

[Start](#)

The Game of Diplomacy de Richard Sharp

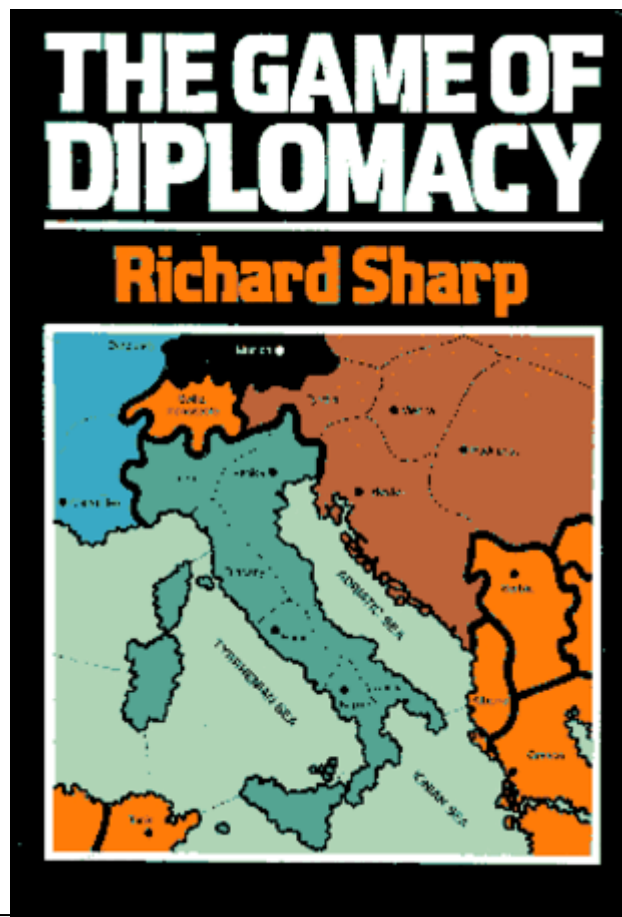
[Retour au Sommaire](#)

Chapitre Précédent	Chapitre Suivant
Chapitre 2	Chapitre 4

Chapitre 3 - Plus d'infos sur les tactiques

Ce chapitre s'intéresse plus en détail à l'aspect tactique de la diplomatie, un domaine relativement peu exploré, probablement parce qu'il est considéré à juste titre comme moins intéressant que les aspects stratégie et négociation du jeu. Le fait est que, quelle que soit la qualité de votre jeu, quelle que soit la ruse avec laquelle vous conservez vos options ouvertes, vous vous retrouverez parfois à devoir vous défendre farouchement contre des adversaires inflexibles ; et plus fréquemment, espérons-le, vous vous retrouverez seul à courir pour la victoire, tandis que tous les autres tenteront résolument de vous arrêter. Les erreurs tactiques dans les positions gagnantes sont exaspérantes et fréquentes ; il est tragique de gâcher les fruits de votre dur labeur par négligence ou incompetence au dernier moment. Je sais, je l'ai déjà fait.

LIGNES D'IMPASSE



Tout joueur expérimenté connaît l'existence des lignes de pat, mais peu ont tenté de les décrire en détail.

Il est possible de construire une ligne de pat à presque n'importe quel angle sur le plateau, en passant par la Suisse et jusqu'aux bords. Certaines sont plus courantes que d'autres ; un exemple très familier est illustré dans le diagramme 3.

