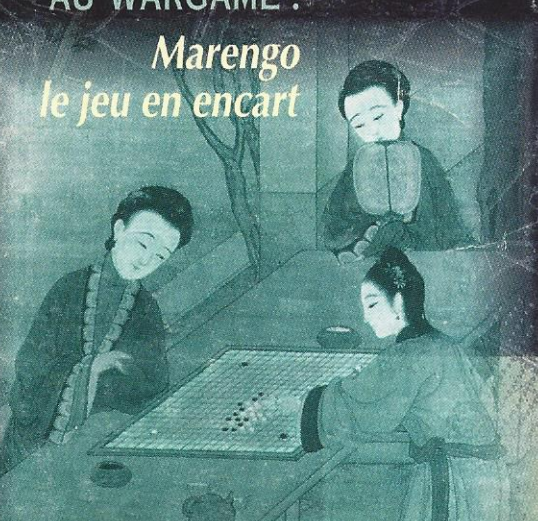
CASUS BELLI

HORS-SÉRIE N° 7

AVRIL 93

Jeux de stratégie

INITIATION AU WARGAME :
Marengo le jeu en encart



RES PUBLICA ROMANA :
Lutte de pouvoir dans la Rome républicaine

Étude de cas
LA FRANCE PEUT-ELLE GAGNER EN 1940 ?

BATAILLES ANTIQUES ET MÉDIÉVALES
Jouez-les avec des figurines

ET QUARTO, ABALONE, GYGÈS...

M 2159 - 7 H - 49,00 F -RD

360 FB - 14 FS - 7.95 $can

Ouï rock you

Bronx agence

Consultez les Anciens !

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; Epreuve du Feu : EdF ; PL : Première Ligne

NUMEROS DISPONIBLES

26 - Empire : figurines - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - La ferme fortifiée - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - Laelith (le numéro original).

37 - Turenne 1674 - Prof. : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - JeE : F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Prof. : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.

44 - Star Wars- Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 - JeE : 1940. Empires & Dynasties, Animonde - L'art de la guerre à la Renaissance.

47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir ? JeE : Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech -The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

52 - JeE : Article 104 - Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Prof. : semi-réaliste - sc. : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker(1) - Guerre de Sécession - Axies and Allies - sc. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - JeE : 1941 - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : PdF + sc. - Goferfinker(2) - Wargames Eurogames, Blue & Gray - Fortress America - sc. Athanor, AD&D, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker + poster champignons. Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne. sc. : Warhammer, James Bond, AD&D niv. 4.

56 - In Nomine Satanis/ Magna Veritas- La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + sc. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite) ; sc. : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Mini Car Wars - Rolemaster : critique + sc. - Prof. : improvisateur - HeroQuest, Advanced HeroQuest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - PL(3) - Le combat opérationnel moderne, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. sc. : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Le combat moderne (2) - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Dossier combat moderne (3) : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Guerre moderne (4) : Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + sc. : base pirate et coin de galaxie - Jarandell (suite et fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - TMNT - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 + scén - Les Aztèques + sc. - Simulacres : règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal : critique + sc. - Akira - Légende Viking - Zargos : conseils - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores - Formule Dé - Les Diadoques (III). Le front Russe (2) : Leçons stratégiques et tactiques ! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front Russe (3) : le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Cyberpunker - Voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger - Poster : l'archipel de Malienda.

67 - Bloodlust, critique + sc. - Guide de Peinture : les dioramas - Les catastrophes - Torg : PdF + sc. - Prof. : Mercenaire stellaire - Feuille de perso Simulacres - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8.

68 - PdF : In Nomine Satanis/Magnas Veritas - Prof. : Hurlements + sc. - Les aventures de Gros Bill - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - Les simulateurs de vol - sc. : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 + sc. - Suppléments pour GURPS, pour Cyberpunk - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Les voyages de l'astronome (suite et fin) - Aide de jeu : Rencontre Cosmique - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum - Les simulateurs de combat aéroterrestre - sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - Jeu de Rôle complet : Le Petit Peuple - Poster-Écran : Les voyages de l'Astronome - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Wargame : l'ère des impérialismes - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Méga III.

71 - EdF : Gurps + sc. - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Enigmagies - Formule Dé : courses de motos - World Conquest - The Perfect General, 1er Empire - Les maîtres cartographes : 10 instantanés - Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim + sc., Werewolf + sc. - Sur un plateau : Warhammer, Res Publica Romana - Profession : la porte des rêves - Aide de jeu : La fête médiévale - Les extensions pour World in Flames, Fiches-Jeux : Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Règles optionnelles pour Volga 43 - Sc. Grand Ecran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds + sc. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon - Critiques : Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - Wargames : Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Années 20 et l'AdC, Advanced Third Reich, World in Flames, variantes Supergang - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

HORS SÉRIES DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPECIAL SCENARIOS . Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

ET NOS RELIURES !

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

- Je souhaite recevoir les N° ..... de CASUS BELLI au prix unitaire de 35 F franco (Etranger : 40 F).
- Je souhaite recevoir

..... Hors-série **LAELITH** (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)

..... Hors-série **MORCEAUX CHOISIS** (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)

..... Hors-série **GRANDEUR-NATURE** (prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F)

..... Hors-série **SPECIAL SCENARIOS** (prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F).

- Je souhaite recevoir ..... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom .....
Adresse .....
Code Postal .....
Ville .....

Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque
à l'ordre de CASUS BELLI BRED.
A retourner paiement joint à :
CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à fin 93. RC Paris B 572 134 773 **CB HS 7**

REJOIGNEZ LES ARMEE
D'ELITE DU 31EME SIECL

STR - 1V Sauterelle : R263

AGL - 3R : Aiguillon : R082

GP - 1A Guêpe : R083

PSX - 1 Faucon Phœnix : R118

GRF - 1 Griffon : R358

OMB - 2H Faucon Ombre : R359

GLT - 6R Gloutton : R084

FSL - 3N Fusilier : R181

CRR - 3R Croiseur : R357

FDR - 5S Foudre : R

MET - 1C : Maître des Ba

MAD - 3R Maraudeur

MDG - 6R Marteau de Guer

ARC - 2R Archer : R

LES FIGURINES RAL PARTHA POUR BATTLETECH SONT DISPONIBLES NON PEINTES DANS VOTRE BOUTIQUE SPECIALISEE OU PAR CORRESPONDA

© 1993 Fasa Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Fasa.

❑ Je souhaite recevoir BATTLETECH, 3e édition au prix de 250F. franco.

❑ Je souhaite recevoir BATTLETECH, 3e édition plus les 14 figurines de Battlemachs Ral Partha au prix de 550 F franco au lieu de 734 F.

Ci-joint mon règlement de .....F. à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

Sommaire

News 7
Xe championnat de France de Wargame

Portrait de famille 8
La série First Battle

Un livre, une simulation 12
Friedland, juin 1807

Portrait d'un jeu 14
The Emperor Returns

Interview 16
Alexandre Adler

News 19
Petit Guide «Touristique»

Magazine 20
Wargame et enseignement

Magazine 22
Genèse d'un jeu

Dossier 26
Res Publica romana

Le jeu en encart 36
La bataille de Marengo

Critique Livre 43
Le Traité des Cinq Roues

Ludotique 44
Megafortress et B-17

Jeux de société 46
Les jeux antiques

Dossier Figurines 48
Antiques, Médiévales...

Initiation et variantes 58
Grands Stratèges

60 Variantes
World War II

63 Compte-rendu de partie
Advanced Third Reich

67 Critique Livre
Le paradoxe de la stratégie

68 Jeux de société
Les jeux de parcours

70 Critique Livres
Actualités

72 Nostalgia
War of the Ring; 1870; Nato Division Commander

75 News
Enquête stratégique...

76 Dossier
Diplomatie

84 Jeux de société
Deux jeux de cartes...

86 Opinions
Les limites de l'invincibilité

88 Conseils de jeu
Empires in Arms

91 Variantes
Full Metal Planète

92 Jeux de société
Les cousins du Risk

95 Variantes
Dune

98 Dossier
Jeux de pions

COUVERTURE. Bonaparte franchissant les Alpes, par J.-L. David. Musée national du Château de Malmaison. Cliché Lauros-Giraudon ; Chinoises jouant au jeu de Go, XVIIIe siècle, Mus. Naz. d'Arte orientale, Rome. Cliché Giraudon. Infographie : Jean-Marie Noël.

CASUS BELLI HORS-SÉRIE n° 7. Avril-juin 1993. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 2e trimestre 1993. n°8600977. Commission paritaire n°63.264.

Copyright© CASUS BELLI 1993.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général: Paul Dupuy. Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur financier: Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial: Francis Jaluzot. Directeur des études: Roger Goldberger. Directeur commercial publicité: Patricia Brault. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. Directeur de la fabrication: Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef: Laurent Henninger et Didier Guiserix. Secrétaire de rédaction: Véronique Delêtre. Direction artistique : Jean-Marie Noël. Secrétariat: Valérie Tourre. Illustrations: droits réservés. Illustrations techniques : Didier Guiserix et Pierre Rosenthal.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint: Jean-Charles Guerault. Abonnements et marketing direct: Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Pierre Bieuron. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque, Tél.: (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél: (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.000F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél: (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél: (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés: par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9h à 12h; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine: 175F, 6 numéros par an. Tarif Canada: 36#$CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse: 53,5#FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

« Mon fils, évitez la guerre. Le sang des ennemis, c'est aussi le sang des hommes. »

Louis XV au Dauphin devant le charnier qu'est devenu le champ de bataille de Fontenoy au soir de la victoire française (1745)

ÉDITORIAL

Le numéro hors-série de *Casus Belli* que vous tenez entre vos mains constitue un petit événement dans le monde du jeu en France. Pour la première fois depuis l'apparition des jeux de simulation dans notre pays, il y a de cela une quinzaine d'années, un magazine professionnel est entièrement consac aux wargames, jeux de simulation historiques et jeux de stratégie. Espérons que le public — vous ! — lui fera un bon accueil afin que ce numéro, un « éclaireur » en quelque sorte, entraîne dans son sillage tous ceux qui s'y seront reconnus et jette les fondations d'une nouvelle revue à part entière.
Votre enthousiasme comme votre soutien nous seront nécessaires pour vous offrir, dans un avenir proche, le magazine que vous avez toujours souhaité voir exister. À cet égard, n'hésitez pas à remplir et à nous renvoyer le questionnaire que vous trouverez en page 75.

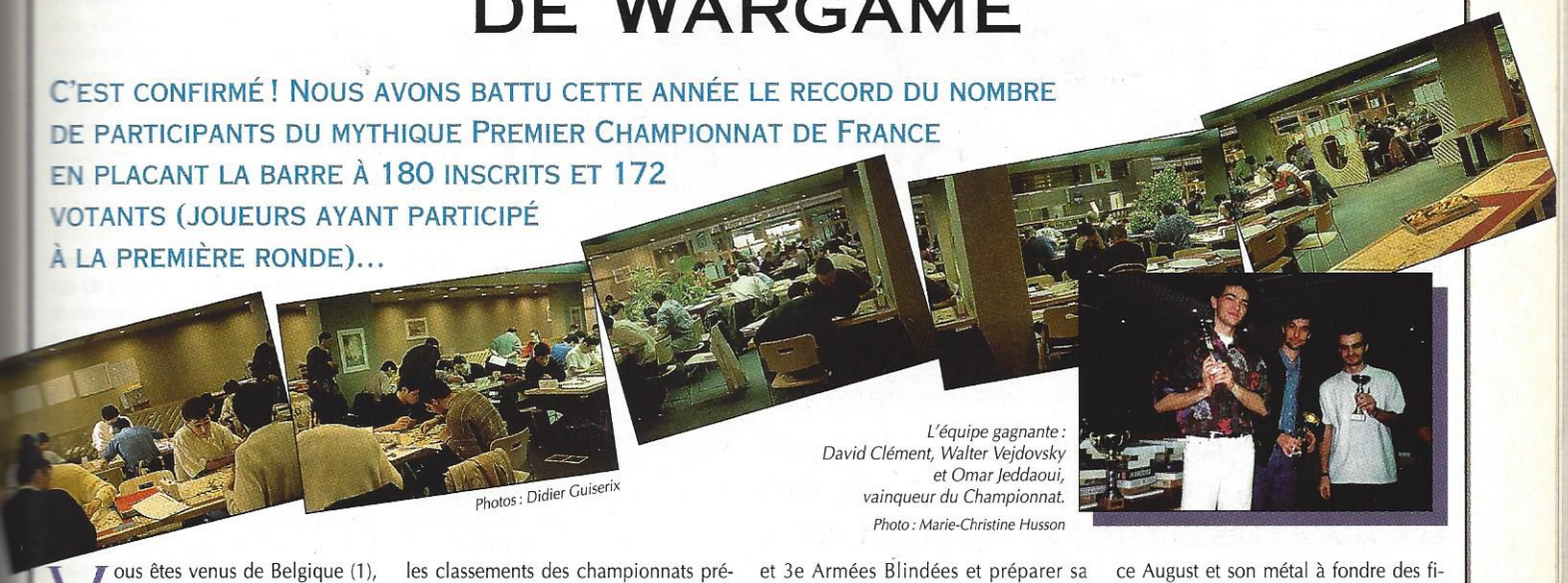
En outre, ce magazine constitue une nouveauté, non seulement par le fait qu'il traite exclusivement de ce type de jeux, mais également parce qu'il a été conçu en fonction de choix éditoriaux originaux et bien particuliers. Ainsi, nous sommes nombreux à penser que la pratique des jeux de simulation n'est pas uniquement une pratique ludique et distrayante — bien que cela reste, sans conteste, son but premier — mais encore une activité intellectuelle de haut niveau pour tous les passionnés d'histoire et de stratégie. Activité entièrement nouvelle puisqu'elle permet d'aborder ces domaines de la pensée de façon dynamique et non plus statique, comme les formes traditionnelles du savoir (livres, etc.) l'étaient jusqu'alors.
Ce simple fait pourrait bien, en lui-même, préfigurer l'une de ces révolutions actuellement en cours dans de multiples domaines... D'ailleurs, nombre de pratiquants de ces jeux ont manifesté un fort intérêt pour l'histoire, pour les relations internationales et pour la théorie stratégique après avoir joué aux wargames. Preuve, s'il en est, que « distraction agréable » d'une part et « réflexion et savoir » de l'autre ne sont pas toujours incompatibles, comme certaines idéologies contemporaines voudraient le laisser croire.
La lecture de la plupart des articles rassemblés ici devrait prouver aux plus sceptiques qu'il est possible — et même nécessaire — de pratiquer un jeu de simulation et de se poser, dans le même temps, des problèmes dignes de ceux qui font le quotidien des universitaires, des chercheurs, des officiers supérieurs ou des hommes d'État.

Puisque ce hobby révèle de nombreuses « facettes », nous avons tenté de les aborder toutes, non seulement pour satisfaire le plus grand nombre d'entre vous, mais aussi afin de donner à ceux qui nous découvrent la possibilité d'entrevoir quelques-unes des infinies possibilités qu'il renferme.
Voilà pourquoi nous traitons de wargames « traditionnels », de wargames avec figurines ou sur ordinateur, de jeux multijoueurs de stratégie et de diplomatie, de livres approfondissant divers aspects historiques et environnements culturels exploités dans ces jeux, ou même de jeux plus conviviaux, voire familiaux, tels que les excellents « jeux de société » que nous présentons ici.
Bien que privés du support historique, certains d'entre ces derniers exigent de ceux qui y jouent une réflexion élaborée. Répétons-le : pour nous, il est tout à fait possible de s'amuser et de se détendre, bref de passer d'agréables moments, tout en s'instruisant, en réfléchissant.
Les zélotes du décervelage crieront à l'élistisme, les tartuffes de la culture guindée verront là un sacrilège. Quant à ceux qui aiment cultiver leur ouverture d'esprit, nous leur souhaitons bienvenue à bord. ■

Laurent Henninger

XE CHAMPIONNAT DE FRANCE DE WARGAME

C'EST CONFIRMÉ ! NOUS AVONS BATTU CETTE ANNÉE LE RECORD DU NOMBRE DE PARTICIPANTS DU MYTHIQUE PREMIER CHAMPIONNAT DE FRANCE EN PLAÇANT LA BARRE À 180 INSCRITS ET 172 VOTANTS (JOUEURS AYANT PARTICIPÉ À LA PREMIÈRE RONDE)...



Photos : Didier Guiserix

L'équipe gagnante : David Clément, Walter Vejdovsky et Omar Jeddaoui, vainqueur du Championnat.

