

# ***ИГРА «ДИПЛОМАТИЯ»***

Книга Ричарда Шарпа  
перевод - von Strab в сотрудничестве с Gloedhel

# ПРЕДИСЛОВИЕ

*Рецензия Марка Бэрча*

Нашему увлечению и впрямь повезло. Первую книжку в твёрдом переплётё написал тот единственный человек, который наиболее подходил для этого - Ричард Шарп. По профессии он писатель, и написал другие книги об играх. Он также первоклассный игрок и человек, опубликовавший «Dolchstoß», один из лучших, и крупнейших дипжурналов, когда-либо созданных.

Книга, проще говоря, доставляет удовольствие от прочтения. Стиль Шарпа гладкий, лаконичный, остроумный и грамотный. Он мастер на чёткие фразы. Мои любимые - «... найти союзника, готового умереть за вас, и смотреть, как именно это он и делает» и (в совете России, как приобрести ценного союзника в лице Италии) «... сочувствуйте его несчастливой звезде, связавшей такого прекрасного игрока с такой безнадежной страной». Шарп положительно выделяется в создании психологической картины, будь то его описание неистовой России, борющейся за союзника в «живой» игре, или описание прибытия и открытия дипжурнала. Я нигде больше не встречал «чувства» игры и увлечения, столь здорово и подробно расписанных - хотя обстоятельность и помогла набрать 150 страниц, на которых это и сделано.

Книга начинается со вступления размером со страничку, подчеркивающего коварную атмосферу игры, чётко (и здорово) разработанного для поимки в ловушку случайного клиента книжной лавки, ни разу не слышавшего о «Дипломатии». Продолжение следует в «Основах»: объяснении базовых правил игры. Эта глава - превосходное средство для обучения кого-либо игре в короткий срок. Простое вручение новичку правил будет бесполезным, пока он не получит варгеймового фона; а пытаясь объяснить самостоятельно, рискуете увязнуть. Просто усадите его за эту главу, и будьте спокойны - Шарп мастер объяснения, прояснения и иллюстрации на примерах.

А дальше - «Шутник с кинжалом под плащом», развиваемая 12 главой «Ура разнообразию». Там разбираются техника и психология взаимоотношений,

разнообразные надувательства и удачные ходы. По мне это самая пленительная часть книги, мастерски написанная. Многого на эту тему сложно написать с любой долей специфики, да немногие и пытались. Более того, первоклассные игроки часто с неохотой обсуждают свои наиболее зрелищные хитрости и удачные ходы. Став общедоступной, схема с трудом воплощается в жизнь повторно, и может наградить вас отталкивающей репутацией в некоторых кругах. А если уж эти люди прекратили играть, они часто покидают это увлечение, так что рассказывать некому. Поэтому-то эти главы во многом уникальны. Персоналии, месть, множество сводов приказов, маскировка союзов, различные стили игры, неверно записанные приказы, отправка писем, игра под псевдонимами, перевоплощения, приказы по доверенности, совместные приказы, перечеркивание игровых союзов, подкуп, дипжурналы-розыгрыши, общение с несведущими - всё это там, с учебными примерами для подтверждения вышеперечисленного. Большинство из них выписано из британских дипжурналов, так что американским читателям многие из этих случаев неизвестны. Множество этих трюков провалилось, некоторые неожиданно привели к впечатляющим результатам, но самим хитрецам до этого часто нет дела - считается сам факт, а не позиция на поле. Ричард советует «... если вы в сомнениях, убедитесь сперва, сочтёт ли игровой мастер вашу уловку допустимой». Это логичный совет, хотя и не всегда практический. Ричард специально потворствует некоторым трюкам, которые, по-моему, заходят слишком далеко, и привели бы изгнанию из некоторых американских дипжурналов. Я намекаю на эпизод с Шарпом-игроком, подготовившим фальшивый арбитраж игровых ходов с помощью почтовой бумаги и пишущей машинки игрового мастера. В другом эпизоде игрок проскользнул в спальню игрового мастера, и был там застукан за чтением приказов прочих игроков в его играх. Я подозреваю, что если однажды американские игроки мастера заполучат эту книгу, то многие из них решат, что простое «морочить голову игровому мастеру не разрешено» в местных правилах оставит слишком много белых пятен. Но даже если дух противоречия не заставит вас попробовать что-либо из этих стратагем, подобное чтение немало вас позабавит.

Следующая глава - «Подробнее о тактике» с невзрачным обсуждением патовых линий. Ричард верно отметил, что «Патовая линия, наверное, есть наиболее глубокая отдельная идея в тактике «Дипломатии»... Горький опыт убедил меня в том, что импровизированные решения, разработанные на бегу, просто не срабатывают». В книге на полтораста страниц вы рассчитываете, что страничку или две можно было бы посвятить перечислению основных таких линий. Вместо этого дано лишь четыре образца, один из которых на деле патовой линией не является. Все они «диагонального» вида; а делящие мир с востока на запад или с севера на юг даже не упомянуты. Нет упоминания того, что я считаю единственным важнейшим стратегическим последствием патовых линий: все, в сущности, линии удерживаются или Англией, или Турцией. Таким образом, чтобы точно столкнуться с ними, вы должны либо сами выступать за одну из этих сторон, либо ухитриться принять участие в любом действии любой страны. Есть и откровенная ошибка: знаменитая британская позиция из восьми центров не наименьшая. Существует турецкая, всего в шесть центров.

После этого слабого начала Шарп опускается с небес на землю с основательным анализом восьми тактических уловок, начиная с общеизвестного пата самому себе до исключительно редкого парадокса Пэндлина. Теоретически все они выводятся из книги правил. На практике же, пока вы знакомы с процессом только в общих чертах, вам гораздо меньше понравится замечать удачные возможности только после того, как они упущены. Все уловки описаны с примерами, и автор отмечает дипломатические и стратегические последствия многих из них, продолжая указанием, где на поле они чаще всего встречаются. «Дипломатия», разумеется, тактическая игра только во вторую очередь. Но бывают случаи, когда вам нужны время или позиция, чтобы дипломатия принесла свои плоды. Эта глава содержит несколько полезных советов по данному кругу вопросов.

Далее следуют семь глав, по одной на державу. Каждую главу Шарп начинает со вступления, описывающего успехи державы, и часто дает свой или сторонний

отзыв об игре за эту страну. Дальше идут «Положение», «Цели»(где лежат центры, несущие победу), «Дебюты» и «Враги и друзья».

Английская глава - первая и самая короткая (7 страниц), но содержит самый странный совет во всей книге. Ричард предпочитает *«Ф(Лондон)-Ла-Манш»* и несомненно представляет как неизбежный факт то, что Франция должна стать первой жертвой Англии. Но это предваряется наивно звучащим заявлением «Если игрок за Францию не идиот, не составит труда уговорить его пустить вас в Ла-Манш». Я с таким ни разу не сталкивался, играй я хоть за Францию, хоть за Англию.

Довольно странно - в одном случае Шарп утверждает, что не стоит пытаться занять пролив, если считаешь, что Франция тоже попытается. Соответственно, «...но я убеждён, что лучше пустить туда Францию, нежели идти на риск пата в проливе... Я не передвинусь в пролив, если не буду убеждён, что Франция это позволит». Опасно следовать этому совету в игре, где и Франция, и Англия играют «по книге». Франция начнёт с письма к Англии со всеми возможными обоснованиями того, какая это замечательная идея - французский флот в проливе, и более-менее туманно намекнёт, что всё равно туда сходит. Англия, естественно пытается его от этого отговорить, но Франция стоит на своём. Следуя совету выше, Англия соглашается. Франция, однако, следует совету из 10 главы «Наилучший победный путь для Франции - вынос Англии, дающий мощный костяк из трёх своих центров, трёх британских и трёх несложных нейтральных». Что будет лучше, как не начало в проливе! А что в свою очередь Англия? Ясно, что он не смог бы защитить Лондон - более того, в чём будет суть *«Ф(Лондон)-Северное море»*, а затем *«Ф(Северное море)-Лондон»*, если Франция только что сделала то, что и собиралась сделать? Вот и приплывёт французский флот осенью прямиком по Темзе в Лондон.

Франция - не единственная причина для забавы в этой главе. Шарп столь горячо ратует за альянс с Германией, что отказывается даже от озвучивания мысли о том, что движение *«Ф(Лондон)-Северное море»*, и из него проистекающие - явно антигерманские осенью 1901-го (несмотря на тот факт, что почти все английские нападения 1901-го года на Германию начинаются именно таким образом). Он

характеризует «*Ф(Лондон)-Северное море*» только как «кратчайший путь в Санкт-Петербургский «мешок». Даны два по общему мнению антигерманских дебюта, но они оба основаны на «*Ф(Лондон)-Ла-Манш*», и на самом деле один из них повлечёт взятие Англией Бреста в 1901 году. Я не шучу: это называется «*Hey Bresto*», и Шарп отводит больше половины страницы на этот «антигерманский» дебют. Английская щедрость западом не ограничивается. Россию следует уговорить на «*А(Москва)-Санкт-Петербург*», и если она так и сделала, то следует отдать и Норвегию! И о Турции не забыли. Если Англия как-то ухитрится уговорить Россию занять Норвегию, Турцию следует об этом предупредить, позволив ей выпустить кишки всему живому вплоть до Центральной России, принудив Россию отсиживаться в Скандинавии. Всё это скорее похоже на изрядное сбивание с толку Германии - союзника против Франции, как вам хотелось бы надеяться.

Увы, несколько вещей не включены. Шарп так занят объяснением того, с чего бы это «русская армия в Норвегии - лучшая гарантия неприкосновенности от атак с этого направления», что игнорирует более приземлённые материи. Различные подступы к Скандинавии; совместная атака на Скандинавию и Францию сразу; «*Ф(Северное море)-Гельголанд*» в сравнении с «*Ф(Северное море)-Дания/Голландия*»; союз с Россией; как заставить Францию и Германию схватиться за Бельгию и западный тройной альянс - всё это даже не обсуждается. В общем, если вы не стремитесь сходить «*Ф(Лондон)-Ла-Манш*», эта глава явно не станет кладезем предложений.

Глава о Германии, напротив, шедевр - это одна из лучших написанных «статей», которую вы когда-либо встретите. Шарп пишет с явным ударением: «... игра Германией в высококлассной почтовой игре - наибольший источник приятных переживаний, который может предложить «Дипломатия». Глава строится вокруг стратегической концепции, разработанной Шарпом; «Аншлюса», особой формой германского альянса. Большинство игроков считает этот альянс бесспорно доказанным. Богемия и Тироль, как положено, демилитаризуются, и Германия сосредотачивается на «более важных» странах. Шарп ратует за более активную роль:

Австрия должна стать протекторатом Германии. Он предъявляет заслуживающее внимания косвенное доказательство эффективности: раннее уничтожение Австрии - плохое предзнаменование для Германии. Для предотвращения этого России и Италии заявляется, что Германия не потерпит раннего нападения на Австрию. «*Ф(Киль)-Дания*» означает, что Швеция - заложник русского соглашения на нейтральность в Галиции. Армия в Мюнхене остаётся там же (например, патом в Тироле или Бургундии), так что если Италия атакует Австрию весной 1901, то осенью 1901 будет некоторая помощь. Это слишком уж ориентированный на восток стиль игры по мнению многих, привыкших к иному. Например, без флота в Голландии и (возможно) армии в Руре к осени 1901 Бельгии вам не видать, и даже Голландия под сомнением. Это Шарпа не беспокоит, т.к. он думает что а) и союз с Францией, и союз с Британией более выгоден им самим; б) англо-французскую войну нетрудно раздуть.

Но впечатление пускания западных дел на самотек обманчиво. Пара страниц посвящена примеру шарповской двойной сделки, выписанной из 1974-N - он слишком очарователен, чтобы просто привести его здесь. Автор делает обычный обзор дебютов, но его намеренное безразличие к Бельгии и непоколебимое требование «*Ф(Киль)-Дания*» явным образом окрашивает его предпочтения. Подробнее о Германии позже.

Русская глава за одним исключением полна. Сквозная тема - «сперва стреляй, затем спрашивай пароль». Препарирована почти дюжина дебютов, с отдельными ссылками на то, как они отражаются/влияют на отношения с Турцией и Австрией. Его любимый, редко применяемый «Осьминог» с первого взгляда кажется достаточно воинственным, но после чтения аргументов Шарпа дебют кажется весьма логичным. Включено и несколько полезных параграфов о тонкой материи отношений с западными державами. О России писать сложно, и о ней в дипжурналах куда меньше статей, нежели о прочих.

Один серьёзный перекося состоит в его враждебном отношении к русско-турецкому союзу, число появлений которого ширится со скоростью взрывной волны, состоит в том, что две первые его жертвы, Австрия и Италия слишком часто

находятся в состоянии войны уже в 1901г. А один год, или даже одно время года - этого обычно достаточно для того, чтобы считать обе державы обречёнными перед лицом русско-турецкого джагернаута. Но Шарп смотрит на вещи иначе. Дебюты, основанные на «*Ф(Севастополь)-Румыния*», презрительно отвергаются. Один (в Варшаву и на Украину) назван «безрассудным», второй (Украина, Санкт-Петербург) «немогущим». Понимание находит лишь (Украина, Севастополь), который мало подходит для доброго начала русско-турецкого союза. Даже единственный обсуждаемый вариант почти полностью обсуждается с точки зрения либо удара в спину Турции осенью 1901, либо защиты от турецкого предательства весной 1901. А когда доходит до собственно обсуждения союзов, лучше обрисованы русско-австрийский и русско-итальянский, а не русско-турецкий. Единственный контекст, в котором Шарп с охотой рассуждает о приемлемости русско-турецкого сотрудничества, это случай, когда Россия берёт Константинополь весной 1902, чтобы переместить флот в Эгейское море или уничтожить осенью 1902. Но всё это редкие, неординарные действия в практике русско-турецких союзов, и Шарп довольно прозрачно намекает на то, что здравомыслящий турок подобное отвергнет. Довольно странно, в турецкой главе он поёт совсем на иной лад, утверждая, что «Россия склонна заполучить лучшую долю в добыче».

Продолжая разговор о Турции: посвящённая ей глава - фиаско. Ричард авансом выдаёт своё предубеждение: «Мне не нравится играть за Турцию в живой «Дипломатии». С другой стороны, в игре по почте я вообще испытываю к ней абсолютное отвращение... эта Турция до смерти мне надоедает». Вывод, лишённый воображения, чрезмерно пессимистичный, и просто вредный. Ричард корпел над (и правда ограниченными) турецкими дебютами без особого энтузиазма в описании хотя бы одного. Тот, что кажется ему наилучшим - «*Ф(Анкара)-Чёрное море, А(Смирна)-Армения*». Если флоту это удаётся, то казалось бы, Турция удовлетворена, так? Не так, строго утверждает Шарп: «Если «*Ф(Анкара)-Чёрное море*» удалось, Турции... не стоит стремиться к быстрому уничтожению опытной России, если только не рассчитывать на австрийскую помощь, что вряд ли». Почему же? Потому, что «атака

на Россию... практически гарантирует враждебность Австрии, или как минимум отсутствие австрийской дружественности». Это то, что я имел в виду, говоря о «чрезмерном пессимизме». У Австрии есть как минимум две гипотетические альтернативы: а) не обращать внимание на войну и приложить все силы к сокрушению Италии; б) заявить свои права в войне и поторговаться с Турцией за Румынию, играя на своей свободной от обязательств позиции, как на выигрышной. Разумеется, убедить Австрию в том, что уничтожение России это плюс, для находчивого турецкого дипломата будет успехом.

Прочие дебюты стоят не больше. Один оказывается «приводящим в ярость обоих соседей», второй «излишне мягким», и в одном месте Шарп даже советует ошибиться с приказом флота в Анкаре. Судьба, достойная сожаления.

Когда автор обращается к турецким союзам, всё становится ещё мрачнее. На западе только Англия даёт тень надежды на выгодное сотрудничество, но даже в этом случае Шарп заключает «Турция мало что может сделать чтобы подтолкнуть Англию в нужном направлении». На самом деле, отношения с Германией касательно Швеции, особенно если вы нападаете на Россию - дело обязательное, и в этом трудность.

Что до [союза] Турции и России Шарп говорит, что «этот союз более чем бесполезен без встроенных предохранителей». И этим, в сущности, всю дискуссию сводит к таким предохранителям. И итальянский вопрос - одна из практик сторон того же сорта. Россия, что - должна демилитаризовать позади всё от Украины и Галиции, в то время как Турция может занять Албанию и Грецию? Удачи в попытках развести на это Россию!

Австро-турецкая пара заслужила ярлык «безнадёжной». Так, «длительный союз между Австрией и Турцией просто невозможен, если только не навязан из ряда вон выходящими обстоятельствами». К чести своей, он приводит детальный пример того, как именно может сработать короткая связь. Но сердце его явно к этому не лежит. Пример не заходит дальше осени 1901г. А когда подводятся итоги - надо ли подставлять Австрию осенью, разговор уходит на то, пустит ли Англия русских в

Норвегию. Вам кажется, что позиция Италии была бы куда как важнее в подобном решении, но в примере она лишь чуть упомянута.

Причина этого сразу же становится явной в следующем параграфе: «Между Турцией и Италией может быть несильная, но несомненная враждебность». О да, он делает исключение, но оговаривается «так редко, что навряд ли стоит записи». И не то чтобы он думал, что итало-турецкий союз слишком про-итальянский: в итальянской главе он ровно так же расправляется с этим союзом. Подводится итог: Турции нечего сказать западу, прочный альянс с Россией труднодостижим и несёт проблемы, а с Италией и Австрией невозможен. Ясно, что Шарп просто не понял, как играть за Турцию.

В австрийской главе Шарп определённо обоснованнее. Он приводит хороший обзор дебютов «Балканского гамбита» («А(Будапешт)-Сербия, Ф(Триест)-Албания»), хотя по мне и немного чересчур набрасывается на «А(Вена)-Триест». Он верно подмечает, что если движения планируются для обороны от Италии, то нападение скорее надо ожидать через «А(Венеция)-Тироль», а не через «А(Венеция)-Триест». Но игнорируется тот факт, что куда опаснее пропустить «А(Венеция)-Триест», чем «А(Венеция)-Тироль». Самый полезный раздел дебютов - это объяснение мало используемого, но чрезвычайно умелого дебюта «Ёж».

Что до стратегии, то Шарп вновь заводит речь об «Аншлюсе», в этот раз с перспективой того, что он может дать Австрии, с некоторыми довольно точными тактическими вопросами. Шарп ратует за довольно жёсткое отношение к Италии - мол, даже не пытайтесь поддаться на уговоры о демилитаризации Тироля или Вены. Подробнее об этой главе позже.

Следующая глава начинается с безрадостной оценки зафиксированных итальянских достижений. Сдержанное начало - играя за Италию, не питайте иллюзий. Он чуть-чуть чересчур пессимистичен: «В высококлассной игре я бы назвал шансы Италии на победу равными нулю», но не учитывает победу Бирсана в последней показательной игре на DW. Далее идёт абсолютно точный краткий обзор

итальянской позиции, использующий (местами) замечательный метод описания: вот каковы могли бы быть правила, да вот жаль, не такие...

В обсуждении тирольской атаки («А(Вена)-Тироль», «А(Рим)-Венеция») даётся неожиданный совет: если в Галиции нет русской армии, отмените атаку и ударьте по Германии. Обсуждение «Лепанто» стандартно; что печально, не упомянут дебют Кэлхамера «Супердержава» («А(Венеция)-Тироль-Богемия»). Шарп излагает дебют Ки, но не обсуждает классическую, и как по мне, наилучшую форму дебюта. У Шарпа описан ход «А(Венеция)-Триест-Сербия», но затем он присовокупляет ещё и конвой на Тунис. Однако Италии нет нужды во втором билде в 1901, и не следует отбрасывать большое преимущество Ки, а именно возможности сходить «Ф(Ионическое море)-Эгейское море/Восточное Средиземноморье» осенью 1901, критическое, если Турция начнёт с «Ф(Анкара)-Константинополь».

Когда речь заходит о стратегии, то Шарп резко обрушивается на раннее нападение на Францию, советуя даже не возиться с поиском английской помощи. На самом же деле это целесообразно, но только если Германия обещает «А(Мюнхен)-Бургундия», и есть надежда, что обещание сдержит. На практике немецкое вторжение в Бургундию осенью 1901г. довольно редко. И я не думаю, что его отказ даёт какие-либо основания для итало-турецкого союза (кроме как в контексте предательского Ки в Австрии). Но за исключением этих случаев, это очень хорошая работа с трудной для стиля игры Шарпа («каждый сам за себя») страной.

Столь же хорошим продуктом явилась и статья о Франции. Шарп великолепно поработал с многообразием свойственных Франции дебютов. У меня лишь одно возражение в обсуждении дебютов «Ф(Брест)-Умеренная Атлантика, А(Париж)-Пикардия». Шарпу «А(Париж)-Пикардия» видится исключительно в условиях «сохранения своей затычки в бельгийской бочке». На самом деле, этот ход также даёт некоторую страховку от «Ф(Лондон)-Ла-Манш», охраняя Брест и при этом оставляя два центра свободными для строительства. В качестве альтернативы «Ф(Умеренная Атлантика)-Брест, А(Пикардия)-Брест» так же удерживают Брест с почти полной вероятностью постройки в нём. Далее следует довольно короткое обсуждение

стратегии; увы, и тут какие-то шоры. Шарпу не нравится англо-французский альянс и со стороны Франции: «Англия - однозначный враг на длительное время». Повод к войне с Англией есть, а к союзу нет. Ещё одна странность - он постоянно заявляет что вам не следует даже пробовать получить три билда в 1901г., но не объясняет почему. Самое большее - навешивает на них ярлык «ошеломляющих». Остаток обсуждения более ровный. Я чрезвычайно доволен его изложением разных типов двусмысленностей, отличающих отношения Франции с Германией, Италией и Россией. И сильно удивлён тем, что даже Шарп с трудом описывает, что Франция должна говорить Турции.

Далее идёт «Введение в «Дипломатию» по почте», начинающееся с краткой истории увлечения, в которой он ухитрился упомянуть даже Бельгию, но только не Канаду. Продолжив хорошим раскрытием механики почтовой игры, он делает несколько вдумчивых выводов из своих первых писем, при этом упоминая несколько вещей, с которыми я несогласен. «Письма, написанные прочим игрокам до весны 1901г., скорее всего определяют вашу судьбу, если предположить что вы достаточно сведущи в тактической игре» изрядно преувеличивает положение дел. Или вот это: «К тому времени, когда я писал свои первые письма, у меня уже было ясное представление, какие ходы всех шести стран мне бы понравились осенью 1901г.» Нереально. Я точно не обладаю столь большой ясностью видения. К примеру, будь я Италией, я не смог бы сказать, что хотел бы видеть от армии в Москве, пока не услышу этого от Австрии и Турции. Игрокам следует избегать столь ранних негибких идей о структуре запланированных союзов. К примеру если, будучи Англией, вы решили, что Германия будет наилучшим союзником для Англии, вы легко можете проглядеть тот факт, что действующий за Францию игрок мог бы стать союзником лучше.

Есть и сбивающее с толку заявление, что Англия и Франция «не имеют каких бы то ни было общих тем в 1901» - а как же Россия? Часто в интересах Англии, чтобы Россия была на подхвате на Балканах. Австрия может скорее предпочесть английский

конвой в Норвегию, нежели чем просто флот. Потребуется письма, дабы сдвинуть дела в нужном направлении.

Последняя глава - описание 30 вариантов «Дипломатии», размером от полутора страниц («Абстракция», считающаяся Шарпом лучшей, и «Аберрация» Рода Уокера) до одного предложения, описывающего самые жалкие из них. К сожалению, некоторые из них включены отдельно только потому что крайне плохи. Это означает, что некоторые более осмысленные (вроде «Колонии», «Анонимности», «Хаоса», «Вооружённых нейтралов») и игральные в обзор не попали. Впрочем, это глава для чтения, а не для игровых обзоров. Включена пара вариантов, имеющих нормальное поле и требующих всего нескольких ключевых изменений в правилах (за остальными отправим читателя в отменную коллекцию «Дипломатического журнала '77» Костикина). Глава содержит неплохую коллекцию разных типов конвойных правил.

Книга заканчивается коротким приложением, касающимся прежде всего условных обозначений. Некоторые рекомендации по отклонению от обычных трехбуквенных обозначений не имеют ясных причин, как в случае с ADS вместо «Адриатика». А совет использовать Nor для Норвегии - совершенная глупость, и во многих дипжурналах недопустима. Наряду с разнообразными достоинствами, у книги есть две серьезные слабости. Одна - это ужасная глава о Турции. Вторая - более всеобъемлющая и фундаментальная - несомненно, это именно недостаток в философии. Эта книга, несмотря на обратное впечатление, не всеобъемлющий текст по «Дипломатии». Это скорее «Дипломатия», в которую, по мнению Шарпа, следовало бы играть. Между этими двумя концепциями - пропасть.

Если Шарпу что-то не нравится, он (по сути) подвергает это уничтожающей критике. Но и обратное утверждение не обязательно благоприятно. Факт либо не представлен, либо поверхностно освещён, либо отстаивается в ненадёжных и странных терминах. Это отношение выразилось в фундаментальных недостатках текста. Так как обвинение серьёзное, то вот несколько примеров:

1. Союзный тип игры. Шарп беззащитно против: «По существу, я не верю в альянсы», предпочитает «каждый сам за себя», как он говорит «противоположность союзной игре». Когда он приводит обзоры альянсов, многие темы не упомянуты. Как убедиться, что руководящим будет твоё видение цели альянса, а не видение твоего союзника? Как сохранить альянс, когда всё пошло наперекосяк, или если ваш союзник потерял интерес к игре? Как выстроить второй альянс так, чтобы он не пересекался с первым? Не упомянуты специализированные виды союзов. Только «гонка за победой», тип временного союза, не нацеленного на достижение ничьей. Тройные альянсы не обсуждаются по существу - в самом деле, даже просто упомянут только один, «Германия-Италия-Австрия». Прекрасное искусство грамотного выбора условий договора, которые приведут к формальному окончанию альянса, даже не затронуто. Игнорирование этих и других тем - серьёзная слабость. Даже если вам не нравится стиль игры, перевес будет у большинства прочих игроков, которым он нравится, и вам лучше понять, что происходит, если не хотите быть уничтожены.

2. НПП(нет полученных приказов) осенью 1901г. Это одна из наиболее часто досаждающих игровым мастерам проблема, не имеющая идеального решения. Шарп естественно расхваливает свою собственную систему, по которой надо пригласить свежего игрока и сбросить дедлайн осени 1901. Путём противопоставления, он заявляет сразу две странные вещи. Первая - игровой мастер должен найти случайное третье лицо, которое отдаст осенние приказы безотносительно их, приказов, нейтральности. Второй - заставить одного игрока составить приказы для всех семи стран. Оба уязвимы для (обоснованной) критики. Но две эти процедуры редко используются. А вот что намного чаще практикуется в США, и возможно в целом в истории увлечения - использование «нейтральных» приказов, часто прописанных в «местных правилах» Эта система даже не упоминается, а жаль, и не только из-за остающегося пробела, а главным образом потому что составление таких приказов ставит ряд интересных вопросов - например, с армией в Вене.

3. Возможно наиболее серьёзное упущение - это то, что внезапные нападения или союзы иногда как снег на голову. Глава про Австрию даёт тому ряд хороших

примеров. Ричард не одобряет австрийское нападение на Италию или Германию, да так, что не допускает обсуждения ни одной, ни другой возможности. На самом деле австрийская атака в Италии уже в 1902г. довольно распространена в играх с ранним началом русско-турецкой войны. Второе - ни одного предложения не посвящается преимуществам австро-турецкого союза, а его недостаткам - целый солидный абзац. Третье - это тема дебюта Ки. Снова и снова он повторяет, что Австрия никогда не должна позволять этого. В самом деле, нет объяснения такому узкому подходу к такой гибкой игре как «Дипломатия». Давайте предположим, что Австрия столкнулась с прочным русско-турецким союзом. С Запада помощи не ожидается. Италия пишет: «Против тебя сплочён русско-турецкий альянс. А «Лепанто» - это выход, так как я предвижу «*Ф(Анкара)-Константинополь*». У тебя два пути - или дебют Ки, с «*Ф(Ионическое море)-Эгейское море*», или я присоединяюсь к блицкригу. Выбери.» В этих не таких уж неслыханных условиях благоразумная Австрия скорее выберет Ки как меньшее из двух зол.

Пробел другого сорта проявился в случае с Германией. Если все будут играть «по книге», то у Германии дела сложатся неслыханно хорошо. Одна из причин, разумеется - это блестящая глава, посвящённая Германии. А вторая - то, что Ричард просто не смог заставить себя посоветовать кому-либо начать раннее наступление на Германию. О его отвращении к ранним английским или австрийским атакам я уже писал. Раннее французское наступление схожим образом не упомянуто, и обеспечивает поддержку раннему русскому наступлению, охарактеризованному как «безумие». Единственный вариант упомянут как возможный лишь «если морская мощь Англии сломлена» (т.е. Германия - это вторая жертва), и если Россия выступает союзником. Что до главы о России, то он прямо заявляет, что нападение на Германию должно «дождаться момента, когда с югом закруглились», что обычно бывает самое раннее в 1903г. Единственное исключение всему вышесказанному - атака Италии. Однако, как отмечает Шарп, для этого требуется французская поддержка (что даже не упомянуто в главе, посвящённой Франции). Италия не слишком удачно расположена

для продолжения этого наступления, да и раннее уничтожение Германии обычно не в интересах Италии.

Есть ещё множество подобных примеров - вроде итало-турецких и англо-французских союзов, которым он не даёт места ни с одной стороны. Эти пробелы умаляют чувство желаемой завершенности, и ограничивают полезность книги.

Но заканчиваем на положительной ноте: это превосходная книга, и она станет одним из наиболее важных «дипломатических» изданий на сегодня. Почти вне зависимости от вашего опыта, вы улучшите свою игру и получите от неё больше удовольствия. И никто не защищён от чистого удовольствия от прочтения столь хорошо написанной книги.

*Перепечатано из Diplomacy World №22 (лето 1979г.)*

## ВВЕДЕНИЕ

В изменчивом мире некоторые вещи остаются неизменными. Может быть модным порицать простые ценности, но нам всё равно нравится искать их в наших друзьях. Верность, честность, открытость, благодарность, рыцарство, великодушие – всё это признаки хорошего друга, примерного мужа и отца, свойского парня, за которого по нашим чаяниям выйдут замуж наши дочери.

Однако в безнравственном мире «Дипломатии» это признаки прирождённого лгуна. Если поверженный враг протягивает руку с просьбой о помощи, мудрец её отрубит. Если друг сделал выгодный для тебя ход, когда ты повержен, подожди до тех пор, пока не рухнет он, а затем добей. Если союзник просит помощи в планировании ходов на предстоящий сезон, дай их легко и щедро, затем сделай всё наоборот оговоренному, и позволь ему контратаковать. Постарайся окружить себя доверяющими тебе людьми, затем разбей их; найди союзника, который охотно умрёт за тебя, и смотри, как именно это он и делает.

Вкратце, «Дипломатия» – это вам не «милая» игра; для победы придётся вести себя как законченный мерзавец. Некоторые становятся в позу морального осуждения философии игры, и вовсе отказываются в неё играть: хотя это уже и немодно, и вскоре несомненно станет незаконно, признавать какую-либо разницу между полами, но подобная позиция чрезвычайно распространена среди женщин – циник может сказать, что «Дипломатия» угрожает подорвать естественное преимущество их прирождённой двуличности, данное над мужчинами в реальной жизни. Во всяком случае, это моральная позиция довольно несостоятельна. Мы все обладаем антисоциальными устремлениями, спрятанными где-то внутри, и может быть, будет лучше высвободить их в безобидной игре, подавив там, где они нанесут реальный вред.

Не «милая» игра, как я и сказал; но игра удивительно занимательная. Из всех бессчётных настольных игр, что последовали за появлением «Монополии» ни одна

не удостоилась преданного поклонения «Дипломатии»: игра чистого умения для семи отъявленных перебежчиков, располагающим свободным временем.

# ОСНОВЫ

«Дипломатия» разработана Аланом Б. Калхамером, американским аспирантом по истории, политической географии и праву, каковые дисциплины славно послужили ему в усовершенствовании игры. В отличие от столь многих современных настольных игр, «Дипломатия» тщательно тестировалась и постоянно пересматривалась до того как начала продаваться в той форме, которую игра имеет на сегодня. Идея, которая начала принимать чёткую форму в голове Алана Калхамера ещё в 1945, на самом деле не стала достоянием общественности до 1959 года, а к этому времени она была отполирована и рафинирована до состояния превосходно сбалансированной игры. Как мы увидим ниже, баланс практически совершенен, насколько этого только можно пожелать; хотя естественные проблемы, связанные с ландшафтом, не могут быть решены целиком.

Игровое поле «Дипломатии» - упрощённая карта Европы на 1900 год. В реальную карту были внесены некоторые изменения - так, Болгария не имела в то время «южного побережья»; но общая аккуратность неожиданно высока, если учесть, что прежде всего перед разработчиком стояла задача создания играбельности, а не реализма.

На этом поле семь сторон, каждая из которых представляет собой одну из семи великих держав той эпохи, маневрирующих своими силами в попытке стать властелином Европы. Это событие символизируется контролем над половиной доступных ресурсов, на чём игра заканчивается. Великие державы раскрашены на поле в разные цвета, как показано ниже (два цвета даны в двух вариантах, т.к. стандартный британский набор отличается от американского). Также показаны и изначальные вооружённые силы.

*Англия (тёмно-синяя/розовая), 2 флота, 1 армия*

*Германия (чёрная), 2 армии, 1 флот*

*Россия (белая/фиолетовая) 2 флота, 2 армии*

*Турция (жёлтая) 2 армии, 1 флот*

*Австро-Венгрия (красная) 2 армии, 1 флот*  
*Италия (зелёная) 2 армии, 1 флот*  
*Франция (голубая) 2 армии, 1 флот*

По поводу двух этих разных наборов (есть также и другие, вышедшие из употребления) можно сказать, что американский набор более «по-деловому» аккуратный и привлекательный; а британский разрабатывался как «популярный», с яркими, плакатными цветами и узорами. Американские фишки деревянные, британские – пластиковые. Хотя у британской версии есть то достоинство, что она гораздо дешевле, я ещё ни разу не встречал человека, который не предпочёл бы американскую версию.

Игровая область делится на 76 именованных «провинций»: 57 сухопутных (включая «непроходимую» Швейцарию, единственную из 15 нейтралов, чей статус не может быть нарушен великими державами) и 19 морских. Есть и несколько неименованных провинций, например Ирландия и Каспийское море, которые в игре участия не принимают, и нужны только для видимости.

Все морские провинции имеют одинаковые характеристики, а сухопутные бывают разных видов.

Центры снабжения самой державы: это стартовые точки подразделений, которыми державы располагают в начале игры – Россия включает в себя четыре, остальные по три каждая. Они имеют первостепенное значение, так как только в них в процессе игры могут быть набраны новые подразделения. Страна, утратившая все собственные центры снабжения всё ещё может обладать центрами где-либо на карте, но не сможет набрать новых сил, не вернув хотя бы один из собственных центров. Собственные центры носят название городов, например Эдинбург, Венеция, Анкара.

Нейтральные центры снабжения: по игровому полю их разбросано 12, и борьба за овладение ими в начале игры преобладает. Они носят название второстепенных стран, например Себиа, Швеция, Испания.

Прочие: это оставшиеся 22 сухопутные провинции (исключая Швейцарию), не имеющие существенного значения, служащие только для расширения игрового

района и дающие простор для манёвра между игровыми центрами. За исключением Северной Африки и Албании, все они номинально входят в состав великих держав и носят имена провинций, входящих в состав державы: Йоркшир, Бургундия, Армения и т.п. Однако, они с тем же успехом могут быть и нейтральными - присутствие враждебного подразделения в них само по себе не важно, однако может представлять очевидную угрозу соседнему центру снабжения.

В этом разнообразном игровом районе семеро игроков перемещают свои армии и флоты в попытках оккупировать нейтральные или вражеские центры снабжения, каждый из которых даёт право набрать ещё больше армий и флотов, и т.д. Игровое время поделено на «игровые годы», а каждый год делится на «времена года»: весной игроки перемещают свои подразделения, летом разбитые в ходе весеннего наступления части отступают, осенью начинается второй этап наступательной кампании, а зима включает в себя новые отступления и помимо них «корректировки» (каждый игрок добавляет и убирает подразделения до тех пор, пока силы не станут эквивалентны занимаемой территории - одно подразделение на один центр снабжения). Затем опять приходит весна, и так далее. Игра начинается весной 1901г.; длина игры может сильно меняться, но в среднем игра длится до осени 1910г. Существует запись полной победы осенью 1904г., а длительнейшая игра шла до осени 1929 года. Обе эти игры сыграны по почте, но похоже, что в «настольных» вариантах эти рекорды не побить.

Стоит остановиться на выделении одного из важнейших фактов «Дипломатии». Каждого игрока превосходят в соотношении шесть к одному, и никто не в силах надеяться на достижение победного критерия (контроля над 18 центрами) грубой силой, или даже даже хитростью, но без посторонней помощи. Игра, вкратце, основана на парадоксе «Я не смогу победить, пока ты мне не поможешь, но ты тоже хочешь победить, тогда с чего тебе оказывать мне помощь?» Этот вопрос - корень всех задействованных в игре стратегий: в простейшем случае два игрока объединяются, помогая друг другу усилиться, при этом будучи уверенными, что когда придёт время они смогут решающим образом атаковать один другого и победить. В

более комплексном виде игры несколько стран (в идеале все семь) пытаются сравить соседей друг против друга, неуклонно расширяясь на факте войны прочих народов, в то время как остальные таинственным образом истощаются. Я позже коснусь стратегических идей более детально; а сейчас достаточно понять, что обсуждение тактик и последующих перемещений - это лишь вступление к игровому инструментарию. Мастерство перемещений жизненно важно, разумеется, но само по себе ничего не достигает.

## ПРИКАЗЫ

Передвижения в «Дипломатии» контролируются письменными приказами, которые оглашаются и выполняются одновременно всеми семью игроками. Каждый игрок записывает приказы втайне, после периода, данного игрокам для переговоров. Затем приказы собираются игровым мастером, если он есть (хотя в «настольной», живой игре это редкостная роскошь), или же складываются лицом вниз на стол и зачитываются вслух одним или несколькими игроками, как только все приказы будут предъявлены.

Написание ясных, недвусмысленных приказов не так просто, как можно подумать: в пылу битвы можно наделать ошибок, и тут нужна строгая дисциплина: двусмысленные и неразборчивые приказы считаются невыполненными, а подразделения, такие приказы получившие, остаются на милость врагам. Усиленно советуем использовать стандартную форму записи (см. Приложение); игрок, который пишет допускающий неверное истолкование приказ, навряд ли найдёт понимание. Как мы позже увидим, целенаправленно неверный приказ тоже найдёт своё применение, а это делает ещё более важным необходимость строго придерживаться верных, и неукоснительно избегать сомнительных приказов. Скажем, игрок, обещавший, переместиться из Норвегии в Северное море, и решивший этого не делать, явно не оценит доброты игрового мастера, который (столкнувшись с неверным приказом «*Ф(Северное море)-Северное море*») позволит игроку уговорить себя, что эта случайная описка во внимание приниматься не должна. Как-никак, ошибки такого

вида, допущенные верховным главнокомандованием под жестоким давлением обстоятельств - широко известные случаи в реальной военной истории.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Основное перемещение в «Дипломатии» - из одной провинции в соседнюю. Это простое правило, однако, корректируется природой ландшафта и видом данного подразделения.

Армии могут перемещаться между соседними сухопутными провинциями (учтите, что Испания и Северная Африка - не соседние, как это видно на американском поле. На британском не видно, хотя последнее, похоже, уже перерисовано с учётом этой ошибки). Армии не могут переместиться ни в какую морскую провинцию, но дружественный флот (или флоты) может их через морские провинции перевозить. Так, армию можно переправить конвоем из Уэльса в Брест силами флота в Ла-Манше или двух флотов (в Ирландском море и Умеренной Атлантике). В исключительном случае армию можно конвоировать от Смирны до Санкт-Петербурга - одна из британских игр по почте, 1972-К, закончилась ничьёй двух игроков, Россией и Австрией осенью 1915 года. И последние приказы России включали в себя *«А(Смирна) К Австрийский Ф(Эгейское море), Австрийский Ф(Ионическое море), Австрийский Ф(Тирренское море), Австрийский Ф(Западное Средиземноморье), Ф(Умеренная Атлантика), Ф(Ла-Манш), Ф(Северное море), Ф(Норвежское море), Ф(Баренцево море)»*. Тактической ценности это движение не имело, будучи скорее «кругом почёта», но понятна его прелесть!

Флоты могут свободно перемещаться между соседними морскими провинциями, или из морской в любую соседнюю сухопутную провинцию, либо наоборот. Могут они и перемещаться по сухопутным провинциям, которые лежат по соседству на одном побережье: например, флот в Риме может переместиться в Тирренское море, Неаполь или Тоскану, но не сможет, подобно армии, переместиться в Венецию или Апулию, которые хоть и лежат по соседству, и являются прибрежными, но не лежат по соседству на побережье.

Некоторые провинции представляют для флотов особые затруднения. Болгария, Испания и Санкт-Петербург имеют по два «отдельных» побережья, и флоту в такой провинции необходимо их указывать. Так, флот из Чёрного моря сможет попасть только на восточное побережье Болгарии, и не сможет на следующий ход перебраться в Эгейское море. В случаях возможной двусмысленности искомое побережье должно особо оговариваться: приказ «*Ф(Умеренная Атлантика)-Испания*» неверен, т.к. флот можно отнести к любому побережью; приказ «*Ф(Ботнический залив)-Санкт-Петербург*» обычно расценивается как правильный, т.к. флот всё равно может попасть только на южное побережье, но хорошие игроки по привычке пишут побережье в каждом случае, во избежание.

Провинции явно одного вида, не имеющие отдельных побережий – это Киль, Дания, Швеция и Константинополь: флот может в них попасть с одной стороны, и на следующий ход уйти на другую. Заметьте, однако, что это безоговорочно сухопутные провинции, и флоты, в них стоящие, не могут входить в конвои (правило, создавшее в прошлом некоторое опустошение в варгеймерском братстве).

## **СТОЛКНОВЕНИЕ И ПОДДЕРЖКА**

Только одно подразделение может находиться в провинции одновременно – из этого простого правила растёт всё то насилие и та мясорубка, делающие «Дипломатию» столь хорошим и настоящим весельем. Если два или больше подразделения пытаются занять или удержать одну провинцию без поддержки, результатом будет «пат», и никто не сдвинется с места, вроде этого случая:

Англия:

«*Ф(Лондон)-Ла-Манш*»

Франция:

«*Ф(Ла-Манш) стоит*» или «*Ф(Бретань)-Ла-Манш*»

Однако же, любое подразделение, способное в принципе переместиться в нужную провинцию, может также и оказать поддержку другому подразделению, пытающемуся эту провинцию занять или же удержать. Каждое подразделение нападает или защищается с собственной силой и силами тех подразделений, которым удалось поддержать его, и в случае столкновения лучше поддержанное

подразделение одержит верх. Если подразделению успешно удалось атаковать спорную провинцию, то любое подразделение, эту провинцию занимавшее, разбито и должно отступить, либо должно быть распущено.



Рис.1

На рис.1 Россия и Германия вовлечены в обыденное приграничное столкновение: Россия должна удержать свой центр снабжения в Варшаве против германского нападения, и легко это сделает с поддержкой армии в Варшаве армиями в Ливонии и в Москве, дающими варшавскому гарнизону силу в три единицы, равную сильнейшему из того, что может сделать Германия.

Поддержку можно отрезать атакой со стороны: так, дадим Германии на рисунке выше дополнительный флот на Балтике.

Германия: «А(Галиция), А(Силезия) П А(Пруссия)-Варшава»,  
«Ф(Балтийское море)-Ливония»

Россия: «А(Ливония), А(Москва) П А(Варшава)\*»

Германская армия из Пруссии войдёт в Варшаву, а русская армия вынуждена будет отступить на Украину (единственно возможный путь отступления), или будет распущена.

Учтите, что Германия не сможет быть уверена во взятии Варшавы с помощью одной или другой из оставшихся армий: вместо приказа армии в Ливонии поддержать армию в Варшаве, Россия может - и обычно так и делает - отдать приказ ударить по

Пруссии; поэтому если Германия попытается наступать на Варшаву из Силезии, получим:

Германия:

«А(Пруссия), А(Галиция) П А(Силезия)-Варшава, Ф(Балтийское море)-Ливония»

Россия:

«А(Ливония)-Пруссия, А(Москва) П А(Варшава)»

Случилось так, что Россия эффективно нейтрализовала немецкий флот и вновь свела схватку к силам «трое на трое»; мы видим в этом пример одной из простых тактических истин «Дипломатии»: атака обычно более эффективна, чем поддержка, в случае наличия такого выбора.

Один немаловажный аспект для новичков в приведённом выше рисунке вносил много путаницы в их действия при старой (1962 года) редакции правил. Среди многих прочих дефектов, эта редакция ясно не указывала, что для отрезания поддержки нужно атаковать поддерживающего со стороны. Поэтому на рисунке с добавлением немецкого флота Россия не сможет удержаться с помощью «А(Варшава)-Силезия, А(Москва) П А(Ливония)-Варшава»: атака на Силезию из Варшавы, провинции, в которую оказывалась поддержка, и силезская поддержка таким образом отрезана. Поэтому немецкая армия из Пруссии вновь наступает с двумя поддерживающими, поддержанное одним подразделением наступление русской армии из Ливонии проваливается, и армия в Варшаве вновь разбита. Это правило несомненно логичное и честное, так как гарантирует, что в любом противостоянии «два к одному» без стороннего вмешательства двое выйдут победителями; я был одним из многих, кто был введён в заблуждение старой книгой правил, думая, что обороняющийся имеет 50% шанс атаковать не атакующего, а поддерживающего, и устоять. Увлечение многим обязано первым американским игровым мастерам и игрокам, нашедшим и поправившим эти отклонения в правилах.

Ещё одна особенность таких ситуаций, вызывающая затруднения, состоит в том, что нельзя «отрезать отрезание поддержки». Используя в той же ситуации, что и выше:

Германия:

«Ф(Балтийское море)-Ливония»,

«А(Пруссия), А(Галиция) П А(Силезия)-Варшава»

Россия:

«А(Ливония)-Пруссия, А(Москва) П А(Варшава)»

Русское наступления на Пруссию отрезет одну из поддержек немецкой атаки на Варшаву; немецкая атака на Ливонию на деле не повлияет на отрезание поддержки, «Ф(Балтийское море)-Ливония» в данном примере абсолютно неэффективен. В 1960-х гг. Конрад фон Метцке выступал за изменение этого аспекта, но широкой поддержки не получил.

Более интересное правило касается поддержки так называемого «осаждённого гарнизона», и гласит, что если провинция атакована с двух (или больше) разных сторон равными силами, любое подразделение в данной провинции не будет считаться разбитым, даже если оно и слабее каждой нападающей стороны по отдельности. В случае вышеприведённой на рисунке ситуации предположим, что Россия может счесть германскую армию в Галиции занятой где-то на другом фронте, например, поддержкой атаки на Румынию: теперь русский игрок может отдать приказ «А(Варшава)-Галиция» (отрезая поддержку для своей вторичной атаки) и «А(Москва) П А(Ливония)-Варшава». Если Германия прикажет «А(Пруссия) П А(Силезия)-Варшава», или наоборот, то одинокая армия в Варшаве, атакованная двумя поддержанными армиями, всё-таки устоит. Она устояла бы даже если обе атакующих группы не были русскими.

И наконец, важно понять эффект от поддержки провинций с отдельными побережьями. По моему разумению новая редакция правил логична в этом отношении, но некоторые довольно опытные игроки подходят тут к мысленному барьеру. Кратко - флот в соседней с вышеописанной провинцией может поддержать любое действие в ней, даже на дальнем побережье: таким образом, «Ф(Ботнический залив) П Ф(Норвегия)-Санкт-Петербург(с.п.)» - совершенно выполнимый приказ, хотя сам флот в Ботническом заливе и не сможет пройти к северному побережью. А обратное утверждение неверно: флот, уже стоящий в провинции с отдельными

побережьями сможет поддержать действия только в тех провинциях, в которые сможет сам переместиться. И флот на южном побережье Испании сможет поддержать действия в Марселе, но не в Гаскони.



Рис.2

Ничто из этого правилам не противоречит, в сущности, но подобное положение может доставить проблемы.

## РАЗБИТИЕ

Подразделение, атакованное превосходящими силами, считается разбитым (если только не действует правило осаждённого гарнизона), и должно отступить, или быть распущенным. Оно может отступить в любую провинцию из тех, куда само смогло бы наступать, при условии, что эта провинция пустая, и пустая не в результате пата. Если отступить невозможно, подразделение уничтожается; оно также может быть и добровольно распущено, если даже доступен путь к отступлению. Это может быть вызвано, к примеру, желанием игрока получить так называемое «быстрое отступление домой»: если, скажем, Россия распустит или уничтожит свой флот в Норвежском море, то может (при условии, что он не потерял центра в текущем году) вновь ввести флот в строй как армию в Севастополе, или ещё где-либо по выбору.

Одно важное правило - эффект успешной атаки конвойного флота: она не только предотвращает успех конвоя, но и эффективно его отменяет, так что конвоируемая армия не будет играть роли в точке назначения. К примеру:

Англия:

«Ф(Ла-Манш)\* К А(Лондон)-Бельгия»

Франция:

«Ф(Умеренная Атлантика) П Ф(Брест)-Ла-Манш, А(Бургундия)-Бельгия»

Так как английский флот разбит, «А(Лондон)-Бельгия» становится, в сущности, неверным приказом и неподдержанный французский приказ «А(Бургундия)-Бельгия» будет успешным. Это правило имеет один побочный эффект: оно приводит к полностью неразрешимому конфликту, когда два правила сталкиваются, и неизвестно, какому отдать предпочтение. Подобные парадоксальные ситуации в практике игр редки; если такая ситуация сложилась, разрешение конфликта лучше всего свести к тому, что никто не сдвинулся с места. К подобным странностям я вернусь позднее.