Dans cette véritable impasse à deux camps, une alliance russo-italienne contrôle la moitié est du plateau tandis que l'Angleterre et l'Allemagne détiennent la moitié ouest. Il y a exactement dix-sept centres d'approvisionnement dans chaque section, ce qui n'est pas essentiel pour l'impasse à quatre, bien que cela puisse évidemment l'être si moins de pays sont impliqués. La position illustrée peut être tenue très facilement des deux côtés, comme suit :

ANGLETERRE F(NAf) SF(WMS), F(Spa)(sc) SF(GOL), A(Mar) – Pie, A(Pru) et A(StP) SA(Liv)

ALLEMAGNE A(Bur) & A(Ruh) SA(Mun), A(Kie) SA(Ber), A(Ber) S ANGLAIS A(Pru)

RUSSIE A(Sev) SA(Mos), A(Ukr) SA(War), A(Gal) SA(Sil), A(Boh) stands

ITALIE F(IOS) SF(Tun), F(Nap) SF(TYS), F(Tus) SA(Pie), A(Tyr) stands

Il faut noter que les alliés occidentaux ne disposent que de treize unités, contre quatorze pour leurs adversaires. Une ligne de défense solide doit comprendre autant de centres de ravitaillement qu'il en faut pour la maintenir.

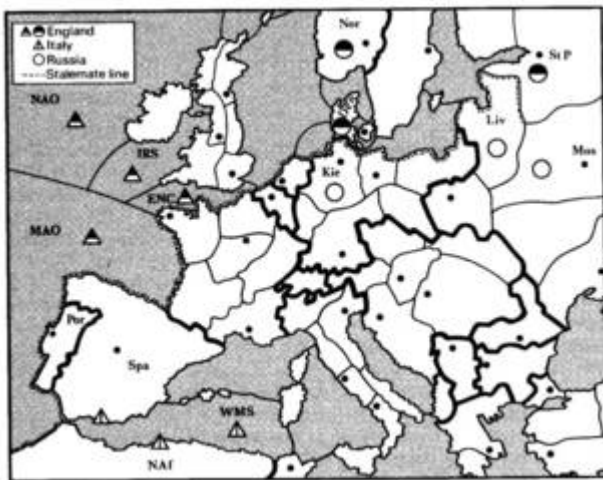
Diagramme 3



Il existe d'innombrables variantes de la ligne, mais toutes ne sont pas parfaites des deux côtés. Le

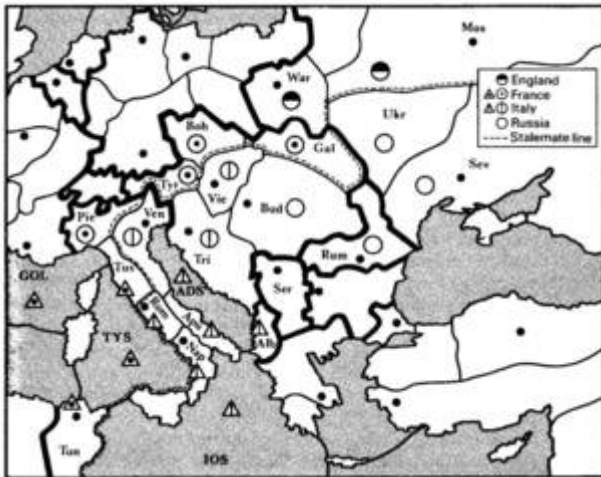
Portugal pourrait, avec beaucoup de difficulté et de temps, se frayer un chemin via la côte nord de l'Espagne jusqu'en Gascogne, et ainsi de suite vers le nord, détruisant la ligne anglaise par derrière. L'opération ne serait pas sans risque : se rappelant que le « crawl côtier » est illégal, l'Italie devrait ordonner F(Por)-Spa(nc), F(Spa)(sc)-GOL ! C'est une position dans laquelle l'Angleterre pourrait théoriquement tenir indéfiniment en devinant juste à chaque fois (doit-elle attaquer le Portugal ou défendre le centre de l'Atlantique ?). En pratique, bien sûr, l'Italie finirait par l'emporter. Notez que la position remarquable du diagramme n'est possible que parce que la France et l'Allemagne ont été éliminées du jeu ; si une flotte quelconque pouvait être levée par les puissances de l'Est n'importe où au nord de Gibraltar, la défense anglaise s'effondrerait très rapidement. La position diplomatique serait ici très intéressante : la Russie doit poignarder l'Italie pour gagner, et l'Italie devrait donc s'entendre très rapidement avec l'Angleterre. Dans le réajustement qui s'ensuivrait, il est tout à fait possible que l'Angleterre soit en mesure de sortir de l'impasse et de revenir dans le jeu. Aucun autre pays sur l'échiquier ne peut tenir indéfiniment cette ligne de minorité extrême, bien que la Turquie puisse – et le fait fréquemment – opposer une résistance très féroce et prolongée avec un petit nombre d'unités.

