

[Start](#)

The Game of Diplomacy de Richard Sharp

[Retour au Sommaire](#)

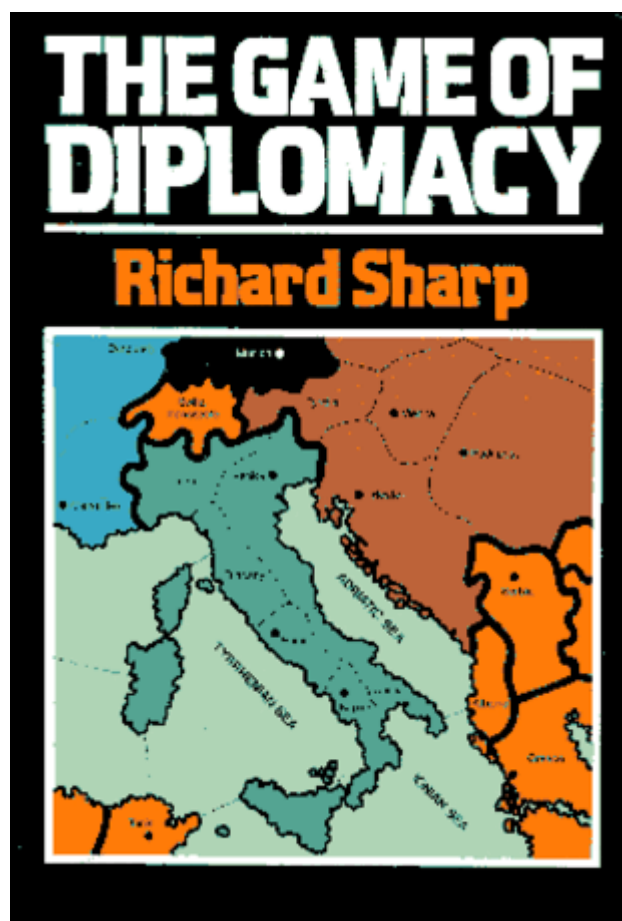
Chapitre Précédent	Chapitre Suivant
Chapitre 3	Chapitre 5

Chapitre 4 - L'Angleterre

N'importe quel novice, après avoir lu brièvement les règles et avoir jeté un rapide coup d'œil sur l'échiquier, verrait l'Angleterre comme un pays manifestement fort. La position défensive semble presque imprenable – au début de la partie, aucune unité ennemie, à l'exception de la flotte française de Brest, ne se trouve à moins de deux coups d'un centre anglais, tandis qu'il y a pas moins de quatre neutres que l'Angleterre peut atteindre dans le même laps de temps. Dans ces deux domaines, l'Angleterre se compare favorablement à toute autre puissance sur l'échiquier.

En face à face, l'Angleterre s'en sort plutôt bien. Mais dans le jeu par correspondance, qui permet un jeu plus précis et offre donc une image plus fidèle du potentiel réel d'un pays, l'Angleterre s'en sort relativement mal. Sur les 319 premiers matchs par correspondance qui se sont terminés en Grande-Bretagne, l'Angleterre n'en a remporté que trente-trois, à égalité avec l'Autriche et derrière la Russie et l'Allemagne. Et sur l'échelle de décompte des points de Calhamer (qui attribue un point pour une victoire, le point étant partagé entre tous les survivants en cas d'égalité), l'Angleterre se classe à une médiocre quatrième place derrière la Russie, l'Allemagne et la France. De toute évidence, les choses ne sont pas aussi bonnes qu'elles le paraissent.

POSITION



En tant que pays d'angle, l'Angleterre bénéficie d'avantages défensifs naturels, renforcés par son statut d'île ; l'invasion de l'Angleterre est toujours une affaire risquée, comme l'a montré l'histoire. Pour être sûr de débarquer une armée, un agresseur aura normalement besoin de deux flottes adjacentes à une province anglaise : l'une pour escorter l'armée et l'autre pour soutenir le débarquement. Cela est très difficile à organiser, d'autant que le contrôle de l'Angleterre sur la mer du Nord, cruciale, est assuré dès le départ.