Photo : Marie-Christine Husson

Vous êtes venus de Belgique (1), de Hongrie (1), de Paris (40), de sa proche banlieue (36) et du reste de l'Ile de France (45), mais également de toute la France (48). Les contingents les plus nombreux sont venus des départements du Bas-Rhin, de la Côte d'Or, de l'Indre, du Loiret, du Nord, du Rhone, mais aussi de la Gironde et de la Corse.

Les deux tiers des participants s'étaient regroupés au sein des trente équipes qui espéraient gagner ce premier titre de champion de France par équipe. Le trio « Jeddaoui-Vejdovski-Clément » a survolé ce tournoi. La spirale de la victoire ne pouvait plus être enrayée par les futurs champions. Toutefois, la lutte est restée acharnée jusqu'au dernier moment pour les places d'honneur. Les organisateurs ont apprécié que les équipes se soient formées par affinité et non pas d'après les classements des championnats précédents.

Dans l'épreuve individuelle, Omar Jeddaoui est couronné pour la troisième fois, après avoir dû laisser, ces deux dernières années, sa couronne à Nicolas Pilartz qui doit se contenter, cette année, d'une troisième place. Pourtant, après avoir bien observé ses deux dernières parties, je peux vous assurer qu'il était possible, cette année, de triompher d'Omar. Laurent Mariette n'a pas osé prendre assez de risques en début de partie avec ses panzers. Il a dû ensuite subir la loi du champion qui avait su préserver ses « T34 ». David Clément a donc pris la place de Laurent. Il a été beaucoup plus efficace au centre mais il a oublié de faire une pression importante sur les ailes (face à Orel et Kharkov) et a abusé des transports de ses panzers par voies ferrées. Omar a donc pu « tranquillement » regrouper les 1ère, 2e et 3e Armées Blindées et préparer sa contre-attaque finale.

Nous avons effectué des statistiques sur les trois cent soixante parties de ce championnat : les chances de victoire sont donc presque exactement équilibrées sur le jeu du championnat, *Kursk 43* (moins de 2 % d'écart).

Nous avons eu la joie de remettre le trophée du Fair Play à Linda Bertottobris. Il y a bien longtemps qu'une femme (bien sympathique, ce qui ne gâche rien) n'était pas venue se mêler à ces très masculines joutes.

En ces temps de crise, je pense qu'il est important de remercier une nouvelle fois nos sponsors : Eurogames, éditeur du jeu qui nous a fourni plus de 100 boîtes, Soleil Productions, Denoël, éditeur de livres historiques, les boutiques Descartes et Jeux Actuels, qui nous ont offert de nombreux lots, REK, l'éditeur d'*Heroïka*, Prince August et son métal à fondre des figurines. Le *Journal du Stratège*, revue très spécialisée, 3615 CASUS et 3615 DIPLO, les serveurs de jeux par minitel, mais également Stellar Conquest et Socomer qui édite la série *Les grandes batailles de l'histoire*, et enfin *Casus Belli*, bien sûr, pour toute la logistique, l'organisation, la promotion et la pré-publication du jeu lui-même. Sans ce magazine et son équipe, le Championnat n'existerait tout simplement pas !

Je pense que ce week-end fatiguant vous a satisfait. Toutefois, toutes vos remarques positives ou négatives nous sont d'un grand secours. Si vous voulez vous joindre à l'organisation ou entreprendre un sélectif régional, écrivez-nous à *Casus Belli*. ■

CLAUDE RENAUD

Classement complet bientôt sur 3615 CASUS

CLASSEMENT INDIVIDUEL ET CLASSEMENT PAR EQUIPES

1er : Omar Jeddaoui (1),
2e : Walter Vejdovsky (1),
3e : Patrick Marchal (3),
3e : Boaz Cohen (4),
3e : Nicolas Pilartz (4),

• 6e : Hugues D'Aubigny (8), David Clément (1), Emmanuel Legouguec (2),

• 9e : Jean-Paul Enzivat, Dominique Marchal (3), Sébastien Evrard (9), Michel Cuccia (4),

• 13e : Laurent Bascou, Laurent Mariette (11), Frédéric Bey (6), Marc Brandsma (6), Nicolas Villar (14), Clément Merville (2),

• 19e : Paul Bratou, Jean-Christophe Cordier, Eric Garel (13), Laurent Duveaux (10), Stéphane Gentric (2),

• 24e : Thierry Dretzen, Frédéric Romero, Guillaume Daudin (11), Arthur Agabek (7), Christophe Gaczol (7), Frédéric Butsher (10), Gilles Osmont (4),

• 31e : Cyrille Boulogne, Jean-Marc Derouaux, Roland Doumenjou, Jean-Yves Hody, Maxime Lefebvre, Philippe Haumont (7), Hervé Hanrad (19), Eric Becquet (15), Stéphane Millet (9), Bertrand Dossman (12), Pascal Ode (4),

• 42e : Jean-Luc Léon-Dufour, Bruno Vignaga, Jean-François Marchal (3), Laurent Juif (15), Jean-Claude Pecile (13), Cyrille Mace (20), Markus Kasbohrer (12),

• 49e : Philippe Berthet, Emmanuel Leroy, Emmanuel De Monterno (8), Julien Tavernier (8), Jean-Christophe Brunet (18), Jacques L'Heuillet (24), Eric Teng (6), Kurt Mc Clung (16),

• 57e : Christian Chapellier, William Waisse, Sébastien Zink (12), Christophe Marcillat (16),

• 61e : Olivier Desmadryl, Stéphane Evrat, Gérard Bambin, Christophe Mathieu, Christian Musetti, Pierre Nicolas, Philippe-Alex Pouille, Stéphane Sar, Guillaume Besancon (3), Mathieu Seghers (9), Lautrent Boutry (16), Jean-Yves Wozniak (16), Laurent Lavigne (18), Philippe Potignon (14),

• 75e : Olivier Devaud, Eric Euben, Patrick Forte, Benoît Piton, Damien Royer (3), Olivier Bain (23), Antoine Bertotto (22), François Gœllner (10), Bruno Feve (4),

• 84e : Jean-Philippe Barcus, Olivier Cleitzergues, Olivier Collard, Johann Merly, Frank Monteuis, Jean-Pierre Plagniol, Antoine Richard (13),

• 91e : Christophe Canevet, Pierre-Henri Clergeot, Frédéric Dumortier, Marc Guilleux, Yannick Welfringer (11), Renaud Guettier (11), Karim Aissaoui (21), Laurent De Queral (21), Dominique Leuray (21), Olivier Gautier (25), Eric Kientzler (4), Hervé Murgale (14),

• 103e : Vincent Carry, Jean-Pascal Michaud (7), François Tisseyre (19), Laurent Brayard (15), Eric de Saint-Martin (22), Arnaud Knippel (2),

• 109e : Jean-Marc Cordonnier, Eric Oger, Alexandre Rousse-Lacordaire (11), Christian Lechner (16), Jérôme Audignon (20),

• 114e : Emmanuel Alamichel, Cédric Ponchy, François Thibault, Stéphane Denouveau (23), Hervé Sandrin (24), Kamel Senni (20).

LA SÉRIE *FIRST BATTLE* : C'EST BON, L'ÉQUILIBRE...

UN AMI ME DISAIT UN JOUR QUE LES FEMMES, LES ENFANTS ET LES CHATS SONT LES PIRES ENNEMIS DU WARGAMEUR : LES FEMMES PARCE QUE LE WARGAME NE SERT À RIEN POUR LES SÉDUIRE ET QUE VOIR LEUR HOMME MANIPULER DES BOUTS DE CARTON PENDANT DES HEURES LES AGACE ; LES ENFANTS ET LES CHATS PARCE QU'ILS SONT DES INCARNATIONS DE LA LOI DE MURPHY, EN PARTICULIER LORSQUE VOUS VENEZ D'ACHEVER UN DÉPLOIEMENT LABORIEUX... LORSQU'ILS NE SE CONTENTENT PAS D'ARRACHER LES CARTES ET DE PERDRE LES PIONS... C'EST EXAGÉRÉ, MAIS NON SANS FONDEMENT.

En revanche, il est une contrainte réelle que l'on peut d'autant moins éviter que l'on est un « vieux » wargameur : celle du temps. La plupart des joueurs abordent le wargame lors de leurs dernières années de lycée ou de leurs études supérieures, époque merveilleuse où l'on peut se permettre de disparaître et de ne travailler, quitte à s'acharner à regagner le temps perdu, que lorsque le besoin s'en fait réellement sentir. Mais quand commence l'ère du travail, les parties s'espacent, le nombre de jeux pratiqués décroît, et tend à se limiter aux jeux au temps de placement le plus court possible. On cherche, tout naturellement, à « rentabiliser » au maximum le temps d'amusement par rapport aux moments « stériles » que sont le déploiement, la relecture des règles et le rangement.

Passé trente ans, le wargame ne serait-il donc qu'un passe-temps de « rentiers desséchés » ou de célibataires endurcis qui y consacreraient les trois quarts de leur appartement ?

Des solutions existent. Les clubs, tout d'abord, mais cela ne résout pas la question du maintien en place d'une partie en cours, sauf en disposant d'une superficie considérable ; c'est également parfois assez cher — jusqu'à l'équivalent du prix d'un jeu par mois — et donc d'autant plus coûteux que l'on ne peut jouer que rarement. En outre, l'absence d'un partenaire oblige souvent le wargameur à se rabattre, pour ne pas rentrer bredouille, sur un nouvel adversaire à qui il faut enseigner le jeu ou sur un jeu qu'il ne connaît pas ou mal. Le jeu par correspondance, quant à lui, est pratique si, une fois encore, on peut laisser les choses en place ; sinon, le rituel de placement/rangement peut venir à bout des meilleures volontés. C'est la même chose pour le jeu en solitaire. La dernière solution est celle de l'ordinateur. Mais le jeu sur micro reste subordonné à la visualisation sur écran, qui ne permet jamais de voir simultanément l'ensemble de la carte : tout au plus peut-on, dans le meilleur des cas, effectuer un va-et-vient constant entre un mode « action » sur une portion de la carte et un mode « observation » global. Un jour ou l'autre, et si possible avant qu'apparaissent les premiers symptômes du dédoublement de la personnalité, il faut bien trancher. J'ai, de mon côté, réglé la question de la manière suivante : je ne dépasse plus, sauf exceptions, l'échelon tactique... J'occupe la portion wargamistique de mes loisirs avec une forte proportion de simulateurs de combat aérien ou aéroterrestre sur ordinateur et avec des jeux sur papier simples et rapides, ceux que nos cousins d'outre Atlantique appellent les *« beer & pretzel games »*. En outre, je lis tout ce que je peux trouver au sujet des campagnes passées et récentes afin de jouer les affrontements tactiques qui en font partie en les situant le plus précisément possible dans leur contexte. Cela ne m'empêche pas de regarder d'un œil ému les boîtes opérationnelles et stratégiques, d'en relire les règles et de rêver... mais sans pleurer sur l'époque révolue de l'université ni envier ceux à qui le chômage permet d'y jouer. Curieux paradoxe que celui qui fait qu'avec l'âge et les responsabilités, les militaires commandent à des unités de plus en plus grandes, alors que les wargameurs doivent se restreindre à des échelles de plus en plus limitées...

Cela dit, ces contraintes sont liées à l'époque simulée : elles pèsent certainement beaucoup moins sur le joueur napoléonien ou antique que sur celui qui préfère la seconde guerre mondiale et la période contemporaine. Heureusement, des jeux comme *Race for Tunis*, ou les wargames à zones comme *Thunder at Cassino* et *Turning Point Stalingrad* existent pour nous sauver...

L'autre grand avantage des échelons tactiques ou inférieurs est qu'ils permettent bien plus facilement l'organisation des jeux en systèmes, c'est-à-dire l'application d'un même ensemble de règles à un large éventail de scénarios. Des systèmes de jeu, il en existe plusieurs. Le plus connu est celui de *Squad Leader*, suivi de sa remise à jour *Advanced Squad Leader*. Viennent ensuite *Ambush* pour le jeu en solitaire, et la série *Assault* pour la période moderne.

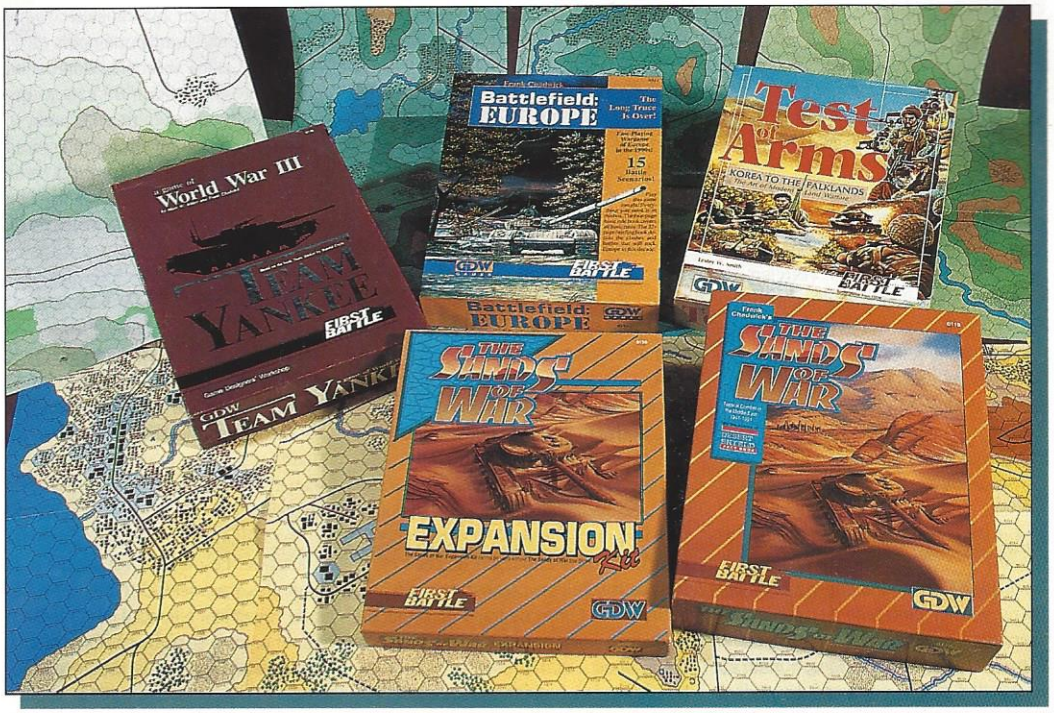
Ambush, malgré toutes ses qualités, demeure un jeu en solitaire, donc aux réactions relativement « rigides » et répétitives ce qui constitue un handicap lorsque l'on rejoue un scénario dont on se souvient des pièges majeurs. La série *Assault* est maintenant défunte, et l'on ne peut plus trouver que quelques boîtes dépareillées sur les étagères des magasins ; exit donc, en tant que système. En outre, conçu dans la première moitié des années 80, le système *Assault* dispose d'une approche « Guerre froide » très marquée, et n'est donc que difficilement transposable aux types d'affrontement hors zone, c'est-à-dire à tous ceux qui ne font pas s'opposer directement l'OTAN au Pacte de Varsovie.

Quant à *SL/ASL*, le plus riche de tous, on peut considérer qu'il est passé du statut de système à celui de monument. Les règles évoluent constamment vers une optimisation du détail, telle une structure fractale que l'on observerait avec un plus fort grossissement à la sortie de chaque nouveau module. Le problème est que cette vivacité et ce souci du détail finissent par amener doucement le joueur à une certaine pétrification. La masse de règles et surtout d'exceptions devient telle que la préparation des parties s'allonge démesurément, tellement le nombre de choses dont il faut s'imprégner est grand : relecture rapide des règles générales, plus lecture appliquée des règles propres au théâtre des opérations du scénario considéré ou aux unités mises en œuvre, plus lecture pointilleuse des règles spéciales de ce scénario. Si l'on ajoute à cela les empilements dans les cases qui deviennent vertigineux et surtout l'exercice intellectuel dû à la modification du terrain en fonction des saisons... on aboutit à une partie qui ressemble de plus en plus à un oral de l'ENA. Et on est en droit de se demander si une partie d'*ASL*, avec toute la précision qu'ont apporté, à grand renfort de recherches, ses concepteurs, est réellement jouable par le commun des mortels. Que ceux qui n'ont jamais oublié un élément de la règle ou une contrainte propre au scénario me jettent la première pierre.