Diagramme 5



Les lignes de blocage minoritaires ne sont pas si faciles à trouver et nécessitent une grande précision dans leur mise en place pendant le jeu réel. Une ligne peut être obtenue et se produit assez souvent lorsque la Russie et l'Italie se défendent contre l'Angleterre et la France dans une finale à quatre (d'autres permutations de pays peuvent amener la même position, mais c'est la plus courante). Curieusement, j'ai joué l'Italie dans deux parties postales à peu près au même moment (1973-DW et 1973-HB) où cette situation s'est produite : la France et l'Angleterre étaient dans les deux cas enfermées dans une alliance incassable, ce qui a forcé la Russie et moi-même à adopter la même tactique. Dans la deuxième partie, qui s'est déroulée plutôt plus rapidement des deux, nous avons fait un gâchis : je n'étais pas alors certain de ce que devait être la ligne de blocage, et l'inefficacité de mon allié a précipité la fin. Cela m'a rendu plus déterminé que jamais à forcer le match nul en 1973-DW, d'autant plus que la France dans cette partie avait joué contre l'Angleterre dans l'autre, et connaissait donc également le score ! Après plus de quatre ans de jeu réel, les neuf unités italiennes et les quatre unités russes survivantes réussirent à tenir la ligne contre les vingt unités ennemies (nous avons un quatorzième centre, mais nous ne pûmes pas organiser les choses de manière à le construire). La position des unités défensives était celle indiquée sur le schéma 6.

Diagramme 6



Il est évident que cette ligne ne peut jamais être rompue. Des variations mineures sont possibles – une armée en Serbie, par exemple, pourrait remplacer l’une des flottes italiennes les plus orientales – mais dans tous les aspects essentiels, la position doit être telle que décrite.

Il vaut la peine de se familiariser avec les quelques positions de ce genre, afin que si vous vous retrouvez brutalement poussé en arrière (et cela peut arriver à tout le monde), vous sachiez au moins une position préparée que vous pouvez essayer de tenir. L'expérience m'a convaincu que les solutions ad hoc, conçues à la va-vite, ne fonctionnent tout simplement pas ; il est essentiel de s'assurer que vous disposez du bon nombre de chaque type d'unité pour tenir la ligne lorsque vous l'atteignez.

La ligne de blocage est peut-être le concept le plus important de la tactique diplomatique. Son effet sur la stratégie est profond. Pour prendre un exemple simple, dont nous parlerons plus tard lorsque nous aborderons la stratégie anglaise, le piètre bilan de l'Angleterre dans le domaine postal est le résultat d'une incapacité généralisée à tenir compte de la ligne de blocage. Lorsque l'Angleterre aura fini de s'embrouiller dans l'extrême nord, l'extrémité occidentale de la Méditerranée aura été scellée pour de bon et les chances de victoire de l'Angleterre auront complètement disparu. Dans le chapitre précédent, j'ai évoqué la valeur diplomatique de l'unité errante, et nous pouvons maintenant voir les avantages tactiques correspondants : une seule unité au-delà de la ligne de blocage fait toute la différence pour savoir si la ligne peut être tenue ou non. Si l'Angleterre peut maintenir une flotte à l'est de la mer Tyrrhénienne, la Russie une flotte à l'ouest de la Baltique, l'Autriche une armée à l'ouest de la Suisse, etc., les chances que ce pays soit parqué derrière une ligne de blocage sont pratiquement nulles. Cette vérité stratégique très élémentaire est souvent négligée

