

DIPLOMACY

för nybörjare, av nybörjare

Författad av Dan Johansson

Sju utskrivbara ark med grundläggande taktik, öppningssekvenser och allmän information om de sju länder som formar Europas framtid.

Förord

För ett par månader sedan introducerades jag för första gången till Diplomacy. Jag föll direkt för spelets enkla men samtidigt avancerade karaktär, diplomatin och avsaknaden av slumpmoment – i Diplomacy avgörs ingenting av tärningen utan enbart av de olika spelarnas handlingar. I början kan Diplomacy emellertid synas svåröverblickbart, och då ett tidigt misstag, precis som i schack, kan ödelägga det fortsatta spelet funderade jag på om det inte borde produceras en kom-igång-hjälp för nybörjare. Sagt och gjort, många timmars letande på nätet och studier av spelade partier gav mig kött på benen att sammanfatta en artikel som inte bara är en artikel – den är även en konkret hjälp som spelarna i förväg kan komma överens om får användas i spelet. Perfekt för nybörjare – bara att skriva ut och lägga i Dippy-lådan! Sedan, när de olika länderna lottas ut, kan varje spelare ta det ark som hör till det land han blivit tilldelad, läsa in sig på landet en kort stund och sedan kasta sig in i kampen om Europa.

För bästa resultat bör den här artikeln inte skrivas ut dubbelsidigt – avsikten är ju att varje spelare skall kunna tilldelas just den sida som hör till dennes land och ingen annans.

— Dan Johansson

Artikeln "Diplomacy för nybörjare, av nybörjare" för Diplomacy skapades av Dan Johansson. Författaren vill tacka samtliga inblandade i arbetet för all hjälp. Artikeln är © 2005 Dan Johansson. Artikeln får skrivas ut och användas för personligt bruk. Användning i kommersiellt syfte är ej tillåten utan författarens tillstånd. Detsamma gäller för mångfaldigande (till exempel publicering på Internet). Tag först kontakt med författaren: dan@lovanger.com för godkännande. Om författaren inte kan nås: se uppdaterad kontaktinformation på www.stank.nu.

ENGLAND

England förlorar sällan, utplånas nästan aldrig och har mer än något annat land del i poängfördelningen efter oavgjorda partier. Englands stora nackdel är att man har förtvivlat svårt att vinna, även om det finns länder som ligger sämre till i den statistiken. Anledning till detta är givetvis Englands ultradefensiva position i det nordvästra karthörnet. Inte nog med att England har ryggen fri, landet är dessutom omgivet av vatten, vilket gör eventuella invasionsförsök mycket svåra.

En allians med Frankrike kan ofta vara bra i ett tidigt stadium, men på längre sikt är en ohelig allians med Tyskland ofta att föredra – skyttegravsstrider med Ryssland i norr lämnar allt som oftast flanken öppen i söder för franska flottor att segla in på engelska vatten när tysken oskadliggjorts. Tyskland är ett säkrare kort, framförallt då tyskarna tenderar att fokusera på arméer istället för flottor (Frankrike har ju intressen i Medelhavet, vilket alltid medför flottbyggen) så man behöver sällan riskera att få kniven i ryggen när man förhandlar med tysken. Ett stort problem är emellertid om Tyskland expanderar i alltför snabb takt, eftersom detta bara leder till att England snällt får anta rollen som hjälpmedel till en tysk seger. Valet av allianspartner är en svår nöt.

Engelska kanalen är en nyckelposition i förhållandet gentemot Frankrike. Det är inte ovanligt att de båda länderna beslutar sig för att lämna kanalen tom. Vill man beträda den måste det alltid föregås av diplomati för att det inte skall tolkas som en direkt krigsförklaring. England bör aldrig lämna London obevakat om Frankrike rör sig in i kanalen – en armé måste alltid flyttas hem till huvudstaden i händelse av en sådan förflyttning, annars blir lockelsen så gott som alltid för stor för att fransosen skall kunna lämna den engelska myllan obesudlad.

STATISTIK

POÄNG: 40 % 2:a

Vinstpartier: 6 % 4:a

Oavgjorda: 34 % 1:a

Förlorade: 60 % 2:a

Utplånad: 37 % 2:a

Rankingen ovan anger hur väl landet står sig mot de övriga länderna – siffran är alltid positiv sett med spelarens ögon (exempel: är man 1:a i rankingen över utplånade länder innebär detta att man utplånats minst gånger. 1:a i rankingen över vinster innebär att man vunnit flest gånger.). Statistiken är hämtad från ca 500 internationella partier.