En dernière analyse, vouloir jouer à *ASL* en s'attachant à tous les détails est peut-être bien moins réaliste, pour le joueur normal, que jouer à *Squad Leader* ou *Cross of Iron*. En effet, la nécessité de garder à l'esprit telle ou telle règle « à usage unique » est tellement prenante que ces « bottes secrètes » risquent bien de jouer le rôle de l'arbre qui cache la forêt et d'évacuer la notion même de simulation de combat subtactique au profit de trucs d'épicier. Et c'est d'ailleurs très énervant d'avoir affaire à un adversaire qui, parce qu'il dispose de plus de temps que vous, connaît tout cela sur le bout des doigts et vous assène exception sur exception... un peu à la manière du juriste professionnel qui tirera profit du moindre texte et de la plus petite jurisprudence. Cela dit en passant, cette pratique n'est pas propre à *ASL* mais plutôt à la personnalité du joueur : certains jouent pour jouer et/ou pour apprendre, d'autres pour gagner, quitte à faire passer la tactique ou la stratégie derrière la technique procédurière. Mais *ASL*, par sa complexité, est probablement l'un des jeux les plus propices à l'éclosion de ce type de comportements.

C'est presque la mort dans l'âme que j'énonce ce jugement sévère, car j'aime

beaucoup ce système. C'est justement parce que je l'apprécie que je refuse les parties ennuyeuses ou frustrantes. Je continue donc à y jouer, mais rarement et avec des adversaires bien précis dont je sais qu'ils me rattraperont honnêtement, sans en tirer un profit éhonté, si j'oublie tel ou tel point de règle, afin que nous jouions sur le même plan : celui de la tactique. En revanche, j'en relis régulièrement les règles pour ma gouverne et, comme dans le cas des jeux opérationnels, pour m'imprégner du contexte. Mais je ne pourrai malheureusement en refaire mon « cheval de bataille » que lorsque ce jeu sera assisté par ordinateur (pourquoi pas sur CD-ROM), la machine tenant le rôle d'assistant en matière de règles et de gestionnaire de l'état des unités et lorsqu'un utilitaire permettra d'imprimer la configuration des cartes adaptée au scénario (exemple : plus de champs de blé par temps de neige). Restait donc à trouver un système pratique, simple, cohérent sans atteindre le volume du Code civil et doté d'un nombre suffisant de scénarios. C'est ce que nous propose GDW avec la série *First Battle*.



L'ensemble des jeux de la série First Battle.

Les composantes de la série

GDW a lancé *First Battle* en 1987, avec *Team Yankee*. Tiré d'un roman « guerre froide pur sucre », une sorte de *Tempête rouge* vue à l'échelon tactique, le jeu reprenait, dans ses scénarios, les affrontements décrits par le menu dans le livre. Les huit scénarios, sans être passionants, ne manquaient pas d'intérêt et concordaient bien avec les conditions géopolitiques en vigueur à l'époque. Mais ce sont surtout les règles qui méritaient le détour : simples, concises, faciles à apprendre comme à retenir et à enseigner, elles permettaient de se lancer très vite dans une partie. Le peu de pions à mettre en place était également un bon point.

Team Yankee a été suivi, l'année d'après, de *Test of Arms*. Avec cette parution, GDW faisait passer *First Battle* de l'agréable à l'alléchant. La boîte ne proposait pas moins de vingt-neuf scénarios très variés tant par leur contexte que par la géographie et l'ordre de bataille sur lesquelles ils se fondaient. Ils s'échelonnaient, en effet, comme l'indiquait le sous-titre de la boîte, de la Corée aux Malouines, c'est-à-dire qu'ils prenaient pour décor toutes les sales petites guerres qui avaient émaillé, à l'époque, l'histoire récente.

La saga s'est poursuivie, en 1990, par l'arrivée de *Battlefield Europe*. Là, on atteignait le sublime (malgré quelques couacs) : quinze scénarios hypothétiques fondées sur les situations explosives de notre continent et qui avaient été bridées par l'affrontement Est-Ouest. Tchèques, Slovaques, Albanais, Yougoslaves, Allemands, Polonais, Russes, Roumains, Hongrois, Turcs, Bulgares, Grecs, Britanniques, Américains et peuples d'Asie centrale sont sur les rangs. Quel festival ! Mais il ne faut pas oublier une énorme fausse note : l'éventualité d'un affrontement entre Flamands et Wallons où viennent se mêler Français et Bataves... Même si, dans les notes du concepteur, Frank Chadwick déclare que cette hypothèse paraît être la moins plausible de toutes, il aurait pu se passer de la faire figurer : un tel conflit est à peu près aussi probable qu'une sécession de la Louisiane sous prétexte de son glorieux passé francophone. Allez, on pardonne, et d'autant plus volontiers que tout le reste tient — ou tenait lors de la parution — parfaitement la route.

Les deux derniers titres parus à ce jour sont revenus à un classicisme de meilleur aloi, dans la mesure où ils ont abandonné l'hypothétique pour des valeurs historiques, donc solides. *Sands of War* et son expansion en kit nous proposent, ainsi, un total de trente-neuf scénarios et, surtout, pas moins de vingt cartes. Le tout s'étale, dans l'espace, de la Tripolitaine à l'Iran et, dans le temps, de 1941 à 1991, Opération *Desert Storm* incluse.

Pour toute la série, on aboutit donc à près d'une centaine de scénarios se déroulant en trente-quatre cartes situées sur tous les continents (sauf l'Australie, mais avec des unités australiennes). Les matériels présents vont de ce bon vieux Pzkpfw II au Leclerc et du Me 109 au F-16, en passant, naturellement, par toute la panoplie intermédiaire. Un éventail considérable de quincaillerie, très utile en particulier si vous souhaitez créer vos propres scénarios hypothétiques ou, hélas, actuels. J'ai, en effet, bien vu, il y a quelques jours, à la télévision, quelque chose qui ressemblait de très, très près à un Flak 88 allemand monté à l'arrière d'un camion, quelque part sur le front qui opposait Serbes et Croates...

A l'ouverture

La qualité des composantes de ces jeux est, en règle générale, très convenable. Les cartes ont été conçues selon la norme GDW : pas extraordinaires, certes, mais, en tout cas, qui n'agressent pas l'œil. On ne peut, cependant, pas en dire autant des pions de *Battlefield Europe*, pour lesquels l'éditeur a délaissé les classiques palettes vert et ocre pour adopter un vermillon et un bleu outremer très pénibles. Les informations fournies par les pions se sont peu à peu accumulées au fil des parutions, mais elles restent cependant parfaitement manipulables, d'autant plus que les quelques lettres codées correspondent à des catégories qui tombent sous le sens et aboutissent à des effets, en termes de mouvement et de tir, qui sont restés simples. On est bien loin, ici, des pions surchargés d'*ASL* dont les caractéristiques, en particulier dans le cas de l'infanterie, ne font pas appel à l'inné, c'est le moins que l'on puisse dire.

Les livrets ont, eux aussi, enflé au fur et à mesure, mais ne doivent pas susciter l'affolement. Sur les quatre-vingt pages du livret principal de *SoW*, par exemple, une cinquantaine de feuillets est consacrée aux scénarios et quelque dix autres à des objets divers, distincts des règles. Qui plus est, ces règles sont écrites en gros caractères et, la plupart du temps, évidentes. En outre, il est possible, pour chacun des jeux, de commencer très vite à partir des règles de base qui ne dépassent pas, en général, quatre pages.

Les scénarios sont clairement détaillés et rapides à mettre en place. *Battlefield Europe* a fait l'objet d'une tentative intéressante : il existe deux livrets de scénarios, un rouge et un bleu, au sein desquels un seul camp est représenté pour chacun des scénarios. C'est, *a priori*, une bonne idée, car cela empêche les adversaires de connaître leurs placements respectifs ainsi que leurs conditions de victoire. Mais cette initiative a eu deux effets extrêmement négatifs : le premier est l'atroce couleur des pions correspondant à celle des livrets ; la seconde est que GDW en a oublié de préciser quels étaient les scénarios dans lesquels les conditions de nuit étaient en vigueur. C'est d'autant plus dommage que les règles permettant de voir de nuit sont agréables et que l'équipement de vision nocturne est très important pour le combat moderne.

L'échelle, quant à elle, est typique de l'échelon tactique : un hexagone vaut 250 mètres de part en part ; un tour de jeu représente quinze minutes de temps réel ; un pion infanterie équivaut, en règle générale, à une section, soit une trentaine d'hommes, mais peut aussi représenter un observateur d'artillerie, un chef ou une équipe de pièce (missile, par exemple). Les pions véhicules, de leur côté, ne représentent qu'un seul engin, qu'il soit blindé ou non ; il en est de même pour les aéronefs.

La mécanique du jeu

Elle est bien huilée. Certes, elle a évolué au fil des parutions, de même que l'on révise la conception d'une carrosserie de voiture. Mais l'esprit est bien resté le

« Le secret de la tactique c'est dix contre un et pas derrière ! Tout le reste n'est que littérature. »

Un professeur anonyme de l'École de Guerre

même. Pour plus de simplicité, mais aussi parce que *Team Yankee* et *Test of Arms* sont de plus en plus difficiles à trouver (précipitez-vous si vous en dénichez un exemplaire !), je me fonderai sur la version la plus récente et la plus aboutie, celle de *SoW*, mais n'oublierai pas pour autant, en reprenant alors les variantes précédentes, de mentionner les affinages de règles lorsqu'ils présentent un réel intérêt. Je délaisserai les *jump-start rules*, vraiment basiques et qu'il convient de dépasser au plus vite, pour me concentrer sur les règles générales du livret le plus épais, auxquelles j'ajouterai les quelques points inclus dans l'expansion en kit.

Le tour de jeu est composé, fort classiquement, de deux tours identiques pour chaque joueur. Chacun d'entre eux est constitué de quatre phases : commandement, attaques initiales, mouvement (et tirs de réaction ennemis) et attaques finales.

La phase de commandement a pour objet de vérifier l'intégrité des différentes formations présentes dans chaque camp (généralement des bataillons, ou tout au moins des groupements qui en portent le titre, car on a assez souvent affaire à des scénarios qui tiennent du combat de restes). Cette vérification de l'intégrité, appelée *Command Control*, est une notion qui a évolué au fil des jeux. Dans *BE*, était considérée sous *Command Control* toute unité qui se trouvait à moins de cinq hex. de son chef ou de son véhicule de commandement. C'était un cadre d'application assez laxiste, d'autant plus que le *Command Control* ne relevait que des règles avancées, que l'éloignement autorisé était important (plus d'un kilomètre) et que le fait de ne pas respecter cette distance maximale n'entraînait de pénalités au mouvement que dans 40 % des cas. Avec *SoW*, la procédure est bien plus stricte, mais aussi plus réaliste. Les unités de commandement tiennent réellement leur rôle en émettant, à chaque tour, un ordre et un seul, qui peut être de deux types : *Lead* ou *Transmit*. L'ordre *Lead* place toutes les unités situées à deux hexagones du pion chef en situation de *Command Control* ; l'ordre *Transmit* délègue, un peu comme à *Ambush*, ce pouvoir de commandement à une unité subordonnée qui règne alors sur les unités qui lui sont adjacentes. On aboutit ainsi à un rayon de commandement de 500 mètres au maximum, bien plus adapté à l'échelon tactique. Toutes les unités qui ne se trouvent pas en situation de *Command Control* voient leur potentiel de mouvement réduit de moitié et ne peuvent se diriger vers un ennemi visible ; elles ne peuvent acquérir de droit au tir de réaction et l'infanterie ne peut se reprendre si elle est clouée. Le joueur est donc réduit à un mode d'action qui l'empêche de jouer les « *berserkers* » : *First Battle* est un système civilisé pour unités civilisées. L'héroïsme, qui n'est toujours, après tout, qu'un fantasme du joueur, est bel et bien bridé, sauf peut-être pour les unités de reconnaissance qui sont considérées comme se trouvant toujours en *Command Control*. Cette règle correspond, en fait, à un bon compromis entre l'échelon tactique (la carte) et l'échelon opérationnel (cet affrontement n'est pas le seul de la campagne, dans le temps comme dans l'espace).

Au cours de la phase d'attaques initiales, le joueur peut faire tirer tout ou partie de ses unités en mesure de tracer une *Line of Fire* (*LoF*) vers une ou plusieurs unités ennemies. Il existe, cependant, une contrainte : faire feu à l'aide de l'un de ses armements, peu importe lequel, au cours de cette phase, empêche une unité de tirer à nouveau lors de la phase d'attaques finales (sauf en cas de pénétration, au cours de la phase de mouvement, dans une case occupée par l'ennemi). En outre, certaines unités ne peuvent se déplacer si elles ont déjà tiré au cours de cette phase, à cause de leurs organes de visée primitifs ou du temps de trajet du projectile (un missile voyage bien plus lentement qu'un obus).

La phase de mouvement est très classique : le joueur peut déplacer toutes les unités en mesure de bouger. De ce point de vue, la classification des unités s'est largement étoffée : A pour amphibie, T pour chenillé, W pour véhicule à roues, L pour pédestre, R pour engin à roues à mobilité réduite, M pour manutention nécessaire et S pour statique. Se voient donc interdire toute possibilité de mouvement les unités statiques, les pions dont la manutention est nécessaire si personne n'est là pour les transporter, l'infanterie clouée au sol et, naturellement, les pions leurres équivalents aux points d'interrogation d'*ASL*. Pour les autres, tout mouvement est possible si tant est que le terrain le permette. Les restrictions applicables à certaines catégories de pions peuvent être levées grâce à la présence de sapeurs, mais pas toujours : ainsi en est-il des falaises. Enfin, le mouvement minimal, qui correspond au cas où un hexagone adjacent à l'unité possède un coût d'entrée plus élevé que le potentiel de mouvement de l'unité en question, est prévu.

Cette phase de mouvement est également marquée par la possibilité, pour le joueur qui n'est pas en phase, de faire tirer ses unités. Peuvent faire feu tous les pions qui disposent d'un marqueur de position de tir, automatiquement acquis à la condition que l'unité ait été en *Command Control* et n'ait pas elle-même été déplacée au cours du tour précédent. Il est naturellement impératif de disposer d'une *LoF*. En revanche, il n'est pas nécessaire que l'unité du joueur en phase se déplace pour avoir le droit de l'attaquer. En option, un mouvement de réaction est également possible pour certaines unités.

Enfin, la phase d'attaques finales donne la permission de tirer aux unités qui n'ont pas encore fait feu et ne se sont pas déplacées, ainsi qu'à certaines unités qui ont bougé. Peuvent ainsi attaquer la plupart des unités d'infanterie, certains armements transportés par l'infanterie et les véhicules dotés d'un système de stabilisation du canon (qui symbolise le fameux « tir en marche », formule idiote s'il en est et qu'il serait grand temps de remplacer par « touche en marche »... on a toujours pu tirer en marche, on avait moins de chances de toucher, voilà tout).

Les combats

Leur gestion est aisée. Pour en calculer le ratio, il suffit de diviser le potentiel d'attaque de l'unité par celui du défenseur, éventuellement modifié par les effets du terrain (+3 lorsque le défenseur se trouve en ville ou en forêt).

Naturellement, s'il existe un modificateur en défense, il en existe également en attaque. Le premier est propre à la portée : les armements de type canon à tir tendu voient leur efficacité multipliée par deux si la cible se trouve à une distance inférieure ou égale à la moitié de leur portée, et diminuée de moitié si la cible se trouve à une distance située entre leur portée nominale et le double de celle-ci ; l'artillerie, en raison de son tir balistique, ne peut en profiter, de même que les missiles pour lesquels la vitesse d'impact ne comportent aucune importance à cet égard et qui ne peuvent, en raison de la quantité de carburant à bord et/ou de la longueur du fil de guidage, dépasser la portée nominale. Une autre précision à propos des missiles : ils ne peuvent être utilisés contre une cible située dans le même hex. et voient leur potentiel diminué de moitié lorsque la cible se trouve dans les bois ou en ville ; enfin, prévus pour s'attaquer à des véhicules, ils peuvent, cependant, être utilisés en mode « antipersonnel » si l'infanterie se trouve dans des trous d'hommes ou des bunkers (potentiel/2), ou encore en ville (potentiel/4). Ce mode de traitement simple des cas particuliers (division ou multiplication par deux) est repris pour les modificateurs propres aux types d'armement utilisés. Les canons antichar (identifiés par la lettre A sur les pions) sont deux fois moins efficaces à l'encontre de l'infanterie et des unités assimilées ; idem pour les obus *HEAT* (H) contre l'infanterie et l'avant des chars dotés de blindage composite (C). Les armements « antipersonnel » (P) et à pénétration limitée (L) voient, quant à eux, leur potentiel réduit vis-à-vis des blindés.

