Start | Stratégie des variantes

Les Ouvertures France vs Autriche

Mise à jour le 3 Février 2020 (Par **ROGANJOSH**)

Article de base le 5 Décembre 2017 par **Markus Zijlstra** (capitainememe)

Traduction mars 2024 par **Truk de Houf**

Introduction

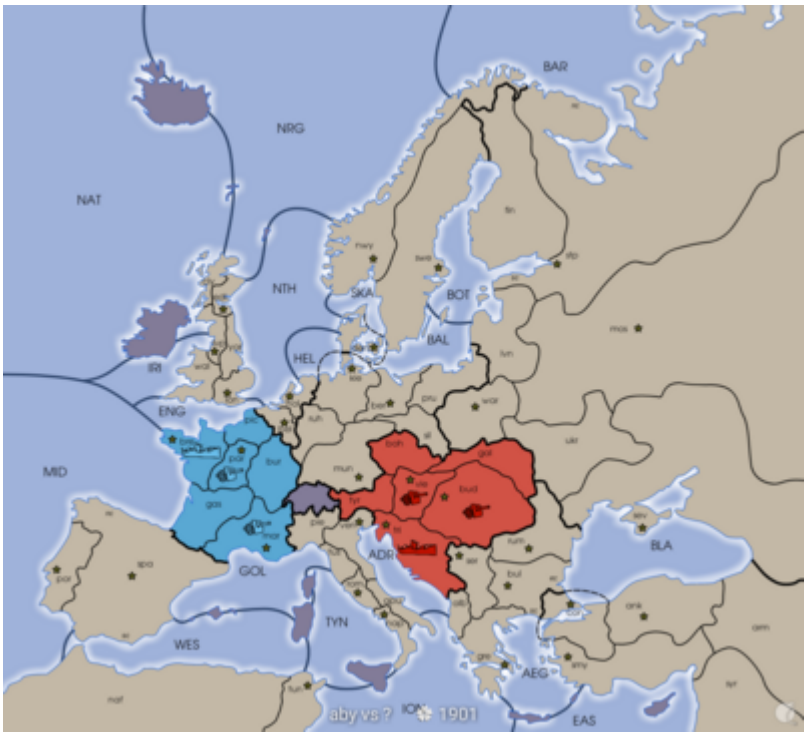
Cela fait deux ans que j'ai rédigé ma liste d'ouvertures par niveaux **[1]** pour cette variante France vs Autriche, et même si elle constitue toujours une introduction décente à la variante, son âge commence à se montrer. La réflexion a évolué bien au-delà de la phase turbulente dans laquelle elle se trouvait juste après la sortie de la variante !

Heureusement, **RoganJosh** (l'actuel joueur FvA n°1 sur webDiplomacy) a accepté de le mettre à jour et d'ajouter certaines de ses propres idées stratégiques à l'article.

Encore une fois, seules les ouvertures viables ont été incluses. Si une ouverture ne figure pas sur cette liste, elle est alors considérée comme si mauvaise qu'elle vous fera invariablement perdre la partie face à un joueur de bon niveau.

Sur ce, je passe la parole à RJ !

Philosophie générale



Soyez assuré que les ouvertures apparaissant dans cette liste ont mérité leur place après avoir été mises à l'épreuve à maintes reprises. Pourtant, il peut être bon d'expliciter ce que vous devez rechercher avec vos premiers coups, en quelques points marquants.

Il y a trois objectifs principaux en 1901 :

- Capturez les centres d'approvisionnement.
- Empêchez votre adversaire de capturer les centres d'approvisionnement.
- Foncez vers la ligne de blocage.

Pour qu'un ordre soit, même vaguement, viable, il doit viser à remplir au moins deux de ces objectifs. Si l'une de vos unités de départ reçoit un ordre avec un seul de ces trois objectifs, vous perdrez alors votre élan. Si votre adversaire est compétent, il pourrait alors être impossible de rattraper ce retard. Cela explique, par exemple, pourquoi Mar > Espagne et Bud > Serbie sont de si mauvais coups d'ouverture : ils ne remplissent que le premier objectif.