TYPISKA TIDIGA NEUTRALA MÅL

- Belgien (Belgium, Bel)
- Norge (Norway, Nwy)

ANGRÄNSANDE LÄNDER

- Frankrike

VANLIGA ÖPPNINGAR

Churchill Opening: A (Lpl) → Edi; F (Lon) → NTH; F (Edi) → NWG

En flexibel öppning som ger England ett gott utgångsläge inför ett erövringståg mot Skandinavien. En icke-aggressiv öppning som öppnar för en ohelig allians mellan England, Frankrike och Tyskland.

Wales Opening: F (Lon) → ENC; A (Lpl) → Wal

Spelas när England genom diplomati säkerställt tillgång till engelska kanalen (ENC). Idén bakom öppningen är att låta A (Wal) erövra Belgien under hösten, men man kan också sticka en tidig kniv i ryggen på Frankrike genom att gå mot Bretagne istället.

FRANKRIKE

Landet utan svagheter, eller? Ja, nog är det mycket som talar för att den spelare som tilldelas Frankrike också kommer att klara sig väl. Frankrike har ett mycket gott läge med en stor närhet till två neutrala *Supply Centers* och chans på ett tredje. England är kanske det mest givna målet för franska stridstrupper i fortsättningen, främst eftersom ett undanröjande av England ger fransosen ryggen fri. Engelska kanalen är en nyckel till vidare avancemang mot öriket. En engelsk-fransk allians mot Tyskland är heller aldrig fel, så länge man ser till att inte ge England för stort utrymme i en sådan kampanj. England är också en nagel i ögat på Ryssland, och ett krig i norr kan skapa luckor för en fransk framryckning mot de engelska hjärtlanden senare under spelet. Relationerna med Italien bör åtminstone hållas bättre än att man riskerar krig. Eventuellt kan man avtala om en demilitarisering av Lyonbukten och Piemonte. Övriga länder lär Frankrike knappast ha särskilt mycket att göra med, men det kan vara klokt att hålla koll på Ryssland inför slutspelet.

I mittspelet har Frankrike en unik fördel i sitt läge genom att de kan bygga flottor både i Medelhavet och Atlanten. Frankrike kan kontrollera Gibraltar och således effektivt sätta stopp för alla expansionsplaner från Italien, Turkiet eller England. Medan andra länder kan ha svårt att mobilisera inför slutspelet och ta de sista centra som behövs för slutsegern så kan Frankrike bättre än något annat land manövrera både sjö- och landstridskrafter och samtidigt hindra motståndarna att göra det samma. Men då gäller det att Frankrike spelas offensivt och verkligen tar för sig – det är då landet verkligen kommer till sin rätt.

Hur var det då med svagheterna? Nja, inte många, om Frankrike ser till att inte släppa taktpinnen.

STATISTIK

POÄNG:	40 %	1:a
Vinstpartier:	7 %	2:a
Oavgjorda:	33 %	2:a
Förlorade:	60 %	1:a
Utplånad:	31 %	1:a

Rankingen ovan anger hur väl landet står sig mot de övriga länderna – siffran är alltid positiv sett med spelarens ögon (exempel: är man 1:a i rankingen över utplånade länder innebär detta att man utplånats minst gånger. 1:a i rankingen över vinster innebär att man vunnit flest gånger.). Statistiken är hämtad från ca 500 internationella partier.

TYPISKA TIDIGA NEUTRALA MÅL

- Belgien (Belgium, Bel)
- Portugal (Portugal, Por)
- Spanien (Spain, Spa)

ANGRÄNSANDE LÄNDER

- England
- Italien
- Tyskland

VANLIGA ÖPPNINGAR

Maginot Opening: F (Bre) → MID; A (Mar) S A (Par); A (Par) → Bur

Öppnar för att erövra både Spanien och Portugal till hösten 1901. Dessutom kan Frankrike delta i eventuella stridigheter i Belgien och samtidigt hota München genom armén i Burgund. Öppningen är tämligen anti-tysk i sin utformning.

Picardy Opening: F (Bre) → MID; A (Mar) → Spa; A (Par) → Pic

En beskedlig öppning som inte retar någon. Öppningen är mycket flexibel eftersom man kan välja mellan många olika fortsättningar vid hösten, till exempel försvara Paris om Tyskland gått in i Burgund, försvara Brest om England patrullerar kanalen eller gå på erövringståg mot Belgien, med eller utan engelsk hjälp.