Le système de prise en compte de l'angle d'attaque contre les blindés est également très simple. On considère que l'on a affaire au blindage frontal sur trois côtés de l'hexagone, auquel cas on applique le facteur de défense indiqué sur le pion ; pour les trois autres côtés, on utilise le blindage latéral calculé en divisant par trois le facteur de défense du pion (arrondi à l'entier supérieur). Outre les effets particuliers du blindage composite, que l'on a déjà évoqués, certains chars disposent de blindages réactifs qui ne sont autres que des paquets d'explosif appliqués à l'extérieur de la carapace. Les attaques de missiles contre ces véhicules, si elles n'aboutissent pas à une destruction immédiate, sont traitées comme suit : le char est intact et il n'a perdu qu'une petite portion de son blindage réactif (1-4 sur le dé) ; il est intact mais on considère que l'ensemble de son blindage réactif a été utilisé (5-7) ; il est endommagé et a perdu son blindage (8-10). La règle la plus récente ne précise pas si le blindage réactif ne concerne que la face avant ; j'ai cependant tendance à considérer que c'est comme cela qu'il faut prendre la chose (comme le prévoit d'ailleurs *Battle field Europe*). Les puristes hurleront, et à juste titre : le blindage réactif entoure en effet souvent l'ensemble de la tourelle ; libre à eux d'« *ASLiser* » cette règle, comme bon leur semble, s'ils y tiennent. En revanche, je ne comprends pas pourquoi ce mode de défense n'a été retenu que pour les missiles. Le blindage réactif a été conçu pour mettre en échec les projectiles à charge creuse, qui sont, à la base, des missiles antichar, certes, mais aussi des obus *HEAT*, des roquettes antichar et des obus de canons sans recul. Je leur applique donc également la règle relative au blindage réactif.

Dernier point à propos du blindage : prenez garde, si vous possédez l'ensemble des jeux et si vous avez regroupé les pions en faction par matériels, toutes boîtes confondues : les appellations varient d'un jeu à l'autre, et un Abrams doté de blindage à uranium appauvri est un M1A1 IP dans *SoW*, alors qu'il s'agit d'un M1A1+ dans *BE*. Or, parmi toutes les versions de ce char, le blindage varie de 8 à 15...

Seuls les véhicules dotés de deux types d'armement (canon et missile) ne peuvent les utiliser tous deux au cours d'une *Fire Phase*. C'est assez logique, compte tenu du fait que l'équipage ne peut que difficilement gérer les deux conduites de tir. Les unités d'infanterie, en revanche, peuvent faire usage des deux. A noter que, dans *SoW*, ces missiles, ainsi que les lance-roquettes antichar, sont devenus des pions distincts. Cependant, il ne faut pas les confondre avec les armes lourdes, représentées sur les pions par un symbole tactique.

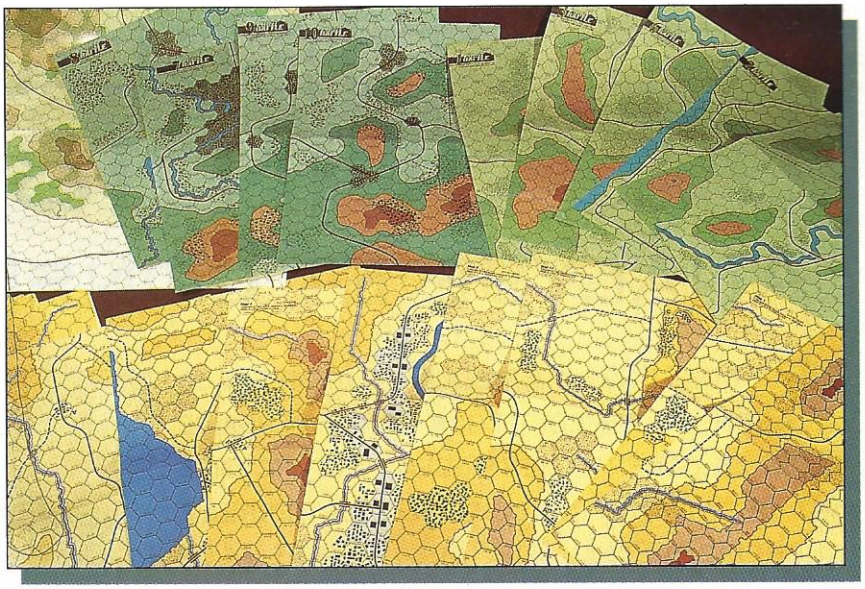
Les règles d'empilement ont changé entre *BE* et *SoW* : alors que *BE* prévoyait un maximum de quatre véhicules et un nombre quelconque de troupes à pied par hex., *SoW* porte la limite à deux véhicules et/ou deux pions autres que des véhicules, en définissant, dans ce cadre, les pions autres comme l'infanterie, les sapeurs, les équipes de pièces et les armes lourdes. Certes, la règle prévoit une possibilité d'empilement, avec malus en termes de protection. Le terrain désertique concilie difficilement concentra-

tion et discrétion et la grande tendance est à la dilution des forces quand faire se peut. Mais les hex. mesurent tout de même 250 mètres. J'aurais donc tendance à repousser le seuil d'empilement en autorisant une section de plus pour les scénarios se déroulant avant 1973 et pour tous ceux pour lesquels la défense présente une vocation statique. Un autre problème subsiste, celui des pions armements : des missiles antichar comme le Milan ou le TOW sont lourds, encombrants et ne sont cependant pas considérés comme des armes lourdes ; les 75 sans recul sont, eux, traités comme des armes lourdes, alors qu'ils possèdent un volume équivalent... Pour cette raison, je les traite comme des armes légères lorsqu'ils sont en place au début du scénario.

Les cibles des différentes unités que l'on souhaite voir faire feu au sein d'une phase de tir doivent être désignées avant le premier tir. Plusieurs unités peuvent avoir élu la même cible mais, si celle-ci est détruite du premier coup, on ne se rabat pas sur une seconde. Cependant, c'est la notion d'hex. et non pas celle d'unité qui correspond au terme de cible ; dans le cas où plusieurs unités adverses se trouveraient dans le même hex, celui-ci demeure une cible valable tant que ses occupants ne sont pas tous annihilés. On ne combine pas les potentiels de plusieurs unités attaquant la même cible : chacune est considérée comme tirant séparément des autres.

Les résultats de tir appartiennent à trois types : « aucun effet », « destruction » ou « réussite partielle » (ce dernier cas se subdivisant en « clouage » pour les hommes et « endommagement » pour les véhicules). En cas de « destruction », les véhicules se transforment en épaves qui brûlent un certain temps et les unités de personnel sont purement et simplement retirées de la carte. Les unités clouées sont immobilisées et leurs facteurs de tir diminués de moitié ; un second résultat de « clouage » détruit l'unité. Les effets du clouage disparaissent au début du tour de jeu suivant si l'unité est en situation de *Command Control*, mais cette reprise en main empêchera l'unité de se déplacer durant ce tour. Les véhicules endommagés stoppent immédiatement leur progression. Leurs facteurs de mouvement et de tir sont réduits de moitié et ils perdent leurs capacités de vision nocturne. En revanche, la règle prévoit que ceux qui sont dotés d'un armement stabilisé en conservent les avantages. Comme cette faculté de toucher en marche relève au moins autant d'une électronique relativement fragile que d'éléments mécaniques, je fais disparaître cette capacité mais j'arrondis au chiffre supérieur, en compensation, le potentiel de tir diminué de moitié.

Toute destruction d'unité (en dehors des unités sans armes) est comptabilisée comme une perte en termes de moral. Chaque scénario prévoit une valeur évaluant le moral de chaque bataillon. Lorsque les pertes atteignent cette valeur, le seuil d'hésitation est franchi, ce qui met l'ensemble du bataillon hors *Command Control* pour un tour. Le seuil de rupture est atteint lorsque les pertes s'élèvent au double de cette valeur et les unités du bataillon perdent alors leur *Command Control* jusqu'à ce que leur moral soit remonté par l'intervention directe d'une unité de commandement dans leur hex. ; en outre, toutes les unités clouées ou endommagées sont immédiatement considérées comme détruites : les fantassins filent et les équipages quittent leurs véhicules. Par ailleurs, avant même que ces seuils soient atteints, les bataillons qui subissent des pertes au cours d'un tour doivent opérer une vérification de leur cohésion sous la forme d'un jet de dé, éventuellement modifié par la qualité de l'unité. Si le résultat est inférieur ou égal au volume de pertes, le bataillon est désorganisé : tout le monde s'en va et les blindés endommagés sont évacués. Les effets de la désorganisation ne sont pas permanents mais d'autant plus difficiles à rattraper que l'on était proche du seuil d'hésitation. Une fois celui-ci dépassé, c'est pratiquement impossible. J'aime bien cette règle, qui reflète bien le fait que les pions ne représentent pas que des bouts de carton, et qui ôte au joueur un peu de sa « divinité ».



De très nombreuses cartes géomorphiques, dont plus de la moitié est consacré au désert.

Les soutiens

Ils sont de trois sortes : guerre électronique, artillerie et appui aérien. Certains scénarios prévoient l'affectation de points de guerre électronique. Leur usage permet de détecter les unités de commandement ennemies qui émettent des ordres et d'empêcher ces ordres de parvenir aux destinataires, par brouillage. Ils annulent donc ainsi le *Command Control* et réduisent l'efficacité des unités destinataires.

L'artillerie peut se trouver sur carte ou hors carte. La procédure de tir est beaucoup plus simple qu'à *ASL*, mais il est vrai que la probabilité de toucher l'hex. visé est bien plus élevée : sa superficie est environ quarante fois plus importante. L'utilisation de l'artillerie peut se faire de deux manières : avec observateur ou sans. Le fait de disposer d'un observateur permet une gestion beaucoup plus fine. Celui-ci peut, en effet, corriger le tir tour par tour en fonction du déplacement des unités adverses que l'on souhaite atteindre. Le tir sans recours à un observateur correspond, lui, beaucoup plus à la notion d'interdiction. Trois types de missions sont possibles dans ce cas : le tir sur coordonnées, où le joueur note secrètement l'emplacement de l'hex. visé et le nombre de tours que durera l'attaque ; le tir de contrebatterie, qui permet d'attaquer les unités d'artillerie adverses ; enfin, le tir dirigé contre les unités de commandement détectées (optiquement ou par le biais des points de guerre électronique) qui ont émis un ordre durant le tour considéré. L'éventail de munitions est très varié, allant du HE de base aux munitions classiques améliorées en passant par les MLRS ; le nombre d'hexagones touchés, ainsi que le *pattern* de la surface traitée varient en fonction du type d'armement utilisé. Selon l'époque du scénario, les projectiles exploseront lors de l'impact au sol, ou avant de toucher le sol grâce à des fusées de proximité. Les appuis aériens sont très efficaces... quand ils se manifestent. Leur entrée en jeu est, en effet, subordonnée à un jet de dé — encore un bon compromis avec les échelons supérieurs : l'affrontement joué sur la carte n'est qu'un élément d'un conflit plus important. Toujours considérés en *Command Control*, les aéronefs disposent d'un bon nombre de moyens d'attaque : canons, bombes, conteneurs de sous-munitions, missiles antichar. Ils doivent également faire face à de nombreux moyens antiaériens, y compris les aéronefs adverses. Pour s'amuser, on peut décider de les empêcher d'approcher lorsque des missions d'artillerie sont en cours. Il n'est, en effet, jamais bon de marauder en hélicoptère sur la trajectoire de l'artillerie... Vous trouverez dans les règles bien d'autres cerises à poser sur le gâteau, en particulier en matière d'aménagement du terrain.

Les scénarios sont très nombreux, on l'a vu et, en règle générale, bien conçus. En outre, une part non négligeable d'entre eux met en jeu des unités françaises, même si elles n'apparaissent pas toujours sous leur meilleur jour (unités vichystes). A l'époque contemporaine, comment résister à l'appel du désert des scénarios tchadiens et irakiens, même si, dans le dernier cas, le potentiel de certains de nos véhicules est à revoir (potentiel de mouvement trop important pour les VAB, insuffisant pour les AMX-10RC).

Si la série *First Battle* ne représente certainement pas la perfection, elle s'en approche cependant à mes yeux. Voilà un système simple et pratique, facile à jouer, à apprendre et à enseigner qui permettra à ceux qui ne peuvent matériellement plus jouer à *ASL* dans de bonnes conditions de passer de très agréables moments. C'est également un très bon outil d'apprentissage pour ceux qui aborderaient le wargame ou qui voudraient s'initier au jeu tactique moderne. De ce point de vue, il peut même constituer un tremplin convenable vers *ASL*.

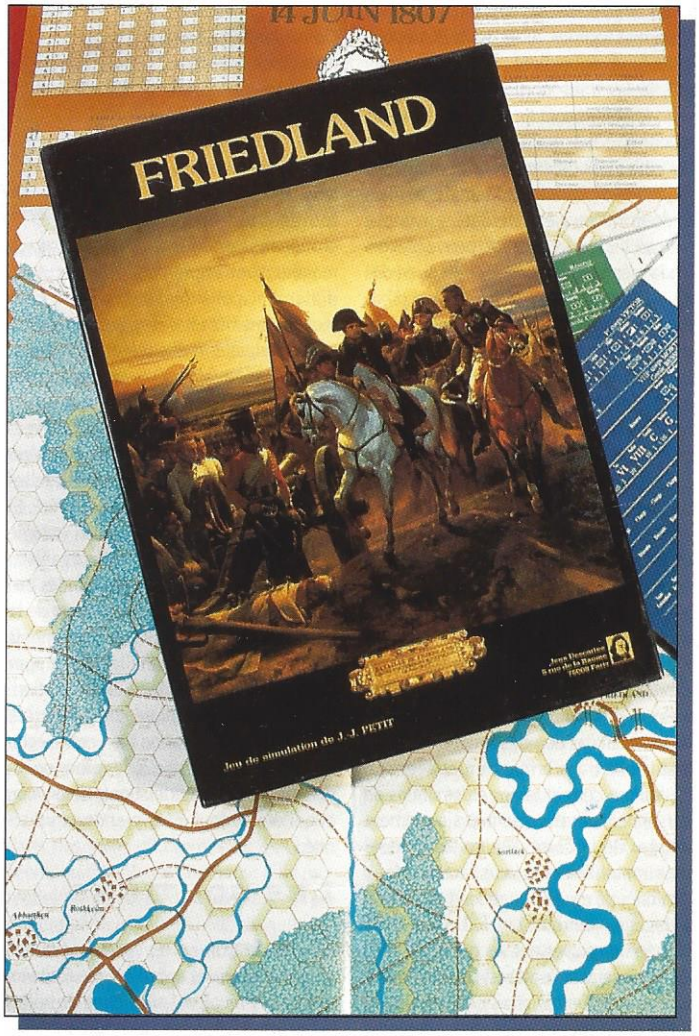
Je sais que certains « grognards » me traiteront de déserteur et déclareront que je régresse vers la sous-simulation en prônant un système aux règles aussi simples. Certes, ce jeu est, par certains côtés, approximatif. Mais il est équilibré et rend bien compte des relations entre l'« *homme du rang* », son chef sur la carte et les échelons supérieurs. Et je préfère jouer une bonne partie fondée sur un système que je maîtrise sans difficulté, face à un adversaire qui sera, de ce point de vue, au même niveau que moi, plutôt que d'avoir à me battre contre un classeur de règles. En outre, rien ne m'empêche de détailler tel ou tel point de règle lorsque l'envie m'en prend : cela reste bien plus abordable que de tâcher de simplifier *ASL*. ■

Claude Esmein

FRIEDLAND, JUIN 1807

ANALYSE ET CONSEILS DE JEU

LE 14 JUIN 1807, À FRIEDLAND, L'EMPEREUR NAPOLÉON IER REMPORTE SUR SON ADVERSAIRE RUSSE, LE GÉNÉRAL BENNIGSEN, UNE VICTOIRE TANT DÉCISIVE QU'INDISCUTABLE. LA TERRIBLE BOUCHERIE D'EYLAU QUI, QUATRE MOIS PLUS TÔT, N'AVAIT EU POUR CONSÉQUENCES QU'UN *STATU QUO* STRATÉGIQUE ET 16 000 MORTS DANS CHAQUE CAMP, EST AINSI EFFACÉE.



L'« après Friedland » sera plus brillant : la Russie, par les accords de Tilsitt, bascule dans l'alliance française jusqu'aux jours sombres de 1812 ; l'Empire français, dont tous les adversaires directs sont à terre, atteint désormais son apogée. Il ne reste que l'Angleterre mais, sans l'alliance russe, elle ne peut rien contre Napoléon.

L'Europe, en 1807, est maintenant française des Pyrénées au Niémen. L'empereur Napoléon et le tsar Alexandre sont réconciliés.

Toutefois, malgré son importance capitale, la bataille de Friedland est destinée à rester dans l'ombre de bien d'autres, pourtant moins glorieuses. Aucun grand peintre ne sera inspiré par elle, alors qu'Eylau, toujours elle, fut immortalisée par le pinceau d'un Antoine Gros ou d'un Siméon Fort. Par bonheur, deux auteurs nous l'ont ressuscitée. Yves Amiot, tout d'abord, dans un récit intitulé *La victoire* (éditions José Corti, 1980) et Jean-Jacques Petit, bien connu des wargameurs pour son jeu de simulation *Friedland* (Jeux Descartes).

