

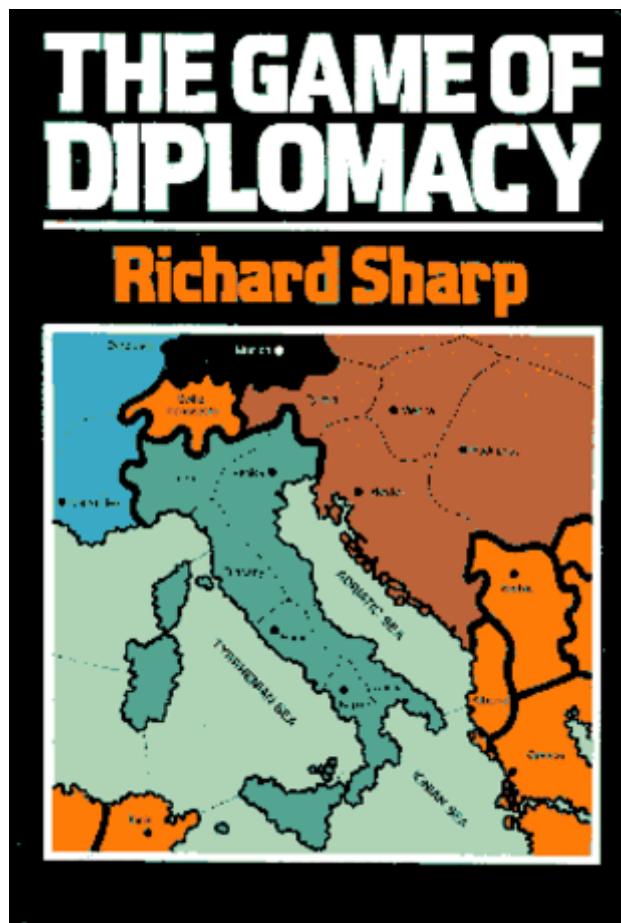
Start

The Game of Diplomacy de Richard Sharp

[Retour au Sommaire](#)

Chapitre Précédent	Chapitre Suivant
Chapitre 11	Chapitre 13

Chapitre 12 - Vive la différence !



La diplomatie postale est un jeu très différent de la version face à face, et à mon avis, bien meilleur. Dans ce chapitre, je vais souligner les différences les plus importantes et, en particulier, les façons dont le jeu postal peut être exploité par le rusé agresseur.

L'ANNÉE DES DEUX SAISONS

Dans la diplomatie face à face, il y a en effet cinq saisons : les déplacements de printemps, les retraites d'été, les déplacements d'automne, les retraites d'hiver, les ajustements d'hiver. Si le jeu postal imitait ce format, chaque année durerait entre quinze et vingt semaines, et la partie moyenne

à partir de trois ans. Le hobbyiste a vite compris que la performance devait être court-circuitée, et trois méthodes sont utilisées.

Le système le plus lent et le plus rare est celui utilisé par deux GM britanniques, Don Turnbull et Mick Bullock : une année à trois saisons, printemps, automne et hiver. Lors de l'impression du jugement de printemps, ils énumèrent toutes les retraites possibles pour toute unité délogée, et les joueurs sont autorisés à conditionner leurs prochains ordres de mouvement aux retraites choisies, par exemple « si l'Allemand A(Mun) se retire vers Bur, alors A(Mar) reste, sinon A(Mar)-Pie ». Lors du jugement d'automne, la même chose se produit, et les constructions ou les retraits peuvent être conditionnés aux retraites. Ensuite, un numéro séparé est publié, donnant les retraites et les ajustements d'hiver.

Au début de ma carrière de journaliste, j'utilisais une variante de cette méthode : la « mini-date limite ». On demandait aux joueurs d'envoyer leurs retraites et leurs ajustements par retour de courrier, et je leur envoyais ensuite une lettre en copie carbone les informant des résultats.

Mais la procédure standard est celle de l'année à deux saisons, au cours de laquelle les retraites et les ajustements doivent être conditionnés aux résultats des mouvements. Ainsi, lorsque vous soumettez vos mouvements de printemps, vous devez inclure une liste de retraites, par ordre de préférence, pour chaque unité qui peut être délogée. Vous pouvez donc écrire « A(Mun) se tient (retraite : Ber, Kie, Sil, Tyr, Boh, Ruh) ». Le MJ vérifiera les espaces de retraite possibles dans l'ordre que vous avez indiqué, et l'unité ira dans le premier espace disponible. Si vous n'avez indiqué aucun espace disponible, l'unité sera dissoute (certains MJ la feraient retraiter au hasard, mais c'est mauvais et contraire aux règles du jeu). Dans l'exemple donné, vous avez décidé pour une raison quelconque — alliance avec la France, ou peut-être simplement par négligence ! — de ne pas retraiter en Bourgogne, et si c'est la seule province disponible, votre armée sera dissoute. Cette méthode peut poser des problèmes, en particulier lorsque deux unités du même pays veulent se retirer dans le même espace, mais en général, elle fonctionne bien.

En automne, la même chose se produit, mais vous devez maintenant également lister les constructions et/ou les suppressions provisoires. Cela peut être très difficile, et la plupart des joueurs seront capables de citer au moins un cas où ils auraient construit quelque chose de tout à fait différent s'ils avaient vu la position à l'avance. Mais si vous êtes patient et minutieux, vous pouvez couvrir la plupart des éventualités. Si vous ne parvenez pas à lister une construction, vous n'en aurez pas ; si vous ne parvenez pas à lister une suppression, le MJ la fera lui-même, en faisant de son mieux avec la règle très compliquée et ambiguë du « plus loin de chez soi ».

Aux États-Unis, les choses se passent autrement : les mouvements sont conditionnés à des reculs et/ou à des ajustements.

Les avantages et les inconvénients des différents systèmes sont faciles à comprendre. Le « mini-deadline » est certainement le meilleur en termes de précision et reflète le mieux le modèle du jeu en face à face ; mais il est coûteux et prend du temps. L'année de trois saisons est terriblement lente — il est exaspérant de devoir attendre quatre semaines supplémentaires juste pour savoir si l'Autriche va construire sa nouvelle armée à Vienne ou à Budapest. Il enfreint également l'une des règles du jeu, en ce sens qu'il laisse du temps à la diplomatie avant de procéder à des ajustements, bien que cela me semble moins important.

Des deux méthodes de gestion d'une saison de deux saisons, la méthode britannique me semble bien meilleure : on préférerait sûrement prendre les décisions les moins compliquées « à l'aveugle », et les ajustements sont certainement plus simples que les déplacements. Néanmoins, vous avez le choix entre plusieurs systèmes, dans une certaine mesure, et au moins tous sont équitables (ou injustes) pour tous les joueurs.

TACTIQUE

La différence entre le jeu tactique postal et le jeu en face à face est simple : dans le jeu postal, vous pouvez et devez être beaucoup plus précis. Vous pouvez mettre en place le plateau, jouer avec les unités, jusqu'à ce que vous trouviez une combinaison qui vous donne les meilleures chances. Ensuite, vous supposez que vos adversaires, essayant de prévoir vos coups, arriveront également à cette conclusion ; vous essayez donc de prévoir leurs coups sur cette base et vous en concevez un nouveau pour vous-même ; et ainsi de suite. Tout cela donne un jeu très subtil et profond, dans lequel vous découvrirez très souvent qu'un coup apparemment « évident », que vous auriez certainement fait en face à face, est en fait complètement mauvais.

Il est important dans ce domaine de connaître ses adversaires. Il y aura évidemment des moments où vous ne le saurez pas et où vous ne pourrez pas le faire, mais cela vous aidera certainement si vous le savez. Certains, en particulier ceux qui jouent trop de parties à la fois, manqueront d'imagination et seront évidents, et vous pourrez compter sur eux pour tomber dans n'importe quel piège raisonnablement subtil. D'autres passeront des heures à élaborer la meilleure combinaison de chances, et vous vous retrouverez impliqué dans un jeu de devinettes et de contre-devinettes. Contre ces adversaires, bien sûr, vous devriez essayer de trouver un moyen de faire pencher la balance en votre faveur, même légèrement.

L'autre point tactique est, je le regrette, le plus gros inconvénient du jeu par correspondance par rapport au jeu en face à face : le nombre très élevé de coups manqués. Dans les jeux par correspondance pour débutants en particulier, il est trop courant que les joueurs « abandonnent », en n'envoyant aucun coup pendant deux saisons consécutives, après quoi les règles du jeu stipulent que leur pays reste en « désordre civil », parfois appelé « anarchie ». (Je préfère ce dernier terme, bien que le règlement ne le fasse pas : « désordre civil » me semble ne vouloir absolument rien dire.) C'est un fait triste que de nombreuses parties pour débutants soient décidées de cette manière : si vous jouez contre l'Autriche, vous serez grandement aidé si l'Italie abandonne tôt, comme cela s'est produit lors de ma première partie.