ITALIEN

Sett till statistiken är Italien en riktig nitlott. Som ledare för Italien ställs man inför Diplomacy's kanske svåraste utmaning vad gäller det strategiska. (Rent diplomatiskt har Österrike-Ungern ett svårare utgångsläge.) Det gäller därför att ta till vara på fördelarna. Trots de dåliga siffrorna i övrigt så utplånas Italien i färre partier än de nordliga och östliga grannarna Tyskland, Österrike-Ungern och Turkiet. Kan man dra nytta av Italiens fullt godkända defensiva position och kombinera detta med en överraskande anfallsstrategi eller ett stort mått skicklig diplomati så kan Italien överraska rejält, men lyckas man kämpa sig till ett oavgjort resultat bör man vara mycket nöjd med detta.

Italiens läge är ytterst komplicerat. Den enda säkra erövringen, Tunisien, ligger illa till. Om man bestämmer sig för att erövra denna nordafrikanska provins med en flotta lämnar man Joniska havet öppet och transporterar man över en armé så får man offra vår-draget år 1902 på att transportera den bort därifrån igen. Hur man än gör drabbas man således av en tempoförlust i jämförelse med de andra länderna. Det enda positiva med läget är att Italien sällan behöver frukta en tidig attack, även om man bör se upp med att lämna Venedig obehävat.

Av de angränsande länderna så är Österrike-Ungern det mest intressanta. Förhållandet mellan dessa båda länder är en aning ambivalent – de kan forma en otroligt stark och svåråtkomlig allians, men den kräver också en oerhörd tillit med tanke på hur nära Trieste och Venedig ligger i förhållande till varandra. Italien har ofta svårt att hålla erövringar i Österrike-Ungern när ryssen eller turken går på krigsstigen, så vanligtvis är vänskapliga förbindelser att föredra, även om det kan vara svårt att undvika att sticka kniven i ryggen på sin amico i det långa loppet.

STATISTIK

POÄNG:	28 %	7:a
Vinstpartier:	5 %	7:a
Oavgjorda:	23 %	7:a
Förlorade:	72 %	7:a
Utplånad:	44 %	4:a

Rankingen ovan anger hur väl landet står sig mot de övriga länderna – siffran är alltid positiv sett med spelarens ögon (exempel: är man 1:a i rankingen över utplånade länder innebär detta att man utplånats minst gånger. 1:a i rankingen över vinster innebär att man vunnit flest gånger.). Statistiken är hämtad från ca 500 internationella partier.

TYPISKA TIDIGA NEUTRALA MÅL

- Grekland (Greece, Gre)
- Tunisien (Tunis, Tun)

ANGRÄNSANDE LÄNDER

- Frankrike
- Österrike-Ungern

VANLIGA ÖPPNINGAR

Obrieni Attack: A (Ven) → Tyr; A (Rom) → Ven; F (Nap) → ION

En direkt attack på Österrike-Ungern som kan vara väldigt effektiv med hjälp från Ryssland. Italien kan attackera Wien (alternativt understödja en rysk attack mot huvudstaden), stödja ett anfall från Venedig mot Trieste eller överraskande vika norrut mot München och attackera tysken.

Lepanto: A (Rom) → Apu; A (Ven) H; F (Nap) → ION

Diplomacy's förmodligen mest välkända öppning (åtminstone till namnet). Lepanto-öppningen tar sikte på Turkiet och kräver ofta goda relationer med Österrike-Ungern. Den vanligaste fortsättningen är: A (Apu) → Tun; F (ION) C A Apu → Tun; bygger F Nap [hösten 1901]; F (ION) → EAS; F (Nap) → ION, A Tun H [våren 1902]; A (Tun) → Syr, F (ION) och F (EAS) C A (Tun) → Syr [Hösten 1902].

RYSSLAND

Ryssland börjar spelet med fyra pjäser jämfört med de andra ländernas tre. Detta är förstås en fördel som inte direkt blir mindre av att två av pjäserna är flottor – en i norr och en i söder! Inget land, förutom möjligtvis Frankrike, har lika god tillgång till brädet och lika många valmöjligheter. Statistiken visar också svart på vitt resultatet av dessa fördelar: inget annat land vinner lika ofta som Ryssland! Å andra sidan rankas landet först på fjärde plats i listan över de bästa nationerna. Ryssland är en nation som antingen går segrande ur slaget om Europa eller får stora svårigheter. Anledningen till detta går att finna i nationens läge. Eftersom tsaren härskar över ett stort land med två separata kuster måste trupperna spridas ut över stora landområden. Om man inte lyckas ta tag i saker och ting från början och påbörja ett tidigt segertåg kommer Ryssland att få oerhört svårt att överhuvudtaget komma någon vart utan bli sittande på sin del av brädet och försöka skydda tre fronter samtidigt från hungriga grannar.