L'HISTOIRE DISSÉQUÉE

La plupart des « notes historiques » qui courent sur les premières pages des livrets de règles de nos jeux favoris laissent le wargameur historien sur sa faim. En effet, elles sont souvent écrites dans un style rappelant les manuels d'histoire d'avant 1914 (cf. le chef d'œuvre du genre, *1870* de J.-P. Défieux édité par Jeux Descartes). Au mieux, elles nous proposent un soporifique étalage de détails destiné à prouver la « bonne documentation » de l'auteur, au lieu d'aspirer à nous faire prendre du recul par rapport à la compréhension des événements.

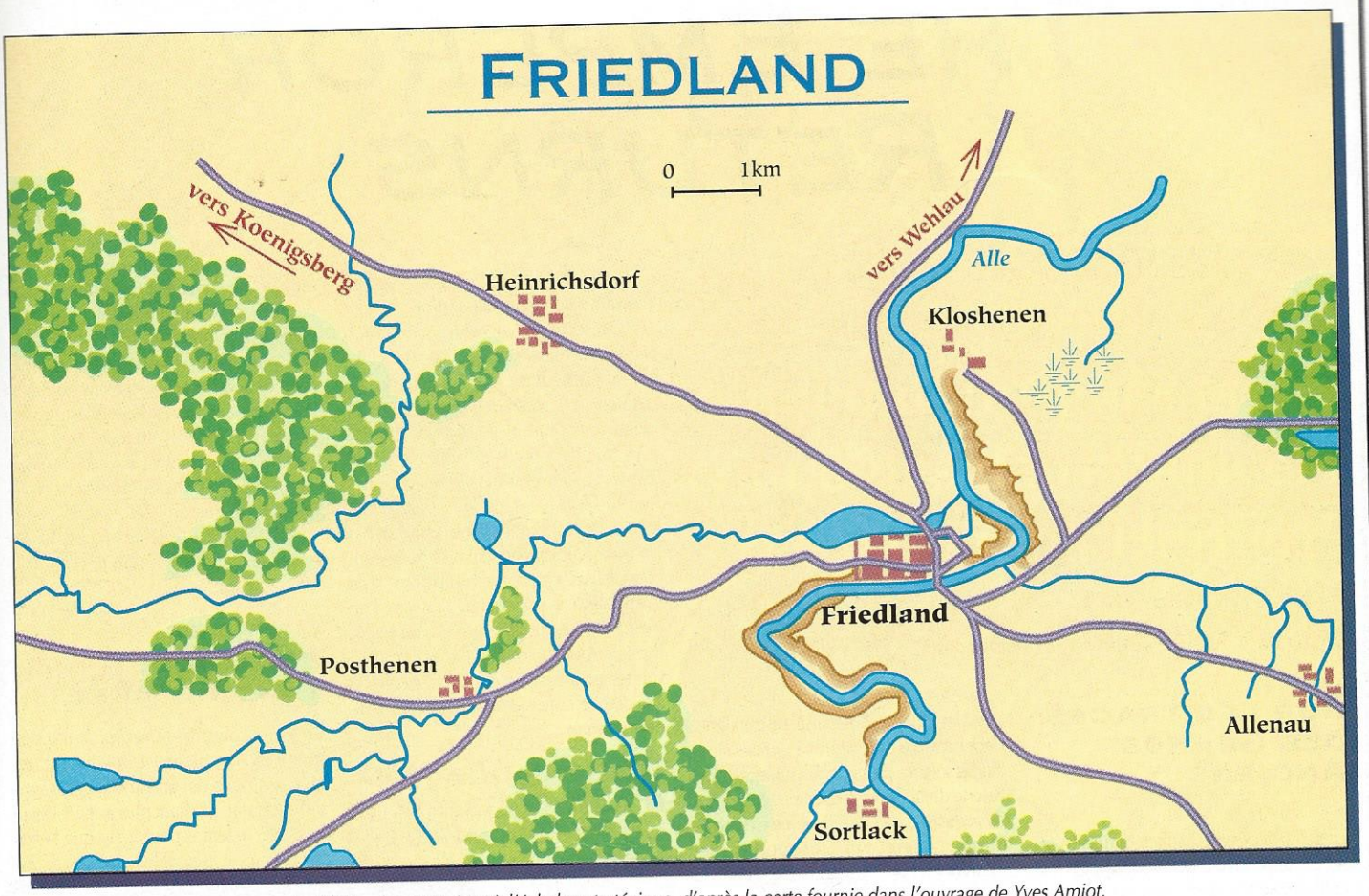
L'ouvrage d'Yves Amiot, lui, appartient à une autre espèce. Historien à l'occasion, il a su trouver une formule particulièrement percutante pour nous relater les événements du printemps 1807. En premier lieu, il pratique la dissection de l'histoire en étudiant, tour à tour et avec précision, la situation politique, les hommes en présence, les moyens humains et matériels dont ils disposent, la situation stratégique de départ et, enfin, les différentes phases de la campagne ainsi que les évolutions tactiques de la bataille elle-même. Mais, ce qui est tout aussi important, il n'ennuie pas un instant son lecteur. Par exemple, il n'est jamais question de la couleur distinctive des parements des uniformes du XXXIXe régiment d'infanterie de ligne ; Yves Amiot n'est visiblement pas un « figuriniste »...

En revanche, son ouvrage répond parfaitement aux questions du wargameur historien (sous-espèce de la famille des wargameurs non soumise, au cours du jeu, aux pulsions de son instinct de violence refoulé). Il nous permet de saisir les choix stratégiques et tactiques des généraux et, en 126 pages et quelques cartes, les enchaînements de la campagne nous apparaissent alors dans toute leur logique. Peut-on d'ailleurs parler de choix et d'enchaînements à propos de Bennigsen qui, tout au long du mois de juin 1807, ne fera que ce que Napoléon attend de lui, c'est-à-dire pas grand chose.

DE GUTTSTADT À FRIEDLAND

La campagne sera très brève ; elle commence le 5 juin pour se terminer le 14. Napoléon, bien avant les premiers engagements, sait, avec précision, comment il va piéger Bennigsen. Il a choisi de pratiquer un mouvement d'enveloppement avec son aile gauche pour le couper de sa source d'approvisionnement de Kœnigsberg, le forcer à la bataille et le détruire. Pour faciliter sa tâche, l'Empereur présente un appât à l'armée russe. Il place le corps de Ney en avant de ses lignes, à droite de son dispositif, à Guttstadt. Bennigsen ne résistera pas à l'envie de l'assaillir avec toutes ses forces. Dès lors, le sort de la campagne en est jeté. Ney, en se repliant méthodiquement et lentement, immobilise les troupes russes et laisse le temps à l'Empereur de concentrer son armée et d'engager un mouvement de débordement (quarante-huit heures lui sont nécessaires). Bennigsen, incapable de détruire le corps de Ney et voyant la menace d'encerclement peser sur lui, ne peut que se replier. Il se réfugie d'abord à Heilsberg où les charges intempestives de Murat pour l'en déloger compromettent, un instant, le déroulement des opérations. Lorsque Napoléon reprend les choses en main, c'est une course de vitesse qui s'engage, avec Kœnigsberg pour objectif. Pour l'atteindre, Bennigsen doit obligatoirement traverser l'Alle qui l'en sépare.

Pour l'en empêcher, Napoléon place, à chaque point de passage, un corps en avant-garde. Ainsi, lorsque les Russes s'engagent sur les ponts de Friedland, c'est Lannes, avec ses troupes, qui sait les retenir suffisamment longtemps pour qu'à nouveau l'Empereur concentre son armée. Le maréchal Lannes livre ainsi la



Le théâtre des opérations à l'échelon stratégique, d'après la carte fournie dans l'ouvrage de Yves Amiot.

première bataille de Friedland, une bataille défensive de 3 heures du matin à 13 heures, le 14 juin. En bloquant la route de Kœnigsberg à Heinrichdorf, il va permettre à Napoléon d'engager, vers 16 heures, une seconde bataille, offensive celle-là, durant laquelle Bennigsen combattra dans la pire des situations : adossé à une rivière, l'Alle.

Difficile d'être moins subtil que Bennigsen

Le jeu de simulation de Jean-Jacques Petit ne concerne que cette deuxième bataille. La simplicité des règles (cinq pages), le choix judicieux de l'échelle (1 hexagone = 300 mètres, 1 pion = 1 division) et la qualité du graphisme de la carte ainsi que des aides de jeu (un support par joueur) en font un wargame extrêmement plaisant.

Plaisant certes, mais également complet :
— règles de commandement ;
— formations tactiques (normale, carré, déroute, charges de cavalerie) ;
— règles de démoralisation ;
— rôle des réserves.

La durée relativement courte de la partie (environ 3 heures) permet, du fait également de la clarté des conditions de victoire, d'envisager des rencontres « aller-retour » pour départager les wargameurs, qui comme on le sait, avouent rarement leur défaite (« *j'ai perdu mais j'ai quand même fait mieux que Bennigsen* », etc.). Seule ombre au tableau : les marqueurs destinés à indiquer les effectifs des unités (encombrants, peu maniables car empilés avec les pions d'unités). Les aides de jeu sur lesquelles figurent les listes d'unités de chaque joueur auraient pu utilement être complétées par des tableaux d'effectifs où les joueurs auraient noté les pertes, au fur et à mesure de la bataille, sans encombrer la carte. Bref, muni du livre d'Amiot et du jeu de Petit, reste à simuler Friedland. Là, une évidence s'impose : difficile d'être moins subtil que Bennigsen (d'où, à nouveau, l'intérêt des rencontre aller-retour). En effet, celui-ci, le 14 juin 1807, n'a quasiment rien fait tant qu'il n'avait que les 10 000 hommes de Lannes en face de lui et s'est engagé imprudemment alors que l'arrivée de la Grande Armée rendait sa situation intenable... Le malheureux wargameur qui aura le douloureux honneur de commander les forces russes peut tout de même envisager les choses d'une façon plus constructive. S'il est de mentalité frileuse, il peut tenter « l'évasion » : attaquer avec toutes ses réserves sur Posthenen pour permettre le repli de l'aile droite de Gortschakov sur Friedland, puis, repli général de l'autre côté de l'Alle.

S'il est de caractère agressif, il peut croire au scénario de la percée sur Kœnigsberg : attaquer avec l'aile droite accompagnée de la réserve (la Garde) sur Heinrichsdorf pendant que l'aile gauche contient tant bien que mal le gros de l'armée française. La percée réussie, fuir sur la route de Kœnigsberg. Seule garantie, quelle que soit l'option retenue, il y aura de la casse dans l'armée russe.

Pour l'heureux joueur tenant le rôle de Napoléon, tout est beaucoup plus simple (bien qu'il soit difficile d'être plus malin que ne l'a été l'Empereur lui-même) : prendre Friedland le plus rapidement possible pour empêcher le repli des Russes de l'autre côté de l'Alle. La meilleure solution étant celle qui fut choisie le 14 juin 1807 : attaquer avec l'aile droite de Ney (VIe corps) et l'appuyer au bon moment par l'intervention du premier corps de Victor, tout en maintenant, à gauche, une pression suffisante sur les troupes russes pour les retenir le dos tourné au voisinage dangereux de l'Alle.

Faut-il avoir trente-huit ans pour guerroyer à Friedland ?

Yves Amiot fait remarquer, et il s'agit de l'une des nombreuses et croustillantes anecdotes qui pimentent son ouvrage, que Napoléon a trente-huit ans en 1807 ainsi que la majeure partie de son état-major : Soult, Ney et Lannes (trente-huit ans), Mortier, Latour-Maubourg, Nansouty (trente-neuf ans), Oudinot (quarante ans) et Davoust (trente-sept ans). Cette moyenne d'âge, extrêmement basse pour des généraux à l'époque, possède un gros avantage : ces derniers sont de la même génération que leurs soldats. La compréhension est totale, la vivacité de l'armée française en est la conséquence. La victoire de Friedland est celle des hommes qui ont eu vingt ans en 1789. Des hommes neufs, extrêmement unis dans leurs actions et leurs réactions aux épreuves de la guerre. ■

Frédéric Bey

Jean-Jacques Petit place, en première position de sa bibliographie, l'ouvrage d'Yves Amiot, preuve qu'il a de bonnes lectures.

Le jeu de Jean-Jacques Petit se trouve dans toutes les boutiques Jeux Descartes.

L'ouvrage d'Yves Amiot est disponible auprès des éditions José Corti, 11, rue de Médicis 75006 Paris.

THE EMPEROR RETURNS

TIRANT PARTI D'UN SYSTÈME SIMPLE ET FLUIDE, LES JEUX CONÇUS PAR KEVIN ZUCKER FORMENT LA MEILLEURE SÉRIE DE JEUX DE CAMPAGNES NAPOLÉONIENNES ACTUELLEMENT DISPONIBLE. *THE EMPEROR RETURNS (TER)*, PUBLIÉ PAR LA TRÈS EN VOGUE MAISON CLASH OF ARMS GAMES, MARCHE SUR LES TRACES D'UN DES JEUX LES PLUS POPULAIRES EN FRANCE IL Y A DIX ANS DE CELA ET MÉRITE UN REGARD PLUS ATTENTIF.

SUR LES TRACES DES GRANDS ANCIENS

La série de Kevin Zucker remporte un succès appréciable et ses jeux portent la griffe d'éditeurs variés. Avalon Hill publie *Struggle of Nations*, Victory Games s'est fait l'éditeur de *1809* tandis que Clash of Arms réédite *The Emperor Returns*, sorti en 1986. Le même éditeur nous promet la campagne de 1807, comprenant les batailles de Friedland et d'Eylau : de la neige en perspective !

Il est intéressant de voir le chemin parcouru depuis le classique *Les quatre dernières batailles de Napoléon*, couvrant la campagne de Belgique et qui a fait les délices de nombreux wargameurs ; traduit en français, muni de somptueuses cartes cartonnées (un luxe à présent trop souvent oublié), sans trop de complexité, très riche pour les joueurs français de la fin des années 70 au début des années 80, ce jeu a établi un standard de qualité durable.

L'échelle n'est évidemment pas la même : *LQDBDN* s'intéressait principalement aux trois engagements de la campagne de Belgique (Ligny, Quatre-Bras et Waterloo), permettant de les jouer séparément ou en séquence (sans garantie aucune que votre Waterloo ressemblera à l'authentique), tandis que *TER* couvre l'ensemble de la campagne, un tour équivalent à un jour. Le terrain s'entend aussi de toute évidence selon une échelle toute autre : *LQDBDN* représentait une zone couverte par quelques hexagones de *TER*. Les unités sont aussi quelque peu différentes, puisque *LQDBDN* déployait régiments et brigades, alors que *TER* se contente de divisions d'infanterie (ou de brigades alliées) et de corps de cavalerie. Cependant, c'est encore là que les similitudes sont les plus grandes puisque la cavalerie de la Garde Impériale, par exemple, consiste, dans les deux jeux, en deux pions : « Lefebvre-Desnoettes » et « Guyot ».

LA MUTATION DES SYSTÈMES

En revanche, les systèmes de règles ont subi une révolution totale. Ce n'est pas tant la vision des créateurs qui s'est sophistiquée que la compréhension historique des campagnes et des batailles qui a évolué. Les première et seconde générations de jeux traduisaient une compréhension des engagements en tant que rapports de forces numériques. La légende entourant la création de la Table de Résultat de Combat originelle (Avalon Hill dans les années soixante ?) prétend qu'elle a été établie en dix minutes sur un coin de bureau ; l'hypothèse de base étant qu'il faut une supériorité de trois contre un pour espérer l'emporter lors de l'attaque.

LQDBDN adhère à ce principe et, en dépit de la présence de règles de commandement, l'issue des combats dépend du rapport entre les effectifs engagés. La logistique y joue un certain rôle, mais qui est néanmoins limité ; il n'existe donc aucune opportunité pour que ce fou de Ney compromette encore une fois le sort de la France, ou que d'Erlon impose à son corps d'armée des ronds dans l'eau inutiles et épuisants.

Bref, *LQDBDN* trahit encore une fois ces défauts typiques des jeux de première génération : soustrayant le joueur au brouillard, à la proximité humiliante, à l'inertie et aux méprises de la guerre, il n'offre qu'un lointain rapport avec ce que serait une vraie simulation.