L'AUTO-DISTANCE

C'est le plus simple de tous les coups tactiques, et l'un des plus courants. Prenons l'exemple le plus fréquent de tous : au printemps 1901, la France commence avec l'ouverture sûre et tranquille de Gascogne, F(Bre)-MAO, A(Mar)-Spa, A(Par)-Gas. Pendant ce temps, l'Italie envoie une armée dans le Piémont. La France n'est pas du tout pressée de garder Marseille, évidemment, mais aimerait la laisser ouverte pour construire une flotte à utiliser contre les insolents italiens. Elle ordonne donc A(Gas)-Mar, A(Spa)-Mar, l'auto-stand-off ; malheureusement, l'Italie peut faire échouer cela en soutenant A(Spa)-Mar, privant ainsi la France d'une de ses constructions ! C'est ce qu'on appelle le gambit de Reinhardt, bien que l'on ne sache pas où ce « gambit » intervient. Évidemment, la menace de la manœuvre est ici plus précieuse que la manœuvre elle-même ; la possibilité de l'auto-stand-off

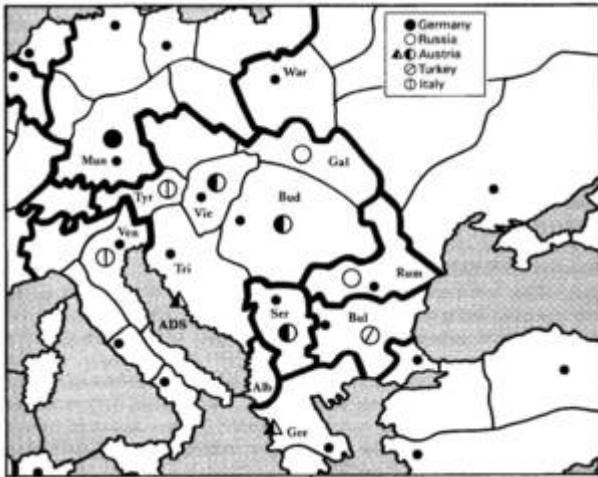
donne à l'Italie une alternative raisonnable à l'attaque de Marseille, et met la France devant une hypothèse délicate.

Un autre cas courant se produit en Autriche, lorsque l'Autriche commence avec le populaire A(Vie)-Tri (rejeté par l'Italie), F(Tri)-Alb, A(Bud)-Ser, et la Russie envahit la Galicie. On voit assez souvent l'auto-stand-off stupide A(Vie)-Bud, A(Ser)-Bud, F(Alb)-Tri, une défense panique des centres nationaux ; la Russie ordonne simplement A(Gal) S AUSTRIAN A(Ser)-Bud, et l'Autriche a conservé ses centres nationaux mais son sort est scellé. Une Autriche intelligente commanderait bien sûr A(Ser) SF(Alb)-Gre, A(Vie)-Tri ; maintenant elle est sûre d'une construction (sauf une attaque italo-turque improbable sur la Grèce, dans ce cas l'Autriche pourrait tout aussi bien plier bagage et rentrer chez elle de toute façon). Donc, une fois de plus, l'auto-stand-off n'est pas une très bonne défense, mais sa menace est suffisante pour inciter l'opposition à deviner. C'est une arme tactique mineure mais utile, vue à son apogée. L'Angleterre est la mieux placée dans des situations comme celles-ci : l'Angleterre a F(NAO), F(ENG) et F(Bre) ; elle est attaquée par le sud et a besoin d'une défense provisoire pour s'assurer que la F(MAO) ennemie ne pénètre pas dans les mers du nord non défendues. Bien que les chances soient de toute façon contre l'attaquant, l'Angleterre peut s'en assurer avec F(NAO)-IRS, F(ENG)-IRS, F(Bre)-MAO. L'auto-stand-off ferme la brèche de la mer d'Irlande et l'attaque sur MAO garantit que l'ennemi ne peut pas ouvrir une nouvelle brèche avec un gambit de Reinhardt.