### ПРОБЛЕМЫ НЕСТАНДАРТНЫХ ХОДОВ

Ещё одно разъяснение, сделанное в новом (1971) издании правил, касается подразделений, меняющихся местами. Обычным способом два подразделения этого сделать не могут, даже в случае, когда логически они бы легко смогли это сделать: т.е. «Ф(Испания)(с.п.)-Португалия, Ф(Португалия)-Испания(ю.п.)»., так называемое «переползание по берегу», не будет позволено, хотя в реальности флоты не приближались бы друг к другу ближе чем на сотни миль. Это редкий случай, когда редакция не соответствовала мнению большинства – большинство игровых мастеров до 1971 года такое перемещение позволяли. Однако, если один (или оба) подразделения конвоируются, оба перемещения будут успешными: «А(Анкара)-Константинополь, Ф(Чёрное море) К А(Константинополь)-Анкара». Это последнее правило часто используется в датском регионе (см. «Петля»).

Три или более подразделений всегда могут поменяться местами, правда, на основе ротации (как на карусели). Это очень важное правило, которое легко забывается. В запутанной ситуации «4 на 4», показанной на рисунке 2, Австрия, атакованная итало-германской коалицией, должна удержать Триест и Вену на полгода, чтобы выиграть время до получения подкреплений. Похоже на то, что Австрия может быть уверена в разрешении ситуации через «А(Триест)-Тироль,

*А(Сербия) П А(Вена)-Триест, А(Галиция)-Богемия*: Вена спасена, так как обе возможных поддержки отрезаны; Триест спасён, так как атакован австрийцами с силой, больше которой противнику не выставить. К сожалению, нападающим достаточно приказать простенькое «*А(Тироль)-Вена*!» и вся позиция рухнет, так как три задействованных подразделения - армии в Тироле, Триесте и Вене - просто прокрутятся на одно поле по часовой стрелке. Вена падёт, как и Галиция, т.к. две немецкие армии свободны для нападения на последнюю.

Я помню, однажды в почтовой игре (1973-АК) я добился пата, основанного на очень сходной позиции: ни игровой мастер, ни мои оппоненты не заметили хитрости (спешу добавить, что я также её не заметил). Позиция часто возникает в австрийском секторе, а также вокруг Варшавы. На рисунке Австрия должна предугадывать и шансы на это неплохие, тогда как противники должны догадываться безошибочно точно из нескольких возможных вариантов.

## **ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА**

Хоть и могут силы двух или более стран сотрудничать, эффект от этого не всегда таков же, когда действует только одна держава. Джокером в колоде является правило, запрещающее саморазбитие: если, скажем, у Австрии есть армия в Вене, она может использовать другую армию для поддержки русской атаки на Вену, или получить поддержку от России в собственном нападении, но если австрийская армия, стоявшая в Вене, не смогла оттуда выбраться, атака не будет успешной. Это было бы в равной степени верным, если бы оба подразделения, атаковавших Вену, принадлежали Австрии. Однако, если обе армии - русские, даже хотя они и атакуют к австрийской выгоде, и по просьбе последней, атака может получиться. Это означает, что интернациональные операции часто имеют меньше гибкости, чем проводимые одним правительством (и тут реализм!). Как мы позже увидим, две державы, тем не менее, обладают одним преимуществом, которого не дано одиночной стране - «плановым отступлением».

Одна достаточно абсурдная ситуация, которая может возникнуть, если два союзника сговорились, дает, фактически, возможность саморазбития: если вы атакуете иностранное подразделение, поддерживающее одно из ваших, вы таким образом эту поддержку отрежете; и если ваше подразделение было атаковано откуда-нибудь с достаточной силой, оно и впрямь будет разбито. Такое иногда бывает, среди обстановки великого веселья и замешательства. Но поддержку, оказанную одним из ваших подразделений, вы будете не в силах отрезать.

Об интернациональной поддержке будет больше сказано, когда мы доберёмся до рассмотрения общего тактического манёвра известного как «пат самому себе».

## **ПОДВЕДЁМ ИТОГ**

В этой главе рассматривались прозаические навыки «Дипломатии», вещи, в которых нельзя ошибаться, если хочется уцелеть. Без полного знакомства с правилами обзор стратегических понятий или тактических возможностей будет, вне всякого сомнения, трудным для понимания. Проза - это скучно, хотя и полезно; давайте же перейдём к поэзии.

## «ШУТНИК С КИНЖАЛОМ ПОД ПЛАЩОМ»

Чосер явно знал, что такое «Дипломатия». События на поле могут быть весьма захватывающими во время игры, но игра решается вне поля, в четверти часа переговоров. Я видел людей, бледневших в буквальном смысле от шока после оглашения ходов; приходилось видеть и удары кулаками; но только удар в спину большой ложью даёт настоящие достижения.

Вот разыграны страны, игроки отходят от стола, и начинают шушукаться группками. Англия полностью счастлива - у неё хорошая оборонительная позиция, и ни одного непосредственного беспокойства. Германия по пять минут строит планы с Францией и Англией. Россия безумно активна. Турция решительна. Австрия паникует. Италия скучает. Франция самоуверенна. Давайте последуем за Россией, самой занятой на этом этапе, вдоль по комнате. У него три непосредственных соседа, даже четыре, если считать Англию, и он обеспокоен тем, что его четыре стартовых подразделения делают его чересчур бросающимся в глаза, не говоря о даваемом картой дополнительном искажении, будто бы он занимает половину поля ещё до начала игры.

Он начинает с допытывания от Англии «Есть шанс, что ты можешь отдать мне Норвегию в 1901г.? Что-то не нравятся мне Турция и Австрия, вон, они уже голова к голове, шушукаются, крысы такие. Ты в курсе, что турок вот-вот будет помолвлен с сестрой австрийца?» Русский выдаёт это экспромтом. Англичанин, который с этой сестрой на самом деле и помолвлен, говорит, что осенью подумает, когда увидит весенние ходы, но советует России ради его блага не рисковать с ходом на С-Петербург, недопустимо оголяющим южный фланг. Русский мрачно его благодарит, и удручённо идёт дальше, к Германии.

«Послушай, у меня явные проблемы. Турок собирается жениться на сестре австрийца на той неделе, а англичанин станет шафером». (Подобные истории имеют обыкновение разрастаться). «Ради Бога, не мешай мне в Швеции осенью, или мне оборону совсем не выстроить. Румынию мне не дадут.»

Германия тоже говорит, что подумает. Само собой, он вынужден начать в Дании, для самообороны, но это не значит, что он не будет благоразумен в шведском вопросе. Да, конечно Россия может считать его союзником. Демилитаризованная зона в Пруссии, Силезии и в Балтийском море? Пожалуйста! С радостью! Русский слегка воспрял духом - было бы и впрямь странно, если бы Германия на этом этапе заняла воинственную позицию. Он возвращается к Австрии и Турции, замолкающих при его появлении.

«Э-ээ, пару слов можно? С обоими. Ну да, по отдельности, так кажется лучше».

«Минутку» - отвечает турок. И что-то тихо говорит Австрии; тот кивает с важным видом и бочком отходит к Италии, безутешно стоящему с бокалом в углу. «Так» - говорит турок: «от этого кретина избавились, давай к делу. Я надеюсь, что в черноморском вопросе мы с тобой не сглупим».

Русский излагает новую идею перемещения своего южного флота в Средиземное море, где тот станет важным дополнением к турецким силам (идея вовсе не нова, разумеется - сотни русских в надежде её предлагали, и иной раз турки её даже принимали). Он обстоятельно разглагольствует о легендарной красоте русско-турецкого союза «Джагернаут», перед которым все пять стран рушатся как газонные травинки под газонокосилкой. Он не упоминает при этом, что «джагернаут» обычно приносит лёгкую победу России, а Турции, если повезёт, едва-едва второе место. Турок вежлив, но твёрд: либо Чёрное море весной пустует, либо сделки не будет. «Хорошо, пока большего и не надо» - говорит Россия с мужественным видом. «Лживая жаба» - думает про себя турок.

Дальше русский пытается удачи у австрийца: картинку того, как Россия и Австрия вместе расчищают путь к доминированию в мире, пользуясь разумными доводами, нарисовать нелегко, но русский выкладывается полностью. Австрия соглашается с тем, что турок - патологический лжец, от которого надо избавиться, и соглашается не ходить в Галицию. Он кажется довольно искренним... но как только русский отходит, кратчайшим путём двигается к Турции.

Скрытый потенциал в лице итальянца, слегка подогретого спиртным, показывается из-за стула. Он подслушивал. Русский отчаянно перебирает память: не сказал ли он чего по поводу скользких макаронников, объедающихся мороженым? Вроде нет... И это - шанс: Италия кажется неподдельно заинтересованным, тронутым какой-никакой, а заботой хоть кого-то. Он всеми силами сразу атакует Австрию, и со временем они уладят дела. Кстати, русский слышал, что турок отделался от матери австрийца? «Никакой любви больше - да точно правда, сам слышал от немца пять минут назад...» Русский покупает итальянцу дорожную выпивку в знак верной дружбы; итальянец разражается обильными слезами благодарности. Россия ликует - по-настоящему хороший союзник-итальянец - лучшее, на что может надеяться любой русский. Он сворачивает своё сладкоголосое красноречие и глубокую тактическую сметку, и с дружелюбным кивком Франции уходит писать приказы.

Пришло время оглашения осенних приказов. Окосевшую Италию отправили домой, и Россия очутилась под ударом Австрии, Турции и Англии. Делать нечего, остаётся догрызть уроненный пирог, пытаюсь наняться кому-либо в батраки, чтобы протянуть время до обратного поезда...

Нелегко разложить по полочкам различные пути, открытые игрокам в плане «внеполевой тактики» в живой «Дипломатии». Разумеется, почтовая игра предложит куда больше простора для оригинальности, как мы позже увидим. Однако, вот несколько основных понятий, которые стоило бы помнить, планируя кампанию.

## **ПЕРСОНАЛИИ**

Вопрос величайшей важности. Во-первых, необходимо знать, что связывает игроков в неигровой жизни - кто кого знает, кто к кому имеет отношение, кто кого терпеть не может. Мой американский друг как-то сказал мне, какая позиция, должно быть, самая лучшая из тех, в которых может оказаться игрок: он играл за Германию в игре, где француз время от времени пользовался тайными знаками внимания жены англичанина. Немец знал об этом, и француз знал, что немец знает, а англичанин, однако, оставался в неведении. Меня не удивило то, что Германия выиграла эту игру в рекордные сроки, благодаря преданной помощи Франции, и к удивлению прочих

игроков, знавших француза как безжалостного типа, следующего правилу «всё или ничего». Он бы родную мать ударил в спину весной 1901, если бы знал, что это выгорит.

Некоторые, не связанные с «Дипломатией» знакомые, кому я пересказывал эту историю, испытывали шок при мысли, что Германия могла бы стукнуть на своего друга-француза, если бы тот повернул против немца: «Это же в конце концов только игра!». Однако, только ли?

Ясно, что это исключительный случай. Но факт то, что большинство скорее доверится близкому другу или родственнику, а не полностью незнакомому человеку. Во многих моих играх, и живых и почтовых, основная стратегия основывалась на подобных факторах, а игрок, их игнорирующий, столкнётся с ощутимыми трудностями.

Важно знать и прочих игроков настолько, насколько возможно. Есть (немногие) игроки, которые никогда не лгут, и есть (остальные), от которых никогда не услышишь правды. Некоторые побеждают на основе первого приоритета, прочие могут быть введены в заблуждение ослепительными трюками и дерзкими ударами в спину, даже если выигрыш от них был не наверняка. Вероятно, наиболее успешным игроком вживую, из всех, которых я знаю, является Стив Даблдей, крупный, общительный человек, известный своим отменным аппетитом, непомерной жадой и неистощимым добродушием; человек, которому (к сожалению) практически невозможно не доверять. Многие боровшиеся новички были ободрены его дружеским советом, согреты его неподдельной заботой, когда задуманное рассыпалось... и в конце концов уничтожались хирургическим, сопровождаемым извинениями, ударом в спину в момент, когда никакая защита и отступление не представлялись возможным. После одного исключительно бессердечного предательства на него и впрямь напал разъярённый коротышка в четверть его роста - событие, которое решительно Стива расстроило.

Несомненной наградой его великодушию является то, что некоторые жертвы вернулись за добавкой в последовавших играх (да и я сам); я не могу найти в памяти

случая, чтобы он проиграл хоть одну игру из тех, которые я видел или в которых принял участие.

Странной особенностью игры является то, что некоторые игроки получают репутацию не заслуживающих доверия; странной, потому что сама природа игры требует от каждого игрока не заслуживать доверия. Такая репутация может сыграть против вас только в игре с участием игрока-марионетки (игрока, не намеревающегося выиграть потому, что знает, что умения не хватит и не решающегося разорвать союз и оказаться в трудном положении, когда победа ускользнёт, и он окажется один против всех). Если вы заметите такого игрока раньше всех и сможете его использовать, игра будет за вами: краткая кампания по дискредитации подорвёт доверие к вашим конкурентам, а у вас будет несомненно ободряющее чувство нерушимого союза... в любом случае, нерушимого со стороны. Если вы сможете выиграть без разрыва союза с марионеткой, тем лучше; он больше будет доверять в следующий раз, бедный простофиля.

Истинный предатель не часто встречается - под таким я понимаю того парня, который предаст просто из удовольствия, вне зависимости от долговременных последствий. Такой игрок - первый кандидат на вынос, с моей точки зрения, и именно так обычно и происходит. Он вносит момент непредсказуемости в игру. Любой игрок, совершающий ходы вразрез собственным интересам, нарушает равновесие в игре и может навредить хорошо выстроенным планам. Самые юные игроки почти всегда либо марионетки, либо предатели, в зависимости от темперамента; внезапное выяснение этого может стать малоприятным делом.

Мне крайне не хочется касаться этого, но почти все «дипломаты» женского пола - марионетки, и ни одна из них на моей памяти не была предательницей. Это странно, так как любой модный авторитет подтвердит, что на самом деле между мужчиной и женщиной разницы нет, и тот факт, что я ни одного раза ни в одной игре, почтовой или живой, не получил удара в спину от женщины, может стать истинным шансом на победу.

## МЕСТЬ

Тесно связана с личностным аспектом и месть за прошлые унижения. Некоторые игроки на самом деле по сути говорят следующее: «Ты поразил меня в прошлой игре, так что теперь я костыми лягу, чтобы в этот раз до тебя добраться». Но это довольно общее отношение. Мне кажется, что оно свидетельствует о фундаментальной незрелости мировоззрения. Хорошие игроки рассматривают каждую игру как новое событие, и (хотя они не забывают прошлые проколы, и не зазеваются более) не держат зла.

Более важен вопрос мести внутри одной игры. Есть тип игроков, который меня сверх всякой меры бесит, это тот, кого я называю «непробиваемым парнем». Если вы его предаёте, а позже сами становитесь жертвой предательства с другой стороны, он никогда не воспримет это как шанс для восстановления своих позиций, присоединившись к вам, но настоит на обороне до последнего, даже если вы давно перестали атаковать его. Даже хуже будет его поведение в обратной ситуации, когда он предал вас: он, естественно, ожидает, что вы среагируете так же, как это сделал бы он сам, и любое ваше новое предложение будет им игнорироваться, (даже если в его собственных интересах было бы предложение принять) потому что он вас опасается. С этим ничего не поделать, разве что попытаться заинтересовать его другой игрой, так как навыков цинизма на эту у него явно не хватает. Когда я только учился играть, играя со столь же неопытными игроками, «непробиваемые парни», естественно, были правилом, а не исключением. Впервые «истинная вера» открылась мне в почтовой игре, 1973 ВГ: я провёл исключительно порочное предательство (даже не слишком хорошее, как выяснилось) союзника, верой и правдой служившего мне на протяжении пяти игровых лет. Содрогаясь, я ждал следующего хода. И первым письмом стало письмо со знакомой маркой. Я нерешительно распечатал его.

«Дорогой Ричард», начиналось оно. «Ой! Зацепило чем-то. Похоже, что далее мне предстоит играть довольно-таки подчинённую роль в нашем союзе». И продолжилось обсуждением некоторых тактических возможностей предстоящего сезона. Итак, письмо произвело два эффекта: во-первых, я почувствовал себя

паразитом, во-вторых, оно побуждало меня убрать занесённый топор, так как я знал, что моей последней надеждой скорее станет письмо от него, нежели чем от других потенциальных союзников в этом районе. Вот как надо рассматривать удар в спину.

Последовавший неприятный личный опыт это доказал. В другой почтовой игре, 1974N (которая ещё идёт на момент написания книги, и похоже останется в памяти как одна из лучших игр, сыгранных на сегодня) я блестяще начал и был чрезвычайно доволен собой. Игра была интернациональной, и уровень противников был очень высок. Играя за Германию, я был (до известной степени) союзником Италии (Никки Палмера, авторитета в варгеймах на основе «Swiss»), громившей моего прежнего союзника-француза (за которого в свою очередь играл грозный американский игрок Дэвид Г. Джонсон). Нападение шло отлично, но внезапно до меня дошло, что Никки явно выгадывает больше, чем я. Дейв, бывший, как я заключил, отменным игроком, уже выступил с предложением, что если я отзову войска и поверну против России, он будет в силах сдержать Италию. Я согласился, в довольно снисходительной манере, наслаждаясь своей возможностью быть благосклонным к великому человеку. Увы, Дейв сразу же позвонил Никки (расходы - это не беда в подобной игре!), и сообщил, что я оставил его в беде. Согласится ли и Никки отступить? Никки - это сама гибкость, и когда ходы были предъявлены, они ввергли меня в неприятное изумление: Дейв явно кое-что шепнул России, отбившей моё нападение с презрительной лёгкостью, а в то время как итальянский флот уплывал назад в Восточное Средиземноморье, уцелевшие французские армии победоносно промаршировали в мой неприкрытый тыл. Я позже так и не оправился. Это был блестящий пример важнейшего правила «Дипломатии»: в движущуюся мишень труднее попасть! Не торопитесь с решениями и не позволяйте мстительности взять верх до достижения выигрыша в не задавшейся игре.

### **НАСТУПАТЕЛЬНЫЙ СОЮЗ**

Я, по существу, не верю в альянсы. Они упрощают игру, и при этом проигрывают в удовольствии в сравнении с великолепной игрой «каждый сам за себя», которую я предпочитаю. Под альянсом я имею в виду полупостоянную сделку,

которая объединяет две страны в сплочённую силу, и которая длится до того момента, когда один из них её разрывает; это совсем не то, что те меры, которые я предпочитаю, поддерживая добрые... ну, достаточно добрые отношения с каждым и не складывая все яйца в одну корзину.

Давайте с самого начала проясним один вопрос: постоянный союз, нацеленный на достижение ничьи на двоих, полностью противоречит духу игры. Подобные вещи довольно часты среди игроков, сомневающих в своей способности победить, но такие игроки – проклятие большинства игроков хороших, так как они портят всю игру. Их «записи достижений», если считать ничью достижением, очень хороши – и ему件 понятно, что две страны с полным взаимопониманием и доверием обладают колоссальным преимуществом, позволяя оголить один фронт и используя на другом в нападении больше подразделений, чем это обычно возможно. И с этим ничего не сделать, разве что в следующий раз сесть играть с кем-нибудь другим.

Но я бы не сказал, что все ничьи предосудительны: ничья на двоих иногда складывается естественно; и ничьи на большее число игроков это почти всегда достойный результат в случае когда все выложились для победы на все сто, но чуть-чуть не получилось склонить чашу весов в свою пользу.

Союзы полупостоянного вида совершенно этичны, хотя, как я выше говорил, иногда довольно безрадостны и скучны. Я приведу позже несколько примеров подобного свойства, когда коснусь стратегических целей и потенциала отдельных стран. А сейчас я опишу тактику – методы руководства союзом.

В живой «Дипломатии», проблемы эффективного общения невелики. Игроки просто садятся вместе за сочинение приказов полностью на виду друг у друга, исподтишка поглядывая друг на друга, чтобы убедиться, что сданные приказы приняты. Самая большая сложность кроется в разрыве этого типа соглашений, если уж они укоренились. Один общепринятый способ – нацарапать отправляемые приказы как можно быстрее, держась рукой за живот, а затем вылететь в уборную. «Дипломатия» ещё не все моральные запреты нарушила, и немногие игроки зайдут до составления компании своим союзникам в подобной ситуации. В этом уединённом

месте можно написать новый набор приказов и отдать его в последний момент. В подобных трюках жизненно важно, разумеется, чтобы был согласован и поддерживался жёсткий лимит времени написания приказов.

Отличная уловка, на которую я однажды попался, может применяться в случаях перебегания от одного союзника к другому. Новому союзнику предъявляется подписанный листок бумаги, ясно озаглавленный названием страны, временем года, и фразой «второй набор». Новый союзник (конечно, тайком от старого) пишет ваши приказы за вас и сдаёт их вместе со своими игровому мастеру. Вы и ваш прежний соратник в это время заняты обычным весёлым составлением приказов - полностью фиктивных в отношении вас. Я был однажды по-настоящему уничтожен, когда игровой мастер начал зачитывать приказы, полученные от моего союзника, только ради того чтобы я услышал негромкое заявление нахала «думаю, ты найдёшь другой набор приказов, который отменяет прежний». Учтите, это оставит вас беззащитным перед по-настоящему смертельным ударом в спину от нового союзника.

Общей практикой является и передача одного или нескольких подразделений под командование союзника, с тем чтобы на деле он писал для них приказы; хотя некоторые школы (особенно американские), считают, что это против правил. Мне придётся позже, в обсуждении игр по почте, более подробно осветить «приказы по доверенности». А сейчас будет достаточно сказать, что такие приказы вполне соответствуют правилам, потому что всегда предусматривают возможность владельца армий взять над ними контроль и отдать свои приказы в любой момент.

Одна важная особенность игры в союзе заключается в маскировке: она позволяет держать союз в секрете насколько возможно. В почтовой игре, разумеется, это намного легче - там не видно, кто с кем общается. Известные по почтовой игре замысловатые притворные атаки в живой игре непрактичны - их слишком долго сколачивать, и они чрезвычайно подвержены случайностям в условиях цейтнота. Но кое-какие усилия предпринять стоит. Если Россия и Турция решили союзничать, то им не следует начинать с «*Ф(Севастополь)-Румыния*» и «*Ф(Анкара)-Константинополь*» соответственно. В любой нормальной игре по Европе прокатится сигнал тревоги:

«Строится «Джагернаут»! Италия бросит всё на защиту Австрии и атаку Турции; Россия окажется осаждённой Англией и Германией на севере, и союз ни к чему не приведёт.

Этот конкретно альянс, следовательно, надо начинать с пата в Чёрном море, или ещё лучше с фальшивого удара в спину Россией, которая забирает Чёрное море, пока Турция «кипит от ярости» (понарошку, конечно - принятие близко к сердцу может выдать союз в этой позиции). Поддерживайте сомнения - и никак иначе. Если Россия, скажем, сможет убедить Германию в том, что Турция идёт сокрушить Россию с австрийской помощью, Германия скорее всего поддержит Россию, а там уже и поздно будет принимать меры.

Есть несколько ловушек в маскировке, которые легко выдают её циничным «асам». Одна такая, к примеру, это «Лепанто Ки» (обсуждаемая в итальянских дебютах); когда Италия весной 1901 ходит в Триест, исторгая ненависть к Австрии и обычно никого этим обмануть не в состоянии. Если только противник достаточно силён, маскировка обязана быть тонкой.

Долговременные союзы обычно больше подходят «окраинным» державам: Англии, Франции, России и Турции, а не центральным. Основной вопрос в создании такого союза состоит в не подлежащем сомнению удержании главенства в нём. Убедитесь, что вы лучше расположены для удара в спину союзнику, а не наоборот. Скажем, Англия легко удержит занесённый над Германией кнут следующим образом: Германия вынужденно поворачивается тылом к Англии, взяв на себя основную тяжесть упорных боёв, в то время как Англия расширяет сеть флотов вокруг западной половины поля, а это легко приводит к воздействию на уязвимые немецкие территории вдоль Северного моря; ударить первой Германия почти не в состоянии, так как постройка флота с головой выдаст её намерения. То же самое применимо и к «окраинно-центральному» союзам: австро-турецкому, русско-австрийскому, франко-итальянскому, и т.д. Центральные страны за редким исключением ошибаются, если связывают себя любыми долговременными соглашениями - или же они смирились со вторым местом. Это и привело к широко распространённому и на две трети

ошибочному убеждению, что Германия, Австрия и Италия в значительной степени слабее, чем прочие четыре страны. Союзная игра, самая свойственная неопытным игрокам в живой игре, этим странам просто не подходит.

Единственный случай, когда есть гарантия прочности союза даже среди опытных игроков - это патовые линии, возникшие в финале игры. Чрезвычайно часто можно встретить ситуацию, когда две пары или группы стран находятся по обе стороны линии, и ни один игрок не в состоянии предать союзника, не открыв при этом шлюзы для наступления противостоящей группы. Это тот случай, когда жизненно важна абсолютная аккуратность в координации. В играх по почте, где часто шаткая и ненадёжная связь, немало «предрешённых» ничейных исходов обернулись обвалом для одной группы, когда остальные оставались плечом к плечу. В живой игре, однако, подобная проблема возникает только если игра очень долгая и/или рассеянная.

### **«КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ»**

Противоположностью союзной игры является «сам за себя». Куда более весёлая, она раскрывает «Дипломатию» с наиболее привлекательной стороны. Основная разница в том, что вместо союза с А против Б и совместного игнорирования Б в течение переговоров, вы заключаете союз с обоими. Это безмерное удовольствие - видеть как два ваших «союзника» рвут друг друга в клочья, точно так как вами запланировано, пока вы стоите в сторонке, подбирая отваливающиеся от их тающих империй кусочки. Простое правило игр такого вида - сохраняй хорошие отношения со всеми до последнего.

Иногда, разумеется, отношения становятся немного натянутыми. Естественно, нужно увериться, что ваши противники все достаточного уровня, чтобы принять такой стиль игры: иногда необходимо, к примеру, сграбастать центр у одного из ваших соседей без спросу, впоследствии рассыпаясь перед ним в комплиментах и предложениях подкрепления. Если сосед сочтёт это поводом для начала яростной контратаки, вы сели не за ту игру.

Сутью стиля «сам за себя» является идея «баланса сил», камень преткновения реальной дипломатии, который упускается поразительным количеством игроков. Вам надо считать главным приоритетом обеспечение того, что ни одна отдельная страна не росла быстрее остальных... за исключением вас, конечно. Один простой пример касается обладания Швецией в 1901-м году, который мы уже рассматривали. Обычно Германия и Россия после весеннего хода обладают единственным подразделением у Швеции, но Швеция обычно считается русской зоной, и, даже если есть такая возможность, оккупация Швеции нечасто идёт впрок Германии, так как заставляет взамен упустить Голландию или Данию. Поэтому контроль Германии над судьбами Швеции - мощный козырь. Некоторые игроки автоматически не пускают туда Россию, не утруждаясь сокрытием своих мотивов, но это поступок новичка. Опытная Германия заявит России: «Ты можешь заполучить Швецию в 1901-м, если на юге случатся трудности; а вот если там всё сложится удачно - я уверен, ты понимаешь - мне придётся попридержать тебя ради моей собственной безопасности. Не собираюсь я брать Швецию, но я обязан притормозить твой рост...» и т.п. Россия-новичок кинется угрожать и бесноваться; опытный игрок примет как должное то, что у Германии все козыри, и постарается, чтобы ситуация на юге имела вид не слишком безоблачный.

Куда лучше сообщить противнику о своих намерениях, если потеря внезапности роли не сыграет. Так и следует играть в «сам за себя», жонглируя прочими странами, нанося удары тут и там понемногу, но никогда не настолько сильно, чтобы разрушить отношения. Почти нет предела возможным достижениям при должном такте и убедительности: Англией я занимал Брест в 1901-м с согласия Франции, Германией два моих подразделения были желанными гостями на французской земле в 1902-м, и так далее. Если вам хочется за Англию сходить в Ла-Манш весной 1901-го, то к этому есть два пути: договориться о демилитаризации Ла-Манша и сразу нарушить договорённость, или попросить Францию об этом, основав плацдарм для будущей атаки на Германию. Франция всегда может сказать «нет», но по крайней мере вы избежите пата в проливе (ужасающего для Англии)... и у вас остаётся почва для дальнейших переговоров.

Как и союзная игра, «сам за себя» одним странам подходит в большей мере, чем другим. Германия - идеальная страна для «сам за себя», вот почему она часто является любимой страной искушённых игроков. Я не знаю удовольствия в игре острее чем сидение в центре поля в полной безопасности, аккуратно поворачиваясь, и шумно вдохновляя участников дикой рукопашной схватки, мной же и созданной вокруг. Австрия также хорошо подойдёт, как и Россия (которая подходит для всего вообще), Италия имеет неплохие шансы, и лишь Турция в этом плане поистине бессильна.

Надо признать, что куда трудней срежиссировать «сам за себя» в живой «Дипломатии», так как связанные с этим ходы часто должны быть очень точными, а дискуссии с каждым участником - долгими. Опытный игрок, скажем, за Германию, должен мочь с достаточной точностью предсказать каждый ход весны 1901-го на всём игровом поле, но это требует дотошно аккуратного планирования вплоть до мелких деталей, что нелегко в куче-мале живой игры. Именно по этой причине, я думаю, центральные державы в живой игре выступают намного хуже чем в почтовой: их скрытый потенциал, естественно, не меньше чем у окраинных держав, но требуется больше опыта и усилий для его реализации.

### **ТЕОРИЯ РАССЕЯНИЯ**

Это апофеоз стиля «сам за себя», разработанный Никки Палмером, который начал это в шутку, но заключил, что тут явно больше возможностей, чем раньше думали. Идея, вкратце, заключается в том, чтобы рассеять подразделения по полю наивозможно широко, став таким образом затычкой в каждой дипломатической бочке. Недостаток достаточно очевиден: собственные рубежи ощутимо оголяются. Теория Никки, однако, была в том, что отдельные подразделения его широко раскинувшихся гарнизонов были бы столь ценны, их поддержка так усердно испрашивалась бы игроками этой зоны, что никто не пожелал бы напасть на рассеявшего свои подразделения игрока, атаковав его собственные центры. Достаточно удивительно, но это доказанный факт. Одно подразделение в чужих краях - это потрясающей ценности сила: скажем, французская армия в Галиции может поучаствовать в местных сварах с

любой стороны без угрозы воздаяния, так как ни один участник стычки не располагает силами у границ Франции. И последнее, идея одновременного удара по полудюжине мест сразу, срывающего победный куш до того как прочие воюющие группировки вынесут друг друга. Надо сказать, что никто ещё не добился триумфа с использованием этой теории, и легко может оказаться, что вся эта дух захватывающая теория не столь уж безупречна.

Однако ценность наличия одного подразделения, скитающегося вдали от дома, находится вне всяких сомнений. И вероятно лучшим воплощением окажется что-то среднее между этим и теорией рассеяния. Для окраинных стран, в частности, подразделение-скиталец имеет огромную ценность, так как позволяет им участвовать в игровых районах, в обычных условиях для них недоступных. К примеру, Франция с её столь спокойным началом большинства игр особенно хорошо расположена для посылки армии далеко на восток, или флота до самого скандинавского сектора. Оглядываясь на мои собственные текущие почтовые игры, я вижу два как раз таких случая: французская армия в Богемии осенью 1902 г., и русская армия в Венеции в 1904-м. Оба случая доказали свою необыкновенно высокую ценность с дипломатической точки зрения, дав мне возможность оказать давление на участках, обычно остававшихся недосягаемыми.

Ценность скитальца имеет и свою тактическую сторону, как станет ясно, когда мы разберём вопрос патовых линий.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Суть хорошей игры в «Дипломатии» в сокрытии своих истинных намерений не с помощью лжи, просто раздражающей, а с помощью совершения двусмысленных ходов до последней возможности; и в ударе мощном и решающем, когда приходит время. А до этого не давайте обещаний, которые не сможете сдержать, не угрожайте тем, что можете и не воплотить. Если вы находите, что точно способны сходить так как и сказали, не понеся потерь, ваша игра складывается хорошо. Прочие игроки могут счесть вас слабым игроком, «марионеткой», поскольку вы обычно говорите им правду; кончится тем, что от вас будут ожидать только того, о чём вы сказали, и

станут беззаботными. Говорите как угодно о причинах ваших манёвров, но не о самих манёврах. А лучше всего никогда не превращайте игру в вендетту: тут слишком легко получить внезапный удар от «дружественной» страны, но если вы сможете отшутиться и восстановить отношения после упадка, чтобы извлечь максимум из сложившейся новой ситуации, у вас все шансы оправиться. Записаны случаи, когда игроки оставались с двумя подразделениями и смогли, восстановившись, выиграть: это достигалось не ожесточённой обороной в безнадёжной позиции, а гибкостью отношений и готовностью проглотить временное унижение ради лучших времён в перспективе. Если у вас осталось единственное подразделение, вы всё ещё в игре.

## ПОДРОБНЕЕ О ТАКТИКЕ

В этой главе будет подробнее рассмотрен тактический аспект «Дипломатии», относительно нераспаханная целина, возможно потому что по праву расценивается как менее интересный по сравнению с игровыми аспектами стратегии и отношений. Однако факт остаётся фактом: как бы хорошо вы ни играли, как бы хитроумно ни поддерживали дела на мази, время от времени вы оказываетесь перед необходимостью угрюмо обороняться против непреклонных противников; и гораздо чаще, хотелось бы надеяться, будет обратная ситуация, когда вы будете изо всех сил рваться к победе, и все столь же решительно будут стараться остановить вас. Тактические промахи в выигрышной позиции встречаются часто и выводят из себя; печально в последний момент упускать плоды тяжких трудов по неосторожности или из-за безрассудства. Уж я знаю, о чём говорю - со мной такое случалось.

### ПАТОВЫЕ ЛИНИИ

Каждый опытный игрок знает о существовании патовых линий, однако мало кто пытался детально их описать.

Патовую линию можно выстроить почти из любого угла поперёк поля, проходя в центре через Швейцарию и упираясь в противоположный угол. Некоторые встречаются чаще остальных, весьма распространённый пример дан на рисунке 3. В этой неподдельной двусторонней патовой позиции русско-итальянский союз контролирует восточную половину поля, а Англия и Германия удерживают запад. В каждой части точно по семнадцати центров - не существенно для четырёхстороннего пата, хотя очевидно, что стран-участниц может быть и меньше. Изображённые позиции легко могут быть удержаны с обеих сторон:

Англия: « $\Phi$ (Северная Африка) П  $\Phi$ (Западное Средиземноморье),  $\Phi$ (Испания, ю.п.) П  $\Phi$ (Лионский залив), А(Марсель)-Пьемонт, А(Пруссия, Санкт-Петербург) П А(Ливония)»

Германия: «А(Бургундия, Рур) П А(Мюнхен), А(Киль) П А(Берлин), А(Берлин) П англ А(Пруссия)»

Россия: «А(Севастополь) П А(Москва), А(Украина) П А(Варшава), А(Галиция) П А(Силезия), А(Богемия) удерживает»

Италия: « $\Phi$ (Ионическое море) П  $\Phi$ (Тунис),  $\Phi$ (Неаполь) П  $\Phi$ (Тирренское море),  $\Phi$ (Тоскана) П А(Пьемонт), А(Тироль) удерживает»



Рис.3

Заметьте, что у западных союзников только тринадцать подразделений, а у их оппонентов только четырнадцать. Конечно, существенная характеристика устойчивой патовой линии - это то, что она должна содержать в себе столько центров снабжения, сколько и подразделений, требуемых для удержания.

Существует бесчётное количество вариантов этой линии, но не все они непробиваемы с двух сторон.



Рис.4

Рисунок 4 изображает позицию внешне очень сходную с предыдущей, с теми же двумя группами по семнадцать центров. Однако теперь управляют западные державы. Конечно, они могут добиться ничьей, если захотят, с теми же оборонительными ходами, что и в предыдущем примере; восточные союзники не в силах пробить линию. Но в обратном направлении оборона не столь монолитна: русская армия в Варшаве может поддержать Пруссию или Ливонию, но не обе сразу. Если западные страны верно угадают, то смогут прорвать линию, несмотря на известный процент риска, и если уж линия прорвана, восточным союзникам будет очень сложно вернуть прежнюю безопасную позицию, так как критически важная Силезия становится уязвимой. Опытные игроки на восточной половине поля, возможно, смогут удержать тонущую ничью на плаву, но исход может быть неясным.



Флоты жизненно важны для создания и прорыва патовых линий. Рассмотрите рисунок 5, возможно очень маловероятный, но идеальный как пример оборонительной силы Англии. Россия и Италия заняли почти всё поле, хотя в процессе Россия и потеряла Петербург, а с ним и жизненно важный северный флот. Всё же семь английских подразделений не испытывают сильных затруднений в сдерживании двадцати семи подразделений противника. Флот в умеренной Атлантике атакует Португалию, и в это время один из остальных с поддержкой двух оставшихся перемещается в умеренную Атлантику. Любые итальянские усилия будут бесплодны - что бы он ни сделал, Англия заберёт Португалию и получит возможность отстроиться. С захватом Португалии английским флотом линию можно будет сдерживать всего шестью подразделениями, что позволит Англии выделить два оставшихся для наступательных операций, если у этого предвидится какое-то будущее. Возникает один интересный вывод для тех, кто хочет провести успешное наступление к западу от Средиземноморья: флот в Португалии - жизненно важная часть наступающих сил. В данном примере итальянский флот мог бы (с огромными трудностями и расходом времени) пройти через северное побережье Испании в

Гасконь, и так далее к северу, сокрушая английскую линию с тыла. Операция не без риска - помня, что «переползание по берегу» не по правилам, Италии пришлось бы приказать «*Ф(Португалия)-Испания(с.п.), Ф(Испания)(с.п.)-Лионский залив*»! Это позиция, в которой Англия теоретически может удерживать вечно, верно угадывая каждый раз (надо ли атаковать Португалию, или защищать умеренную Атлантику?). Практически, конечно, Италия в конце концов выиграет. Учтите, что примечательная позиция на рисунке возможна только в случае выбытия из игры Франции и Германии; если западные державы смогут набрать флот где угодно к северу от Гибралтара, английская оборона быстро рассыплется. Интересна дипломатическая ситуация в данном примере: Россия должна ударить в спину Италии чтобы победить, и поэтому Италия быстро договорится с Англией. В последующей за этим перегруппировке вполне возможно что Англия окажется в силах прорваться всеми силами, и вернуться в игру. Ни одна другая держава на поле не может удержать столь исключительно малую патовую линию бесконечно, хотя Турция может - и часто так и делает - выстроить яростную и длительную оборону с крошечным числом подразделений.

Малые патовые линии нелегко обнаружить, и требуется предельная аккуратность в их выстраивании в реальной игре. Одна из таких достижимых линий, которая довольно часто случается, когда Россия и Италия отбиваются от Англии и Франции в четырёхстороннем эндшпиле (прочие комбинации стран могут дать примерно ту же позицию, но эта чаще встречается). Весьма странно, я играл за Италию в двух почтовых играх примерно в одно время (1973-DW и 1973-HB), когда возникла следующая ситуация: Франция и Англия в обоих случаях сколотили нерушимый альянс, который вынудил Россию и меня самого принять на вооружение ту же тактику. В игре, которая шла явно быстрее из этих двух, мы подкачали: я не был тогда уверен, что можно выстроить патовую линию, а неэффективность моего союзника ускорила конец. Это сделало меня более решительным, чем раньше, и я добился ничьей в 1973-DW, частью из-за того что Франция в этой игре играла Англию в другой, потому и знала положение дел! Спустя более чем четыре года реального времени игры, девять выживших итальянских и четыре русских подразделения

умудрялись удерживать линию против двадцати вражеских подразделений (у нас был четырнадцатый центр, но мы не могли добиться возможности отстроиться в нём). Позиция обороняющихся подразделений приведена на рисунке 6.



Очевидно, такая линия не пробивается в принципе. Возможны меньшие вариации - к примеру, армия в Сербии может заменить один из восточных итальянских флотов - но в основных деталях позиция будет такой, как описано выше.

Многого будет стоить ваше знакомство с несколькими из позиций такого типа, так что если вы таки окажетесь грубо отброшены назад (а в такой ситуации может оказаться каждый), вы по крайней мере будете знать, какую позицию можно попытаться удержать. Горький опыт убедил меня в том, что импровизированные решения, разработанные на бегу, просто не срабатывают. Жизненно важно убедиться в том, что у вас есть достаточное число каждого вида подразделений для удержания линии, когда вы на ней окажетесь.

Патовая линия, наверное, есть наиболее глубокая отдельная идея в тактике «Дипломатии». Её влияние на стратегию кардинально. Простой пример, о котором

мы услышим подробнее в обсуждении английской стратегии - английские достаточно плохие показатели в британских почтовых играх есть результат часто встречающегося провала в учёте значения патовой линии. К тому времени как Англия закончит возиться с крайним севером, западный край Средиземноморья будет навеки запечатан, и шансы Англии на победу полностью пропадут. В прошлой главе я упоминал о дипломатическом значении подразделения-скитальца, а теперь мы видим и его соответствующие тактические преимущества: одно-единственное подразделение за патовой линией может решить вопрос, устоит патовая линия или рухнет. Если Англия сможет поддерживать флот к востоку от Тирренского моря, Россия - к западу от Балтийского, а Австрия - армию западнее Швейцарии, и т.д., то шансы удержать каждую из перечисленных стран в плену патовой линии в сущности равны нулю. Вот эту до предела элементарную стратегическую истину очень часто упускают из вида.

#### **«ПАТ САМОМУ СЕБЕ»**

Это простейший из всех тактических приёмов, и один из наиболее распространённых. Возьмём самый часто встречающийся случай: весной 1901 Франция начинает с тихого и мирного Гасконского дебюта, «*Ф(Брест) - Умеренная Атлантика, А(Марсель) - Испания, А(Париж) - Гасконь*». Италия тем временем выдвигает армию в Пьемонт. Франция, естественно, вовсе не вынуждена удерживать Марсель, но предпочла бы оставить его пустым для постройки флота и использования флота против дерзких итальянцев. Поэтому француз отдаёт приказы «*А(Гасконь) - Марсель, А(Испания)-Марсель*», пат самому себе; к сожалению, Италия может навредить поддержкой *А(Испания) - Марсель*, таким образом лишив Францию одного из наборов! Эта ситуация известна под названием «Гамбит Рейнхардта», хотя где тут гамбит непонятно. Очевидно что угроза подобного манёвра куда ценнее самого манёвра; возможность пата самому себе даёт Италии обоснованную возможность атаковать Марсель и представляет для Франции затруднительную загадку.

Второй распространённый случай складывается в Австрии, когда австрияк начинает с незаслуженно популярного «А(Вена)-Триест (отбиваемого Италией), Ф(Триест-Албания, А(Будапешт)-Сербия)», а русский вторгается в Галицию. Довольно часто можно видеть бессмысленный пат самому себе «А(Вена)-Будапешт, А(Сербия)-Будапешт, Ф(Албания)-Триест», защита своих собственных центров в панике. Россия просто приказывает «А(Галиция) П австрийская А(Сербия)-Будапешт», и Австрия удерживает свои собственные центры, но её судьба уже предрешена. Более разумный австриец конечно приказал бы «А(Сербия) П Ф(Албания)-Греция, А(Вена)-Триест», тем самым он будет уверен в наборе (и собирается препятствовать маловероятной итало-турецкой атаке на Грецию, но в этом случае всё равно Австрии придётся сматывать удочки). И в этом случае пат самому себе не создаёт очень уж прочной обороны, но его угрозы достаточно для доставления противнику дополнительной нужды в угадывании. Это не основное, но полезное тактическое средство, которое показывает всё на что способно в ситуациях, подобных вот такой: у Англии флот в Северной Атлантике, в Ла-Манше и в Бресте. Атака идёт с юга, и англичанину требуется создать временную затычку, чтобы быть уверенным в том, что вражеский флот из Умеренной Атлантики не прорвётся в неприкрытые северные моря. Хотя шансы и так больше у Англии, англичанин может подстраховаться с помощью «Ф(Северная Атлантика)-Ирландское море, Ф(Ла-Манш)-Ирландское море, Ф(Брест)-Умеренная Атлантика». Пат самому себе закроет брешь в Ирландском море, а удар по Умеренной Атлантике не допустит открытия противником новой бреши с помощью «гамбита Рейнхардта».

### «НОЖНИЦЫ»

Имя этой тактической уловке выдумал я сам; кроме меня, кажется, никто не дал другого имени, и оно достаточно подходящее, так что я и решил его дать. По сути, это «пат самому себе» в провинции, занятой противником.



Рис.7

Рисунок 7 вполне реален, он из почтовой игры 1973-ЕВ и показывает ценность приёма. В этой игре я впервые приобрёл опыт тактического кошмара попытки защитить Австрию от наводящей ужас тройной атаки России, Турции и Италии. Я достаточно неплохо пережил осень 1901, в той обстановке точно догадавшись, что бестолковый русский игрок явно выберет вульгарную игру поддержки пата самому себе в Будапеште (пренебрежительно упомянутого выше), и что Италия скорее сходит в Тироль, чем без надежды на успех атакует Триест. В итоге я получил два набора, но из-за непостижимого просчёта, из тех часто встречающихся предварительных приказов на набор (см. главу 10), я построил бесполезный флот в Триесте вместо крайне нужной армии.

Разумеется, в такой позиции оборону не выстроить, но, пока я проводил отчаянное дипломатическое наступление в попытке разбить тройной альянс, мне пришлось найти лучшее временное решение по затыканию фронта; у меня было одно предложение о поддержке, в котором я был небезосновательно убеждён - предложение германской армии в Мюнхене атаковать Тироль. Учтите полную бесполезность поддерживания и патования: любую возможную поддержку можно будет отрезать. «Ножницы» в Галиции, однако, восхитительно сделали своё дело:

«А(Вена)-Галиция, А(Будапешт)-Галиция» предотвращают поддержку армией в Галиции атаки в любом направлении (это обычная цель «ножниц»), кроме того если армия в Галиции сходит, разбив любую из нападающих армий (т.е. «А(Румыния) П А(Галиция)-Будапешт»), то вторая армия сходит в Галицию, и Варшава будет беззащитна («Правило Конинга», включённое в редакцию правил 1971 года, гласит, что в этом случае пата не будет - «разбитое подразделение не влияет на провинцию, из которой пришёл нападавший»). Не скажу, правда, что этот исход был бы для меня особо удачным, так как Италия могла бы забрать Триест, но с этим и так часто приходится считаться. Я постарался, чтобы Россия была в курсе недостатков нападения на меня таким манером, зная что он не из тех, кто допустит личное поражение ради победы своих союзников. Вооружившись этой уверенностью, я был способен создать лучшую оборону из того, что было возможно в тех условиях; вскорости Италия решила, что ей ловить нечего, и присоединилась ко мне в нападении на Турцию.

«Ножницы» часто случаются в «оживлённых» зонах вокруг центра поля, когда обороняющемуся нужно заставить две армии сработать как три.

### «ПЕТЛЯ»

Это одна из более редких тактических идей, но отлично срабатывает, если уж случается. Нижеприведённый пример взят из живой игры 1973 года.

Россия только что начала нападение на Германию, успешно заграбастав Данию осенью; к конфликту относились весной русские Ф(Балтийское море), А(Пруссия), А(Норвегия), А(Дания); немецкие А(Берлин), А(Киль), Ф(Гельголанд), А(Бургундия). Россия могла быть не без основания уверена что Германия прикажет «Ф(Гельголанд) П А(Киль)-Дания, А(Берлин) С, А(Бургундия) - Мюнхен»; это, казалось, связывало Ф(Балтийское море) защитой Дании, таким образом защищая Берлин до тех пор, пока армия из Бургундии не развернётся для оказания необходимой поддержки. Россия умело удержала инициативу «закольцовыванием» кильской армии: «Ф(Балтийское море) П А(Дания)-Киль!, А(Норвегия) - Швеция» и вероятно «А(Пруссия)-Силезия», что является наилучшей позицией для этой армии. Россия теперь по существу

уверена в получении следующего центра, что казалось весьма маловероятным до этого, хотя Германия может ещё выжить при вдохновенном угадывании.

«Петля» от случая к случаю бывает полезной также в районе Константинополя, хотя записанных случаев успешного применения немного. Интересно, что по убеждению многих опытных игровых мастеров Америки этот приём не соответствовал правилам прежней редакции.

### ШИЗОФРЕНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Я как-то натолкнулся на него в превосходной международной игре 1974-N, он упоминался ранее в этой книге. Франция и Германия были в процессе подготовки блицкрига против Англии, дела крайне трудного, если планы не составлены аккуратно. Как часто случается, было небольшое несогласие в 1901 в вопросе обладания Бельгией, которая осталась с шатким нейтралитетом. В 1902 Франция и Германия договорились отдать Бельгию Англии: их мотивы, однако, не были полностью альтруистическими, и по договору Бельгию занимал не конвой армии через Северное море, а сам североморский флот. Чтобы подстраховаться, что Англия так и сделает, Франция отправила в Бельгию армию, а Германия отдала другой армии приказ поддержать английский флот из Северного моря в Бельгию. Этот «конфликт» гарантировал, что Англия не передумает и не отправит армию («мол, простите, ребята - я недопонял»). Тактика не настолько общая, насколько можно было бы предполагать, хотя я могу припомнить её использование в почтовой игре, когда ненадёжный союзник вроде должен забрать пустой вражеский центр, так вот (для уверенности, что хоть кто-то из нас его заберёт) я поймал себя на том, что написал следующий приказ: *«А(Москва)-Санкт-Петербург, А(Ливония) П немецкая А(Финляндия)-Санкт-Петербург»*. И правда шизофрения.

### УНИЧТОЖЕНИЕ

Строго говоря, уничтожение само по себе не является тактическим движением. Однако часто упускают из виду, что уничтожение подразделения противника может стоить значительных жертв. Одной из сделанных мной ошибок, превративших мою выигрышную позицию в 1974-N в проигрышную, была недооценка силы русского

флота, который прорвался сквозь мои порядки на севере. Я был обеспокоен растущей угрозой франко-турецкого союза, надвигавшегося на меня с юга, и счёл этот прорыв просто булавочным уколом. На деле же, как обычно, он умудрился связать несколько жизненно важных подразделений обороной против всего лишь одного; среагируй я раньше и выдели на одно подразделение больше для гарантированного уничтожения этого вредного флота, временная потеря территорий на юге была бы достаточно скромной ценой.

В более ранней игре, 1973-АК, я ухитрился сделать получше: две итальянские армии смогли просочиться сквозь прореху в моей обороне на юге (я тогда играл за Россию), и доставили массу чертовских неудобств, занимая мои центры сразу вдвоём. Я отвёл назад две дополнительные армии фронта, позволив Италии немного продвинуться вперёд в этом районе и постепенно загнал налётчиков в Румынию и Болгарию, где одновременно раздавил с приятным хрустом. Жертва была хорошо оплачена, так как территория отобранная Италией где-нибудь постепенно вернётся, а тем временем я смогу использовать все свои армии на фронте вместо удержания их как охранных дивизий в тылу. «Пат самому себе» занимает полезное место уничтожении, позволяя двум подразделениям перекрыть три пути отступления.