OUVERTURES FRANCE

Niveau S

1/ **Gaufre belge** – Bre-Man, Par-Pic, Mar-Bou

C'est le standard français qui ouvre à haut niveau, et pour cause.

La France enverra toujours une armée en Bourgogne en 1901, pour contester Munich. Et dans cette variante, l'unité de Bourgogne fera toujours rebondir l'unité autrichienne de Munich à l'automne.

L'ouverture vers le nord avec la flotte vous permet de récupérer rapidement Londres. Si vous envoyez la flotte vers le sud, votre deuxième flotte sera souvent obligée de choisir entre récupérer Londres et se précipiter vers la mer du Nord pour contrer l'Autriche en Scandinavie. Comme la France est souvent assez affamée au milieu du match, obtenir un centre supplémentaire peut faire une énorme différence en termes de performances.

La flotte continuera généralement vers le Danemark ou la Norvège en 1902, et après cela, soit elle tiendra les Autrichiens à distance à StP, soit elle se rendra dans la Baltique pour aider vos forces sur le front allemand.

Envoyer une armée en Picardie vous donne une construction depuis la Belgique. De plus, c'est un moyen pour la France de disposer d'une armée pour contourner le goulot d'étranglement en Bourgogne/Munich. Cela permet à la France d'avoir une forte présence militaire en Allemagne en début de partie.

Grâce à la flotte du nord, vous pouvez également convoyer une armée en Scandinavie en 1902. Ce convoi permet à la France à la fois de se précipiter en Scandinavie, au cas où l'Autriche la contesterait, et d'implanter une flotte dans la mer Baltique plus tôt. L'inconvénient de cette décision est que vous n'obtiendrez pas cette forte présence militaire initiale en Allemagne.

La faiblesse de la Gaufre belge se situe sur le front Sud. Si l'Autriche envoie sa flotte vers la Grèce, elle atteindra Tunis avant vous. Cela se produit à la fois contre les ouvertures du Porcupine et des Italiens. Votre capacité à conquérir Tunis plus tard pourrait décider de la victoire.

De plus, si l'Autriche ouvre avec l'Italienne, elle pourra alors se soutenir dans le Piémont au printemps 1902, ce qui vous donnera un gros mal de tête. C'est particulièrement grave si vous vous retrouvez avec une armée coincée à Marseille.

Automne 1901 : Londres, Belgique, Munich (toujours)

Niveau 1

2/ **Feinte suisse** – Bre-Man, Par-Bou, Mar-Pie

La Feinte suisse est différente de la Gaufre dans le sens où la France place une armée dans la région stratégiquement importante du Piémont, au lieu de la précipiter vers les parties nord de la ligne d'impasse. Il est important de comprendre qu'il ne s'agit pas de contester l'Italie. L'avantage d'une armée dans le Piémont est qu'elle fait pression sur Venise et le Tyrol. Il s'agit en quelque sorte d'un pari : un avantage stratégique qui s'accompagne du risque d'un désavantage matériel.

Si vous jouez contre l'ouverture Anti-alpine, lorsque l'Autriche positionne une flotte à Venise, alors la suite standard consiste à permettre à l'Autriche d'entrer à Munich à l'automne 1901 (avec Bou-Bel), pendant que vous occupez le Tyrol. C'est le seul cas où la Bourgogne ne rebondira pas sur Munich à l'automne ! L'Autriche obtiendra trois constructions, et vous en obtiendrez deux, mais votre armée au Tyrol est une menace majeure que l'Autriche doit gérer.

Contre la Porc-épic, la Feinte suisse est considérée comme l'un des contres les plus forts, car l'Autriche sera contrainte d'abandonner Venise à l'automne. Au printemps 1902, l'Autriche ne peut vous expulser de Venise que si elle vous autorise à entrer à Munich, et vous menacez également d'occuper le Piémont avec une deuxième armée. Vous pouvez tout à fait jouer cette ouverture comme un pari que votre adversaire ouvrira avec la Porc-épic.