LES CISEAUX

C'est un nom que j'ai inventé moi-même pour une autre tactique courante ; personne d'autre ne semble avoir pensé à un autre nom pour cela, et il est tout à fait approprié, donc je m'en tiendrai à celui-ci. Il s'agit essentiellement d'un « self-stand-off » dans une province occupée par une unité hostile. Le diagramme 7, un véritable exemple d'une partie postale (1973-EB), montre sa valeur. Dans cette partie, je vivais pour la première fois le cauchemar tactique d'essayer de défendre l'Autriche contre la redoutable triple attaque de la Russie, de la Turquie et de l'Italie. J'avais assez bien survécu à l'automne 1901, considérant que j'avais correctement deviné que le joueur russe incompetent opérerait pour le jeu tape-à-l'œil consistant à soutenir le self-stand-off à Budapest (mentionné de manière désobligeante ci-dessus), et que l'Italie se déplacerait vers le Tyrol plutôt que d'attaquer Trieste sans aucune certitude de succès. En conséquence, j'avais obtenu deux builds, mais par une erreur incompréhensible du genre de celles que l'on voit souvent lorsque des builds provisoires sont utilisées (voir chapitre 10), j'avais construit une flotte inutile à Trieste au lieu de l'armée dont j'avais cruellement besoin.

Diagramme 7



En fin de compte, bien sûr, il n'y a aucune défense dans ces positions, mais alors que je montais une offensive diplomatique désespérée pour essayer de briser la triple alliance, je devais trouver la meilleure défense provisoire ; on m'a proposé une aide, car j'étais raisonnablement sûr que l'A(Mun) allemand attaquerait le Tyrol. Notez l'inutilité totale de rester debout et de soutenir : tout soutien possible peut être coupé. Les ciseaux en Galicie fonctionnent admirablement, cependant : A(Vie)-Gal. A(Bud)-Gal empêche A(Gal) de soutenir une attaque où que ce soit, l'objectif habituel des ciseaux ; de plus, si A(Gal) se déplace en délogeant l'une des armées qui l'attaquent (par exemple A(Rum) SA(Gal)-Bud), l'autre armée se déplace en Galicie et Varsovie est sans défense : la « règle de Koning », incorporée dans la révision des règles de 1971, spécifie qu'aucun stand-off ne peut se produire dans ce cas - « une unité délogée n'a aucun effet sur l'espace d'où vient son attaquant ». Ce ne serait pas un résultat très heureux pour moi, il est vrai, car l'Italie pourrait prendre Trieste, mais comme souvent, c'est la menace qui compte. Je me suis assuré que la Russie était consciente du désavantage qu'elle aurait à m'attaquer de cette façon, sachant qu'elle n'était pas du genre à accepter un revers personnel au profit de ses alliés. Fort de cette certitude, j'ai pu me défendre de la meilleure façon possible dans les circonstances ; peu de temps après, l'Italie a décidé qu'elle n'avait rien à gagner et s'est alliée à moi pour attaquer la Turquie.

Les ciseaux se produisent le plus souvent dans les zones très encombrées autour du centre du plateau, où un défenseur doit faire en sorte que deux armées fassent le travail de trois.

LA RETRAITE PLANIFIÉE

Ce procédé tactique est très amusant ; c'est le seul cas où deux pays travaillant à l'unisson ont l'avantage sur un seul pays. Le cas cité s'est produit dans deux jeux auxquels j'ai participé, je le considère donc comme assez courant.

