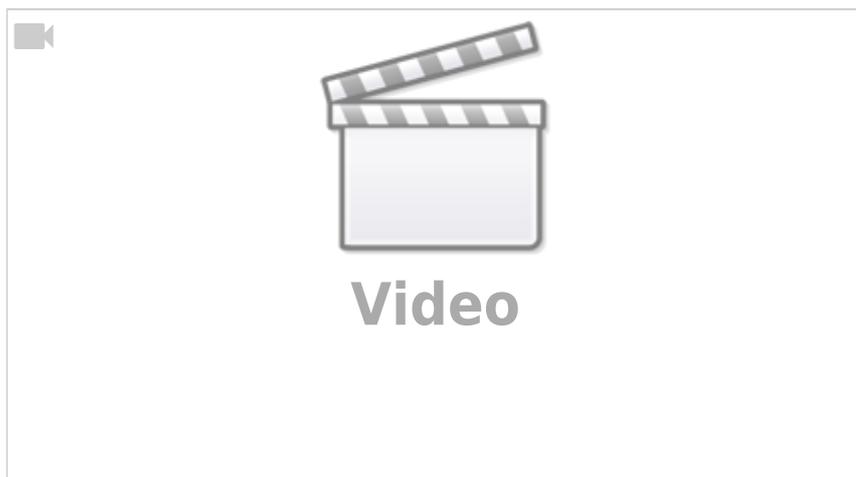
Cette ouverture suppose une grande confiance entre la France et l'Allemagne, qui doivent en particulier chacune prendre le risque de laisser l'autre entrer en Bourgogne¹. De plus ces deux pays sont vulnérables à une attaque venant de l'Italie et de la Russie⁴. Enfin, cette ouverture rend

manifeste l'existence de l'alliance franco-allemande dès l'automne 1901 ce qui présente le risque de voir les cinq adversaires s'allier contre l'alliance franco-allemande. Dans ce cas la France est en meilleure position que l'Allemagne mais a intérêt à la soutenir pour ne pas se retrouver isolée.

Sources

Cet article est issue de Wikipedia ou il a ete ecrit par Eric Le Morvan "Gokimines"

en anglais



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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=strategie:ouverture:sea_lion_ouverture

Last update: **2024/01/10 15:39**



Mediterranee ancienne

Mediterranee Ancienne(en anglais : the Ancient Mediterranean) est une **variante à 5 joueurs** situé en Méditerranée pendant l'antiquité



Créateur

- Don Hessong

Contexte

Méditerranée Ancienne est située en Méditerranée à l'époque des guerres puniques

Données Techniques

Territoires = 79

- Terrestres = 14
- Côtiers = 45
- Maritimes = 20
- Centres de ravitaillement = 34
- solo = 18

Puissances

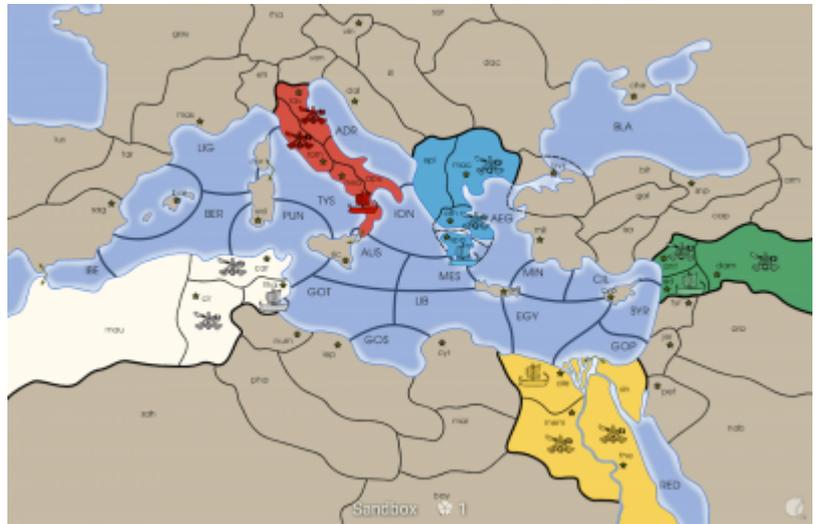
- Rome
- Carthage
- Macédoine

- **Égypte**
- **Persia**

Position de Depart

Puissances	Armées	Flottes
Rome	Rome, Ravenne	Naples
Carthage	Carthage, Cirta	Thapsus
Grèce	Macédoine, Athènes	Sparte
Egypte	Thèbes, Menphis	Alexandrie
Perse	Antioche, Damas	Sidon

Particularité de la carte



Province à multiples cotes

Méditerranée Ancienne n'as pas de province à multiples cotes

Canaux

Le Diolkos

le Diolkos est un système de portage entre sparte & athenes qui fonctionne comme un canal et permet à athenes d'avoir une seul cote la circulation terrestre entre sparte et athenes est elle aussi possible

Byzance

Byzance est une province cotière qui fonctionne comme un canal et de ce fait n'as qu'une seul cote .

et permet la navigation du pont euxin vers la mer Égée via Byzance

Le Canal des Pharaons

le canal des pharaon visualise au niveau du delta du Nil fonctionne comme un canal et permet a Sinaï et a thebes d'avoir une seule cote