För att undslippa detta tragiska öde bör Ryssland starta och vinna ett av två krig: mot England i norr (kanske mindre givande) eller Turkiet i söder (svårare, men samtidigt väntar en potentiellt större belöning). Tyskland är ofta för upptaget för att kunna hota Ryssland och Österrike-Ungern lär knappast starta ett krig mot den ryska björnen med tanke på alla rovgiriga grannar som flockas runt de habsburgska arvländerna.

Rysslands bästa allierade är Italien. En allians med pastaälskarna öppnar för ett fälttåg mot Österrike-Ungern och sedan Turkiet. Ryssland kan även alliera sig med Österrike-Ungern och tåga söderut, men då måste man försäkra sig om att man verkligen kan lita på österrikerna eftersom man delar front.

STATISTIK

POÄNG:	34 %	4:a
Vinstpartier:	9 %	1:a
Öavgjorda:	25 %	4:a
Förlorade:	66 %	4:a
Utplånad:	43 %	3:a

Rankingen ovan anger hur väl landet står sig mot de övriga länderna – siffran är alltid positiv sett med spelarens ögon (exempel: är man 1:a i rankingen över utplånade länder innebär detta att man utplånats minst gånger. 1:a i rankingen över vinster innebär att man vunnit flest gånger.). Statistiken är hämtad från ca 500 internationella partier.

TYPISKA TIDIGA NEUTRALA MÅL

- Rumänien (Rumania, Rum)
- Sverige (Sweden, Swe)

ANGRÄNSANDE LÄNDER

- Turkiet
- Tyskland
- Österrike-Ungern

VANLIGA ÖPPNINGAR

Austrian Attack: A (Mos) → Ukr; A (War) → Gal; F (StP) → BOT; F (Sev) → Rum

Ryssland går mot Österrike-Ungern, helst med Turkiet som allierad. Om anfallet hejdas i en standoff i Galicien eller Rumänien så är idén att utfärda samma order igen under nästa drag, fast med support.

Squid: A (Mos) → StP; A (War) → Ukr; F (StP) → BOT; F (Sev) → Rum

En anti-engelsk öppning. Istället för att blicka söderut vänder Ryssland blicken norrut, utan att för den skull lämna sina viktiga intressen i Rumänien. Målen är förstås Sverige och just nämnda Rumänien, vilket, om taktiken går hem, ger Ryssland sex *Supply Centers* vid höstens slut.

TURKIET

Turkiet har ett svårbedömt utgångsläge nere i det sydöstra hörnet på kartan. Tidigt i partiet kan landet tillskansa sig ett eller flera neutrala områden på Balkan och vända blickarna mot någon av sina grannar, trygg i vetskapen om att ryggen är skyddad mot attacker. Ändå vinner Turkiet sällan, mest på grund av den tid det normalt sett tar för landet att kämpa sig ut från sitt hörn. Turkarna har svårt att finna allierade eftersom det är uppenbart att dess överlevnad och vinstchanser hänger på att krossa allt motstånd på sin sida kartan. En tillfällig turkisk-rysk allians kan ibland vara ett alternativ för att göra sig av med Österrike-Ungern. Sedan blir läget ofta prekärt för Turkiet, inklämt mellan Tyskland, Italien och Ryssland. Turkiet räknas trots allt som ett av de bättre länderna i turneringsspel, just eftersom dess lättförsvarade läge ofta skänker turken del i poängen i ett oavgjort parti.

En annan svårighet för Turkiet är öppningarna. Tidigt måste man välja att antingen gå mot Ryssland eller forma en allians med landet. Redan efter de första skälvande dragen befinner man sig i en konflikt om samma områden, och då gäller det att veta om man kan dela broderligt på erövringarna, eller om man måste ta till vapen för att försvara sin rätt att expandera. En allierad kan faktiskt gå att finna i England (!) som också kommer att hamna i en liknande konflikt med Ryssland.

Svarta havet är ofta en nyckel till överlevnad – ett faktum som delas med Ryssland. Om möjligt skall man förstås försöka tillskansa sig denna sjözon, men alternativet finns förstås också att förklara havet en neutral zon, eller ordna avtalande *standoffs* där. Skulle Ryssland gå in i Svarta havet har den nu vattenburna björnen i norr slagläge mot tre turkiska *Supply Centers*, givet att Turkiet erövrat Bulgarien.