Самое важное, что надо помнить, когда создаёте бродячее подразделение, нельзя позволять ему забираться в те закоулки, где можно его легко уничтожить. Большинство провинций имеют примерно пять соседних территорий для возможного отступления, но вот некоторые слишком «узкие» и неудобны. Много флотов нашли свою печальную участь в Скагерраке; много армий было беспощадно раздавлено в Дании. Хуже всех Португалия, единственная провинция на поле, откуда вообще некуда отступать!

Чрезвычайно важно, особенно для Англии, уничтожение всех флотов в своём районе. За Англию я прежде всего старался истребить любой оставшийся к западу от Гибралтара флот; так же и Турция обнаружит неизмеримое укрепление обороны как только разберётся с русским флотом в Севастополе.

## **РАСФОРМИРОВАНИЕ**

Расформирование одного подразделения ради постройки другого где-либо - это общепринятый тактический манёвр. Это действие столь же насущно, сколь и уничтожение, за исключением случая, когда страна, будучи атакована, выдумывает оправдание такого действия; на деле бывает, что выбора просто нет, но принцип всегда один, подразумевающий, что «жертва» соглашается на уничтожение одного из своих подразделений.

Суть во многом похожа на уничтожение - удаление одного подразделения, главным образом флота, чей вид уже сам по себе представляет угрозу.

Отличный пример уловок такого вида случился в почтовой игре 1976-НО, по общему мнению игре мастерского уровня, в которой я (за Англию) перенёс несколько не слишком мастерских атак от Франции и Германии, и ныне хотел начать процесс уничтожения всего конкурирующего судоходства на своём театре действий. Возможность такая появилась, когда Германия неосмотрительно отступила в тупик Скагеррака. Это позволило сделать двойной удачный ход, решительно улучшивший мои позиции: сперва я поддержал северный русский флот в Скагеррак, уничтожив немецкий; а на следующий ход я напал на российский флот с разрешения России, чтобы та могла сформировать армию в Севастополе. Это меня полностью устраивало; однако, я не был уверен, что русскому это так уж понравится, и сделал любое отступление невозможным, после чего Россия, естественно, «расформировала» с благосклонностью.

## **ПАРАДОКСЫ КОНВОИРОВАНИЯ**

В заключение главы приведу одну из многих известных разновидностей так называемого «парадокса Тэндина». На самом деле, это всё скорее для развлечения, ибо такие позиции в игре никогда не складывались. Однако они являются важными в одном: они показывают, что правила «Дипломатии» находятся ещё не в законченном виде, и такой провал в них (реальный или вымышленный) может быть при случае использован.

Конкретно этот парадокс впервые появился в 47 выпуске американского дипжурнала «*Erewhon*», издаваемого Родом Уокером, и сформулирован Лэном Лакофкой. Приказы выглядят так:

Англия: « $\Phi$ (Умеренная Атлантика) П  $\Phi$ (Испания)(ю.п.)-Западное Средиземноморье,  $\Phi$ (Неаполь) П  $\Phi$ (Ионическое море)-Тирренское море»

Италия: « $\Phi$ (Тоскана) П  $\Phi$ (Тирренское море) К А(Рим)-Тунис»

Франция: « $\Phi$ (Западное Средиземноморье),  $\Phi$ (Лионский залив) К А(Северная Африка)-Тоскана,  $\Phi$ (Тунис) П  $\Phi$ (Западное Средиземноморье»

А парадокс вот в чём: «итальянское нападение на Тунис отрезает поддержку в Западное Средиземноморье, поэтому английское нападение туда удалось, поэтому флот в Западном Средиземноморье разбит, поэтому армия из Северной Африки не попадёт в Тоскану, поэтому поддержка флота в Тирренском море не отрезана, поэтому английское нападение на Тирренское море провалилась, **НО** если начать с другого конца, то «французское нападение на Тоскану отрезало поддержку флота в Тирренском море, который поэтому разбит, поэтому армия в Риме никогда не прибудет в Тунис, поэтому поддержка для флота в Западном Средиземноморье не отрезана, поэтому А(Северная Африка) прибудет в Тоскану, и т.д.» Оба прочтения совершенно правильны - беда в том, что они друг друга исключают! Во всех подобных случаях самый безопасный ответ - «все подразделения остаются на своих местах». В более строгой американской диппрессе есть ещё много подобных ситуаций; но для наших целей достаточно и одного.

Небольшой совет: если вам кажется, что вы разработали новую тактику, сперва поинтересуйтесь, как её расценит игровой мастер. Эта предосторожность избавила меня однажды от затруднений. Я командовал довольно энергичным вторжением в Германию; у меня был флот в Северном море, и армия в Лондоне, которую я хотел высадить в Бельгии. Я договорился с Францией, что он перевезёт мою армию в Бельгию, а я использую свой флот в Северном море для поддержки его «А(Бельгия)-Голландия» - рутинный вид манёвров, в которых Франция ничем не рискует, так как если не заберёт Голландию, ей останется Бельгия. Однако, решив перенести свою привязанность на Германию, я приказал «А(Лондон)-Бельгия», как и договаривались,

и «Ф(Северное море) П А(Лондон)-Бельгия»; таким образом, французский флот поучаствовал бы в уничтожении собственной армии! Я не помнил, чтобы раньше где-либо видел подобное, и решил спросить у игрового мастера, который сказал, что он бы не позволил такой ход по правилу запрещения саморазбития. Я был удивлён - правила говорят, что я не должен **поддерживать** атаку на собственное подразделение, но там не идёт речь о конвое. Я отбросил план без особого сожаления - всё равно его принципиальная привлекательность была в развлекательном аспекте - но до сих пор содрогаюсь при мысли, что за позиция сложилась бы, если бы я так сходил, а ход был бы запрещён. Оправдываться было бы тяжело...

# АНГЛИЯ

Любой новичок, получив краткий вводный курс правил и мельком взглянув на поле, несомненно сочтёт Англию сильной страной. Оборонительная позиция выглядит практически несокрушимой – в начале игры ни одно подразделение за исключением французского флота в Бресте не стоит ближе чем в двух ходах к английским собственным центрам, а Англия за те же ходы может добраться не менее чем до четырех нейтральных. В обоих случаях Англия выигрывает в сравнении с любой державой на поле.

В живой игре Англия и впрямь весьма хороша. А в почтовой игре, где возможна более аккуратная игра и следовательно видна более верная картина реального потенциала страны, Англия выглядит относительно слабо. Из первых 319 почтовых игр, законченных в Британии, Англия выиграла всего 39, столько же сколько Австрия, и куда меньше России и Германии; а в «шкале Калхамера» (одно очко за победу, очко поровну делится на выживших за ничью) Англия занимает посредственное четвертое место позади России, Германии и Франции. Ясно, что на деле не все столь блестяще, как кажется.

## РАСПОЛОЖЕНИЕ

Как «угловая» страна, Англия пользуется естественными оборонительными преимуществами, усиленными к тому же островным положением; вторжение в Англию всегда зависит от удачи; в самом деле, так и показывает история. Чтобы наверняка высадить армию, агрессор в нормальных условиях должен будет располагать двумя флотами у английской провинции – один для конвоирования, один для поддержки. Добиться этого очень трудно, особенно учитывая, что английский контроль над решающим районом Северного моря гарантирован с самого начала.

Однако обороной игры не выиграешь. И те преимущества, которые оберегают Англию от нападения на ранних стадиях, в последующем затрудняют экспансию. Время от времени можно видеть Англию, сливающую игру в одной и той же манере: многообещающий старт, основанный на оборонительном союзе с Францией и

нападением на Скандинавию, увязает под Петербургом и Англия остается с полностью оголенным западным флангом. В этот момент Франция оживляется, и хваленая английская оборона рушится со входом французских флотов в Северную Атлантику и Ирландское море, а затем и Ла-Манш. Эта катастрофа известна как «незапертый черных ход» и стала причиной подавляющего большинства проигрышей. Дело в том, что союз с Францией, сыгранный как задумано, просто не может привести Англию к победе (а вот Францию может вполне).

## ЦЕЛИ

Для победы держава должна занимать 18 центров снабжения. Существенно то, что надо бы иметь к началу игры кое-какие идеи, что именно за центры войдут в это число.

По самому оптимистическому подсчету, Англии тяжело выстроить империю из восемнадцати центров, которая не будет включать некоторый контроль над Средиземноморьем. Три своих собственных центра, три скандинавских и два голландско-бельгийских в сумме дают восемь. Нападения на прочие державы дадут Петербург, три немецких центра и два французских - всего четырнадцать. С этого момента положение осложняется: непохоже, чтобы Англия была в силах проникнуть глубже в Россию, так как Москву и Варшаву легко удержать с юга, и единственной реальной перспективой будущих приобретений станет юг: Испания, Португалия Марсель и Тунис доведут счёт до восемнадцати. Проблема в том, что к моменту окончания разборок на севере западная оконечность Средиземного моря скорее всего будет запечатана; частым зрелищем является Англия, застопорившаяся на тринадцати или четырнадцати центрах не в силах продвинуться дальше, и вынужденная любоваться на то, как другая лучше сыгравшая страна занимает первое место. В Средиземноморье не пробиться силой, если уж там выстроена сносная оборона; поэтому Англия должна предъявить претензии на юге до того как Франция или Италия смогут захлопнуть дверь. Это уже объясняет, почему англо-французский союз - это не путь к победе Англии.

## ДЕБЮТЫ

Выбор дебютов у Англии весьма ограничен. Отбрасывая полностью бессмысленные, остаётся один с тремя вариантами для двух флотов: «Норвежское и Северное моря», «Северное море и Ла-Манш» или «Норвежское море и Ла-Манш». Армия может благоразумно переместиться только в «Эдинбург или Йорк» в первом случае, «Эдинбург, Йорк или Уэльс» во втором, и «Эдинбург или Уэльс» в третьем: всего лишь семь различных дебютов. Вообще, последнее обозрение перечисляет двенадцать английских дебютных вариантов, но семь перечисленных имели место более чем в 95% случаев всех записанных начал Англии - остальные это главным образом ошибки и немного преднамеренного идиотства. (Вся статистика по дебютам с благодарностью взята из третьего номера «New Statsman» Мика Баллока (январь 1978г.)

«Северный дебют», « $\Phi$ (Эдинбург)-Норвежское море,  $\Phi$ (Лондон)Северное море» - это наиболее популярный образчик, имевший место примерно в двух третях всех игр. Йоркширская вариация недавно сменила эдинбургскую на пике популярности, и давно пора - та разница, что есть между двумя путями движения армии, кажется, заставляет меня предпочесть Йоркширскую линию. Безусловно верно то, что « $\Phi$ (Эдинбург)-Норвежское море,  $\Phi$ (Лондон)-Северное море, А(Ливерпуль)-Йорк» - единственный дебют, гарантирующий Англии набор в 1901 году: даже в худшем случае, если Франция сходила в Ла-Манш, а Россия «А(Москва)-Санкт-Петербург», Англия всё равно получает набор с помощью «А(Йорк)-Лондон,  $\Phi$ (Норвежское море) П  $\Phi$ (Северное море)-Норвегия (а не наоборот, так как удар Германии по Северному морю отрезет поддержку для взятия Норвегии)».

Так какие преимущества имеет эдинбургский вариант? Очевидный плюс - армию можно переправить любым флотом, и вывод ясен: Англия планирует использовать флот для конвоя армии в Норвегию, в то время как флот в Северном море занят другими делами, например участием в споре за Бельгию. Ирония судьбы - эдинбургская вариация обычно представляется Германии как более прогерманская, чем йоркширская; на самом деле, как минимум ощутимо менее! Но главная разница

между двумя линиями остаётся в оборонительной ценности приказа «А(Ливерпуль)-Йорк», и это убеждает меня отдать первенство ему.

Популярность северного дебюта как целого объяснить сложнее. Англия начинает поход не в том направлении, кратчайшим путём направляясь в «мешок» Санкт-Петербурга. Франция может выбрать вариант взятия Ла-Манша, а Германия навряд ли с энтузиазмом воспримет перспективу быть окружённой Англией. Дебют достаточно хорош оборонительно, по крайней мере в ближайшей перспективе; но у Англии остаются нерешёнными две главные проблемы: что делать с Францией, и с чего начать поиск восемнадцати центров.

Многообещающим должно стать «Ф(Лондон)-Ла-Манш»... если только выгорит. Но я убеждён, что лучше пустить Францию в пролив, чем рисковать там патом. К счастью, первый ход в Ла-Манш не слишком хорош для Франции, и если он говорит, что не пойдёт туда, велика вероятность того, что именно это он и мог иметь в виду. Я не хожу в пролив за Англию, если только не уверен, что Франция меня пустит - или с его разрешения, или случайно.

Если вы убеждены, что игрок за Францию - не идиот, не составит труда уговорить его пустить вас в пролив. Вашим аргументом, разумеется, будет то, что Франция и Германия получают по два лёгких набора в 1901 году, в то время как вы получите только Норвегию; следовательно, у вас больше прав на Бельгию, чем у других. Заявите об этом, сохраняя торжественное лицо и заставляя самого себя в это верить, и посмотрите, что будет дальше.

Франция, если обладает опытом, отметит, что Англии не требуется двух наборов в 1901... если только у него нет анти-французских устремлений, разумеется, а в этом случае... Вы отрицаете эту точку зрения (а что ещё вам делать?), но отмечаете, что русский собирается сходить «А(Москва)-Санкт-Петербург» - что вполне может быть правдой, в отличие от цели - и если вы не уверены во взятии Бельгии, вам придётся позволить забрать её Германии без сопротивления, так как вам понадобятся оба флота для занятия Норвегии. С другой стороны, если Франция позволит взять вам

Бельгию, Россия заберёт Норвегию, и ситуация для Германии станет достаточно угрожающей.

Если этого мало, вы можете доработать своё предложение: если вы начали с «*Ф(Лондон)-Ла-Манш, Ф(Эдинбург)-Северное море, А(Ливерпуль)-Йорк*», а француз сходил из Парижа в Бургундию или Пикардию, то он мог бы поддержать ваш «*Ф(Ла-Манш)-Бельгия*», а флот в Северном море в это время может быть использован вами для того чтобы не дать Германии то, что та ещё не захватила из Голландии и Дании. Это хорошее предложение, от которого Франция вряд ли откажется: это затормозит первоначальный рост Германии и обеспечит пустые воды Ла-Манша осенью 1901 года, если только Англии нужен набор. У Франции остаётся простор для манёвра: он может передумать по поводу Бельгии если, к примеру, Россия не пошла в Санкт-Петербург или Англия безрассудно сходила «*А(Ливерпуль)-Уэльс*»; но если всё идёт по плану, то Франция может себе позволить сотрудничество. Бельгия, как-никак, переходит из рук в руки с завидной регулярностью в первые годы игры, и с Францией не случится ничего плохого, если она подождёт своей очереди до 1902 года.

Если вы считаете француза глупцом, или он вас таким считает, безопаснее предложить ему демилитаризовать пролив, а потом исподтишка его занять. Вы можете заключить из отношения француза, похоже ли на то, что он собирается придерживаться соглашения, или не похоже. Если он убедительно рассуждает о «союзе на всю игру», о «ничьей на двоих» и прочем подобном, можно и рискнуть - в 75% случаев вы окажетесь правы, что не так и плохо. В этом случае, разумеется, вы переместите армию в Уэльс. Это начало лучше, если при этом Россия не сходила «*А(Москва)-Санкт-Петербург*». Так вы сможете без проблем забрать Норвегию, и можете позволить себе роскошь десанта, например, в Пикардию. Это точно возможно, ибо если Франция столь глупа, что допустила вас в пролив, то она практически точно будет защищать Брест; Пикардия им упускается из виду почти всё время.

О выборе дебюта для Англии нет нужды много говорить. Оставшийся вариант, который время от времени называют «Расколом», «*Ф(Лондон)-Ла-Манш, Ф(Эдинбург)-Норвежское море, А(Ливерпуль)-Эдинбург/Уэльс*» (невероятно, но записано три случая,

когда армия сходилась в Йоркшир)». Это подхалимски прогерманский дебют. Я однажды уговорил Англию сыграть его как части детально разработанного долгосрочного соглашения: Англия не занимает Северное море, а Германия взамен совсем не строит флотов. В то короткое время, которое соглашение длилось, план работал довольно неплохо, так как отсутствие германских флотов - преимущество, стоящее принесения в жертву самой ценной провинции на поле. Ещё раз повторяю, однако, вы должны быть уверены во взятии пролива, и в том, что Россия не пойдёт на север. При соблюдении этих условий армию лучше переместить в Эдинбург, что и вправду является самым популярным выбором в тех немногих случаях, когда прибегают к этому дебюту. Обеспечив себе безусловный успех хода «*Ф(Норвежское море) К А(Эдинбург)-Норвегия*» осенью, вы откроете для себя несколько конструктивных и интересных возможностей флота в проливе, в особенности смертельно опасную «*Ф(Ла-Манш)-Умеренная Атлантика*»!

### **ДРУЗЬЯ И ВРАГИ**

Англия может с выгодами для себя пообщаться перед началом игры с любой страной, возможно за исключением Австрии, у которой на этом этапе свои проблемы, и которая навряд ли благосклонно отнесётся к предложениям напасть на Россию или Германию. Наилучшая ставка, как ни странно, на Россию. Учтиво спросите его, собирается ли он идти на север, и если собирается, то вы отдадите ему Норвегию. Это несомненно донкихотский жест - сдать без борьбы единственный стопроцентный набор той стране, которая в нём гораздо меньше нуждается - не столь жалок, каким кажется. Если вы планируете ранний штурм Франции, что вам почти всегда следует делать, то русская армия в Норвегии - лучшая гарантия от нападения с этой стороны. Русский самостоятельно не сможет атаковать вас без набора флота на северном побережье Санкт-Петербурга, который станет сигналом грядущей атаки за три сезона до того, как она достигнет цели. Германия не сможет забрать Швецию, и поэтому скорее согласится на сотрудничество против Франции, не имея других реалистичных вариантов кроме как напасть на вас (что, предположительно, возможно, но сложно).

Менее заметным преимуществом станет то, что предложив такое начало России вы, скорее всего, выясните правду относительно планов русской северной армии. Только маньяк сходил бы в Петербург, отвергнув сперва предложение о бесплатном подарке Норвегии. Если вы знаете, что Россия не собирается на север - к примеру, он столкнулся с сильной Турцией или Австрией, и не может выделить подразделения - тогда ваше нападение на Францию несёт даже ещё более привлекательные перспективы.

А если Россия приняла ваше предложение, то следующий контакт следует навести с Турцией! Вы достаточно довольны тем, что Россия ходит на север, а Турция несомненно атакует его на юге - и Турцию без сомнения надо вдохновить на этом пути, дружественным сообщением о том, что русская армия пошла не туда (Турция, может быть, и так собиралась напасть, и тогда вы проповедуете перед обращённым). Одна из общеизвестных проблем живой «Дипломатии» именно тут и проявляется: если Россия замечает, что вы и турок поглощены общением на этом этапе, ему не составит проблемы понять, о чём вы совещаетесь.

Германия - наиболее сложное для вас решение, и всё зависит от класса игрока. Если он слаб, не обладает воображением и склонен к длительным союзам, вы в выигрышном положении, и вероятно не будет вреда от дружелюбия к нему. При естественном развитии событий он склонен доверять скорее вам, а не Франции, так как более уязвим к сухопутным, а не морским атакам; кроме того, вы сможете помочь ему против России, в то время как Франция сможет только пройти через его земли в пути на восток. Англо-германский союз - очень мощен, и всецело служит английским интересам: и впрямь, Германия редко выигрывает в играх, основанных на подобных отношениях. Основное условие: Англия строит флоты, а Германия армии; Англия двигается по краям поля, а Германия бьёт по центру. Комбинация опустошительная, но более важен факт того, что у Германии не будет позиции для предательства Англии - ему придётся создать флот или два, и с трудом переместить их на нужную позицию, без всякой возможности маскировки.

Моя единственная победа в почтовой игре за Англию основана как раз на таком союзе. Немец, мой старый друг, был одним из тех редких игроков, имеющих все жизненно важные черты характера кроме одной - инстинкта убийцы. Он ни разу не показал плохой игры и ни разу не выиграл в ней; сомневаюсь, выигрывал ли он вообще. Такой человек - превосходная Германия с английской точки зрения, как та игра (1973-DI) и показала. Я быстро продвигался против северной России и Франции, а Германия преданно обрушилась на центральную Россию и Австрию. Я сыграл вовсе не лучшим образом, но всё же умудрился выиграть довольно легко, решающее предательство Германии было почти смущающе лёгким. Он взял на себя всю тяжесть сражений, пока я путешествовал вдоль краёв, подбирая куски. Ни разу с осени 1901 года не было даже отдалённой возможности поворота Германии против меня - он бы просто не смог, даже если бы захотел. Вероятно, он даже и не хотел.

Италия не слишком важна для Англии на раннем этапе, хотя англо-итальянские отношения могут быть критичными в миттельшпиле. Поэтому вряд ли стоит стараться добиться присоединения Италии к нападению на Францию; немногие согласятся на это предложение, а все остальные немедленно сообщат о нём Франции. Даже если вы и найдёте уступчивую Италию, сомнительно, будет ли его помощь стоить своей цены - потери Средиземноморья? Ибо что случится с исчезновением Франции? Италия сразу уберёт свои флоты на дальний конец поля и начнёт сражаться там с Турком? Чёрта с два. Он оставит флоты в Португалии и в западном Средиземноморье («чисто символические оборонительные силы, дружиче!») - попробуйте-ка через них пробраться.

Идеальное положение Италии (с английской точки зрения) - затяжная и безуспешная война с Австрией; это привяжет его подразделения (вероятно, всего не более четырёх) не к той стороне его родины, и если вам удалось осуществить блицкриг во Франции, вы сможете беспрепятственно забрать окраину Средиземноморья. Если уж очень повезёт, то вы даже сможете выдать своё присутствие там Италии за «движение на помощь», и последним звуком, изданным Италией, будут рыдания от его благодарности.

Перейдём к врагам.

Франция - единственная серьёзная угроза превосходству Англии в западных морях. Флот в Бресте больше угрожает Англии, чем все остальные враждебные подразделения, вместе взятые. Француз может отправить его далеко на южное побережье Испании в 1901, оставив его ненавязчиво указывать на восток из окрестностей Барселоны. Не дайте себя обмануть. Французское нападение на Англию можно выстроить со смертельной быстротой. Неважно, что он сместил свой флот в южную Испанию - если вы не видите какой-либо определённой цели, которую он вложил в это движение, можно смело ставить на то, что этот флот вскоре вернётся. Если Италия повернулась к Франции спиной, не воображайте, что Франция поглотит лёгкую добычу: сперва он нейтрализует большую угрозу - вас.

За все годы я не видел ни одного реалистичного плана для англо-французского сотрудничества. Каждая идея подрывается простыми фактами: Англия должна занять Средиземное море для победы, для этого надо пройти через умеренную Атлантику, но ничто из этого Францию вовсе не вдохновляет.

Наконец, оказавшись в игре, где Франция была бы исключительно желательным союзником, и неизвестно в каком качестве хотелось бы видеть Германию, я кое-что придумал - англо-французский союз выстроенный по лекалам англо-германского, когда Англия набирает флоты, а Франция - армии. Существенное препятствие состояло в том, что Англии следует занять Брест с самого начала, чтобы помешать Франции с набором даже одного флота для внезапного нападения. Взамен, конечно, Франция получала куда более существенную долю захваченных немецких трофеев. К моему удовольствию и удивлению, Франция приняла предложение - возможно, мои взывания к его воображению, пионерскому духу и прочему, оказались успешными; возможно, ему просто было некогда спорить. Следует отметить, что если Франция ожидает английского хода в пролив весной 1901, то часто лучше не мешать; и, уж коли это случилось, то Брест всё равно под ударом, так почему бы добровольно его не сдать и не поддержать дружественные отношения? Франция может допустить это... на время. Пару сезонов всё шло прекрасно, до тех пор пока я, вероятно, не

перестарался со своими очень мощными силами, вовлекая их в серию двойных подстав. Из-за них военная экспансия Франции ни разу не прошла так, как планировалось, в то время как английское превосходство на море упрочнялось, пожалуй, лучше чем предполагалось. Что бы ни стало причиной, Франция отказалась от договора, забрав Брест силой. Но я многого достиг: моя оборонительная позиция была прочна как скала, в то время как французам можно было легко помешать набирать в Бресте в нужный момент. И я видел достаточно, чтобы убедиться в том, что план может быть успешно воплощён в жизнь, если найдётся Франция, которая захотела бы его принять. План, конечно, не предполагает ни одного реалистичного шанса Франции на победу; но если француз из тех, кто смирится со вторым местом, то как раз может купиться. Я в шутку описал этот гамбит в «Dolchstoß» как «Hey Bresto» (по аналогии с более известным «Лепанто Ки» («Key Lepanto»), который достаточно похож), и похоже, что это название приклеилось намертво.

В заключение: перспективы Англии могут показаться достаточно хорошими, если удостовериться, что англичанин не упускает из вида цель игры. Почти каждый союз будет полезнее для Англии, чем для её партнёра, за исключением равноправного партнёрства с Францией. В серьёзной игре, заведомо более слабая Англия может хорошо сыграть «Северный гамбит» и союз с Германией - в общем, этого довольно для третьего места, и по крайней мере достаточно часто приводит к ничьей на четвертых.

Прежде всего, когда играете за Англию, присматривайте за флотами противников. Пусть вашей главной целью в переговорах станет достижение (силой или хитростью) того, чтобы к западу от Гибралтара ни один иностранный флот не остался на плаву. Только при этом условии вы сможете позволить себе роскошь набрать несколько армий в середине игры; а без нескольких армий вряд ли можно надеяться на победу.

Англия - сильная страна (во всяком случае в «Дипломатии»)... если вы верно ей играете.

## ГЕРМАНИЯ

По каким-то причинам Германия в первые месяцы моего увлечения «Дипломатией» мне не выпадала; и вышло, что за Германию я сыграл в последнюю очередь. К этому моменту я ожидал грядущего с некоторой тревогой, т.к. получил письмо от друга, которого только что уничтожили в почтовой игре за Германию в 1903 году, и который совершенно не видел никаких спасительных возможностей для державы. Как же он ошибался! По крайней мере в почтовой игре я предпочту Германию прочим державам. В записи полных побед в британских почтовых играх Германия занимает второе место вслед за Россией; а в играх мастерского уровня я бы предположил, что Германия побеждает даже чаще чем Россия, успехи которой кажутся мне частично связанными с факторами, не имеющими отношения к реальной игровой силе. Хороший игрок за Германию может доминировать на поле, сидя в центре, сжавшись, по-своему закручивая события вокруг себя. Это мой взгляд, широко распространённый среди опытных игроков, с которыми я знаком, что игра за Германию в высококлассной игре по почте дарует наиболее приятный опыт, который только может предложить «Дипломатия».

В куче-мале живой игры с Германией управляться сложнее – как и в случае любой центральной державы недостатки кажутся выделяющимися в таком виде игры. Поэтому размышления, приведенные ниже, больше связаны с почтовой игрой; но нет причины, по которой бы описанные приёмы (при наличии опыта) нельзя было бы применить и в живой игре.

### РАСПОЛОЖЕНИЕ

На первый взгляд положение Германии на поле выглядит не слишком обнадеживающе. Чёрный центр поля кажется карликовым по сравнению с обширной пурпурной массой на востоке, в то время как Австрия врзается с юга в самое сердце страны, а Франция и Англия ждут на западе. Ясно, что четырёхсторонняя атака на Германию была бы быстрой и сокрушительной, как трёхсторонний штурм, иногда разрушающий Австрию. Но в случае с Германией этого никогда не происходит.

Австрияк должен быть ненормальным, а русский - полностью отчаявшимся, чтобы начать раннее нападение на Германию; напасть может Англия, но она не сможет добиться настоящей стремительности. Франция - наиболее вероятный источник реальной угрозы, но стратегические соображения скорее сперва повернут Францию против Англии.

Что касается нейтралов, то Германия тут успешнее чем любая другая страна на поле. Немецкие подразделения в 1901 могут достичь не менее четырёх нейтральных центров; а два могут быть взяты силой в течение года против любой обороны - сравниться с этим может только Франция. Дания и Голландия обычно всеми игроками признаются немецкими по праву - снова лишь Франция имеет столь чёткие притязания на два нейтральных центра.

Ещё Германия контролирует две очень важных морских провинции: Балтийское море - грандиозной мощи позиция для оборонительного флота, который может снабдить весь северный край Германии фактической невосприимчивостью к атакам; а Гельголандская бухта защищает Киль от знаков внимания Королевских ВМС (именно эта морская провинция всегда казалась мне подчёркивающей тот объём продуманности и прилежания, приложенный к разработке игры - вы попробуйте сыграть без неё, и посмотрим, долго ли вы сможете препятствовать победе Англии!). Короче говоря, положение Германии обладает потрясающим потенциалом как для наступления, так и для обороны; от игрока зависит то, как он ими воспользуется.

## ЦЕЛИ

Нет нужды подчёркивать: центральное положение Германии, по обе стороны от патовой линии, придаёт несравненную гибкость. Все провинции, исключая возможно Турцию и дальние Балканы, в области достижимого и могут стать частью победившей Германской империи. Вероятно, самая популярная стратегия - это сбор семнадцати центров к северу от линии Париж-Мюнхен-Варшава-Москва, плюс любой центр ниже линии, обычно Марсель или Вена. Но огромное преимущество Германии легко заметить и в другом: если Англия организовала прочную оборону и старается удержать Ливерпуль, или если Турция вовремя перегруппировала силы с юга для

удержания Москвы, то прочей дичи полным-полно, и слабое место где-нибудь непременно найдётся. Помимо явных выгод есть тут и стратегическое преимущество: Германия часто может победить без отбирания территории у союзника, и союзник будет знать об этом, а потому меньше вероятность, что он изменит, если упустит свои шансы на победу.

## ДЕБЮТЫ

Количество допустимых немецких дебютов - более тысячи! К счастью, только тридцать три были до сих пор применены на практике; и лишь четыре из них встречались с частотой более чем в одной игре из пятидесяти, и делят между собой более 80% всех применявшихся дебютов. Я коснусь этих четырёх в порядке убывания популярности, а затем вкратце расскажу о некоторых альтернативных идеях.

Дебют «Блицкриг (датский вариант)» - наиболее популярный из всех дебютов, сыгранных любой страной - случается в более чем 40% всех игр. Ходы таковы: *«Ф(Киль)-Дания, А(Берлин)-Киль, А(Мюнхен-Рур)»*. Достоинства дебюта достаточно очевидны: Дания безусловно занята, и создана стратегически важная угроза Швеции. Ещё занята против любого сопротивления Голландия, а если её можно без опаски оставить одному подразделению (как обычно и бывает), то второе вполне может побыть затычкой в бельгийской бочке. Таким образом этот дебют даёт гарантированное взятие двух нейтралов, и есть два шанса взять три центра: либо *«Ф(Дания)-Швеция, А(Киль)-Дания, А(Рур)-Голландия/Бельгия»*, либо *«Ф(Дания)-Швеция/стоит, А(Киль)-Голландия, А(Рур)-Бельгия»*.

Однако исключительно часто можно видеть мюнхенскую армию недостойно отступающей домой осенью, для обороны против французской армии в Бургундии (или реже против угрозы из Тироля или Силезии). Это достаточно безопасно, но уничтожает цель похода в Рур осенью. Кроме того, насколько мудра была эта цель? Большинство игроков согласится, что для Германии получить три набора в 1901 означает возбудить против себя враждебность, особенно со стороны Англии (которая сама могла бы небезосновательно рассчитывать на получение Бельгии!).

Прочие компоненты дебюта очевидно логичны. Цель движения в Данию, а не в Голландию - это угроза русским намерениям в Швеции. Германия не может позволить себе не разыграть этот ценный козырь. Хотя ей самой не найти раннего применения занятой Швеции, Германия может доставить России серьёзное неудобство, отбив его в Швеции в 1901г. Общее место в «Дипломатии» - угрозы бесполезны: «Если ты ударишь мне в спину, уничтожу!» просто побудит сделать удар в спину мощным и качественным. А вот «если ты меня чем-либо побеспокоишь, не пущу в Швецию» - это уже угроза, на которую нет ответа. Германия вполне может так сделать, и Россия об этом знает. Отсюда и редкость русского дебюта в Пруссии или Силезии (а ответом на русскую ответную угрозу «если не пустишь - вторгнусь на следующий год» служит стандартное «И чем же это?»). Для наиболее мощного использования этого немецкого оружия прочтите о дебюте «Аншлюс» ниже.

«Блицкриг (голландский вариант)» на удивление является вторым по популярности началом для Германии, с частотой примерно 20%. Ходы аналогично вышеописанным, но кильский флот двигается в Голландию. Разница куда серьёзнее чем кажется на первый взгляд. Во-первых, Германия больше не сможет ставить России условия - уже одно это громадный недостаток. Второе - нет больше уверенности во взятии двух нейтралов, хотя помешать этому, вероятно, может только необычное совпадение обстоятельств. Тактически ясно что флот гораздо менее удобно расположится в Голландии, а армия - в Дании. Я в самом деле не вижу, чем дебют привлекателен, за исключением уверенности в решении бельгийского вопроса - очень маленькое преимущество по сравнению с теми, что были отброшены. Дебют можно истолковать как яростно прорусский и слегка анти-английский; как таковой может стать уместным выбором если известно, что русский игрок слаб, или если вы уверены в нападении турка с самого начала на Россию... не ожидающую этого. Обычно выдвигается тот аргумент, что такой выбор ходов даёт Германии шанс натравить Англию и Францию друг на друга с самого начала, связав таким образом две главные угрозы; хорошо бы, конечно, но достичь этого можно и способами получше.

«Бургундское нападение», с перемещением армии в Бургундию, а флота в Голландию, это третий по популярности дебют, зафиксированный примерно в 12% игр. Опубликованная статистика показывает, что «датский вариант» этого дебюта является четвёртым по популярности; но тут небольшое сомнение в том, что в этом случае армия в Мюнхене обычно ожидает отбития в Бургундии, что делает эффект от этого дебюта равным эффекту «Аншлюса» (см. ниже). С другой стороны, если флот ходит в Голландию, больше похоже, что Германия ожидает или по крайней мере надеется на успех хода в Бургундию.

Этот дебют кажется мне куда как лучшим по сравнению с «Голландским блицкригом». В Бургундии южная немецкая армия может позволить себе всё - может сходить в Рур и дальше; угрожать Парижу и Марселю, при этом не отказываясь от своего влияния на Бельгию. В сочетании с английским ходом в Ла-Манш это составит опустошительное нападение на Францию: если последняя начала со стандартных бестолковых приказов *«Ф(Брест)-Умеренная Атлантика, А(Париж)-Пикардия, А(Марсель)-Испания»*, у неё уже огромные проблемы.

Если армия из Мюнхена отбита в Бургундии, это тоже хороший результат для дебюта, и Германия в куда лучшем положении, чем если сходила бы к примеру в Рур. То, что отбитие может представляться анти-английским манёвром, ничего не значит; знаком служит, сходила ли Франция в Ла-Манш, если да, то пат есть почти точно мистификация; если же Франция и впрямь враждебна Германии, она скорее прикажет *«Ф(Брест)-Умеренная Атлантика, А(Марсель) П А(Париж)-Бургундия»*.

В общем, «Бургундское нападение» работает достаточно хорошо, и разумеется это лучший из традиционных дебютов, в которых Германия выбирает себе в начале игры роль члена «западного треугольника», игнорируя Россию. Такой подход предполагает, что Россия полностью сосредоточится на собственном треугольнике с Турцией и Австрией, с единственным флотом на севере, обычно становящимся частью немецких сил. В наши дни Россия нечасто играет в такой манере, поэтому «Бургундское нападение» постепенно становится роскошью, оправданной только в случае когда Россия явно слаба или пассивна.

«Аншлюс» с моей точки зрения наилучший путь для Германии в сильной игре. Я даже найду столь далеко, что назову этот путь неизменным. Ключевой ход (или скорее ключевое стояние на месте) - оставление армии в Мюнхене до осени 1901, а часто и дольше. Этого можно добиться разными путями: армия может стоять, а может принять участие в оговорённом пате в любом из нескольких мест, наиболее часто - в Бургундии. Тот же эффект будет достигнут ходом «А(Берлин)-Мюнхен, А(Мюнхен)-Рур». Если считать все эти вариации по существу частями одного дебюта, то его общая частота вероятно будет между 5% и 10%.

Исторически «аншлюс» - это аннексия Австрии Германией 11 марта 1938г.; как таковое, название для проавстрийского дебюта может показаться странным! Однако германское предложение не обязательно (или даже обычно не) предполагает насилие, этот союз может быть добровольным с обеих сторон, и в данном контексте таким и будет. Суть идеи в том, что Германия и Австрия играют как одна страна в период их первоначальной уязвимости; и особенно в приходе Германии на помощь, если Австрия атакована Италией и/или Россией.

Думаю, что могу претендовать на открытие «Аншлюса», или по меньшей мере на приоритет в точной формулировке его идеи. Что первым навело на мысль, так это проверка наугад многочисленных бедствий, обрушивавшихся на Австрию в «Дипломатии»: ясно, что если Италия и Россия решили разнести Австрию, с турецкой помощью или без таковой, только Германия может что-либо сделать для предотвращения этого. Зафиксированные результаты Австрии ужасают - в первых 230 оконченных британских играх по почте Австрия 43 раза не смогла добиться даже скромного результата в выживании после 1904г.! Результаты Германии в этих играх выглядят так - одна победа, четыре равных первых, одно второе место, два равных вторых, семь третьих, одно равное третье, восемь четвёртых, одно равное четвёртое, шесть пятых, четыре равных пятых, семь шестых, и одно блистательное седьмое место, когда Германия умудрилась вылететь в 1902 году, годом позже Австрии. Таким образом, в 43 разгромных для Австрии играх Германия выиграла 2,3% игр и свела вничью 9,3%; в остальных 187 играх Германия победила в 14,4% случаев и

свела вничью 12,3% партий. Проще говоря, в играх, где Австрия потерпела крах, Германия имеет наихудшие результаты из всех держав; а в тех, где Австрия продержалась после 1904г. и позже, Германия имеет наилучшие. Да, я знаю об опасности выводов из столь малого количества примеров, но я не верю, что всё это совпадения.

Если вы согласитесь, что для Германии желательно взять Австрию под своё крыло (угрожая Италии возмездием, если та двинется на восток), то сколь эффективно этот замысел себя показывает в предотвращении краха? Это уже труднее проиллюстрировать, но лично я убеждён результатами. Я использовал этот замысел - или его угрозу, что почти столь же действенно - против Италии в каждой своей игре за Германию. Я не записывал итоги большинства своих живых игр, но я точно знаю, что Австрия в тех играх, где я был Германией, ни разу не вылетала ранее 1905 года. А игры, результаты которых я записывал, показали следующее:

1973-IS (почтовая). Италия приняла условия и напала на Францию. Австрия выиграла в 1905! (Очень слабая игра России внесла дисбаланс в игру).

1973-GB (почтовая). Италия вновь приняла условия. Итог - ничья на двоих между Италией и Германией, Австрия на третьем месте.

1975-IE(почтовая). И вновь Италия согласилась. К сожалению, Австрия перестала отсылать приказы. Итог - ничья России, Германии и Турции, Италия четвёртая.

1974-N (почтовая) Италия проигнорировала угрозу и напала на Австрию. Италия закончила игру на шестом месте, Австрия на пятом, Германия дожила до 1922 года (Германия должна была выиграть, но упустила победу!)

1974-DB (почтовая) Италия согласилась. Австрия выиграла в 1911, Германия на третьем месте, хотя игра должна была быть сведена вничью (тактическая ошибка, чёрт побери).

1975 чемпионат NGC, квалификационный раунд (живая). Италия отвергла условия. Германия выиграла в 1907г., Австрия вторая, а Италия шестая.

1975 чемпионат NGC, финал (живая). Италия отказалась. Германия и Австрия вплотную подошли к победе, Италия от победы была далека; итог - ничья на шестерых.

Насколько это вообще что-то доказывает, эти цифры говорят, что если Италия принимает немецкий ультиматум, она сыграет неплохо, а если отвергает, то плохо заканчивает. Что бы Италия ни сделала, у Германии и Австрии игра сложится. Честно говоря, главный недостаток в том, что у Австрии она сложится слишком хорошо.

Ну, думаю, я убедил вас. Себя я убедил точно.

Механика «Аншлюса» довольно проста: одна армия должна стоять в Мюнхене при любой тактике, а флот должен сходить в Данию. Италии говорится, что если она нападет на Австрию, то Германия пойдёт на неё; а России заявляется, что если он сходит в Галицию, то не получит Швецию. В случае с Италией обычно (а в случае с Россией всегда) можно быть уверенным, что она понимает силу этих аргументов, хотя всё равно может рискнуть.

Даже более мощным вариантом может стать тот, в котором Германия ходит в Тироль весной 1901г. У такого дебюта несколько преимуществ, хотя нервная Австрия может к нему отнестись неприязненно. На удивление, этот ход чаще всего пробовали вместе с «*Ф(Киль)-Голландия*», что выглядит абсолютно нелогично. Об «*А(Мюнхен)-Тироль*» можно сказать многое, особенно на сегодня, когда Италия достаточно часто использует Тироль как плацдарм для нападения на Германию; и можно счесть его немецким дебютом будущего.

Редко встречающиеся немецкие дебюты включают в себя жуткий дебют «Барбаросса» («*Ф(Киль)-Дания, А(Берлин)-Пруссия, А(Мюнхен)-Силезия*»). Это зрелищная форма самоубийства, которая довольно часто имеет успех при занятии Варшавы, но позволяет Англии без помех высадиться в Голландии в 1901г. Если ваша ненависть к России сильнее желания выиграть, то, конечно, пожалуйста. Ход в Силезию пробуете и в других контекстах, но когда играет как изолированный прорыв, кажется ещё более бессмысленным. Многие прочие дебюты игрались раз или два, и «разнообразие» - это всё, ради чего можно их выбрать.

## ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

Германия больше чем любая другая держава с самого начала должна контактировать с остальными игроками. Время от времени можно услышать, что немцу нечего сказать Турции - нонсенс: Турцию необходимо воодушевить на нападение на Россию (и наоборот); Турции можно даже пообещать помощь в его намерениях, однако ни при каких условиях такая помощь оказываться не должна. При победе Турции Австрия показывает плохой результат, так что неудивительно, что в выигранных Турцией играх нет записанных случаев Германии на втором месте. Всё что Германия хочет от Турции (и должна попытаться добиться этого) - это скромный успех за счёт России, а не Австрии.

Австрия - лучший друг Германии. Практически невозможно вообразить, что они нападут друг на друга - в крайне редких случаях я видел немецкое нападение этого сорта, сложившееся катастрофически для обеих стран; и я никогда не видел раннего нападения Австрии на Германию. На дебютном этапе обе страны должны непоколебимо стоять спина к спине, вплоть до реальной германской помощи Австрии в отражении итальянского нападения. А позже возможно будут желательны совместные операции против России. Правда и то, что Австрия и Германия (как никакие другие страны) разделены патовой линией точно по их границе; а потому каждая держава может рассчитывать на победу, не связанную с атакой партнёра, на любой стадии игры. Во всех своих играх за Германию и Австрию я ни разу не атаковал Германию из Австрии, и лишь раз атаковал Австрию из Германии (в исключительно нетипичных обстоятельствах и с катастрофическим итогом). Предложите австрийцу свою помощь, и предоставьте её безвозмездно; это лучший возможный вклад в успех вашей игры.

Англия тоже может стать союзником, но довольно опасным. Слабое место англо-германского союза в том, что он слишком уж хорошо срабатывает, и что на Англию он работает куда лучше. Если Англии единожды удалось закрепиться на побережье где-либо от Петербурга до Бреста, попрощайтесь с любой мечтой о победе. Наилучшей политикой будет согласие на союз против (предпочтительно)

России или (если Англия настаивает) Франции, но не против обоих. Попробуйте втравить англичанина в скандинавскую войну, которая там его свяжет до тех пор пока Франция не сможет как следует ударить ему в спину; а там, когда будет уже слишком поздно, поддержать его против Франции.

Помните, у Англии то, что вам нужно: Северное море, и мощное угловое положение. Если удалось твёрдо занять Северное море, он у вас в руках. Не будет преувеличением сказать, что контроль над этим морским регионом - важнейшая задача Германии, и едва не наполовину приводит к победе. Моя любимая игра, 1974-N, дала хороший пример подобного сорта; на рисунке 8 ниже приведено положение перед осенью 1902.



Англия очень долго была жертвой какого-то (тщательно спланированного) ужасного невезения, но кажется, удача ему наконец улыбнулась; он ухитрился занять Норвегию, а его союзник-немец целенаправленно выступил против занятой Россией Швеции, не дав также французам Бельгию. Получив обещание отдать Бельгию ему (при условии занятия её флотом), англичанин надеется получить два набора, чтобы

поправить отсутствие наборов в 1901. Германия также пообещала атаковать Швецию, так что вероятная русская атака на Норвегию останется без поддержки.

С приходом результатов, Англия с облегчением убеждается, что Германия сделала всё как и обещала, потом замечает, что Германия сделала даже чуть больше:

Англия: «*Ф(Северное море)-Бельгия, Ф(Норвегия, Йорк) Стоят*»

Германия: «*А(Голландия) П Ф(Северное море)-Бельгия, Ф(Дания)-Швеция, А(Киль)-Дания,.. Ф(Скагеррак)-Северное море*»

Россия: «*А(С-Петербург) П Ф(Швеция)-Норвегия*»

Франция: «*А(Бургундия)-Бельгия, А(Гасконь)-Брест, Ф(Умеренная Атлантика)-Ла-Манш, Ф(Испания, юг)-Умеренная Атлантика*»

Англичанин слегка озадачен присутствием немецкого флота в Северном море, но с другой стороны ходы Германии выглядят довольно дружелюбно, и поэтому англичанин решает их поддержать. Да и вообще, у него есть один набор. Но вот приходит весна 1903:

Англия: «*Ф(Бельгия) П Ф(Северное море), А(Йорк)-Уэльс, Ф(Баренцево море)-С-Петербург(север), Ф(Эдинбург)-Норвежское море*»

Германия: «*А(Голландия)-Бельгия, Ф(Северное море) К А(Дания)-Эдинбург, Ф(Киль)-Гельголанд, Ф(Швеция)-Скагеррак...»*

Франция: «*А(Бургундия) П А(Голландия)-Бельгия, Ф(Ла-Манш) К А(Брест)-Уэльс, Ф(Умеренная Атлантика)-Ирландское море.»*

Рис. 8

На эти ходы англичанин прислал жалобный запрос «Скажет мне кто-нибудь, что за чертовщину тут слили?» и получил немногословный ответ от ГМа, Конрада фон Метцке «Вас».

К осени 1903 Англия осталась при двух подразделениях (должна была при одном, но к этому времени Германия подставила Францию, не дав ей занять Ливерпуль!). У Германии Северное море, занятое насовсем, и в общем замечательная игра. И вправду, глядя сегодня на подобное положение, спустя три реальных года, я не могу поверить, что не смог её выиграть. Впрочем, ещё не всё потеряно.

После этого длинного отступления можно вернуться к изучению отношений Германии и Франции. Германия может придерживаться союза с Францией на тех же условиях, что и с Англией, т.е. слегка невыгодных. С одной стороны в союзе с Францией у Германии ожидается резкий территориальный рост, с другой стороны у

Франции лёгкий сухопутный доступ к немецкой территории, и она может ударить в спину раньше и сильнее Англии. Идеальным шаблоном является шаблон общеизвестный: поддержать Францию против Англии, а затем в момент успеха нападения ударить французу во фланг, предпочтительно с итальянской помощью на юге. Помнится, писал я в своё время, что идеальная для Германии расстановка - это англичанин в Петербурге, француз в Ливерпуле, итальянец в Марселе, и немец во всех оставшихся центрах. Сохраните эту прекрасную картину в памяти, заключите в рамку и повесьте над кроватью - это сработает.

Изначальный подход к Франции должен содержать предложения отложенной атаки на Англию. Убедите Францию тихо заняться сбором своих иберийских центров; это даст время разрулить (если надо) австро-итальянскую проблему, и втравить Англию в скандинавскую войну без надежды выпутаться. Если Франция бурно настаивает на ходе в Ла-Манш весной 1901, горячо его поддержите, и сообщите об этом англичанину. Ранний успех Франции вам не подходит. Кроме всего прочего, не жадничайте по поводу Бельгии - отбросьте свой интерес, и постарайтесь столкнуть Англию и Францию в драке за неё. Достанется-то она в итоге всё равно вам.

В завершение анализа можно сказать, что у Германии скромное будущее, если и Франция и Англия не будут серьёзно ослаблены, а по крайней мере один из них не будет уничтожен. Обладая тремя английскими центрами, тремя своими, пятью северными нейтральными, Брестом и Парижем, Германия будет обладать превосходной силовой основой для нападения на Россию или для продолжения натиска на юг французской территории: уничтожьте Англию, займите Северное море и Умеренную Атлантику - и игра будет за вами.

Россия может стать наибольшей долговременной угрозой для Германии. Только Россия выиграла игр больше Германии; и в играх этих Германия крайне редко (что естественно) показывала хорошие результаты. Русско-турецкий союз или русский контроль над Чёрным морем - это знаки угрозы. Любой из них означает, что Россию ожидает на юге лёгкая прогулка, и что русский будет искать новые районы для расширения - это означает немецкие земли. Вот почему столь важна Швеция. Если,

например, Россия начинает с *«Румыния, Украина, Петербург»*, а Турция - с *«А(Константинополь)-Болгария, Ф(Анкара)-Константинополь»*, то этого достаточно для отказа России в притязаниях на Швецию, по крайней мере на 1901, а скорее всего и насовсем. К счастью, тут у вас не будет недостатка в союзниках - русско-турецкого союза по праву страшатся все, и он довольно часто инициирует противостоящий союз пяти держав (тут побеждает Франция!). Англия будет рада помочь в подавлении России с севера, но даже тогда вас ждёт упорная борьба за право стать победителем. Правда, наводящий ужас «Джаггернаут» в наши дни встречается всё реже - турецкие игроки начали уставать от второго места.

