Stratégie Autrichienne - La ruée Autrichienne

Ecrit le 25 Janvier 2018 par **Markus Zijlstra** (capitainememe)

Introduction

Stratégie FvA – Qu'est-ce qu'une ruée autrichienne ?

Si vous avez parlé à un joueur FvA régulier (ou lu mes articles précédents), vous avez probablement entendu ou vu l'expression « Ruée autrichienne » être utilisée, sans que beaucoup d'explications soient données à ce sujet. Derrière cette expression se cachent en réalité toute une série de stratégies, dont la création et l'évolution ont défini le méta-jeu de cette variante depuis début 2017 et continueront probablement à le faire pendant encore longtemps.

il est donc essentiel de comprendre cela pour devenir un joueur FvA de haut niveau. Dans cet article, je vais vous présenter les concepts communs à toutes les stratégies Ruée, et je passerai en revue les spécificités de l'une des premières à émerger sur la scène FvA de haut niveau.

Provinces contestées

Afin de comprendre le Ruée autrichienne, vous devez d'abord connaître la fin de partie FvA standard. Pour l'essentiel, la plupart des combats entre la France et l'Autriche se déroulent dans les provinces entourant immédiatement la principale ligne d'impasse

- si vous n'êtes pas sûr de ce que c'est, tracez une ligne droite depuis le coin sud-ouest du plateau Diplomatie jusqu'au coin nord-est. Les combats se dérouleront principalement à proximité de cette ligne, à une exception près à Tunis
- la présence généralement supérieure de la flotte française pousse légèrement la ligne vers le côté autrichien en Méditerranée.

Dans un jeu normal, les SC les plus disputés sont Tunis , Munich, Berlin et Saint-Pétersbourg . Nous reviendrons sur pourquoi cela est important après la section suivante.

Centres naturels

Cela signifie que les provinces qui sont loin derrière la ligne de part et d'autre (telles que la Turquie et les Balkans pour l'Autriche, et le Royaume-Uni et les Pays-Bas pour la France) sont généralement considérées comme des « centres naturels » pour ces puissances. Dans la plupart des jeux, ces

centres ne seront pas contestés, car il faut beaucoup trop de ressources pour y accéder avec très peu de gains, et par conséquent, ils sont libres pour que le pouvoir qui commence le plus près d'eux puisse les prendre quand il le souhaite. faire cela.

Parfois, ces centres sont en route vers la ligne de front, et le joueur en question les récupère en chemin pour les construire (comme à Londres et en Belgique). Cependant, le plus souvent, ils sont considérablement à l'écart – comme la Turquie ou Edimbourg/Liverpool – et cela impose au joueur un choix très délicat. Mettez-vous une de vos unités hors de combat pendant deux ou trois ans pour prendre ces centres, sacrifiant potentiellement la force en première ligne pour ces constructions ?

D'une manière générale, la réponse à cette question est non, surtout au début lorsque cette unité a plus de valeur (puisqu'elle représente une partie importante de l'ensemble de votre armée). Si vous avez le choix entre contester un centre sur la ligne de front et prendre un centre naturel, vous devriez presque toujours contester le centre de la ligne de front, car ce sont les centres de la ligne de front qui décideront du vainqueur – c'est bien beau de se précipiter vers un sommet. Le centre compte rapidement, mais si cela permet à votre adversaire d'enfermer Munich, Berlin et Saint-Pétersbourg, vous perdez quand même.

Alors quand faut-il suivre les Centres Naturels ? Eh bien, il y a cinq facteurs que je garde toujours à l'esprit lorsque je me demande si je dois renvoyer une unité pour la récupérer :

1) Puis-je me permettre de retirer une unité de la ligne de front ou de la détourner de l'action ?

2) Combien de temps cette unité sera-t-elle hors de combat ?

3) Combien de construction ce chemin fournira-t-il ?

4) Ai-je désespérément besoin de la ou des unités supplémentaires fournies par les centres naturels ?