Le hobby est très conscient de cette faiblesse et de nombreuses tentatives ont été faites pour la contourner. Certains MJ, comme déjà mentionné, demandent une « caution », qui n'est rendue qu'à la fin de la partie et lorsque vous vous êtes bien comporté jusqu'à la fin de votre participation. Il existe également le système de « réserve » : de nombreux MJ l'utilisent sous une forme ou une autre. Dès qu'un pays n'envoie pas d'ordres, un joueur de la « liste de réserve » est invité à soumettre des ordres pour ce pays pour la saison à venir. Si le joueur d'origine manque à nouveau, les ordres de réserve sont utilisés et le contrôle du pays change de mains. Outre les aspects manifestement insatisfaisants de cette pratique, je dois donner un avertissement : certains MJ ont l'abominable pratique d'inviter n'importe quel lecteur à soumettre des ordres de réserve pour un pays qui a manqué des ordres. En d'autres termes, les unités du pays voisin du vôtre peuvent soudainement être commandées par un parfait inconnu, dont vous apprenez le nom pour la première fois après que ses unités se soient écrasées à travers votre frontière. Mon conseil est que si vous vous retrouvez dans un zine utilisant ce système, vous devriez démissionner immédiatement en signe de protestation ; cela ruine le jeu et devrait être impitoyablement éradiqué. Presque aussi mauvaise est l'habitude de demander à un joueur nommé de soumettre des commandes pour les sept pays au printemps 1901, au cas où (comme cela arrive parfois) l'un des joueurs potentiels aurait déménagé, serait décédé ou aurait simplement perdu tout intérêt depuis qu'il a postulé pour le jeu. Il est de loin préférable de retarder le début de quelques semaines et de trouver un joueur qui jouera de manière appropriée.

Deux anecdotes édifiantes illustreront ce que je veux dire. Dans une partie de la variante de Youngstown à laquelle j'ai participé, ma stratégie en tant que Russe était basée sur une confiance totale en mon voisin la Chine. Il s'en sortait plutôt mieux que moi et aurait certainement pu me poignarder à n'importe quel moment ; mais nous savions tous les deux que cela serait désastreux pour lui, car cela lui aurait enlevé la protection de ses frontières nord. Il a abandonné et le MJ a invité un ami qui passait par là à soumettre des ordres de mise en attente ! Cet enfant odieux a jeté un bref coup d'œil sur le plateau, a vu qu'il pouvait prendre deux centres russes sur demande et les a pris. Exit la Russie, suivie rapidement par la Chine, avec une victoire facile et imméritée pour un troisième parti.

L'autre cas était encore plus ennuyeux. Jouant contre la France dans une partie régulière, j'avais décidé d'attaquer l'Angleterre à la vitesse de la lumière, et j'avais travaillé très dur avec lui, par téléphone et par courrier, pour le persuader de laisser la Manche ouverte. Je sais que j'avais réussi. Cela peut paraître idiot, mais il y a des moments où l'on peut être absolument sûr d'avoir vendu la marionnette, et c'était l'un d'eux. Sa dernière lettre, débordant d'enthousiasme au sujet de notre projet d'attaque contre l'Allemagne, m'est parvenue la veille de la date limite, et je n'avais aucune idée de la catastrophe imminente. Lorsque le fanzine est arrivé, je n'en croyais pas mes yeux : l'Angleterre avait ouvert F(Lon)-ENG, A(Lpl)-Wal, F(Edi)-NTH. Je ne pouvais sûrement pas me tromper à ce point ? J'ai appelé le MJ. Oui, une fois de plus les ordres avaient été concoctés sur place par un joueur en réserve. Mes protestations furent ignorées, et le résultat fut désastreux : l'Allemagne, un personnage très fort et très dur, s'en prit à moi sans pitié — à juste titre d'ailleurs — et j'égalai la pire performance de la France de tous les temps, en sortant en 1903 !

Ce sujet peut paraître plutôt déprimant. En fait, il agace certainement les nombreux joueurs efficaces et fiables qui aiment jouer dur contre une opposition égale. La seule solution est d'être très sélectif sur les lieux où vous jouez : plus le zine est efficace, moins les joueurs risquent de perdre leur intérêt et meilleures seront les parties. Dans mon propre zine, je reçois très peu de commandes manquées et pratiquement aucun abandon : c'est parce que je suis raisonnablement efficace, raisonnablement tolérant aux commandes arrivant légèrement en retard (aussi ennuyeux soit-il) et raisonnablement prudent quant aux personnes que j'autorise à jouer.

DANS LES COULISSES

Il est temps de nous pencher sur certaines des escroqueries et stratagèmes que les joueurs utilisent dans le jeu postal (et parfois aussi dans la version face à face) pour faire pencher la balance en leur faveur. De nombreux complots minutieusement élaborés ont été imaginés ; la plupart n'ont pas fonctionné comme prévu, mais presque tous ont suscité un immense amusement chez les auteurs, les spectateurs et parfois même chez les victimes visées. Certains joueurs deviennent célèbres pour leur inventivité dans ce domaine, en fait, pour eux, c'est le but principal du jeu. La victoire vient en deuxième position (et c'est le cas, au mieux, pour eux).

Je tiens à souligner que la plupart de ces stratagèmes n'ont rien de contraire à l'éthique. Il n'y a qu'une seule règle d'or : « Tu ne tenteras pas de tromper le MJ. » Dans un magazine britannique, cela constitue les règles complètes de la maison. Contrefaire les ordres d'un autre joueur, par exemple, est absolument tabou et entraînerait normalement votre expulsion du jeu. C'est tout à fait vrai : le MJ a déjà assez à faire et ne devrait pas être obligé de maîtriser l'étude de l'écriture manuscrite, de reconnaître la voix de tous ses joueurs au téléphone, etc. Il y a beaucoup de possibilités de faire le mal sans cela, croyez-moi. (En fait, l'un des MJ britanniques les moins orthodoxes, Will Haven, a un jour lancé une ou deux parties dans lesquelles même la tromperie du MJ était autorisée - en fait, le MJ

se réservait le droit de jouer lui-même avec le jeu ! Pour autant que je sache, ces parties étaient moins intéressantes que la moyenne, pas plus.) Alors, complotez autant que vous le voulez, mais souvenez-vous de la règle d'or : et si vous avez le moindre doute, vérifiez d'abord auprès de votre MJ s'il trouve votre ruse autorisée ou non.

Commandes mal rédigées

L'ordre mal écrit est le plus simple et le plus courant de tous les coups tactiques, aussi bien dans le jeu par correspondance que dans le jeu en face à face. Un joueur qui, après une longue hésitation, a finalement été contraint de s'engager pour un voisin contre un autre peut essayer de tenir une saison de plus en spécifiant de manière erronée la nationalité ou le type de l'unité qu'il est censé soutenir.

Un exemple devrait suffire à illustrer l'idée générale. Dans une partie récemment commencée, Courier 77/28, j'avais joué l'ouverture Hérisson avec l'Autriche, et l'Italie avait autorisé ma flotte à entrer à Venise ; j'avais promis de la quitter à nouveau à l'automne s'il le faisait, et en effet, il était en position de m'expulser de force. Mon intention initiale était de le convaincre de ma détermination à partir volontairement, puis de mal écrire l'ordre ; en fait, je suis allé jusqu'à envoyer au MJ, Don Turnbull, mes ordres comprenant F(Tri)-ADS (sic). J'ai pris la précaution, qui est essentielle, de signaler l'erreur délibérée à Don ; un maître de jeu aux abois peut facilement passer à côté d'une erreur de ce genre - il s'attend à voir « F(Ven) », donc c'est ce qu'il voit. Finalement, j'ai changé d'avis et je suis parti volontairement après tout, mais cela n'affecte pas le point général. Un joueur ne peut pas être sûr que l'erreur est délibérée, et donc la porte est maintenue entrouverte pour une négociation ultérieure. L'ordre flagrant que F(Ven) maintient serait un jeu totalement mauvais.

Le hic, c'est que lorsque vous faites une véritable erreur qui porte préjudice à votre allié, il ne vous croit jamais. Je me souviens d'une fois, toujours en tant qu'Autriche, avoir promis de quitter Trieste au printemps 1901 (c'était le bon vieux temps, hélas pour l'innocence perdue !) et avoir écrit F(Tri)-Gre, tout à fait par erreur. L'Italie m'a aussitôt attaqué.

Lors de ma première partie, encore une fois en tant qu'Autriche, j'ai réussi l'un des coups les plus rares, possibles contre une opposition très faible - l'ordre mal écrit induit . L'Italie m'avait attaqué dès le début avec A(Ven)-Tyr, A(Rom)-Ven, et la Russie était passée à Gal. J'avais joué la variante de Trieste, et j'étais maintenant en grande difficulté. J'ai opté pour la solution habituelle consistant à prendre la Grèce et à essayer de devancer la Russie dans son dilemme Vie/Bud... mais que faire de l'Italie ? Ayant remarqué qu'il n'était pas entièrement satisfait de son utilisation de la notation, je lui ai écrit plusieurs lettres désagréables décrivant comment je le démembrerais s'il ordonnait A(Vie)-Tri (sic). Étonnamment, cela a fonctionné : ses ordres d'automne étaient A(Tyr) S

A(Vie)-Tri, A(Ven) n'est pas ordonné. J'ai devancé la Russie, j'en ai construit deux et je n'ai jamais regardé en arrière. Qui sait, j'aurais peut-être perdu tout intérêt pour le jeu si ce coup d'État avait échoué et si j'avais été éliminé en 1903 ?

L'Alias

De nombreux joueurs ont joué sous des pseudonymes, pour diverses raisons : peut-être pensent-ils être trop connus sous leur propre nom, peut-être veulent-ils un moyen simple de trier la

correspondance de Diplomacy du reste sans ouvrir les enveloppes. C'est tout à fait juste. Ce qui n'est pas juste, c'est qu'un joueur entre dans une partie sous deux noms ! Le seul cas identifié de ce genre, jusqu'à récemment, était le fameux « canular de Boardman » dans une partie américaine, où John Boardman jouait deux pays, l'un sous son propre nom et l'autre sous le nom d'« Eric Blake ». Sans surprise, il a gagné sous l'un de ces deux personnages (j'ai oublié lequel). C'était il y a longtemps maintenant, mais le hobby en parle encore et l'utilise comme parallèle dans toutes sortes d'arguments inappropriés.