Убедившись же в реальности схватки между Россией и Турцией, Германия может с радостью встретить Петербургский дебют. Русская армия обычно застревает в Петербурге после осени, мешая строительству второго флота на севере (если подобное строительство всё-таки случится, для Германии это очень плохая новость). А самое время беспокоиться тогда, когда Англия прямо и открыто атаковала Францию с самого начала; пусть с одной стороны это и выгодно, с другой это значит, что русский может получить Норвегию даром, или во всяком случае не встретит сильного сопротивления Англии в таком случае; если для русского в этом случае всё (объяснимо) удачно сложится на юге, он может рискнуть и отстроить флот на южном побережье Петербурга. И в этом ещё один повод отказать ему в притязаниях на Швецию: вам придётся справляться с русским в одиночку, поэтому стройте флот в Берлине и армию в Киле, а весной 1902 приказывайте *«Ф(Дания)-Скагеррак, А(Киль)-Дания, Ф(Берлин)-Балтийское море»*; и теперь вы сможете удерживать русского подальше от Швеции столько, сколько пожелаете.

Как на части условий «Аншлюса» вы должны настоять на том, чтобы Россия не ходила в Галицию. Скорее всего он примет подобное требование, что явно ограничивает его двумя вероятными дебютами: *«А(Москва)-Петербург, А(Варшава)-Украина, Ф(Севастополь)-Чёрное море»* или *«А(Москва)-Севастополь, А(Варшава)-Украина, Ф(Севастополь)-Чёрное море»*. Второе, ясное дело, предпочтительнее, и стартовые дипломатические усилия следует нацелить на направление России именно

по этому пути. Если удастся, вам нечего будет бояться его в ближайшие несколько лет.

И наконец Италия. Это тоже потенциально союзник огромной ценности. Если только Италия поймёт, что вы не потерпите никаких поползновений в сторону Австрии, он скорее всего будет сильно подавлен - у него и так немного дебютов. В настоящее время имеется устойчивая тенденция к учащению итальянских ударов по Германии через Тироль, поддержанных французским движением в Бургундию, поэтому Германии следует сразу предупредить, что он собирается сыграть на оговорённый пат в Бургундии (или даже пат с Австрией в Тироле). Для немецких интересов жизненно важно, чтобы у Италии осталось лишь два результативных выбора: напасть на Францию или на Турцию. Оба варианта превосходны для Германии.

Непреодолимой силы тройственный союз может сложиться в том случае, если Италия примет и позитивные аспекты «Аншлюса» наряду с негативными. Я собирал такой союз с большим успехом и в почтовой, и в живой игре: Германия и Италия против Франции, Германия и Австрия против России, Австрия и Италия против Турции. Что до Англии, то задачей Германии становится вовлечение англичанина в скандинавский регион, и провоцирование француза на удар ему в спину. Если всё это сработает, последствия могут быть по-настоящему опустошительными - три «слабых и уязвимых» центральных державы быстро вырастут и будут доминировать на поле. Наиболее вероятный путь раскола этого союза - это сговор Германии и Италии с ударом в спину Австрии; но хитроумная Германия будет в силах на время удержать двойственную позицию в этом конфликте, достаточно долго поддерживая неясность его исхода. Следить надо лишь за двумя вещами - итальянскими флотилиями к западу от Гибралтара и австрийскими армиями к северу от Севастополя. Любая из них - явная угроза, что кто-то слишком уж хорошо растёт, и необходимы срочные и энергичные меры.

Итало-германский союз против Франции, (не-)совмещённый с австрийским альянсом, должен быть как следует продуман. Для Германии нежелательно, чтобы

Италия напала на Францию до того, как та атакует Англию. Германии следует уговорить итальянца первым делом сходить в Ионическое море, а не более очевидно в Тирренское море, забрать Тунис с помощью армии и построить флот в Неаполе. Армия в Венеции может стоять или сделать выпад против Австрии. Теперь же, если Франция согласилась наброситься на Англию в 1902, Италию следует спустить с поводка, посоветовав «А(Венеция)-Тьемонт, Ф(Ионическое море)-Тунис, А(Тунис)-Северная Африка, Ф(Неаполь)-Тирренское море». И тогда к концу 1902 у Италии будет превосходная позиция против южной Франции. Выбор нужного момента, важный всегда, в этом нападении особенно важен: если Италия рванётся преждевременно, то (как показывает опыт) Франция просто отмахнётся от атаки; а если удар будет слишком хорош, то есть опасность, что Италия слишком уж размахнётся и получит трофеев больше чем Германия. Уничтожьте такую вероятность в зародыше!

Играть за Германию нелегко: требуется навык и тонкость. Но придёт тот день, когда вы насладитесь изумительным ощущением союзничества со всеми, верховодства в игре, знания почти всех ходов каждого сезона в деталях ещё до того, как они произойдут. Так играют за Германию, и ничто с этим не сравнится.

## РОССИЯ

Россия занимает более четверти поля, начинает игру с четырьмя подразделениями против трёх подразделений любой другой страны, теоретически может получить в 1901г. больше наборов чем кто бы то ни было ещё, и имеет драгоценное преимущество возможности строить флоты по обе стороны патовой линии. Россия также выиграла существенно больше игр, чем любая другая страна - совершенно точно в почтовых играх, да вероятно и в живых тоже: 50 чистых побед в первых 303 почтовых играх Британии, достаточно чётко оторвавшись от Германии (второе место и 34 победы). А последний американский свод, который я видел, указывал на 121 победу в 774 играх: чуть менее низкий процент, чем в британских, но тоже чётко оторвавшись от Германии (второе место и 83 победы).

Итак, это всё значит, что «Дипломатия» просто несбалансирована, у России нечестное преимущество?

Не думаю. Во-первых, почтовые результаты нереалистичны в одном аспекте: там выше процент пропущенных дедлайнов, «выпавших» игроков и т.п., и поэтому тут больше лёгких побед, чем в живых играх, т.к. ясно, что с четырьмя соседями у России больше шансов воспользоваться этим непредсказуемым преимуществом. Примечательно, что в играх высшего класса с мощными игроками Россия выступает несколько хуже Германии (хотя, само собой, это пример слишком мал, чтобы что-либо доказать).

И всё же, никто не отрицает, что Россия - очень мощная страна.

Доступ к морю с обеих сторон патовой линии - величайшее преимущество, которым не располагает ни одна держава за исключением Франции (в некоторых позициях); и возможность переносить давление с одного конца поля на другой, если дела идут не очень, также бесценна. Но даже при этом не всё так гладко, и замечено, что если Россия не побеждает, то очень часто игру заканчивает с очень плохим результатом. Россия и вправду занимала второе место много реже чем любая другая

страна и в общем подсчёте «первых двух мест» занимает только третье место после Франции и Турции.

## РАСПОЛОЖЕНИЕ

Дизайн карты таков, что Россия кажется занимающей доминирующее над игровым полем положение, с возможностью быть действующей силой везде за исключением юго-западного угла. На деле это впечатление обманчиво – в игровых понятиях Россия не намного больше прочих держав, а любое быстрое расширение на севере чрезвычайно сложно, если только Англия и Германия не слишком беспечны. Два удалённых друг от друга побережья, дающие столь большое преимущество в миттельшпиле и эндшпиле, в дебюте являются серьёзной уязвимостью; совместные действия всех русских сил невозможны, и часто отмечается, что играть за Россию – это всё равно что играть за две страны с большим уязвимым районом между ними. Россия выстоит или падёт в зависимости от того, как сложатся дела на юге в самом начале игры – если всё будет ладно, то потерю севера можно переносить невозмутимо, а вот если юг будет упущен, то север навряд ли предложит равноценную компенсацию.

С четырьмя соседями Россия выглядит уязвимой: но на деле раннюю угрозу представляет только Турция. От случая к случаю нападает Германия, и если это случилось, то это весьма путает карты (одно утешение – это крайне редко бывает). Австрия в дебюте почти всегда куда больше озабочена обороной, а Англия хотя и может стать неудобством, но обычно далеко не заходит. Стратегическая цель России – продержаться первые пару-тройку лет с оборонительной позицией на севере и агрессивной на юге, и если это удалось, ещё одна русская победа не за горами.

## ЦЕЛИ

Обычно Россия не в состоянии силой пробиться на севере, т.к. это требует больше флотов, чем русские обычно в состоянии там набрать. Предел экспансии в этом районе таким образом обычно оказывается на границе трёх скандинавских центров и Киля, Берлина и (возможно) Мюнхена); одиночный прорыв флота часто может прибавить ещё центр к этому ядру из пяти или шести центров, а с учётом своих

четырёх центров получается всего от девяти до одиннадцати. Легко можно увидеть, что три турецких, три австрийских и три балканских центра (Грецию часто удерживают против России с моря) в сумме с перечисленными выше дают восемнадцать - величайшая сила России в том, что ей совершенно не надо взламывать патовую линию, если потенциальная победная позиция уже достигнута.

Торой Россия становится практически «односторонней» державой, расширяясь чтобы включить в себя Италию на юге или (реже) Англию на севере; но в целом достижение целей, перечисленных выше, более обычный путь России к победе.

### ДЕБЮТЫ

С четырьмя подразделениями естественно Россия теоретически обладает самым широким выбором дебютных ходов. Обзорение «*New Statesman*» приводит не менее 46 (это не считая ошибок) в 541 игре! Ни один дебют не сыгран чаще чем в 22% случаев, а целых девять дебютов встречались не реже чем в 2%, так что у России и впрямь самая большая гибкость в первый сезон.

Можно даже не обсуждать варианты хода северного флота за исключением хода в Ботнический залив: ход в Финляндию (на удивление сыгранный целых двадцать раз) есть вероятно некая попытка задобрить Германию, но не достигает ничего, что не дал бы нормальный ход: да ещё и лишает контроля над Балтикой, что весьма плохо в стратегическом плане. Так что в обсуждении русских дебютов я буду упоминать только прочие три подразделения.

Популярнейший дебют, лидирующий с чётким отрывом, это «южная защита»: «*A(Варшава)-Галиция, A(Москва)-Украина, Ф(Севастополь)-Чёрное море*». Как у всех разновидностей, включающих «*A(Москва)-Украина*», у неё есть слабое место в пускании северных дел на самотёк: Англия даром берёт Норвегию, а Германия может (не побоявшись последствий) не пустить вас в Швецию. Хоть и даёт этот дебют хорошую позицию для наступления на юге, природа его прежде всего оборонительная: вы будете уверены в захвате Румынии осенью (т.к. никто не помешает собрать по соседству не меньше подразделений, чем у Австрии и Турции вместе взятых), но это довольно скромные устремления для России на 1901г. Кроме

всего, дебют (что есть хорошо) двусмыслен: ход в Галицию или в Чёрное море (или оба сразу) могут быть заблаговременно объявлены странам, которые могут считать их «наступательными». Само собой, можно объяснить ход в Чёрное море (даже удачный) как оборонительный; ход в Галицию выглядит более тревожащим. Для стран-наблюдателей лучшее, что можно сделать - это посмотреть на реакцию соседей: к примеру, если ход в Галицию удался, а Италия сходила в Тироль, то станет ясно, что Австрия атакована. В целом дебют можно классифицировать как нейтральный к Турции, слегка анти-австрийский и явно про-английский; достаточно безопасный, но на мой взгляд чересчур пассивный.

Вторым по популярности является (необъяснимо!) «австрийская атака»: те же ходы, что описаны выше, но флот из Севастополя идёт в Румынию. Предпочтение, выказываемое этому дебюту убеждает меня в том, что 16,9% играющих в «Дипломатию» ненормальны. Рискнуть, разыграв этот дебют, можно только в том случае если вы уверены, что Турция не сходит в Чёрное море - и лично я в этом не уверен, т.к. сам играю за Турцию под псевдонимом. Если Турция и Австрия разыграют свои самые распространённые дебюты, вас будут ждать жуткие проблемы. Почти наверняка единственным шансом на набор на юге будет успех в переигрывании Австрии (вероятность 50/50), которое в лучшем случае даст лишь изолированную армию в Вене или Будапеште, а ей не пережить и 1902 года. Если же Австрия сходила в Галицию (как она и ходит в четверти случаев), положение ваше будет даже хуже. Единственным слабым утешением будет то, что Германия точно над вами сжалится и даст вам забрать Швецию!

А если каким-то чудом Турция и впрямь думает так, как говорит, и не сходит в Чёрное море, то у вас мощная позиция для нападения на Австрию совместно с вашим неожиданным союзником. Но в игре высокого уровня вы столкнётесь с колоссальными трудностями, так как вам точно не видать Швеции, в то время как Италия поспешит на помощь Австрии.

Разыгрывать этот дебют всё равно что сыграть в русскую рулетку со всеми шестью патронами в барабане и с надеждой, что один окажется холостым. Не рекомендую.

Далее, с частотой примерно в одной игре из двенадцати, идёт «турецкая атака»: «А(Варшава)-Украина, А(Москва)-Севастополь, Ф(Севастополь)-Чёрное море». Тут опять приходится надеяться на то, что Турция не станет ходить в Чёрное море, но тут вы должны правильно воспользоваться этой удивительной информацией. Если дебют удался, дела ваши прекрасны (если только вы не получили австрийскую армию в Галиции). Румыния точно будет ваша, а сходяв армией из Севастополя, вы сможете набрать там флот, так что из жизненно важного Чёрного моря вас будет не выгнать. Если Австрия на вашей стороне, у вас очень сильное положение, возможно настолько сильное, что компенсирует очень вероятную неудачу в получении Швеции.

Однако, дебют имеет два существенных изъяна: он недвусмысленно анти-турецкий, что сделает дальнейшие взаимоотношения более напряжёнными; и он очень уязвим в случае если Турция на вас нападёт (как она обычно и поступает). Так что оставьте сей дебют про запас на тот случай, когда вы как минимум на 90% уверены в том, что турок - полный идиот, и когда вы также обоснованно уверены, что Австрия выступит на вашей стороне (довольно хороший путь к достижению этого - договориться с Италией о нападении на Австрию, а там бросить итальянца на произвол судьбы! Он всё равно слишком далеко для принятия ответных мер, а Австрия будет рада союзу на время, пока она занята вторжением).

Четвёртый дебют в репертуаре России (имел место примерно в каждой четырнадцатой игре) - «румынский дебют»: «А(Варшава)-Украина, А(Москва)-Севастополь, Ф(Севастополь)-Румыния». Такое название дал ему я, ибо если вам надо сходить в Румынию, то именно так это и надо сделать. Если турок сделал то, что (вероятно) и обещал, и сходил флотом на запад, то у вас есть неплохой шанс ударить ему в спину осенью («Ф(Румыния)-Чёрное море, А(Украина) П А(Севастополь)-Румыния» и построить флот в Севастополе), хотя играй я за турка, точно говорю вам, что столь простые трюки со мной не прошли бы. Вне зависимости от того,

собираетесь ли вы повернуть такой акт неблагодарности или нет, вам непременно следует сообщить Австрии, что собираетесь. Если этот дебют качественно подготовить, то он станет наиболее двусмысленным, а потому и самым гибким. Вы провозглашаете ваше несомненно обоснованное право на Румынию, и не тревожите никого больше чем надо. Возможностей осенью будет много: назову лучшую, если турок согласился на « $\Phi$ (Константинополь)-Эгейское море» (уверяю вас, такое бывает), вы просто выносите его из игры с помощью « $\Phi$ (Румыния)-Болгария(восток) П австрийская А(Сербия), А(Севастополь)-Румыния» и строите флот в Севастополе. Засим занавес опускается.

Если самой Турции удалось воспользоваться вашей наивностью и сходить в Чёрное море и Армению, то проблем у вас меньше обычного. Но это только при грамотной защите - удивительно, как много русских в подобном положении приказывают жалкое «А(Украина) П А(Севастополь) ВП  $\Phi$ (Румыния)» или такую же взаимную поддержку с «А(Украина) П  $\Phi$ (Румыния)». Это же просто попытка угадать действия Турции (с шансами пятьдесят на пятьдесят, что поддержано именно нужное подразделение). Куда лучше бы «А(Украина) П А(Севастополь)-Румыния,  $\Phi$ (Румыния)-Чёрное море»: в такой ситуации турок сможет выбить вас хотя бы из одного центра без австрийской помощи только с помощью «А(Армения) П  $\Phi$ (Чёрное море)-Севастополь», но в этом случае вы получаете Чёрное море, и вполне можете попробовать отбить Севастополь в следующем сезоне. Куда хуже « $\Phi$ (Чёрное море) К и А(Армения) П А(Болгария)-Севастополь», но тут Турция лишается Болгарии, так что такой набор ходов навряд ли покажется ему привлекательным. Как и во всех подобных тактических позициях, встречается элемент блефа и двойного блефа; но прежде всего тут наилучшая защита, так как она справляется с любыми самыми лучшими турецкими действиями. Если же вы можете рассчитывать на австрийскую помощь, защита не представляет трудности, и проблемы уже у Турции. Такая позиция во многом идеальна для российского дебюта, т.к. Германия будет не в силах рисковать отказом вам в Швеции (без вариантов, провал России с наборами в 1901г.

для Германии плох). В общем, я бы сказал, что это второй из лучших дебютов России, а если вы полностью можете рассчитывать на поддержку Австрии, то и наилучший.

Наиболее важный из оставшихся русских дебютов - «северный дебют», и его более динамичная производная «осьминог». «Северный дебют» - это один ход «А(Москва)-Петербург», который несомненно вносит ряд полностью новых тактических и стратегических идей. Во всех своих видах этот дебют разыгрывается более чем в двадцати процентах случаев, но о случае когда дебют совмещён с ходом «Ф(Севастополь)-Чёрное море», полностью меняющим характер дебюта, я расскажу отдельно, как о комбинации «осьминог».

В украинском варианте Россия ходит «А(Варшава)-Украина, Ф(Севастополь)-Румыния». Это самая немощная, но и самая популярная разновидность из большого числа включающих «А(Москва)-Петербург»; вызывающе про-турецкая, и оставляющая Россию практически беззащитной перед турецким нападением; если же турок окажется верным союзником, то Россия теряет верный шанс преподать ему полезный урок. Я не собираюсь тратить своё время на подобное - южные ходы просто смешны - и предпочту описать «А(Москва)-Петербург» в общих чертах.

Этим ходом Россия заявляет свои права на Норвегию, делит свои силы поровну между северным и южным направлениями и использует максимум гибкости своей позиции. Ход можно делать с реальным намерением занять Норвегию по уговору с Англией; или же как главным образом анти-английское действие, заставляющее того использовать оба флота для занятия Норвегии (что будет означать не более чем один набор, а также невозможность открытой анти-русской атаки вроде «Ф(Норвежское море)-Баренцево море» осенью 1901г). В обоих случаях ход полностью осмыслен и конструктивен; с другой стороны его явная уязвимость будет в том, что юг, критический район, остаётся достаточно слабо защищённым. Эта уязвимость подчёркивается жалким украинским вариантом, который во многом равносителен сдаче юга ещё до начала схватки.

Если уж Россия вообще двинула армию на север, что само собой желательно, то она должна предпринять кое-какие энергичные защитные меры на юге. Галицийский

вариант включает один такой ход - «*А(Варшава)-Галиция*» вместо «*-Украина*», что гораздо лучше. Россия прикрыта от устрашающей вероятности австрийского хода в Галицию и вероятно порадует Турцию, что будет по меньшей мере непротиворечиво и последовательно при «*Ф(Севастополь)-Румыния*». Если ход в Галицию удался, то есть шанс урвать центр у Австрии, как при австрийской атаке. Однако, дебют подвержен свойственным «*Ф(Севастополь)-Румыния*» недостаткам, и сложится катастрофически, если Турция атакует, а Австрия сходит в Галицию. И Румыния, и Севастополь в таком случае потеряны, а южный флот навеки утрачен, так что одно из самых ценных преимуществ России будет бездарно выброшено уже в 1901. Едва ли стоит играть Северный дебют даже при уверенности в турецкой дружбе; и уж если играть, то не жалкий украинский вариант, а галицийский. Учтите, я считаю, что если вы настолько доверяете турку, то один из вас точно спятил.

Наконец, обращаясь к малопопулярным вариантам, мы находим мой любимый дебют «осьминог». В своей наиболее известной форме, описанной мною во разных статьях, и сыгранной мною почти во всех играх за Россию, он содержит следующие ходы: «*А(Москва)-Петербург, А(Варшава)-Галиция, Ф(Севастополь)-Чёрное море*». Есть также более популярная украинская вариация («*А(Варшава)-Украина*»), которую я назвал бы «*Кальмаром*» (осьминогом с хромыми ногами).

«Осьминог» совмещает мощный ход «*А(Москва)-Петербург*» с наивозможно яростной обороной на юге. Если даже случится самое худшее и Австрия с Турцией вас совместно атакуют, все ваши центры останутся при вас, а северные державы скорее всего испугаются и позволят занять хотя бы один скандинавский центр, а то и два. Осенью вы вновь проигнорируете Румынию, приказав «*А(Варшава)-Украина, Ф(Севастополь)-Чёрное море*», построите армии в Варшаве и в Москве, и если повезёт, то получите более чем прочную оборону.

Но готовиться к худшему - путь пораженца. На деле преимущество «Осьминога» в том, что ни Турция, ни Австрия не станут слишком уж сильно нервничать из-за этих движений, так как в комбинации своей они не представляют из

себя атаки на кого бы то ни было. И тут открывается немало дипломатических возможностей.

В идеале вам бы уговорить и Турцию и Австрию, чтобы те не мешали этим ходам. Турция в частности могла бы возможно и пустить вас в Чёрное море, т.к. раз уж он знает, что вы туда собрались, идея атаковать вас выглядит уже не столь привлекательной (похожая ситуация складывается между Францией и Англией в Проливе - см. дебюты в английской главе). Глупый турок возразит так: если я тебя пушу в Чёрное море и прикажу «*А(Константинополь)-Болгария, Ф(Анкара)-Константинополь, А(Смирна) стоит*» то я не рискну приказать «*Ф(Константинополь)-Эгейское море*» по осени, т.к. есть 50/50 шанс потерять Анкару или Смирну. На это есть два ответа. Первый довольно неплох: «коль ты так боишься, прикажи «*А(Смирна)-Анкара*» весной, и сможешь сыграть пат самому себе в Константинополе по осени». Если Турция говорит «Здорово, и как я сам не додумался?», он попался вам с потрохами; остаётся только приказать по осени «*Ф(Чёрное море) П А(Болгария)-Константинополь*», в то время как Австрия сходит в Болгарию, а вы возьмёте Румынию. Это намного лучше уничтожения болгарской армии турка, что позволило бы ему набрать флот в Константинополе. Наиболее здравым ответом на жалобы турка будет, однако, «чего ради я буду рисковать, угадывая 50/50 в попытке занять один из твоих центров, если я могу просто забрать Румынию, никого не задевая?», и возразить на это нечем.

Если Турция всё же решится пустить вас, вы можете попытаться внушить ему мечту каждой России, с тем, чтобы он пустил ваш флот из Чёрного моря в Константинополь весной 1902. Должен признаться, что я ещё ни разу не нашёл на это согласия, однако я живу с надеждой - такой ход не менее обоснован чем «Лепанто Ки». Логика достаточно ясна - южный русский флот является самой большой преградой на пути русско-турецких отношений. До тех пор пока этот флот остаётся в Чёрном море, Турция не может быть спокойна за свой тыл. Тут два решения: по уговору уничтожить этот флот (предпочтительно для Турции), или по договору прорваться им в Средиземноморье, где он будет ходить под турецким флагом

(предпочтительно для России). Недостаток в том, что в большинстве позиций Россия способна провести опустошительную измену, отказавшись покинуть Константинополь осенью 1902-го! Мне близки и понятны турецкие игроки, встретившие подобное предложение презрительным фырканьем, но люди в этой игре соглашаются и на более странные вещи. И если Россия таки воплотит эту сделку в жизнь, русско-турецкое положение становится исключительно сильным.

По тем же признакам «А(Варшава)-Галиция» может быть представлена Австрии как защитный ход. Аргументы похожи: «на кой мне пытаться обхитрить тебя в борьбе за Вену или Будапешт, если я просто могу занять Румынию без лишних проблем?». Одно замечание - тут вы можете столкнуться с «Аншлюсом»: если Германия сочтёт, что вы напали на Австрию, она скорее всего лишит вас Швеции. Для разругивания этой проблемы есть много способов: вы можете попросить Австрию подтвердить ваши добрые намерения, вы можете поручиться за них сами (указывая как на доказательство на ход в Чёрное море), а если вы собираетесь взять Норвегию, то можете сообщить Германии, что оставляете Швецию ей на растерзание. Одно ясно - вся позиция в целом урожайна на дипломатические возможности и обладает бесконечным выбором двойных подстав, что на мой взгляд делает этот российский дебют совершенством.

Украинский вариант, «кальмар», имеет только один недостаток по сравнению с исходной формой «Осьминога», но зато очень важный - он делает вас очень уязвимым перед австрийским ходом в Галицию. Но всё равно это много лучший дебют по сравнению с большинством остальных, так как даёт защиту от основной угрозы - турецкой. Он явно про-австрийский, что лишь подчёркивает его изъян: если Австрия вас атакует, у вас будут большие проблемы, а если нет, то Англии и Германии ваш успех может показаться чрезмерным, и они перекроют вам доступ в Скандинавию.

Думаю, теперь ясно, что у меня чёткие взгляды на лучшую политику России в дебюте игры: обороняйтесь от Турции всеми силами, и постарайтесь выстроить

прочный плодотворный союз с Австрией, который не должен стать явным. Сделаете - и у вас будут все основания для по-настоящему замечательной игры.

Среди мириадом российских дебютов есть и ещё три, которые разыгрываются с частотой, достаточной для их упоминания, однако ни один из них не слишком-то хорош. Первым тут будет галицийский вариант «Румынского дебюта» *«А(Варшава)-Галиция, А(Москва)-Севастополь, Ф(Севастополь)-Румыния»*. На мой взгляд это нечто шизофреническое; мало того что тут нет защитных преимуществ исходного румынского дебюта, так ещё и складывается впечатление, что вы не знаете чего ожидать, и считаете, что лучше быть не готовым толком ни к чему.

Далее ряд дебютов, редко встречающихся, которые все вместе описываются как «Ливонская система». Она была популярна у истоков игры в Британии, особенно после выступлений Дона Тёрнбулла в пользу этой системы в статье по русской стратегии в №7 «Games&Puzzles» - одной из имевших большое влияние и приведших в игру немало новичков. Дон предпочитал (признаваясь, правда, в немалых опасениях) радикальный северный вариант ливонской системы: *«А(Москва)-Петербург, А(Варшава)-Ливония, Ф(Севастополь)-Румыния»*. Замысел состоит в конвое *«А(Ливония)-Швеция»* осенью, в то время как *«А(Петербург)-Финляндия»* и набирать флот на севере Петербурга, а затем атаковать Англию в паре с Германией, полностью используя высокую концентрацию сил на севере. Бррр! Всё, что я могу на это сказать - Дону не попадались те игроки за Турцию, с которыми я играл. Я бы взялся за это только если бы мне за это платили по чуть-чуть каждый день (после пяти вечера не беспокоить). Прочие ливонские идеи не столь драматичны, но все содержат кардинальный недостаток, связывают два подразделения неверной возможностью занять Швецию, и высадка армии при этом совсем не будет хорошей новостью для Германии, так с чего бы он это допустил?

В заключение пара слов о «Германской атаке», которая в разнообразных формах разыгрывается на удивление в целых шести процентах игр за Россию. Основной ход *«А(Варшава)-Силезия»*, единственным стопроцентным плодом которого станет лишение вас Швеции в 1901! Само собой, он доставит Германии

существенное неудобство, но, ради бога, зачем нужно подливать горячего в этот потенциально слаботлеющий район? Я не говорю, что это абсолютно неиграбельно, но я бы пошёл на это только в самых исключительных обстоятельствах. А факт того, что наиболее часто совместно ходят ещё и «А(Москва)-Украина» и «Ф(Севастополь)-Румыния», указывает на то, что данный дебют популярен среди тех, кто на деле просто не понимает игры.

Это было достаточно долгое описание, и я вынужден признать, что оно сильно сбивает с толку. Вывод был бы полезен, даже если он и слишком упрощает. Всегда ходите северным флотом в Ботнический залив. Всегда ходите южным флотом в Чёрное море, если только не уверены в дружелюбии турка (и даже тогда в большинстве случаев ходите в него!). Предпочитайте ходить московской армией на север, если только вы не уверены, что Англия точно не даст вам Норвегию; в этом случае лучше идите в Севастополь. И обычно ходите варшавской армией в Галицию, если только вы не выбрали румынский дебют - в данном случае ход на Украину определённо подойдёт больше.

### **ДРУЗЬЯ И ВРАГИ**

России требуются тесные взаимоотношения с большинством держав с самого начала игры, возможно за исключением Франции. Правильные отношения с Францией выстраиваются сложно - например, вы были бы счастливы нападению Франции на Англию, но если итогом будет замена сильной Англии на сильную Францию, не уверен, что от этого будет какая-то польза. Возможно, оптимальным вариантом стала бы яростная и полностью безуспешная атака Англии на Францию. Это дало бы вам шанс закрепиться в Норвегии и в северных морях, в то время как самым вероятным победителем в западном треугольнике станет Германия, с которой вам проще всего справиться. Так что если Англия согласилась на ваши предложения по Норвегии и собирается ударить по Франции, постарайтесь, чтобы Франция узнала об этом в достаточной для обороны мере. Пат в Ла-Манше весной 1901-го просто идеален для России.

Пожалуй за исключением австро-германского союза, нет на поле другого столь же естественного альянса как русско-итальянский. Италия - ваша огромная надежда, единственный, у которого есть все основания желать вам добра. Покупайте ему выпивку, выслушивайте его супружеские проблемы, сочувствуйте его несчастливой звезде, связавшей такого прекрасного игрока с такой безнадёжной страной. Потому что, уверен на все сто, более половины игроков, вытянувших Италию, распростились с любой мыслью о победе уже в тот миг, когда в их взмокшие и похолодевшие ладони упала маленькая и жалкая зелёная армия. И если они заинтересованы лишь в выживании, или возможно во втором месте, то играя за Россию вы станете их единственной надеждой на это.

Если уж русско-итальянский союз единожды сложился, то он будет грозным. Италия начинает с Тироля, а Россия с Галиции; если оба хода успешны, а Германия австрияка не поддержала, крах последнего уже весьма вероятен. И будет этот случай очередным ранним вылетом Австрии, а затем Россия и Италия ворвутся в Турцию. Турок может оказать (и окажет) энергичное и долгое сопротивление, но не может держаться до бесконечности, а тем временем Италия повернёт против Франции, а Россия - на север.

Прелесть союза в том, что Италия не сможет как следует ударить в спину России, т.к. не в состоянии доставить достаточно флотов, для того чтобы упереться в южные завоевания России. В своей первой почтовой игре за Россию я создал русско-итальянский союз, сработавший со смертоносной эффективностью: Австрию закопали уже в 1903, а турок, неправильно истолковавший мои дружественные письма как беспокойство о добром здравии Турции, отправился вслед за австрияком в 1906. К моему изрядному удивлению и кратковременной тревоге Италия изменила мне в 1908; удар застал меня полностью врасплох, так как потенциальной причины к такому поступку у Италии не было, и пару игровых лет я отбивался. Но долговременный результат сомнений не вызывал: будучи не в состоянии прикрывать с моря своё сухопутное наступление, он сверх меры растянул фронт, и я смог захлопнуть клещи за его наступающими армиями, рассечь их, и быстро уничтожить.

Итальянец еле вытянул третье место, а если бы он придерживался договора, то стопроцентно занял бы не ниже второго места, а с хорошей дипломатической игрой мог бы выцарапать и ничью; хотя мне кажется, вряд ли он даже мечтал о победе.

Италия занимала одно из первых двух мест примерно в двенадцати процентах игр - меньше любой другой страны. В большей части этих игр, оставшееся из первых двух мест занимала Россия. России следует предпринять все усилия, чтобы обеспечить себя службой этой верной и полезной марионетки.

Другим неплохим союзником для России является Австрия, хотя в этом случае причины, склонившие Австрию к принятию этого союза, будут другими. Максимально упрощая, Австрия не выживет, если Турция процветает. Если австрияк думает использовать вас в качестве антитурецкой дубины, вам повезло.

Самое тонкое решение, которое придётся принять России во время игры - это пределы, до которых Россия может довериться Австрии. Хороший игрок-австрияк постарается сравить Россию и Турцию между собой к своей выгоде; но когда наступает перелом, он скорее всего выступит на стороне России. Моя самая первая почтовая игра - 1972-ЕК - была как раз подобным случаем. Я успешно столкнул титанов лбами, и составив себе мнение (ошибка года, как оказалось впоследствии), что Россия - игрок более опасный, я решил что в переломный момент я заключу союз с турком. Моё соглашение с Турцией основывалось на поразительно наивном плане (не забываем, я был ещё новичком!), по которому турок никогда не вступал в Эгейское море. В последний возможный сезон моего двуличия он разорвал этот абсурдный пакт; шоры с моих глаз упали, и я предал его с максимально возможной злобой и кое-каким успехом. Затем русский и я за короткое время стали главенствовать на поле, но русский всегда оказывался чуть-чуть сильнее меня. Я бы мог добиться ничьей, но решил рискнуть и попытаться выиграть; я предал его и проиграл. Этот результат - русский на первом месте, австрияк на втором, остальные вылетели - много раз повторялся. Если Россия сможет вывести свой южный флот в открытое море, он завладеет инициативой, и может почти не бояться, что Австрия одержит верх. Как только с Турцией покончено, Австрия безо всяких отговорок должна убрать

все подразделения от южной России, и растущая демилитаризованная зона даст России свободу для победного рывка на севере, который Россия может провести быстрее и вернее, чем Австрия сможет пробиться на Запад через Италию.

Англия может показаться маловероятным союзником для России, но на краткое время их взаимодействие может быть эффективным. Я уже описывал шансы на то, что Англия позволит России господствовать в Скандинавии, тем создав Германии массу головной боли, и развязав Англии руки для нападения на Францию. Этот союз несомненно даёт России намного больше, как на деле оказывается со всеми долговременными союзами, в которые могут вовлечь Россию. Процесс набора достаточного количества флотов для нападения на Англию будет очень медленным и более чем очевидным, но достаточно часто Англия не в силах будет что-либо с этим поделать; и пусть даже изначально Англия будет развиваться быстрее, защита России в порядке. Недостаток, разумеется, в том, что Германия (которая вероятно выиграет от англо-французской войны), однозначно приложит отчаянные усилия, чтобы закрыть Скандинавию от России. Какой бы ни была долговременная картина, важно то, что Россия не будет втянута в войну с Англией на крайнем севере в первые несколько лет (что очень часто случается). В конечном счёте польза от неё будет только Германии, которая вне всяких сомнений надавит на все дипломатические рычаги, чтобы обстановка сложилась именно так. И часто ей будет сопутствовать успех, так как слабые игроки-англичане легко соблазняются этим очевидно приятным выбором. Легко представить себе успешный англо-русский союз, когда английский флот неумолимо движется на юг, а Россия прорывается по центру армией; на деле же такое взаимодействие почти не встречается в почтовой игре; хотя в живых играх, где игроки меньше задумываются о далёких перспективах, я видел подобный розыгрыш такого варианта с посредственным эффектом.

Германия - величайший соперник России. Это две сильнейшие державы, однако игры, в которых обе державы сыграли на высокие места, очень редки (только три случая «Россия первая, Германия вторая», худшее соотношение совместимости, за

исключением безнадёжной пары Австрия-Турция). Отношения между Россией и Германией обычно сразу складываются напряжённо и ухудшаются быстро.

Во-первых, вне всякого сомнения, возникнет спор по поводу Швеции, в котором Россия зачастую не может рассчитывать на победу. Начиная с 1902 года всё, что делает Германия скорее всего будет угрозой для России - ходы флотов в Балтику и Скагеррак в лучшем случае, ходы армий в Силезию и Пруссию в худшем. Беда в том, что ранняя втянутость России в южные дела несомненно даёт Германии преимущество в скорости развития. Сомневаться не приходится: Германия может предотвратить победу России в девяти случаях из десяти. Всё, что Россия может сделать - это постараться совершить «прорыв» в южном трёхстороннем конфликте (длительная стычка с неверным исходом выгодна для Австрии, плоха для России и не имеет значения для Турции) и набирать подразделения в Варшаве и Петербурге с максимальной частотой. Армия в Финляндии - огромный плюс, но это так же и непозволительная роскошь, и уж если Россия смогла её себе позволить, то дела идут прекрасно. Второй северный флот - ещё большая роскошь, и у какого бы побережья его спустить на воду? Наиболее многообещающее отношение к Германии - это открытая трусость: займите Норвегию и Швецию, если можете, и остановитесь до того момента, как разберётесь на юге, и сможете позволить себе второй активный фронт. Если у вас выпрашивают помощь против Англии, лучше всего оказать её нарочито, напоказ - и лучше всего неэффективно. Никогда, ни на миг не ослабляйте бдительность: вы обычно можете провести весьма опасное тотальное нападение на Германию, но опыт более похож на укрощение льва: только отведите взгляд, и вам глотку перегрызут.

Наконец-то мы обращаемся к отношениям с Турцией - последней державой, отношения с которой вполне откровенны. Они также обычно просты и приятны, и состоят из глубокой взаимной ненависти и постоянных яростных сражений, завершающихся только с уничтожением одного из вас.

Но это не всегда так. Русско-турецкий союз мы привыкли встречать довольно часто, и им вполне заслужены такие его имена как «Джаггернаут» или «Паровой

каток». Однажды пущенный в ход, он неудержим. Причина этого ясна: не имея турецкой угрозы, Россия моментально становится вдвое сильнее любой другой страны; у не имеющей надобности атаковать могучего северного соседа Турции остаётся только одно направление атаки, и она, с одним лишь насилием на уме, проломит все заслоны на своём яростном боевом пути на запад. Но оглушительная сила «Джаггернаута» несёт в себе и свою критическую слабость: вопль Австрии о помощи встретит участие от Марселя до Эдинбурга, и всё, что попросит Австрия, непременно будет сделано (ну или по крайней мере следовало бы). Если «Джаггернаут» энергично встретить на самых дальних подступах, его ещё можно остановить.

Так что если вы думаете, что можете доверять верности Турции (большое «если», надо сказать), ваши отношения надо скрывать как можно дольше. Манёвры флотом, описанные в дебюте «Осьминог» - одни из полезных двусмысленных вариантов возможного взаимодействия. Простой пат в Чёрном море уже сможет обмануть наиболее наивного зрителя. Есть другие возможности; но исходная проблема доверия между Россией и Турцией всегда стоит резче, чем между любыми другими двумя странами (за исключением Австрии и Италии), и тому есть веские причины.

Если дело дошло до вражды, как обычно и бывает, то преимущество явно за Россией. У него есть на выбор два неплохих потенциальных союзника, Австрия и Италия. Он может набирать флоты в Севастополе с выгодными долгосрочными перспективами, в то время как турецкие флотилии, набранные для плавания по Чёрному морю, оказываются в тупике, из которого в случае победы их надо с преогромными усилиями вытаскивать на юг. Подходом России будет «сперва стреляй, потом спрашивай пароль»; ожидая худшего, он никогда об этом не пожалеет.

# ТУРЦИЯ

Мне не нравится играть за Турцию в живой «Дипломатии». А с другой стороны, в игре по почте я вообще испытываю к ней абсолютное отвращение. Я ни разу не выигрывал за Турцию, да и не похоже (за одним кратким исключением), что это вообще когда-либо у меня получится. Игру за Турцию я считаю клаустрофобной, негибкой и тщетной. С другой стороны, Турция самая нерушимая держава из всех, если считать это преимуществом - как по мне, это просто означает тягомотные часы (а в почтовой игре и месяцы) моральной обязанности составлять приказы без надежды на победу. Держава для упрямых, необщительных и нечестолюбивых тактиков; эта Турция до смерти мне надоедает.

## РАСПОЛОЖЕНИЕ

Есть только пять провинций с которых враг может вступить на турецкую землю, подобное оборонительное преимущество имеет только Англия. А если что, то турецкая оборона будет даже прочнее английской, так как «чёрный ход» в Англию, это и есть настоящая дверь, в которую можно попасть с любого направления, а вот у Турции уязвим только узенький коридор восточного Средиземноморья. Будучи атакованной, Турция может просто отступить в свои границы и поднять мост над ровом; преодоление оборонительных порядков требует совместных и продолжительных усилий от двух вражеских держав, каждой со своей стороны. А если русский южный флот будет в самом начале уничтожен, то положение Турции становится практически неуязвимым.

Увы, те же аргументы имеют и обратную сторону. Узкий, как бутылочное горлышко, доступ к Болгарии означает, что размещение армий будет умопомрачительно медленным до тех пор пока не будет занято Чёрное море и флот в нём нельзя будет использовать для конвоев армий из Анкары. А необходимость на ранних стадиях игры держать подразделение в Константинополе для поддержки Болгарии ставит эту проблему ещё более остро; да и переброска флотов из Чёрного

моря в Средиземное и обратно будет бесконечно долгой. Помню я один пресс-релиз от одной сражающейся Турции в почтовой игре: «Мазохизм рулит ОК». Этим всё сказано.

## **ЦЕЛИ**

Как и Англия, Турция страдает от своего углового положения, самого дальнего от патовой линии, а это значит, что захватить семнадцать центров будет куда проще чем восемнадцать. Наиболее подходящие семнадцать сложатся из трёх своих, четырёх балканских, трёх австрийских, трёх итальянских, Туниса, Севастополя, Москвы и Варшавы. Восемнадцатый – это обычно Марсель, Мюнхен, Берлин или Петербург, но любой из них легко удержать с той стороны. Для Турции заполучить флот по ту сторону патовой линии – задача почти невероятной сложности, хотя время от времени случается и такое. Вот поэтому и неудивительно, что Турция участвовала в большем количестве ничьих на двоих и на троих, чем любая другая держава, и заняла жалкое шестое место в записанных победах.

## **ДЕБЮТЫ**

Я помню как друг рассказал мне о своём ночном кошмаре, в котором он был в одиночку заперт с плохой ручкой, пачкой промокашки и запасом слабого кофе, с заданием написать 5000 слов о теории турецких дебютов. При планировании этого раздела книги я понял, каково ему было во сне.

Ни у одной страны нет меньшего выбора дебютов. Обзорение «The New Statsman» приводит одиннадцать вариантов (исключая ошибки) – как у Англии, но некоторые варианты столь похожи, что не стоят отдельного упоминания. Хуже всего то, что все дебюты характеризуются строго однозначно, как про-русские и анти-русские.

Армия из Константинополя идёт в Болгарию. Единственный случай полностью единодушного хода, сыгранный в 534 играх из 535 (да, какой-то болван приказал по-другому!). Русский северный флот, идущий в Ботнический залив по этому показателю на втором месте, там лишь двадцать индивидуалистов сходили им в Финляндию. Так

что данный ход мы можем игнорировать и описывать различные дебюты, касаясь только ходов прочих двух подразделений.

Самый популярный, что неудивительно, «русское нападение»: «*Ф(Анкара)-Чёрное море, А(Смирна)-Армения*». Вот такое вот неприкрытое взятие быка за рога разыграно более чем в четверти всех игр, в том числе во всех моих, кроме последней, в которой я был вынужден играть за Турцию. Мой взгляд на дебют прост - если русский говорит, что не пойдёт в Чёрное море, то он либо лжёт (и в этом случае я должен обязательно туда пойти для самообороны), или же он мне доверяет (тогда мне надо туда сходить, чтобы воспользоваться его ошибкой). Ход в Армению абсолютно логичен: он всегда имеет успех (русский никогда не ходит туда флотом, что и неудивительно) и даёт против некоторых несложных русских дебютов, описанных в предыдущей главе, очень хорошие шансы на успех нападения.

Если русский сталкивается с вами флотом (как по-видимому и случается в 28% всех игр, т.к. Россия ходит туда в 45%, а Турция в 63% случаев), турок просто попробует осенью ещё раз. В зависимости от разыгранного дебюта у русского в этом случае будут различные возможности: он может вновь столкнуться флотом, или же попытаться оставить Севастополь пустым для второго флота, который ему обязательно понадобится (т.е. сходить «*А(Украина) П Ф(Севастополь)-Румыния*» и возможно «*А(Москва)-Севастополь*» в надежде отбить нападение из Армении, кроме того, обычно этого достаточно для сторонних наблюдателей, чтобы заключить, когда армия сходит в Армению, что пат не преднамеренный).

Если «*Ф(Анкара)-Чёрное море*» удалось осуществить, начало у турка сложится самым лучшим из возможного образом. Однако, как выше обсуждалось в описании русских дебютов, ему совершенно необязательно готовиться к быстрому выносу грамотной России, если только он не может положиться на австрийскую помощь. А это вряд ли, так как перспектива появления мощной Турции, захватившей Севастополь и Румынию и раскатывающей Россию в блин, едва ли вдохновит Австрию. С (вероятным) русским флотом в Румынии после весны 1901 наиболее вероятной линией турецкого наступления будет «*А(Армения) П Ф(Чёрное море)*» -

*Севастополь, А(Болгария)-Румыния», которое окажется сильнее «лучшей» последовательности ходов русского «Ф(Румыния)-Чёрное море, А(Украина) П А(Севастополь)-Румыния», при которой Россия по крайней мере оставит за собой Чёрное море. А против грамотной России попробуйте блестящее «А(Армения) - Севастополь, А(Болгария)-Румыния... Ф(Чёрное море)-Константинополь»! Конечно, если русский не сходил в Севастополь, то перспективы турецкого наступления будут даже лучше: но в этом случае в этом случае следует признать, что русский удержит Севастополь.*

Сомневаться не приходится: уязвимость «русской атаки» уже в самой её угрозе. Дебют практически гарантирует враждебность Австрии, или как минимум отсутствие австрийской дружественности (что не совсем одно и то же). А если Австрия собирается выступить заодно с Россией, то Турция столкнётся с довольно неприятными возможностями, включающими вероятную потерю Болгарии по осени. Наиболее благоприятные условия для розыгрыша данного дебюта - это когда вы подозреваете, что Россия может разыграть «северный дебют», а Италия атакует Австрию; или может быть Россия также намеревается идти на Австрию. Моя собственная стратегия в данном случае - предложить России союз против Австрии, а затем вместо этого атаковать Россию, т.к. тогда больше шансов, что я смогу рассчитывать на австрийскую поддержку; и всё будет замечательно, если только русский не сможет убедить Австрию в двуличии Турции!

В наши дни набрал популярность дебют «русская защита» (флот вновь идёт в Чёрное море, а армия из Смирны идёт в Константинополь). Это достаточно здравый дебют, который даёт возможность побороться за Чёрное море (хотя очень часты паты по договорённости) и позволяет Турции поддержать Болгарию осенью, а также если Турция сочтёт многообещающим ход «А(Константинополь)-Болгария» и «А(Болгария)-Греция/Сербия». Скорее всего этот дебют Турции наименее однозначен: ход в Чёрное море, если он не сопровождается «А(Смирна)-Армения», можно представить России как оборонительный, в то время как наивной Австрии можно представить его анти-русским. Однако осенью будет затруднительно сохранить

это двусмысленное положение; если в Чёрном море был пат, то Россия несомненно захочет сходить флотом в Румынию, а что тогда делать турецкому флоту? Захват Чёрного моря на этом этапе игры – это неприкрытый и недвусмысленный акт агрессии, а оставление флота на месте Австрию в восторг не приведёт. Это отвратительное бутылочное горлышко Константинополя, корня всех проблем Турции в дебюте, не даёт ей без риска убрать армию с дороги и сделать единственный неоднозначный набор флота в Константинополе. И умышленно неверные приказы вроде «*Ф(Анкара)-Балтика*» в данном случае будут очень полезной возможностью!

Если русский сходил в Румынию весной, ему не слишком понравится зрелище турецкого флота в Чёрном море, даже если армия идёт в Константинополь; вновь у Турции проблемы с поиском с благовидным размещением для флота, исключаящим недвусмысленные Севастополь и Румынию (чаще всего при этом ходят «*Ф(Чёрное море) К А(Константинополь)-Севастополь*», и никогда не достигают в этом успеха, к постоянному удивлению не слишком умных игроков-турков). Турок-оптимист может попробовать уговорить слабоумную Россию в том, что постоянный *casus belli* – русский флот – надо уничтожить турецким нападением на Румынию осенью, а Россия соглашается на это при условии, что турецкий флот покидает Чёрное море, т.е. приказ должен выглядеть «*А(Болгария) П  $\Phi$ (Чёрное море)-Румыния*». Честно говоря, если бы я нашёл Россию, которая примет такое жуткое соглашение, то я приказал бы «*Ф(Чёрное море) К А(Константинополь)-Севастополь*» на том основании, что он всё равно слишком туп для ценного союзника.

Из прочих дебютов Турции только два встречаются с заметной частотой: «*Ф(Анкара)-Константинополь, А(Смирна) стоит*» и «*Ф(Анкара)-Константинополь, А(Смирна)-Анкара*». Особой разницы между ними нет, если только русский не сходил в Чёрное море. В этом случае армию лучше выводить из Смирны, сходяв ею по осени в Анкару, обеспечив её неприкосновенность и вероятно встретив пат, который оставит Анкару свободной для набора. Эти два дебюта я таким образом оцениваю как одинаковые, просто «*А(Смирна)-Анкара*» достигает того же результата более

окольным путём. На них приходится около трети всех весенних турецких ходов, и они могут расцениваться как самый популярный дебют.

Ход флота в Константинополь неприкрыто и вызывающе про-русский; предполагается, что флот выберется осенью в Эгейское море, и в это время в Смирне будет отстроен второй флот. Это классическая прелюдия к союзу-«Джаггернауту», и скорее всего вызовет яростную реакцию Италии, да наверное и всех остальных тоже. Вопрос не в эффективности дебюта; мудро ли будет так вот нагло бросать козыри на стол, и желателен ли вообще сам союз с Россией - вот более спорные моменты.

Никому из игроков не стоит обманываться, если этот дебют идёт в паре с русским ходом в Чёрное море; он однозначно заранее согласован, даже если и в форме заявления Турции «если надо, то сходи, однако я бы на твоём месте этого не делал». Это как раз в точности то, что заявил я в своей последней отчаянной игре за Турцию. Россия в соответствующий момент сходила. Вот так вот. Навряд ли в пределах возможного то, что Россия совершит нападение на какой-либо турецкий центр по осени, а не будет занята поддержкой взятия Румынии. Выдаст русского армия в Москве. Если она сходила в Севастополь, сбрасывать со счетов вероятность анти-турецких намерений нельзя, а вот если нет, то всё это - явно заранее спланированная схема действий. Смысл хода в Севастополь вот в чём: если русский осенью ожидает хода « $\Phi$ (Константинополь)-Эгейское море», то он вероятно сможет ударить в спину турку: « $\Phi$ (Румыния)-Болгария(восток) П А(Сербия), А(Украина)-Румыния, А(Севастополь)-Армения» (одна из самых эффективных измен в игре). Ход в Севастополь - важная часть такой атаки, т.к. русский должен занять Армению армией до того как турок заподозрит подобное и подстрахуется, следовательно сможет в течение долгого времени оказывать сопротивление. Вот почему игрокам-туркам следует следить за этим: не соглашайтесь на ход России в Севастополь, а если он туда сходит, не ходите в Эгейское море, а поддержите армию в Болгарии.