Rivière

le Nil

le Nil n'est pas une province elle sert de frontière. elle est navigable ce qui fait que Memphis & thebes sont des province cotières

Iles

Iles Simples

Sicile, Sardaigne, Chypre, Corse, Crète, sont des province cotières simples

Baléares

- Dans la version originales les Baléares sont a la fois une ile et une province maritime une armée peut y stationner une flotte peut y convoier
- Dans la version Diplomania c'est a la fois une province maritime et un centre une armée ne peut donc y stationné. une flotte peut y convoié
- Dans la version V-Diplomacy les Baléares ne sont pas un espace maritime une armée peut donc y stationné et une flotte ne peut pas y convoié

Pont de communication

- corse & sardaigne
- sicile & naples
- sagonte & mauretanie

sont lies par des ponts de communications qui permette la liaison par des armées ou des flottes

Croisements

Nexus mediteranee

- mer ausonienne & mer de lybie

- golfe de tacapme & mer messeniene

sont lies maritiment

delta du Nil

Le Delta du Nil n'est pas un espace distinct sur le plateau. Il ne peut être occupé par aucune unité. Il y a quatre espaces qui sont en contact avec le delta. Ce sont Alexandrie, Thèbes, le Sinaï et le golfe de Péluse. Ces quatre espaces sont considérés comme adjacents à chacun des trois autres, à tout moment, en raison des multiples canaux d'eau dans le delta. Cela offre une flexibilité accrue concernant le mouvement des flottes. Une flotte située dans l'un de ces quatre espaces peut se déplacer vers l'un des trois autres. Le delta n'entrave pas le mouvement des armées. Une armée située dans l'un des trois espaces terrestres en contact avec le delta peut se déplacer vers l'un ou l'autre des deux autres.

La clé à retenir est que Thèbes est toujours adjacente au golfe de Péluse ET Alexandrie est toujours adjacente au Sinaï (en plus des contiguités évidentes). Par exemple, une flotte pourrait se déplacer de Thèbes vers le golfe de Péluse et, au même tour, une armée ou une flotte pourrait se déplacer d'Alexandrie au Sinaï. Il convient de noter que ce croisement n'est pas la même chose que deux unités échangeant leurs places, ce qui n'est pas autorisé.

Stratégies

- [Les Stratégies de la Méditerranée ancienne](#) par Don Hossong
- [Les Ouvertures dans la Méditerranée ancienne](#) par Don Hossong

Disponibilité

Méditerranée Ancienne est une variante populaire disponible sur de nombreux serveur

- Diplomania
- 18centres
- Diplomacy online
- V-Diplomacy
- Webdiplomacy
- Conspiracy
- Diplicity

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:mediteranee_ancienne

Last update: **2024/01/19 18:08**



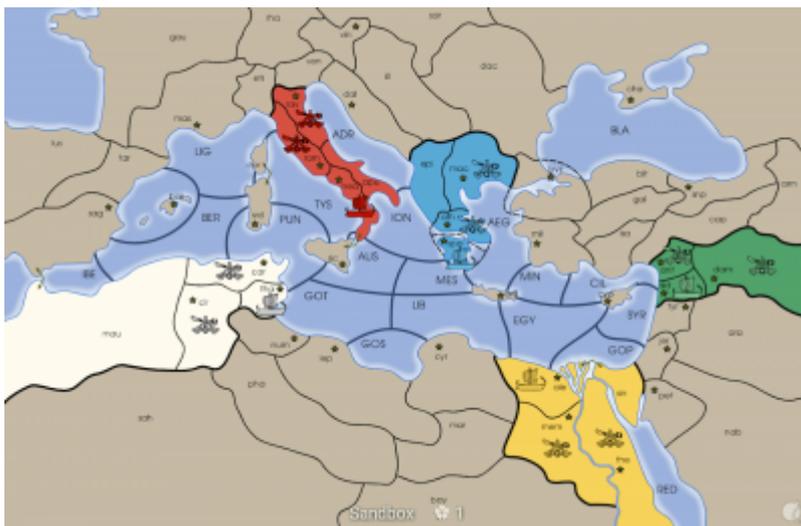
Ouvertures dans la Méditerranée ancienne

Ouvertures dans la Méditerranée ancienne est un article [stratégique](#) sur la [variante a 5 joueur Méditerranée ancienne](#) écrit par le créateur de la variante Don Hessong

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

Prologue

On m'a dit à plusieurs reprises que la première année d'Ancient Med était ennuyeuse. Même s'il est vrai que se heurter est rare - et en fait possible seulement entre la Grèce et Rome - je ne suis pas d'accord pour dire que cela signifie nécessairement que l'année d'ouverture est ennuyeuse. Peut-être que les subtilités ne sont pas aussi évidentes à moins d'avoir joué la variante plusieurs fois. Ou peut-être que j'accorde à ma variante plus de crédit qu'elle ne le mérite. Mais il existe un certain nombre de centres d'approvisionnement neutres dont la propriété pourrait fort bien être contestée au cours de la première année. Cela aura un effet significatif sur l'ensemble du jeu et rend donc la diplomatie très importante au cours cette première année.