5) Vais-je atteindre 18 centres si je fréquente ces centres maintenant ?

Puisque prendre 18 centres met fin à la partie, vous regardez en réalité soit les facteurs 1 à 4, soit seulement 1 et 5. Si vous gagnez la partie immédiatement, les constructions ne sont pas importants, et la durée pendant laquelle l'unité est hors de combat ne l'est pas. Ce n'est pas important non plus – et c'est là que nous arrivons finalement au principe de base de la ruée vers l'Autriche.

La ruée autrichienne

Les stratégies de Ruée autrichiennes visent à terminer la partie le plus rapidement possible en balayant les centres naturels beaucoup plus tôt que toute autre stratégie n'envisagerait de le faire. Ils peuvent se permettre de le faire parce qu'ils placent le strict minimum d'unités en première ligne, sachant qu'ils n'ont pas besoin d'y maintenir les SC pendant très longtemps – juste assez longtemps pour qu'ils atteignent 18 centres, ce qui peut être fait étonnamment vite !

Pour atteindre 18 SC, l'Autriche aura besoin de tout ce qui se trouve de son côté de la ligne contestée – l'Italie, l'Autriche, les Balkans, la Turquie et toute la Russie à l'exception du StP – en plus de deux SC contestés. Les SC contestés dont je parle sont ceux que j'ai mentionnés dans la première section ; Tunis, Munich, Berlin et Saint-Pétersbourg . La plupart des stratégies de Ruée autrichiennes visent à

prendre Tunis et Saint-Pétersbourg, car ce sont les plus faciles à prendre et à conserver pour l'Autriche avec très peu d'unités – la France peut rarement apporter beaucoup de force contre Saint-Pétersbourg en début de partie en raison de la distance qui les sépare. Il s'agit bien des SC français, et bien que la France puisse affronter Tunis en début de partie, elle n'y apporte généralement pas beaucoup de force immédiatement, ce qui signifie que l'Autriche peut conserver la province pendant les 5 premières années du jeu de manière très cohérente avec seulement deux flottes. . En 1906, cela a tendance à devenir un peu un jeu de devinettes, mais il est toujours possible de tenir pour cette année-là.

Nous avons donc nos 18 prévus – comment pouvons-nous les récupérer ?

Les différents Ruée ont des manières très, très différentes de récupérer (et de retenir) les centres de première ligne, mais la seule chose qu'ils ont tous en commun est la façon dont ils balayent les Naturels de la ligne arrière – les Balkans et la Turquie – donc je vais commencer par vous montrer ça.

Balayage balkanique/turc



En ignorant l'unité à Sébastopol, c'est une représentation assez normale de la situation au début d'un Sweep. La Grèce et Sébastopol ont été prises parce qu'elles sont en route vers la ligne de front (ou, dans le cas de la Grèce, un déroutement en une seule phase est acceptable, car la deuxième flotte atteindra Tunis à temps pour la défendre de toute façon), mais la Serbie, La Roumanie, la Bulgarie, Constantinople, Ankara et Smyrne sont toutes neutres et doivent toutes être prises pour atteindre 18. Il existe quelques variantes du Sweep, mais je vais juste aborder ici la plus efficace, qui nécessite trois unités. – un à l'automne de l'année où vous lancez le balayage, un des builds l'année suivante et un autre à l'automne de la troisième année (qui devrait être la dernière année du jeu).

La première chose que vous devrez faire est de vous assurer qu'une armée atterrit en Serbie ou en Roumanie à la fin de la première année (disons 1903). Le fait que vous n'ayez besoin de cette unité que pendant la phase d'automne est essentiel – cela signifie que vous pouvez, par exemple, déplacer Budapest-Galice au printemps comme une feinte pour tromper le joueur français en lui faisant croire que vous la déplacez vers la Silésie, ce qui pourrait lui faire détourner plus de troupes pour défendre l'Allemagne, là où elles ne sont pas réellement nécessaires (puisque vous n'attaquerez pas l'Allemagne avec beaucoup de force dans la plupart des stratégies Rush). Vous enchaîneriez ensuite avec Galice-Roumanie à l'automne, vous laissant dans cette position :



Vous devrez alors consacrer une construction (soit celle de Trieste, soit, plus généralement, Budapest) au Rush, en l'envoyant en Bulgarie au cours de l'année, tout en envoyant l'unité actuellement en Roumanie à Constantinople.