Оставшиеся дебюты - это шизофренический « $\Phi$ (Анкара)-Константинополь, А(Смирна)-Армения», что-то вроде турецкого «ежа», поднимающего на дыбы обоих соседей; и исключительно безвольный «А(Смирна)-Константинополь,  $\Phi$ (Анкара)

*стоит или ошибочный приказ», что то же самое, что сказать русскому «я собираюсь напасть на тебя, но подожду пока ты отвернёшься». Такая позиция и явное проявление ею нечистоты ваших замыслов принесли этому дебюту печально знаменитое имя «бостонского душителя».*

Обобщая, в пользу дилеммы выбора дебюта для Турции можно сказать, что выбор много времени не отнимет. Я должен признать, что не обрёл особого успеха в «русском нападении», и вынужден заключить, что более тонкий подход будет лучше.

## **ДРУЗЬЯ И ВРАГИ**

Друзья? У вас??

Я помню как, впервые играя турком в почтовой игре, я тщетно обшаривал самые дальние уголки своей памяти в поисках внушающей доверие причины, по которой хоть кто-нибудь мог бы быть добр ко мне. Спустя какое-то время я сдался, и написал всем своим соседям письмо обезоруживающей откровенности, в котором сообщил, что если они видят ясную возможность к союзу со мной, то я буду настолько удивлён, что буду просто не в состоянии атаковать их. Подобная аргументация, что не удивляет, не нашла понимания, и я был осаждён со всех сторон (к моему счастью более усердно, нежели успешно).

Франция традиционно преуспевает тогда, когда и Турция, но на ранних стадиях они не в той позиции, чтобы взаимодействовать, и их корреспонденция обычно заключается в обмене неискренними пожеланиями успеха. Основной интерес Германии в юго-восточном углу (да и в остальных углах, если уж говорить об этом) в том, чтобы никто там чрезмерно не преуспел. Так что из западного треугольника только Англия скорее всего сможет принять участие в каком-либо серьёзном взаимодействии с Турцией в начале игры.

Россия - общий враг Англии и Турции, и хотя они не в состоянии координировать свои нападения, они как минимум могут с выгодой для себя обмениваться информацией. Очень и очень в интересах Турции, чтобы началась ранняя атака на Россию; среди прочих выгод это сделает безопасным принятие

двусмысленной позиции в отношении своего северного соседа в 1901 году. Однако Турция мало что может сделать, чтобы добиться от Англии движения в нужном направлении, кроме обычных клеветнических кампаний, призванных показать, какой этот русский общепризнанный лжец и змея на груди, выигравший большинство своих игр к 1905 году. Турция душу-то отведёт, но скорее всего особого веса это иметь не будет.

А на востоке Турция стоит лицом к лицу с тремя врагами: и каковы бы ни были их различия и тайные мечты о быстром уничтожении остальных, Россия, Австрия и Италия наверняка будут едины в своих планах относительно Турции.

Из них троих Россия - это и наибольшая угроза, и наибольшая надежда на союз. Я кое-что говорил в главе о России про общеизвестный союз-«Джаггернаут». Но по эту сторону Чёрного моря он вызывает у меня смешанные чувства: да, это правда, что он сносит всё на своём пути, но правда и то, что Россия склонна забирать большую часть поживы. Я не знаю точно, почему должно быть так, но Турция всегда оказывается растянувшей в нитку свои подразделения в наступлении по Средиземноморью, тогда как русские армии катятся на запад единой фалангой. Россия чаще получает центры и ей остаётся только дожидаться сезона, когда у Турции не будет наборов, а затем отстроить флот в Севастополе, и вонзить нож в спину.

Следовательно, если Турция рассчитывает на долговременный союз с Россией, ей следует встроить действенные предохранители (Россия часто на них соглашается, будучи достаточно самонадеянной для того, чтобы надеяться отделаться от них, когда время придёт; но если турок как следует их продумает, он достаточно успешно сможет связать ими Россию). Одного надо избегать, вероятно чаще всего встречаемого, и несомненно коварно предлагаемого самой Россией: занятия Румынии русским флотом и Армении турецкой армией с повторяющимся патом в Севастополе - это же просто оставляет Севастополь всегда свободным для набора!

Разумеется, надо что-то делать, чтобы ограничить русский флот. Одно решение, только для отчаянного турка, заключается в том, чтобы препроводить его через Константинополь и позволить ему стать частью турецких военно-морских сил на

средиземноморском театре. Если провести этот манёвр благополучно, (для чего могут потребоваться кое-какие очень осторожные тактические манипуляции), для Турции это и вправду надёжно. Но всё же лучше добровольный роспуск этого флота по оговоренной с Турцией атаке; это единственные условия, при которых инициатива явно перейдёт к Турции, и мало какие русские на такое пойдут. Я бы рекомендовал начать с запросов «роспускного» предохраниителя, а когда русский откажется, вы великодушно согласитесь на компромисс: русский флот возвращается в Севастополь после оккупации Румынии, в то время как вы занимаете восточный берег Болгарии флотом, и два подразделения каждый раз создают пат в Румынии. Сербия, Будапешт, Галиция, Украина, Армения и Чёрное море остаются демилитаризованными, либо можно выстроить ещё одно противостояние между турецкой армией в Сербии и русской в Будапеште, которые постоянно будут атаковать друг друга. Такая схема в сущности неуязвима: русский сможет изменить вам только ценой потери Румынии, что даст вам набор – ясное дело, флота в Анкаре! Если вам удалось достичь такой расстановки, вы уже добились по крайней мере ничьей, а фактически вы можете и получить небольшую инициативу: т.е. если так сложилось, то вы можете обнаружить, что на ваши два зимних набора Россия не сможет ответить ни одним. Если уж так получилось (а получается так очень редко), то поняв это можно приказать «*Ф(Болгария(восток)-Чёрное море)*» набрать флот в Константинополе и армию в Анкаре; либо же просто невинную армию в Смирне и по весне отправить её в Армению. Однако данная система подвержена критике, так как намертво блокирует Константинопольский коридор, принуждая конвоировать любую армию для перемещения на запад. Но даже при всём при этом я могу лишь вновь подчеркнуть, что без встроженных предохраниителей этот союз для победных перспектив более чем бесполезен.

Отношения с Австрией исключительно сложные. Он узнает ужасающие цифры: лишь один процент игр, если не меньше, закончился занятием первых двух мест австрияком и турком. Успех одной страны и выживание другой почти полностью несовместимы. Но, даже если австрияк и не знаком со статистикой, это становится

достаточно явным: беглый взгляд на карту укажет ему на то, что исконно австрийские колонии Сербия и Греция лежат прямо в турецких челюстях. Если Австрия собирается сыграть хорошо, то ему просто необходимо добиться того, чтобы ни один флот не смог подобраться с востока: это означает уничтожение Турции и блокаду Константинополя.

Я не кривя душой верю, что долговременный союз между Австрией и Турцией просто невозможен, если только его не диктуют какие-нибудь исключительные личные обстоятельства (к примеру, если бы я играл за Турцию, а за Австрию - сногшибательно красивая блондинка-нимфоманка, то у неё был бы такой шанс; также может помочь то, что она богата, и предполагаю, что так и есть). Однако кратковременные союзы достаточно распространены - нет, забудьте о блондинке, я возвращаюсь к чистой теории - и легко могут повернуться как на пользу Турции, так и на пользу Австрии.

Основной заботой австрияка на начальных ходах, естественно будет вызвать войну между Турцией и Россией, и чем более напряжённую и запутанную, тем лучше. Если вы сможете убедить его в своей благосклонности в этом отношении, у вас будет шанс, особенно если австрияк атакован Россией и/или Италией. Он будет особенно полезен, если русский проявляет признаки лёгкой прогулки на севере, убедившись, что вашим развитием можно пренебречь. Австрияк на вряд ли зайдёт до предложения поддержки вас в Румынии осенью 1901, т.к. это дало бы вам армию вблизи его собственных центров и потенциально две армии против Сербии; однако он сам может принять такую поддержку от вас. И в подобном дипломатическом климате возможны несколько прекрасных двойных подстав. Развёрнутый пример покажет, какого вида позиция может сложиться.

В стартовом сезоне все ходы (кроме итальянских) весьма приемлемы для вас (хотя всё это достаточно стандартные дебюты):

Англия: «*Ф(Лондон)-Ла-Манш, Ф(Эдинбург)-Северное море, А(Йорк)-Уэльс*»

Германия: «*Ф(Киль)-Голландия, А(Мюнхен)-Рур, А(Берлин)-Киль*»

Россия: «*Ф(Петербург(север))-Ботнический залив, А(Москва)-Петербург, А(Варшава-Галиция), Ф(Севастополь-Румыния)*»

Турция: «*Ф(Анкара)-Чёрное море, А(Константинополь)-Болгария, А(Смирна)-Константинополь*»

Австрия: «*А(Вена)-Триест, Ф(Триест)-Албания, А(Будапешт)-Сербия*»

Италия: «*А(Венеция)-Триест, Ф(Неаполь)-Ионическое море, А(Рим)-Апулея*»

Ваша предыгровая дипломатия была, надо сказать, двусмысленна: вы обещали Австрии, что сходите в Чёрное море, но уточнили, что твёрдых гарантий относительно хода в Армению дать не можете; а также вы ухитрились создать у России впечатление, что не пойдёте в Чёрное море, но были достаточно осторожны, чтобы не сказать об этом почти ни слова! Россия же пообещала сходить в Галицию, и слово сдержала; Австрия говорила, что собирается разыграть «уже надоевший стандартный дебют», и тоже не подвела. Итальянец сходил в Апулею, типичный ход дебюта Лепанто (см. главу об Италии), что явно говорит о фальшивости пат в Триесте, хотя в своих отношениях с Австрией вы даже не намекаете на это, предпочитая поздравить его с блистательной догадливостью.

В такой ситуации ваша стратегия на грядущий сезон кристально ясна, и предварительные письма должны быть такими:

Италии: «Руки прочь от Австрии, нахал! Ты что, не видишь, что Россия выигрывает влэгкую?» (Никакой особой цели это не несёт, разве что создаст впечатление, что вас одурачил пат в Триесте.)

Австрии: «Ай-яй-яй, ты был прав - надо, надо было мне сходить в Армению. Россия и вправду времени не теряла, и заняла потрясающее положение: ему не мешают в Швеции, да и Норвегию он, видать, тоже заберёт; и что даже хуже, ты не в состоянии удержать оба своих центра сразу, так что он сможет и загрести один из них. Слушай, ради всего святого, нам нельзя давать ему четыре набора; я предполагаю, что смог бы прорваться в Севастополь, но это может и не сработать. ... Слушай, вот что! Я поддержу тебя двумя своими подразделениями в Румынию! Да, в Греции тогда поддержки не будет, конечно, но Италия вроде туда и не собирается. Я знаю, что тебе это не особо выгодно, так как ещё и Сербию тогда не занять, но по крайней мере этот набор русский не получит. А потом всё что тебе надо будет сделать - это приказать «*А(Вена)-Триест*», чтобы итальяшка не проскользнул, а там наберешь подразделение

и будешь в силах вернуть любой свой центр, который русский затеет отхватить. Конечно, он может с умным видом приказать «*А(Галиция) П А(Сербия)-Будапешт*», чтобы разбить твой пат самому себе - эти новички всегда самые бородатые анекдоты выкапывают. В общем, в любом случае хуже не будет.»

России: «Молодец! Здорово! Чего? А, Чёрное море - ну, я вообще-то не обещал, что не буду туда ходить, так? В любом случае, послушай моего совета - и думаю, ты согласишься, что это я тоже сделал верно. Суть в том, что не нужны тебе четыре набора - не ищи себе проблем. Знаешь, австрияк попросил меня поддержать его из Сербии в Румынию и напасть на Севастополь, и я согласился... а теперь убери топор и дослушай. Ещё он признал, что пат в Триесте - это трюк, так что он собирается сходить «*А(Триест)-Сербия*». Три набора хочет, молокосос. Я уже уговорился с Италией, что он сейчас будет брать Триест, так что тебе осталось только выбрать, что возьмёшь - Вену или Будапешт. Итальянец не пустит австрияка в Грецию (вот тебе преимущество поворота сербской армии, а?), так что Австрия и Италия получают только по одному набору, а у тебя будет три. Я получу один, но зато уничтожу твой южный флот - для меня это целого набора стоит, а как только с флотом покончим, мы с тобой сможем сильный союз заключить... А если не доверяешь мне, то в любой момент можешь приказать «*Ф(Румыния)-Севастополь*»; и если я тебя наколол, то ты сможешь набрать новый флот.»

Англии: «Ради Бога, не пускай русского в Норвегию! Или ты уже со вторым местом смирился?»

Подготовив почву таким образом вам надо будет оценить реакцию остальных. А у вас остаётся несколько возможностей для манёвра. Вероятно самой важной будет реакция Англии: если он не выкажет интереса к Норвегии, лучше всего для вас в точности придерживаться написанного русскому. А если англичанин намерен сотрудничать, вы можете позволить себе предательство Австрии, не боясь особо последующего австро-русского союза, который против вас сложится. Тут вы, ясное дело, прикажете «*Ф(Чёрное море) П А(Сербия)-Румыния, А(Болгария)-Сербия, А(Константинополь)-Болгария*». Худа от этого навряд ли стоит ожидать. Да, вы даже

можете потом заделать трещину в отношениях с Австрией – вы же не говорили, что не собираетесь сами занять Сербию?

Этот длинный пример должен проиллюстрировать характер отношений, могущих иметь место между Австрией и Турцией: раздражительные, окольные, но не переходящие грань открытой войны. Проблема прозрачности действий носит для Турции серьёзный характер: сильнее любого другого игрока вы будете испытывать трудности в сохранении выжидательной позиции, пока взаимоотношения соседей не сложатся окончательно; однако грамотное использование двуличности самой Австрии может позволить турку не дать раскусить его замыслы достаточно долгое время.

Враждебность между Италией и Турцией может быть вялой, но абсолютной. Да, они могут с большой эффективностью скооперироваться при уничтожении Австрии. Но если турок извлечёт из этого больше пользы, то следующей в меню, очевидно, станет Италия; а если итальянец, то Турция натолкнётся на мощную преграду, которую придётся убирать с дороги для экспансии вдоль своих традиционных морских путей. Каждый является очевидной следующей жертвой (после Австрии), если его противник объединился с Россией; в то же время союз Австрии и Италии против Турции и известен, и эффективен. Большая часть успешных итало-турецких союзов, из тех что я когда-либо видел, была неестественного «картельного» типа – нерушимые договора, граничащие с игровой неэтичностью, когда союз становится самоцелью, важнее победы, с ничьей как почти неизбежным результатом. Единственная зафиксированная ничья Италия-Турция была именно такого сорта.

Есть исключение, столь редкое, что едва ли стоит записи: это когда Россия разыгрывает экстравагантную «ливонскую систему» (в северном варианте). Столь тотальное сосредоточение всех сил на севере даёт Турции неподдельную альтернативу расширению на запад в виде длительного союза с Италией против России и Австрии. Однако моё знакомство с этим ограничивается теорией – сомневаюсь, случалось ли это вообще когда-либо на деле.

Что ещё сказать? Я признаюсь в иррациональном предубеждении против Турции; она просто не в моём стиле. Я больше люблю иметь свои интересы в каждом

углу поля, тогда как действия Турции очевидно навсегда останутся привязаны к юго-западу, а отношений с западными державами довольно часто просто не существует. Я до последнего времени достаточно успешно избегал игры за Турцию, и надеюсь продолжить в том же духе.

## АВСТРИЯ

Телефонный звонок: «Алло! А, Марго, привет. М-мм, да - я бы с радостью заглянул к тебе полюбоваться на коллекцию подставок под пивные кружки, но я тут только что собрался начать партию в «Дипломатию»... Ну, наверное часов шесть или семь, если вот только - повиси секунду,.. - алло, ты тут?.. Всё в порядке, мне выпала Австрия. Я буду минут через двадцать».

Преувеличение? Ну, может быть. Но нет сомнений в том, что раскрашенная в красный цвет армия, по жребию вытасченная из шляпы, очень часто означает жуткую баню с первого хода. Если Австрия выживет в первые годы, то это лучшая держава из большинства; но это ещё большое «если».

Мне нравится играть за Австрию больше чем за любую другую страну, за исключением Германии. Две эти державы схожи и требуют схожести стратегий для достижения наилучшего результата, однако у Германии нет столь фатальной уязвимости к раннему нападению, характеризующей южного соседа. Некоторые почитают эту уязвимость преимуществом: Австрии редко грозит медленная смерть, как тем, кто выбрал Италию (или в моём случае Турцию). Однако ж есть от чего придти в уныние, если вы освободили субботний вечерок, проехали десять миль, ради того чтобы поиграть - и были уничтожены в 1902 году, а остаток вечера вынуждены провести за перелистыванием затрёпанных старых номеров «Плейбоя». Но не отчаивайтесь: «ёж» и «аншлюс» дадут вам неплохие шансы, и если уж вам суждено пасть, то оставить как минимум пару расквашенных носов вы сможете.

### РАСПОЛОЖЕНИЕ

Волосы встают дыбом - вот первое что приходит в голову. У Австрии три непосредственных соседа, от двоих из которых чаще всего приходится ожидать замыслов по поводу австрийской территории; а за тонким барьером Балкан сидит архивраг. Итальянское подразделение учтиво стоит у порога, ожидая, когда вы отвернётесь - оно мало что теряет, и много приобретает от хода в вашем направлении. И наверное хуже всего то, что на старте у вас есть доступ лишь к одной

морской провинции, да ещё и тупиковой, ходить в которую нет смысла; и единственный ваш флот в качестве армии был бы на порядок полезнее. А необходимость держать гарнизоны в своих центрах, в особенности в Триесте, означает, что Австрия постоянно вынуждена действовать без нескольких или даже безо всех возможностей для набора; в особенности ужасно долг , а часто и просто невозможен набор флота.

Наряду с таким ужасающим множеством уязвимостей есть и два преимущества: гибкость, если не с тактической, то как минимум с дипломатической точки зрения - и Германия.

## **ЦЕЛИ**

Несложная задача. Австрия обоснованно может надеяться (если на старте выживет) на оккупацию всех Балкан и Турции, что даст стартовую площадку из десяти центров. Ещё восемь необходимых центров, самых вероятных - это итальянское трио, русские центры кроме Петербурга, а также Мюнхен и Тунис; патовая линия в эндшпиле будет как обычно создавать трудности, но Австрия в такой ситуации будет выглядеть не хуже большинства прочих держав.

## **ДЕБЮТЫ**

До обсуждения отдельных дебютов давайте уясним одну вещь: любой из них, не затрачивающий максимум усилий на оборону, бесполезен. Записи австрийских игр повергают в полный шок. В 232 почтовых играх было 17 случаев уничтожения державы в 1902 году - один раз Германия и шестнадцать раз Австрия. Уничтожений Австрии в 1903 - тридцать два случая (а следующий результат, на удивление, у Турции, с восемью случаями). В 1904 году - четырнадцать случаев уничтожения; и едва ли две из пяти Австрий просуществовали до конца игры. Но в плане побед записи Австрии вызывают уважение - частично ниже среднего, с 39 победами в 230 играх, принесших победителя, и это третий результат, сразу после германского. Это ясное указание - прежде всего и пуще всего побеспокойтесь о защите, и шансы на победу придут.

Я уже давно убедился, что основной причиной регулярных разгромов Австрии послужил выбор неподходящего дебюта. Цифры это подтверждают. Бесспорно популярнейший австрийский дебют (примерно треть всех игр) - это триестинский вариант «балканского гамбита»: «*Ф(Триест)-Албания, А(Будапешт)-Сербия, А(Вена)-Триест*». Я не против первых двух ходов, которые и составляют то, что я назвал «балканским гамбитом» - не как синонима дебюта вообще (есть такая дурная привычка говорить в наше время), а в точном значении слова «гамбит», как дебюта с риском потерять в одном месте в обмен на (возможную) компенсацию в другом. Ходы в Сербию и Албанию дают плацдарм для почти неотразимого нападения на Грецию. Почти - это потому что Турция и Италия могут скооперироваться, но обычно подобное не в итальянских интересах. Однако триестинский вариант - фантастически неподходящий. Его официальная цель - это оборона от коварного итальянского хода в Триест. Однако Италия ходит в Триест куда реже чем в Тироль! А в тех случаях, когда Италия всё же атакует Триест, неизвестная, но существенная доля таких ходов - это либо предварительная договорённость с Австрией, либо пат - часть «Лепанто Ки», который мы рассмотрим ниже. Более того, нападение России в Галиции определённо опаснее, и случается самое меньшее в половине всех игр. Когда два вторжения - в Галицию и в Тироль - разыгрываются одновременно, триестинский вариант оказывается жалким и не справляющимся с поставленными целями. Австрии не останется ничего лучшего, кроме как подстраховать оккупацию Греции и принять на себя дикий риск угадывания правильного хода против России, с бесспорной потерей одного центра и с шансами 50/50 потерять два. Нет большего аргумента против этого дебюта, чем следующий: навряд ли австрияк сможет сделать что-либо лучше, чем вернуть подразделение туда, откуда оно вышло, если Австрия и впрямь столкнулась с вторжением (от которого предположительно он и должен был защищать)!

Достаточно часто, вне всяких сомнений, этот ход делается как часть предварительно обговорённого с Италией пата в Триесте; это, само собой, просто приглашение Италии начать с «*А(Венеция)-Тироль, А(Рим)-Венеция*»; с атаки, которая крайне привлекательна уже потому что всегда успешна.

Если Италия напала, этот ход бесполезен; если пошла в другую сторону, ход только беспокоит его и заставит задуматься о возвращении, и тоже будет бесполезен. Думаю, этого достаточно.

Выбор ещё одной трети игроков-австрияков как минимум динамичнее, хотя и страдает таким же пренебрежением к собственной безопасности: это будапештский вариант, когда армия из Вены вместо Триеста направляется в Будапешт. Это выбор оптимиста, предлагающий лучшие шансы на три набора, так как даст Австрии два подразделения у границ Румынии осенью. Он время от времени используется как часть «Лепанто Ки», и является самой безопасной его версией. Он может быть логичным в ситуации, когда к примеру Турция обещала помощь во взятии Румынии; но если брать в общем, то он даже слабее триестинского варианта, так как не поможет и в единственном случае пригодности последнего – это когда Италия атакует «А(Венеция)-Триест, А(Рим)-Венеция» Если при этом Россия вторгнется в Галицию, Австрия рискует закончить разменом своих трёх балканских нейтралов на все три свои центра – и вряд ли оно того стоит.

Куда лучше любого из приведённых выше, и по мере отказа от них набирающий популярность – галицийский вариант «балканского гамбита», с ходом венской армии в Галицию. Он явно лучше будапештского варианта, так как если Россия не полезла в Галицию, то у австрияка опять две армии у границ Румынии (да ещё и шанс на Варшаву есть), а если Россия всё же полезла, то Австрия опять чертовски хорошо сработала! Как и при будапештском варианте, рисковать и разыгрывать его можно только если вы обоснованно уверены, что Италия нападать не собирается; в самой тяжёлой форме это выясняется, когда Италия сходила в Триест и Венецию, а ход австрийской армии в Галицию увенчался успехом – и тут Австрии придётся правильно угадывать направление итальянских ударов во избежание унижительной потери двух своих центров. Однако, если ваши расчёты на то, что итальянец – идиот, оказались верны, то этот дебют очень хорош и даёт превосходные шансы на победу. И опять, это может служить признаком «Лепанто Ки» (в его самоубийственной версии).

Три этих разновидности «балканского гамбита» вместе составляют впечатляющую долю всех австрийских дебютов - 65% процентов... однако в почтовых играх разыгрывали ещё 41 дебют!

С огорчением вынужден констатировать, что всё это лишь ещё три варианта «венского гамбита»: тирольский, венский и богемский в порядке убывания их популярности, а в целом этот гамбит встречается в одной игре из девяти.

Тирольский вариант обладает тем выдающимся достоинством, что может решить возложенную на него задачу - остановить Италию. Но это единственное, в чём он хорош для Триеста, если только вы не считаете преимуществом возможность внезапного вторжения в Германию. Главный недостаток в том, что в случае успеха нечем прикрыть Будапешт, так что это слабейший из всех вариантов, всё же рассматриваемых в случае русского нападения. Он неплохо справляется с Италией, даже если итальянец решит сходить в Триест (можно будет перекрыть ему дальнейшее продвижение с помощью «*A(Тироль)-Триест/Вена*»). Но я никак не могу рекомендовать его, за исключением предварительно оговоренного пата с Германией. Это дело другое.

Венский вариант, когда армия в Вене прекращает сопротивление и стоит дома, ожидая кто что атакует, исключительно несерьёзен... но он определённо лучше богемского варианта, когда Австрия атакует единственную страну, на помощь которой можно было стопроцентно надеяться. И тот факт, что девять человек сочли подходящим разыграть этот абсурд в почтовых играх, меня в высшей степени печалит.

Лучшим австрийским дебютом с моей точки зрения является «южный ёж», изменённая версия исходного «ежа». Ни один из них пока не стал широко распространённым, однако популярность обоих растёт. Я придумал имя «ёж» в 1975 году для ходов «*Ф(Триест)-Венеция, A(Вена)-Галиция, A(Будапешт)-Румыния*», исключительно яростного дебюта, дающего полную защиту от любой русской или итальянской атаки. Свирепый с виду, но трусливый по сути, отсюда и имя. Я, однако, разочаровался в его исходной версии, так как опыт показал, что провал оккупации

Сербии - это слишком большой недостаток; если на Россию или Турцию можно полностью положиться, он сработает довольно неплохо, но может сложиться и ужасное положение. Так что я перешёл в большинстве игр на альтернативную версию, когда будапештская армия идёт не в Румынию, а в Сербию. Я уверен - это то, что надо. Я разыгрываю его почти каждый раз, и пусть мои результаты за Австрию не потрясающие, я убеждён, что они были бы куда хуже, если бы я разыгрывал другой дебют. По крайней мере я ещё не попал в число уничтоженных в 1902 или 1903 году.

Ход в Сербию важен уже просто потому что надо разбить мечты Италии о лёгкой прогулке в Греции и разубедить Турцию в успехе попытки прокрасться в Сербию осенью. Ход в Галицию поставит Россию на место, а жизненно важный эффект от морского штурма Венеции состоит в разрезании итальянской армии, если та попытается сделать популярное «А(Венеция)-Тироль, А(Рим)-Венеция». Если отбросить вероятность хода сошедшего с ума немца в Богемию или Тироль как несущественную, то этот дебют в 1901 году даёт стопроцентный набор Австрии; ни один другой дебют этого не даст (за исключением варианта «плавающий дом», когда триестинский флот стоит на месте; но это просто более слабый вариант той же самой идеи, и не рекомендуется, т.к. уязвим перед самой популярной атакой Италии. На удивление, это самый популярный вариант семейства «ежей» и шестой по популярности дебют Австрии, но мне он кажется довольно слабохарактерным. Если вы рассчитываете на умиротворение Италии, что вероятно и является целью этого потрясающего унижения, вы можете с тем же успехом просто пригласить его в Триест и на этом закончить).

Австрия может попробовать разыграть ещё много малоизвестных дебютов. Я испытываю некоторую симпатию к тем, кто считает, что место флота - в море, и соответственно ходит « $\Phi$ (Триест)-Адриатическое море»; я бы даже сам попробовал, будь я уверен, что Италия начнёт с « $\Phi$ (Неаполь)-Тирренское море», т.к. шанс заполучить Ионическое море слишком хорош, чтобы его упустить. Но как правило такой ход несёт все недостатки «балканского гамбита» без возможности двойной атаки в Греции. Несколько оригиналов разыграли чудовищное «А(Будапешт)-

*Галиция, А(Вена)-Триест», выводящее акцент на оборону за рамки объяснимого, и навсегда оставляющее Балканы Турции. Время от времени игроки поддерживают себя в Триесте (непостижимо) или в Галицию (не намного лучше, т.к. ход в Галицию ценнее, когда не имеет успеха). Возможно столь широкая палитра чудаковатых австрийских дебютов явилась результатом отчаяния, и стала летописцем судорожных попыток сделать что-нибудь, да что угодно, лишь бы застать «их» врасплох. Паранойя, имя тебе Австрия!*

Напоследок дам совет по поводу ни в какие рамки не лезущего австрийского дебюта «Лепанто Ки»: «Никогда». Этот примечательный случай мы обсудим в главе про Италию - для него-то это отличный дебют.

### **ДРУЗЬЯ И ВРАГИ**

Игроки в «Дипломатию» по почте получают массу писем, совсем как в большом бизнесе - в том, естественно, и привлекательность. Я начинаю с быстрого разбора своей почты в поисках журнала с извещением о моём последнем начале игры. Если моё имя и адрес написаны в строке со словом «Австрия», я несую кофе обратно наверх и начинаю сочинять письмо к Германии; прочая почта подождёт.

Полное обсуждение необходимости единства Германии и Австрии смотрите в обсуждении «аншлюса» в пятой главе.

Не преувеличу, сказав, что Австрия стопроцентно может рассчитывать на Германию, если только немец не спятил. Само собой, некоторые немцы спятили: в 313 играх восемь немцев сходили в Тироль (хотя некоторые ходы тут могли быть сделаны по договорённости с Австрией - у меня остались незабываемые впечатления об одном таком, когда я играл за Италию и понёс ужасные потери). Четверо психов сходили в Богемию. Но подавляющее большинство игроков видят себя только в роли западной державы, и их отношение к Австрии будет достаточно дружественным.

Но это именно Австрии нужно полное и положительное взаимодействие с Германией. Унижайтесь, умоляйте, покупайте ему выпивку, помогайте с возвращением налогов. Его мюнхенская армия, которая вам нужна - она может решить,

вылетите ли вы 1903 году или доживёте до миттельшпиля. Ему она не очень нужна; вам - очень.

Тут два возможных варианта действий. Если вы точно собираетесь разыгрывать один из благоразумных дебютов, включающих ход в Галицию, достаточно и немецкого обещания, что армия останется в Мюнхене до осени 1901 года. Скажем, вы начали с «южного ежа», а Италия атаковала *«А(Венеция)-Тироль, А(Рим)-Венеция(остановленный ходом вашего флота)»*; а Россия отбила ваш ход в Галицию. В такой позиции нужные ходы чётко обозначены: вы приказываете *«Ф(Триест)-Венеция, А(Вена) П немецкая А(Мюнхен)-Тироль, А(Сербия)-Греция»*. Вероятно, Италия подстрахует для набора ходом *«Ф(Ионическое море)-Тунис»*, но он в очень неудобной позиции. Если он и впрямь затеял нападение, то отойдёт *«А(Тироль)-Богемия»* и построит армию в Венеции, но с жизненно важной помощью немецкой армии в Тироле проблем у вас не будет; скорее Италия решит выбрать более благоразумный ряд действий, и отступит *«А(Тироль)-Пьемонт»* и построит флот в Неаполе.

А если вы начали с популярной триестинской разновидности балканского гамбита (как мы уже поняли, они уязвима, но без сомнения останется популярной - не все же читали эту книгу!), то немецкая помощь будет даже ещё более ценной. Если вы намерены разыграть его, то вам понадобится немного больше реальной помощи от Германии на дипломатическом фронте: вам нужна будет уверенность в *«Ф(Киль)-Дания»*, дающая возможность не пустить русских в Швецию, и в том, что Германия использует Швецию как взятку России за то что тот не пойдёт в Галицию. Я бы сказал, что до тех пор, пока вы не будете уверены, что Германия именно так и будет действовать, вы не сможете позволить себе риск оставления Галиции без прикрытия весной 1901 года. Вы в силах даже побудить Германию начать с *«А(Мюнхен)-Тироль»*, и в этом случае вторжение Италии неосуществимо в принципе.

Предположим, всё пошло наперекосяк (так иногда бывает): русский сходил в Галицию, итальянец в Тироль и в Вену, немецкая армия в Мюнхене так там и осталась. Дела плохи - и поделом вам за розыгрыш глупого дебюта, - но они были

бы ещё хуже без Германии. Немец атакует Тироль, а вы прикажете «А(Триест)-Вена, А(Сербия) П Ф(Албания)-Греция». Гарантий успеха никто не даст, но у вас есть неплохой шанс на пару наборов: наиболее частый вариант продолжения атаки новичками выглядит так, «А(Тироль) П А(Венеция)-Триест» и «А(Галиция)-Вена». Вена более вероятная цель удара в сравнении с Будапештом, т.к. её можно защитить только переброской и так сильно занятой армии из Триеста в Вену, в то время как Будапешт успешно обороняется патом самому себе «А(Триест)-Будапешт, А(Сербия)-Будапешт». Италия может атаковать Триест и по-иному: «А(Венеция) П А(Тироль)-Триест», и в этом случае она прорвётся, но немецкая армия теперь будет в Тироле, итальянские силы будут размещены неудобно, и вы сможете весной вернуть потерянное.

Таким образом Германия путём своевременного военного и дипломатического вмешательства может коренным образом повысить шансы Австрии на выживание в первые годы, а это и в интересах Германии. Однажды заключённый союз может длиться неопределённо долго: единственный случай, когда Австрия и Германия вынуждены столкнуться, это когда есть сильный австро-русский союз, рано уничтоживший Турцию, и повернувший на север; но положение патовой линии облегчает Германии оборону, и более многообещающим стала бы для Австрии измена России и союз с Германией. Австрии практически не приходится опасаться немецкого вторжения. Я могу вспомнить лишь один случай, когда я почувствовал себя вынужденным такую атаку провести, но там были исключительные обстоятельства: это была почтовая игра, в которой рано выбыла Турция, давшая Австрии свободно забрать полдюжины центров в турецком регионе; и я оказался перед малопривлекательной перспективой быть зажатым между массивной Австрией и моим «союзником» Англией. Нападение было шагом отчаяния в очень угрожающей ситуации, и почти закономерно провалилось; Австрия какое-то время спустя выиграла из-за моей неосторожной игры (я не удержал потенциальный пат). Но в большинстве случаев Австрия и Германия могут искать победы в противоположных сторонах, не испытывая необходимости нападать друг на друга.

Италия - ближайший и самый опасный сосед Австрии. Совершенно ясно, что лучшая возможность для Италии - это атаковать Австрию, если итальянец будет рассчитывать на успех. Если только вы не уверены в том, что итальянец и впрямь слабый игрок, вы просто не имеете права рисковать, делая миротворческие предложения: просить итальянца «демилитаризовать» Тироль и уйти из Венеции весной 1901 года равносильно расстиланию красной дорожки, так что он воспримет это всерьёз и войдёт. Вы должны чётко дать ему понять с самого начала, что готовы к худшему; сообщите ему о том, что собираетесь приказать «*Ф(Триест)-Венеция*» и укажите ему на то, что Германия на вашей стороне и выступит с вами заодно, если с Тиродем произойдёт что-нибудь подозрительное; попросите Германию многозначительно это подтвердить, что ему и следовало бы с удовольствием сделать. Предложите Италии классическое нападение «Лепанто» на Турцию с альтернативой в нападении на Францию (если Германия также собирается осуществить туда вторжение). Эти предложения дают Италии достаточно неплохие шансы и без нападения на Австрию. Но что бы вы ему ни говорили, будьте непреклонны - не позволяйте отговорить вас от «*Ф(Триест)-Венеция*»! Это не нападение: а если он так утверждает, то пусть не смешит. Австрийское нападение на Италию - это «*Ф(Триест)-Адриатическое море, А(Вена)-Тироль, А(Будапешт)-Триест*»; что-то вроде итальянской версии «Барбароссы», немецкого суицида против России. Время от времени нападение разыгрывается, с предсказуемым итогом.

Почти в каждом случае ясное и чёткое введение Италии в курс дела вами и немцем отпугнёт итальянца от ранней атаки. Если уж вам удалось этого добиться, отношения какое-то время должны оставаться неплохими, особенно если Италия повернула на запад и возник тройной альянс - Австрия почти всегда много от него выигрывает. Кое-какая напряжённость на границе неизбежно будет, особенно если Австрия начнёт набирать флоты в миттельшпиле; стоит отметить, что у Австрии есть прекрасное оправдание для набора в Триесте, в то время как у Италии для набора в Венеции нет никакого оправдания! Австрия и Италия по-своему самые уязвимые

страны на поле, однако в паре они становятся весьма грозными; я недавно закончил почтовую игру за Австрию, итогом которой стала ничья с Италией 17 на 17 центров.

Россия на удивление хороший союзник для Австрии; особенно если Австрия чувствует, что её класс игры ниже, и удовлетворится объективным результатом - вторым местом или вероятной ничьей на четвертых. Первым препятствием на этом пути будет ситуация в Галиции весной 1901: и опять я уверен, что надо сходить в Галицию, а России о своём намерении сообщить. Это, в конце концов, австрийская земля! Россия, как и Италия, будет готова напасть, если только не будет уверена, что ничего не выйдет; и от вас зависит, убедите ли вы в этом русского. Он может и допустить ваш ход в Галицию, хотя это и будет стоить ему пары-тройки моментов сомнения осенью, надо ли защищать Варшаву или нет.

Вашей стратегической целью всегда должно быть столкновение лбами двух гигантов в раннем и продолжительном конфликте - и для этого обычно не требуется усердного вдохновения. Как Германия, дирижирующая англо-русской войной в Скандинавии, у вас невероятное поле для дипломатической находчивости: я дотянул до 1906 года «нейтралом» в этом конфликте, подбирая по ходу дела те центры, которые по праву обычно достаются России или Турции. Вы можете поддержать одну из сторон весной, а вторую сторону - осенью; а если вас совсем загнали в угол и требуют сделать ход, который вас полностью свяжет, вашим избавителем может стать намеренная ошибка в приказе. Странности вроде «*А(Сербия) П турецкая А(Румыния)-Болгария*» встречаются довольно часто: русскому говорите, что написали «турецкая» вместо «русская», турку сообщаете, что написали «*А(Румыния)-Болгария*», а не наоборот. Скорее всего ни один из них вам не поверит, но это в общем и неважно; умысла им не доказать, а, т.к. друг друга они боятся больше, то вы им ещё нужны.

В долгосрочной перспективе, когда выбор всё же придётся сделать, вам обычно лучше примкнуть к России, а не к Турции. Если для вас всё сложилось удачно, ваша позиция должна быть достаточно сильной, чтобы измена не выглядела для русского привлекательной; и у него всегда остаются ещё направления для поиска своих восемнадцати центров, набора флотов в Петербурге и наступления на Англию или

Германию. У турка такого выбора нет: единственный вариант, когда Австрия без опаски может выступить заодно с турком - это редкий случай, когда вам удаётся набрать несколько флотов - три как минимум, расположенные вероятно в Ионическом и Адриатическом морях, а также в Греции. Этого достаточно, чтобы убедить Турцию в отсутствии будущего у натиска на запад, и заставить его повернуть на север; но в этом случае шансов на победу у него практически нет, и он становится простой марионеткой, дожидаящейся от вас удара в спину. Как я и говорил, это самая необыкновенная ситуация из-за исключительной сложности в наборе вами флотов. Вам нужно сотрудничество Италии, но для этого нет ни малейшей причины, так как итальянец знает, где именно будут использованы эти флоты.

О Турции уже почти нечего добавить. Это враг. Ваше выживание станет для него помехой; семь австрийских и балканских центров - его мощная база, с которой он поддерживает длинную цепочку флотов, рвущуюся на запад, если только турок жаждет победы. Ничего ему не отдавайте, и удержите в войне с русским - если они сговорятся против вас, можете сразу начинать искать расписание поездов до дома. Я часто встречал австрийцев-новичков, проигравших из-за убеждения, что Турция - это главным образом морская держава, и поэтому не расположена географически для сухопутного удара по Австрии. Не стоит осуждать турка за подобные утверждения - но это не значит, что нужно им верить. Если он получит в России лёгкую добычу, то одними из первых же наборов, естественно, станут флоты в Смирне, и Италия скорее всего попадётся раньше вас. Но потом наступит момент, когда у Турции будут флоты в Восточном Средиземноморье, Эгейском и Ионическом морях, а также ещё один в Чёрном море; он внезапно начнёт набирать армии, которые и придут к вам с трёх направлений: через Болгарию, Албанию и конвоем через Румынию. Занавес. Дайте только турку закрепиться в Италии, и для вас всё кончено.

Об отношениях с Англией и Францией нужно сказать немного. Обе они представляют угрозу Германии, и таким образом косвенную угрозу вам, а потому вы были бы рады увидеть Англию нападающей на Россию, или (более редкое зрелище) Францию нападающей на Италию. Франция в долгосрочной перспективе - большая

угроза, так как преуспевшая Франция доминирует в Средиземноморье и постепенно берёт верх над Италией, приближаясь к вам таким образом с юга. Отсюда и ещё один довод в пользу «Тройственного союза»: превосходное положение для Австрии на западе – это когда Франция нападает на Англию, а Германия и Италия сообща атакуют Францию... лишь бы только Италия в этом не слишком преуспела!

Подводя итог, скажем – очевидно, игра за Австрию несложна в одном отношении: ваша первая цель (выживание) ясна как день. На раннем этапе отношений с прочими державами вы можете и должны придерживаться более жёсткой линии, чем они: необходимо, чтобы все уяснили, что вы собираетесь застраховаться от явных опасностей, и никому вас от этого не отговорить. Когда Италия говорит вам «Давай вместе уберём войска с опасной границы Венеция-Триест весной 1901-го, и не будем там набирать в будущем» – вы просто ласково улыбнётесь и скажете «Ни за что». Никогда не забывайте: если итальянец считает, что есть шанс результативно атаковать вас, он это сделает.

## ИТАЛИЯ

При рассмотрении Италии, мы сталкиваемся с исключением - это единственный регион, где по всеобщему согласию превосходный баланс «Дипломатии» рушится. У Италии нет столь же хороших шансов на победу, как у прочих шести стран. Результаты окончанных почтовых игр недвусмысленны - в Британии Италия выиграла 23 из первых 303 игр; это менее чем половина от русских побед, и на пять меньше, чем у другого аутсайдера, Турции. В последнем на сегодня американском обзоре (весна 1977 года) я видел, что Италия одержала 44 победы из 774 игр; и вновь это вдвое меньше, чем у русских, и на девятнадцать меньше, чем у англичан и турков (разделивших пятое место). Эти результаты впечатляюще последовательны - Италия выиграла практически точно в 7% своих игр в обеих странах.

Хотя в живых играх записей не ведётся, по моим впечатлениям там Италия преуспевает ещё меньше: я всего лишь однажды и с довольно большой долей везения выиграл такую игру, когда, чтобы побить Россию в двустороннем эндшпиле, мне пришлось угадывать 50/50 на последнем ходу. Но за этим исключением я ни разу не сыграл живой игры, в которой Италия выигрывала бы, не считая той, которая была сдана на абсурдно ранней стадии (да, это был дебют!).

Есть небольшая компенсация - хорошая выживаемость Италии, судя по записям. Если вы вытянули зелёные фишки, то мало кто за исключением Франции бывал так редко уничтожен в самом начале игры (в 1904 или до него), и мало кто за исключением Франции и Турции так часто доживал до конца игры. Но всё равно часто это просто растянутая агония, с многолетними битвами одной или двух фишек; мне нечем это подтвердить, но я уверен, что Италия куда чаще прочих так и не перешагивает рубежа в четыре подразделения. Само собой, со мной так довольно часто получалось. Должен признать, что я подхожу к решению проблем игры за Италию без особого энтузиазма; хотя вероятно мои достижения - ничья на четвертых, уверенные третье и пятое место - и повыше средних, выглядят они не слишком

вдохновляюще. А в игре высшего класса, боюсь, мне придётся оценивать шансы Италии на победу как равными нулю.

## РАСПОЛОЖЕНИЕ

Ни к чему долго доискиваться причин плохих итальянских показателей. Её положение совмещает уязвимость центральных держав, Германии и Австрии, в обороне с медленным расширением и ограниченным радиусом досягаемости угловых держав, Турции и Англии. Общеизвестно, что у вас будет верный набор в 1901 году, т.к. в Тунисе с вами соперничать некому, тогда как вероятность организованной атаки на Венецию возрастёт очень нескоро. Но Тунис - тупик худшего сорта; если возьмёте его флотом, то утратите контроль над Ионическим морем, а если возьмёте армией - потеряете ценный ход, вытаскивая армию назад в игру. Новички, покупающие британское игровое поле за его симпатичность, и позволяющие армии перемещаться между Испанией и Северной Африкой, ошибаются, но Италии это однозначно добавляет шансов. И будь в правилах сделано одно изменение, которого я бы пожелал - одно-единственное - то мне бы хотелось, чтобы Италия стартовала с флотом, а не с армией в Риме. Это не только позволило бы Италии посоревноваться за Грецию, не бросая Тунис (что открыло бы огромное поле для сделок с Австрией), но и косвенно улучшило бы позиции Австрии, сильно снизив вероятность раннего нападения на неё со стороны Италии. Возможно, это даже чересчур улучшило бы её позиции - в экспериментальной живой игре в данный вариант я выиграл Австрией, хотя одно время было больше похоже на то, что выиграет Италия.

При всех этих недостатках у Италии есть два преимущества. Во-первых, Италия устойчива к ранним атакам (да и вряд ли будет атакована до тех пор пока одна или другая из трёхсторонних битв, направленных вовне, не обозначит своего победителя). Во-вторых, даже лучше то, что Италия разделяет с Германией и Россией способность ходить по обе стороны от патовой линии; хотя имеющееся в теории преимущество трудно осуществить на практике. Как бы там ни было, верно то, что если Италия смогла достичь теоретически выигрышной позиции, остановить её будет сложнее, чем большинство прочих стран. По крайней мере сделать это станет трудно.

## ЦЕЛИ

Самая распространённая стартовая площадка (в тех редких случаях, когда Италия рассчитывает на выигрыш) состоит из трёх своих центров, Туниса, Триеста, трёх балканских стран (кроме Румынии), и двух турецких (кроме Анкары). Эта группа в десять центров раскроет перед Италией неплохие перспективы: это обезопасит тыл от нападения с моря и позволит наступать по двум направлениям. Можно завершить дела на востоке, забрав остаток Австрии и Румынию, Анкару или даже Севастополь; а затем добавить к ним Марсель Испанию и (вероятно, хотя и каждый раз сложно) Португалию. А если итальянец – большой удачи (и опыта) человек, то сможет занять и удержать умеренную Атлантику с шансами на Брест и Ливерпуль. Но на этом пути (прежде чем начать размышлять над тем, где взять заключительный центр) предстоит сдвинуть целые горы.

Из анализа целей Италии становится ясным одно: чёткая стратегия для развития Италии в нужном направлении – это союз с Россией против Австрии и Турции. Подробнее об этом ниже.

## ДЕБЮТЫ

Италии принадлежит рекорд, зафиксированный в британских почтовых играх: тридцать два различных перепробованных дебюта. Учитывая, сколь негибка дебютная позиция Италии, это примечательно; однако это признак отчаяния, а не сознательного выбора.

Самый популярный дебют, имевший место в 23% игр, это Тирольское нападение: *«А(Венеция)-Тироль, А(Рим)-Венеция, Ф(Неаполь)-Ионическое море»*. Традиционно он играется как нападение на Австрию; хотя в некоторых играх изобретательные итальянцы избрали целью внезапной атаки Германию – такая политика приносит хорошие результаты. На этот раз большинство право: если удастся, то это просто лучшая возможность получить хорошую позицию достаточно вовремя, чтобы потом полностью её использовать. Дебют стоит совместить (в анти-австрийских целях) с ходом русского в Галицию. И если все эти ходы удались, вам по силам потенциально опустошительная атака... а т.к. столь много австрийцев

выбирают жалкий триестинский вариант балканского гамбита, все четыре хода в большинстве игр новичкового уровня увенчаются успехом.

Если Австрия разыграла такой самоубийственный вариант, у вас есть на выбор несколько хороших возможностей осенью 1901 года. Вероятно, самая многообещающая из них - это «*А(Тироль) П А(Венеция)-Триест, Ф(Ионическое море)-Греция*»; как всем известно, иногда это приводит к тому, что вы не получите ни одного набора (если Австрия разыграет странноватую оборону из поддержки Триеста, нападения на Грецию и полного непротивления самым худшим намерениям России). Однако при стандартных австрийских перемещениях (оставление Триеста и «уверенное» взятие Греции) вы убедите Турцию атаковать Сербию, а если русский в 50/50 правильно сходит, то Австрия снимет одну фишку, и забронирует билет на вылет из игры в 1902 году. А если вы на помощь Турции рассчитывать не можете, то без сомнения лучше взять Тунис.

Заметьте, что это не один из тех общеизвестных случаев, в которых «интернациональная» атака срабатывает лучше чем «национальная»: «*А(Тироль) П русская А(Галиция)-Вена*» будет явной ошибкой, т.к. если России и понадобится поддержка, то только из-за австрийского приказа «*А(Триест)-Вена*». Триест в этом случае вы не получите, а Австрия скорее будет защищать Вену, а не Будапешт (по причинам, обсуждавшимся в главе об Австрии).

А если Россия вас подвела, атаку надо переключить на Германию. Без русской армии в Галиции ваши перспективы малопривлекательны: заключите с Австрией мир на максимально хороших условиях и запросите французской помощи в нападении на Мюнхен. Германии, конечно, следовало бы ожидать подобное, но все игроки настолько приучены к зрелищу итальянского нападения на Австрию, что поворот наступления достаточно часто застаёт их врасплох. Во всех описанных случаях вы надеетесь на набор «*А(Венеция)*», с «*Ф(Неаполь)*» как запасным вариантом.

Большая проблема в том, что ещё в ходе предыгровой дискуссии может стать ясно, что нападение успехом не увенчается. Если Германия сообщила вам о том, что она заодно с Австрией, было бы сумасбродством пытаться строить свои планы - вам

остаётся лишь сделать хорошую мину при плохой игре, и попробовать другие варианты. Некоторые игроки пробуют принять немецкий ультиматум, а потом всё равно напасть: может сработать, если Германия расслабится, и оставит Мюнхен пустовать весной 1901, но ведь умный немец именно поэтому и оставит армию в Мюнхене! Если так и вышло, то у вас жуткие проблемы, особенно если Германия повлияет и на Россию – вы окажетесь без поддержки.