STATISTIK

POÄNG:	34 %	3:a
Vinstpartier:	5 %	6:a
Oavgjorda:	29 %	3:a
Förlorade:	66 %	3:a
Utplånad:	45 %	5:a

Rankingen ovan anger hur väl landet står sig mot de övriga länderna – siffran är alltid positiv sett med spelarens ögon (exempel: är man 1:a i rankingen över utplånade länder innebär detta att man utplånats minst gånger. 1:a i rankingen över vinster innebär att man vunnit flest gånger.). Statistiken är hämtad från ca 500 internationella partier.

TYPISKA TIDIGA NEUTRALA MÅL

- Bulgarien (Bulgaria, Bul)
- Grekland (Greece, Gre)

ANGRÄNSANDE LÄNDER

- Ryssland

VANLIGA ÖPPNINGAR

Russian Defence: A (Con) → Bul; F (Ank) → BLA; A (Smy) → Con

En trygg öppning som med fördel kan användas när man är osäker på hur goda förbindelserna med Ryssland verkligen är. Turkiet kan genom diplomati anordna en *standoff* i Svarta havet för att lura andra deltagare att Turkiet och Ryssland går ut i krig mot varandra. Öppningen är mindre aggressiv än en marsch mot Armenien, vilket vore ett direkt hot mot Ryssland.

Bosphorus: A (Con) → Bul; A (Smy) H; F (Ank) → Con

Turkiet blickar västerut med denna öppning. Den vanliga fortsättningen är F (Con) → AEG; A (Smy) → Con (eller H). En attack från Ryssland kan aldrig leda till mer än *standoff*, om Turkiet spelar sina kort rätt. F (Con) → Ank; A (Smy) → Ank (medveten bounce) håller alla hemprovinser samtidigt som det lämnar Ankara öppet för ett flottbygge.

TYSKLAND

Den som vill vinna ett parti Diplomacy måste i princip ofta ta hela eller delar av Tyskland. Tysklands chanser ligger därför inte i att spela för oavgjort eller hjälpa andra länder – Tyskland måste ta kommandot från början och med alla medel se till att behålla det. Tysklands läge erbjuder spelaren goda förutsättningar för att lyckas med detta, men räkna inte med att det blir enkelt! Även om det strategiska läget är bättre än grannen Österrike-Ungerns så krävs det att man knyter de potentiella fienderna till sig. Frankrike är förmodligen det största hotet, och det är upp till spelaren hur han bäst skall förhålla sig till detta: genom ett anfall (gärna med stöd från England) eller genom att erbjuda en allians.

En strategisk fördel man kan utnyttja är att vara sin allianspartner trogen. Tyskland behöver faktiskt inte erövra områden från sin allierade för att vinna hela partiet – det centrala läget gör att Tyskland kan slå i vilken riktning som helst. I början bör Tyskland hur som helst se till att odla de goda relationerna med Österrike-Ungern, vilket inte brukar vara särskild problematiskt då Österrike-Ungern förstås har fullt upp med de ofta krigiska grannarna i väster-söder-öster. Tyskland bör initialt inrikta sig på den norra halvan av spelplanen och så fort som möjligt se till att bygga ett alliansnät som kan användas för att spela ut det eller de länder som "inte får plats" i alliansen.

Ett sista gott råd så: Tyskland har två riktigt bra sjözoner till sitt förfogande, nämligen Baltiska sjön och Helgolandsbukten. Dessa rutor är nyckeln till att hålla engelsmän och ryssar stången. Den sistnämnda kan dessutom användas som sprängbräda för en mobilisering av sjöstyrkor till Nordsjön – ofta Tysklands viktigaste uppmarschruta för en framtida attack mot England.

STATISTIK

POÄNG:	29 %	6:a
Vinstpartier:	5 %	5:a
Oavgjorda:	24 %	6:a
Förlorade:	71 %	6:a
Utplånad:	51 %	6:a

Rankingen ovan anger hur väl landet står sig mot de övriga länderna – siffran är alltid positiv sett med spelarens ögon (exempel: är man 1:a i rankingen över utplånade länder innebär detta att man utplånats minst gånger. 1:a i rankingen över vinster innebär att man vunnit flest gånger.). Statistiken är hämtad från ca 500 internationella partier.