Mais la défense ne fait pas gagner les matchs. Et les avantages mêmes qui protègent l'Angleterre des attaques au début rendent l'expansion difficile. A maintes reprises, on voit l'Angleterre sombrer de la même manière : un début prometteur basé sur une alliance défensive avec la France et une attaque contre la Scandinavie s'enlise à Saint-Pétersbourg, et l'Angleterre se retrouve avec un flanc ouest totalement exposé. A ce stade, la France met le pied à l'étrier, et les défenses tant vantées de l'Angleterre s'effondrent alors que les flottes françaises avancent vers l'Atlantique Nord, la mer d'Irlande et finalement la Manche. Ce désastre, connu sous le nom de « laisser la porte arrière ouverte », explique la grande majorité des effondrements anglais. Le fait est que l'alliance avec la France, telle qu'elle se joue normalement, ne peut tout simplement pas conduire à une victoire anglaise (même si elle peut très bien conduire à une victoire française).

OBJECTIFS

Pour gagner, un pays doit occuper dix-huit centres d'approvisionnement. Il est essentiel d'avoir une idée avant de commencer de ce que seront probablement ces centres.

En supposant que l'Angleterre ait le plus de chances de trouver un empire à dix-huit centres qui ne lui permette pas de contrôler la Méditerranée, il lui est difficile de trouver un empire à dix-huit centres. Trois centres nationaux, trois centres scandinaves et deux centres des Pays-Bas font huit ; des attaques contre d'autres puissances donneront Saint-Petersbourg, trois centres allemands et deux centres français, soit un total de quatorze. A ce stade, les choses deviennent un peu plus difficiles : il est très peu probable que l'Angleterre pénètre plus loin en Russie, car Moscou et Varsovie sont faciles à contrôler par le sud, et la seule perspective réaliste de gains futurs réside dans le sud : l'Espagne, le Portugal, Marseille et Tunis porteraient le score à dix-huit. Le problème est qu'au moment où l'Angleterre aura fini de s'embrouiller dans le nord, l'extrémité occidentale de la Méditerranée sera probablement fermée ; il est très courant que l'Angleterre soit bloquée sur treize ou quatorze centres, incapable d'aller plus loin et obligée d'observer pendant qu'un autre pays mieux organisé rafle la première place. La Méditerranée ne peut être forcée une fois qu'une défense raisonnable a été mise en place ; il s'ensuit que l'Angleterre doit tenter une incursion dans le sud avant que la France ou l'Italie ne puissent fermer la porte. Il devient alors évident que les alliances anglo-françaises ne sont pas un moyen de garantir la victoire de l'Angleterre.

OUVERTURES

Le choix des ouvertures de l'Angleterre est limité. En laissant de côté les ouvertures complètement inutiles, on se retrouve avec trois permutations pour les deux flottes : NWG et NTH, NIH et ENG, ou NWG et ENG. L'armée ne peut raisonnablement se déplacer que vers Edi ou Yor dans le premier cas, Edi, Yor ou Wal dans le deuxième, Edi ou Wal dans le troisième : un total de seulement sept ouvertures différentes. La dernière étude répertorie en fait douze variantes d'ouvertures anglaises, mais les sept citées ci-dessus représentent plus de 95 % de tous les départs anglais enregistrés - les autres sont principalement des erreurs, avec quelques idioties délibérées. (Toutes les statistiques d'ouvertures sont tirées avec gratitude du New Statsman de Mick Bullock, n° 3 (janvier 1978))

L'ouverture du Nord, F(Edi)-NWG, F(Lon)-NTH, est de loin le schéma le plus populaire, représentant environ les deux tiers de toutes les parties. La variante du Yorkshire a récemment dépassé la variante d'Édimbourg en popularité, et il était temps aussi - la différence entre les deux mouvements d'armée me semble certainement en faveur de la ligne du Yorkshire. Il est certainement vrai que F(Edi)-NWG, F(Lon)-NTH, A(Lpl)-Yor est la seule ouverture qui donne à l'Angleterre une certitude à 100 % d'une construction en 1901 : même si le pire se produit avec la France allant en ENG et la Russie déplaçant A(Mos)-StP, l'Angleterre obtient toujours sa construction avec A(Yor)-Lon et F(NWG) SF(NTH)-Nor (et non l'inverse, car une attaque de la mer du Nord par l'Allemagne coupe le soutien à la prise de la Norvège).