Un autre cas, soupçonné depuis longtemps par certains des plus proches concernés, a été révélé récemment dans une lettre publiée dans le « genzine » américain Everything ... (abréviation de « Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la diplomatie mais que vous avez eu le bon sens de demander », un titre typiquement choisi par son éditeur d'origine, Conrad von Metzke). La lettre émanait du joueur belge Michel Liesnard et se lisait en partie comme suit :

« En ce qui concerne le degré d'irrégularité de certaines parties belges « régulières », je pense que la situation réelle était encore pire que ce que vous auriez pu imaginer. En effet, dans la plupart des parties jouées dans le Moeshoeshoe de Michel Feron , il y avait au moins un joueur « fantoche », et la liste suivante vous intéressera peut-être : Michel Grayn, le pseudonyme légal de Michel Englebert ; Josiane Ankri, l'épouse de Michel Englebert ; Raphael Ankri, le bébé de Michel Englebert et Josiane Ankri ; Claude Dumont, le mari d'Yvette Warnon, la première épouse de Michel Englebert ; Patrick Englebert, le fils de Michel Englebert et d'Yvette Warnon ; Florian de Faveri, mon beau-père ; Jean Rinchon, mon beau-frère ; Goupi Liesnard, mon chat... En 1972, c'était Michel Feron qui faisait lui-même tous les coups, puisque tous ses joueurs avaient abandonné depuis si longtemps. ... »

Halètement. Cela montre simplement qu'en diplomatie postale, les choses ne sont pas toujours ce qu'elles paraissent. Dans ce cas, on frôle la tromperie des joueurs par le MJ, même si Michel Liesnard précise que la plupart des pseudonymes et des marionnettes étaient de notoriété publique.

La règle de la « tromperie du MJ » devrait offrir une protection contre ce genre de choses. Si le MJ sait qu'un joueur joue contre deux pays, il doit l'empêcher ; s'il ne le sait pas, il est trompé. Il y a sans doute des cas qui n'ont jamais été révélés, mais je doute qu'ils soient très nombreux.

Ces derniers temps, nous avons eu un MJ qui publiait sous un pseudonyme ici en Grande-Bretagne. Fin 1976, le hobby fut surpris de voir apparaître un nouveau zine édité par un certain « Marcus Umney-Foote », dont on n'avait jamais entendu parler en tant que joueur. Parmi les bizarries offertes par ce zine, il y avait la possibilité de jouer dans une variante de Diplomacy à quarante-neuf joueurs appelée « Cities of Nowhen » (les imtials de CON n'étaient pas entièrement imprévus). J'ai été assez rapidement capable d'identifier cette blague comme l'œuvre d'un vieil ami et joueur de longue date, Steve Doubleday, qui avait traversé une période difficile et avait été forcé d'abandonner toutes ses parties, puis avait choisi cette manière typiquement sournoise de revenir dans le hobby. Nous nous sommes beaucoup amusés avec ce canular – j'ai annoncé dans un numéro de Dolchstoss que Marcus avait succédé au titre de baronnet familial. Finalement, les complications impliquées étaient trop importantes pour Steve et il a avoué, laissant de nombreux piliers du hobby avec des œufs sur le visage.

Usurpation de l'identité du MJ

Il y a deux façons de procéder : par écrit et par téléphone. Certains ont avancé que cette méthode était peut-être contraire à l'éthique, mais je ne suis pas d'accord avec la plupart des autres. Cela

semble être une façon valable de contribuer au divertissement.

Lors d'une de mes premières parties, j'étais arrivé à une position où les décisions à prendre pour la saison suivante étaient cruciales : je devrais probablement finir deuxième, avec de la chance je pourrais faire match nul, et peut-être même gagner. Dans l'espoir d'arracher la victoire aux flammes, j'ai décidé d'essayer d'imiter le MJ, qui se trouvait habiter non loin de chez moi. Le soir de la deadline, j'ai téléphoné à mon principal adversaire depuis la maison d'un ami dans la ville où habitait le MJ : je pariais sur l'espoir qu'étant donné la distance qui les séparait, le joueur et le MJ ne se seraient jamais rencontrés ; l'aversion du MJ pour le téléphone était bien connue, il était donc peu probable qu'ils aient jamais parlé de cette façon. Avec un mouchoir sur le micro, comme dans tous les meilleurs films de série B des années 1950, j'ai raconté une histoire simple et triste : ma maison, ai-je dit, avait brûlé et j'étais hébergé chez des voisins, mais bien sûr, rien ne pouvait contrarier ma détermination à sortir le zine à temps ; malheureusement, j'avais perdu ses ordres dans la panique, alors pouvait-il les répéter ? Je lui ai donné le numéro pour qu'il me rappelle, mais rien ne s'est passé. Finalement, tentant ma chance, je l'ai rappelé. Aucune réponse. Malheureusement, je suis rentrée chez moi.

Il s'avéra plus tard qu'il avait été dupé au début, mais après avoir raccroché, il décida de vérifier ; il appela le numéro habituel du MJ et ne fut pas vraiment surpris de recevoir une réponse rapide du manoir éventré. Il se mit alors à rire jusqu'au pub. Finalement, il gagna la partie, comme cela semblait probable.

Il avait raison de vérifier, bien sûr. Mais si j'avais été à sa place, je n'aurais pas pu résister à la tentation de rappeler le canular avec une fausse série d'ordres !

L'autre escroquerie bien connue est l'une des plus simples et des moins susceptibles de réussir : la « réévaluation ». Quelqu'un a essayé cela dans une partie que je dirigeais - il a envoyé aux autres joueurs une copie carbone d'une note, prétendument de ma part, annonçant que j'avais accepté des ordres ultérieurs et indiquant la « nouvelle » position. Ce n'était pas une très bonne contrefaçon, la machine à écrire étant différente et la signature médiocre ; je ne pense pas que quiconque ait été dupé, bien que certains joueurs moins frivoles aient protesté contre cette tentative.

J'ai moi-même essayé la même chose dans un moment de désespoir pendant la dure campagne 1974-N, alors que j'essayais de mettre un terme à la chute de ma position autrefois imprenable. C'était, je le dis moi-même, une belle contrefaçon - le document avait été écrit sur la machine à écrire et le papier à en-tête du GM, et posté dans sa ville natale. Le résultat fut très exaspérant : le destinataire, le joueur français Roland Prévôt, s'était fait avoir. Malheureusement pour moi, il lui arriva de téléphoner pour donner ses ordres et de mentionner négligemment la « réévaluation » tout en discutant avec le GM, qui laissa échapper qu'il n'y en avait pas eu ! Roland changea précipitamment ses ordres et ma chance s'enfola. Ce qui a aggravé la situation pour moi, c'est que Roland m'a dit plus tard qu'il ne voyait pas ce que j'espérais obtenir ; s'il avait écrit au lieu de téléphoner, a-t-il dit, il se serait simplement plaint par la suite et aurait fait rejouer la saison. Il ne l'aurait pas fait, vous savez !

Le statut du MJ dans ces cas est un sujet de débat permanent. S'il est au courant de la contrefaçon, que doit-il faire ? Il ne doit certainement pas prendre de mesures actives pour informer les joueurs ; il ne doit pas non plus mentir si on le lui demande directement. Entre ces deux extrêmes se trouve une zone grise, dans laquelle il est difficile de déterminer quelle est la bonne action à adopter. Encore une fois, si le MJ ne sait pas, est-il trompé, comme certains le prétendent ? Certainement pas. Mon conseil aux joueurs dans cette situation est de déterminer dès le début si le MJ se considérerait trompé s'il n'était pas informé ; si c'est le cas, oubliez l'idée ; si ce n'est pas le cas, ne le lui dites pas et essayez. Autre conseil : un bon canular de réarbitrage doit faire apparaître la position de la victime comme meilleure qu'elle ne l'était auparavant, car elle sera alors plus facilement disposée à la croire ! Dans

celui que j'ai envoyé à Roland, je lui ai simplement dit qu'un certain nombre de ses coups, bloqués avec succès par moi dans la partie réelle, avaient réussi grâce à un changement d'ordre effectué par « cet imbécile de Sharp ». L'idée était que tous les ordres de Roland seraient alors adressés à des unités qui se trouvaient aux mauvais endroits ; j'attaquerais et délogerais ces unités qui, n'ayant pas de retraite légale écrite, seraient toutes dissoutes. Cela aurait été un coup glorieux...

Usurpation d'identité d'autres joueurs

Nous entrons maintenant dans le domaine où les escroqueries vraiment réussies sont les plus nombreuses : la contrefaçon pure et simple. Mais avant tout, il y a une histoire classique d'usurpation d'identité physique réussie. Le méchant de cette histoire était Duncan Morris, toujours une figure de proue du hobby britannique bien qu'il ait émigré en Rhodésie. Duncan se délectait de sa réputation de joueur le plus dépravé du hobby, car pour lui, l'escroquerie était et est toute la joie du jeu, et tant pis pour le résultat.