Grèce/Perse



Les deux peuvent atteindre Chersonèse et Milet la première année. De toute évidence, la Grèce considère qu'il est très important d'avoir Milet et la Crète puisqu'elles bordent toutes deux la mer Égée. Cependant, la Grèce voudra souvent également Chersonèse, surtout si elle voit la Perse se concentrer sur le sud. Une possibilité serait que l'armée macédonienne se rende en Dacie. Si la Perse ouvre Dam to Arm, Dac peut toujours aller à Byz. Dans le cas contraire, le Che est gratuit la première année et Byz peut attendre la deuxième année. En ce qui concerne la Perse, le problème est qu'il y a tout simplement trop de centres d'approvisionnement juteux à portée de main et que décider de la voie à suivre peut s'avérer difficile. Si la Perse ne fait pas confiance à la Grèce, elle pourrait ouvrir ses

portes avec les deux armées au nord. Une autre ouverture possible est Dam to Arm et Ant to Sid. Cela permet de prendre le Che et de déplacer une unité vers le sud pour prendre Tyr sans le faire d'une manière qui menace l'Égypte si cela est souhaitable. Sinope serait repris la deuxième année, même si cela pourrait être risqué. La flotte peut se déplacer vers la mer syrienne ou le détroit de Cilicie pour éventuellement prendre ou menacer Jer/Cyp ou Cyp/Mil.

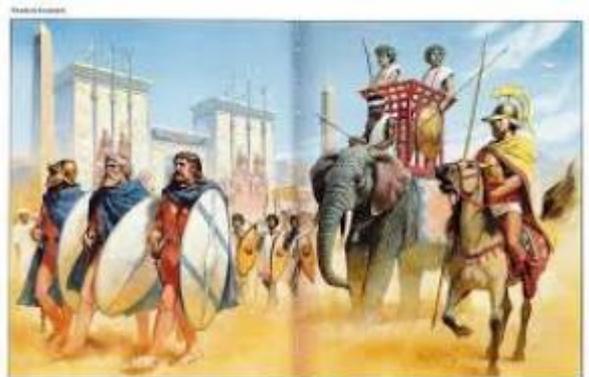
Perse/Egypte

Les deux peuvent atteindre Chypre et Jérusalem la première année. Une autre ouverture possible pour la Perse est Sid vers Tyr et Dam vers l'Arabie et Ant au nord. Bien que cela n'assure pas deux constructions dans le sud, cela assure plus de constructions que l'Égypte - à moins que l'Égypte n'ouvre avec sa flotte en mer égyptienne - alors elle peut s'assurer à Chypre. En tant que joueur égyptien, je pense qu'il est très important d'acquérir Jer et la première chose à faire diplomatiquement est de convaincre la Perse de l'autoriser. La flotte égyptienne qui s'ouvre sur Egy menace également la Crète pour le deuxième coup - l'Égypte découvrira souvent qu'elle peut obtenir soit Chypre, soit la Crète si elle n'est pas pointilleuse à ce stade du jeu pour savoir lequel. Imaginez une flotte égyptienne dans la mer égyptienne, une flotte perse dans le détroit de Cilicie et une flotte grecque dans la mer Égée après le premier mouvement.



Egypte/Carthage

Les deux peuvent atteindre Leptis la première année. Une autre ouverture possible pour la flotte égyptienne pourrait être de s'en servir pour s'emparer du plus grand nombre possible à l'ouest. Alexandrie vers Cyrène et Memphis vers Marmarica garantiront deux constructions dans la région - à moins que Carthage ne déplace sa flotte vers l'est. Leptis est un lieu propice aux désaccords. Carthage a plus de flexibilité. Il peut déplacer la flotte vers GoT ou Num et déplacer l'armée de Cirta vers Num ou Phazania. Cela permet de choisir de déplacer la flotte ou l'armée vers Leptis lors du deuxième mouvement. (Avoir la flotte en avant est mieux que vous ne le pensez car le GoS est un espace important dans cette bataille.) L'armée carthaginoise à Carthage pourrait également être utilisée pour se diriger vers la Numidie d'une manière qui ne menacerait pas l'Égypte. Dans ce cas, l'armée de Cirta pourrait aller chercher Sagonte, ce qui est un travail normalement relégué à l'armée de Carthage.