Касаясь прочих популярных дебютов Италии, мы сталкиваемся с периодически появляющейся проблемой: множество патовых возможностей в Тироле и Триесте означает, что эти дебюты, выглядящие различными, по сути являются одним и тем же дебютом. Официально второй по популярности дебют – это «*A(Венеция) стоит, A(Рим)-Апулия, Ф(Неаполь)-Ионическое море*», встречающийся с частотой в 17%; но по действию он идентичен разновидности, при которой римская армия ходит в Неаполь. Раз задумка состоит в конвое до Туниса, вся разница между вариантами выявится только в случае австрийского нападения, т.к. теперь *A(Неаполь)* не сможет поддерживать Венецию. И несомненно немалая часть версий «*A(Венеция)-Триест*» может также считаться идентичной, с согласованным патом в Триесте.

Все эти версии можно в общем сгруппировать как версии дебюта Лепанто, который со всеми вариантами является наиболее популярной итальянской системой. Я предпочитаю называть его не дебютом, а системой, хотя нужного результата можно достичь разными путями.

Дебюту дали превосходное название в честь битвы при Лепанто, последней большой битвы эпохи гребного флота, в котором главным образом итальянские и австрийские силы под командованием дона Хуана Австрийского (одержав великую морскую победу при греческом городе Лепанто) уничтожили турецкое владычество в восточном Средиземноморье. Это именно то, что Австрия и Италия пытаются проделать на игровом поле «Дипломатии», и их сотрудничество может стать самой эффективной контрмерой против русско-турецкого «джаггернаута».

Действия Италии таковы – занять Тунис армией в 1901, построить флот в Неаполе, а затем сходить «*Ф(Ионическое море)-Восточное Средиземноморье*,

*Ф(Неаполь)-Ионическое море»* с заделом на конвой *«А(Тунис)-Сирия»* осенью 1902 (это не совсем то, что произошло в 1571 году, но не суть важно). Если всё пройдёт как планировалось, система сработает максимально эффективно; разумеется, Италии от неё больше пользы чем Австрии. В том и заключается один из её недостатков - с чего вдруг Австрия предпочтёт быть окружённой не турецкими флотами, а итальянскими? Ведь обычно, как только Италия закрепилась на турецком берегу, она поворачивает на Австрию с обоих флангов. А т.к. суть системы в том, что Австрия оставляет всякую надежду на равенство морских сил со своим союзником, то её положение для обороны от такого предательства безнадёжно.

Более серьёзный недостаток Лепанто проявится, если Турция прикажет *«Ф(Анкара)-Константинополь»* весной 1901 года; в этом случае очень похоже на грядущее *«Ф(Константинополь)-Эгейское море»*, набор флота в Смирне, и Италии не видать восточного Средиземноморья, ни сейчас, ни позже. А если турок будет трястись над флотом в Анкаре, который либо стоит, либо обороняется *«Ф(Анкара)-Чёрное море»*, то Лепанто предстаёт весьма многообещающим.

Самой драматической версией является Лепанто Ки (*«Key Lepanto»*), названное в честь американского игрока Джеффа Ки (Jeff Key). Это исключительно сильный дебют для Италии, единственным недостатком которого является необходимость добиться от Австрии необыкновенно близкого сотрудничества. Ходы дебюта таковы: *«Ф(Неаполь)-Ионическое море, А(Венеция)-Триест, А(Рим)-Апулия/Неаполь»* - и общая частота их разыгрывания равна 6%, (в которые несомненно входят те, которые были патами или внезапными нападениями на Австрию). Идеально, если Австрия позволит Италии пройти через Триест; в этом случае осенью 1901 года Австрия приказывает *«Ф(Албания) П А(Сербия)-Греция»*, а не наоборот как обычно; а Италия направляет в Тунис конвой и приказывает *«А(Триест)-Сербия»*. Как хоть одна Австрия находит в себе силы разыграть подобное - ума не приложу, но факт то, что некоторые находят. Риск умопомрачительный.

Во-первых, у Австрии нет гарантий, что Италия не подстрахуется *«А(Венеция)-Триест, А(Рим)-Венеция»* - да и на деле Италия так поступает втрое чаще, чем делает

«классические» ходы Лепанто Ки! А если при этом ещё и Россия сходила в Галицию, Австрия может попрощаться с игрой. И даже хуже от того факта, что осенью 1901 Турция может и должна приказать *«А(Болгария)-Сербия»*: это удержит Италию в Триесте, и позволит Италии эффективно подставить Австрию, в точности выполняя то, о чём Австрия и просила - идеальное положение дел! Ясное дело, Италия может это заранее согласовать с Турцией - итальянское положение, и с тактической и с дипломатической точек зрения, просто превосходно.

Отсюда вывод - если уж Австрия вообще должна позволить Лепанто Ки, ей следует сходить *«А(Вена)-Будапешт»*. Так Австрия может быть уверена, что у итальянца не будет оправдания оккупации Триеста - австрияка поддержит итальянский *«А(Триест)-Сербия»* по осени. Но всё равно Италия остаётся в наилучшем положении: он может разыграть с Турцией красивое предательство *«А(Триест)-Албания, А(Апулия)-Греция К Ф(Ионическое море) и П турецкой «А(Болгария)»!* Ход в Албанию оставит без поддержки австрийский ход *«А(Сербия)-Греция»*, так что итальянские ходы увенчаются успехом: австрияк получит Сербию ценой потери Триеста, ничего не наберёт, а Италия наберёт два подразделения и Турция наберёт одно - вновь позиция Италии идеальна!

В общем, ясно, что Италия в случае Лепанто Ки получает всё: редкий случай «орёл - выигрываю я, решка - проигрываешь ты». Нет нужды хитрить с самого начала, лучше сделать как просила Австрия, и своё дальнейшее решение основывать на отношениях Турции и России. Если они кажутся дружественными, примите сторону Австрии, если нет - сторону Турции. Беда в том, что коварная Австрия может и предложить Лепанто Ки с участием флота, оправдываясь самосохранением против тирольского нападения: даже презренная триестинская разновидность с участием флота срабатывает хорошо, если Австрия знает, что итальянец собирается начать с *«А(Венеция)-Ф(Триест)»*.

Наиболее популярен из оставшихся следующий дебют с ходами *«А(Венеция)-Пьемонт, А(Рим)-Венеция, Ф(Неаполь)-Ионическое море»*, встречающийся с частотой 15%. Я уверен, что именно этот дебют я в насмешку охарактеризовал в своей статье

как «Альпийского зайчишку», т.к. дебют указывает на желание атаковать Австрию, которому не хватает смелости для воплощения. Я не вижу особо хороших сторон у этого дебюта, если только австрияк – не исключительно слабый или доверчивый игрок. Ясно как день, что Италия думает по крайней мере об осеннем предательстве «А(Венеция)-Триест, А(Пьемонт)-Тироль, Ф(Ионическое море)-Тунис» и надеется, что Австрию удастся усыпить «анти-французским» «А(Венеция)-Пьемонт». Согласившись, что ход в Пьемонт будет стоить Франции некоторого беспокойства, дебют можно назвать анти-французским; но если цель дебюта в нападении на Францию, то Бога ради, почему при этом не сделать и «Ф(Неаполь)-Тирренское море»? Обычно для дебюта быть сомнительным – преимущество, но в данном случае мне кажется, что вы лишь будете докучать всем без особых перспектив на материальные приобретения от вашей бестактности. Должен признать, что когда я впервые увидел этот дебют в игре (я вёл почтовую игру в «Dolchstoß», 1973-DM), то там 15-летний новичок, игравший за Италию, умудрился стать одним из немногих командующих, записавших на свой счёт хет-трик в 1901 году, заняв Тунис, Триест и Марсель. Но само собой это лишило его многих союзников, и Италия закончила непримечательным пятым местом, несравнимым с блистательным началом. Если уж Италия собралась заполучить три волшебных набора, то лучше всего подойдёт тирольское нападение (куда более взрослый и мудрый игрок-итальянец недавно сорвал куш из Туниса, Триеста и Мюнхена в игре «Dolchstoß» со случайно совпавшим в «Boardman» номером, 1977-DM). Само собой, нецелевое использование Лепанто также может дать три набора.

Неподдельное нападение на Францию, «А(Венеция)-Пьемонт, Ф(Неаполь)-Тирренское море», с несколькими вариантами для римской армии, встречается с общей частотой примерно в 7%. Римская армия может пойти в Тоскану или в Венецию; меньшая часть игроков позволяет ей остаться в Риме. Ход в Тоскану, риску предположить, это признак попытки успокоить Австрию, совмещённый с желанием просто сходить этой чёртовой армией хоть куда-нибудь – иного смысла я у хода не вижу; если только вероятная суть не в том, чтобы оставить возможность отбить

Австрию в Венеции осенью, одновременно держа Рим пустым для набора... но ведь преимущества у набора в Риме, а не в Неаполе, нет. В любом случае армия во многих случаях будет конвоирована в Тунис с целью удержать флот в море и переместить его в Лионский залив весной 1902 - это по-идиотски обозвали «Западным Лепанто».

По моему мнению раннее нападение на Францию стоит осуществлять только если Германия вмешалась, чтобы не дать вам напасть на Австрию, а также если она собирается сходить в Бургундию, и есть шансы на успех. Если так, то дебют хорош. С другой стороны, наилучшим способом напасть на Францию было бы «псевдо-Лепанто»: начать с «А(Венеция) стоит (в действительности), А(Рим)-Апулия, Ф(Неаполь)-Ионическое море» и атаковать в 1902. К сожалению, Франция может засечь итальянское нападение за версту; и тут важно, чтобы Франция оказалась крепко связанной на севере, прежде чем вам можно было бы рискнуть. Помню, несколько лет назад я писал, что итальянское нападение на Францию - безумно; я пересмотрел свой взгляд и теперь могу сказать - это разумно, но очень непросто.

Малопопулярные дебюты Италии включают в себя и такие гротескные выверты как «Ф(Неаполь)-Апулия, А(Рим)-Тоскана, А(Венеция)-Тироль»; только человек в последней стадии итальянской тоски может отважиться на подобное.

Раз уж общая картина не прояснилась (из-за многочисленных почти идентичных вероятных дебютов), будет полезно суммировать популярность различных отдельных ходов.

Флот ходит в Ионическое море в семи случаях из восьми; это явно лучше, чем ход в Тирренское море, который подходит для планов дебютной атаки Франции. Армия из Рима ходит в Венецию намного чаще чем в половине случаев, или для того чтобы поддержать наступление в Австрии, или (что вряд ли) для обороны от австрийского наступления. В Апулию насчитывается более четверти ходов этой армии (такой ход характеризует систему Лепанто), с прочими ходами в сторону Тосканы (слабо), Рима (ещё слабее) и Неаполя (откровенно плохо). Заметьте, что у «А(Рим)-Неаполь» есть один чёткий недостаток и ни одного явного преимущества по

сравнению с «А(Рим)-Апулия», а ситуация «А(Рим) стоит» равно хуже «А(Рим)-Тоскана».

Ход венецианской армии обычно является решающим. Если она идёт в Тироль (как она ходит более чем в четверти случаев), это обычно указывает на агрессию в отношении Австрии, хотя если нет подкрепления в виде «А(Рим)-Венеция», первой целью может оказаться и Германия. Если армия стоит (это встречается чуть реже) - похоже на какое-нибудь лепантообразное соглашение. Если идёт в Пьемонт (второй по популярности вариант), это или явная атака Франции, или (подкреплённое «А(Рим)-Венеция, Ф(Неаполь)-Ионическое море») «Альпийский зайчишка». Открытый ход в Триест встречается куда реже, и может оказаться либо Лепанто Ки (с «А(Рим)-Апулия»), либо (с «А(Рим)-Венеция») изменой. В Тоскану по очевидным причинам ходят редко; однако удивительно, что интересную комбинацию «А(Венеция)-Апулия, А(Рим)-Венеция» никто не попробовал. Ясно, что из этого может получиться то же, что и при «А(Рим)-Апулия, А(Венеция) стоит», однако с дополнительной возможностью пата в Венеции. Вероятно, с увеличением частоты использования Австрией «ежиного» хода «Ф(Триест)-Венеция», мы всё чаще будем видеть этот дебют используемым как современной формой Лепанто.

### **ДРУЗЬЯ И ВРАГИ**

Италия не без оснований с самого начала может общаться с любой державой на поле; беда в том, что у них своих проблем хватает; а то, что есть у вас из предложений, многих может не слишком интересовать.

Это точно об Англии. Без сомнения, он поприветствует ваше предложение напасть на Францию в 1901 году; но навряд ли это повлияет на его собственные решения - и правда, он ведь может решить, что разыграть «северный» дебют безопаснее, на том основании, что Франции придётся обороняться и она будет не в том положении, чтобы использовать прореху в южном фланге Англии. А потому не создавайте раннего союза с Англией против Франции; при этом вы вполне сможете предложить то же самое попозже, в нужный момент. География Франции такова, что из войны Англия извлечёт больше пользы, чем вы. А т.к. основная цель нападения на

Францию – контроль над западным краем Средиземноморья и захват Умеренной Атлантики, то совершенно самоубийственно заменять своими руками одну сильную морскую державу на другую, даже более сильную. Но вообще нападение Англии на Францию содержит для вас немало плюсов, так что если англичанин предложит, соглашайтесь... и оставайтесь на месте! Он всё равно слишком далеко для существенного воздаяния.

Если вы замышляете нападение на Францию, куда лучшим союзником станет Германия; и как мы уже видели, подобное сотрудничество вероятно вырастет на основе безвыходности, если только Германия противостоит вашим чёрным замыслам относительно Австрии. Если совместная атака совпала с ходом Англии на севере против Скандинавии и с преждевременной атакой французов на Англию, то обстоятельства явно сложились в вашу пользу: если уж делить Францию, то у вас более удобная позиция, нежели у немцев, а Германия не в силах провести достаточно быстрый спуск флотов на воду, чтобы помешать вашему овладению Атлантикой. Если атака проводится с полностью безжалостным рвением, она очень выигрышна в равной степени и для Германии и для Италии, и, когда дело касается быстрого захвата центров и стремления к выигрышу, уступает только русско-итальянскому союзу. Германию такое развитие событий обычно вполне устраивает, но тут есть подвох. Так как Германия через раз хочет оставить армию в Мюнхене для защиты Австрии, он скорее всего предложит сходить в Бургундию, а затем за вашей спиной обратится к Франции и согласует там пат. В этой ситуации, если вы связали себя яростным антифранцузским дебютом, вы оказываетесь в трудном положении, а Германия может бросить вас на съедение волкам и заняться своими планами. Тут вам придётся принять несколько хитрых дипломатических решений: вероятно, Франция «солъёт» договоренности насчёт пата вам, в надежде полностью удержать вас от нападения; или, вероятно, чуя грядущую бурю,стоит на пате в Пьемонте. Часто оказывается мудрее отложить анти-французские ходы до 1902 года, а к тому времени вы сможете убедить Германию в отсутствии у вас планов вторжения в Австрию.

Отношения с Францией обычно довольно искренние. Он будет надеяться увидеть вас в Тироле, частично потому, что это может предшествовать совместному нападению на Германию, но в основном потому, что это будет означать невозможность беспокоящего хода в Пьемонт. Он, как выше упоминалось, может настоять на пате в Пьемонте, что было бы хорошо с его точки зрения; если он настоял, то вам лучше всего поставить на храбрость отчаяния и сыграть «А(Венеция)-Пьемонт, А(Рим)-Апулия, Ф(Неаполь)-Ионическое море», в чём обычно видна ещё одна ветвь древа Лепанто. Так совпало, что я случайно преуспел с подобной линией в отношениях будучи Францией: я в почтовой игре договорился с Италией создать пат в Пьемонте. Позже мы поменяли соглашение, но я (честно!) забыл изменить свои приказы! В итоге я вошёл в Пьемонт - самая раздражающая вещь, которая могла случиться; и, пытаясь извлечь из случившегося максимум, я продолжил поход - в Тироль осенью, нарушив пакт о демилитаризации между Италией, Австрией и Германией (надо было и мне сообщить!); и в Богемии весной 1902. Вероятно это самый ранний из записанных франко-итальянских союзов против Австрии.

Франция может предложить поддержку в нападении на Мюнхен осенью 1901 года, если вам удастся попасть в Тироль; это может быть полезным, если Россия вас подставила, однако скорее всего это просто ещё одна подстава. Обычно план Франции состоит в том, чтобы отговорить вас от района Пьемонта, Лионского залива и Тирренского моря; француз пообещает не строить в Марселе, надеясь на то, что вы увязнете на востоке (как часто и происходит) и что он тогда сможет спокойно и успешно заниматься своими западными проблемами, а затем уже всеми силами атаковать вас примерно к 1905-06 году. Вам придётся постоянно за ним приглядывать; если вы двинулись на восток в дебюте партии, то первичной задачей будет способность повернуться к Франции раньше, чем тот будет готов. Если не выйдет, лучшее, на что вы можете рассчитывать - это выстраивание общеизвестной патовой линии вдоль вашего западного побережья и игра на ничью. Если Франции удалось занять Тирренское море, ваши шансы на победу практически потеряны.

Ваша главная надежда на востоке – это Россия. Если вам удастся уговорить его объединиться с вами против Австрии, и если Германия и Австрия позволят себя обмануть и атаковать в дебюте партии, то вы несомненно на верном пути к победе. Как я уже говорил в разделе «Цели» этой главы, Италия может рассчитывать на получение минимум шести центров – больше, чем русский. Однако он вполне может добрать эти центры и в другом месте без вашей прямой поддержки. Если нападение оказалось неожиданным, развиваться она может очень быстро – известны игры с вылетом Австрии в 1902-03 годах, за которым не менее быстро вылетала и Турция. Большинство из этих игр выиграла Россия – но нет причин, по которым вы не могли бы победить Италией, если правильно распорядитесь временем, и будете приглядывать за вашим союзником-переростком в период, когда он скорее всего сможет ударить вам в спину (это когда вы очистили свои тылы и повернули против Франции). Вам стоит как можно реже пытаться предать его: русский слишком силён, и вы без сомнения проиграете. Все преимущества на его стороне, и вы должны надеяться на то, что Германия или Англия будут в силах обуздать его на севере, что даст вам добиться определенного успеха против Франции, пока всеобщее внимание отвлечено на более явную угрозу.

А момент, когда следует наносить удар в спину России, наступает тогда, когда у русского дела на севере идут чересчур хорошо; он весь нацелен на лёгкую победу, и тут уж вы вынуждены это сделать. Наилучший путь, как ни странно, через Армению; наступление в центре обычно не в силах зайти дальше Вены и Будапешта, т.к. русская оборона в этом регионе скорее всего будет очень прочной. Признаюсь, такой союз с Россией даст вам больше вторых мест нежели первых; но и второе место – это куда больше, чем добивается большинство игроков.

Лучшие шансы на победу появятся, если Австрия даст вам разыграть Лепанто Ки, а вы его предадите в союзе с турком. Это скорее всего даст вам больший куш нежели союз с русским – вся Австрия довольно быстро обсыплется вам в карман, да ещё с Сербией и Грецией впридачу; а потом боевой порядок Лепанто даст вам широчайшие возможности для поворота на бедную старую Турцию, прежде чем тот

успеет понять, чем его огрели. Я готов с уверенностью утверждать, что если какой-нибудь австрияк хоть раз позволит мне разыграть такой дебют, то победа будет за мной; и, увы, с той же уверенностью могу утверждать, что шанса доказать это у меня не будет никогда.

За исключением такого вот случая восторженного счастья отношения с Турцией обычно не слишком хорошие. Ионическое море для Турции – то же, что Тирренское для Франции: ключевой район, захват которого стоит целого центра снабжения. Ионическое море – это ворота на запад для турка, который он обязан контролировать, чтобы получить больше шансов на победу. Пока Турция жива, турецкая военноморская мощь скорее всего будет столь угрожающей, что не даст вам отвернуться и встретить француза. Угол Турции – это ваш угол; он нужен вам для того, чтобы обезопасить тыл. Очень часто Турция и Италия топят друг друга, зайдя в безвыходное положение в Средиземном море, и не имея смелости отступить и попробовать в другом месте. Турок должен быть разрушен. Начнёте ли вы в союзе с Россией против Австрии, и потом повернёте против Турции; начнёте ли с Лепанто и вынесете Турцию в первую очередь – в большинстве случаев должен остаться кто-то один: либо вы, либо он.

И наконец Австрия – срединная земля, Главная Цель. Он знает, что вы держите его на мушке, вождедея лёгкого прорыва через Триест на Балканы. Всё зависит от его действий. Если он не слишком сообразителен, то скажет: «Пожалуйста, не нападай – давай жить дружно». Да никаких проблем, с радостью! Он может предложить пройти через Тироль с целью нападения на Германию: берегитесь, это точно ловушка, и вам лучше вежливо отклонить такое предложение (ведь такая атака сработает только если о ней никто не будет знать). Австрияк может предложить Лепанто – и тут вам надо принять очень взвешенное решение; и либо следовать этим ходам, ориентируясь уже по обстоятельствам, либо ударить сразу в надежде, что Австрия вам доверяет. Или (предположим) он предложит вам Лепанто Ки, и в этом случае вам надо сразу звонить в самый шикарный ресторан и заказывать отдельный зал для праздничного банкета.

Если же Австрия и Италия найдут способ нейтрализовать постоянную напряжённость на общей границе (что потребует неких телодвижений), то они смогут составить мощную команду. Союз обычно даёт больше выгод Италии, т.к. у Австрии будут трудности с поддержанием равенства военно-морских сил; но в некоторых случаях может оказаться так, что на Италию взвалит львиную долю тяжких трудов по завоеванию Турции, а Австрия тем временем добьётся быстрого успеха против России.

Италия больше любой страны на игровом поле подходит для союзной игры. Не пытайтесь умничать, как в случае с любой другой страной, и изображать из себя изгоя! Силы равны шести к одному; и только тогда придёт успех, когда каждый будет искать вашей помощи и ценить её. А Италию, похоже, просто никогда не замечают – большие мальчики заняты разборкой между собой. Потрудитесь над поиском союзника; убедите его в своей необыкновенной ценности в грядущей борьбе против прочих пяти держав (люто ненавидящих вашего союзника); и встаньте – пока – на его сторону. Даже на этой основе игра за Италию сложна, так зачем делать её невозможной, предавая и подставляя всех и вся в пределах видимости? Для Италии стать умником – это значит быстро стать мертвецом.

Рискну сказать, что глава получилась довольно подавленной; особенно если в вашей первой игре по почте вам выпала именно Италия, и теперь вы думаете, что с ней делать. Уж извините – но так оно и есть. Я не в восторге от союзной игры – сдержать слово может любой осёл, а мастерски нарушить его сможет только мастер. Могу посоветовать лишь мысленно смириться со вторым местом, но сохранить потайную надежду на свою удачу (а вдруг ваш союзник свернёт себе шею, или эмигрирует в Камбоджу или будет выслан на пятнадцать лет за публичное заявление, что белый и чёрный – не одинаковы). В этом случае вы могли бы выиграть – или же вы блестящий игрок, который выигрывает в любом случае. С другой стороны, второе место – это далеко не седьмое, а вы всегда вольны подписаться на другую игру. Сейчас идёт игра 48-I, в которой Италия дважды не выпадет.

## ФРАНЦИЯ

Вовне «Дипломатии» Франция - это моя любимая страна; самая лучшая, самая красивая и самая цивилизованная страна на свете, и именно туда я без сомнения буду вынужден сбежать, когда жизнь в Англии станет окончательно невыносимой. Что до игры - эта страна мне тоже нравится, но с оговорками.

Франция выиграла порядочное число игр, однако не так много, как можно было бы ожидать при её естественных преимуществах. В британских почтовых играх 32 игры из 230 окончились уверенной победой; в Америке - 74 из 556. При этом Франция участвовала в наибольшем количестве ничьих, и имеет выдающийся результат выживаемости, уцелев до конца в целых 70% игр (для сравнения, Турция со вторым результатом уцелела в 57% игр). В общем, это вероятно наилучшая держава для новичка, которая почти наверняка будет обладать наилучшей отдачей от ваших усилий.

### РАСПОЛОЖЕНИЕ

Франция пользуется огромными естественными преимуществами своего расположения на поле. Мощная угловая позиция не столь непробиваема как английская или турецкая - у вас три непосредственных соседа, а у них по два - но и это с лихвой компенсируется. В отношении собираемых нейтральных центров у Франции наилучшее расположение - Германия, может, и сравнима при наличии двух «своих по праву» нейтралов, но Франция может без опаски занять свои два с помощью двух подразделений, и одно останется в запасе, чтобы потягаться за третий центр. Испания и Португалия просто дожидаются французских войск; Бельгия открыта для дискуссии. А т.к. в зоне достижимого в 1901 году находятся ещё и Лондон, Мюнхен и Венеция, то у вас не будет проблем с выбором откровенного, стяжательского плана на дебют.

У вас есть и становящееся порой бесценным преимущество возможности строить флоты и в средиземноморском, и в атлантическом секторах. До тех пор, пока

вы удерживаете свои порты, Ла-Манш или Гибралтар против вас (главного препятствия на пути морских замыслов прочих стран) никому не удержать.

Интересно при этом отметить, что явные преимущества Франции лучше раскрываются в живой игре, и я уверен, что там Франция выиграла больше всех игр. А на более аккуратном поле почтовой игры у прочих стран больше шансов преодолеть свои слабости тщательным планированием и правильной дипломатией, тогда как игра за Францию скорее характеризуется сверхсамонадеянностью!

## **ЦЕЛИ**

Самая выигрышная стратегия Франции - это вынос Англии, который даст мощную базу в три своих, три английских, и три несложных нейтральных центра. Чтобы преобразовать эту основу в победу, необходимо пропихнуть флот за патовую линию (в Балтийское, либо в Ионическое море - куда позволят обстоятельства). Это будет нелегко и должно быть тщательно спланировано заранее. Я уверен, что относительно невзрачная статистика побед Франции в почтовых играх вызвана недостатком предусмотрительности, из-за чего прочие страны успевают заметить угрозу и объединиться, чтобы остановить французские флотилии до пересечения патовой линии. Отсюда и большая доля ничьих, в которых у Франции были задатки выигрышной позиции, которые чуть-чуть не удалось воплотить в жизнь. Могу подтвердить свои утверждения собственным свидетельством: в своей первой почтовой игре за Францию я был уверен, что выиграю - быстрое уничтожение Британии и мощный удар с тыла по Германии дали мне легко набрать до дюжины центров. Но Турция на юге и Россия на севере объединились для блокирования моих флотилий и постепенно стёрли меня в порошок. Знай я тогда столько, сколько знаю теперь, я бы отложил удар по Германии до момента, когда мои флоты не окажутся поглубже во вражеской акватории, и вот тогда меня было бы не остановить.

## **ДЕБЮТЫ**

У Франции отмечено всего 35 дебютов. Но на деле, я считаю, у Франции самое большое поле для выбора; ни один из французских дебютов не отличается

ошеломляющей популярностью, и есть несколько являющихся в действительности дубликатами, вроде тех, что так мешали разобраться с итальянскими дебютами.

Самый популярный - это и впрямь сюрприз: вот спросите любого опытного игрока, какой из французских дебютов самый лучший, и бьюсь об заклад, что он не назовёт «*Ф(Брест)-Умеренная Атлантика, А(Марсель) П А(Париж)-Бургундия*». Его иногда называют дебютом Мажино - неплохое имя, т.к. главными его характеристиками (как и у исторической линии Мажино) являются подозрительность против Германии, перерастающая в параноидальную зацикленность на обороне. Конструктивность дебюта состоит в том, что Франция сохраняет способность занять все три своих нейтрала ходами «*А(Марсель)-Испания, Ф(Умеренная Атлантика - Португалия, А(Бургундия)-Бельгия*». Но стратегически, на мой взгляд, дебют не очень хорош. Он в первую очередь решает не ту проблему (Германия редко является ранней угрозой), и размещает флот особенно неудачно (ему следовало бы или оставаться в умеренной Атлантике, или плыть на южное побережье Испании). Я бы разыграл такой дебют лишь в исключительной ситуации - например, если бы меня вынуждали подозрения насчёт дебютного немецкого нападения. Особенно мне не нравятся проблемы, возникающие в случае распространённого немецкого хода в Рур; теперь нам обоим придётся гадать, что делать осенью (Германия обычно прикрывает Мюнхен, так что Франции редко когда светит успех попытки захватить Мюнхен... а тогда чего ради вообще прорываться в Бургундию силой?)

Никто не спорит, что Франции весьма помешает ход Германии в Бургундию весной 1901; но такого почти не случается (верно, что Германия начинает с «*А(Мюнхен)-Бургундия*» примерно в одной игре из пяти; но большинство этих ходов точно замышлялись как неудачные. Германии мало толку от просачивания в Бургундию таким образом - он просто получает напряженность на собственной границе, не получая взамен особо хороших шансов на успешную атаку против французского центра). В целом дебют неплох, но не настолько, чтобы заслужить подобную популярность. Большим преимуществом Франции является возможность

получить два набора в 1901, никого не раздражая, и мне кажется жаль отказываться от столь гибкой позиции ради столь малого преимущества.

Уверенное второе место по популярности у Пикардийского дебюта. Разумеется, дебютов, при которых армия из Парижа ходит в Пикардию, немалое количество; но я так называю случай, когда Франция совершает недвусмысленные ходы прочими двумя отрядами, «*Ф(Брест)-Умеренная Атлантика, А(Марсель)-Испания*». Неплохая комбинация, но с недостатками. Ход в Пикардию даст поучаствовать в бельгийском вопросе, не вызывая к себе враждебности ни со стороны Англии, ни со стороны Германии. Обычная тактика в этом случае - оставить на время все мысли о взятии Бельгии самому - от неё куда больше проку в качестве приманки, за которую и перегрызутся Германия и Англия. Минус в том, что опытная Германия будет стремиться так же использовать Бельгию против вас, и только Англия скорее всего искренне заинтересована в овладении Бельгией. Так вот часто и складывается ситуация, когда Франция и Германия пытаются убедить друг друга не давать Бельгию англичанину! Естественно, Англия вероятнее всего выступит против того, кто не даст ему осуществить этот второй потенциальный набор; так что понятно, почему достоинства этого дебюта могут обернуться недостатками. Обычно Германия держит у границ Бельгии (минимум) один отряд. Если после вашего хода у бельгийских границ вашего отряда не окажется, Германия будет вынуждена выбирать между раздражением Англии и беспрепятственным взятием Бельгии той же Англией. Обычно немец выбирает второе, и с этой дилеммой Франции придётся иметь дело.

Пикардийский дебют столь не нравится мне именно по этой причине - сложись всё так, и возможно Франции придётся осенью определяться. Играя Францией, я обычно начинаю с намерением оставить Бельгию нейтральной на 1901 год: мне ни к чему три немецких или два английских набора, и уж точно мне не нужны три своих - это было бы самое обескураживающее. Кажется, лучшим решением стало бы такое: если вы можете быть уверены, что Англия и Германия собираются разместить по одному отряду возле Бельгии, то вам точно надо разыграть Пикардийский дебют;

если вы можете быть уверены, что у Германии будут там два отряда, вам стоит извлечь из этого максимальную пользу, и позволить забрать Бельгию; в остальных случаях этот вариант заслуживает рассмотрения, особенно если вероятен риск того, что Англия может взять Бельгию без помех (т.е., если у вас есть основания ожидать от Германии «*Ф(Киль)-Дания, А(Берлин)-Киль, А(Мюнхен) стоит*»).

Более удачный способ урегулирования бельгийского вопроса (главной проблемы для Франции на 1901 год) - это другой второй по популярности, Бургундский дебют: «*Ф(Брест)-Умеренная Атлантика, А(Марсель)-Испания, А(Париж)-Бургундия*». Это мой любимый дебют, так как он минимально связывает меня и поддерживает максимально туманную позицию! Я мог бы, к примеру, согласиться осенью поддержать Англию в Бельгии - «но я же не могу рисковать с ходом в Пикардию, меня тогда Германия перехитрит, и сходит в Бургундию; так что я иду в Бургундию сам и поддержу тебя оттуда». Это даст несколько полезных возможностей. Вы можете договориться о пате в Бургундии (что было бы лучше всего, если Германия начала с хода в Голландию, но вызвало бы некоторые затруднения, если ход будет в Данию, т.к. это будет означать, что подразделение рядом с Бельгией будет только у Англии). Это сложное решение, и иногда есть возможность прогадать; я обычно договариваюсь о пате, если полученная информация говорит о том, что Германия сходит в Голландию, или что Россия сходит в Петербург! Может показаться, что это далеко, и не стоит внимания; но если англичанин обнаружит, что один его отряд точно может занять Бельгию, а один может занять Норвегию, но не наверняка, то скорее всего он предпочтёт занять Бельгию, а Норвегию оставит России (см. главу об Англии и о преимуществах для неё такого развития событий). И тогда Англии будет удобнее действовать не против вас, а против Германии.

Главная альтернатива - это надежда на то, что ход в Бургундию принесёт успех: это даст вам все выгоды дебюта Мажино без его недостатков. Ваша южная армия стоит в намного лучшей позиции, и вы обоснованно можете сообщить Германии: «Это, я извиняюсь, но я был уверен, что ты попытаешься меня надуть, и сходить в

Бургундию сам», что как минимум заставит его теряться в догадках. Моя точка зрения такова - это самый гибкий выбор для Франции, использующий все её естественные преимущества, и не приводящий неизбежно к преждевременной определённости.

Три вышеописанных дебюта разыгрывались в половине всех дебютов Франции. Среди огромного разнообразия менее популярных возможностей я упомяну только самые толковые.

Наиболее важна группа в целом известная как Английское Нападение, когда флот ходит в Ла-Манш. Во всех своих проявлениях это нападение разыгрывается примерно в 24% случаев (сравните с 32% английских ходов в Ла-Манш); но до последнего времени, на удивление, самой популярной отдельной разновидностью была включавшая в себя «А(Марсель)-Испания, А(Париж)-Гасконь». Это надо бы называть «Английской защитой», т.к. нападать флотом и одновременно отправлять армии на отдалённый Иберийский полуостров - это чистое безумие. Единственное объяснение для этого чудаковатого дебюта заключается в том, чтобы не пустить Англию в пролив, возможно в ходе согласованного пата; а по моему мнению, это просто полный абсурд, потому что если англичанин хочет сходить в Ла-Манш, то лучше будет его пропустить! И что будет, если вы не пропустите? Вам придётся опять делать тот же ход осенью (и остаться без набора в Бресте), или пропустить его (а чего ради тогда артачились весной?). Если вы его туда пустите, то намного вероятнее, что он займётся Бельгией, а не Брестом; да даже и возьми он Брест - это далеко не трагедия (как уже говорилось в главе про Англию, сдача Бреста англичанам - вполне играбельный дебют). Я никогда и ни за что не разыграл бы эту жалкую разновидность, хотя 5,1% игроков и сочли её привлекательной.

А если вы собираетесь сходить в Ла-Манш, то это должно быть вызвано вашей решимостью быстро решить свою самую сложную задачу - уничтожить Англию. Если так, то дополните этот ход с помощью «А(Париж)-Пикардия», это и будет Английское нападение в классической форме, четвёртый по популярности дебют, который разыгрывался примерно в 6% случаев. Вы должны быть уверены в

сотрудничестве Германии; ему следует убедить англичанина начать с эдинбургского варианта, упирая на то, что йоркширская вариация является антигерманской (об абсурдности этого см. английскую главу). Если Англия поддастся на эту детскую уловку, то она вся в ваших руках, т.к. он не сможет предотвратить конвой в Уэльс осенью - вы можете рискнуть и попытаться взять Лондон, если Германия особого энтузиазма к нападению не проявит. Обычно вы проводите конвой в Уэльс, ходите «А(Испания)-Португалия», и одним набором делаете флот в Бресте; если всё прошло удачно, у вас несколько премилых вариантов на весну 1902 г., например «А(Уэльс-Йорк)! Пусть попробует справиться, если сможет.

Я с успехом разыграл этот дебют в нескольких своих ранних играх; ныне же мне гораздо сложнее убедить Англию, что я туда не пойду, а это меняет всю ситуацию. Поэтому я очень редко теперь разыгрываю подобное. Пат в проливе плох, и я им не рискую. Безопаснее отложить нападение на Англию до того момента, когда он свяжет себя противостоянием с Россией на севере, и когда на атаку с «чёрного хода» ему нечем будет ответить. Но дебют всё равно остаётся безумно эффективным началом против слабой Англии; а сколько удовольствия от попыток провести уничтожение таким способом, чтобы ваш «невезучий» союзник-немец получил куда меньше своей честной доли трофеев.

Интересная, скорее даже сумасбродная, версия нападения - это так называемый «Рывок на север»: «Ф(Брест)-Ла-Манш, А(Париж)-Пикардия, А(Марсель)-Бургундия!» На мой вкус всё это вместе взятое - явный перебор; хотя если удастся, то сможет снискать зрелищный успех, т.к. Франция сможет захватить Бельгию и продолжить наступление. Как пессимист по своей природе, чувствую, что приведёт это скорее к тому, что вы не получите в 1901 году ни одного набора, и потому я с радостью позволю прочим повеселить меня таким дебютом.

Есть дебют, который сегодня можно увидеть гораздо чаще, чем раньше - Бельгийский гамбит: «Ф(Брест)-Умеренная Атлантика, А(Париж-Пикардия), А(Марсель)-Бургундия». Что-то вроде «Рывка на север», но только с намёком на

вернувшееся благоразумие. Цель в том, чтобы сделать сильную заявку на обладание Бельгией, защититься от немецкого нападения и отложить захват Португалии (изредка Испании) до 1902 года. Дебют явно обладает некоторой привлекательностью при условии что нейтралитет в бельгийском вопросе сохранить будет трудно.

Английский Мажино («А(Марсель) П А(Париж-Бургундия), Ф(Брест)-Ла-Манш» не столь плох, как может показаться; это действительно не нападение на Англию, а заявка на Бельгию и одновременно недопущение туда немца. Однако, как я уже говорил, мне не кажется, что Франции стоит жадничать по поводу Бельгии, а такой дебют выглядит так, что может и спровоцировать англо-германский союз.

От Гасконского дебюта «Ф(Брест)-Умеренная Атлантика, А(Марсель)-Испания, А(Париж-Гасконь)» я ожидал бы большей популярности. Это же апофеоз бегства Франции от однозначной позиции! Он просто вопиет соседям: «Эй вы там! Можете спорить над Бельгией, если вас это заводит - а я заберу свои даровые центры, и посмотрю, что будет дальше». Только Франция может отвернуться и уйти с таким подчеркнутым презрением к замыслам окружающих. На мой взгляд этот дебют просто идеален - до тех пор пока Францию не трогают, он может продолжить «А(Испания)-Португалия, А(Гасконь)-Испания», и ошибиться «Ф(Умеренная Атлантика) - Тирренское море»! Если англичанин примет эту «ошибку» за чистую монету, то ситуация очень хороша для нападения: набираете флот в Бресте, затем ходите «Ф(Умеренная Атлантика)-Северная Атлантика), Ф(Брест)-Умеренная Атлантика» и осенью 1902 провести конвой в Ливерпуль. Разумеется, не обязательно использовать дебют именно таким образом; вы можете не отказывать себе в желании подольше посидеть на заборе, болтая ногами. Но дебют всё равно сверхгибкий и превосходный в обороне (заметьте - армия из Гаскони сможет защитить любой французский центр, которому может угрожать опасность).

Прочие дебюты - удел эксцентричного меньшинства; единственный сколь-нибудь привлекательный для меня - это Пьемонтский дебют «Ф(Брест)-Умеренная Атлантика, А(Париж)-Гасконь, А(Марсель)-Пьемонт», где последний ход будет либо

оговоренным патом, либо первым шагом в кампании получения армии за патовой линией - но никак не атакой Италии, что явилось бы дикой авантюрой. Преимущество в том, что не возникнет щекотливых вопросов (встающих с появлением Италии в Пьемонте: возвращать армию из Испании для защиты Марселя или не возвращать?). Довольно забавно: я понял, что нападение Италии в дебюте причиняет куда больше неудобств, чем штурм со стороны более грозных противников, Германии и Англии. Как только итальянец окажется в Пьемонте, мяч окажется на его стороне; он способен простоять там осень, а когда вы вернёте армию из Испании, состроит из себя оскорблённую невинность («Я же сказал, что это была просто оборона!»). А вы между тем вынуждены были бы отказать себе в удовольствии покарать его набором флота в Марселе. В моём последнем игровом дебюте за Францию я сыграл Пикардийский вариант этого дебюта, с решительным успехом; но должен признать, что основным мотивом было желание соригинальничать! В Гасконь, конечно, лучше.

Лучше всего я могу охарактеризовать французскую стратегию в дебюте, используя французское же выражение «embarras de richesse» (потрясающее изобилие). Доступно очень много хороших дебютов, и относительно мало дебютов плохих. До тех пор пока вы не попадёте под серьёзный удар с двух сторон, и будете помнить, что ни при каких условиях не стоит замахиваться на три набора, у вас точно будет неплохая игра (хотя превратить её в победу будет нелегко).

## **ДРУЗЬЯ И ВРАГИ**

Положение Франции на игровом поле даёт ему необычайную свободу выбора в том, что касается альянсов. Способность раскованно играть в дебюте, ни в чём себя при этом не ограничивая - огромное достоинство, и француз может (и должен) откладывать принятие решения до тех пор, пока остальные окончательно не определятся. Со временем, конечно, друзья понадобятся и Франции - и кто же скорее всего сможет таковыми стать?

Англия - однозначный и долговременный враг. Угрозу, которую французским морским районам несёт сильная Англия, игнорировать нельзя. В силу жалкой английской традиции влезать в бесплодную скандинавскую войну, вероятный конфликт обычно быстро и бесповоротно разрешается в пользу Франции. Главное, чего при этом надо избежать, так это самоуверенности: всегда есть искушение поверить в добрые намерения англичанина, отплывающего курсом на полночное солнце. Не стоит: он, может быть, и не получит шанса ударить, но если получит, то воспользуется.

Примерный план англо-французского альянса набросан в главе об Англии, но он явно выгоднее англичанину, а вам надо его избегать, если только вы не чувствуете, что он слишком силён и вам придётся принять второй результат (или же он настолько слаб, что вы сможете разбить то, что у него получится выстроить). Итак: в дебюте задействуйте его любыми средствами на удержании русского и запугивании немца; но отбросьте всякую мысль о постоянном союзе, если только не сложились исключительнейшие обстоятельства.

Перспективы союза с Германией привлекательнее. Франко-немецкий союз можно выстроить тем же образом, что и англо-немецкий; и вновь он выгоднее Франции. Но Германия, играющая умеючи - друг очень опасный: он благосклонно воспримет возможность занять Северное море и вырвать британское жало, но при этом будет всегда наготове ждать возможности ворваться в Бургундию. Если Париж не был прикрыт, у вас серьезные неприятности, т.к. вам нужно будет набрать армии для контрнаступления, а строить их придётся не там где надо. Наиболее благоприятное время для союза с Германией - в момент когда он атакован Россией (как обычно и бывает): тогда всецело в ваших интересах будет поддержать его, так как тогда он будет удерживать опасного русского в безвыходном положении, и будет слишком далеко для того, чтобы атаковать вас. Если вы сможете оставаться с Германией в хороших отношениях и в то же время получить неплохую долю при разделе Англии,

а также добиться морского превосходства как минимум 2 к 1, это замечательно - вы вероятно на пути к победе.

Хорошим другом потенциально является Россия, хотя его помощь часто сводится к дружелюбным письмам и (время от времени) ценным разведанным. Франция обычно занимает второе место после России, что и неудивительно - они оба враждебны Англии и чувствуют вероятную немецкую угрозу; однако Россия, по крайней мере в дебюте, лучше расположена для использования уязвимостей, возникающих в германском секторе. В любом случае, общепризнано то, что Франция может начать выстраивать отношения с Россией на основе честности и доверия: Россия мало что выиграет от сокрытия своих намерений. Если Англия начинает популярную, но обречённую атаку на Россию, перспективы Франции блестящи; любая помощь русскому может помочь предотвратить жизненно важный набор Англии примерно до 1904 года, без которого англичанину не закрыть брешь для нападения с "чёрного хода". Однако это максимум, на который может пойти Франция; изредка можно встретить игроков-французов, оказывающих вооружённую поддержку дебютному нападению России на Германию - чистое безумие, русский не только получит лучшую часть при разделе, но и архивраг Англия будет доволен. Лучший критерий в такой ситуации - Франция не должна втягиваться ни в какие совместные с Россией антигерманские акции до тех пор пока не будет сломлена морская мощь Англии - а затем Франция может рассчитывать на захват всей континентальной Германии.

Отношения с Австрией скорее всего особого значения иметь не будут. В целом действия Франции можно назвать слегка анти-австрийскими, т.к. сильная Австрия означает сильную Германию, но это маловажно. К моменту, когда Франция станет достаточно сильна, чтобы задуматься о приключениях на востоке, Австрия уже либо уничтожена, либо слишком сильна для ценного союзника. То же можно сказать и о Турции. Турок очень часто получает второе место в играх, выигранных Францией, но редко когда в них бывала какая-нибудь кооперация между обоими. У них нет общего

противника (за редким исключением, когда Австрия или Италия становится очень сильной, а Турция всё ещё в игре). Письма меж этими двумя державами - самые редкие в моей переписке, и я вижу, что сыграл две игры (по одной за Францию и Турцию), в которых мы оба дожили до конца, так и не обменявшись ни единым письмом!

Италия, вероятно, наиболее интересный партнёр Франции. Италия редко атакует Францию в дебюте, а о дебютных нападениях Франции на Италию и вообще почти неизвестно. Дебютные отношения, следовательно, обычно добрососедские и основываются на пакте о ненападении с демилитаризацией района Пьемонт-Лионский залив-Тирренское море, (в пакте Италия оставляет за собой право сходить в Тироль с предупреждением за сезон до этого, чтобы получить плацдарм для наступления на Австрию, или даже Германию через Тироль). Дальше обычно Австрия быстро исчезает, а Турция становится мощной державой на востоке. Так как кончина Австрии происходит на очень ранней стадии, Турция может начать пробиваться на запад раньше чем развяжется запутанный узел на северо-западе. (Чаще, правда, на запад прорывается Россия, но у неё невелика морская мощь, и это не слишком большая проблема для Франции). В этой ситуации Италия приобретает жизненную важность в блокировании турецкого наступления. Я часто находил такую ситуацию благоприятной для Франции - т.к. Италия брала на себя отражение атаки, вы могли бы занять некоторые центры Италии просто для того, чтобы не отдавать их турку. Например, в текущей почтовой игре (1976-FS) я занял Рим и Тунис в рамках союза, при котором я искренне делал всё что мог для Италии, даже принося ему в жертву свои центры, чтобы удержать его отряды в игре! И это не первая игра, в которой я встречал подобное. Само собой, итальянец мало что получит с этого в перспективе - кто бы ни победил во франко-турецкой войне, в любом случае это будет не Италия. Вне всяких сомнений невыгодно для Франции позволять Италии слишком усиливаться - достаточно типичная ситуация при русско-итальянском союзе, уничтожившем сперва Австрию, а потом Турцию. Если это случилось до того как Франция сможет ударить по Италии, то француз может попроситься с надеждой на

победу - патовую линию вдоль западного побережья Италии легко выстроить и невозможно пробить. Исходя из всего этого становится ясно - вам надо постараться, чтобы он выжил, но не особо развернулся; весьма трудная задача.

## УРА РАЗНООБРАЗИЮ!

«Дипломатия» по почте – совсем не та игра, что вживую, а исходя из моей книги, она и намного лучше. В этой главе я выделю наиболее важные отличия, а особенно способы, которыми может воспользоваться опытный предатель.

### ГОД ИЗ ДВУХ СЕЗОНОВ

В живой «Дипломатии» пять сезонов: весенние ходы, летние отступления, осенние ходы, зимние отступления, зимние итоги. Если почтовая игра будет имитировать этот формат, то каждый год будет занимать от 15 до 20 недель, а средняя игра будет длиться по три года. Вскоре стало ясно, что надо как-то сократить эти сроки, и для этого пользуются тремя методами.

Самый редкий и самый медленный – это тот, которым пользуются два британских ГМа (Дон Тернбулл и Мик Баллок): трехсезонный год, с весной, осенью и зимой. Когда печатаются весенние итоги, приводится список всех возможных отступлений для разбитого подразделения, и игрокам разрешено делать последующие ходы в зависимости от выбранных отступлений, например *«Если немецкая А(Мюнхен) отступает в Бургундию, то А(Марсель) стоит, если нет – ходит «А(Марсель)-Тьемонт».* Осенью порядок действий тот же, и наборы и роспуски могут быть поставлены в зависимость от отступлений. Затем публикуется отдельный выпуск дипжурнала, в котором приводятся зимние отступления и итоги.

В своих первых изданиях я использовал разновидность этого метода – «мини-дедлайн». Игроков просили послать свои отступления и итоги к моменту печати, а я затем отправлял копию письма, уведомляющего их о результатах.

Но стандартный порядок – это двухсезонный год, когда отступления и итоги зависят от результата ходов. Таким образом, при записи своих весенних ходов вы должны будете привести список отступлений, в порядке предпочтения, для каждого отряда, который может быть разбит. Поэтому вы должны будете писать *«А(Мюнхен) стоит (отступление: Берлин, Киль, Силезия, Тироль, Богемия, Рур)».* ГМ проверит

доступные при отступлении провинции в заданном вами порядке, и отряд отступит в первую же доступную провинцию. Если вы не привели ни одного возможного пути отступления, то отряд распускается (некоторые ГМы проводят отступление случайным образом, но это не лучшая идея, и противоречит правилам игры). В приведенном примере вы по какой-то причине (из-за союза с Францией или просто по невнимательности) решили не отступать в Бургундию, а если это был единственно возможный путь отхода, то ваша армия будет расформирована. Этот метод может причинить немало головной боли, особенно если два отряда одной державы пытаются отойти в одну и ту же провинцию, но в остальном этот способ работает неплохо.

Осенью проделывается то же самое, но теперь вы также должны предоставить и предварительный список наборов и/или расформирований. Вероятно, это окажется непростой задачей, и многие игроки смогут привести по крайней мере один случай, когда они набрали бы по-другому, знай они заранее как сложится позиция.