TYPISKA TIDIGA NEUTRALA MÅL

- Belgien (Belgium, Bel)
- Danmark (Denmark, Den)
- Holland (Holland, Hol)

ANGRÄNSANDE LÄNDER

- Frankrike
- Ryssland
- Österrike-Ungern

VANLIGA ÖPPNINGAR

Blitzkrieg Opening: F (Kie) → Den; A (Ber) → Kie; A (Mun) → Ruh

Trots namnet en ganska så icke-aggressiv öppning som syftar till erövring av neutrala länder, främst Holland och Danmark, med ett senare sikte på Sverige och Belgien. Hemprovinserna öppnas samtidigt för nya byggen efter det att höstdraget avslutats.

Burgundy Attack: F (Kie) → Hol; A (Ber) → Kie; A (Mun) → Bur

Tar genast upp kampen med Frankrike, ofta med England som allierad. Om chansattacken mot Burgund lyckas har Tyskland slagit in en viktig kil i det franska försvaret.

ÖSTERRIKE-UNGERN

För Österrike-Ungern handlar allt om överlevnad i början. Kejsaren har den ovanan att antingen krossas på ett tidigt stadium eller gå en lysande framtid till mötes om han klarar av att hålla sitt rike intakt. Österrike-Ungern har det tredje bästa utgångsläget för vinst av alla länder, men är samtidigt det land som oftast av alla utplånas. Österrike-Ungern är det land som är mest beroende av god diplomati. Detta är läget:

Tyskland har ingen egentlig anledning att anfalla Österrike-Ungern, lika lite som Österrike-Ungern har anledning att anfalla Tyskland. Båda har fullt upp på övriga fronter och bör för sitt eget bästa hålla fred i början. Italien är beroende av Österrike-Ungern för att effektivt kunna anfalla Turkiet, och en smart italiensk spelare bör vara medveten om detta och gå med på vissa grundkrav från kejsarens sida. Det gäller att erbjuda Italien lagom mycket hjälp och dessutom försöka bedöma hur mycket Italien egentligen går att lita på. Ryssland och Turkiet är de farligaste och kanske mest aggressiva grannarna, inträngda i sina respektive hörn av kartan. En allians med någon av dessa sker alltid ur underläge, och kejsaren måste vara modig och stå på sig så långt som möjligt. Viktigast av allt är hur som helst att få dessa båda länder att börja strida sinsemellan. Österrike-Ungern har otroligt svårt att stå emot dessa båda om de kommer på enad front.

Att spela Österrike-Ungern är ofta ett stort vågspel under de första spelåren, där riskerna står i direkt proportion till hur optimistiskt man spelar. Det finns en realistisk chans att ta två *Supply Centers* hösten 1901, men riskerna att spelet tar slut ett eller två drag senare är mycket stora, när det visar sig att kejsaren gapat för stort. Ofta är det bäst att sikta på ett (1) *Supply Center*, eller bara överlevnad.

STATISTIK

POÄNG: 31 % 5:a

Vinstpartier: 6 % 3:a

Oavgjorda: 24 % 5:a

Förlorade: 70 % 5:a

Utplånad: 54 % 7:a

Rankingen ovan anger hur väl landet står sig mot de övriga länderna – siffran är alltid positiv sett med spelarens ögon (exempel: är man 1:a i rankingen över utplånade länder innebär detta att man utplånats minst gånger. 1:a i rankingen över vinster innebär att man vunnit flest gånger.). Statistiken är hämtad från ca 500 internationella partier.

TYPISKA TIDIGA NEUTRALA MÅL

- Grekland (Greece, Gre)
- Rumänien (Rumania, Rum)
- Serbien (Serbia, Ser)

ANGRÄNSANDE LÄNDER

- Frankrike

VANLIGA ÖPPNINGAR

Balkan-gambit: F (Tri) → Alb; A (Bud) → Ser; A (Vie) → Bud/Tyr

Ett regelrätt erövringståg mot Serbien och Grekland i ett försök att vinna två *Supply Centers* under första spelrundan. Lämnar flanken öppen mot antingen Italien eller Ryssland, beroende på hur man flyttar den tredje enheten, d v s A (Vie).

Hedgehog: A (Vie) → Gal; F (Tri) → Ven; A (Bud) → Ser/Rum

En ”säkrare” öppning än Balkan-gambit som garanterar ett vunnet *Supply Center* i Serbien och säkrar gränserna mot Italien och Ryssland. Spelas med fördel om man allierat sig eller skaffat goda relationer med Turkiet.