Carthage/Rome



Les deux peuvent atteindre la Sardaigne et la Sicile la première année. Une autre ouverture possible pour la flotte carthaginoise pourrait être de la déplacer vers la mer punique et de l'utiliser pour se diriger vers la Sardaigne ou même la Sicile. De plus, ni Rome ni Carthage ne pourront atteindre les Baléares la première année, mais toutes deux pourront l'atteindre la deuxième année. Ce point devra évidemment être abordé pendant que les deux puissances discuteront des actions de la première année. La grande décision de Rome est la Sardaigne. Rome pourrait faire le banal et envoyer les armées vers le nord pour Mas et Vin (ou Dal, mais Vin est plus réaliste) et la flotte en Sicile. Mais Rome préférera peut-être ne pas permettre à la Sardaigne d'accéder aux Carthaginois. Ici, de Néapolis à la mer de Tyn, c'est évident, mais l'armée de Rome doit soit se diriger vers le sud pour conquérir la Sicile - que Rome considère évidemment comme un territoire souverain dans ce jeu - soit risquer d'aller vers le nord pour s'emparer de Mas et s'en prendre à Sic la deuxième année. Opter pour le Sic en deuxième année permet à Rome de placer une flotte en avant. Mais y déplacer l'armée est en premier lieu plus sûr. Rome devrait essayer de persuader les Carthaginois de déplacer la flotte vers le GoT dès le premier pas. Si ce n'est pas le cas - et si l'armée de Rome s'est effectivement déplacée vers le nord - vous vous retrouverez avec un jeu de devinettes sur Sad et Sic. Rome pourrait prendre la décision la plus sûre et opter pour Sic. Carthage pourrait supposer que Rome agirait en toute sécurité et opterait à son tour pour Sad. Ou bien Rome pourrait faire la chose intéressante, prendre le risque et déménager à Sad, en partant du principe que Carthage fera la même chose. S'ils rebondissent à Sad, Rome se retrouve dans une meilleure position en construisant une flotte qui peut se déplacer vers Sic au tour suivant. Ou bien Carthage peut contrer le risque de Rome en prenant Sic.

Rome/Grèce



Les deux peuvent atteindre Vindobona et/ou la Dalmatie la première année ainsi que Neapolis/Athènes/Sparte. Habituellement, les joueurs ne se risquent pas à s'aventurer en la mer

Ionienne. Le risque ne semble pas en valoir la chandelle. Il est ironique que les seules puissances qui sont en mesure de s'attaquer au cours de la première année du jeu le fassent rarement – mais c'est probablement pour le mieux. Quant aux armées, il ne se passe pas grand-chose ici non plus. Si la Grèce est trop distraite à l'Est, Rome peut se retrouver assez rapidement avec Vin et Dal, mais pas les deux la première année. Pour que Rome attaque la Grèce, il lui faut un an pour la laisser se développer. Pour la Grèce, une poussée de Mac vers l'Illyrie et d'Athènes vers l'Épire la première année poserait un vrai problème pour Rome. Et je pense que c'est également réalisable si la Grèce est prête à céder Chersonèse et la Crète respectivement à la Perse et à l'Égypte – en utilisant la flotte pour obtenir Milet et prendre Byz la deuxième année – mais c'est risqué. Plus que tout, la Grèce et Rome sont prêtes à se donner de vilains coups plus tard dans la partie.

Conclusion

En conclusion, je crois que les mouvements de la première année dans la Méditerranée antique apportent des variations assez subtiles à la plupart des puissances, malgré Rome, et que ces variables sont assez interdépendantes. J'ai remarqué que les joueurs ne semblent pas beaucoup explorer certaines de ces variables. Je ne sais pas pourquoi – peut-être que je m'accroche à une paille. Mais en supposant que ce ne soit pas le cas, j'espère vous avoir donné quelque chose à penser et à essayer lors de votre prochaine partie d'Ancient Med.

Article Connexe

[Strategies de la Mediteranee ancienne](#)

Sources

<https://diplomacyzines.co.uk/home/contents/variant-articles/openings-in-the-ancient-mediterranean/>

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

Permanent link: https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=strategie:variante:ouvertures_la_mediteranee_ancienne

Last update: **2024/01/09 10:07**



Egée monie

Egée monie (Aegemonia in english) est une **variante à 6 joueurs** dans une Grèce classique (-600) un peu fantasmée

la version décrite ici est la version 3.2 (actuelle)



Création

- Créateur : Lei Saarlainen
- Année de création : 2023

Cette variante s'est inspirée à l'origine de la variante à 7 joueurs de Leif of Leinster : Grèce -430

Contexte

Egéemonie se situe dans une Grèce classique un peu fantasmé

Données Techniques

Territoires = 87

- Terrestres = 11
- Côtiers = 48
- Maritimes = 28

- Centres de ravitaillement = 38
- solo = 20

Puissances

- Athènes
- Crete
- Ionia
- Macédoine
- Sparte
- Troie

Position de Départ

Puissances	Armées	Flottes	Centres inoccupés
Athene	Marathon	Athinai, Eretré	Delos
Crete	Knossos	Cydonia, Rhodos	Zakros
Ionia	Ephesus, Halicarnassos	Samos	Miletos
Macedoine	Pella, Lete	Dion	Epeirus
Sparte	Sparte, Olympus	Pylos	Argos
Troie	Kyzicos, Pergamum	Troia	Byzantion

chaque puissance commence avec 4 centres et 3 unités initiales et peut par la suite construire dans chacun de ses 4 centres initiaux

Particularité de la carte

Province à multiple cotes

Egéemonie ne possède aucune provinces avec multiple cotes

Canaux

- Hellespont,
- Troias,
- Byzantion ,
- Bythinia,
- Korinthios,
- Megara

ces provinces fonctionnent comme des canaux.