Quels sont donc les avantages de la variante d'Édimbourg ? Le gain apparent est que l'armée peut désormais être convoyée par l'une ou l'autre flotte, et la conclusion est claire : l'Angleterre a l'intention d'utiliser la F(NWG) pour convoyer l'armée vers la Norvège, tandis que la F(NTH) est occupée ailleurs, prenant peut-être part à la dispute sur la Belgique. Il est ironique que la variante d'Édimbourg soit habituellement présentée à l'Allemagne comme étant plus pro-allemande que le Yorkshire ; en fait, elle l'est plutôt moins ! Mais la principale différence entre les deux lignes reste la valeur défensive de l'A(Lpl)-Yor, et cela me semble en faire le meilleur choix.

La popularité de l'ouverture nord dans son ensemble est plus difficile à expliquer. L'Angleterre part dans la mauvaise direction, se dirigeant tout droit vers le cul-de-sac de Saint-Petersbourg. La France se voit offrir la possibilité de prendre la Manche, et l'Allemagne ne sera probablement pas enthousiaste à l'idée d'être encerclée par l'Angleterre. L'ouverture est suffisamment sûre

défensivement, du moins à court terme ; mais elle laisse les deux principaux problèmes de l'Angleterre sans solution : que faire de la France, et où commencer à chercher dix-huit centres.

Il serait sans doute plus prometteur de déplacer la F(L)-ANG... si nous pouvons nous en sortir. Mais je suis convaincu qu'il vaut mieux laisser la France entrer dans la Manche que de risquer une impasse là-bas. Heureusement, le déplacement initial vers la Manche n'est pas très bon pour la France, et s'il dit qu'il n'ira pas là-bas, il y a de fortes chances qu'il le pense. Je ne joue pas dans la Manche avec l'Angleterre à moins d'être convaincu que la France me laissera y entrer – soit par arrangement, soit par accident.

Si la France se situe au-dessus de la classe des imbéciles, il ne sera pas trop difficile de la persuader de vous laisser prendre la Manche. Votre argument est, bien sûr, que la France et l'Allemagne ont chacune deux possibilités de conquête faciles en 1901, alors que vous n'avez que la Norvège ; vous avez donc plus de chances que les autres de prendre la Belgique. Dites cela sans sourciller, comme si vous y croyiez, et vous verrez ce qui se passe.

La France, si elle a de l'expérience, fera remarquer que l'Angleterre n'a pas besoin de deux constructions en 1901... à moins, bien sûr, qu'elle ait des ambitions anti-françaises, auquel cas... Vous concédez ce point (que pouvez-vous faire d'autre ?), mais faites remarquer que la Russie va déplacer A(Mos)-StP - c'est peut-être vrai, mais cela n'a pas d'importance - et qu'à moins que vous ne puissiez être sûr de la Belgique, vous devrez laisser l'Allemagne la prendre sans opposition, car vous aurez besoin de vos deux flottes pour occuper la Norvège. D'un autre côté, si la France vous laisse prendre la Belgique, la Russie prend la Norvège, et la situation de l'Allemagne est maintenant plutôt menaçante.

Si cela ne suffit pas, vous pouvez améliorer l'offre : si vous commencez avec F(Lon)-ENG, F(Edi)-NTH, A(Lpl)-Yor et que la France déplace A(Par)-Bur ou -Pic, elle peut soutenir votre F(ENG)-Bel, tandis que vous utilisez F(NTH) et l'armée pour empêcher l'Allemagne d'occuper les territoires qu'elle n'a pas encore occupés, parmi la Hollande et le Danemark. C'est une bonne offre, et il est peu probable que la France la refuse : elle ralentit la croissance initiale de l'Allemagne, et garantit également que la flotte anglaise devra quitter la Manche à l'automne 1901 pour obtenir une construction. La France garde ses options ouvertes : elle peut changer d'avis sur la Belgique si, par exemple, la Russie ne parvient pas à se déplacer vers Saint-Pétersbourg, ou si l'Angleterre déplace bêtement A(Lpl)-Wal ; mais si tout se passe comme prévu, la France peut se permettre de coopérer. La Belgique, après tout, change de mains très régulièrement dans les premières années de la plupart des jeux ; et la France peut attendre son tour jusqu'en 1902 sans inconvénient sérieux.