TER présente, en revanche, une vision plus pertinente des facteurs qui, dans l'esprit du créateur du jeu, faisaient ou défaisaient le succès des campagnes. Le joueur manipule des forces puissantes mais fragiles dans leurs approvisionnements. Les longs trajets et les marches forcées les usent. Une fois livrés à eux-mêmes, les subordonnés ne reçoivent pas les ordres, les méprisent, ou ne les appliquent pas. Qui plus est, et comme si ce qui précède ne suffisait pas, l'ennemi s'en mêle ! On ne sait pas où il est, ou plutôt il est partout ; on ne sait pas si l'on perd son temps à écraser son avant-garde ou à laisser se concentrer la majeure partie de ses forces...

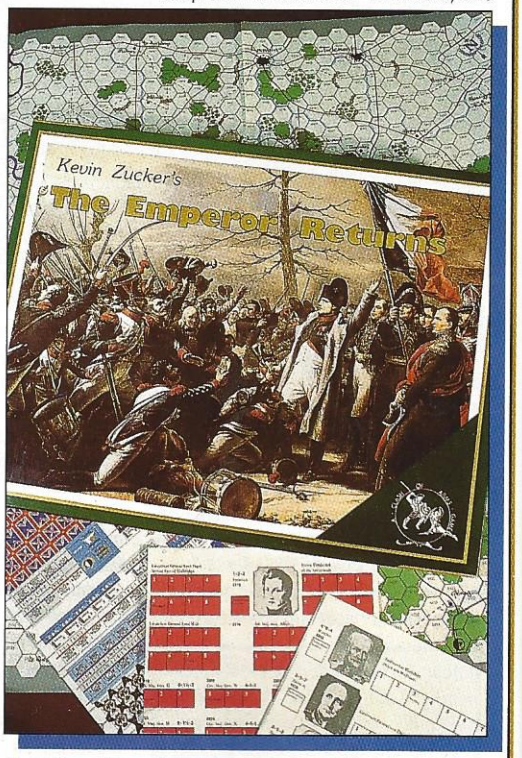
UNE SIMULATION D'AVANT-GARDE... QUI PEUT MIEUX FAIRE

Tout cela, et plus encore, est bien rendu dans *TER*. Les batailles s'exécutent dans la plus grande simplicité et se révèlent convenablement meurtrières ; le choix est laissé aux joueurs de déclencher une bataille rangée ou de s'éclipser après un rapide engagement — à condition que la supériorité ennemie en cavalerie ne transforme pas votre retraite en déroute. Je ne m'attarderai pas sur les détails du système : les lecteurs peuvent se référer à *1792*, le jeu publié en encart dans Casus Belli numéro 66.

Mais ce système est tellement sain qu'on pourrait le parfaire encore. En relisant récemment des récits des Cent-Jours, j'ai été une fois de plus frappé par la somme de malentendus, d'erreurs de commandement, de méprises et d'insanités qui ont marqué cette campagne. *TER* simule déjà l'inertie des commandants par l'échec des jets d'initiative, leur interdisant de se déplacer. Il manque un pas de plus, une table où l'échec d'un tel jet (ou sa trop éclatante réussite) peut mener à une action non ordonnée, un assaut audacieux, un mouvement non prévu : en bref, une désobéissance non plus seulement passive, mais également voulue. Nous aurons là une introduction aux angoisses du haut commandement de l'époque : Ney va-t-il engager correctement les Anglais ? Grouchy va-t-il empêcher les Prussiens de rejoindre Wellington ? Tel général va-t-il, contrairement aux ordres reçus, lancer toutes ses troupes sur une position trop forte pour lui ?

UN FORT BEAU JEU, TOUT DE MÊME

Cela mis à part, *The Emperor Returns* est une franche réussite. Evidemment, les joueurs trouveront que le Français gagne difficilement, d'autant plus que le joueur coalisé a le temps pour lui et que le statu quo lui est favorable. L'initiative, une fois de plus, revient à l'Empereur. Mais n'est-ce pas là que la simulation s'honore de *pertinence* ? Combinez cela à un système de jeu qui donne ses lettres de noblesse au hobby et ne boudez pas votre plaisir : *The Emperor Returns* est un wargame à ne pas manquer. ■



HERVÉ HATT

DUNE®

Un jeu d'intrigues et de conquêtes dans l'univers créé par Frank Herbert

Partez à la conquête de la mystérieuse Epice

CANNES
CÔTE D'AZUR
FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX
AS D'OR 1993

© 1992 AVALON HILL. Version française éditée sous licence de The Avalon Hill game Company par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 - Tél : (16.1) 46.48.48.20

AVALON HILL GAMES OF STRATEGY

DESCARTES EDITEUR

Je désire recevoir le jeu de simulation DUNE au prix de 320 F. franco de port.
Ci-joint mon règlement de 320 F. (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15
NOM..... PRENOM.....
ADRESSE .....
.....

ALEXANDRE ADLER, JOURNALISTE ET « SOVIÉTOLOGUE »

ALEXANDRE ADLER EST PROFESSEUR D'HISTOIRE RUSSE À L'UNIVERSITÉ DE PARIS VIII, ET ANCIEN AUDITEUR DE L'INSTITUT DES HAUTES ETUDES DE DÉFENSE NATIONALE ; IL LUI ARRIVE MÊME DE DONNER DES CONFÉRENCES À L'ECOLE SUPÉRIEURE DE GUERRE. MAIS IL EST SURTOUT CONNU COMME SOVIÉTOLOGUE, ET EX-MEMBRE ÉMINENT DE LA RÉDACTION DU QUOTIDIEN *LIBÉRATION*. IL EST AUJOURD'HUI RÉDACTEUR EN CHEF DE L'HEBDOMADAIRE *COURRIER INTERNATIONAL*. OR, IL APPARAÎT AUSSI QU'IL PRATIQUE LES WARGAMES...

Casus Belli : Quels wargames pratiquez-vous en particulier ?

Alexandre Adler : Napoléoniens, 2e guerre mondiale, 3e guerre mondiale. J'ajouterais à votre présentation que j'ai également enseigné à l'E.N.A., où je me suis servi de deux jeux de la série des *Fleets* pour illustrer mes cours sur les problèmes stratégiques : *2nd et 7th Fleet*.

● **C.B. :** Pouvez-vous citer quelques titres de wargames auxquels vous jouez ?

A.A. : Je pratique beaucoup la série *Europa*, mais « par petits morceaux », de même d'ailleurs que *Campaign for North Africa*, ainsi que de vieux jeux de l'éditeur américain Avalon Hill, que je combine souvent entre eux ; et puis des wargames napoléoniens, comme *Wellington's Victory*, ou *War & Peace*. Jamais de simulations sur la guerre de Sécession. Quelques jeux navals aussi, mais je trouve que ces derniers ne sont vraiment intéressants que lorsqu'ils sont combinés à des jeux terrestres, comme c'est le cas pour *Gulf Strike* et *Aegean Strike*, de chez Victory Games ; j'aime en effet simuler un système complet : les opérations combinées en quelque sorte. C'est sans doute ce qui m'intéresse le plus.

● **C.B. :** Avec qui jouez-vous ?

A.A. : Je joue beaucoup en solitaire, mais aussi avec quelques amis professeurs ou journalistes, mais j'ai tout de même du mal à trouver des partenaires français. Je joue plus souvent avec des amis américains de passage à Paris.

● **C.B. :** En avez-vous parlé autour de vous dans les différentes rédactions que vous avez fréquentées ?

A.A. : Non, jamais, c'est un vice caché, et je ne fais pas de prosélytisme.

● **C.B. :** Vous ne jouez jamais aux jeux tactiques ?

A.A. : Non, je ne les aime pas. Je n'aime que les simulations aux échelons stratégique et « grand stratégique », comme disent les Anglo-saxons.

● **C.B. :** Pourquoi ?

A.A. : Parce qu'ils sont les seuls à représenter un niveau de la guerre qui est en interaction directe et permanente avec la politique, comme avec la diplomatie. Et puis, je m'intéresse beaucoup aux contraintes militaires qu'ils simulent : logistique, combinaison des éléments terrestres, aériens et navals, etc.

● **C.B. :** Il y a donc un lien évident avec vos activités professionnelles. Pouvez-vous expliquer à nos lecteurs en quoi, selon vous, les wargames sont utiles à quelqu'un qui étudie l'Histoire et l'actualité internationale ?

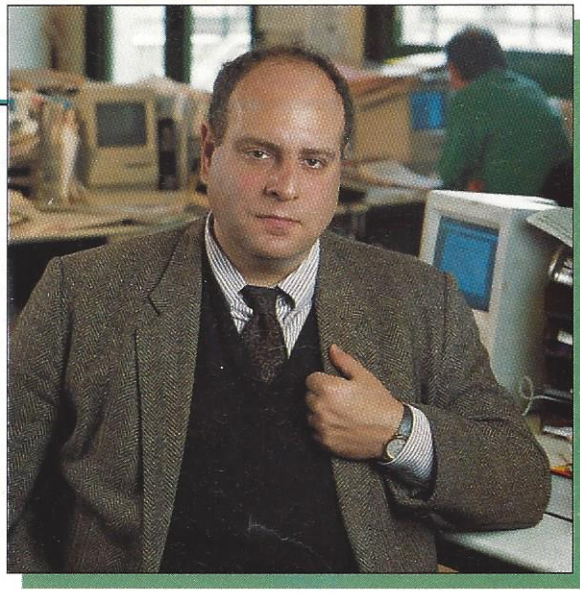
A.A. : À mon avis, ce sont les scénarios qui sont importants. On peut les construire entièrement dans sa tête et abstraitement, mais on peut aussi les matérialiser grâce aux simulations et, à partir de là, on comprend beaucoup mieux, on visualise les problèmes qui se posent.

Cela dit, qu'est-ce qui est surtout intéressant dans les jeux de stratégie ? Il y a, bien sûr, leur aspect purement ludique, le plaisir de sublimer le jeu enfantin. Mais, sur un plan cette fois plus intellectuel, ce qui est passionnant, c'est la possibilité de se poser la question que l'Histoire positiviste considère comme nulle et non avenue : « que ce serait-il passé si... ? ». Car, personnellement, je crois qu'on ne peut écrire l'Histoire qu'au futur antérieur. C'est le philosophe Michel Serres qui a, le premier, dans un article déjà ancien, parfaitement montré les paradoxes de l'Histoire. Celle-ci est un peu comme un jeu d'échecs, en ce sens qu'elle évolue de situations de surdétermination, comme le dernier coup d'une partie d'échecs, où on peut déjà prévoir qui va gagner, en situations d'indétermination totale où la situation moyenne est une situation de détermination relative ; c'est-à-dire, pour énoncer les choses de façon plus triviale, que c'est du 50-50 à bien des moments, et qu'il y en a d'autres où l'on est à 80-20. Par exemple, je pense que la bataille de Waterloo aurait pu être gagnée par Napoléon, mais que cela n'aurait pas véritablement changé le cours des choses car, après, il y aurait eu deux, trois ou quatre autres batailles avec l'arrivée des Autrichiens et d'autres coalisés, et la France, attaquée sur trois ou quatre côtés, aurait fini par capituler. On a là l'exemple même d'une situation qui ne peut plus être renversée. En revanche, la bataille d'Austerlitz a vraiment changé le cours de l'Histoire, car une défaite française y aurait précipité la chute de l'Empire, tandis que la victoire a permis une expansion sans précédent de l'entreprise impériale napoléonienne. C'est un exemple tout à fait typique d'une situation où on est face à une surdétermination/indétermination.

Pour les passionnés de l'Histoire, simuler certains des grands moments de celle-ci est tout à fait important, surtout quand les jeux sont assez complexes et qu'on peut les combiner entre eux. On peut ainsi imaginer ce qu'aurait été une Allemagne de 1939 attaquée sur deux fronts, par la France et l'Union soviétique, situation que l'on peut rejouer avec les wargames de la série *Europa*, et qui est tout à fait intéressante... On peut aussi rejouer des batailles bien particulières en faisant varier la composition des forces et il y a des jeux qui s'y prêtent parfaitement. Les résultats obtenus sont alors très amusants. *Empires in Arms*, ou plutôt *War and Peace*, permettent d'imaginer des combinaisons différentes, par exemple le retour à une alliance franco-autrichienne face à l'Angleterre, la Prusse et la Russie. Ces combinaisons donnent lieu à une infinité de parties, qui ne sont pas de simples combinatoires, mais qui sont aussi des éléments de réflexion : par exemple, l'entreprise impériale, qui, sur le plan du résultat net, a été une catastrophe sans précédent pour la France, aurait-elle pu être modifiée ? Si on combine un jeu naval, un jeu terrestre et un jeu économique et si on imagine ce qu'aurait pu donner une France qui aurait diminué le rôle de son armée de terre et accru celui de sa marine, on accède là encore à des résultats extrêmement amusants.

Donc, sans vouloir donner un caractère exclusivement intellectuel à ce qui reste un divertissement, il est vrai que le type de raisonnement à l'œuvre dans les grands jeux stratégiques peut être celui du décideur, mais aussi celui de l'historien, lequel regarde où s'infléchit définitivement une politique, et tout cela sous une forme distrayante. Je pense que cela aiguise la réflexion et, en particulier, conduit certainement — et c'est pour cela que je pense que les jeux ont un caractère démocra-

« MAIS, SUR UN PLAN CETTE FOIS PLUS INTELLECTUEL, CE QUI EST PASSIONNANT, C'EST LA POSSIBILITÉ DE SE POSER LA QUESTION QUE L'HISTOIRE POSITIVISTE CONSIDÈRE COMME NULLE ET NON AVENUE : « QUE CE SERAIT-IL PASSÉ SI... ?. » »



Alexandre Adler, directeur de la rédaction de Courrier International.

> « *La guerre est une chose trop sérieuse pour être laissée aux militaires.* »
>
> **Georges Clémenceau**

tique — à ne pas mystifier la décision, à ne pas croire que les grands décideurs ou les grands capitaines étaient dotés d'une compétence quasi-surhumaine, et que les actes qu'ils accomplissaient étaient au-delà de tout jugement humain. Les wargames et, *a fortiori*, les jeux politiques tels que *Kremlin*, sont une façon de faire descendre les dieux sur terre, puisqu'on s'y retrouve dans des formes simplifiées du système dans lequel nous vivons, et qu'on est amené à prendre des décisions qui affectent la totalité de ce système. On comprend donc, en réduction, la véritable nature de la décision politique. Je ne dis pas que cela signifie que tout un chacun peut exécuter une mission politique, être un « général en chambre », mais il y a quelque chose de sain dans cette démystification. De même me suis-je toujours insurgé contre l'expression « café du commerce », car le « café du commerce » dans lequel on discute de stratégie mondiale, c'est effectivement un grand moment de la IIIe République, celui où les gens commencent à s'intéresser à la politique étrangère, et disent leur mot. Or, l'expression péjorative de « café du commerce », c'est ce que le philosophe Alain aurait appelé une expression typique des gens importants qui, souvent, prennent des décisions avec un niveau d'information qui n'est pas énorme, mais qui s'efforcent de faire croire qu'il s'agit là d'une science absolument incompréhensible et d'une complexité telle qu'elle défie toute initiation. Evidemment, mettre en circulation des jeux de guerre, c'est, d'une certaine manière, simplifier et rendre accessible la compréhension de la décision stratégique, ce qui ne plaît pas à ceux qui ont le pouvoir, car cela prouve que le pouvoir est quelque chose de très relatif !

> « Il s'agit déjà de bien comprendre la guerre pour mieux l'exorciser. »

● **C.B.** : L'existence du jeu de guerre serait donc bonne, en tant que telle — et démocratique — simplement parce qu'elle diffuserait largement le savoir stratégique ?

A.A. : Oui, tout à fait. Alors, bien entendu, l'accusation lancée contre les jeux de guerre, c'est qu'ils banaliseraient cette dernière et entretiendraient l'agressivité. Or, tout le monde admet aujourd'hui que les enfants qui jouent avec des revolvers ne sont pas de futurs braqueurs de banques, ou que les soi-disant peuples pacifistes voient se produire en leur sein des explosions d'agressivité. Tout le monde éprouve de l'agressivité, et le fait de l'exprimer à travers un système formalisé de règles constitue une meilleure garantie contre les systèmes qui font marcher les gens au pas que ne le serait une attitude hypocrite et religieuse vis-à-vis d'un phénomène guerrier qui nous environne de toutes parts. Il s'agit déjà de bien comprendre la guerre pour mieux l'exorciser.

● **C.B.** : Mais alors, pourquoi ces jeux ont-ils si peu de succès ? Et plus particulièrement auprès de ces élites culturelles dont on serait en droit d'attendre qu'elles s'intéressent à l'Histoire, à la stratégie, et aux processus de prise de décisions ?