Dans la Feinte suisse, la flotte est envoyée au nord de Londres. Étant donné que votre présence militaire en Allemagne sera initialement plus faible, cette flotte peut faire beaucoup de bien, tant en Scandinavie qu'en Allemagne. Cependant, surtout face à l'ouverture Italienne, cela peut presque être comme si votre flotte arrivait trop tôt. Une flotte solitaire stationnée sur la côte nord d'un StP incontesté ne sert à rien, et une flotte de la mer Baltique sans armée à soutenir ou sans convoi est tout aussi impuissante. Pour ces raisons, l'ouverture Alpine suivante est meilleure face à l'Italienne.

Automne 1901 : Londres, Munich, Venise (vs Porc-épic/Italienne) ; Londres, Belgique, Tyrol (vs Anti-alpine)

Envoyer l'armée en Toscane en automne 1901 est aussi efficace que de l'envoyer sur un radeau dans le golfe de Lyon, puis de couler le radeau !

3/ **Alpine** – Bre-Atl, Par-Bou, Mar-Pie

L'ouverture Alpine est la Feinte suisse avec une flotte sud. Toutes les remarques sur le Piémont dans la Feinte suisse sont valables également pour l'ouverture Alpine. Vous aurez quelques difficultés contre l'Anti-alpine (logique !), et vous ferez un bon début contre la Porc-épic.

La flotte poursuivra sa route vers l'Espagne (côte sud), puis vers Tunis. On pourrait croire que puisque vous envoyez maintenant deux unités vers le sud, vous visez au moins avec cette ouverture à contester l'Italie – mais non, ce n'est pas le cas. Le Piémont se concentre toujours sur le Tyrol et Venise (peut-être même pour finir à Munich !) et la flotte se concentre initialement uniquement sur Tunis. Que vous affrontiez ou non l'Italie est une question qui sera décidée plus tard dans le jeu, et cela dépend fortement du choix stratégique de l'Autriche.

En envoyant la flotte vers le sud, vous serez vulnérable face à une attaque contre la Scandinavie. Si l'Autriche se précipite vers StP, vous serez alors obligé d'abandonner également la Norvège – qui pourrait très bien devenir le 18e centre de l'Autriche.

Cela posera moins de problèmes si l'Autriche ne se précipite pas vers StP.

Contre l'ouverture Italienne, par exemple, non seulement vous pouvez bloquer Venise en 1901, mais votre flotte du sud peut également bloquer Tunis en 1902. Cela réduit le nombre de constructions autrichiennes, et une Autriche avec trop peu de constructions aura beaucoup de mal à s'implanter pleinement et d'exploiter votre faiblesse dans le nord.

Automne 1901 : Espagne cs, Munich, Venise (vs Porc-épic/Italienne) ;

Espagne cs, Munich, Tyrol (vs Anti-alpine)

Même avec la flotte sudiste, envoyer l'armée en Toscane reste aussi efficace que l'envoyer sur un radeau dans le golfe de Lyon…

4/ **Maginot** – Bre-Atl, Par-Pic, Mar-Bou

La Maginot est la Gaufre belge avec une flotte sudiste. C'est peut-être la plus faible des ouvertures françaises. Dans l'immédiat, il y a très peu de différence avec la Gaufre : votre flotte s'emparera de l'Espagne (côte sud) la première année, vous donnant le même nombre de constructions.

L'ouverture est cependant plutôt dispersée. Vous avez encore une chance de contester l'Allemagne, puisque vous y envoyez vos deux armées. Cependant, vos armées allemandes sont un peu bloquées sans possibilité de soutien de flotte. La flotte de 1902 devra probablement se précipiter vers la

Scandinavie, où elle risque de se retrouver assez isolée. Le convoi vers la Norvège est plus difficile puisque vos armées se seront déplacées plus loin en Allemagne. La flotte sudiste finira par rebondir soit à Tunis, soit en mer Tyrrhénienne, soit en mer Ionienne, où elle annulera au moins une des unités autrichiennes.

Tout cela fonctionne bien contre la variante Bohème de l'ouverture Italienne, puisque l'Autriche répartit alors ses unités de la même manière, mais c'est à notre avis plus faible que la Gaufre contre toutes les autres ouvertures autrichiennes.