Le jeu était une variante, Troisième Âge I, basée sur Le Seigneur des Anneaux de Tolkien. Pour ceux qui ne sont pas familiers avec cette fantaisie suprême (y en a-t-il ?), je dois expliquer que dans le jeu il y a un accessoire caché, l'Anneau, dont la possession donne au joueur certains avantages ; dans le cas du « Mordor », le pays où Duncan jouait, il lui donne une victoire presque automatique. Duncan avait déduit que l'Anneau était détenu par le joueur d'« Eriador », et que l'allié de ce dernier, « Rohan », devait connaître la position approximative de l'Anneau. Espérant que les deux alliés ne s'étaient jamais rencontrés, Duncan rendit visite au joueur d'Eriador, se présentant comme Rohan ! Au cours d'une soirée conviviale, Duncan réussit à obtenir les informations dont il avait besoin, et dans la saison suivante du jeu, toutes les armées du Mordor firent un virage à droite et foncèrent droit sur la cachette de l'Anneau. Le résultat ne faisait plus aucun doute. Les occasions de ce genre de coup sont rares ; et peu de joueurs auraient l'imagination nécessaire pour y penser, et encore moins le courage de le réaliser.

Revenons à la forme la plus simple d'usurpation d'identité : sur papier. C'est une pratique très courante, mais qui n'est pas très efficace dans de nombreux cas. Quand elle fonctionne, elle peut être dévastatrice.

Le type de falsification le plus répandu est de loin le plus difficile à réaliser. Si vous falsifiez une lettre destinée à un pays en prétendant provenir d'un autre, vous vous exposez à des ennuis. Il est bien trop probable que le destinataire puisse déterminer avec certitude que votre lettre est un faux, même si vous avez soigneusement fait en sorte que le cachet postal soit correct, simplement parce qu'elle ne fait pas référence à des lettres précédentes. Dans ce cas, un opérateur habile saura retourner l'arme contre vous. Je ne connais aucun cas où ce type de falsification grossière ait réussi.

Il est bien plus intéressant de falsifier une lettre d'un pays qui vous est adressée, et de la montrer ensuite à un troisième pays. J'ai réussi trois fois de cette façon ; deux fois, les résultats n'ont été que légèrement positifs, mais la troisième fois, c'était magnifique. Cette fois, je me trouvais dans une situation très délicate au début d'une nouvelle partie : je jouais contre la Turquie, face à une Russie que je venais de trahir abominablement dans une autre partie, et à une Autriche que j'avais toujours attaquée par principe en raison de son extrême manque de fiabilité (mieux vaut éliminer de tels joueurs dès le début). Comme je m'y attendais, ils ont ignoré mes lettres soigneusement rédigées et se sont lancés directement dans l'action. C'était une farce : les rares fois où l'Autriche se souvenait d'envoyer des ordres, elle appuyait généralement une action que la Russie n'avait pas ordonnée en fait ; si la Russie ordonnait un soutien à l'Autriche, l'Autriche ne donnait aucun ordre du tout. La

défense n'était donc pas trop difficile, mais quelle que soit l'incompétence de l'attaque, elle devait l'emporter à la fin par le seul poids du nombre. Estimant que la patience de la Russie devait être sur le point de se briser, j'ai décidé d'en profiter ; La géographie m'a aidé, car le joueur russe vivait en Amérique, de sorte qu'il était peu probable qu'il puisse être contacté par téléphone. J'ai donc falsifié une lettre d'Autriche à moi-même, en utilisant la machine à écrire portable de ma femme que je n'avais jamais utilisée auparavant et qui était indiscernable de celle de l'Autriche. J'en ai envoyé une photocopie en Russie ; j'ai toujours l'original. Je crains que l'orthographe et le style général ne soient une imitation trop précise de l'écolier plutôt erratique qui jouait l'Autriche.

Cher Richard

J'en ai marre de ce Yankee, ils sont tous pareils, n'est-ce pas ? Il continue à m'écrire des lettres autoritaires et ne fait pas ce qu'il dit, juste parce que c'est un Yankee qui a inventé le jeu et pense pouvoir nous pousser à bout. J'en ai marre de tout cet argent gaspillé en timbres pour les États-Unis qui ne reçoivent pas de réponse, etc. Alors changeons de camp et attrapons-le. Je suis désolé de t'avoir attaqué, c'est seulement parce que tu le fais toujours, alors j'ai pensé que je le ferais en premier.

Ensuite, j'ai proposé quelques mesures pour la nouvelle « alliance » austro-turque. J'ai envoyé ce document absurde en Amérique avec une note griffonnée : « Eh bien, que vous ai-je dit ? » et j'ai attendu les résultats. Malheureusement, j'ai perdu la réponse de la Russie, mais la plus grande partie de celle-ci aurait été de toute façon impossible à publier. Le résultat immédiat a été un succès triomphal, car la Russie furieuse s'est jetée sur son allié sans méfiance ; j'ai quelque peu gâché les choses en étant incapable de résister à une attaque maladroite contre la Russie alors que ses énergies étaient ainsi occupées ailleurs, mais j'ai quand même réussi à terminer troisième, un meilleur résultat que ce qui semblait possible auparavant.

Ce genre de falsification n'est pas difficile et est souvent efficace. La meilleure politique, je pense, est d'être extrêmement méfiant à l'égard de tout document envoyé par un autre joueur. J'ai récemment mis au point une technique pour empêcher mes adversaires de faire circuler mes lettres, ce qui peut conduire à l'embarras si les lettres sont authentiques et au chaos si elles sont falsifiées ; je leur dis simplement à tous : « Si vous pouvez me prouver sans l'ombre d'un doute qu'un autre joueur vous a montré une de mes lettres, je m'allierai à vous contre lui pour de bon. » Ce simple stratagème semble efficace ; du moins personne n'a encore accepté l'offre.

Se faire passer pour soi-même !

C'est l'astuce la plus simple de toutes, mais rarement utilisée. Vous joignez simplement à votre véritable lettre à un allié une seconde lettre factice décrivant une autre série de coups, afin qu'il la montre au pays ciblé. Cette astuce est bien sûr tout à fait impossible à déchiffrer ; son inconvénient est que votre allié peut utiliser l'artifice contre vous, en transmettant la mauvaise lettre. Eh bien, c'est le risque que vous prenez ; avec précaution, il est possible de s'assurer que la véritable lettre ne peut pas être utilisée contre vous en toute sécurité.

Mauvaise enveloppe

La plupart des gens ont parfois intervertis deux lettres, en les mettant dans la mauvaise enveloppe. Je sais que je l'ai fait au moins une fois par accident. Je l'ai aussi fait volontairement dans une partie de Diplomacy. C'est un essai très grossier, et je ne l'utiliserais certainement plus jamais ; mais à cette époque, mon nom était inconnu dans le hobby, et les joueurs expérimentés croiraient tout ce qu'un novice dit.

Je vivais ma première expérience du pire cauchemar de la diplomatie : jouer l'Autriche contre la triple attaque de la Russie, de l'Italie et de la Turquie. J'ai envoyé des lettres frénétiques à tous ces joueurs, en essayant tous les stratagèmes possibles. Mais tout cela a été ignoré. La Turquie était (et est) le joueur le plus occupé de tout le hobby britannique, avec plus d'une centaine de parties à son actif : s'étant engagé dans une ligne de conduite, il n'est pas homme à changer de camp, considérant la diplomatie comme un jeu purement tactique, comme les échecs. La Russie ne peut être décrite que comme un idiot, un « canard blindé » qui n'interrompra jamais une attaque une fois lancée, par peur des représailles lorsque la victime se remettra. L'Italie est la seule des trois à être un bon joueur, et je savais que si je pouvais vraiment travailler sur lui, il pourrait être persuadé de changer de camp ; mais pour le moment, il était sur la bonne voie, et il resterait sans doute sur ses positions.

Le stratagème que j'ai trouvé était assez basique : j'ai tapé une lettre au directeur général, contenant quelques ordres bidons, et je l'ai « mal adressée » à l'Italie avec un peu de presse et un chèque de 2 £ pour « renouveler mon abonnement » au zine. Ce chèque avait un double objectif : ajouter de la crédibilité à « l'erreur » et me donner un indice possible sur le succès ou non de l'opération. Si l'Italie s'était fait avoir, je pensais qu'il transmettrait le chèque au directeur général sans me faire de commentaire ; je ne reverrais plus jamais le chèque (ou, mieux encore, je découvrirais qu'il avait été encaissé via le compte du directeur général !) ; et l'Italie profiterait du fait de « connaître » mes actions pour la saison à venir pour lui donner la percée dont il avait besoin. J'ai également pris la précaution d'avouer cette ruse au directeur général, John Piggott, ne voulant pas être accusé de l'avoir trompé. John a refusé de transmettre la lettre que je lui ai envoyée au joueur italien. Il avait bien sûr raison, même si j'ai été déçu à l'époque. Je n'avais pas à m'inquiéter. Le joueur italien, Gus Ferguson, un médecin de Glasgow qui compte parmi les joueurs les plus respectés de Grande-Bretagne, m'a renvoyé ma pitoyable petite contrefaçon par courrier, avec une note de couverture pleine d'humour disant que c'était la première lettre « Cher John » qu'il recevait ! Cependant, j'aime à penser que cela a peut-être légèrement penché la balance en ma faveur. J'ai certainement eu le dessus sur Gus la saison suivante, et peu de temps après, il a effectivement changé de camp. Lorsque le match s'est finalement terminé, bien longtemps après, c'était un match nul entre nous.

La manœuvre de la « mauvaise enveloppe » peut également être utilisée de la manière la plus simple et évidente qui consiste à écrire une lettre à l'Autriche et à l'envoyer par la poste à l'Italie. Outre son côté grossier, ce type de manœuvre présente l'inconvénient majeur de ne pas vous permettre de savoir à temps si l'on a mordu à l'hameçon.