L'Autriche et l'Allemagne attaquent l'Italie et cherchent à tuer rapidement. Les unités concernées sont les unités autrichiennes A(Tyr) et A(Tri), allemandes A(Ven) et italiennes F(Nap). Notez que si A(Ven) est également autrichien, l'Autriche ne peut pas être sûre de prendre Rome ou Naples dans les deux prochaines saisons ; elle doit deviner l'Italie, se déplaçant soit vers Rome, soit vers les Pouilles, selon l'endroit où la flotte italienne ne se rend pas. Avec les deux pays, il n'y a pas de problème : l'allemand A(Ven) tient bon et l'Autriche l'attaque avec un soutien ! L'Allemagne a maintenant l'avantage de « bouger » (c'est-à-dire de battre en retraite) après l'Italie, et il n'y a aucun problème. La manœuvre est assez courante et mérite d'être mémorisée. Si, par contre, le F(Nap) italien est remplacé par A(Rom), l'Allemagne doit attaquer Rome ; si A(Ven) tient bon, l'Italie peut ruiner le coup d'État en le soutenant,

une ressource intéressante !

LA BOUCLE

C'est l'une des idées tactiques les plus rares, mais elle est très satisfaisante lorsqu'elle se présente. L'exemple suivant est tiré d'une partie en face à face jouée en 1973.

La Russie vient de lancer une attaque contre l'Allemagne, s'emparant avec succès du Danemark en automne ; les unités concernées au printemps sont les unités russes F(BAL), A(Pru), A(Nor), A(Den) ; les unités allemandes A(Ber), A(Kie), F(HEL), A(Bur). La Russie peut être raisonnablement sûre que l'Allemagne ordonnera à F(HEL) SA(Kie)-Den, A(Ber) se tient, A(Bur)-Mun ; cela semble lier F(BAL) à la défense du Danemark, sauvant ainsi Berlin jusqu'à ce que A(Bur) vienne fournir le soutien nécessaire. La Russie garde soigneusement l'initiative en bouclant A(Kie) :

F(BAL) CA(Den)-Kie!, A(Nor)-Swe et probablement A(Pru)-Sil, qui est une meilleure position tactique pour cette armée. La Russie est maintenant pratiquement certaine de gagner un centre supplémentaire, ce qui semblait très improbable auparavant, bien que l'Allemagne puisse encore survivre grâce à des suppositions inspirées.

La boucle est également parfois utile dans la région de Constantinople, bien que l'on ne connaisse pas beaucoup de cas où elle a été réalisée avec succès. Il est intéressant de noter qu'elle était illégale selon l'ancien règlement, de l'avis de certains maîtres de jeu américains expérimentés.

LE SUPPORT SCHIZOPHRÉNIQUE

J'ai rencontré ce cas dans la splendide partie internationale 1974-N, déjà mentionnée plus haut dans ce livre. La France et l'Allemagne étaient en train de préparer l'Angleterre pour une élimination rapide au début de la partie, une tâche toujours difficile à moins que les plans ne soient élaborés très soigneusement. Comme cela arrive souvent, il y avait eu un désaccord mineur en 1901 sur la propriété de la Belgique, qui était restée précairement neutre. En 1902, la France et l'Allemagne ont convenu de laisser l'Angleterre prendre la Belgique : leurs motivations n'étaient cependant pas entièrement altruistes, et il a été convenu que la flotte anglaise en mer du Nord devait occuper la Belgique elle-même, et non pas y convoier une armée. Pour s'assurer que l'Angleterre fasse ce qu'on lui disait, la France a envoyé une armée en Belgique, tandis que l'Allemagne a envoyé une autre armée pour soutenir la F(NTH)-Bel anglaise. Ce "conflit" garantissait que l'Angleterre ne pourrait pas changer d'avis et envoyer l'armée sur place ("Désolé, les gars, j'ai mal compris"). Cette tactique n'est pas aussi courante qu'on pourrait le penser, même si je me souviens l'avoir utilisée dans une partie postale lorsqu'un allié peu fiable était censé prendre un centre de ravitaillement ennemi vacant, de sorte que (pour m'assurer qu'au moins l'un de nous le prenne) je me suis retrouvé à ordonner A(Mos)-StP, A(Liv) S ALLEMAND A(Fin)-StP. Schizophrène en effet.