Automne 1901 : Espagne cs, Belgique, Munich (toujours)

OUVERTURES AUTRICHIENNES

Niveau S

1/ **Porc-épic** – Tri-Alb, Vie-Tyr, Bud-Gal

Avec cette ouverture, vous attaquez dès le départ toute la ligne de blocage. En envoyant la flotte vers la Grèce vous entrerez rapidement en Méditerranée. Si la France envoie Brest au nord, alors vous prendrez Tunis et protégerez quelque peu l'Italie.

Le mouvement vers Gal permet au joueur autrichien de jouer de manière réactive, car le joueur français doit choisir son ouverture et ses constructions avant que l'Autriche ne décide d'engager cette armée à Munich/Berlin (Var-Sil au printemps 1902) ou en Scandinavie (Var-Mos-StP). Cependant, cela présente un léger inconvénient dans les ouvertures rapides car Varsovie est un centre très facile à prendre par la suite, alors que Sébastopol est assez difficile à prendre efficacement si la première unité est envoyée au StP en 1902 (voir les variantes Roumanie).

Sachez cependant que cette ouverture est faible face aux ouvertures vers le Piémont. La raison en est que la seule armée du Tyrol ne peut pas défendre simultanément Munich et Venise. Si vous vous retrouvez dans cette situation, assurez-vous de ne pas permettre à la France de prendre Munich ! Permettez à la France d’entrer à Munich, et vous perdrez l’Allemagne et probablement la partie.

Venise est beaucoup plus facile à reconquérir. Oui, l’armée française pourrait se retirer à Rome en 1902, mais les armées françaises en Italie sont plus faciles à gérer que les armées françaises en Allemagne.

Automne 1901 : Grèce, Munich, Varsovie (ne jamais laisser la France entrer à Munich !)

2/ **Italienne** – Tri-Alb, Vie-Tyr, Bud-Tri

C'est l'ouverture « sûre » qui permet à l'Autriche de prendre rapidement Tunis. Elle défend contre les ouvertures vers le Piémont plus sûrement que la Porc-épic en permettant à l'armée de Trieste de rebondir sur Venise tandis que l’armée du Tyrol rebondit sur Munich. Cela donne une double construction standard contre les ouvertures de l'armée du Nord. Cependant, vous retardez l’attaque contre StP. Pour cette raison, cette ouverture est souvent suivie par la construction de deux armées, à Vienne et à Budapest.

Cette ouverture présente un gros avantage par rapport aux ouvertures françaises vers le Nord, dans

la mesure où vous pouvez vous soutenir dans le Piémont au printemps 1902. C'est particulièrement intéressant si la France construit une armée à Marseille en 1901. Une flotte française peut s'échapper en se déplaçant vers le golfe de Lyon (avec un pari selon que la France construit à Marseille ou non). Notez que vous devrez risquer Munich pour jouer cette option.

De nombreux joueurs français préfèrent débuter avec le Piémont face à l'Italienne. Dans ce scénario, la suite standard est celle des affrontements à Venise et à Munich, aboutissant à une construction pour chaque puissance. Cela donne un jeu plus lent, et une position stratégique intense centrée sur Munich et le Tyrol.

Automne 1901 : Grèce, Munich, Venise (toujours)

3/ **Anti-alpine** – Tri-Ven, Vie-Tyr, Bud-Gal

L'Anti-alpine est la « défense » de l'Autriche contre les ouvertures de l'armée du Sud. Si la France commande le Piémont, alors la meilleure suite pour la France est d'aller du Piémont vers le Tyrol, ce qui oblige la France à vous autoriser à entrer à Munich. Le résultat est que l'Autriche obtient trois constructions, contre deux pour la France. Cependant, la position tactique de la France reste forte !

La suite standard de l'Autriche est de construire trois armées et de repousser immédiatement la France vers le Piémont, bloquant ainsi toutes les autres retraites possibles. Autrement dit, la seule unité française au Tyrol occupera cinq de vos unités au printemps 1902.

Face aux ouvertures françaises en Picardie, vous rebondirez simplement à Munich et récupérerez Varsovie.