La variante suivante de la « mauvaise enveloppe » est intéressante non pas tant parce qu'elle est magistrale en elle-même (ce n'est pas le cas), mais parce qu'elle montre le genre d'opportunité qui se présente constamment à ceux qui ont la bonne attitude envers le jeu et savent quoi chercher.

La partie en question est une partie postale en cours (1976-HQ) dans laquelle, jouant la Russie, j'ai progressé assez rapidement jusqu'à quatorze centres, puis je me suis embourré à cause d'une résistance déterminée de la part des autres survivants (pourquoi cela m'arrive-t-il toujours ?). Les autres personnages dramatiques sont : John Piggott, jouant l'Angleterre et un membre important de la coalition défensive ; Pete Birks, le maître du jeu ; et Chris Tringham, un spectateur innocent et alors secrétaire des membres du National Games Club.

Or, juste avant la date butoir cruciale de cette partie, je m'apprêtais à quitter la maison pour une

partie de poker à Londres - une partie à laquelle participeraient John et Pete. Je devais penser à prendre avec moi une boîte contenant quelques exemplaires de Dolchstoss que Chris aurait besoin de distribuer aux nouveaux membres de la NGC. J'allais donner cette boîte à John, qui l'apporterait à son bureau de Londres pour que Chris la récupère. Dans la boîte se trouvaient également des lettres pour Chris qui m'étaient parvenues par erreur.

Voulant, comme d'habitude, économiser des frais de port, je dactylographiai mes ordres pour 1976 - QG, les mis dans une enveloppe adressée à Pete et - pour être sûr de ne pas oublier de les prendre - mis l'enveloppe dans la boîte avec les autres pièces. Puis un frisson me parcourut : si j'oubliais de sortir l'enveloppe de la boîte ? John verrait mon brillant plan tactique et organiserait une défense astucieuse... Et cela me donna l'idée.

Je déchirai les commandes et en tapai deux nouvelles : l'une, contenant des commandes crédibles mais légèrement inférieures, je la remis dans la boîte. L'autre, contenant le vrai McCoy, je la dissimulai dans une poche. Dans le pub avant le match, pendant que John faisait son voyage annuel au bar pour acheter une tournée, je glissai précipitamment les bonnes commandes à Pete, en marmonnant qu'il ne devait en aucun cas accepter de modifications. Les commandes ratées, ainsi que le reste du contenu de la boîte, avaient déjà été laissées à l'appartement de John.

Le lendemain, j'ai téléphoné à Chris pour lui raconter ce que j'avais fait et lui demander son aide. Lorsqu'il aurait récupéré la boîte auprès de John, il devait l'ouvrir, dire avec désinvolture : « Oh, je vois qu'il y a des lettres ici » et jeter un œil aux enveloppes. S'il en trouvait une adressée à Pete Birks, il dirait avec surprise : « Hé, ce n'est pas pour moi, vous feriez mieux de me la faire suivre ». S'il n'y en avait pas, il devait se taire. Dans tous les cas, il me ferait savoir le résultat. Chris a accepté de faire cela en échange d'une mention garantie dans ce livre dans le cadre de sa « campagne Make Chris Tringham Famous ».

Lorsque Chris m'a téléphoné, les nouvelles étaient bonnes : il n'y avait pas de lettre pour Pete dans la boîte. John l'avait donc déjà retirée. (Si vous pensez que le comportement de John - fouiller une boîte qui n'avait rien à voir avec lui et en retirer une correspondance privée - était contraire à l'éthique, vous n'avez pas encore compris le jeu !) Il est possible, mais très improbable, qu'il transmette la lettre à Pete sans l'avoir ouverte. Il est beaucoup plus probable qu'il suive l'une des deux voies suivantes : soit la détruire complètement en espérant profiter du fait que mes unités n'étaient pas sous ordre, soit l'envoyer après avoir préalablement informé les autres membres de la coalition du plan directeur russe. Dans l'un ou l'autre de ces deux cas, je gagnerais du terrain.

Il est possible que John ait senti le rat - on se rappellera qu'il n'était pas étranger à ma tactique de « mauvaise enveloppe », et les ordres factices incluaient également une erreur inhabituelle, l'ordre F(StP)(nc) SA(Fin), qui est illégal. Mais la tactique était judicieuse car quoi qu'il arrive, je ne serais pas plus mal loti ; et j'avais d'excellentes chances de gagner.

Au moment où j'écris ces lignes, je ne connais pas le résultat de cette escroquerie et j'attends avec impatience la prochaine décision. Mais quoi qu'il arrive, cela montre le type de réflexion qui peut grandement augmenter le plaisir du jeu et parfois produire une victoire surprise venue de nulle part. Cela illustre aussi une raison (et pas la seule) pour laquelle je suis heureux d'être britannique plutôt qu'américain : avec les vastes distances à parcourir dans ce pays, les joueurs américains ne peuvent pas espérer former une communauté soudée et auraient peu de chances de réussir des coups comme celui-ci, dépendant fortement des contacts personnels.

Le grand coup d'État des commandes conjointes

Il s'agit de l'une des meilleures escroqueries jamais réalisées dans un jeu postal et, à mon avis, c'est le point culminant (jusqu'à présent) de la carrière néfaste de Duncan Morris. En tant que maître de jeu du jeu concerné (1974-DG), j'y ai été impliqué, à ma grande confusion initiale et à mon amusement ultérieur.

Dans cette partie, Duncan jouait contre la Turquie ; la Russie était un bon joueur, mais relativement inexpérimenté, Dennis Love, qui ne connaissait pas Duncan. La stratégie de Dennis était judicieuse : il basait ses négociations sur le front nord sur une alliance solide avec l'Allemagne, ce qui lui laissait toute liberté pour s'impliquer dans un triangle sud difficile avec la Turquie et l'Autriche.

À un moment donné, Dennis a envoyé à Duncan une lettre de trois pages. La première page était composée de civilités générales, se terminant à peu près par « Je pense que nous devrions procéder comme suit » et au-dessus de la page se trouvaient les ordres conjoints russe-turcs suggérés. Ils étaient en-tête avec les noms des pays et les détails de la partie selon le modèle approuvé, et portaient la mention : « Ces ordres remplacent tous les ordres précédents envoyés aux unités russes et turques concernées. » Les ordres pour les unités russes du nord, qui coopéraient avec l'Allemagne contre l'Angleterre, étaient laissés en blanc, car ils ne concernaient pas la Turquie. La troisième page consistait en des discussions plus générales et des exhortations à une action commune.

Jusqu'ici, tout va bien. Les ordres conjoints sont un casse-tête permanent pour les MJ ; les joueurs nerveux essaient d'envelopper leurs ordres conjoints dans des conditions et des exceptions pour s'assurer contre la trahison, ce qui est illégal. Mais il est courant de penser à tort que les ordres conjoints offrent une sorte de protection. En fait, ils ont une utilité valable, par exemple lorsque vous êtes certain de la coopération de votre allié pour la saison à venir, et que votre seule préoccupation est de veiller à ce qu'aucun fil ne se croise. Mais c'est tout.

Malheureusement, Dennis avait commis une terrible erreur : il avait signé son nom au bas de la deuxième page. Duncan saisit sa chance : il prit cette page, y écrivit ses propres ordres, la signa... et remplit les blancs des ordres russes, ordonnant aux unités russes de lancer une attaque à grande échelle contre l'allié de la Russie, l'Allemagne ! Il me l'envoya ensuite, sans faire de commentaires. J'étais perplexe, mais une chose était claire : il s'agissait d'un ensemble parfaitement valable d'ordres conjoints russe-turcs, dûment signés, datés et corrects en tous points, qui remplaçaient l'ordre que je reçus plus tard de la Russie. J'imprimai donc une décision en utilisant les « ordres conjoints ».

Une fureur s'ensuivit. Dennis protesta en disant que les ordres étaient des « faux » et que je pouvais voir qu'ils n'étaient pas entièrement de sa main ; c'était indéniable, mais la signature était authentique, ce qui était tout ce qui comptait. En fait, il y avait des preuves d'une tentative de falsification au dos des ordres (la première page de la lettre), mais cette page avait été barrée par Duncan qui expliqua qu'il avait d'abord pensé à l'utiliser pour falsifier une lettre de Dennis à un tiers avant qu'une ruse plus simple et plus efficace ne lui vienne à l'esprit. L'Allemagne m'a téléphoné pour me demander une explication : cette histoire à dormir debout de la Russie sur la falsification et la tromperie était-elle vraie, ou la Russie essayait-elle simplement de le poignarder et de s'en tirer ? Naturellement, je ne pouvais pas répondre. J'étais catégorique sur la validité des ordres, et plus j'y pensais, plus j'en devenais sûr.

Hélas, si le coup d'État réussit brillamment, il n'empêcha pas Duncan de finir septième du match ! L'indignation manifestement sincère de la Russie convainquit l'Allemagne, qui réconcilia son alliance, tandis que la Russie s'en prenait furieusement à la Turquie, aidée par l'Autriche, qui avait été un spectateur amusé et savait reconnaître une bonne chose quand elle en voyait une. Il ne pouvait y

avoir qu'une seule issue à cet assaut : dommage, après une brillante escroquerie improvisée qui méritait un meilleur sort.

Ordres par procuration

C'est l'une des rares causes de controverse qui subsistent dans le hobby postal : est-il permis à un joueur d'autoriser un autre à commander certaines ou toutes ses unités ? La plupart des GM américains et certains GM britanniques répondent « non » ; je dis « oui » et un certain nombre d'autres GM britanniques sont d'accord, certains avec quelques réserves.