A.A. : Tout d'abord, les wargames ne sont pas des jeux « narcissisants » comme les jeux de rôle, puisque le joueur n'y est pas dans la peau d'un personnage de théâtre. Ce sont des jeux qui s'apparentent au jeu d'échecs et, par conséquent, qui demandent une certaine concentration intellectuelle, une certaine dose d'efforts et de temps, puisqu'il faut maîtriser le système avant de savoir vraiment y jouer, et que les opérations y sont assez complexes. Par conséquent, les gens à la recherche de la distraction pure sont vite rebutés. Disons que, pour le grand public, la complexité maximale, pour qu'une simulation reste jouable, c'est le jeu *Diplomatie*. Mais, sans parler d'*Europa* ou de *Campaign for North Africa*, qui sont des jeux dépassant le degré de perversion normal, même un wargame « moyen » et parfaitement jouable tel que *Great Patriotic War* exige la maîtrise d'un système et d'une certaine complexité qui, déjà, détournent de lui une partie de la jeunesse ou des gens qui demandent un jeu simple pour meubler une après-midi pluvieuse.

Restent ceux qui aiment les jeux « intellectuels ». Là, c'est, selon moi, un certain aspect bien spécifique de la culture française qui est en cause. À ce niveau de complexité, les gens préfèrent jouer aux échecs, c'est-à-dire à des problèmes purement mathématiques, à une mathématisation, une modélisation et une formalisation maximale de l'affrontement, plutôt qu'à des jeux qui sont des intermédiaires entre la réalité et le modèle.

> « Or, cette recherche de l'érudition est contraire à la culture française, et particulièrement à la culture des jeux, laquelle est chez nous une extension de la culture mathématique, informatique, logique. »

● **C.B.** : Pourquoi cela ?

A.A. : Et bien, je crois que, depuis Descartes, la culture française est une culture essentiellement logicienne, peu fondée sur l'expérience. Or, les wargames sont des jeux empiriques et, en particulier — et c'est pour moi leur principal attrait —, ils sont une sorte d'échecs — où l'on retrouve réflexion, spatialisation, mouvements, pièces de valeurs différentes, etc., toutes choses que l'on apprend à maîtriser aux échecs — complexifiés par l'introduction de l'Histoire ; et même d'une Histoire de plus en plus raffinée, avec des pièces de valeurs très différentes, avec des allusions historiques précises. J'adore ainsi les tableaux d'effectifs d'armées « exotiques » telles que l'armée polonaise ou bulgare de 1939 ; j'essaie parfois même d'en créer pour rendre les choses un peu plus compliquées !

Ce goût de l'érudition historique pure fait aussi partie du plaisir de ces jeux. Dans les wargames publiés depuis une vingtaine d'années, on a ainsi à peu près fait le tour de tous les conflits, de 1750 à nos jours : guerre des Cipayes, du Chaco, etc. ; je ne vois vraiment pas quel est le conflit réel ou imaginaire qui n'ait pas été simulé par un jeu. Or, cette recherche de l'érudition est contraire à la culture française, et particulièrement à la culture des jeux, laquelle est chez nous une extension de la culture mathématique, informatique, logique. À l'inverse, la culture historique érudite a tout d'abord moins bonne presse chez nous, c'est évident — la classe de « C » reste la voie royale — et, deuxièmement, elle est alors très littéraire ; et tout ce qui est à mi-chemin de ces deux « cultures » — la culture littéraire et la culture scientifique — n'est pas très bien accepté.

Je pense que les grands amateurs de jeux stratégiques sont plutôt les amateurs de *Go*, car dans ce dernier jeu, il y a une multiplicité de l'espace qui prépare tout à fait aux jeux de stratégie. On peut, par exemple, dans certains jeux napoléoniens, et quand il y a un très grand nombre de pièces, n'en installer et n'en bouger qu'un tout petit nombre, juste pour l'intérêt d'un mouvement. On n'est pas obligé d'aller jusqu'au bout du scénario ; les règles et les points de victoire sont pour les débutants ! Car, au bout d'un certain temps, ce n'est plus la victoire qu'on cherche, c'est le mouvement, et cette attitude un peu « asiatique » à l'égard du temps n'est pas encore suffisamment assimilée par l'esprit français. Donc, entre le jeu d'échecs et le jeu de rôle, c'est-à-dire entre la « logicisation » totale et la « narcissisation » totale, cette voie moyenne que représente le jeu de guerre n'est pas encore très empruntée. Toutefois, je n'exclus pas qu'avec un intérêt renforcé pour la démystification de la guerre, mais

aussi pour l'Histoire, cela puisse progresser.
Ce qui manque, je suis désolé de le dire, ce sont de bons jeux stratégiques français. Les quelques-uns sur la guerre de 1870, Solférino, etc., parus il y a une quinzaine d'années, ne font pas le poids à côté des jeux américains, même s'ils étaient loin d'être mauvais. En outre, il est probable que, malgré l'anglophilie ambiante, les règles en anglais ne soient pas assez lisibles, ou soient écrites dans un style qui rebute. Il n'y a donc que les vrais *aficionados* — anglophones, qui plus est — qui franchissent le pas.
Personnellement, je pense que mon goût pour les jeux stratégiques vient du fait qu'un de mes cousins américains m'avait offert, pour mes onze ans, un *D-Day* d'Avalon Hill auquel j'ai joué pendant des années. C'est ainsi que j'ai été familiarisé avec le *Kriegspiel*. Peut-être que si je n'avais pas connu cela pendant mon adolescence, je ne m'y serais pas adonné plus tard.

C.B. : Y aurait-il, selon vous, une idéologie « douteuse » dans ces jeux ?

A.A. : Parfois, mais c'est malgré tout assez rare. Je ne vois pas pourquoi, dans la première version d'*Europa* par exemple, le pion d'aviation représentant l'escadrille de Hans Rudel pouvait être immédiatement réutilisé chaque fois qu'il était abattu.
Mais on peut parfaitement jouer cela autrement, à condition de s'intéresser tout simplement au conflit lui-même, et de vouloir le présenter sous une forme qui ne soit pas abstraite mais concrète, comme un système physique exempt de toute idéologie, avec ses vraies contraintes. Gérer un système de guerre avec l'arme aérienne, la logistique, etc., apprend énormément. Ainsi, tous les gens qui professent des idéologies militaristes et « va-t-en-guerre », en jouant beaucoup, touchent alors du doigt l'extrême complexité d'un conflit et l'extrême désarroi du planificateur militaire, qui doit gérer un nombre quasi infini de variables. Par conséquent, les wargames rendent beaucoup plus prégnante la complexité comme la terreur que peut procurer la guerre, même si c'est sous une forme idéalisée qui la rend supportable. Ils le font, en tout cas, beaucoup mieux que de longs discours pacifistes ! Quand, par exemple, on joue la bataille de Trafalgar, et qu'on voit l'hécatombe de bateaux qui peut survenir très rapidement, ou quand on joue les simulations d'une hypothétique troisième guerre mondiale, je ne pense pas qu'on en sorte exalté en faveur d'un tel événement. On est peut-être exalté par la gestion du jeu, mais on se représente très concrètement les horreurs qu'il simule. Il n'y a ainsi aucune simulation de la troisième guerre mondiale qui ne repose pas sur une dramatique attrition des divers camps en présence. On ne peut pas gagner en quatre coups…

« AINSI, TOUS LES GENS QUI PROFESSENT DES IDÉOLOGIES MILITARISTES ET « VA-T-EN-GUERRE », EN JOUANT BEAUCOUP, TOUCHENT ALORS DU DOIGT L'EXTRÊME COMPLEXITÉ D'UN CONFLIT ET L'EXTRÊME DÉSARROI DU PLANIFICATEUR MILITAIRE, QUI DOIT GÉRER UN NOMBRE QUASI INFINI DE VARIABLES. »

« … UNE PROJECTION DE LA CULTURE AMÉRICAINE QUI CONSISTE À DONNER LES INFORMATIONS ET À LES DISCUTER, PUIS À POSER LA QUESTION CENTRALE AUX DÉCIDEURS : « ET SI VOUS FAISIEZ AUTREMENT ? ». »

C.B. : Mais alors, que faire pour essayer de répandre la pratique du wargame chez les professeurs, les officiers, les chercheurs, les chefs d'entreprise, les politiciens, les cadres supérieurs, ou, tout simplement, chez ceux qu'on appelait autrefois les « honnêtes hommes » ? Est-ce sans espoir ? La culture française l'empêchera-t-elle de toutes façons ?

A.A. : Je constate que le wargame ne s'est pas développé dans des sociétés belliqueuses, mais dans une société — la société américaine — où le pouvoir politique est en permanence interpellé par les médias, par le parlement, par tout un chacun, et que, finalement, le principe des commissions d'enquête sénatoriales reste toujours de poser la question suivante au pouvoir exécutif : « vous avez fait ça, d'accord, mais est-ce que vous avez bien fait ? Est-ce que vous n'auriez pas dû procéder autrement ? ». À partir de là, le wargame peut tout à fait entrer dans les mœurs. De même que la CIA a, en son temps, été obligée de publier des évaluations divergentes de la production soviétique, réalisées par une équipe A et une équipe B. C'est donc malgré tout, quels que soient certains aspects un peu déplaisants qui sont incontestablement présents, une projection de la culture américaine qui consiste à donner les informations et à les discuter, puis à poser la question centrale aux décideurs : « Et si vous faisiez autrement ? ». C'est aussi ça le jeu, le plaisir en plus. En revanche, tant qu'en France on fera confiance à une « énarchie », à une bureaucratie de droit divin, peut-être qu'on n'aimera pas le jeu de simulation, justement parce qu'il remet en cause ce droit divin. ■

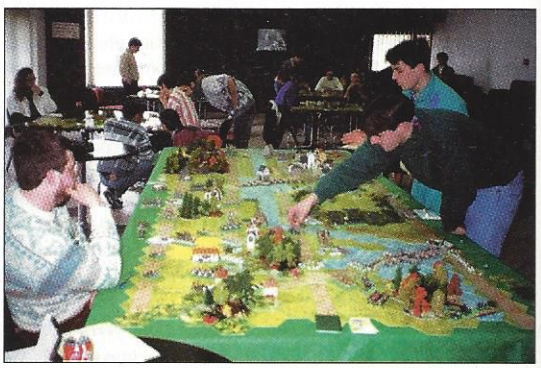
PROPOS RECUEILLIS PAR LAURENT HENNINGER

NOUVEAUTÉS JEUX D'HISTOIRE

HEROÏKA PASSE AU 15 MM

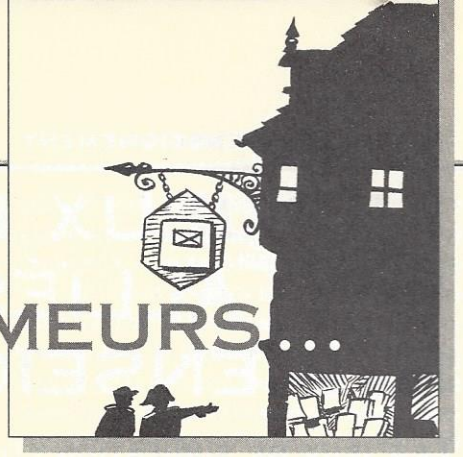
Ceux qui ont suivi la naissance de Heroïka, jeu d'histoire sur l'époque napoléonienne, se souviennent peut-être de nos réserves quant au réalisme des règles, qui tempéraient notre admiration pour le matériel. L'eau a coulé sous les ponts, les superbes (et pratiques) grands hexagones sont toujours là, mais Heroïka a bien changé. Sa maturité, il la doit à un club et à un réseau d'amateurs très actifs, qui ont tous apporté leurs lots de questions et de suggestions, testées plusieurs années jusqu'à être adoptées ou rejetées.
Le Heroïka nouveau se compose à la carte, au goût du joueur. La boite de base est toujours là, avec tout ce qu'il faut pour jouer : hexagones, silhouettes des unités en carton sur socle de bois, accessoires tels que chevaux de frise, etc. Mais si dès le départ vous préférez jouer avec des figurines 15 mm en métal, il est possible de se procurer la boite sans les silhouettes, à un prix inférieur. Une fois les principes de base acquis, le joueur peut ensuite passer aux règles avancées. Celles de la boite n'étaient pas satisfaisantes, et c'est là que vient la nouveauté : les règles avancées « mouture 93 » viennent de paraître, sous forme d'un livret de 45 pages agrémenté de trois scénarios historiques : Austerlitz, Ligny et Waterloo.
Le degré de simulation y fait un bond vers le haut, en un bon compromis entre les jeux d'histoire comme en décrit notre article de la page 48 et le côté pratique et esthétique apporté par les hexagones de carton d'Heroïka.
On retrouve les notions de budget pour acheter les armées, toutes les formations d'infanterie et d'artillerie avec leurs possibilités de manœuvre et de combat, les prisonniers et le moral, les charges, etc. Les nouvelles règles exigeant l'emploi de marqueurs, une planche à photocopier propose des modèles de leurres, indicateurs de victoire d'un corps à corps ou de fuite…
A l'heure où la plupart des règles utilisées en jeu d'histoire sont anglo-saxonnes, Heroïka constitue une sérieuse alternative française. Et si vous avez déjà le jeu, n'oubliez pas qu'il existe un club Heroïka, à la fois national (par son fichier de six cents joueurs) et local, puisque basé au Touquet (tous les samedis, place Quintovic) ; pour plus de détail : Club Heroïka, BP 21, 62155 Merlimont.

DIDIER GUISERIX



Dans le cadre clair du club du Touquet, les tables de Heroïka « napoléonien » voisinent avec les tables où l'on teste la prochaine extension en développement : Heroïka antique-médiéval.

PETIT GUIDE « TOURISTIQUE » À L'USAGE DES WARGAMEURS...



PEUT-ÊTRE EST-CE DANS CES PAGES QUE VOUS DÉCOUVREZ LES WARGAMES POUR LA PREMIÈRE FOIS ET, DÉJÀ, VOUS VOUS SENTEZ UNE ENVIE IRRÉSISTIBLE DE VOUS LANCER DANS CE HOBBY ? SEULEMENT VOILÀ... COMMENT FAIRE ? PAR OÙ COMMENCER ? OÙ DÉNICHER CES JEUX ÉTRANGES ? VOUS TROUVEREZ ICI QUELQUES RÉPONSES À CES QUESTIONS.

Ainsi que vous avez certainement dû le constater, les wargames ne sont pas en vente dans les circuits de distribution habituels tels que les grandes surfaces ou les magasins de jouets traditionnels. On ne les trouve, en effet, que dans quelques boutiques spécialisées dans les jeux de simulation. Ne pouvant toutes les citer, nous nous contenterons de vous indiquer les quatre principales boutiques parisiennes :

● **Jeux Descartes**, 52 rue des Écoles, 75005 Paris. Tél. : 43.26.79.83

● **Jeux Descartes**, 39 boulevard Pasteur, 75015 Paris. Tél. : 47.34.25.14

● **Jeux Descartes/Jeux de Guerre Diffusion**, 6 rue Meissonier, 75017 Paris. Tél. : 42.27.50.09. De plus, cette dernière boutique est spécialisée dans la vente de figurines de plomb de 25 et 15 mm pour le « jeu d'histoire » dont nous parlons en pages 48 à 57.

● **L'Œuf cube**, 24 rue Linné, 75005 Paris. Tél. : 45.87.28.83

Si vous ne pouvez vous y rendre facilement, n'hésitez pas à les contacter ; la plupart possèdent un service de vente par correspondance. En outre, un importateur suisse très bien approvisionné auprès des éditeurs américains pratique depuis peu la vente exclusivement par correspondance. Il s'agit de **Cape Cod Connection Europe**, Case postale 72, 1422 Grandson 1, Suisse. Téléphone et fax depuis la Suisse : (024) 71.10.28 ; (19.41.24) depuis la France. Téléphone en soirée : 19.41.29.91.17.69. De plus, dans chaque numéro de *Casus Belli*, vous trouverez de nombreuses publicités pour des boutiques de province ainsi qu'une liste des relais-boutiques Jeux Descartes de France et des pays francophones (Belgique, Canada, Suisse). C'est d'ailleurs en lisant la rubrique « wargames » de *Casus Belli* que vous serez tenus informés de l'actualité de notre hobby : nouveaux jeux, nouvelles boutiques, manifestations diverses (championnats, salons, tournois, etc.), nouveaux clubs. *Casus Belli* possède enfin un serveur Minitel, **36 15 CASUS**, qui contient une rubrique dédiée aux wargames. Cette rubrique est composée de différents « murs » d'expression libre pour les wargameurs désireux de partager leurs expériences, d'échanger des idées ou même de polémiquer ! Vous y trouverez également la liste (et les adresses) de tous les clubs de France et des petites annonces (vente et achat de jeux et surtout recherche de partenaires). Quant à ceux qui souhaiteraient aller plus loin dans l'exploration des wargames, il existe à leur endroit quelques excellentes revues américaines spécialisées. Vous les trouverez surtout dans les boutiques parisiennes citées plus haut mais l'idéal reste, bien entendu, de s'y abonner. Juste un mot à propos des clubs de wargameurs : chacun d'entre eux reste l'endroit parfait pour trouver des partenaires — parmi lesquels des « pédagogues » qui se feront un plaisir de vous initier — mais aussi pour jouer en toute tranquillité, loin des importuns (petit frère chahuteur, enfants en bas âge débordant de vitalité, etc.) et où vous pourrez disposer d'un espace suffisant pour y déployer les plus grands de vos plateaux de jeu.