Si vous pensez que la France est une idiote, ou que vous pensez l'être, il est plus sûr de proposer de démilitariser la Manche, puis de la conquérir en catimini. Vous devez juger, d'après l'attitude de la France, si elle a l'intention de respecter le marché ou non : si elle parle sérieusement d'une « alliance à long terme », d'un « match nul à deux » et autres, vous pouvez prendre le risque – vous aurez raison dans 75 % des cas, ce qui est suffisant. Dans ce cas, bien sûr, vous déplacez l'armée au Pays de Galles. Cette approche est optimale lorsque la Russie ne joue pas A(Mos)-StP. Vous pouvez alors prendre la Norvège sans opposition et vous pouvez vous permettre le luxe d'un convoi vers, par exemple, la Picardie. Il va sans dire que si la France est assez idiote pour vous laisser entrer dans la Manche, elle est presque sûre de défendre Brest ; la Picardie le surprendra la plupart du temps.

Il n'y a pas grand-chose à dire sur le choix de l'ouverture de l'Angleterre. L'option restante est celle parfois appelée « Les Séparations » – F(Lon)-ENG, F(Edi)-NWG – avec l'armée allant soit vers Edi soit vers Wal (incroyable, il existe trois cas enregistrés où elle s'est déplacée vers le Yorkshire). Cette ouverture est pro-allemande au point d'en être servie. J'ai un jour convaincu l'Angleterre de la jouer dans le cadre d'un marché à long terme élaboré : l'Angleterre ne devait jamais occuper la mer du

Nord, en échange de quoi l'Allemagne s'engageait à ne construire aucune flotte du tout. Pendant la courte période qu'il a duré, ce plan a plutôt bien fonctionné, car l'absence de flotte allemande est un avantage qui justifie le sacrifice de la province la plus précieuse du plateau. Une fois encore, cependant, vous devez être certain de prendre la Manche, et certain aussi que la Russie ne se déplace pas vers le nord. Compte tenu de ces conditions, le meilleur endroit pour l'armée est Edimbourg, et c'est en effet le choix le plus populaire dans les quelques cas où l'ouverture a été tentée. A condition d'être sûr de pouvoir jouer au F(NWG) CA(Edi)-Nor à l'automne, plusieurs options constructives et intéressantes s'offrent à la flotte de la Manche, notamment le mortel F(ENG)-MAO !

AMIS ET ENNEMIS

L'Angleterre peut négocier avec profit avant 1901 avec tous les autres pays, sauf peut-être avec l'Autriche, qui a ses propres problèmes à ce stade et ne verra probablement pas d'un bon œil les propositions d'attaque de l'Allemagne ou de la Russie. La Russie, curieusement, est la meilleure option. Demandez-lui poliment s'il envisage de se déplacer vers le nord et dites-lui que si c'est le cas, vous envisagerez de l'autoriser à entrer en Norvège. Ce geste apparemment chimérique – abandonner votre seule force certaine à un pays qui en a moins besoin que vous – n'est pas aussi stupide qu'il y paraît. Si vous envisagez une attaque rapide contre la France, comme vous devriez presque certainement le faire, une armée russe en Norvège est la meilleure garantie que vous puissiez avoir d'être à l'abri d'une attaque dans cette direction. La Russie elle-même ne peut vous attaquer sans avoir d'abord construit une flotte sur la côte nord de Saint-Pétersbourg, un événement qui signale l'attaque à venir trois saisons avant qu'elle n'ait lieu. L'Allemagne ne pourra pas prendre la Suède et sera donc plus susceptible de coopérer avec vous contre la France, n'ayant d'autre option réaliste que de vous attaquer, ce qui est certes possible mais difficile.

Un avantage plus subtil est qu'en faisant cette ouverture à la Russie, vous avez de fortes chances de découvrir la vérité sur ses plans concernant l'armée du Nord. Seul un maniaque se déplacerait à Saint-Pétersbourg après avoir d'abord refusé l'offre d'un don gratuit de la Norvège. Si vous savez que la Russie ne va pas vers le nord – par exemple, elle peut faire face à une Autriche et une Turquie fortes, et ne pas être en mesure de se passer de l'unité – alors votre attaque contre la France a des chances encore meilleures.