Les avantages diplomatiques d'avoir (ou de prétendre avoir) ne serait-ce qu'une seule unité étrangère sous votre contrôle sont énormes. Bien sûr, si je suis réduit à une seule unité, je l'offrirai volontiers à un autre joueur (si les règles de la maison le permettent) car elle lui sera plus utile qu'une des siennes, il est donc plus probable qu'il la maintienne en vie que de l'éliminer. À condition qu'il soit toujours clairement entendu que le joueur d'origine peut reprendre le commandement à tout moment, ses ordres ayant la priorité, je n'y vois aucune objection.

Quelques histoires de commandes par procuration illustreront les avantages de ces opérations. En 1974, l'Irlande du Nord a joué l' Anschluss en tant qu'Allemagne ; lorsque l'Autriche a été attaquée par l'Italie, j'ai placé l'armée de Munich sous ses ordres, ce qui a bien fonctionné. L'attaque italienne a été annulée et il était temps d'agir contre la France. J'ai donc repris le contrôle de mon unité et lui ai ordonné de se rendre en Bourgogne. La France (David Johnson) savait que l'Autriche avait donné l'ordre à l'armée ; lorsqu'il m'a appelé pour se plaindre de l'invasion, j'ai protesté avec indignation en disant que l'Autriche avait écrit l'ordre incriminé ! Il y a eu un long silence à l'autre bout du fil, suivi d'une expression américaine très grossière et d'un clic concluant. Non, Dave n'était pas dupé, mais il ne pouvait pas être sûr à cent pour cent dans un cas comme dans l'autre. La différence peut être très importante.

L'autre situation est une merveille, qui perdure encore au moment où j'écris. En 1977, DL, je joue contre l'Italie et l'Autriche de Nicky Palmer ; Nicky a eu un mauvais début et a été bientôt réduit à une seule unité, qu'il m'a confiée car je l'avais soutenu contre l'alliance russe-turque. À ce moment-là, la Turquie a poignardé la Russie, peut-être prématûrement. Je passe un très bon moment avec l'armée autrichienne : j'ai dit à la Russie et à la Turquie qu'elle était sous mes ordres, et j'ai promis à chacune d'elles qu'elle ferait quelque chose de différent : ce qu'elle a fait en réalité, c'est attaquer la Turquie au nom de la Russie, puis – après avoir été délogée par moi – se retirer dans un centre d'approvisionnement appartenant à la Russie. Naturellement, j'ai juré aux deux parties que ce n'était pas du tout ce que j'avais ordonné, et que le rusé Nicky avait clairement décidé de l'ordonner lui-même. J'ai maintenant concocté une explication invraisemblable et j'espère garder la balle en l'air pendant au moins une saison de plus. Ce genre de chose maintient tous les adversaires dans un état d'indécision perpétuelle, un état de fait idéal qui est impossible sans l'option de l'ordre par procuration.

Pressions extérieures

L'alliance entre deux pays, dans laquelle deux pays concluent un accord en échange d'un accord similaire dans une autre partie à laquelle ils participent, est largement considérée comme contraire à

l'éthique. Ainsi, si je joue contre l'Italie et la Russie de X, je pourrais très bien lui proposer de l'aider à gagner en échange d'une faveur similaire dans une autre partie où j'ai le pays le plus fort. Je suis totalement d'accord avec ceux qui disent que ce n'est pas vraiment juste (cela pénalise évidemment les joueurs dans un nombre plus restreint de parties). Cependant, il existe d'autres facteurs extérieurs à une partie qui peuvent être utilisés pour influencer son déroulement, et qui l'ont été.

L'amitié personnelle est la plus simple. J'ai déjà mentionné un cas où j'ai pu en tirer profit en 1976 – le QG. Plus tôt dans la même partie, j'avais eu besoin de l'aide de l'Autriche, qu'une attaque précédente de ma part avait réduite à quelques unités, pour vaincre la défense acharnée de la Turquie. Peu avant minuit, le jour de la date limite, je jouais au poker après une dure journée d'inspection des pubs d'Oxford, avec un groupe convivial comprenant l'Autriche, le GM Pete Birks et quelques autres joueurs du jeu, à l'exception de la Turquie. Lorsqu'une main s'est présentée sur laquelle l'Autriche et moi nous sommes retirés plus tôt, je l'ai attiré dans une autre pièce, lui ai présenté quelques ordres pour ses unités et lui ai proposé d'acheter toutes ses bières de déjeuner le lendemain s'il les signait (ce qui n'est pas une mince affaire, car sa capacité est un maître mot). Il a accepté et j'ai prospéré ; je conserve encore une note indignée de la Turquie, qui a appris ce pot-de-vin et a soutenu que ce n'était « pas du cricket ». C'est vrai.

Le pot-de-vin est rare dans ce passe-temps difficile où chaque centime disponible va dans la gueule toujours ouverte de la Poste. Dans un effort pour gagner ma première partie postale, j'ai offert 2 £ pour les services des trois unités françaises restantes, ce qui a été la clé de la victoire à un moment donné. Je suis revenu avec une carte postale sèche : « Mettez-en 5 £ et vous êtes prêt. » Cela me convenait parfaitement, car j'avais l'intention de bloquer le chèque de toute façon, mais il était déjà trop tard ; le moment était passé.

Une autre technique est la technique du « pari », qui me rappelle ces histoires de sportifs « amateurs » qui jouent pour rien et à qui on parie ensuite 500 £ environ qu'ils ne peuvent pas sauter par-dessus un chapeau. Dans ce stratagème, vous pouvez proposer de parier à un allié douteux une somme modeste que vous ne le poignarderez pas, c'est-à-dire que vous aurez plus tard le choix de payer, de rester loyal ou de vous en aller. J'ai essayé cette technique sans succès – tout le monde semble savoir que les dettes de jeu ne sont pas exécutoires en justice !

Mon histoire préférée sous cette rubrique est celle qui m'a été envoyée lorsque je sollicitais des histoires de stratagèmes hors-jeu pour un article jubilé dans le numéro 50 de Doichstoss. Les participants étaient Rob Chapman, un joueur bien connu du Devon qui a beaucoup fait pour promouvoir la croissance de la Formule I postale, et Duncan Adams, un avocat du Lancashire qui a depuis abandonné ce hobby, trouvant que cela lui prenait trop de temps et devenait une obsession – cela peut arriver ! Je suis désolé de n'avoir jamais joué contre lui, car de toute évidence, il semble avoir été un joueur superbe pendant sa brève et limitée implication.

Rob, qui m'a raconté l'histoire, jouait contre l'Autriche face à la Turquie de Duncan, et Duncan lui demanda de l'aider. Il hésita un peu, n'aimant pas l'aspect de la chose, et Duncan lui envoya un billet de 10 £ en guise d'indemnité. Une charmante correspondance s'ensuivit : Rob fit remarquer, de manière assez raisonnable, qu'il n'y avait pas grand-chose à gagner dans cette affaire – si Duncan agissait comme convenu, il devrait rendre les 10 £... mais la décision était plus en faveur de Duncan que de la sienne ! Pourquoi ne pas, laissa-t-il entendre, menacer de garder le billet à moins que Duncan ne le soutienne ? Ce coup de maître provoqua une réponse classique :

Cher Rob

Il existe une règle générale en diplomatie selon laquelle rien n'est interdit et personne n'est lié par ce que l'on dit ; les tribunaux ne peuvent évidemment pas intervenir dans de telles affaires, et des délits graves comme la contrefaçon n'ont aucune signification dans un contexte diplomatique. Cependant, il ne s'agit pas d'un contrat diplomatique ; il s'agit d'un contrat distinct dépendant d'une exécution spécifique sous la forme d'une indemnité. L'indemnité est supérieure au contrat diplomatique qui est en soi annulable ab initio. Si vous gardiez mes 10 £, je devrais certainement intenter une action en justice pour les récupérer et espérer obtenir gain de cause. Mais bien plus grave, si vous refusiez de les restituer à moins que je ne vous soutienne, cela constituerait une demande injustifiée avec menaces, l'ancien délit de chantage étant désormais un délit en vertu de la loi sur le vol de 1968. Si vous deviez planifier cela avec [l'Italie], vous seriez coupable de complot et pourriez purger une peine de prison à vie. En bref, vous êtes le dépositaire des 10 £ et devez agir en conséquence. J'aimerais bien que vous le gardiez : les joies d'être le premier plaideur de Diplomacy l'emporteraient sur les autres inconvenients.

La lettre de Rob se terminait tristement par : « Je l'ai soutenu et lui ai rendu le billet de 10 £. » Je suis prêt à déclarer catégoriquement que c'est la seule fois qu'un joueur de Diplomacy a menacé un autre joueur de prison à vie.

Un espion à Cambridge

L'un des scandales les plus célèbres qui ait jamais secoué la diplomatie britannique s'est produit à Cambridge en 1973. Pour une raison inconnue, le Jesus College semble attirer les joueurs de Diplomacy, et à l'époque, il abritait deux sommités, hier comme aujourd'hui : John Piggott et Andy Davidson. John produisait son zine Diplomacy Ethil the Frog, considéré à juste titre comme le meilleur de Grande-Bretagne, et qui est à nouveau en production après une pause de deux ans ; Andy jouait à de nombreux jeux à Ethil et ailleurs.