Но если вы терпеливый и дальновидный человек, то сможете предусмотреть большинство возможностей. Если вы забыли упомянуть набор, вы его не получите; если забыли про расформирование, ГМ сам сделает его, стараясь максимально придерживаться хитрого правила "самый далекий от дома".

В Америке делают наоборот - ходы зависят от отступлений и/или изменения сил.

Все "за" и "против" разных систем видны сразу. "Мини-дедлайн" явно будет предпочтительнее по точности, и он больше всего напоминает живую игру; но он сложен и занимает много времени. Трехсезонный год тянется мучительно долго: ждать лишние четыре недели, чтобы узнать в Будапеште или в Вене набрана австрийская армия - это умопомрачительно. Есть и еще одно несоответствие правилам живой дипломатии - возможность вести переговоры в ходе фазы изменения сил, хотя для меня это особого значения не имеет.

Из двух методов проведения двухсезонного года мне больше импонирует британский: люди явно предпочтут принять несложные решения "вслепую", а изменение сил явно проще ходов. Кроме того, выбор у вас всегда есть, и все варианты одинаково удобны (или же равно неудобны) всем игрокам.

## ТАКТИКА

Разница между почтовой и живой игрой проста: в почтовой игре вы можете и должны играть куда аккуратней. Вы можете корпеть над игровым полем, перебирая все варианты для всех отрядов до тех пор, пока не найдете самую многообещающую комбинацию. А затем вы предполагаете, что в попытке предсказать ваши действия противники тоже придут к этому заключению; на этом основании вы пытаетесь предсказать их действия и разработать новый набор приказов, и т.д. Все это способствует очень сложной и глубокой игре, в ходе которой вы часто будете обнаруживать, что "явный" ход, который вы бы точно сделали в живой игре, тут будет совершенно неподходящим.

В данном случае очень важно знать своих визави - само собой часто это нереально, но такая возможность окажется исключительно полезной. Некоторые, особенно те, кто участвует в слишком большом количестве одновременных партий, будут не слишком изобретательны и очень предсказуемы, и можно рассчитывать, что в достаточно хитрую западню они попадутся. Некоторые же часами ищут наилучшую комбинацию, и вы окажетесь вовлечены в соревнование домыслов и контрдомыслов. Против игроков подобного плана вам, разумеется, придется искать путь склонить чашу весов в свою пользу, однако не слишком сильно.

Еще одна тактическая особенность, увы, заключается в величайшем недостатке почтовой игры - очень большом количестве пропущенных ходов. Особенно в "новичковых" играх слишком часты случаи "вылета" игроков, просто не присылавших ходы в течение двух сезонов, а по правилам игры в этом случае в стране начинаются "беспорядки", иногда именуемые "анархией" (в отличие от правил я предпочитаю именно этот термин, т.к. на мой взгляд термин "беспорядки" ничего не означает).

Трискорбным фактом является то, что многие дебютантские игры именно из-за этого и выигрывались: если вы играете за Австрию, то ранний выход Италии из игры вам в огромной степени на руку (так случилось в моей первой игре).

Игровое сообщество прекрасно осведомлено об этом недостатке и предпринимало множество попыток обойти его. Как выше упоминалось, некоторые ГМы требуют предоставить "залог", который возвращается вам только в случае правильного окончания вашего участия в игре. Есть еще способ "замены", разными формами которого пользуются многие ГМы. Как только держава перестает присылать приказы, то на следующий сезон их пишет игрок из "очереди на замену". Если исходный игрок не появится и в дальнейшем, то управление страной переходит в руки заменившего игрока. Помимо явных неудовлетворительных аспектов данного способа я должен предупредить еще об одном: некоторые ГМы имеют ужасную привычку просить любого читателя написать "приказы на замену" для страны с неотправленными приказами. Иначе говоря, отряды вашего соседа могут внезапно получить приказы невесть от кого, чье имя вы впервые увидите уже после того как его отряды перейдут ваши границы. Я посоветую при встрече с подобным в дипжурнале написать о своем несогласии; подобное разрушает игры и должно беспощадно преследоваться. Почти настолько же ужасной является и привычка просить того же читателя написать «приказы на замену» для всех семи держав весной 1901 года на случай (время от времени встречающийся) того, что один из ожидавшихся игроков переедет, скончается или просто потеряет интерес к игре. Намного лучше просто отложить старт на пару недель и найти игрока для игры обычным порядком.

Две истории-предупреждения проиллюстрируют то, что я хочу сказать. В одной сыгранной мною партии в вариант «Янгстаун», моя стратегия игры за Россию основывалась на полном доверии к соседу, Китаю. Дела у него шли лучше чем у меня, и он мог практически в любой момент подставить меня; но мы оба осознавали, что последствия для Китая будут катастрофическими: защиты на его северных

границах больше не будет. Игрок-китаец выбыл из игры и ГМ пригласил поучаствовать своего друга, написавшего «приказы на замену! Этот несносный мальчишка, глянув мельком на карту, увидел, что он может свободно занять два русских центра, и тут же их занял. Россию выносят, следом вылетает и Китай, а победа незаслуженно легко достается третьей стороне.

Второй случай даже хуже. Играя за Францию в классической партии я решил провести молниеносное нападение на Англию, и провел массу тяжелой работы по организации (с телефонными звонками, письмами, уговаривая не занимать Ла-Манш). Я *знал*, что преуспел. Может и глупо звучит, но бывают моменты, когда ты абсолютно уверен в успехе финта, и вот это был один из таких моментов. Последнее письмо англичанина, переполненное энтузиазмом по поводу нашей предполагаемой атаки Германии, дошло ко мне за день до дедлайна, и у меня не было ни малейшего намека на грядущую катастрофу. Читая прибывший журнал, я не верил своим глазам: англичанин начал с «*Ф(Лондон)-Ла-Манш, А(Ливерпуль)-Уэльс, Ф(Эдинбург)-Северное море*». Ну не мог же я в самом деле настолько ошибиться?! Я позвонил ГМу. Ну да, вновь приказы для этого случая были состряпаны «игроком на замену». Мои возражения пропустили мимо ушей, а итог был опустошителен: немец, очень сильная и несговорчивая личность, неотвратимо двинулся на меня - вполне заслуженно - и я повторил наихудшее достижение в играх за Францию, вылетев в 1903 году!

Это может показаться достаточно угнетающей темой. Что ж, само собой это раздражает многих сильных и надежных игроков, которые получают удовольствие от жесткой игры с равным соперником. Единственный совет - будьте разборчивы в выборе места для игры: чем квалифицированнее журнал, тем меньше вероятность, что игроки потеряют интерес к партии, и тем лучше будет игра. В моем журнале очень немного пропущенных приказов и на данный момент нет вылетов: потому что я достаточно хорошо квалифицирован, достаточно терпим к слегка опоздавшим приказам (хотя меня это все равно раздражает), и достаточно осторожен в выборе тех, кому я разрешаю играть.

## ЗА КУЛИСАМИ

Пришло время окинуть взором некоторые уловки и военные хитрости, которыми игроки пользуются в играх по почте (а иногда и в живых играх), пытаясь склонить удачу на свою сторону. Было разработано множество продуманных уловок и приемов; большинство так и не сработало по задуманному, но практически все они доставили бездну удовольствия самим авторам, зрителям, а иногда и намеченным жертвам. Некоторые игроки приобрели широкую известность благодаря своей изобретательности в этом плане, и по сути для них это стало одной из главных целей в игре. Победа идет едва на втором месте (таков, в лучшем случае, обычно и результат изобретателей в партии).

Следует подчеркнуть, что в большинстве этих трюков нет ничего сколь-нибудь неэтичного. Есть единственное, но золотое правило: **«Да не дерзнешь дурить ГМа»**. В одном британском журнале местные правила только из него и состояли. Например, подделывать приказы прочих игроков - это однозначное табу, и за его нарушение вы обычно исключаетесь из игры. Довольно заслуженно - ГМ и так занят, и не обязан становиться асом почерковедения, распознавания голосов играющих по телефону и т.п. Поверьте, для пакостей есть предостаточно и других возможностей. На деле же один из наиболее нетрадиционных британских ГМов Уилл Хэйвен начал однажды одну или две игры, в которых позволялось обманывать даже ГМа - да-да, ГМ оставил игрокам право обманывать игрокам самого себя! Насколько я знаю, по увлекательности игры получились ниже среднего. Так что крутите что хотите, но не забывайте о золотом правиле; и при ЛЮБЫХ сомнениях справьтесь сперва у своего ГМа, допустит ли он подобную хитрость.

### *"Ошибочные" приказы*

Неверно записанный приказ - простейший и наиболее распространенный из всех тактических приемов как в живой, так и в почтовой игре. Игрок, продолжительное время "паривший над схваткой" и в конце концов вынужденный

выступить на стороне одного из соседей, может попробовать воздержаться еще сезон, с ошибкой записав нацпринадлежность или тип отряда, который надо поддержать.

Чтобы проиллюстрировать основной замысел будет достаточно и одного примера. В начатой недавно игре "Courier 77/28" я разыграл за Австрию дебют "ёж", а Италия пустила мой флот в Венецию; взамен я обещал уйти оттуда по осени, да и в любом случае у него хватило бы сил просто выбить меня из провинции. На самом же деле я хотел убедить его в том, что уйду добровольно, а затем "ошибиться" в приказе. И я отправил ГМу, Дону Тернбуллу, приказы, включающие "*Ф(Триест)-Адриатическое море*"(sic!). Я подстраховался (это обязательно), и указал Дону на эту намеренную ошибку; ибо загруженный ГМ легко может пропустить подобную ошибку (раз должно быть "*Ф(Венеция)*", значит и есть "*Ф(Венеция)*"!). Позже я передумал и все же ушел из Венеции добровольно, однако дела это не меняет. Никогда нельзя быть уверенным, что ошибка допущена сознательно, так что дверь в будущие отношения никогда не захлопнется окончательно. Наглое "*Ф(Венеция) стоит*" - это слишком низкий класс игры.

Загвоздка в том, что если вы и вправду ошиблись, навредив союзнику, в нечаянность он ни за что не поверит. Помню однажды, вновь играя за Австрию, я пообещал оставить Триест весной 1901 года (да, было время золотое; увы - юношеская наивность ушла безвозвратно!) и написал "*Ф(Триест)-Греция*", совершенно неумышленно. Италия сразу же меня атаковала.

В своей первой игре, снова будучи Австрией, у меня получился редчайший трюк, возможный только при очень слабом противодействии - вынужденно неверный приказ. Италия самого начала накинулась на меня "*А(Венеция)-Тироль, А(Рим)-Венеция*", а русский сходил в Галицию. Я начал с триестинского варианта, и теперь был в затруднительном положении. Я выбрал обычное решение - брать Грецию и надеяться переиграть русского в дилемме "Вена или Будапешт?". А вот что делать с итальянцем? Я был в курсе, что он не в восторге от своего правописания, поэтому и написал ему несколько угрожающих писем, в которых обещал, что уничтожу его за

ход "А(Вена)-Триест(sic!)". Как ни удивительно, это сработало: осенью итальянец приказал "А(Тироль) П А(Вена)-Триест, А(Венеция) стоит". Русского я переиграл, набрал два отряда и в прошлое не оглядывался. Кто знает, если бы эта уловка не удалась и я вылетел бы в 1903, может я бы навсегда потерял интерес к игре?

### *Псевдоним*

Многие игроки по каким-либо причинам пользуются псевдонимами - они могут считать свое имя чересчур известным, а могут делать так, чтобы было проще отсортировать "диппочту" среди прочей корреспонденции, не открывая конверта. Довольно честно. Но нечестно вступать в игру под двумя именами! Единственный по сию пору положительно характеризуемый случай подобного рода - это знаменитая "мистификация Бордмана" в американской игре, когда Джон Бордман сыграл за две страны - под своим именем и как "Эрик Блейк". Неудивительно, что один из этих игроков (забыл какой именно) и одержал победу. Это было уже довольно давно, однако в сообществе разговоры об этом случае до сих пор не стихли, и всплывает эта параллель в самых неподходящих ситуациях.

Еще случай, подозрения о котором у связанных с ним лиц сложились уже давно, обнаружился на днях в дипжурнале "Все..." (сокращение от "Все, что вы всегда хотели узнать о "Дипломатии", но предпочли не спрашивать, а почувствовать самостоятельно" - такой заголовок обычно выбирал настоящий издатель журнала Конрад фон Метцке).

От бельгийского игрока Мишеля Лиснара пришло письмо, содержащее следующие абзацы:

*"Будучи озабочен степенью нерегулярности некоторых бельгийских "регулярных" игр, думаю, что реальная ситуация гораздо хуже, чем вы можете себе представить. В самом деле - большинство игр "Moeshoeshoe" Мишеля Ферона содержало как минимум по одному игроку-"марионетке", а вам вероятно будет небезынтересен следующий список:*

*Мишель Грейн, реальный псевдоним Мишеля Энгельберта;*

*Жозиан Анкри (жена Мишеля Энгельберта);*

*Рафаэль Анкри (ребенок Мишеля Энгельберта и Жозиан Анкри);*

*Клод Дюмон (Муж Иветт Варнон, первой жены Мишеля Энгельберта);*

*Патрик Энгельберт (сын Мишеля Энгельберта и Иветт Варнон);*

*Флориан де Фавери (мой отчим);*

*Жан Риншон (мой зять);*

*Жюпи Лиснар (моя кошка)*

...

*В 1972-EW все ходы сделал сам Мишель Ферон, так как все его игроки слишком долго не присылали приказов."*

Изумительно. Этот пример иллюстрирует то, что в "Дипломатии" вещи не всегда таковы, какими кажутся на первый взгляд. Этот случай можно считать обманом игроков ГМом, хотя Мишель Лиснар и добавил, что большинство псевдонимов и марионеток не были тайной.

Правило "жульничество ГМа" должно обеспечивать защиту от подобного: "Если ГМ в курсе, что один из игроков играет за двоих, он должен это пресечь; а если не в курсе, то это считается обманом ГМа". Само собой, в некоторых случаях раскрыть подобное не удалось, но навряд ли такие случаи часты.

А в настоящее время в Британии есть даже ГМ, издающий журнал под псевдонимом. В конце 1976 года сообщество было удивлено выходом нового журнала под редакцией "Маркуса Умни-Фута", которого как игрока никто не знал. Среди прочих странностей, имеющих в журнале была возможность принять участие в варианте "Дипломатии" на 49 игроков "Cities of Nowhen" ("Города из Ниоткуда"), сокращение "CON" тоже явно было намеренным. Я довольно быстро смог догадаться, что эта шутка - дело рук моего старого друга, уже давно играющего, Стива Даблдея. У него было тяжелое время, и ему пришлось бросить все игры, а теперь для возврата в ряды сообщества он (как всегда) выбрал окольную дорогу. Мы немало повеселились с этим

трюком - в одном из номеров *Dolchstoss* я написал, что Маркус унаследовал титул баронета. Наконец запутанный клубок стал слишком неподъемным для Стива и он откровенно признался в розыгрыше. Для многих старожилов правда оказалась холодным душем.

### *Разыгрывание из себя ГМа*

Существует два способа, которыми пытались провернуть подобное - письменно и по телефону. Считается, что это в большой степени неэтично, но я и многие другие с этим не согласны; это может стать способом добавить веселья.

В одной из своих ранних игр я добился положения, при котором ходы следующего сезона становились решающими: вероятно я мог стать вторым, при доле везения мог вырвать ничью, и даже предположительно выиграть. В надежде выхватить победу из разгорающегося пламени, я решил прикинуться ГМом, который жил неподалеку. В вечер дедлайна я позвонил своему основному сопернику из дома моего друга, жившего в том же городе что и ГМ: я рассчитывал на то, что раз игрок и ГМ живут столь далеко друг от друга, то они навряд ли встречались когда-либо; нелюбовь ГМа к телефонным разговорам была хорошо известна, так что по телефону они тоже навряд ли разговаривали. С носовым платком у рта, как во второсортных детективах 50-х, я поведал простую и печальную историю: мой дом, сказал я, сгорел дотла, а я сам живу пока у соседей, но ничто, конечно, не может помешать моей решимости выпустить дипжурнал вовремя; увы, в панике я потерял его приказы, не мог ли он повторить их? Я дал ему номер, по которому можно перезвонить, но ничего не произошло. Спустя какое-то время я, надеясь на свою везучесть, перезвонил ему сам. Тишина. В печали вернулся я домой.

Как позже выяснилось, сперва он поверил, но по окончании разговора решил проверить: перезвонил на настоящий номер ГМа и совершенно не удивился получению соответствующего ответа из «разоренного» дома. Всю дорогу до паба он хохотал. В последующем игра, как и следовало ожидать, осталась за ним.

Разумеется, он правильно сделал, что перепроверил. Но будь я на его месте я бы не удержался от искушения перезвонить мошеннику с мошенническим набором приказов!

Другая прославившаяся на все времена уловка - одна из самых незатейливых, и наименее действенных: «перееарбитраж ходов». Кто-то попробовал этот трюк в проводимой мной игре - он разослал прочим игрокам машинописные копии заметки, якобы от меня, в которой объявлялось, что у меня появилось несколько новых приказов и положение на доске поменялось. Сделано было не слишком гладко: шрифт машинки не тот, и подпись подделана криво; не думаю, что кто-либо купился, хотя от наиболее ответственных игроков мне пришли сообщения об этом случае.

Я и сам в момент отчаяния испробовал этот трюк, во время тяжелых боев 1974-Н, когда пытался задержать прорыв моей выглядевшей некогда непробиваемой обороны. Эта попытка, сказал я себе, сделана на совесть - на машинке ГМа и его почтовой бумаге, и отправлено из его родного города. Результат оказался раздражающим: получатель, французский игрок Ролан Трево, был обманут. К сожалению для меня, свои приказы он надиктовывал по телефону и случайно заметил «перееарбитраж» во время разговора с ГМом, который и проговорился о том, что не проводил ничего такого! Ролан спешно поправил свои приказы, и удача от меня отвернулась. Что еще хуже, Ролан позже сказал, что не понял, на что я надеялся; если бы он приказы передал письменно, а не по телефону, то позже все равно пожаловался бы, и сезон был бы переигран. Вот уж вряд ли!

Роль ГМа в этих случаях является предметом постоянных споров. Если он в курсе об уловке, то что ему следует сделать? Разумеется, ему не следует предпринимать активных действий и ставить в известность всех игроков; разумеется опять же, что если его прямо спросят, врать не следует. Между этими двумя крайностями лежит сумрак, в котором выбрать правильное решение довольно тяжело. Опять же, если ГМ не в курсе, то следовательно его обманули, как утверждают некоторые? Само собой нет. Мой совет игрокам в этом затруднительном положении -

выяснить сразу, не сочтет ли себя обманутым не поставленный в известность ГМ? Если да, то бросьте эту затею. Если нет, то не сообщайте, и дайте делу ход. Еще подсказка: хороший «переарбитраж» должен производить впечатление улучшающего позицию жертвы, тогда она будет более предрасположена в это поверить! В посланной мною Ролану фальшивке я просто сообщил ему, что большая часть его ходов, в реальной игре реально заблокированных мною, якобы увенчалась успехом в результате изменения приказов «неосторожным балбесом Шарпом». Суть была в том, что все приказы Ролана касались бы отрядов, расположенных не в том месте; я бы атаковал и разбил эти отряды, которые, не имея заготовленных путей отступления были бы распущены. Мог бы получиться достославный успех...

### *Разыгрывание из себя других игроков*

Здесь мы вступаем на поле, где большинство границ существуют только для по-настоящему успешных обходов: ясного и простого мошенничества. Сперва, однако, классическая история об успешном физическом разыгрывании. Главным злодеем этого спектакля был Дункан Моррис, все еще являющийся путеводной звездой британского увлечения, хотя и эмигрировавший в Родезию. Дункан в восторге от своей репутации самого беспринципного игрока «Дипломатии» - для него уловки были и есть всё удовольствие от игры, а успех - дело десятое.

Играли в вариант «Третью Эпоху-1», основанный на «Властелине Колец» Толкиена. Для незнакомых с этим превосходным фэнтези (а что, такие есть?) объясняю, что в игре есть скрытая деталь, Кольцо Всевластия, обладание которым дает игроку ряд преимуществ; в случае с Мордором, за который и играл Дункан, это давало практически неотвратимую победу. Дункан пришел к выводу, что Кольцом владеет игравший за Эриадор, а союзник последнего, игравший за Рохан, должен был знать приблизительное местоположение Кольца. В надежде на то, что игроки никогда ранее не встречались, Дункан встретился с игроком-эриадорцем, представившись играющим за Рохан! В ходе праздничного вечера Дункан смог извлечь требуемую информацию, а на следующий сезон все мордорские армии сделали резкий поворот

и прорвались прямо в укывище Кольца. Результат более не вызывал сомнений. Возможностей для подобной хитрости немного; мало игроков располагает для этого достаточным воображением, а еще меньшее количество обладает стальными нервами для успешного воплощения подобного замысла.

Возвращаемся к более легкому виду перевоплощения - на бумаге. Это довольно частое, и довольно безуспешное занятие. Но когда срабатывает, бывает всеокрушающим.

Наиболее распространенный способ проделывания такого трюка является и самым сложным для достижения успеха. Если просто сострять письмо какой-либо державе, которое якобы написано другой, то на мой взгляд это только вызовет огромные проблемы. Вероятнее всего получатель будет в состоянии сказать, что ваше письмо - липа (даже если вы трудолюбиво разыскали нужную почтовую марку) просто потому что оно не будет стыковаться с предыдущими письмами. А смысленный игрок в этом случае эффектно обернет ваше же оружие против вас. Я не знаю ни одного случая, когда подобные дешевые трюки срабатывали бы.

Куда лучше будет выглядеть подделка письма какой-либо державы вам, которое вы затем показываете другой державе. Я три раза добился успеха именно таким образом; дважды успех не принес особого преимущества, но третий раз стал просто бриллиантом. В этом случае я находился в сильном затруднении уже на старте новой игры: выступая за Турцию мне противостояли Россия, которую я только что гнусно подставил в другой игре, и Австрия, которую я всегда атаковал из принципа (из-за его исключительной необязательности; таких игроков всегда лучше уничтожать как можно скорее). Как я и ожидал, они пропустили мимо ушей мои тщательно составленные письма, и сразу набросились на меня. Представление было явным фарсом: в тех редких случаях, когда австрияк не забывал отправить какие-нибудь приказы, он обычно поддерживал те ходы, которые русский не делал. Если же русский отдавал приказ поддержать австрияка, последний вовсе не отсылал приказов. Поэтому обороняться было легко, но сколь бы бестолковым ни было это

наступление, в конце концов оно увенчалось бы успехом просто в силу их явного численного превосходства. Рассудив, что терпение русского уже должно быть на исходе, я решил воспользоваться этим. На помощь мне встала география - русский жил в Америке, поэтому телефонная перепроверка была маловероятной. Я состряпал письмо от имени Австрии самому себе, используя портативную пишущую машинку жены, которой до этого никогда не пользовался, и которая не имела отличий от машинки австрияка. Я послал фотокопию русскому, оригинал остался у меня. Я боялся, что правописание и общая стилистика будут слишком аккуратны для воплощения малознакомого с правописанием школьника-австрияка.

*«Дорогой ричард*

*Меня достал этот янки - все они одинаковы не так ли. Письма от него вечно как от большого босса а сам не делает то о чем говорит, просто потому что янки изобрел игру они там все считают что всем вокруг можно указывать. Надоело тратить деньги на письма в Штаты на которые все равно не отвечают и тд так что давай сменим сторону и сделаем его. Извини что атаковал, это только потому что ты всегда на меня нападаешь, я просто хотел ударить первым.»*

Дальше шло предложение нескольких ходов нового австро-турецкого «союза». Я послал этот нелепый документ в Америку с нацарапанным примечанием: «Ну что, я ж говорил?» и стал ждать результатов. К сожалению, ответ русского у меня не сохранился, но все равно большую его часть нельзя печатать из соображений приличия. Немедленным итогом стал триумфальный успех - пришедшая в ярость Россия набросилась на ничего не подозревавшего союзника; я же упустил немало, не устояв перед соблазном нанесения рискованного удара в спину России, когда его усилия были переведены таким вот образом в другое русло - но я все же добился третьего места (намного лучший результат по сравнению с ожидавшимся ранее).

Подобные фальшивки несложны в изготовлении, и часто срываются. Лучшим противоядием, как мне кажется, будет исключительная подозрительность к каждому присланному вам другим игроком документу. Я постепенно выработал свою

технологии предотвращения показа моих писем третьим игрокам, которая приводит их в замешательство, если письма настоящие и низвергает в хаос, если поддельные; я просто сообщаю всем, что «если вы сможете доказать мне без всяких сомнений, что какой-то игрок показал вам одно из моих писем, я вступлю в союз с вами против него до конца». Этот простой прием себя оправдал: по крайней мере никто еще не принял этого предложения.

### *Притвориться собой!*

Самый простой трюк из всех, но крайне редко используемый. Вы просто приплюсуете к своему настоящему письму своему союзнику второе, фальшивое письмо, с другим набором ходов, чтобы он показал его стране-жертве. Эту уловку, разумеется, невозможно раскрыть; недостаток же в том, что ваш союзник может использовать этот ход против вас, отправив не то письмо. Ну что ж, этот риск приходится принимать как есть; а при нужной осторожности можно сделать так, что настоящее письмо не сможет быть использовано против вас.

### *Фальшивый конверт*

Большинство людей время от времени путали два письма, вкладывая их не в те конверты; я как минимум однажды точно ошибся таким образом. Я также делал это в игровых целях в «Дипломатии». Это достаточно топорная уловка, и я уж точно не стану больше ей пользоваться; но в те дни я был никому не известен, и опытные игроки верили всему, что знали о новичке.

Я впервые столкнулся с самым страшным кошмаром «Дипломатии» - игрой Австрии против тройственного нападения России, Италии и Турции. Я строчил им всем обычные в этом случае неистовые письма, пробуя каждый финт, который только мог вообразить. Но все это было проигнорировано. Турком был (и является) самый занятой человек всего британского дипсообщества, у которого было начато более ста игр: будучи перегруженным ими, он предпочитал не менять сторон, рассматривая «Дипломатию» только как строго тактическую игру вроде шахмат. Русского не получается описать иначе как идиота, «бронированного тупицу», который никогда не

остановит начатую атаку из боязни ответного удара оправившейся жертвы. Единственным нормальным игроком был итальянец, и я знал, что если как следует его обработаю, то можно будет уговорить его переметнуться; но пока что атака приносила успех и складывать оружия он не собирался.

Опробованная хитрость была довольно примитивной; я написал письмо ГМу с некоторыми подложными приказами и «ошибся», отправив его итальянцу вместе с некоторой «диппрессой» и чеком на 2 фунта для «возобновления моей подписки на журнал». Чек играл двойную роль: добавлял правдоподобия моей «ошибке» и давал мне вероятный намек, удалась моя задумка или нет. Если итальянец меня обманывает, то, прикидывая я, он бы переправил чек ГМу, не ставя меня в известность; я бы никогда больше не увидел этого чека (или, даже лучше, узнал бы, что он использован для пополнения счета ГМа!); а итальянец получал преимущество «знания» моих ходов на грядущий сезон, что давало ему необходимую возможность прорыва. Я также предусмотрел разрешение ГМа (Джона Пиггота) на эту уловку, чтобы не быть обвиненным в обмане ГМа. Джон отказался переслать отправленное ему письмо итальянцу - и в этом он, конечно, был прав, хотя в тот момент я был огорчен. Но беспокоиться было ни к чему. Хитрый игрок-итальянец (Гас Фергюсон, врач из Глазго, один из самых уважаемых игроков Британии) отправил мою жалкую поделку мне обратно по почте, завернутой в записку, написанную с юмором, и сообщавшую, что это первое полученное им письмо, начинающееся с «Дорогой Джон!» Однако я склонен считать, что это слегка склонило чашу весов в мою пользу - разумеется, в следующем сезоне я противопоставил Гасу все, что мог и он действительно вскоре переметнулся. Когда игра наконец (долгое, долгое время спустя) завершилась, итогом стала ничья между нами.

«Не тот конверт» часто может использоваться в простейшем и явном виде - вы пишете письмо Австрии и посылаете его Италии. Помимо топорности главной слабостью такого сорта хитростей является то, что вы навряд ли вовремя обнаружите, сработала ли наживка.

Иная вариация «не того конверта» не представляет большого интереса, не столько из-за своего совершенства (она не совершенна), но из-за того, что она представляет из себя вид возможности, и так постоянно присутствующей у тех, кто обладает правильным отношением к игре и знает, к чему стремиться.

Игра с подобным примером - это текущая ныне почтовая (1976-HQ), в которой, играя за Россию, я сперва быстро занял четырнадцать центров, а затем увяз в ожесточенном сопротивлении выживших (ну почему это все время происходит со мной?). Прочими действующими лицами являются: Джон Пиггот, игравший за Англию и являвшийся ведущим участником оборонявшейся коалиции; Пит Беркс, ГМ; и Крис Трингем, невинный наблюдатель а в будущем секретарь общества Национального игрового клуба.

Что ж, так случилось, что прямо накануне решающего дедлайна этой игры я был готов уехать на игру в покер в Лондоне - на нее собирались Джон и Пит. Я должен был не забыть и взять с собой коробку с несколькими копиями «Dolchstoss», которые Крис просил для распространения среди новых членов клуба; я собирался отдать коробку Джону, который бы отнес ее в лондонский офис Крису. А также в коробке было несколько писем Крису, которые пришли мне по ошибке.

Желая, как всегда, сэкономить немного на почте, я отпечатал свои приказы для 1976-HQ, опустил их в конверт, адресованный Питу, и - чтобы убедиться, что не забуду их - засунул конверт в коробку к остальному хламу. А затем меня пробрала дрожь: а что если я забуду вынуть его оттуда? Джон непременно раскусит мой великолепный план и организует искусную оборону... И это натолкнуло меня на одну идею.

Я разорвал приказы и напечатал два новых набора: один, с заслуживающими доверия, но слегка неважного качества приказами, я положил обратно в ящик. А второй, со святой правдой, я спрятал в карман. В пабе до начала игры (пока Джон как обычно перемещался по бару, покупая выпивку) я спешно сунул правильные приказы Питу, пробормотав, что принимать поправки к ним он ни в коем случае не должен.

Фальшивые приказы вместе со всем содержимыми коробки уже были оставлены на квартире у Джона.

На другой день я позвонил Крису, рассказал о своей проделке, и попросил о помощи. Когда он получит коробку от Джона, он должен будет открыть ее и сказать небрежно «Э, да тут какие-то письма!» и взглянуть на конверты. Если обнаружит адресованный Питту Берксу, то должен будет с удивлением сказать: «А это вообще не мне, заberi его пожалуйста». Если же его там не окажется, то ничего говорить не надо. В любом случае о результатах я просил сообщить мне. Крис согласился с условием, что я гарантированно упомяну его в этой книге как эпизод «Ведения достославной кампании Криса Трингема».

Когда Крис позвонил мне, новость оказалась хорошей - письма Питту в ящике не оказалось. Следовательно, Джон его уже вытащил. (Если вы считаете поведение Джона - перерывание совершенно чужого ящика и присвоение чужой корреспонденции - неэтичным, вы просто еще не поняли сути «Дипломатии»!). Возможно, хотя и маловероятно, что он переслал письмо Питту не вскрывая. Куда более вероятно, что он поступил одним из двух способов: либо уничтожил его, дабы воспользоваться тем, что мои войска останутся без приказов; либо переслал его, уведомив о содержании русского плана членов своей коалиции. В любом из этих двух случаев мне сопутствовал бы успех.

Вероятно Джон и почуял подвох - как я позже вспомнил, он сам не был чужд моей тактике «не того конверта», а еще мои фальшивые приказы включали нехарактерный просчет - не соответствующий правилам приказ «*Ф(С-Петербург, сп) П А(Финляндия)*». Но тактика была правдоподобна, так как в любом случае хуже мне бы не стало; и у меня остались превосходные шансы на прирост.

На данный момент я еще не знаю, к чему приведет данный трюк, и с нетерпением жду следующего арбитража. Но что бы ни случилось, это демонстрирует тип мышления, который может в значительной степени повысить удовольствие от игры, а иногда и создать победу из ничего. Трюк также иллюстрирует одну (хотя и не

единственную) причину того, почему я рад быть британцем, а не американцем: с их огромными расстояниями американские игроки могут не надеяться на формирование тесного сообщества, и не имеют шансов на подобные трюки, в значительной степени зависящие от личных контактов.

### *Великий обман объединенных приказов*

Этот трюк является одним из лучших ухищрений когда-либо имевших место в почтовой игре, а по моему мнению он иллюстрирует (столь) бесчестную карьеру Дункана Морриса. Как ГМ данной игры (1974-DG), я был вовлечен в это, к моему первоначальному замешательству и дальнейшему удовольствию.

В этой игре Дункан играл за Турцию; русским был неплохой, но относительно малоопытный игрок, Деннис Лав, Дункана не знавший. Стратегия Денниса была достаточно логична – он основывался в своих действиях на северном фронте на мощный союз с Германией, которая оставила его в покое и дала возможность заняться сложным южным треугольником с Турцией и Австрией.

В какой-то момент Деннис послал Дункану трехстраничное письмо. Первая страница состояла из общих шуток, и заканчивалась примерно так: «Думаю, нам следует сыграть вот таким образом...». И больше чем на страницу он написал предлагаемые русско-турецкие объединенные приказы. Они были озаглавлены названием держав и деталями игры в общепринятом стиле, а завершались взятием быка за рога: «Эти приказы заменяют любые предыдущие, посланные для относящихся к делу русских и турецких отрядов». Приказы для северных русских отрядов, сотрудничавших с Германией против Англии, были оставлены пустыми, как не касавшиеся Турции. Третья страница содержала по большей части болтовню и призывы к совместным действиям.

Чем дальше, тем лучше. Совместные приказы – это непрекращающаяся головная боль ГМов; нервные игроки пытаются дополнить свои совместные приказы условиями и исключениями, чтобы предостеречься от предательства, что не соответствует правилам. Но вера в то, что совместные приказы дают какую-то защиту,

является достаточно распространенным заблуждением. Вообще, есть осмысленные ситуации для их применения, например когда вы точно уверены в содействии союзника на следующий сезон и единственной вашей заботой является то, чтобы ваши усилия не пересекались. Но это все.

К сожалению, Деннис допустил один ужасающий просчет – внизу каждой страницы он подписал свое имя. Дункан сразу понял, что это дает: он взял этот лист, написал свои приказы, и... заполнил пустые приказы русского, заставив русские отряды провести полномасштабное нападение на союзника России, Германию! А затем отослал их мне без комментариев. Я был озадачен, но одно было ясно: это совершенно соответствующий правилам набор русско-турецких приказов, подписанный должным образом, с датой и верный во всех отношениях, который отменял предыдущие приказы, полученные ранее от России. Итак, я провел арбитраж с учетом «совместных приказов».

Последовал фурор. Деннис протестовал, мол, приказы «фальшивые» и я мол, видел, что они не полностью написаны его рукой; отрицать этого было нельзя, но подпись была подлинной, в чем все дело и заключалось. На самом деле свидетельство попытки смошенничать было на обороте приказов (первой странице письма), но эта страница была перечеркнута Дунканом, который объяснил, что сперва рассчитывал подделать письмо от Денниса и отправить его третьей стороне до того как более простая и лучшая уловка пришла ему на ум. Германия звонила мне, требуя объяснений – является ли заявление русского о подделке и обмане правдой, или же Россия просто пытается нанести удар в спину и уйти от возмездия? Я, само собой, не мог дать ответа. Я твердо стоял на том, что приказы верны, и чем больше я об этом думал, тем больше был в этом уверен.

Увы, хотя уловка и увенчалась блестящим успехом, это не предотвратило седьмого места Дункана по окончанию игры! Неподдельное бешенство русского убедило немца, и они подтвердили свой союз; русский в поворот на Турцию яростным наступлением (при поддержке австрияка, который будучи восхищенным

зрителем всегда чувствовал шедевр, если сталкивался с ним). Исход штурма мог быть лишь одним - весьма печальным, и это после блистательного примера импровизированного надувательства, заслуживавшего лучшей участи!

### *Приказы по доверенности*

Это один из немногих спорных вопросов почтовой игры: допустимо ли, чтобы один игрок давал другому право отдавать приказы некоторым, а то и всем своим отрядам? Большинство американских и некоторые из британских ГМов сказали бы «Нет». Я же говорю «Да», что находит отклик лишь у меньшинства британских ГМов, да и то в основном с оговорками.

Дипломатические выгоды от возможности (или получения такой возможности) командовать даже единственным чужим отрядом огромны. Разумеется, если у меня останется только один отряд, я с радостью отдам его в пользование другому игроку (с позволения местных правил), т.к. он окажется для него полезнее любого из своих собственных, следовательно он скорее всего оставит его в живых, а не уничтожит. Осуществляя подобное, надо иметь в виду, что истинный хозяин отряда, ясное дело, может взять бразды правления в свои руки когда пожелает, его приказы имеют преимущество, и я против этого не возражаю.

Пара историй, связанных с подобным видом приказов, иллюстрирует все его преимущества. В 1974-Н я за Германию разыграл «аншлюс»; а когда Австрия была атакована Италией я отдал австрияку под командование свою мюнхенскую армию, и это отлично сработало. Итальянец затрубил отбой, и настал момент для наступления на Францию, так что я взял власть над отрядом, и отправил его в Бургундию. Француз (Дэвид Джонсон) знал, что армией командовал австрияк. Когда он позвонил мне и пожаловался на вторжение, я с негодованием открестился, заявив, что это *австрияк* отдал приказ о наступлении! На том конце последовала долгая пауза, завершившаяся единственным крепким американским словцом и короткими гудками отбоя. Нет, Дейв конечно не был одурачен - но и 100%-ной уверенности у него не было! А разница может быть очень и очень важной.

Вторая ситуация - шедевр, который все еще продолжается на момент написания этих строк. В 1977-DL я играл Италией против Австрии Никки Палмера; Никки не повезло в дебюте, и вскоре у него остался единственный отряд, тогда он обратился за моей помощью против русско-турецкого союза. В этот момент турок ударил в спину русскому; может быть слишком рано. Времяпрепровождение с австрийской армией было замечательным: и русскому, и турку я говорил, что она под моим командованием, и обещал каждому из них, что сделает она совершенно другое: а на самом деле она атаковала турка в интересах России, а затем - будучи разбитой мною - отступила в принадлежащий русскому центр снабжения. Естественно, я клялся обеим сторонам, что совершенно не приказывал такого, и что это проныра Никки, ясное дело, решил покомандовать самолично. У меня ныне есть наготове невероятное объяснение и надежда удержать все возможности «на мази» еще как минимум на один сезон. Подобное заставляет всех оппонентов игрока оставаться в постоянной неопределенности - идеальном состоянии дел, невозможном без применения приказов по доверенности.

#### *Внешние обстоятельства*

«Межигровой союз» - в котором две страны заключают сделку в обмен на такую же сделку в другой игре, в которой они участвуют - широкими игровыми кругами признается неэтичным. Так, играя за Италию против русского «Х», я вполне мог предложить ему победу в обмен на равноценное одолжение в другой игре, где я располагал более мощной державой. Я полностью согласен с теми, кто говорит, что это не слишком честно (в некоторых играх игроков за это наказали, и понятно почему). Однако есть и внеигровые обстоятельства, которые могут быть (и были) использованы для влияния на ее ход.

Самое простое - это личная дружба. Я уже упоминал один случай, когда мне удалось извлечь из этого выгоду - в 1976-HQ. В той игре нуждался в поддержке Австрии (которую моя предыдущая атака сократила до нескольких отрядов), чтобы преодолеть непреклонную оборону Турции. Чуть позже полуночи дня дедлайна,

после нелегкого дня осмотра оксфордских пабов, я играл в покер в дружеской компании, в которую входил австрияк, ГМ - Питер Беркс, и еще пара игроков из этой игры, исключая Турцию. Когда партия закончилась моим и австрияка вылетом, я заманил его в другой зал, показал ему несколько приказов для его отрядов и предложил оплатить все его пиво на завтрашний ланч, если он подпишет эти приказы (весьма затратное предприятие, так как «вместительность» австрияка являлась притчей во языцех). Он согласился, и я преуспел; я все еще храню возмущенное письмо от турка, прознавшего о моем подкупе, и настаивавшего, что «это не наш метод». Он прав.

Изредка случается и подкуп наличными в нашем недешевом увлечении, в котором каждый свободный пенс идет в отверстую пасть почтового отделения. Пытаясь выиграть в своей первой почтовой игре, я предложил два фунта за услуги трех еще оставшихся французских отрядов, которые удерживали ключевую позицию, ведущую к победе. Ответная открытка была лаконична: «Еще три фунта, и по рукам». Для меня это было замечательно, так как я все равно собирался отозвать чек - но все равно было уже поздно и момент был упущен.

Еще один вариант - это прием «пари», напоминающий мне истории о спортсменах-«любителях», выступающих за так, а затем спорящих на 500 фунтов или около того на то, что они не смогут перепрыгнуть через шляпу. В этом случае вы можете предложить пари сомнительному союзнику на какую-нибудь вменяемую сумму, что не ударите его в спину, т.е. вы позже можете заплатить, остаться верным союзу или «слохотронничать». Я попробовал подобное, но без успеха - кажется, все знают, что игровые долги нельзя взыскать по закону!

Моя любимая история в этой главе та, что была прислана мне, когда я выпрашивал истории внеигровых стратегем для юбилейной статьи в 50-м выпуске *Dolchstoss*. Ее участниками были Роб Чепмен, широко известный игрок из Девона, немало сделавший для раскручивания почтовой «Формулы-1», и Дункан Адамс, юрисконсульт из Ланкашира, ныне покинувший игровые ряды, т.к. решил, что игра

отнимает чересчур много времени и стала в тягость - бывает и так. Жаль, что мне не довелось сыграть с ним, так как даже его краткое и неглубокое увлечение показало в нем превосходного игрока.

Роб, рассказавший мне эту историю, играл австрияком, Дункан - турком, и просил Роба о поддержке. Тот немного колебался, чувствуя подвох, и Дункан послал ему десять фунтов как залог. Последовало и вежливое письмо: Робу указали, достаточно резонно, что ему это все равно - если Дункан сходит как договаривались, он просто вернет себе эту десятку... но ход Дункана будет куда выгоднее ему самому! А почему бы тогда, заметил Роб, не поостеречься и не приберечь десятку до того момента, пока Дункан не поддержит его? Этот ловкий ход вызвал ответ, ставший классикой:

*«Дорогой Роб,*

*Основное правило «Дипломатии» в том, что не запрещены никакие приемы, и никто не связан своими словами; никакой суд в такие дела точно не вмешается, и серьезные преступления, вроде подлога не имеют значения в контексте «Дипломатии». Однако это не сделка в «Дипломатии»; это самостоятельное соглашение, представляющее собой особый случай возмещения убытков. Возмещение убытков имеет приоритет перед сделкой в «Дипломатии», которая сама по себе ничтожна с самого начала. Если ты присвоишь мои десять фунтов стерлингов, то я точно подам в суд на возмещение убытков, и ожидаю успеха в этом деле. Но что гораздо серьезнее, если ты откажешься вернуть их пока я не поддержу тебя, это будет представлять из себя неоправданное требование с угрозами - шантаж, подпадающий под закон о краже от 1968 года. Если же ты запланировал подобное заодно (с Италией), то виновен в предварительном сговоре и можешь быть осужден вплоть до пожизненного заключения. Короче говоря, ты ответственный за хранение десятки лицо, и обязан действовать в соответствии со своим положением. Я уже и так почти хочу, чтобы ты ее зажучил - удовольствие от того, что я заведу первую тяжбу в «Дипломатии» практически перевешивает все недостатки.»*

Письмо Роба заканчивалось печально: «Я поддержал его и вернул десятку». Я со всей ответственностью заявляю, что это единственный случай, когда один игрок в «Дипломатию» угрожал другому пожизненным сроком.

### *Шпион в Кембридже*

Один из самых широко прогремевших скандалов даже в привыкшем ко всему британском дипсообществе случился в Кембридже в 1973 году. По какой-то причине «Чизес-Колледж» кажется притягательным для игроков в «Дипломатию», и в то время он принял двух светочей сообщества, остающихся таковыми и поныне – Джона Пиггота и Энди Дэвидсона. Джон выпускал дипжурнал «Ethil the Frog», по праву считающийся лучшим в Британии, и вновь выходящий ныне после двухлетнего перерыва; Энди же принимал участие во множестве игр этого и прочих дипжурналов.

Дедлайн дипжурнала выпал на пятницу; это значило, что большинство приказов было получено еще до четверга; а каждый четверг Джона постоянно не было на месте долгое время в связи с практикой. Но в один из четвергов он вернулся раньше... и застал в своей комнате Энди, сидящего на корточках на полу и усердно копирующего присланные прочими игроками приказы для игр, в которых он участвовал.

Не зная, что делать, Джон обратился за советом к Дону Тернбуллу, также проживавшему в Кембридже и бывшему традиционным прибежищем для всех попавших в затруднение игровых мастеров. Дон был несокрушимо убежден в том, что Энди надо исключить из всех игр, но Джон решил не принимать столь крутых мер, и просто добавил условие, что на следующий сезон все отряды Энди будут без приказов. Другой уважаемый британский ГМ, Ричард Уокердайн, заметил, что этот случай «оставил неприятный осадок». Что ж, а я и тогда сомневался, и ныне мои сомнения только усилились. Мне кажется, что Энди имел на это право как игрок (хотя точно не в прочих отношениях, как несомненно должна была заключить администрация колледжа!). В живой игре ничто не способно предотвратить попытки игроков вызнать чужие приказы путем «шпионажа»; правила этого аспекта и не касаются, хотя должны бы. Можно утверждать, что должно быть принято правило,

оговаривающее, что взятые единожды в руки ГМом приказы являются неприкосновенными; но ныне такого правила нет, и в виденных мною местных правилах оно тоже нигде не фигурирует.

Игроки в почтовую «Дипломатию» - очень дружелюбные люди, многие игроки из моих игр время от времени бывали у меня дома по приглашению, или просто так. И лишь один на моей памяти попытался использовать эту возможность. Это был Дункан Моррис, а любой ГМ, имеющий дело с Дунканом должен бы принять кое-какие меры предосторожности, которые предпринимал в частности я! Вопрос на самом деле интересный. Если ГМ придерживается совершенно либеральной линии, то его жизнь однажды может стать невыносимой из-за личностей в театральных масках, забирающихся по водосточным трубам середь ночи, заявляя, что проверяют его газовый счетчик трижды в неделю, и так далее. Общее мнение таково, что преступления против частной собственности (например, взлом) *де-факто* не являются лазейкой в правилах игры, и я это мнение разделяю. И все же, ГМ вынужден защищать свою частную жизнь куда большими усилиями, чем кто-либо еще.

#### *Всякая всячина*

Разными изобретательными игроками состряпывались одна-две хитроумные попытки добавить веселья в игру. О некоторых рассказал мне Никки Палмер, когда я планировал статью для «Dolchstoss»; Никки скандально изобретателен в своих затеях, но в его случае они направлены только на хохму.

Он играл в игре, заведенной мною в «Dolchstoss» (1975-BG), в которой игроки были анонимными и общались только через ГМа. (Скобки вокруг бордмановского порядкового номера игры означают, что игра была несколько «нерегулярного» характера и не будет считаться в игровой статистике). Чтобы обеспечить сохранение анонимности игроками, мне в голову пришла неудачная идея ввести правило, по которому игрок, правильно определивший одного из соперников имеет право разоблачить его и изгнать из игры. Я думал, это заставит игроков быть аккуратнее в

сокрытии своих личностей; не деле же это привело к большому беспорядку, чем я мог себе представить.

План Никки был хитроумным: он предложил «в знак доверия» открыть свою личность союзнику. Суть в том, что тогда либо союзник ответит взаимностью, и Никки сможет донести на него (или угрожать, что донесет); либо же сам союзник донесет на Никки... который, естественно, назвался бы не собой, а другим широко известным игроком! Более того, этот самый игрок одолжил Никки и свои водительские права, и Никки снял с них фотокопию, чтобы подкрепить свое «признание». Увы, жертва искушению не поддалась.

А вторая типично палмеровская схема оказалась с ужасающим побочным эффектом. Обычно в почтовой игре ГМ оставляет за собой «выходные данные» для использования в разделе «диппрессы»; вся пресса, вышедшая с этими выходными данными, гарантированно пришла от ГМа, и игроки не имеют права присваивать выходные данные. (Вот немного самых известных: Дункан Моррис подписывает прессу «Joril», Конрад фон Метцке - «Jamul», Ричард Уокердайн - «Imrryr», Мик Баллок, приверженец «Дипломатии» из Ливерпуля - «the Кор», а я сам пользуюсь «LONA» (сокращение от «Лига Наций, Эмершем»). Никки принимал участие в игре канадского ГМа Джона Лидера, пользовавшегося выходными данными «Moose Valley». В момент жульнического озарения Никки написал заметку - с выходными данными «Moose Valley», с тремя О - «напоминавшую» игрокам о новом правиле, по которому самая сильная и самая слабая державы в конце 1905 года меняются игроками. Намеченная жертва на это не купилась. А вот союзник Никки принял все за чистую монету и отказался поддержать отряды Никки в следующем сезоне, так как решил, что ими теперь командует кто-то другой!

### *Фальшивые дипжурналы*

Ни один обзор закулисных маневров мира «Дипломатии» не будет полным без упоминания темы фальшивых дипжурналов. Данный раздел идет особняком в этой

главе, так как тут на самом деле нет надежды получить какое-либо игровое преимущество, да вероятно нет и стремления к таковому.