L'inconvénient d'envoyer la flotte à Venise est que vous serez en retard à Tunis et que vous vous bloquerez hors du Piémont. Cependant la flotte vénitienne a une suite naturelle Ven > Apu > Nap. C'est un gros plus que la deuxième flotte puisse récupérer la Grèce ; cela fait de la construction précoce d'une deuxième flotte une option très viable, qui permet une forte présence en Méditerranée.

Automne 1901 : Venise H, Munich, Varsovie (toujours)

Niveau 1 – Variations roumaines

L'armée à Budapest a besoin de quatre mouvements pour atteindre StP et a donc le choix de prendre Varsovie ou Sébastopol en chemin. L'avantage de Varsovie est clair : vous reportez la décision de continuer en Allemagne ou en StP, vous donnant ainsi la possibilité de jouer de manière réactive.

En choisissant de passer par Sébastopol, vous engagez l'armée dans StP avant que la France ne décide des constructions pour 1901. Le gros avantage est que Varsovie peut être récupérée par une deuxième armée en 1902, ouvrant la voie à une expansion rapide de l'Autriche. Sébastopol est plus difficile à reprendre plus tard dans la partie.

4/ **Porc-épic** (variation roumaine) – Tri-Alb, Vie-Tyr, Bud-Rou

C'est la variante roumaine de la Porc-épic.

Automne 1901 : Grèce, Munich, Sébastopol (ne laissez jamais la France entrer à Munich !)

5/ **Anti-Alpine** (variante roumaine) – Tri-Ven, Vie-Tyr, Bud-Rou

C'est la variante roumaine de l'Anti-alpine.

Automne 1901 : Venise H, Munich, Sébastopol (toujours)

Niveau 1 – Variation bohème

Nous pensions que l'idée derrière les variations bohèmes était une ruée vers Berlin. Ce n'est cependant pas une idée viable. Parmi les différentes variations bohémiennes, une seule est jouable ; non pas parce que vous vous précipitez à Berlin, mais parce que vous évitez le Tyrol – et il existe une situation bien particulière dans laquelle cela peut être bénéfique.

6/ **Italienne** (variation bohème) – Tri-Alb, Vie-Boh, Bud-Tri

L'inconvénient par rapport à l'ouverture Italienne est que, face à une ouverture de l'armée du nord de la France, vous ne pouvez pas vous imposer dans le Piémont en 1902 – même si grâce à l'armée de Venise, vous pouvez toujours y faire rebondir une unité française au printemps. Du côté positif, vous disposez d'une position légèrement plus confortable face à une ouverture française vers le Piémont.

Pour expliquer pourquoi, supposons que la France se soit ouverte au Piémont et que vous ayez rebondi à Munich et à Venise à l'automne 1901. Dans la variante standard, au printemps 1902, l'armée du Tyrol rebondira sur Munich et celle de Vienne occupera la Bohême. Cela donne à la France la possibilité de vous autoriser à entrer à Munich au printemps 1902, occupant le Tyrol et menaçant vos centres d'origine. Certains joueurs autrichiens tentent de se défendre contre cette option en ordonnant Tyr > Mun et Boh > Tyr, mais cela risque de provoquer un double rebond dévastateur si la France conteste Munich. Dans cette situation, dans la variante bohème, vous ferez rebondir l'armée de Bohême à Munich, tandis que celle de Vienne occupera le Tyrol, éliminant ainsi le risque d'un pari français.

Automne 1901 : Grèce, Munich, Venise (toujours)

Niveau 2 – Ouvertures russes

7/ **Ouverture Russe** – Tri-Ven, Vie-Gal, Bud-Rou

Contrairement à ce à quoi on pourrait s'attendre, la suite naturelle de cette ouverture est Gal-Rou, et non Gal-Var. C'est parce que cette ouverture permet à la France de prendre Munich, et ce n'est pas quelque chose que vous pouvez vous permettre de faire sans une stratégie très spécifique en tête. Dans ce cas, la deuxième unité s'échelonne et reprend la Roumanie et Moscou, centres que l'Autriche ne peut généralement se permettre de prendre que beaucoup plus tard.