Nous arrivons désormais à ce qui devrait être la dernière année du jeu, si tout s'est bien passé. Constantinople devrait prendre l'une d'Ankara/Smyrne tandis que la Bulgarie prendrait l'autre, le dernier neutre, la Serbie, étant prise par l'une des nouvelles constructions de Budapest ou de Trieste. Vous n'avez besoin de l'unité nouvellement construite que pendant la phase d'automne, tant qu'elle reste adjacente à la Serbie au printemps, vous pouvez donc l'utiliser pour soutenir un mouvement vers le Tyrolia ou quelque chose de similaire si vous le souhaitez.



Et voilà, tout a été rassemblé en seulement trois ans, pour terminer idéalement le match en 1905/06 (peut-être même en 04 avec un Rush très risqué).

Les deux autres centres qui ne sont généralement pris que l'année dernière sont Moscou et Rome, tous deux difficiles à prendre avec un minimum d'unités en première ligne. Cependant, ni l'un ni l'autre ne sont particulièrement difficiles à récupérer en replaçant une unité au cours de la dernière année – généralement de Silésie pour Moscou et du Piémont ou de Trieste pour Rome.

Le Stalingrad

Le Stalingrad a été la première stratégie Ruée à connaître un énorme succès, après que Djantani ait été le pionnier de l'ouverture au début du milieu de l'année 2017. C'est toujours le Ruée que j'aime enseigner en premier, car il montre très efficacement à quel point les unités autrichiennes de première ligne peuvent être efficaces lorsqu'elles Nous n'essayons pas de prendre et de tenir les centres allemands.

Cette stratégie s'ouvre sur un **Anti-Alpin** (ou, plus communément dans la méta récente, un Anti-Alpin roumain), et ne joue le Ruée que si une ouverture non piémontaise est jouée par la France. Si la France s'ouvre au Piémont, une approche plus conservatrice du jeu peut être adoptée puisque la France débutera dans une situation désavantageuse.

Le premier écart majeur par rapport à une stratégie normale (et qui télégraphie vos intentions à tout adversaire connaissant cette stratégie) est la construction d'une flotte à Trieste en 1901. Cela peut paraître assez inhabituel, mais c'est la clé pour capter les centres avec fluidité et les protéger. Tunis

jusqu'à la fin du match. Ce sera probablement la seule flotte que vous construirez au cours du jeu.

Au printemps 1902, au lieu de faire rebondir Munich, comme le fait habituellement l'Autriche, vous utilisez la Tyrolie pour faire rebondir le Piémont (en supposant qu'une armée ait été construite à Marseille). Ceci est extrêmement important car la construction initiale de votre flotte signifie que vous n'avez pratiquement aucune défense sur le front italien, donc une unité française dans le Piémont peut constituer une menace énorme. Pendant ce temps, votre armée à Varsovie/Sébastopol devrait se déplacer pour prendre StP immédiatement, et votre nouvelle armée à Vienne devrait se diriger vers la ligne de front allemande, soit via Boh vers Sil, soit via Gal vers War/Sil. Vos deux flottes prennent Naples et la Grèce, ce qui, avec StP, vous garantit une triple construction – toutes armées.