Наиболее известной фальшивкой был поддельный выпуск дипжурнала Мишеля Ферона «Moeshoeshoe». Для тех, кто был достаточно близко знаком с нашим увлечением, чтобы понять о чем там шла речь, он стал уморительно смешной шуткой. Игровые взносы (обычно равные в этом журнале нулю) «уменьшились» настолько, что Мишель платил людям за игру (750 бельгийских или 99 французских франков, 350 долларов США, или 40 фунтов стерлингов за игру). Игрокам сообщалось, что они будут продолжать получать журнал до тех пор, пока «их игры будут оставаться интересными». В это время в «Moeshoeshoe» шла партия на двух игроков, «война» между Мишелем Лиснаром и Хартли Паттерсоном; фальшивый журнал сообщил, что Мишель выбыл из игры, а все его отряды были разбиты Хартли как стоящие на месте: это заставило Хартли одного играть за все семь стран... и распустить отряды за все семь. Обзор другой игры показывал все страны с их настоящими отрядами, и с пустой картой к концу 1908 года (все 22 отряда попытались сходить осенью 1908, но неудачно); пронзительный комментарий ГМа гласил «Эта игра начинает выглядеть как могущая занять довольно долгое время». Но кульминацией стало извещение о «исправлении» игры М77, перевод которого гласит:

*«В связи с тремя ошибками с моей стороны я вынужден отложить приказы осени 1901. Во-первых, я неверно отметил, что французская армия в Киле должна отступить - на самом деле она уничтожена. Во-вторых, австрийская армия в Мюнхене также уничтожена, так как у флота в Испании не указано побережье; так что Бельгия свободна, а Рур занят. В-третьих, русская армия в Берлине также распущена, так как я не заметил, что у конвоя английского флота в Балтийском море указан неправильный пункт назначения. ТВ силу этих трех этих изменений и того, что А(Рур) не распущена, Австрия и Россия снимают еще только по два отряда, а Германия строит только пять. В итоге решения по 1901 году должны быть присланы мне до 23:00 29 марта 1973*

*года, а если Франция и Германия захотят изменить приказы, уже ими отосланные, то ничего у них не выйдет».*

Фальшивый «Moeshoeshoe» так и не был убедительно приписан кому-либо, по крайней мере по моим сведениям. Моя копия была послана из верного города - Брюсселя - хотя подписанный от руки адрес совсем не похож на почерк Мишеля Ферона; пишущая машинка выглядит в общем верно, хотя и распечатано все немного лучше чем в большинстве выпусков. Французский язык («Moeshoeshoe» выходит на двух языках) безупречен. В следующем выпуске Мишель обвинил в составлении фальшивки Джона Тиггота и Мишеля Лиснара, помогавшего ему с почтовой маркой и французским текстом; но я в это совершенно не верю. Ныне общее мнение таково, что это работа Конрада фон Метцке и того же Мишеля Лиснара: Конрад одинаково талантлив во всех аспектах своих затей.

Позже подделывались британские дипжурналы «Fifth Column» и «Jigsaw», но ни один из них не блистал необыкновенным остроумием фальшивого «Moeshoeshoe» и на мой взгляд являются выдающимися случаями пустой траты времени и сил.

### **ЧТО ДЕЛАТЬ С «ЧАЙНИКОМ»**

Большая часть данной книги естественным образом основана на желательном, но редком умолчании, что у всех игроков есть примерно равный, достаточный уровень. Проблемы, вызываемые присутствием хотя бы одного-единственного круглого идиота, могут решающим образом изменить облик игры, и заслуживают особого рассмотрения.

Первая проблема, естественно, в том как таких сразу выявить. В живой игре это легко: опасайтесь слишком юных, слишком старых, а также всех соседей и подружек, приглашенных для ровного числа. В почтовой же игре это не так просто, но и там есть признаки, дающие нужную информацию.

Для начала, вы как само собой разумеющееся должны провести некий обзор игрового прошлого остальных игроков в вашей партии. Непременно проверьте прочие игры со своим участием в данном журнале; при возможности загляните в

максимально доступное количество журналов. В частности обратите внимание, не числится ли за игроком неприсланных приказов в каких-либо играх: не приславший их единожды, в любой момент вновь может не прислать приказов; а пропускавший не раз практически точно будет пропускать еще. Также посмотрите, не появлялась ли какая-либо пара игроков вашей игры в других играх, и если да, то не был ли у одного из них постоянно лучший результат - тогда слабейший может оказаться марионеткой.

Это чаще дает полезную информацию, нежели нет. Если все же нет, то придется полагаться на их письма. Если коротко, то плохо написанные на листочке в линейку письма - явное свидетельство либо ребенка, либо пенсионера! Чем длиннее и вразумительнее письмо, тем лучше игрок, вне всяких сомнений. Как ни странно, но правописание - это еще один полезный признак; это конечно более не то надежное свидетельство незрелости как раньше (так как школы ныне укомплектованы персоналом, который сам по большей части не умеет писать правильно), но все еще знак недостатка внимания к точности и деталям, что не способствует хорошей игре в «Дипломатию». Слова - это рабочий инструмент «Дипломатии», и почти каждый по-настоящему хороший игрок, с которым мне довелось столкнуться, пользовался ими бегло и безошибочно (хотя некоторые пользовались ими главным образом по телефону, и могут быть обманчиво неуклюжими, когда обращаются к бумаге).

Эти подсказки могут помочь вам распознать первый из двух распространенных типажей чайников - настоящего неумеху, способного выпасть из игры, когда та начинает требовать от них слишком многого (а это почти неизбежно). Есть только один способ разобраться с таким типом - быстро вынести его из игры. Его присутствие нарушает игровой баланс. Если вы оказываетесь в союзе с таким вот деятелем, то нервотрепка вам гарантирована: его ходы, если вообще приходят, скорее всего окажутся неточными или неверно записанными, а он способен на попытку удара в спину точно в тот момент, когда это наименее выгодно для него. Я пишу с позиции собственного горького опыта, уверяю вас!

Другой типаж «чайника» распознать тяжелее, но куда полезнее - это марионетка. Такой парень может быть довольно надежным, но есть у него большой недостаток - ему не хватает самоуверенности. Он раскрывается в письмах, аккуратных и довольно длинных, присылаемых точно в срок. Я не смогу сделать большего, чем процитировать пример такого письма, присланного мне в первый сезон игры несколько лет назад. Я играл за Турцию (к своему отвращению и унынию), но письмо от Австрии (слегка подредактированное) убедило меня в том, что все в порядке.

*«Дорогой Ричард,*

*Нужна помощь. Против тебя-турка и «Х»-русского мне долго не протянуть. Должен признать, я предпочел бы союз с Россией, но в данном случае ты мне кажешься из двух зол меньшим, и поэтому я предлагаю все, чего я стою, бросить на твою чашу весов. Мне еще надо попытаться счастья и уговорить итальянца не атаковать меня, и схожу я скорее в Галицию, а не в Триест; надеюсь, это вдохновит тебя на войну с русским, самым опасным твоим конкурентом, и если ты ее начнешь, то я буду рад поддержать тебя в Румынии осенью 1901, а позже быть твоим союзником против России и Италии. Я понимаю, что если этот план удастся, то он принесет тебе вызывающе мощную позицию, но надеюсь, что ты сочтешь мои армии достаточно эффективными в поддержке твоих флотов, чтобы позволить мне выжить. Это все, что мне нужно, если только позже удача не переменится - просто выживание Австрии на поле сильных игроков сама по себе стала бы достижением, если судить по моему прежнему опыту игры за эту державу. Так или иначе, удачи тебе, и я надеюсь на то, что мы сможем сотрудничать.*

*Ваш с надеждой «У»*

Как только вы получите письмо такого плана первостепенной задачей будет проверка писавшего. Он или очень плохой игрок, или очень хороший игрок, разыгрывающий из себя тупицу. Это будет несложно выяснить, если вы еще этого не знаете (просто поразительно, как много неплохих игроков попадают в столь явные ловушки).

Я вскоре смог убедиться в соответствии письма истине: «У» сыграл до этого несколько игр, и в каждой был непоколебимо верен союзнику в огне, в воде и в медных трубах; два его союзника выиграли, а у «У» ни разу не было результата выше третьего. Его последнее выступление за Австрию закончилось его разгромом в 1903.

То письмо содержало в себе ряд важных намеков, и было весьма типичным для своей разновидности. Во-первых, оценка русского была совершенно пальцем в небо: русский был хорошо известным игроком, очень любимым многими, и известным более своей общительностью, а не инстинктом убийцы – он не выиграл ни разу на тот момент (и на данный тоже). Страх «большой игры» без поддержки каких-либо записанных выдающихся игровых достижений – классический симптом марионетки.

Еще один намек – отношение к ходу в Триест как к обеспечивающему какую-то степень защиты от Италии. Понятно без напоминаний, что благоговение перед популярными, но бестолковыми дебютными планами – признак слабости. Что до предложенного союза – слабая Австрия с предположительно сильной Турцией против России и Италии – то это классический способ австрийского самоубийства путем самоокружения врагами.

Таким образом из чтения между строк становится ясно, что австрияк написал русскому примерно в тех же выражениях, и предложил пакт о ненападении с Италией, которого он ошибочно (в данном случае) считает слабым игроком, потому что тот не располагает «широкой известностью». Это, кстати, еще одна область, где окупаются любые изыскания – игрок, сыгравший две игры за пять лет, и в обеих победивший, навряд ли будет сильно знаменит, но окажется вероятно куда сильнее фанатика, сыгравшего три десятка игр, а выигравшего от силы в четырех.

Итак, что делать? Ответ таков: принимайте парня на свою сторону, любой ценой. Берите его под крыло, заставьте доверять вам, даже усиливайте его дипломатические позиции там, где он будет откровенно слаб. В обсуждаемом случае я написал подчеркнуто неубедительное письмо Италии с просьбой атаковать Австрию – это скорее эффективный способ удостовериться в том, что атаки не будет, чем

серьезная попытка такую атаку спровоцировать. Что до Австрии, то ему я написал, что приму его предложение и атакую русского (что я все равно скорее всего и так сделал бы «в рамках самообороны»). Я заявил, что по-моему он поступает не очень мудро, доверяя Италии, и что я думаю, будто ему Румыния нужнее чем мне. Это был важнейший пункт: я мог предложить ему осязаемый соблазн в форме Румынии, а русский же не мог обоснованно пообещать ему Болгарию. Дела пошли так, как я и надеялся, я перебил цену у русского, что вынудило австрияка всецело перейти на мою сторону. У меня не было ни малейших сомнений в том, что если бы я принял все его предложения, включая довольно необязательное получение Румынии, он бы заключил союз с русским, а не со мной. Наш союз должным образом процветал, и должным образом я смог в нужный момент с успехом ударить ему в спину (с многочисленными извинениями, чтобы подстраховаться на случай встреч в будущем). Я, увы, не смог победить (Франция победила, Турция вторая) - но восточная дипломатия была успешной.

Единожды создав с вами союз, такой игрок обычно терпимо относится к второстепенной, подчиненной своей роли в нем. Вы можете диктовать ему его ходы, безо всяких оснований на то (а иногда и вопреки таким основаниям). Вы должны регулярно писать ему: если ваше письмо не придет вовремя, он занервничает, так как сам он из тех, кто перестает писать перед тем как подставить. Показное принесение ему в жертву вероятных центров потому что «он нуждается в них больше, чем вы» скорее всего глубоко растрогает его и принесет позже немалые дивиденды. Заставьте его чувствовать, что вы по-настоящему в нем нуждаетесь, даже если это и не так. Если обстоятельства позволят время от времени встречаться с ним, встретьтесь, и с волнением обсудите игру. Этот вид договоренностей, невозможный между равными, является единственным случаем, когда «нерушимый союз» себя оправдывает.

## **ВАРИАНТЫ «ДИПЛОМАТИИ»**

Игроки в «Дипломатию» быстро поняли важную истину этой игры: это не столько «игра» сколько «идея», а широко известная версия о семи странах просто одна из интерпретаций идеи. Те же правила могут применяться к совершенно другим сценариям; с другой стороны сценарий можно оставить, а правила изменить. Были разработаны буквально сотни вариантов, практически все изобретены игроками в почтовую игру и служат для почтовой игры. Некоторые вышли превосходными, многие же совершенно неиграбельны. Ни один из них не стал коммерческим. Для игры в них достаточно нескольких пенсов за правила, к которым обычно прилагается ротаторная распечатка карты.

В данной главе я хочу сделать обзор некоторых наиболее основательных или иным образом примечательных вариантов. Объем энтузиазма и изобретательности, расточаемых на них разработчиками, сам по себе заслуживает признания, даже если итоговая игра не всегда успешна. Мое личное впечатление таково, что большинство вариантов служит лишь подтверждением того, насколько тонко разработан оригинал; но возможно, что одно из этих импровизированных творений когда-нибудь превзойдет игру-прародителя.

### **ОТКЛОНЕНИЕ**

Игра на девятих, придуманная Родом Уокером, играется на расширенной версии обычного поля, где Швеция и Испания являются дополнительными игроками (обе страны подразделяются на несколько дополнительных провинций, как и соседние районы). Однако основной интерес игры состоит в использовании некоторых довольно экзотичных спецправил, и в «боевых факторах».

Используется Весенний рейд: согласно этому спецправилу, занятие отрядом центра снабжения весной отменяет предыдущее владение, однако новая его принадлежность до осени остается нерешенной, как обычно. Например, Германия весной ходит в Бельгию, до того принадлежавшую Франции. Франция немедленно теряет центр. Если немецкий отряд останется там осенью, центр становится немецким, а если остается пустым, то будет считаться нейтральным. Эта версия

правила, используемая в «Отклонении» позволяет текущему владельцу разрешать занятие провинции.

Это отличный пример непродуманного клепания правил, разбивающего множество вариантов: ясно же, что по этому «закону» любая страна, с риском покидающая один из своих центров, *всегда* подталкивает противника к его занятию! Если враг не займет центр, вреда не будет, а если займет, то «весенний налет» просто сводится на нет и ситуация становится такой же как и при обычных правилах.

Еще одно «классическое» правило-вариант, используемое в «Отклонении» - это «Правило Ки», получившее как и «Лепанто Ки» свое имя от Джеффа Ки, техасского игрока, а также от своей способности разомкнуть непробиваемые позиции. По нему, отряд, которому приказано двигаться, но который не смог этого сделать, может быть разбит неподдержанной атакой другой державы. Это неоспоримо полезное правило, позволяющее пробить некоторые патовые линии. «Отклонение» таким образом в некоторых случаях отменяет правило «осажденного гарнизона»: так, если Австрия прикажет «А(Тироль) П А(Триест)-Венеция», Франция «А(Тьемонт) П А(Тоскана)-Венеция», а Италия «А(Венеция)-Рим, А(Неаполь)-Рим», то итальянская армия в Венеции считается разбитой из-за неудачной попытки переместиться; имей этот отряд приказ стоять, то удержал бы свою позицию как и при обычных правилах. Эта часть правил совершенно нелогична - страну не должно быть можно вынудить отступить из провинции, которая по итогам боевых действий останется незанятой!

Третье необычное правило в «Отклонении» - это «Конвой в Отклонении», добавляющий кое-какие интересные и обоснованные условия к правилам конвоя. Если флот уничтожен, то и армия также тонет... но логическое продолжение этого, при котором армия составила бы компанию отступающему флоту и могла бы высадиться с новой позиции, не использовано. Превосходное изменение условий «конвойной цепочки» утверждает, что если приказ армии отличается от отданного последнему флоту в цепочке, то приоритет имеет приказ флота. Так, если Италия предлагает конвой австрийской армии из Триеста в Испанию путем Ф(Адриатика), Ф(Ионика), Ф(Тирреника) и Ф(Лионский залив), то появляется реальная возможность

перехитрить австрияка высадкой куда-нибудь не туда, например в Пьемонте или в Тоскане. Но опять то же самое - правило плохо сформулировано: простое переформулирование на тему того, что пункт высадки армии, оказавшейся на борту чужого флота, всецело зависит от владельца флота, мигом убрал бы неопределенность. Таким образом в приведенном примере австрийский приказ «А(Триест)-Испания» подразумевал бы погрузку на итальянский флот в Адриатике, а Италия затем могла бы выгрузить армию в любом достижимом месте. Эта идея была развита в одном из вариантов «Меркатор».

Единственное уникальное правило «Отклонения» - это «боевой фактор»: у каждого нового отряда он первоначально равен 10, и каждый существующий отряд получает 10 во время зимнего арбитража. В ходе весеннего и осеннего сезонов отряд, участвовавший в успешной операции против вражеских сил, теряет одну единицу; участвовавший в пате теряет три; вынужденный отступить теряет пять. Вынужденный отступить дважды за год отряд считается имеющим 0 единиц и автоматически уничтожается. Достаточно интересная идея, но связанные с ней трудности (сложность записи сил каждого отряда, высокая вероятность ошибки) несомненно внесли свой вклад в непопулярность данного небесталанного, но небрежно проработанного варианта.

## **АБСТРАКЦИЯ**

Это вариант для профи, который многими хорошими судьями считается примером варианта, улучшившего оригинальную игру.

Вариант использует тех же семерых игроков, как и обычная игра, но с расширенным до Персии игровым районом, а также с множеством новых провинций в добавление к знакомым районам. Англия, к примеру, располагает еще одним центром снабжения в Плимуте (а надо бы в Бристоле), Франция - в Лионе, Германия - в Дрездене и т.д. Испания поделена на четыре провинции, а Швейцария и некоторые острова стали проходимыми. Распространено мнение, что эти изменения увеличивают мощь Италии - по общему признанию единственный известный недостаток обычного сценария - без внесения связанного нарушения баланса где-либо

еще. Я не могу подтвердить или опровергнуть это, а просто скажу, что вполне может быть. «Абстракция» разработана Фредом Дэвисом, одним из немногих по-настоящему добросовестных и бережных разработчиков вариантов, и пользуется большой популярностью.

Одно из примечательных нововведений - это ограничение по времени: игра начинается в июле 1914, и проходит в режиме одномесячных сезонов до автоматического окончания в декабре 1918, или же по достижении 23 отрядов в любое предыдущее время (всего на карте 46 центров).

Еще одна диковинка - это правило замерзающих регионов, по которому флоты в Северном Ледовитом океане, Баренцевом море, Архангельске, Исландии или Лапландии считаются замерзшими с января по апрель. Эти районы полностью закрыты для любого флота в течение этих месяцев, хотя замерзшие сухопутные районы остаются доступными для некоторых типов армейских операций.

Но выдающимся изобретением «Абстракции» является конвой «Абстракции», который позже был взят на вооружение многими вариантами. Пересечение единственного морского района может проводиться в обычном режиме (называемом теперь «быстрая переправа»), а более долгие конвои идут комбинированным методом трехступенчатой операции: армия погружается на флот, затем армия-флот двигается как единый отряд, а затем армия выгружается. Надо принять во внимание то, что это радикальное нововведение вызывает проблемы со временем, которые не были соответствующим образом рассмотрены в оригинальном варианте. К примеру, предположим, что Англия приказала «*А(Ливерпуль) грузится на Ф(Ирландское море), А \ Ф(Ирландское море)-Ла-Манш П \ Ф(Умеренная Атлантика), А(Ла-Манш) выгружается в Брест*», а Франция приказывает «*Ф(Ла-Манш) стоит*» и единственно возможный путь отступления будет в Брест. Теоретически выгрузка - это часть хода, а потому предшествует и препятствует отступлению... а чем тогда занят французский флот между разбитием, и отступлением? Показательно, что когда я впервые столкнулся с этим правилом и мне пришлось без конца спрашивать ГМа, что будет в случае приведенной ситуации, он достаточно часто не знал, что ответить. По-моему, только

с изменениями, сделанными в одном из ранних вариантов «Меркатор», комбинированный конвой стал полностью безошибочным и логичным.

Конвойное правило влечет за собой и преимущества и недостатки. Оно увеличивает радиус внезапных нападений: так, в контексте обычного поля Англия может приказать «*A(Ливерпуль) грузится на  $\Phi$ (Северная Атлантика),  $A \setminus \Phi$ (Северная Атлантика)-Умеренная Атлантика,  $A$ (Умеренная Атлантика) высаживается в Испанию*». С другой стороны оно ограничивает конвой двумя морскими провинциями за раз, а международное сотрудничество затрудняется невозможностью конвоировать чужую армию далее чем на одну морскую провинцию, армии\флоты двойной нацпринадлежности создают трудности, которые оригинальная разработка и не пытается решать - просто воспрещая их.

В «Абстракции» также был пункт «запасов», по которому армия\флот могут оставаться вместе только ограниченный период, после которого армия исчерпывала свои запасы продовольствия и «погибала» предположительно от цинги. Это был типичный пример клепания правил, помогающий переусложнить некоторые варианты. В свое время, вне сомнений, это казалось отличной идеей, но в действительности это не сыграло никакой существенной роли в игре.

### **АЛЛАХ АКБАР**

Ранний образчик «монструозного» варианта, набор для игры 11 человек в восточном Средиземноморье. Разработан Джоном Робертсоном, плодовитым изобретателем неиграбельных вариантов, и возможно первый из использовавших «отряд-герой» без боевой мощи, в данном случае это «Саладин».

### **АТЛАНТИКА**

Один из наиболее популярных вариантов, вновь разработанный Фредом Дэвисом, и много раз переделывавшийся. Игра начинается в 1870 году, но тут история слегка изменена, чтобы допустить выживание Конфедерации Штатов Америки, которую представляет один из игроков, остальные державы - это Канада, США, Англия, Франция, Германия и Италия. Игровой район протянулся от Миссисипи на западе до русской границы на востоке, так что по сути поле состоит из двух частей,

разделенных Атлантикой. Вновь появляются замерзающие регионы и комбинированные конвои. Прежде не встречавшаяся идея - внеполевая врезка: два воображаемых района, названных по Панамскому и Суэцкому каналам, позволяющие проход из Карибского региона в восточное Средиземноморье и наоборот. Идея довольно неплохо работает в «Атлантике», хотя и вызывает сложности в более сложных вариантах вроде «Янгстауна». Исходная «Атлантика» также располагала «затерянной провинцией» Атлантидой, расположение которой ГМ определял броском кубика! Этот какой-то излишне вычурный способ ввести в игру дополнительный центр снабжения исчез в последовавших версиях варианта. В «Атлантику» приятно играть, но она не очень хорошо сбалансирована, и центральные страны каждого побережья (США и Франция) оказываются слишком слабыми; по общему согласию Конфедерация располагает самой сильной позицией - достаточно странный взгляд на историю.

### **ДИПЛОМАТИЯ-АУКЦИОН**

Изобретательный метод собрать 22 игрока на нормальном 7-игровом поле, разработанный Дэвидом Уиллером (среди прочих вкладов которого в расширение границ увлечения числится спорная «Лига кармы», членам которой не позволялось нарушать соглашения с остальными членами лиги!). Эта игра также вводила элементы наличных расчетов, игроки предлагали цены в деньгах за контроль над центрами снабжения, и теряли свои «вложения» вместе с потерей самих центров. В этот вариант играли мало.

### **БАЛКАНСКАЯ ВОЙНА**

Еще один вариант-«столпотворение» от Дэвида Уиллера, сходный с «Дипломатией-аукционом», но без элемента наличности. Время от времени играется.

### **ЧЕРНАЯ ДЫРА**

Один из наиболее удачных «дурацких» вариантов, в котором после каждого весеннего и осеннего сезонов случайно выбранная провинция «исчезала» вместе с любым отрядом, которому не повезло занимать ее. Эффект «черной дыры» на перемещение такой же как у Швейцарии на обычном поле. Творение калифорнийца

Рэндольфа Барта всегда казалось мне классическим упражнением в тщетности, в котором ничто кроме краткости не привлекает; однако же было запущено несколько игр по почте.

### **БОЛЬШЕВИК**

Небольшая вариация от Хартли Паттерсона, вероятно самого успешного британского разработчика. В точности соответствует обычной игре за исключением существования восьмого игрока, который в подходящий по его мнению момент провозглашает большевистскую революцию в стране по своему выбору, и получает половину ее силы. Полезный способ свести в живой игре восемь игроков, хотя на практике большевик может долго не появляться, а затем появиться на весьма недолгое время, что не похоже на исторический прототип!

### **ФОНДОВАЯ БИРЖА**

Очень популярная игра на сегодняшний день. «Биржа» - это не совсем вариант, а параллельная игра, проводимая параллельно с обыкновенной, что позволяет читателям дипжурнала получить некоторое удовольствие от принятия участия в одной из этих партий. Игроки спекулируют на валютах семи держав; стоимость каждой колеблется по отношению к доллару в соответствии с успехами или поражениями державы, и энтузиазм скупщиков прибывает и убывает соответственно. Итоги подводятся по окончании игры, когда становится известен окончательный расклад по центрам снабжения, а победителем «Биржи» становится игрок с наиболее значительными накоплениями на этом этапе. Партии в «Дипломатию» с параллельной игрой в «Биржу» вполне можно рассматривать как варианты (в целях оценки), если игрокам непосредственно в «Дипломатию» будет позволено присоединиться к «Бирже» - однако пока такой практики не отмечено.

### **ГОРОДА ИЗ НИОТКУДА**

Знаменитый вариант-розыгрыш на 49 игроков, разработанный Стивом Даблдеем под псевдонимом «Маркус Умни-Фут». Интересен лишь тем, что доказал то, что ни один вариант не является настолько идиотским, чтобы не привлечь хоть нескольких игроков.

## **ПЕРЕХОДНАЯ ДИПЛОМАТИЯ НА ДЕВЯТЕРЫХ**

Простая игра на девяти, добавляющая Персию и Варварские государства к обычным семи игрокам. Изменения обычного игрового поля достаточно малы, чтобы позволить сыграть вживую; в реальности же трудно назвать причины для выбора этой игры по сравнению с обычной, кроме случая, когда требуется именно игра на девяти.

## **НИРАЗБИРИХА**

Еще один «дурацкий» вариант, достоинством которого на худой конец можно считать юмор – был разработан американцем Дэвидом Степлзом, чтобы оживить монотонные игровые съезды в Уэст-Фарго, Северная Дакота. Правила просты: перемешать изначальные 22 отряда в чашке и выкинуть их в район Силезии! Если отряд приземляется в подходящей провинции, там он и остается; прочие отряды (и отклонения вроде флотов в сухопутных провинциях) перебрасываются. Когда все удовлетворены расстановкой, игра начинается и разыгрывается по стандартным правилам за исключением того, что набор допускается в любом свободном центре, который может принадлежать игроку. Неплохое развлечение для достаточно позднего вечера.

## **ДИПЛОМИОПИЯ**

Игра со скрытыми ходами, разработана Коном Хэммингом из Манчестера. Вероятно, самый лучший из вариантов со скрытыми ходами (и точно с самым удачным названием). Радиус видимости каждого отряда зависит от типа действий, которые он предпринимает, стоящие на месте отряды обладают наилучшим радиусом. Как и все подобные варианты, «Дипломиопия» достаточно сложна в организации и легко портится из-за ошибок ГМа.

## **ПАДЕНИЕ**

Если полностью, то «Падение Властелина колец, и возвращение Короля». Это наиболее «реалистичный» из бесчисленных вариантов, основанных на эпическом произведении Толкина. Придуманый Хартли Паттерсоном, преданным толкинистом, этот вариант намного больше соответствует книге чем его

предшественники, но не полностью удовлетворителен как игра. Чтобы предотвратить абсурдные союзы, случавшиеся в ранних версиях, «Падение» определяет игрока как «светлого» (эльфы, Гондор, Рохан, Гэндальф), «темного» (Саурон, Саруман) или «нейтрального» (гномы, Умбар), и воспрещает очевидные союзы (т.е. действия по поддержке) между светлыми и темными сторонами. Существует три особых отряда: Гэндальф, за которого играет отдельный игрок; Назгул, за которых изначально играет Саурон, а позже любой игрок, располагающий Кольцом Всевластия; и само Кольцо, дающее носителю особенности, сходные с теми, что давались в прочих «толкиенистских» вариантах (см. «Третью эпоху») с некоторыми дополнительными реалистичными дополнениями, особенно то, что все отряды Саурона существенно теряют в силе, если Кольцо надевает другой игрок. Критерии победы в основном те же, что и в прочих подобных вариантах.

Две ранее не встречавшиеся в обзоре концепции - это крепости и множественные отряды. В игре есть семь обычных и две эльфийских крепости, которые добавляют эффект единичной поддержки каждого отряда, пытающегося их удержать. Это безусловно «реалистично», но только добавляет претензий к главной слабости игры - слишком большой статичности. Множественные отряды - это постоянная особенность всех «толкиенистских» игр: Саурон располагает тройной армией и несколькими двойными, по двойной армии у Гондора и Сарумана. Множественный отряд обладает особой силой в атаке или в обороне: так, тройная армия равна обычной армии с двумя неотрезаемыми поддержками. Проблема перерезания поддержки, даваемой множественностью, решена драконовским методом правила, гласящего, что любая атака, даже уступающей по мощи армии, отсекает любую данную поддержку (Есть и другое решение проблемы, см. «Третью эпоху»).

### **ШПИОНАЖ**

Малоизвестный вариант, упомянут здесь просто потому, что я сам его придумал, и он все еще является моей слабостью. Это довольно сложная игра со скрытыми ходами, со шпионами, доносящими о положении отрядов прочих игроков... и которых могут поймать «контрразведчики», а затем снабдить липовой

информацией и вернуть хозяевам. Игра требует исключительно умелого и осторожного игрового мастера – условие, на которое я уже долгое время особенно не рассчитываю!

### **ЭСКАЛИБУР**

Яркий вариант, основанный на вторжении германских племен в Британию в V веке, отлично проработанный Кеннетом Кларком, но ему возможно не хватает оригинальных идей, которые сделали бы его привлекательным для игроков.

### **ВОЙНА БУДУЩГО**

Включен сюда с целью Важного Предупреждения, это точно наихудший из разрабатывавшихся когда-либо вариантов; его название говорит то ли о плохом знакомстве разработчика с правописанием, то ли о плохом знакомстве с разработкой вариантов. Его приветствовали раскатами истерического хохота при первом появлении: «всемирное» поле включало такие перлы как «Восточная Силезия» и середина арктической России, а все поле разрабатывалось в такой спешке, что только у 66 провинций из 202 вообще есть названия. Как пример правил, достаточно привести то, что ни Россия ни Америка не могут победить, не заняв оговоренное число японских центров снабжения... но правила атомной войны позволяют третьим странам уничтожить Японию на первом же ходу, разрушив такое количество центров, что ни одна из «великих держав» вообще не сможет победить!

«Война будущго» по общему признанию есть исключительный пример бессмысленного нагромождения полуоформленных идей, являющихся самым уязвимым местом при разработке большинства вариантов. Это покажется почти невероятным, но тем не менее это правда – некоторые люди действительно добровольно играют в этого нелепого уродца.

### **ИГРА КЛАНОВ**

Войны кланов – естественный объект для варианта «Дипломатии», и единственным сюрпризом данного варианта является то, что разработан он игроком с некаледонским именем Уэйном Хохайзелем. Очевидная привлекательность кланового антуража в том, что когда силы игрока на старте разбросаны, и вместо

монолитной державы у него на руках оказывается горстка изолированных баз, дипломатия становится жизненно важным инструментом для выживания. Игроков девяттеро: Англия, и кланы Кемпбеллов, Фрейзеров, Гордонов, Грехемов, Кейтов, Макдональдов, Маклеодов и Стюартов (увы, нет правила, запрещающего союз между Кемпбеллами и Макдональдами).

Есть и идея, ранее не известная, и использовавшаяся позже в паре вариантов - «запас лодок». Это что-то вроде небоевого флота, который можно набирать, перемещать и использовать для переброски армий через море - гениальный способ обхода проблем, возникающих в связи с крупными сухопутными державами проблем, которым требуются лишь эпизодические пересечения морских просторов. Данная идея судя по всему отлично сработала.

### **ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕННАЯ ДИПЛОМАТИЯ**

Небольшая вариация с остроумной идеей связывать две отдаленные провинции «сквозь гиперпространство», что бы это ни значило. Так, скажем, Турция может оказаться способной сходить флотом в Северную Атлантику осенью 1901. Идея, если не сама вариация, заслуживает права на существование.

### **ДИПЛОМАТИЯ ПО ДУШАМ**

Хотя это скорее всего и не гениальная разработка, как кто-то однажды заявил, тем не менее на сегодня это единственная вменяемая попытка создать интересную игру на двоих с использованием антуража «Дипломатии». Стив Даблдей и Адриан Берд разрабатывали ее для живой игры, однако она за короткое время достигла весомой популярности в почтовом сообществе, исключительно ей были посвящены два журнала («Orion» Стива Уайатта и «Betelgeuse» Грега Хоуса, оба журнала на данный момент прекратили существование). Два игрока берут по одной державе каждый, партии решительным образом зависят от того, какие страны будут выбраны. Пара Австрия-Италия - автоматическая и быстрая победа Италии, а Англия-Турция будет означать продолжительное сражение. Игроки записывают и одновременно предъявляют друг другу «заявки» на «наемные» державы: успешная заявка дает контроль над отрядами данной державы в грядущем сезоне, а заявки на одну и ту же

страну оставят ее отряды без приказов. Каждая держава начинает игру с условленным размером капитала, меняющимся в зависимости от предполагаемой мощи державы, и пополняющимся за счет дохода, основанного на количестве контролируемых центров снабжения; эти запасы и используются для заявок. Выигрывает игрок, который первым сможет занять один из домашних центров противника. Та же идея получила распространение и в других вариантах, вроде «Атлантики»; в то же время и версия на троих «Дипломатия Тадека (в честь изобретателя Тадека Ярского) также доказала свою играбельность.

### **ДЖИХАД**

Чудовищное «страшилище», сотворенное Диком Уэддером, богатое на спецправила, включающие скрытые перемещения и восхитительное условие, что если Мекка будет захвачена неарабской державой, то все арабские отряды, в любой точке поля обязаны тут же начать отступление к Мекке, даже если надежды добраться до нее нет. Годится для веселья, но ужасающе сложна для игрового мастера - вот такой вариант.

### **МЕРКАТОР**

Всем монстрам монстр - и при том один из лучших и самых популярных вариантов. Эта феерия на 13 игроков - детище ума Дага Уэйкфилда, а в последующем Чидла Халма, живущего ныне во Франции. Я принимал участие в первой тестовой игре, имевшей место на знаменитых СкоттДипКонах (это когда каждой осенью в один из уик-эндов маленький полуособнячок в Ру, Думбартоншир трещит по швам от набившихся игроков со всей Британии). Даг проделал путь на север с огромным полем для «Меркатора», привязанным к крыше его машины. Я относился ко всей этой затее с исключительным скептицизмом, но был сражен прекрасной разработкой и неожиданными возможностями сообщения между отдаленными странами (сразу вспоминается арьергардный бой французов, империя которых в изгнании находилась в Канзасе, а исконная родина французов была захвачена невероятным союзом Аргентины и Китая!). Это однозначно лучший вариант для живой игры, в который мне доводилось сыграть.

«Меркатор» с тех пор несколько раз перерабатывался неутомимым разработчиком, и не потому что с изначальной версией что-то было не в порядке, а просто потому что Дагу доставляла удовольствие переделка. Среди прочего, была использована рационализированная версия прежнего конвоя из «Абстракции», который обозначил существование трех временных фаз, необходимых, чтобы его действие было логичным. Слега упрощенная версия описана в разделе «Тщеславные предатели».

Одно из правил, доставившее Дагу и мне много веселья - мы мечтали о нем с ланча, однажды имевшего место в лондонском пабе - позволило комбинировать армию и флот. Я часто скорбел над тем фактом, что нет существующей версии «Абстракции», которая позволила бы двум странам объединиться в создании комбинированной армии\флота. А почему бы нет, в конце концов? Трояснить надо было всего один вопрос: владелец флота контролировал бы армию, пока она на борту. Это привело к идее, что флоту можно позволить «выгрузить» армию в Антарктике, где она замерзала бы насмерть, если ее вовремя не спасти. Правило выгрузки использовалось до странного редко, а вот существование двунациональных армий\флотов было воспринято с энтузиазмом.

В большинстве своих форм «Меркатор» - это вариант на 13 человек из семи обычных стран с дополнением из США, Бразилии, Китая, Индии и Японии, с использованием «цилиндрического» всемирного поля; гигантские размеры игрового поля делали чистую победу исключительно долгим занятием, и совместные победы были приняты как суровая, но жизненная необходимость.

### **РАЙОН НА РАЙОН**

Необычный вариант от Ника Морриса, в который играют на поле, представляющем собой американский город, целиком, с подземкой, в котором семь банд сражаются за контроль над самогоноварением; спецправило позволяло топить пойманных глав конкурирующих банд в «цементной обуви».

### **МОРДОР ПРОТИВ ВСЕГО МИРА**

Столь забавно названный вариант стал одним из самых первых обработок Толкина, а разрабатывал его Дон Миллер. Есть в нем и крепости и обычные множественные армии, а Мордор направлял могучих Назгул, имеющих существенным образом увеличенную дальность хода (однако используя данное свойство Назгул обязаны вернуться «на подзарядку» для возвращения в полную силу. Кольцо, действовавшее в основном так же как и в «Третьей эпохе», открыто находится в Шире, но затем становится невидимым – похвальная, хотя и неудачная попытка воспроизвести содержание эпического произведения.

Одной из новинок этой игры стала «оборонительная армия» – отряд, для поддержания которого не требуется центр снабжения и который обладает мощностью обычной армии (за тем исключением, что его нельзя передвинуть или поддержать кого-либо за пределами его родной страны).

Данный вариант подвержен тем же замечаниям, что и «Третья эпоха» – несообразность поля и терминологии, проявившиеся в этой игре даже сильнее. Она на диво неудовлетворительна в игровом плане, и ныне почти полностью вытеснена «Третьей эпохой» и «Падением».

### **МНОЖЕСТВЕННОСТЬ**

Превосходный вариант, классический по простоте, разработан Ричардом Уокердайнсом из Уэйбриджа, Суррей. Используется обычное поле, а единственное отличие от обычной игры в возможности формировать множественные отряды: отдельные армии могут «сливаться» в множественные, а те «дробиться» на более мелкие или на отдельные. Правила полностью ясны, просты и недвусмысленны, а сам вариант очень и очень играбелен.

### **ПОДСТАВЫ!**

Упрощенная версия прежней «Дипломиопии», созданный Энди Эвансом из Суонси; это игра со скрытыми перемещениями, в которой ходы оглашаются только если привели к столкновению. По общему признанию замысел разработчика состоял в том, чтобы создать по-настоящему несложный вариант со скрытыми ходами,

который не причинял бы столько головной боли ГМу; похоже на то, что у автора получилось, и игра пользуется заслуженной популярностью.

### ТРЕТЬЯ ЭПОХА

Наиболее играемый из вариантов по Толкину, расширенная переработка прежней «Мордор против всего мира» Брайаном Либби. Игра существует в двух версиях - более поздняя «Третья эпоха-2» является не слишком радикальной переработкой (Дункана Морриса и моей), поправившей некоторые самые большие недостатки поля и некоторые самые странные отклонения в правилах.

«Третья эпоха» - игра на шестерых: Мордор, Эриадор, Рохан, Рованион, Гондор и Умбар. Используются множественные отряды; кроме того каждая держава располагает одним отрядом, обозначенным как «кольценосец» и требующим самого тщательного оберегания.

Есть несколько спецправил: У Гондора гарнизон в Минас-Тирите, который защищает город от нападения и добавляющий свою силу любому гондорскому отряду, занимающему город. Гарнизон стал предметом существенного пересмотра правил: в «Третьей эпохе-1» Гондор мог сохранять гарнизон живым неограниченно долго, позволяя иностранным отрядам занимать город; раз на это было дано разрешение, то гарнизон не надо уничтожать, поэтому вновь занимал Минас-Тирит по уходу вражеского отряда. В «Третьей эпохе-2» обе страны должны договориться о мирном занятии города - или же гарнизон считается уничтоженным. Еще одно изменение позволило частичное перерезание множественной поддержки более слабыми отрядами - обоснованное условие.

Эльфийские отряды занимают провинции Лоризн и Ривенделл. Эти отряды нельзя перемещать, и по действию они одинаковы с крепостями - за тем исключением, что как только провинции заняты, эти отряды уничтожаются. Они располагают двойной мощностью против Мордора.

Кольцо - жизненно важная дополнительная фигура на поле. Оно «невидимо» и изначально спрятано ГМом в случайно выбранной провинции в западной части поля (до которой Мордору легко не дотянуться). Любой отряд может переносить кольцо, но

только обозначенные как «кольценосцы» отряды могут его надеть и с ощутимым риском. Надевание кольца занимает один ход, а на следующий ход «кольценосец» становится тройной армией (или четырехкратной в битве против Мордора). Для снятия кольца также надо пожертвовать ходом; если он не может или не хочет сделать это, то подпадает под власть кольца и снять его более не может, становясь по сути вторым Мордором.

Тут четыре разных критерия победы. Мордор побеждает просто захватив кольцо с его тройной армией; а любая страна может победить, заняв все центры снабжения на поле (что скорее всего недостижимо для любой державы кроме Мордора; хотя и другой игрок, вероятно, сможет добиться этого, нося кольцо постоянно - это единственный способ выиграть в данном случае). Если тройная армия Мордора уничтожена, и ни одна из стран не стала высокомерной от ношения кольца, то игра заканчивается победой крупнейшей державы из оставшихся. Наконец, самое малодостижимое, страна может победить, уничтожив кольцо, что означает помещение его в провинцию, смежную с Барад-Дуром (опасное мероприятие!) и успешное попадание в Барад-Дур на следующем ходу.

«Третью эпоху» больше всего критиковали за игровое поле и названия провинций (одна из держав, Эриадор, совпадает по названию со страной о которой ничего не было известно уже сотни лет к моменту игровых событий). Само собой, эта игра менее соответствует книге, чем, скажем, «Падение». Но она как минимум обладает сносной играбельностью. Хоть Мордор и победил в большинстве игр, но было продемонстрировано, что по-настоящему успешное объединение прочих игроков способно предотвратить сей печальный исход.

### **ЗЕМЛИ-БЛИЗНЕЦЫ**

Диковинка, в которую семеро игроков играют одновременно на двух полях, располагая на каждом поле той же державой. Центры, занятые на одном поле, могут быть использованы для набора на другой и т.д. Каждый центр связан не только с обычными центрами на том же поле, но и с идентичным центром на другом.

Превосходная попытка сделать и без того высокую сложность игры поистине запредельной.

## ТЩЕСЛАВНЫЕ ПРЕДАТЕЛИ

Это мое опрометчивое предложение, к моему изумлению всерьез и с энтузиазмом воспринятое читателями «Dolchctoss». Каждая страна располагает «секретным орудием» в форме условного правила, которое не раскрывается до тех пор пока не будет привнесено в игру. В изначальной версии были следующие семь правил:

оборонительные армии (см. «Мордор против всего мира»);

весенний рейд (см. «Абстракцию»);

правило Ки (см. «Абстракцию»);

создание гарнизонов, при котором держава может пожертвовать набором для создания гарнизона, равного по силе двум армиям, но неспособного предпринять какое-либо действие вне провинции, в которой он был набран;

зарубежный набор, при котором держава имеет право набрать отряд в любом зарубежном центре, которым она владеет;

правила «слияния» и «дробления» из «Множественности»;

и версия конвоя из «Абстракции», приводимой здесь, т.к. я считаю, что это наипростейшая и самая логичная из существующих версия этого сложного правила.

Процедура конвоя такова. Есть пред-ходовая фаза, в которую армии могут погрузиться на флот или высадиться с них - ни одно из действий нельзя поддержать, и вообще остановить (при условии, что высадка производится в незанятую провинцию!). В фазу хода соответствующие армии также могут быть высажены, и на этот раз флотская составляющая может поддержать высадку армии в рамках собственного хода, данная поддержка подчиняется всем обычным правилам на тему перерезания и т.д. Кроме того, в течение этого времени армии\флоты могут двигаться как обычный флот, исключая заходы на сухопутные провинции. Армия ничего не добавляет к силе флота. В после-ходовой фазе, армии вновь могут невозбранно высаживаться в любой незанятой сухопутной провинции. Если армия

погрузилась на борт флота, который был атакован и разбит, армия естественным образом отступает вместе с ним (исходное правило, гласило, что погрузка провалилась - это достаточно нелогично, т.к. она была завершена еще до того как нападавший флот появился из-за горизонта!); а если флот вынужден отступить в прибрежную провинцию, то и он и армия считаются уничтоженными. Отметим, что после-ходовая фаза проходит после отступлений, что только и было бы логичным - это решает упомянутые в «Абстракции» проблемы с армией, пытающейся высадиться в единственной доступной разбитому флоту для отступления провинции.

Пересмотренная версия «Тщеславных предателей» скорее всего покажется куда более сложной, с обычно нервирующим деталями, выработанными нелинейным разумом Дага Уэйкфилда

## **ЯНГСТАУН**

Вариант на 10 игроков «Янгстаун» некогда был самым играемым из «больших» вариантов, но в настоящее время его затмил «Меркатор». Разработанный Доном Уокером, он назван в честь американского городка, где в него впервые сыграли. В дополнение к обычным семи державам есть Китай, Индия и Япония; из особенностей можно отметить внеполевые врезки (использование которых принесло игровым мастерам немало головной боли) и три «колониальных» флота - английский в Джохоре, французский в Сайгоне и итальянский в Могадिशе - которые позволяют странам (в ином случае оставшихся бы невовлеченными в события некоторых районов поля) внести в них свою лепту.

В «Янгстаун» было сыграно немало игр - был исключительный случай, когда десять игроков запустили почтовый чемпионат из десяти одновременных игр «Янгстаун», и каждый игрок играл каждой из десяти стран (но я не знаю, что было дальше с этим необычным экспериментом). Беда в том, что только малая часть игр ведет к чистой победе: «Янгстаун» - это определенно «ничейный» вариант. Китай жутко силен, и очень частым результатом становилась ничья между Китаем и одной или более европейскими странами. В Британии, так или иначе, общественное мнение ныне сошлось на том, что «Янгстаун» скучен, и его время прошло.

Вышеприведенный каталог вариантов - это только небольшая выборка из бесчисленного ряда доступных. Есть многие, от которых у меня никогда не было правил; а в одном случае - с монструозным вариантом «Пара-время» - я их с отвращением разорвал. Есть и те, чьи правила изложены на каком-то межгалактическом жаргоне, что делает их непостижимыми для любого незнакомого с космической фантастикой. Некоторые банально скучны, не добавляют к обычной игре ничего кроме фальшивого разнообразия; некоторые не в меру оригинальны вроде жуткой «Гиперэкономической дипломатии», для объяснения которой потребуется книга толщиной с данную; а некоторые созданы бешеными американцами, которые грозятся исками о нарушении авторских прав всем, кто хотя бы упомянет игру в печати. В год появляется примерно один хороший вариант, обычно это работа Фред Дэвиса, Хартли Паттерсона или Дага Уэйкфилда - хотя были и независимые преуспевшие авторы. Заинтересованным в дальнейшем изучении данного обширного поля следует добыть информацию из британского банка вариантов, местонахождение которого на момент выхода в печать будет дано среди прочих «полезных адресов».

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## СТАНДАРТНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ

Приказы в «Дипломатии» печатаются в виде несложных сокращений. От журнала к журналу они могут незначительно различаться, но перечисленные ниже сокращения общеприняты для всех британских игровых мастеров; если вы воспользуетесь такой системой и будете записывать приказы подобным образом, это позволит избежать возможных недоразумений.

«А» - армия, «Ф» - флот, «П» - поддержать, поддерживает, «К» - конвой, конвоирует, «ВП» - взаимная поддержка, «-» - движется в.

«\*» после названия отряда показывает, что он разбит, и дальше пишется путь отступления (если есть). Неудачные ходы подчеркнуты, выделенные неверны и не оказывают действия на провинцию назначения; ~~перечеркнутые~~ отряды не существуют.

Некоторые ГМы, включая и меня, оставляют место под использование сокращений «цепочек поддержки», в которых несколько отрядов поддерживают друг друга (т.е. «А(Севастополь) П А(Украина) ВП А(Варшава)» означает, что первая армия поддерживает вторую, вторая - третью, а третья - вторую). Приказ типа «А(Богемия) П А(Вена)-Тироль» обычно считается действующим приказом для обоих упомянутых отрядов.

## СОКРАЩЕНИЯ ПРОВИНЦИЙ

Обычно берутся три первые буквы из названия провинции [*на английском языке - прим. пер.*], в случае с морскими провинциями буквы будут заглавными, а в случае с сухопутными - буквы прописные начиная с заглавной. Ниже приведен ряд исключений. При двух вариантах рекомендуется использовать первый; второй дан чисто для ознакомления.

Адриатическое море - ADS/ADR; Эгейское море - AES/AEG; Балтийское море - BAL/BAS; Черное море - BLA/BLS; Восточное Средиземноморье - EMS/EAS; Ла-Манш - ENG/ENC; Ботнический залив - GOB/GBo/Vot; Лионский залив - GOL/GLy/Lyo; Ионическое море - IOS/ION; Ирландское море - IRS/IRI; Ливерпуль - Lpl/Liv; Ливония - Liv/Lvn; Умеренная Атлантика - MAO/MID; Норвегия - Nor/Nwy; Северное море - NTH; Норвежское море - NWG/NOR; Северная Атлантика - NAO; Северная Африка - Naf/NAf; Санкт-Петербург - StP; Тироль - Tyr/Tyo; Тирренское море - TYS/TYR; Западное Средиземноморье - WMS/WES

Здесь не указываются личные симпатии и антипатии ГМов - я сам использую EAS и ION, что нелогично, и я сам не знаю почему это делаю.

### **СОКРАЩЕНИЯ ВАРИАНТОВ**

Большинство правил вариантов включает в себя список сокращений провинций и остальные сокращения. Несколько общих для многих вариантов сокращений, которые несколько помогут осмыслить доклады по вариантам в дипжурналов, приводятся ниже: «2А» - двойная армия, и т.д.; «DA» (или «D») - оборонительная армия; «A\F» - армия-флот; «FF» - быстрая переправа; «BB» - запас лодок; «=A» - «кольценосец» (в играх по Толкину); «G» - гарнизон.

СОДЕРЖАНИЕ	
Предисловие	2
Введение	17
Основы	19
Приказы	22
Перемещение	23
Столкновение и поддержка	24
Разбитие	28
Проблемы нестандартных ходов	29
Интернациональная поддержка	30
Подведем итог	31
«Шутник с кинжалом под плащом»	32
Персоналии	34
Мечь	37
Наступательный союз	38
«Каждый сам за себя»	42
Теория рассеяния	44
Заключение	45
Подробнее о тактике	47
Патовые линии	47
«Пат самому себе»	53
«Ножницы»	54
«Петля»	56
Шизофреническая поддержка	57
Уничтожение	57
Расформирование	59
Парадоксы конвоирования	59
Англия	62
Расположение	62
Цели	63
Дебюты	64
Друзья и враги	67
Германия	72
Расположение	72
Цели	73
Дебюты	74
Друзья и враги	80
Россия	87
Расположение	88
Цели	88
Дебюты	89
Друзья и враги	98
Турция	104

Расположение	104
Цели	105
Дебюты	105
Друзья и враги	110
Австрия	118
Расположение	118
Цели	119
Дебюты	119
Друзья и враги	124
Италия	131
Расположение	132
Цели	133
Дебюты	133
Друзья и враги	140
Франция	146
Расположение	146
Цели	147
Дебюты	147
Друзья и враги	154
Ура разнообразию!	159
Год из двух сезонов	159
Тактика	161
За кулисами	164
Что делать с «чайником»	187
Варианты «Дипломатии»	191
Приложение	211