Ponts

- Olympia & Stratos,
- Etolia & Achaia,
- Marathon & Erete,
- Lesbos & Pergamon,
- Chiros & Ephese,
- Milet & Samos

sont liés par des ponts franchissables par armée ou flottes

Centres maritimes

- Delos,
- Thera,
- Naxos,
- Limnos



sont des zones maritimes et des centres de ravitaillement. Une flotte stationne à l'intérieur d'un centre

maritime peuvent y convoyer . Une armée ne peut y stationnée

Iles

- Lesbos,
- Chios,
- Samos
- Rhodes

sont des zones insulaires (zone côtière) si les zones de Lesbos Chios & Samos contiennent de la mer c'est uniquement pour les possibilités de déplacement maritime. Une flotte stationner dans une zone insulaire ne peut convoyer une armée ne peut y stationner

Disponibilité

Egémonie est une variante nouvelle qui n'est disponible que sur

- Diplomania

From:

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

Permanent link:

<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:egeemonie>

Last update: **2024/01/29 11:01**



Territoires = 102

- Terrestres = 29
- Côtiers = 54
- Maritimes = 19

- Centres de ravitaillement = 51
- solo = 26

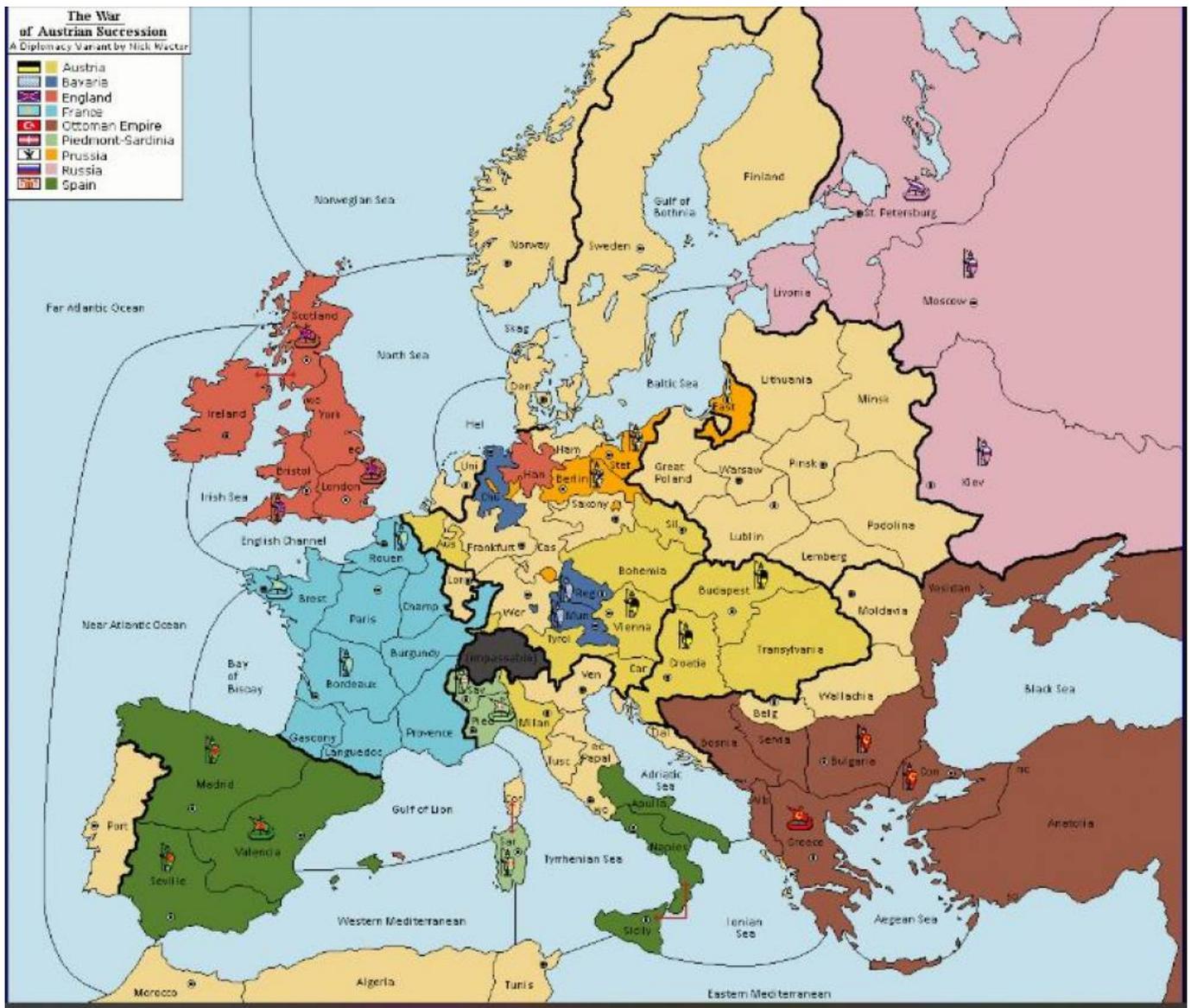
Puissances

- **Autriche**
- **Bavière**
- **Angleterre**
- **Espagne**
- **France**
- **Ottoman**
- **Piémont**
- **Prusse**
- **Russie**