Si la Russie accepte votre offre, votre prochain contact devra être avec la Turquie ! Vous êtes tout à fait d'accord pour que la Russie se déplace vers le nord, à condition que la Turquie l'attaque au sud – et la Turquie sera sans doute encouragée dans cette direction par un rapport fiable selon lequel l'armée russe prend la mauvaise direction. (La Turquie avait probablement l'intention d'attaquer de toute façon, et vous prêchez des convertis.) L'un des problèmes familiers de la diplomatie face à face fait ici surface : si la Russie vous aperçoit que vous et la Turquie êtes en pleine conversation à ce stade, elle n'aura aucune difficulté à deviner de quoi il s'agit.

L'Allemagne est votre décision la plus difficile, et tout dépendra des capacités du joueur. S'il est faible, sans imagination et enclin à des alliances durables, vous êtes sur une bonne voie, et vous ne risquez pas de vous montrer gentil avec lui. Dans le cours naturel des événements, il aura tendance à vous faire confiance plutôt qu'à la France, car il est plus vulnérable aux attaques terrestres que maritimes ; de plus, vous pouvez l'aider contre la Russie, tandis que la France ne peut le traverser que par la route de l'est. L'alliance anglo-allemande est très forte, et entièrement favorable à l'Angleterre – l'Allemagne gagne rarement des parties basées sur cette relation. Le principe de base est que l'Angleterre construit des flottes tandis que l'Allemagne construit des armées ; l'Angleterre se déplace sur les bords du plateau tandis que l'Allemagne frappe au centre. La combinaison est

dévastatrice, mais le plus important est le fait que l'Allemagne n'est jamais en position de poignarder l'Angleterre – elle doit construire une ou deux flottes, et les déplacer laborieusement en position, sans possibilité de camouflage.

Ma seule victoire par correspondance en tant qu'Angleterre était basée sur une telle alliance. L'Allemagne, un vieil ami, était l'un de ces joueurs assez courants qui possèdent tous les ingrédients vitaux, sauf le plus vital de tous : l'instinct de tueur. Elle n'a jamais joué un mauvais match et n'en a jamais gagné un ; je doute qu'elle le fasse jamais. Un tel personnage est l'Allemagne parfaite pour votre Angleterre, comme ce match, 1973-DI, devait le démontrer. J'ai fait des progrès rapides contre la Russie du Nord et la France, tandis que l'Allemagne s'en prenait avec dévouement à la Russie centrale et à l'Autriche. Je n'ai pas bien joué du tout, mais j'ai quand même réussi à gagner assez facilement, la défaite finale contre l'Allemagne étant presque embarrassante. C'est elle qui avait mené tous les combats difficiles, tandis que j'avais erré sur les bords pour ramasser les morceaux. À aucun moment à partir de l'automne 1901, il n'y a eu la moindre possibilité que l'Allemagne se retourne contre moi – elle n'aurait tout simplement pas pu le faire si elle l'avait voulu. Probablement même qu'elle ne l'a pas voulu.

L'Italie n'est pas très importante pour l'Angleterre au début, bien que leur relation puisse être cruciale en milieu de partie. Cela ne vaut pas la peine d'essayer d'inciter l'Italie à se joindre à vous pour attaquer la France ; peu de joueurs acceptent cette suggestion, et tous les autres en informent immédiatement la France. Même lorsque vous trouvez une Italie complaisante, il est douteux que son aide vaille le prix que vous devez payer – la perte de la Méditerranée. Car que se passe-t-il lorsque la France est partie ? L'Italie retire-t-elle rapidement ses flottes à l'autre bout du plateau et commence-t-elle à attaquer les Turcs ? Bien sûr qu'elle le fait. Elle laisse une « force défensive symbolique, mon vieux » de F(Por) et F(WMS) – essayez de passer outre.

La position idéale pour l'Italie (du point de vue anglais) est de mener une guerre prolongée et infructueuse contre l'Autriche ; cela immobilisera ses unités (probablement pas plus de quatre en tout) du mauvais côté de son pays d'origine, et si vous parvenez à tuer rapidement la France, vous pourrez vous emparer de votre extrémité de la Méditerranée sans encombre. Si vous êtes très chanceux, vous pouvez même vendre votre présence là-bas à l'Italie comme si vous veniez « aider », et le dernier son qu'il émettra sera un sanglot de gratitude.