ANNIHILATION

A proprement parler, l'annihilation n'est pas une manœuvre tactique en soi. Cependant, on oublie

souvent que l'annihilation d'une unité ennemie peut valoir des sacrifices considérables. L'une des nombreuses erreurs que j'ai commises en transformant ma position gagnante en position perdante en 1974-N a été de sous-estimer la puissance d'une flotte russe qui avait percé derrière mes lignes au nord. J'étais inquiet de la menace croissante d'une alliance franco-turque venant du sud et j'ai décidé que la flotte russe n'était qu'une piqure d'épingle. En fait, comme d'habitude, elle a réussi à immobiliser plusieurs unités vitales en défense contre une seule ; si j'avais réagi plus tôt et épargné une unité de plus pour garantir l'annihilation de la flotte gênante, la perte temporaire de terrain dans le sud aurait été un prix assez modeste.

Dans une partie précédente, 1973-AK, j'avais mieux géré les choses : deux armées italiennes avaient réussi à se faufiler dans une brèche dans mes défenses du sud (je jouais la Russie cette fois-ci) et occupaient mes centres deux par deux. J'ai retiré deux armées supplémentaires du front, ce qui a permis à l'Italie d'avancer un peu dans cette zone, et j'ai fini par traquer les deux raiders en Roumanie et en Bulgarie, les annihilant simultanément avec une raclée satisfaisante. Le sacrifice en valait la peine, car le territoire perdu par l'Italie ailleurs a finalement été regagné et cette fois, j'ai pu utiliser toutes mes armées au front, au lieu de devoir maintenir une force de police à l'arrière.

L'auto-stand-off est pratique lorsque l'on joue pour l'annihilation, permettant à deux unités de couvrir trois des espaces de retraite possibles.

Il est très important de se rappeler, lorsque vous avez établi une unité itinérante, de ne pas la laisser errer dans des endroits où elle pourrait être trop facilement anéantie. La plupart des provinces ont environ cinq territoires adjacents offrant un choix de retraites, mais certaines en ont trop peu pour être confortables. De nombreuses flottes ont connu des ennuis dans le Skagerrak ; de nombreuses armées ont été désespérément écrasées au Danemark. Le pire de tout est le Portugal, la seule province du plateau d'où la retraite est toujours impossible !

L'anéantissement de toutes les flottes de votre région est particulièrement précieux, surtout pour l'Angleterre. En tant qu'Angleterre, je considère comme une priorité absolue d'essayer d'écraser toute flotte restante à l'ouest de Gibraltar ; la Turquie, elle aussi, verra ses défenses infiniment plus fortes une fois que la flotte russe de Sébastopol aura été éliminée.

DISSOLUTION

La dissolution d'une unité pour en créer une autre ailleurs est une manœuvre tactique courante. Elle est essentiellement identique à l'annihilation, à ceci près que le pays attaqué est censé exercer un choix ; il est même possible qu'il n'y ait pas de choix, mais le principe est toujours le même pourvu que la « victime » ait consenti à la destruction d'une de ses unités.

L'objectif est à bien des égards similaire à l'annihilation : la suppression d'une seule unité, généralement une flotte, dont le type en fait une menace constante.

Un bon exemple de ce genre de stratagème s'est produit dans la partie postale 1976-HO, une partie soi-disant experte dans laquelle j'avais, en tant qu'Angleterre, résisté à des attaques pas très expertes de la France et de l'Allemagne, et voulais maintenant commencer le processus d'élimination de tous les problèmes de transport maritime rivaux dans ma région. L'occasion s'est présentée lorsque l'Allemagne s'est retirée imprudemment dans l'impasse du Skagerrak. Cela a permis un double coup menant à une position considérablement améliorée :

J'ai d'abord soutenu la flotte russe du nord dans le Skagerrak, annihilant la flotte allemande ; et au tour suivant, j'ai attaqué la flotte russe, avec la permission de la Russie, ce qui lui a permis de la dissoudre et de reconstituer une armée à Sébastopol. Cela m'a parfaitement convenu ; je n'étais pas sûr que la Russie en soit ravie, cependant, j'ai donc fait en sorte qu'aucune retraite ne soit possible, et la Russie s'est naturellement « dissoute » de bonne grâce.