Position de Départ

Puissances	Armées	Flottes	Centre Innocupés
Autriche	Vienne, Budapest, Croatie		Milan, Silesie
Bavière	Munich, Regensburg		Westphalie
Angleterre	Bristol	Ecosse, Londres	Irlande
Espagne	Andalousie, Castille	Aragon	Naples, Sicile
France	Bordeaux, Picardie	Brest	Paris
Ottoman	Bulgarie, Constantinople	Grèce	
Piémont	Savoie, Sardaigne	Piémont	
Prusse	Berlin, Stettin		Prusse
Russie	Moscou, Kiev	St-Pétersbourg	

Particularité de la carte



Provinces à multiples cotes

- Anatolie : Cote Nord et Sud
- Papauté : Cote Nord et Sud
- York : Cote Est et Ouest

Canaux

- Constantinople
- Danemark
- Suede

Pont

- Entre Sicile et Naples
- Entre Corse et Sardaigne

- Entre Ecosse et Irlande
- Entre Danemark et Suede

Disponibilité

Guerre de Succession d'Autriche est une variante disponible sur :

- Diplomania
- V-Diplomacy

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

Permanent link: https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:guerre_de_succeSSION_d_autriche

Last update: **2024/02/04 14:14**



[Start](#)

Portrait de Alan B. Calhamer

Article de Edward McClelland (paru dans le ChicagoMag le 20 Avril 2009)

(Source : <https://www.chicagomag.com/chicago-magazine/may-2009/all-in-the-game/>)

Tout dans le jeu

Comment un brillant étudiant de Harvard a inventé le jeu de société classique Diplomacy, puis a entamé une longue carrière de facteur à La Grange Park



- Pendant 21 ans, Allan Calhamer a parcouru le chemin du courrier à La Grange Park, la ville où il a grandi et obtenu son diplôme d'études secondaires, où il avait choisi de s'installer et d'élever ses deux filles. C'était un homme grand, doux et abstrait, qui examinait le monde à travers des lunettes épaisses et érudites et rentrait chez lui le soir pour étudier l'histoire. Personne n'a remarqué ces détails distinctifs sous l'uniforme bleu, l'écusson qui disait « Facteur ». Le facteur de banlieue est un travail qui garantit l'anonymat, et c'est exactement ce que Calhamer a découvert sur les trottoirs de sa ville natale.
- En dehors de La Grange Park, cependant, Calhamer n'était pas anonyme. En tant que jeune homme – l'un des jeunes hommes les plus brillants que la ville ait jamais produits – Calhamer était parti à Harvard. Au début des années cinquante, alors qu'il était encore étudiant, il inventa le jeu de société Diplomatie. Version réfléchie de Risk, Diplomacy invite les joueurs à jouer le rôle d'une grande puissance dans l'Europe d'avant la Première Guerre mondiale, et à négocier, cajoler, cajoler et trahir leur chemin vers la domination continentale. Depuis sa sortie en 1959, le jeu s'est vendu à plus de 300 000 exemplaires. John F. Kennedy l'a joué à la Maison Blanche. Henry Kissinger en a joué pour perfectionner les compétences qui lui permettraient de devenir secrétaire d'État. Aussi simple à apprendre que les échecs et aussi difficile à maîtriser que les fusions et acquisitions, Diplomacy a un public obsessionnel, du club local Windy City Weasels à un circuit de tournois internationaux et des webzines qui publient des articles tels que « Rethinking Russia's Opening Strategy » et « The Gambit belge.

- Diplomacy était un jeu de guerre pionnier – « l'un des premiers signes du jeu organisé », selon Derk Solko du site Web Board Game Geek. Mais cela n'a jamais rendu Calhamer riche – il a un jour acheté une Mercury Monarch avec les royalties – et cela l'a éloigné du cheminement de carrière que suivent la plupart des hommes de Harvard. Après avoir inventé le jeu, il a suivi un passage avorté à Harvard Law, quelques mois dans le service extérieur, et une carrière d'analyste de systèmes. À la fin des années soixante, vivant de l'aide sociale à New York, il a accepté un emploi de gardien à la Statue de la Liberté.

“Cela aurait pu être mauvais dans un sens”, dit aujourd'hui Calhamer, 77 ans, à propos de Diplomacy. “Cela aurait pu être une distraction dans mon ascension.”

Pour une grande réussite, cela en valait-il la peine ?

- Les origines de la diplomatie remontent à l'enfance de Calhamer à La Grange Park. Livreur et disgracieux, il passait ses journées à l'intérieur, à jouer aux échecs et au All-Star Baseball, un jeu qui utilisait une roulette pour simuler des compétitions de ligues majeures. La Seconde Guerre mondiale a éclaté alors que Calhamer avait huit ans et il suivait avidement l'actualité avec ses parents.

« Sa mère l'encourageait à avoir une grande imagination et il inventait toujours des jeux de société », se souvient Gordon Leavitt, un camarade de jeu d'enfance. Calhamer adorait l'histoire militaire : « Allan avait un fusil jouet et il a appris le manuel des armes de la Première Guerre mondiale.

Un jour, en fouillant dans le grenier des Calhamer, les garçons découvrirent un vieux livre de géographie. Calhamer était fasciné par les pays exotiques et révolus figurant sur les cartes : l'Autriche-Hongrie, la Serbie, l'Empire ottoman. “C'était la graine du jeu”, dit Leavitt.