L'idée derrière cette ouverture est de frapper la Scandinavie le plus vite possible, avec pour objectif de sécuriser au moins la Norvège. À partir de là, cela devient une stratégie de ruée standard, mais vous pouvez vous permettre de perdre l'un des centres visés usuellement lors de ces ruées (généralement Tunis) et quand même de gagner, car vous avez le centre supplémentaire au nord. Récupérer les centres de « balayage » sera plus facile grâce à la troisième construction que vous avez obtenue en ne faisant pas rebondir Munich.

L'inconvénient est que vous abandonnez complètement l'Allemagne. Il s'agit là d'une faiblesse majeure – et vous lancez le défi à la France de l'exploiter. Même si cette ouverture a été peu jouée et qu'il est donc difficile de le dire avec certitude, il semble qu'une France efficace ne puisse s'attendre à

gagner qu'à partir de cette position. Cependant, il est facile pour la France de mal jouer, et cela peut être une option viable contre des adversaires moins expérimentés.

La flotte vers Venise vous donne un avantage de construction de 3-2 contre les ouvertures françaises vers le Piémont, et cette ouverture est généralement considérée comme meilleure contre les ouvertures françaises vers le Piémont que contre les ouvertures françaises vers la Picardie. Cependant, en cédant Munich et le Tyrol, vous pourriez vous retrouver avec de grandes difficultés autour de vos centres d'origine.

8/ **Ouverture Russe** (variation albanaise) – Tri-Alb, Vie-Gal, Bud-Rou

Il s’agit de la même stratégie de type ruée que celle Russe standard – visant la Scandinavie – mais avec la flotte envoyée en Grèce en 1901. Cette flotte est dirigée vers Tunis, complétant l’attaque contre la Scandinavie par une menace méridionale. C'est mieux contre les ouvertures de l'armée française au nord, puisque la flotte de Venise ne bloque pas une construction française dans ce cas, et puisque vous avez la suite naturelle de la prise de Venise avec une armée en 1902.

Elle est cependant faible contre les ouvertures françaises vers le Piémont. Si la France ouvre au Piémont, elle s'emparera de Venise, et vous aurez du mal à la conquérir plus tard. Tout comme avec la Russe standard, un joueur français fort devrait gagner dès cette ouverture.

Autres Ouveetures

Les ouvertures suivantes de la liste originale sont désormais considérées comme non viables :

9/ **Porc-épic** (variation bohème et variation bohème-roumaine) – Tri-Alb, Vie-Boh, Bud-Gal ou Tri-Alb, Vie-Boh, Bud-Rou

Face aux ouvertures du nord de la France, cela donne essentiellement une position équivalente à celle du Porc-épic (respectivement Porc-épic roumain), mais elle est médiocre face aux ouvertures vers le Piémont. Une France qui ouvre sur le Piémont capturera Venise en 1901 et pourra remplir le Piémont en 1902, vous bloquant essentiellement hors d'Italie pour le reste de la partie. Cette ouverture n’est donc pas recommandée.

10/ **Anti-alpine** (variation bohème et variation bohème-roumaine) – Tri-Ven, Vie-Boh, Bud-Gal ou Tri-Ven, Vie-Boh, Bud-Rou

Face aux ouvertures du nord de la France, cela donne essentiellement une position équivalente à celle des Anti-alpines (respectivement Anti-alpines roumaines), mais elle est médiocre face aux ouvertures vers le Piémont. L'avantage des Anti-alpines par rapport aux ouvertures sur le Piémont est que la France doit vous donner Munich pour occuper le Tyrol. Avec les variantes bohèmes, ce n'est plus le cas. La France peut vous renvoyer à Munich et occuper le Tyrol. Vous obtiendrez toujours une construction de plus que la France, mais vous avez peu de chances de retrouver votre position de 1902, et la France a la position la plus forte en Allemagne. Cette ouverture n’est donc pas recommandée.

---

[1]

- Niveau S : standard

- Niveau 1 : un peu plus risqué
- Niveau 2 : à réserver aux joueurs expérimentés

Source (en Anglais) :

- https://captainmeme.wordpress.com/2017/12/05/france-vs-austria-openings/

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

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

Last update: **2026/10/03 11:39**