La date limite d'Ethil tombait un vendredi, ce qui signifiait que la plupart des commandes avaient été reçues le jeudi ; et chaque jeudi, John était régulièrement absent pendant une longue période pour assister à un exercice pratique. Un jeudi, il revint tôt... pour trouver un Andy travailleur accroupi sur le sol de sa chambre, en train de recopier les commandes envoyées par d'autres joueurs dans les parties auxquelles il participait.

Ne sachant pas quoi faire, John demanda conseil à Don Turnbull, qui résidait également à Cambridge et qui était traditionnellement le refuge de tous les GMs en difficulté. Don était catégorique sur le fait qu'Andy devait être expulsé de tous ses matchs, mais John décida de ne pas prendre cette mesure drastique et stipula simplement que toutes les unités d'Andy devaient rester sans ordre pour la saison en cours. Un autre GM britannique respecté, Richard Walkerdine, a commenté que l'affaire « laissait un goût amer ». Eh bien, j'avais des doutes à l'époque, et je les ai encore plus fortement aujourd'hui. Il me semble qu'Andy était dans son droit en tant que joueur (bien que ce ne soit évidemment pas le cas à d'autres égards, comme les autorités universitaires l'auraient certainement confirmé !). Dans une partie en face à face, rien n'empêche certainement les joueurs d'essayer de découvrir les ordres par « espionnage » ; le livre de règles ne mentionne pas le sujet, même s'il devrait peut-être le faire. On pourrait sans doute établir une règle selon laquelle une fois que les ordres ont été remis au GM, ils sont sacro-saints ; mais à l'heure actuelle, cette règle n'existe pas et n'a été inscrite dans aucun « règlement intérieur » que j'ai vu.

Les joueurs de Diplomatie Postale sont des gens sympathiques, et beaucoup de joueurs de mes parties sont venus chez moi de temps en temps, soit sur invitation, soit simplement « de passage ». Un seul, à ma connaissance, a essayé de profiter de cette opportunité. Il s'agit de Duncan Morris, et tout MJ qui reçoit Duncan prendrait quelques précautions à l'avance, ce que j'ai fait ! La question reste intéressante. Si un MJ adopte une ligne complètement libre et facile, peut-être verra-t-il sa vie rendue misérable par des personnages avec de faux nez grimpant dans ses tuyaux d'évacuation au milieu de la nuit, appelant pour relever son compteur de gaz trois fois par semaine, et ainsi de suite. L'opinion majoritaire est qu'une infraction à la loi du pays (effraction, par exemple) n'est pas une violation de facto des règles du jeu, et je suis d'accord avec cela. Néanmoins, un MJ doit protéger sa vie privée dans une certaine mesure comme n'importe qui d'autre.

Bouts

Une ou deux tentatives diverses pour égayer le jeu ont été concoctées par divers joueurs ingénieux. Nicky Palmer m'en a parlé de quelques-unes lorsque je préparais cet article dans Dolchstoss ; Nicky est outrageusement original dans ses idées, qui dans son cas sont strictement pour rire.

Il a joué dans une partie que j'ai dirigée à Dolchstoss (1975-BG), dans laquelle les joueurs étaient anonymes et correspondaient uniquement par l'intermédiaire du MJ. (Les parenthèses autour du numéro Boardman montrent que la partie était en quelque sorte « irrégulière » et ne sera pas comptabilisée à des fins statistiques.) Pour garantir que les joueurs conservent leur anonymat, j'ai eu la malheureuse idée d'introduire une règle selon laquelle tout joueur qui en identifie correctement un autre pourrait le dénoncer et le faire expulser du jeu. Je pensais que cela inciterait les gens à faire attention à ne pas cacher leur véritable identité ; en fait, cela a conduit à plus de chaos que je ne l'aurais cru possible.

Le plan de Nicky était ingénieux : il proposait « en signe de confiance » de révéler son identité à un allié. L'idée était que soit l'allié lui rendrait la pareille, auquel cas Nicky le dénoncerait (ou menacerait de le faire) sur-le-champ, soit l'allié dénoncerait lui-même Nicky... qui, bien entendu, avait révélé une fausse identité, celle d'un autre joueur bien connu ! De plus, ce joueur avait prêté à Nicky son permis de conduire, et Nicky avait joint une photocopie de celui-ci pour étayer sa version des faits. Hélas, la victime n'a pas mordu à l'hameçon.

Un autre stratagème typique de Palmer a eu un terrible effet. Dans le jeu postal, il est de coutume que les GM aient une « date limite » réservée à leur propre usage dans la section presse ; toute presse imprimée sous cette date est garantie de provenir du GM, et les joueurs ne peuvent pas l'emprunter. (Une brève sélection de quelques-unes des plus connues : Duncan Morris a utilisé « Joril », Conrad von Metzke « Jamul », Richard Walkerdine « Imrryr », Mick Bullock — un supporter de Liverpool — « le Kop », et moi-même « LONA », abréviation de « League of Nations, Amersham ».) Nicky jouait dans une partie dirigée par un Canadien, John Leeder, qui utilisait la date limite réservée « Moose Valley ». Dans un moment d'inspiration folle, Nicky a soumis une note — date limite « Mooose Valley » avec trois 0 — « rappelant » aux joueurs une nouvelle règle selon laquelle les pays les plus forts et les plus faibles à la fin de 1905 échangerait leurs joueurs. La victime visée ne s'est pas laissée tromper. Mais l'allié de Nicky n'avait pas été mis au courant de la blague et avait refusé de soutenir les unités de Nicky la saison suivante, pensant que quelqu'un d'autre leur donnait des ordres !

Faux zines

Aucune étude des manœuvres en coulisses du monde diplomatique ne serait complète sans une mention du commerce des faux fanzines. Ce secteur appartient à une catégorie différente des autres dispositifs évoqués dans ce chapitre, car il n'y a aucune perspective réelle d'obtenir un avantage dans le jeu, et probablement aucune intention d'en obtenir un.

Le faux numéro le plus célèbre était un faux numéro du zine Moeshoeshoe de Michel Feron. Pour ceux qui connaissent suffisamment le hobby pour le comprendre, c'était d'une drôlerie hystérique. Les frais de jeu (normalement nuls dans ce zine) avaient été « réduits » de sorte que Michel payait les gens pour jouer (750 francs belges, 99 francs français, 350 dollars américains ou 40 livres sterling par partie). Les joueurs étaient informés qu'ils continueraient à recevoir le zine « tant que leurs parties resteraient intéressantes ». À cette époque, une partie de Diplomatie à deux joueurs était en cours dans Moeshoeshoe, une « guerre » entre Michel Liesnard et Hartley Patterson ; le faux numéro montrait Michel abandonnant, toutes ses unités étant reprises par Hartley en tant que remplaçant : ce dernier devait donc jouer pour les sept pays... et retirer des unités pour les sept. Le rapport de jeu d'une autre partie montrait que tous les pays avaient encore leurs unités d'origine et aucune autre à la fin de 1908 (les vingt-deux unités tentèrent de se déplacer à l'automne 1908, mais échouèrent) ; le commentaire pénétrant du MJ fut : « Cette partie commence à donner l'impression qu'elle pourrait durer assez longtemps. » Mais la pièce de résistance fut la note de « correction » pour la partie M77, dont une traduction est la suivante :

« A cause de trois erreurs de ma part, je vais devoir retarder les ordres d'automne 1901. D'abord, j'ai indiqué à tort que l'A(Kie) française devait se retirer ; en fait, cette unité est anéantie. Ensuite, l'A(Mun) autrichienne est également anéantie, car le F(Spa) n'a pas précisé la côte ; la Belgique est donc vacante et la Ruhr est occupée. Troisièmement, l'A(Ber) russe est également anéantie, car je n'avais pas remarqué que l'ordre de convoi du F(BAS) anglais avait spécifié une destination erronée. Ainsi, à cause de tous ces changements, et parce que l'A(Ruh) n'est pas anéantie, l'Autriche et la Russie n'enlèvent que deux unités de plus chacune, et l'Allemagne n'en construit que cinq. De ce fait, les ajustements de 1901 devraient me parvenir le 29 mars 1973 à 23 heures, et si la France et l'Allemagne veulent modifier les ordres qu'elles ont déjà envoyés, elles ne le peuvent pas. »

Le faux Moeshoeshoe n'a jamais été attribué de manière convaincante à qui que ce soit, autant que je sache. Mon exemplaire a été envoyé du bon endroit – Bruxelles – bien que l'écriture de l'adresse ne ressemble en rien à celle de Michel Feron ; la dactylographie et l'impression semblent correctes, même si l'impression était peut-être légèrement meilleure que dans la plupart des numéros. Le français est bon (Moeshoeshoe était un zine bilingue). Dans un numéro ultérieur, Michel Feron a accusé John Piggott d'avoir composé le faux, Michel Liesnard fournissant la langue française et le cachet postal ; mais je n'ai jamais cru à cela. Il est désormais généralement admis que Conrad von Metzke en était responsable, ainsi que Michel Liesnard à nouveau : les talents de Conrad sont certainement à la hauteur de tous les aspects du travail.

Plus récemment, les zines anglais Fifth Column et Jigsaw ont été contrefaits, mais aucun de ces efforts n'avait l'esprit merveilleux du faux Moeshoeshoe , et tous deux m'ont semblé être des cas remarquables de perte de temps et d'énergie.

GESTION DE PALOOKA

La majeure partie de ce livre repose naturellement sur l'hypothèse souhaitable mais rare que tous les joueurs ont à peu près le même niveau de compétence. Les problèmes causés par la présence d'un seul véritable idiot peuvent changer radicalement la face du jeu et méritent une attention particulière.