Après avoir obtenu leur diplôme de la Lyons Township High School, Calhamer et Leavitt ont tous deux remporté des bourses pour Harvard. À la fin des années quarante, l'université était encore entièrement masculine et Calhamer faisait partie d'un groupe dont la vie sociale tournait autour des jeux de société. Il a joué dans l'équipe d'échecs et a conçu une version tridimensionnelle du tic-tac-toe.

“Aucun de nous n'était sociable, aucun de nous ne sortait ensemble à l'époque, donc au lieu de sortir, nous jouions à des jeux”, explique Stuart Dreyfus, qui deviendra plus tard professeur d'ingénierie à l'Université de Californie à Berkeley.

Dreyfus se souvient de Calhamer comme d'un brillant iconoclaste qui a brisé tous les principes de conformité du campus. Dans la ville libérale de Cambridge, dans le Massachusetts, il était un jeune républicain. Parallèlement, il s'intéresse à l'art moderne, trempant des batteurs à œufs dans des seaux de peinture et éclaboussant les toiles.

Calhamer était étudiant en histoire et un cours dans l'Europe du XIXe siècle a fourni l'inspiration finale pour la diplomatie. Le professeur avait écrit un livre intitulé Origines de la guerre mondiale. En le lisant, Calhamer a rappelé l'atlas dans le grenier de sa famille. “Cela a tout réuni”, dit maintenant Calhamer. «Je me suis dit : quel jeu de société cela ferait. »

Enthousiasmé, il traça une carte de l'Europe, vers 1900, et recruta six amis joueurs. Les règles étaient simples : chaque pays commence avec trois « centres d'approvisionnement » et trois pièces, à l'exception de la Russie qui en compte quatre. Le but : occuper la moitié des centres du plateau. Aucun pays n'étant assez fort pour y parvenir seul, les joueurs ont dû former des alliances. Mais un seul pays pouvait gagner, donc finalement, quelqu'un a dû se retourner contre un allié.

La diplomatie était une brillante simulation des relations internationales. Les pays les plus vulnérables étaient l'Allemagne, l'Autriche et l'Italie, situées au centre du pays. Comme dans la vraie vie, ils se sont souvent regroupés contre les puissances environnantes. Mais le jeu comportait également un regard astucieux sur les relations interpersonnelles. Jouer avec les autres joueurs était aussi important que jouer les pièces.

« Il s'agit d'amener les gens à faire ce que vous voulez qu'ils fassent et de les convaincre que c'est dans leur intérêt », explique Doug Kent, directeur du magazine *Diplomacy World*. Les critiques de la diplomatie la considéraient comme un exercice cynique de tromperie. « Je l'appelle le *Friendship Wrecker* », déclare Solko, de *Board Game Geek*.

Même Calhamer admet que *Diplomacy* n'a pas été un succès dans les dortoirs. C'était difficile de rassembler sept gars pour représenter la France, l'Angleterre, l'Allemagne, l'Italie, l'Autriche, la Russie et la Turquie. Et ses amis introvertis n'étaient pas des politiciens naturels.

“Seuls ses meilleurs amis daignaient jouer”, dit Dreyfus, qui n'a jamais apprécié le jeu car, dit-il, “je suis tout à fait honnête”.

- Après l'université, Calhamer a été classé 4-F, ou inéligible au service militaire, en raison de son diabète. Il a donc essayé la faculté de droit de Harvard. Les étudiants en droit ont adoré le jeu, se réunissant dans l'appartement mansardé de Calhamer pour s'entraîner à la négociation.

« Les avocats aiment *Diplomacy* parce qu'ils sont au pouvoir », explique Leavitt. « Doubler les gens leur vient naturellement. Allan n'avait pas la bonne personnalité pour devenir avocat. Il n'était pas assez agressif. Il est plus érudit.

- Calhamer a abandonné ses études de droit après un an et demi. Essayant de mettre à profit son intérêt pour la diplomatie, il a passé l'examen du service extérieur, mais cela n'a abouti qu'à une affectation temporaire de trois mois en Afrique. À son retour aux États-Unis, Calhamer se sentit suffisamment encouragé par l'intérêt de ses camarades de classe pour la diplomatie pour en fabriquer 500 exemplaires, qu'il vendit dans des magasins de jouets à New York, Chicago et Boston. Il semblait que le match pourrait enfin être son ticket. Le colosse des jeux de société Avalon Hill a acheté les droits, donnant à Calhamer une redevance de cinq pour cent sur chaque vente, et *Diplomacy* est devenu un succès international

“On dit que les Kennedy jouent le jeu à la Maison Blanche, et je comprends que l'Alliance occidentale exige des garanties rapides que Jack gagne parfois”, a rapporté un chroniqueur du *London Evening Standard*.

Sylvania, l'entrepreneur de la défense, a été tellement impressionné qu'il a proposé à Calhamer un poste dans la recherche opérationnelle, dans l'espoir qu'il développerait un programme basé sur son jeu. Mais Calhamer ne s'est jamais lancé dans la vie d'entreprise : au fond, il se considérait comme un inventeur de jeux, nourrissant l'espoir que la diplomatie le sauverait d'un travail de bureau.