Ce qui laisse l'ennemi

La France est la seule menace sérieuse à la domination de l'Angleterre sur les mers occidentales. La flotte de Brest est plus menaçante pour l'Angleterre que toutes les autres unités hostiles réunies. Il se peut qu'elle soit déplacée vers la côte sud de l'Espagne en 1901, la laissant discrètement pointée vers l'est à partir des environs de Barcelone. Ne vous y trompez pas. Une attaque française contre l'Angleterre peut être montée avec une rapidité mortelle. Peu importe qu'elle ait déplacé la flotte vers le sud de l'Espagne – à moins que vous ne voyiez une utilisation précise qu'il puisse en faire là-bas, il y a fort à parier qu'elle sera de retour avant longtemps. Si l'Italie tourne le dos à la France, n'imaginez pas que la France va engloutir cette cible facile : il lui faut d'abord neutraliser la menace majeure, c'est-à-dire vous.

Pendant des années, je n'ai pu concevoir aucun plan réaliste de coopération franco-britannique. Toutes les idées se sont effondrées sur des faits simples : l'Angleterre doit occuper la Méditerranée pour gagner, elle doit traverser le centre de l'Atlantique pour y parvenir, et rien de tout cela n'amusera la France.

Finalement, me retrouvant dans un jeu où la France était un allié extrêmement désirable et l'Allemagne une inconnue, j'ai imaginé quelque chose – une alliance anglo-française sur le modèle de l'alliance anglo-allemande classique, l'Angleterre fournissant les flottes et la France les armées. Une condition préalable essentielle était que l'Angleterre occupe Brest dès le début, empêchant ainsi la France de construire des flottes pour une attaque surprise. En échange, bien sûr, la France obtiendrait bien plus que sa part habituelle de biens allemands capturés. À ma grande joie et surprise, la France a accepté cette suggestion – peut-être que mes appels à son imagination, à son esprit pionnier et ainsi de suite ont été couronnés de succès, peut-être qu'il n'a tout simplement pas pris la peine de discuter. Il est certainement intéressant de noter que si la France s'attend à ce que l'Angleterre se déplace en Angleterre au printemps 1901, il est souvent préférable de le laisser entrer ; et une fois que cela est arrivé, Brest est de toute façon en danger, alors pourquoi ne pas la rendre volontairement et rester en bons termes ? La France peut se le permettre... tout juste. Pendant quelques saisons, tout s'est parfaitement déroulé, jusqu'à ce que je me permette peut-être de jouer un peu trop fort en me livrant à une série de trahisons, de sorte que l'expansion militaire de la France ne s'est jamais déroulée comme prévu, même si la suprématie navale de l'Angleterre a prospéré, au mieux, mieux que prévu. Quelle qu'en soit la raison, la France a trahi son accord, reprenant Brest par la force. Mais j'avais accompli beaucoup de choses : ma position défensive était solide comme un roc, car la France pouvait facilement être empêchée de construire à Brest pendant un certain temps. Et j'avais vu assez pour être convaincu que le plan pouvait être mené à bien, si une France l'acceptait. Cela n'offre bien sûr aucune chance réaliste à la France de gagner ; mais si elle est du genre à se contenter de la deuxième place, elle pourrait bien l'accepter. J'ai décrit ce stratagème de manière facétieuse dans Dolchstoss comme le Hey Bresto (par analogie avec le plus connu Key Lepanto, auquel il ressemble assez), et le nom semble devoir rester.

En conclusion, les perspectives de l'Angleterre sont plutôt bonnes, à condition qu'elle garde un œil sur l'objectif du jeu. Presque toutes les alliances favoriseront l'Angleterre plutôt que son partenaire, à l'exception du partenariat à conditions égales avec la France. Dans un match fort, une Angleterre surclassée pourrait avoir intérêt à jouer l'ouverture nord et à s'allier à l'Allemagne - cela suffit généralement pour au moins la troisième place, et assez souvent pour un match nul à quatre.

Surtout, lorsque vous jouez contre l'Angleterre, gardez un œil sur les flottes de vos adversaires. Faites en sorte que le premier objectif de toutes vos négociations soit de vous assurer, par la ruse ou par la force, qu'aucune flotte étrangère ne reste active à l'ouest de Gibraltar. C'est la seule façon de pouvoir se permettre de construire quelques armées en milieu de partie ; et sans quelques armées, vous ne pouvez guère espérer gagner.

L'Angleterre est un pays fort (en diplomatie, en tout cas)... mais seulement si vous jouez bien votre rôle.

From:

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

Permanent link:

https://dokuwiki.diplomania2.fr/media:livre:god_chap4

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