PARADOXES DES CONVOIS

En guise de conclusion à ce chapitre, voici l'une des nombreuses variantes connues du soi-disant « paradoxe de Pandin ». Il s'agit principalement d'un divertissement, car de telles positions n'apparaissent jamais en jeu. Cependant, il est pertinent d'une certaine manière :

Cela sert à montrer que les règles de la diplomatie ne sont pas encore clairement définies et qu'il peut parfois être possible d'exploiter une faille, réelle ou imaginaire, dans ces règles.

Ce paradoxe particulier est apparu pour la première fois dans le numéro 47 d' Erehwon, un magazine américain produit par Rod Walker, en 1971, et a été formulé par Len Lakofka. Les ordres sont les suivants :

ANGLETERRE F(MAO) SF(Spa)(sc)-WMS, F(Nap) SF(IOUS)TYS

ITALIE F(Tus) SF(TYS) CA(Rom)-Tun

FRANCE F(WMS) & F(GOL) CA(NAf)-Tus, F(Tun) SF(WMS)

Et le paradoxe est le suivant : « L'attaque italienne sur Tunis coupe le soutien à F(WMS), donc l'attaque anglaise sur WMS réussit, donc F(WMS) est délogé, donc A(NAf) n'arrive jamais à Tus, donc le soutien à F(TYS) n'est pas coupé, donc l'attaque anglaise sur TYS échoue ; mais, à l'autre bout, l'attaque française sur Tus coupe le soutien à F(TYS), qui est délogé, donc A(Rom) n'arrive jamais à Tunis, donc le soutien à F(WMS) n'est pas coupé, donc A(NAf) arrive en Toscane, donc le soutien à F(TYS) est coupé, etc. » L'une ou l'autre interprétation est parfaitement juste : le seul problème est qu'elles s'excluent mutuellement ! Dans tous ces cas, la réponse la plus sûre est de dire que « toutes les unités tiennent ». Il y a beaucoup d'autres cas de ce genre dans la presse diplomatique américaine plus sérieuse ; un seul devrait suffire pour les besoins actuels.

Un conseil : si vous pensez avoir découvert une nouvelle tactique, demandez d'abord au maître de jeu comment il déciderait. Cette précaution m'a évité un embarras une fois. Je menais une invasion assez nerveuse de l'Allemagne ; j'avais une flotte dans la mer du Nord et une armée à Londres que je voulais transporter en Belgique. J'ai convenu avec la France qu'elle convoierait mon A(Lon)-Bel, tandis que j'utiliserais la flotte de la mer du Nord pour soutenir son A(Bel)-Hol - un type de manœuvre de routine dans lequel la France ne court aucun risque, car si elle ne parvient pas à gagner la Hollande, elle garde la Belgique à la place. Cependant, j'envisageais de transférer mes affections vers l'Allemagne en ordonnant A(Lon)-Bel, comme convenu, et F(NTH) SA(Lon)-Bel ; la flotte française coopérerait ainsi à l'annihilation de ses collègues de l'armée ! Je ne me souvenais pas avoir vu quelqu'un essayer cela auparavant, alors j'ai demandé au maître de jeu, qui a dit qu'il interdirait le mouvement en vertu de la règle interdisant l'auto-délogement. J'ai été surpris - la règle stipule que je ne peux pas soutenir une attaque réussie contre l'une de mes propres unités, mais elle ne dit rien sur le convoi. J'ai abandonné le plan sans trop de regret - son principal attrait était de toute façon son côté divertissant - mais je frémis encore à l'idée de ce qu'aurait été la situation si je l'avais

ordonné et qu'il avait été rejeté. Pas facile à expliquer.

From:

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

Permanent link:

https://dokuwiki.diplomania2.fr/media:livre:god_chap3

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