- Malgré son succès, les redevances de *Diplomacy* n'ont jamais été suffisantes pour faire vivre Calhamer. Il a quitté Sylvania après six ans et s'est retrouvé avec l'aide sociale alors qu'il cherchait un emploi en programmation informatique à New York. Alors qu'il « errait ici et là », il a rencontré sa future épouse, Hilda, une immigrante dominicaine. Cela concentrera n'importe quel gars sur son travail. Calhamer s'est enfui et a trouvé un emploi à la Statue de la Liberté. Lorsqu'il emmena Hilda à La Grange Park, elle tomba amoureuse de cette banlieue calme et arborée. Calhamer l'a donc amenée chez lui et s'est installé dans la vie de postier.

“Cela s'est avéré très utile”, dit-il. « Cela ne ressemble pas à un travail de haut niveau, mais c'était

totallement fiable et payant. J'étais plutôt doué pour trier le courrier. Il faut être précis. »

- Quoiqu'il en soit, la renommée de Calhamer était assurée. Il ne serait pas toujours facteur. Il sera toujours l'inventeur de la diplomatie. Le jeu a survécu à ses imitateurs – la plupart des jeux de stratégie militaire étaient des monstruosités encombrantes avec d'épais livres de règles et des centaines de pièces – et a transcendé le genre de jeu de guerre qu'il a contribué à créer. Le magazine Games a nommé Diplomacy à son Temple de la renommée, aux côtés de classiques des jours de pluie comme Monopoly, Scrabble, Clue, Yahtzee et Sorry ! Lors d'une visite au Département d'État à Washington, Calhamer était une célébrité recherchée par les généraux et les sous-secrétaires. Dans les années 60 et 70, il a participé à des tournois diplomatiques, même s'il n'était pas l'un des joueurs les plus performants, explique Edi Birsan, un joueur vétérinaire de la région de San Francisco.

“Il ne prend pas en compte la personnalité des joueurs”, explique Birsan, soulignant que les inventeurs de jeux maîtrisent rarement leurs propres créations. “Sa personnalité est telle qu'il n'est pas un communicateur agressif.”

(«Je pense que je le joue assez bien», dit Calhamer, soulignant plusieurs victoires en tournoi. «J'essaie de proposer des offres qui sont bonnes pour les deux parties et qui s'autorégulent.»)

Il n'est pas surprenant d'entendre l'inventeur de la diplomatie qualifié de pauvre diplomate. Il se pourrait que Calhamer ait incorporé quelque chose qui lui manquait dans la vie dans le monde fantastique du jeu. L'inventeur du Monopoly, après tout, était brisé.

Gordon Leavitt, aujourd'hui actuaire à la retraite à New York, semble déçu de la façon dont les choses se sont déroulées pour le jeune voisin qui était si fasciné par les armées, les cartes et la Première Guerre mondiale.

«Il aurait dû être professeur d'histoire», déclare Leavitt, qui a néanmoins nommé Calhamer au Temple de la renommée de l'école secondaire du canton de Lyon. Il n'a jamais eu de réponse. « Ils n'ont pas compris ce qu'il avait fait. Ils sont habitués aux vice-présidents d'entreprise. « Inventeur du jeu ? Qu'est ce que c'est ? Si quelqu'un avait écrit un livre qui est toujours imprimé 50 ans plus tard, ce serait tout un exploit. C'est ce qu'Allan a fait. Il a inventé quelque chose qui est toujours utilisé 50 ans plus tard.

Dreyfus est moins surpris par le parcours de son camarade. Calhamer n'a jamais été intéressé par l'argent, le pouvoir ou l'approbation du public. Un meilleur homme d'affaires aurait pu s'enrichir grâce à la diplomatie. Dans l'état actuel des choses, la vieillesse de Calhamer est confortée par un héritage familial.

“Il l'a fait consciemment”, dit Dreyfus. «Je pense qu'il voulait son temps libre. Je ne pense pas qu'il voulait travailler pour un patron immédiat.

Avant que la promotion de Harvard de 1953 ne se réunisse pour sa réunion en or, un questionnaire fut envoyé à chaque membre. Interrogé sur sa réalisation professionnelle la plus importante, Calhamer a répondu : « L'invention du jeu Diplomatie ». Lorsqu'on lui a demandé ce qu'il aurait fait différemment de sa vie, il a donné une réponse que vous n'entendrez probablement pas souvent de la part d'un homme de Harvard : « J'aurais probablement tout fait différemment. »

Calhamer n'a pas profité des récompenses matérielles d'une éducation de l'Ivy League : le partenariat, le club privé, la maison d'été, le voilier. L'esprit non conventionnel qui a créé un jeu de société historique n'a jamais été adapté à une carrière conventionnelle. Mais les clubs de diplomatie

continueront à se réunir après que les procès et les conférences de ses camarades de classe auront été oubliés. Il a peut-être quelques regrets sur le déroulement de sa vie, mais il a un héritage. Lorsqu'on lui demande quelle vie il aurait préféré, Calhamer tape une copie de son jeu.

«C'est mieux d'avoir ça», dit-il. “Cela vous donne l'impression d'avoir fait quelque chose.”

Articles connexes

- [Alan B Calhamer](#)
- [Hommage a Alan B Calhamer](#)

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=personalite:portrait_a_calhamer

Last update: **2024/01/10 04:49**