L'une de ces armées lancera cette année un balayage balkanique/turc (soit Budapest, soit Trieste, en fonction de la menace de la France de prendre le Piémont). Au moins une armée (Vienne) devra se diriger vers le nord jusqu'au front allemand, tandis que la formation finale entrera en Italie, généralement pour libérer la Tyrolie du rebond du Piémont, ou prendra Varsovie. Pour vos autres unités, StP doit simplement continuer à attaquer la Norvège, en y immobilisant une flotte (s'il y en a une), pendant que vos autres armées empêchent les unités françaises d'entrer en Silésie et en Prusse.

À partir de là, il s'agit de rassembler Moscou et Rome, et de terminer ce balayage balkanique/turc, tout en s'assurant de ne pas perdre Tunis (peut-être en construisant une troisième flotte en 1903 si nécessaire) et en s'assurant que la France n'avance pas loin. de quoi prendre Varsovie ou Saint-Pétersbourg via la Livonie (un danger bien réel). Si tout se passe bien, vous gagnerez avec 18 en 1906 !

Il y a en fait toute une dimension supplémentaire dans Stalingrad qui lui donne son nom – en particulier, sa technique de récupération en cas d'échec de la Ruée, consistant à inciter la France à pousser trop fortement vers Varsovie, puis à frapper le front allemand temporairement faible – mais étant donné qu'il s'agit d'une Ruée article, je n'entrerai pas dans les détails ici.

Quand dois-je me précipiter ?

Honnêtement, c'est une question difficile à répondre. Étant donné que la plupart des stratégies Ruée ne contestent pas l'Allemagne, elles ont tendance à être très rigides, et une fois que vous êtes engagé dans un Ruée, vous devez le mener à bien. Combiné au fait que les Ruée efficaces sont lancés très tôt dans le jeu, vous devez commencer lorsque vous disposez de très peu d'informations, en dehors de l'historique de jeu d'un adversaire.

Les ruées brillent vraiment contre des adversaires de niveau faible à moyen, où les joueurs ne les reconnaissent pas et ne se déplacent pas pour les contrer tôt, et plus important encore, là où les joueurs ne réalisent pas vraiment à quelle vitesse les centres balkaniques/turcs peuvent être capturés. Cependant, ils restent également incroyablement courants à un niveau de jeu élevé, la Ligue des Champions du printemps et de l'hiver 2017 ayant vu une gamme de Ruée joués, avec un taux de réussite assez bon - dans la mesure où une stratégie Ruée (The Italian Rush), lancé par xorxes, a en fait amélioré le taux de victoire de l'ouverture italienne à un point tel que je vais probablement le faire monter d'un niveau dans ma liste d'ouvertures dans un avenir proche.

Le seul scénario dans lequel je pense que vous ne devriez vraiment pas jouer un Ruée, c'est si vous êtes contre un adversaire que vous pensez être nettement meilleur que vous et qui est à un niveau

où il peut reconnaître votre ouverture – à un niveau plus élevé, les stratégies ruée sont jouées avec une certaine variation en fonction de ce que fait l'adversaire, et si vous n'êtes pas encore à l'aise avec cela, vous perdrez probablement la partie.

Des compteurs ?

Je parlerai des compteurs en détail dans un prochain article, mais il y a deux facteurs principaux pour contrer un Rush :

- Reconnaissez-le très tôt : si l'Autriche ne conteste pas l'Allemagne, c'est généralement un signe fort qu'une ruée est en train de se produire.
- Ne surinvestissez pas en Allemagne. Envoyez vos troupes ailleurs – peut-être en convoi jusqu'en Norvège en F02 si vous pensez pouvoir l'utiliser pour prendre StP, ou construisez plus de flottes que vous ne le feriez habituellement pour forcer Tunis plus tôt, ou encore en convoi en Italie beaucoup plus tôt que d'habitude.

Source (en Anglais) :

- https://captainmeme.wordpress.com/2018/01/25/fva-strategy-what-is-an-austrian-rush/

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

Permanent link:
https://dokuwiki.diplomania2.fr/strategie:variante:fra_vs_aut_ruee_autrichienne

Last update: **2026/10/03 11:35**