Le premier problème est bien sûr de reconnaître l'espèce. Dans le jeu en face à face, ce ne sera pas difficile : méfiez-vous des tout petits, des très vieux et surtout du voisin ou de la copine qui invente les numéros. Dans le jeu par correspondance, ce n'est pas aussi simple, mais il existe des indices qui vous donneront les informations dont vous avez besoin.

Pour commencer, vous devez bien sûr faire quelques recherches sur les antécédents de jeu des autres joueurs de votre jeu. Vérifiez bien sûr les autres jeux du fanzine auquel vous jouez ; de préférence, consultez autant de fanzines que possible. En particulier, notez si un joueur a raté un ordre dans l'un de ses jeux : un joueur qui a raté une fois est toujours susceptible de rater à nouveau ; et un joueur qui a raté plus d'une fois est presque certain de rater à nouveau. Vérifiez également si une paire de joueurs de votre jeu est apparue dans d'autres jeux et si c'est le cas, si l'un d'eux a l'habitude de faire mieux - le plus faible peut être un larbin.

Cela vous donnera des informations utiles la plupart du temps. Sinon, vous devrez vous fier à leurs lettres. Des lettres très courtes et mal écrites sur du papier ligné sont un signe évident de réussite : il s'agit soit d'un petit enfant, soit d'un adulte attardé ! Plus la lettre est longue et intelligible, meilleur est le joueur, sans aucun doute. L'orthographe, curieusement, est un autre guide utile : ce n'est plus un signe aussi fiable d'immaturité qu'avant, maintenant que les écoles sont en grande partie composées de personnes qui ne savent pas elles-mêmes épeler, mais c'est toujours un signe de manque de souci de précision et de détails qui fait un mauvais joueur de Diplomacy. Les mots sont les outils de Diplomacy, et presque tous les très bons joueurs que j'ai rencontrés les ont utilisés couramment et avec précision (bien que quelques-uns le fassent principalement au téléphone, et peuvent être trompeusement maladroits lorsqu'ils s'engagent sur le papier).

Ces indices vous permettront peut-être de reconnaître le premier des deux types courants de palooka : le véritable incompetent, susceptible d'abandonner lorsque le jeu devient trop éprouvant pour lui, ce qui ne manquera pas de se produire. Il n'y a qu'une seule façon de gérer ce type de personne : le tuer rapidement. Sa présence déséquilibrera le jeu. Si vous vous retrouvez allié à l'un d'eux, vous aurez une existence éprouvante : ses coups, s'ils arrivent, sont susceptibles d'être imprécis ou mal écrits, et il est capable de tenter un coup au moment précis où il lui est le moins bénéfique de le faire. Je vous l'assure, j'écris avec l'amertume de l'expérience !

L'autre type de palooka est plus difficile à reconnaître, mais plus précieux : le larbin. Ce type est peut-être assez fiable, mais il a un gros problème : il manque de confiance en lui. Il se révèle dans ses lettres, qui sont généralement soignées et suffisamment longues, et arrivent ponctuellement. Je ne peux pas faire mieux que de citer un exemple, qui m'a été envoyé lors de la première saison d'un nouveau jeu il y a plusieurs années. Je jouais en Turquie, à mon grand dégoût et à mon désespoir, mais cette lettre d'Autriche (légèrement éditée) m'a convaincu que tout allait bien.

Cher Richard

Au secours. Avec toi jouant la Turquie et X jouant la Russie, je vois que je ne suis plus de ce monde. Je dois admettre que je préfère m'allier à la Russie, mais dans ce cas, je pense que tu es le moindre mal, et je vais donc proposer de mettre tout mon poids de mon côté. Je devrai prendre le risque de pouvoir persuader l'Italie de ne pas m'attaquer, et je m'ouvrirai à la Galicie plutôt qu'à Trieste ; j'espère que

cela t'encouragera à attaquer la Russie, ton rival le plus dangereux, et si c'est le cas, je serai heureux de te soutenir en Roumanie à l'automne 1901, et de m'allier avec toi par la suite contre la Russie et l'Italie. Je me rends compte que si ce plan réussit, il te donnera une position de force alarmante, mais j'espère que tu trouveras mes armées suffisamment utiles pour soutenir tes flottes pour me permettre de survivre. C'est tout ce que je recherche, à moins que je n'aie un coup de chance plus tard dans la partie - survivre avec l'Autriche dans ce champ fort serait un exploit en soi à en juger par mon expérience précédente de jouer ce pays. Quoi qu'il en soit, je vous souhaite bonne chance et j'espère que nous pourrons coopérer.

Bien à vous, j'espère, Y

Maintenant, à la réception d'une lettre comme celle-ci, il y a une tâche prioritaire : vérifier l'auteur. Soit c'est un très mauvais joueur, soit c'est un très bon joueur qui se fait passer pour un idiot. Cela se découvre facilement si vous ne le savez pas déjà (et c'est incroyable le nombre de bons joueurs qui essaient des pièges transparents comme celui-là).

Je fus bientôt convaincu de l'authenticité de la lettre en question : Y avait déjà joué plusieurs matchs auparavant et, à chaque fois, il était resté fidèle à un allié envers et contre tout ; deux de ses alliés avaient gagné, mais Y n'avait jamais terminé mieux que troisième. Sa dernière apparition en tant qu'Autriche avait été une élimination en 1903.

La lettre contenait plusieurs indices précieux et était très typique de son genre. Tout d'abord, l'évaluation de la Russie était complètement erronée : c'était un joueur très connu, très aimé de tous, mais plus réputé pour sa sociabilité que pour son instinct de tueur — il n'avait jamais gagné un match (et n'en a toujours pas gagné). La peur du « grand nom » non étayée par un palmarès de joueur est un symptôme classique du larbin.

Un autre indice est la référence à Trieste, comme si un déplacement vers Trieste pouvait constituer une sorte de défense contre l'Italie. Il va sans dire que le respect pour des plans d'ouverture populaires mais faibles est un signe de faiblesse. Quant à l'alliance proposée – une Autriche faible avec une Turquie supposément forte contre la Russie et l'Italie – c'est une recette classique pour un suicide autrichien par encerclement.

En lisant entre les lignes, on voit que l'Autriche a écrit à la Russie dans les mêmes termes et a proposé un pacte de non-agression à l'Italie, qu'elle considère à tort (dans ce cas) comme un joueur faible parce qu'il n'est pas un « grand nom ». C'est d'ailleurs un autre domaine dans lequel la recherche s'avère payante : un joueur qui a joué deux matchs en cinq ans et les a remportés tous les deux n'est probablement pas célèbre, mais il est probablement un bien meilleur joueur que le fanatique qui a joué trente matchs et en a remporté quatre.

Que faire alors ? La réponse est la suivante : rallier cet homme à votre cause, à tout prix. Le prendre sous votre aile, l'obliger à vous faire confiance, voire renforcer sa diplomatie dans des domaines où elle est manifestement faible. Dans le cas qui nous occupe, j'ai écrit à l'Italie une lettre délibérément peu convaincante, lui demandant d'attaquer l'Autriche – c'est une manière plus efficace de m'en assurer qu'il ne le fasse pas que de tenter sérieusement de le persuader. Quant à l'Autriche, je lui ai dit que j'accepterais son offre et que j'attaquerais la Russie, ce que j'aurais probablement dû faire de toute façon pour me « défendre ». Je lui ai dit qu'à mon avis, il était imprudent de faire confiance à l'Italie, et que je pensais qu'il aurait probablement plus besoin de la Roumanie que moi. C'était là le point crucial : je pouvais lui offrir un appât tangible, sous la forme de la Roumanie, alors que la Russie

ne pouvait pas lui offrir de manière fiable la Bulgarie. Les choses se sont déroulées comme je l'espérais, et ma surenchère sur la Russie a incité l'Autriche à se ranger de tout cœur à mes côtés. Je n'ai aucun doute que si j'avais accepté l'intégralité de son offre, y compris le gain tout à fait inutile de la Roumanie, il se serait allié à la Russie. Notre alliance a prospéré et, en temps voulu, j'ai pu le poignarder efficacement (avec de nombreuses excuses et excuses, pour me prémunir contre une rencontre ultérieure). Je n'ai pas gagné la partie, hélas - la France l'a fait avec la Turquie en deuxième position - mais la diplomatie orientale a été un succès.

Une fois que vous avez établi une alliance avec un tel joueur, il se contentera généralement d'y jouer un rôle passif et mineur. Vous pouvez lui dicter ses actions, dans la mesure du raisonnable (et parfois au-delà de la raison). Vous devez lui écrire régulièrement : si votre lettre n'arrive pas, il s'inquiétera, car il est du genre à ne pas écrire à l'allié qu'il s'apprête à poignarder. Un sacrifice ostentatoire d'un gain potentiel pour lui parce qu'il en a « plus besoin que vous » est susceptible de le toucher au cœur et de lui rapporter gros plus tard. Faites-lui sentir que vous avez vraiment besoin de lui, même si ce n'est pas le cas. Si les circonstances vous permettent de le rencontrer de temps en temps, faites-le et discutez de la partie avec anxiété. Ce genre d'arrangement, impossible entre égaux, est le seul cas où la « diplomatie d'alliance » est vraiment payante.

From:
<https://dokuwiki.diplomania2.fr/> - **diplomania-wiki**



Permanent link:
https://dokuwiki.diplomania2.fr/media:livre:god_chap12

Last update: **2025/11/22 17:33**