Reste le problème de la langue dans laquelle sont publiés l'immense majorité des wargames disponibles : l'anglais. Inutile de se le cacher, il n'existe, à l'heure actuelle, que bien peu de jeux édités en français et, si vous devenez vraiment un « *aficionado* » du jeu de simulation historique, vous ne vous contenterez pas éternellement de ceux-ci. Vous serez ainsi, tôt ou tard, amené à vous plonger dans la langue de Shakespeare. Ce sera peut-être un peu difficile au début, mais l'habitude en sera d'autant plus vite acquise que le vocabulaire est toujours sensiblement le même d'un jeu à l'autre. Lorsque vous aurez décidé de franchir le pas, rendez vous dans une boutique et demandez conseil aux vendeurs. La plupart d'entre eux sont eux-mêmes wargameurs et sauront vous guider dans votre achat. Toutefois, et afin de leur faciliter la tâche, nous avons établi une liste des questions qu'il vous sera utile de vous poser dans le but de déterminer avec précision le jeu qui vous convient le mieux :

● En quelle langue êtes-vous capable de lire une règle : français ou anglais ?

● Jusqu'à quel degré de réalisme — et donc de complexité — êtes-vous prêt à aller ?

● Préférez-vous jouer à des wargames sur carte, avec figurines, ou sur ordinateur ?

● Êtes-vous plus attiré par les jeux à thème terrestre, aérien ou naval ?

● Quelle est votre période historique favorite : Antiquité, Moyen Âge, Renaissance, Temps modernes, Empire, XIXe siècle, Seconde Guerre mondiale, époque contemporaine ?

● Quel est votre échelon de simulation favori : « sub-tactique », tactique, opérationnel, stratégique, « grand-stratégique » ou « politico-diplomatique » ?

Cela dit, voici quelques jeux qui conviendront parfaitement pour vous lancer :

En français :

● *Grands Stratèges* : extrêmement simple, il reste le wargame idéal des « grands » débutants ;

● la série *Étoiles rouges et Croix noires* ;

● *Diplomatie* : tout aussi simple, mais avec la convivialité en plus... pour le meilleur et pour le pire, car seuls les esprits matures et capables de distancier sauront profiter de ce jeu sans que la partie dégénère en pugilat du fait des nombreuses trahisons et autres arnaques qui ne manqueront pas de se produire !

● *Civilisation*, autre jeu multi-joueurs et très convivial, pour simuler le développement et l'expansion des premières sociétés humaines ;

● *Res Publica Romana* : encore un jeu politico-diplomatique ; passionnant et d'un assez haut niveau de réalisme comme de complexité ;

● et, bien sûr, les quelques jeux parus en encart dans différents numéros de *Casus Belli*...

En anglais :

● la série *First Battle*, de l'éditeur américain GDW, comprenant les jeux *Test of Arms*, *Battlefield Europe* et *Sands of War*, dont vous parle Claude Esmein en pages 8 à 11 ;

● la série « Games in American History », de l'éditeur Avalon Hill, comprenant les jeux *Battle of the Bulge* (bataille des Ardennes en 1944), *D-Day* (le débarquement de Normandie), *Midway* et *Guadalcanal* ;

● *Stalingrad Pocket*, de chez The Gamers.

● *Wooden Ships & Iron Men*, d'Avalon Hill, pour revivre les grands combats de l'époque de la marine à voile ;

● les jeux *Ancients I* et *Ancients II*, de chez 3W, pour simuler certaines batailles de l'Antiquité.

Bonne chance ! ■

LAURENT HENNINGER

LES JEUX DE SIMULATION : DES ALLIÉS MÉCONNUS POUR LES ENSEIGNANTS

LES JEUX DE SIMULATION CONNAISSENT, DEPUIS QUELQUES ANNÉES, UNE IMPORTANTE EXPANSION EN FRANCE. CEPENDANT, 50 À 70 % DES PRATIQUANTS AYANT MOINS DE VINGT ANS, ILS RESTENT RELATIVEMENT MÉCONNUS DU PUBLIC ADULTE. CET ARTICLE EST PARU IL Y A QUELQUE TEMPS DANS *HISTORIENS ET GÉOGRAPHES*, REVUE DESTINÉE AUX ENSEIGNANTS. SANS DOUTE SUPERFLU POUR LA MAJORITÉ DE NOS LECTEURS, IL PERMETTRA À CEUX QUI DÉCOUVRENT L'EXISTENCE DE CE HOBBY DE MIEUX S'Y RETROUVER.

Il est possible que vous ayez des idées inexactes au sujet de ces jeux ou de l'une de leurs catégories : de nombreuses bourdes naissent en effet sous la plume de journalistes peut-être bien intentionnés, mais certainement mal renseignés.

Les jeux de simulation constituent essentiellement une forme de jeu de société. L'un des plus fameux d'entre eux, le *Monopoly*, n'est autre qu'un jeu de simulation économique très rudimentaire. Comme leur nom l'indique, ces jeux s'efforcent de simuler une situation réelle, qu'il s'agisse d'un événement historique particulier, d'un événement imaginaire se déroulant dans un cadre précis, ou d'un certain type général d'événement. On peut distinguer trois grandes catégories de jeux de simulation : les jeux diplomatiques, les jeux de rôle et les wargames ou jeux de simulation militaire, qui possèdent davantage de rapports avec l'enseignement de l'histoire.

LES JEUX DIPLOMATIQUES

Ils opposent un nombre de joueurs très variable, en général de 3 à 7 (au dessous de 3, il n'y a plus de diplomatie, au delà de 7, le jeu tourne vite au fouillis). Leur principe est d'obliger les joueurs à s'efforcer de conclure des alliances, tout en sachant que la trahison de leur partenaire d'un ou plusieurs tours est inéluctable à plus ou moins brève échéance. Le *Monopoly* est un jeu diplomatique : chacun cherche à gagner, mais il faut pour cela s'accorder avec ses adversaires, notamment pour des échanges de terrain.

L'exemple même de ce genre de jeu est *Diplomatie*, qui simule théoriquement des affrontements diplomatico-militaires dans l'Europe du début du siècle. Le plan de jeu représente une carte de l'Europe, les pions symbolisant des armées ou des flottes. Chaque joueur, après s'être entretenu avec ses adversaires, donne secrètement des ordres (notés en abrégé) à ses unités et ceux-ci sont tous révélés simultanément, démasquant les trahisons éventuelles : tel qui se disait d'accord pour vous aider à lutter contre tel autre vous laisse vous débrouiller seul — quand il ne se retourne pas contre vous. Le hasard ne joue aucun rôle dans ce jeu, surnommé ironiquement par ses amateurs les plus passionnés « la plus intéressante façon de perdre ses amis » ! Il a un grand défaut : l'absence quasi-totale de réalisme dans sa représentation des rapports internationaux, les puissances représentées étant, en fait, des abstractions baptisées des noms de nations européennes.

Sur le même principe, *Pax Britannica* simule les guerres et affrontements pour les colonies dans le monde d'avant 1914. Beaucoup plus complexe, il reflète aussi beaucoup mieux la réalité historique. Suivant le déroulement du jeu, la Première Guerre mondiale peut se déclencher avant 1914 ou ne pas avoir lieu. S'il y a guerre, les alliances pourront être différentes de celles qui ont été tissées par l'Histoire. Dans le même ordre d'idée, nous trouvons *Empires in Arms*, situé dans l'Europe de 1805 à 1815. Nous reviendrons avec les wargames sur les possibilités de refaire l'Histoire.

Si *Pax Britannica* ou *Empires in Arms*, jeux américains, ne sont disponibles qu'en anglais (avec parfois une traduction ronéotypée de plus ou moins bonne qualité ajoutée par l'importateur), *L'An Mil* est un jeu français. Il propose aux joueurs de tenir les rôles des principaux seigneurs de la France du Moyen Âge, et de tenter de donner à leur lignée une position dominante, une fois écoulées les quelques dizaines d'années représentées par une douzaine de tours. S'il n'est pas sans défaut, ce jeu souligne très bien, par exemple, l'énorme importance des liens familiaux à l'époque évoquée.

Les jeux diplomatiques sont très nombreux. Leurs sujets sont multiples, allant des élections présidentielles à la guerre des gangs en passant par la construction des chemins de fer dans l'Ouest américain. Mais nous nous éloignons des aspects historiques.

LES JEUX DE RÔLE SUR LA SELLETTE

A la différence des autres jeux de simulation, il est très rare qu'un jeu de rôle oppose les joueurs entre eux. Le plus souvent, ces derniers vont constamment s'entraider pour assurer le succès du groupe de personnages qu'ils incarnent ; succès qui peut aller de la simple survie à l'accomplissement d'une quête, la découverte d'un trésor, etc. L'un des joueurs ne tient aucun rôle : c'est le maître de jeu. Il est chargé de présenter aux joueurs — souvent grâce à des figurines et à de petits éléments de décor, toujours à l'aide d'un certain don pour le conte — le film des événements qui se déroulent autour d'eux et les effets de leurs actions. Ces événements se situent dans un univers qui dépend du jeu pratiqué et autour d'un canevas de scénarios imaginés par le maître de jeu (ou que celui-ci aura trouvé dans une publication spécialisée).

Le plus célèbre et le plus ancien des jeux de rôle, mais non le meilleur aujourd'hui, est *Donjons et Dragons*, encore un jeu d'origine américaine. Né il y a une quinzaine d'années, il a fait de ses inventeurs des millionnaires ! Il propose aux joueurs d'évoluer dans un monde « médiéval-fantastique », c'est-à-dire un Moyen Âge européen vu des États-Unis, assaisonné d'une généreuse dose de magie et de monstres des plus diverses provenances. Les joueurs incarnent un guerrier, un mage, ou tout autre aventurier. Chaque personnage a une identité, des caractéristiques physiques et morales, et peut s'améliorer au fil des aventures et des combats.

Lorsque l'action d'un personnage peut entraîner plusieurs résultats, on recourt aux dés. Ainsi, si un personnage d'une force X cherche à enfoncer une porte d'une résistance Y (décidée par le maître de jeu), le joueur doit jeter des dés et lire sur une table, en fonction de X et de Y, s'il brise la porte, si elle résiste et s'il se blesse (qu'il ait réussi ou non).

Des racontars allant de l'interprétation malveillante à l'invention pure et simple ont, depuis quelques années, valu aux fabricants de *Donjons et Dragons* des procès comme on sait en faire aux Etats-Unis. Ils étaient accusés d'avoir rendu schizophrènes des adolescents, ou même d'en avoir poussés au suicide lors de la mort du personnage incarné dans une aventure (mort possible si le joueur, maladroit et malchanceux, s'attaque à des monstres trop puissants et fait de mauvais jets de dés en combat). En fait, le taux de suicides parmi les millions de pratiquants de *D&D* est plutôt inférieur à la moyenne américaine. Hélas, les calomnies ont la vie dure et la rumeur a touché la France. Des clubs de « JdR » installés dans des établissements scolaires, au même titre que des clubs de bridge ou d'échecs, ont ainsi été fermés à la demande de parents inquiets. Les lecteurs qui entendraient parler de tels problèmes peuvent cependant se renseigner, par exemple auprès de l'auteur de ces lignes, sur la « nocivité » supposée de ces jeux : celle-ci n'a guère ému les psychiatres auxquels j'ai posé la question !

Cependant, *Donjons et Dragons* est aujourd'hui très loin d'être le seul jeu de rôle pratiqué. Les univers décrits se comptent par douzaines. Si plusieurs d'entre eux font partie de la famille « médiéval-fantastique », d'autres sont réalistes ou, du moins, respectent des règles précises, extraites d'un roman (*L'appel de Chtulhu*, tiré de l'œuvre fantastique d'H.P. Lovecraft), d'un film (*James Bond OO7, Star Wars*), de légendes (*Légendes celtiques, La Vallée des Rois*) ou d'une époque historique (*Les Trois Mousquetaires, Aux Armes Citoyens*). Chaque joueur doit étudier très attentivement le monde dans lequel évolue son personnage. Ce qui peut améliorer de façon étonnante tel ou tel aspect de sa culture générale !

Les wargames : le nœud gordien

Venons-en maintenant aux jeux de simulation dont les rapports sont des plus intimes avec l'histoire : les wargames (la traduction française « jeu de guerre » est peu satisfaisante, évoquant quelque chose de beaucoup trop militariste).

Un wargame est un jeu traitant de conflits militaires, à une échelle très variable, allant de la stratégie mondiale à la tactique de l'escouade. Mais il ne s'agit pas d'un jeu de massacre (à tous les sens de l'expression). Un bon wargame permet aux joueurs de comprendre les causes et le déroulement de l'événement historique qu'il décrit. De plus, il s'agit d'une compétition opposant deux joueurs ou équipes de joueurs, mis à la place des commandants des forces impliquées. Curieusement peut-être, les joueurs de wargame sont des gens plutôt pacifiques, ou le deviennent. Tous s'intéressent à l'histoire, parfois sous un angle assez étroit, mais qui ne demande qu'à s'ouvrir.

Le type le plus répandu de wargames se joue sur une carte, à l'aide de pions en carton. La carte décrit la région où la bataille a été livrée. Elle indique le relief, les routes, et tout ce qui a pu influer (ou aurait pu influer) sur le résultat. Le plus souvent, une grille d'hexagones y est surimprimée. Ceux-ci permettent de réguler de la façon la plus fidèle possible le mouvement et le placement des pions, qui représentent les unités. Chaque pion, selon le jeu, peut simuler un homme, un peloton, un régiment, une division, parfois une armée. Il porte un symbole qui désigne son type (infanterie ou blindés par exemple) et diverses indications précisant ses capacités de combat et de mouvement, ainsi parfois que son identité précise (exemple : « 2e bat./1er rgt/55e div. »).

Les règles expliquent en détail comment les pions se déplacent et combattent, quelles sont les conditions de victoire, etc. Un bon wargame (il en est des wargames comme du reste : il y a les bons et les autres), un bon wargame donc possède des règles permettant de faire en sorte que le résultat d'une partie soit réaliste — en tenant compte de l'habileté des joueurs. On entend par « réalisme » la grande probabilité que ce résultat ait pu survenir, s'il ne s'agit pas du résultat historique. Ainsi, Napoléon peut remporter la victoire à Waterloo (l'un des thèmes de wargame les plus répandus), mais il ne peut dans la foulée débarquer en Angleterre. A un niveau différent, la table des combats doit correspondre aux possibilités historiques. Cette table permet de tenir compte de la « fortune de la guerre » : en fonction du rapport de forces dans un combat donné, le jet d'un dé indique si l'un des adversaires bat en retraite et/ou subit des pertes. C'est ainsi qu'à trois contre un, il y a en général peu de chances que l'attaquant subisse un échec, mais son succès pourra être de plus ou moins grande envergure. Dans tous les cas, les pertes infligées devront refléter les armements et les tactiques employés. Tout cela n'est évidemment possible que grâce à une documentation historique extrêmement précise. Très souvent, les résultats de cette recherche sont résumés en annexe à la règle, avec une bibliographie des plus solides.

Ces quelques indications permettent de comprendre pourquoi les règles de wargames sont souvent plus complexes que celles de la plupart des autres jeux. Les joueurs doivent faire un effort d'autant plus important que chaque wargame possède des règles originales, même si les concepts de base en sont en général similaires.

Sans remonter au « Kriegspiel » des généraux prussiens du XIXe siècle, les premiers wargames commerciaux ont été édités en 1965, aux États-Unis. Les sujets couverts se comptent par centaines. Les thèmes favoris sont les guerres napoléoniennes et la Deuxième Guerre mondiale, laquelle a été disséquée sous tous ses aspects, du niveau tactique (*Squad Leader*) au niveau grand-stratégique (*World in Flames*), en passant par tous les intermédiaires, dans l'air (*Air Force*), sur et sous l'eau (*Amirauté, Submarine*) et sur terre (*The Great Patriotic War, 1940, Crusader, France 1944*). Mais il est peu de batailles, peu de conflits qui n'aient fait le sujet d'au moins un jeu, de Salamine à la bataille de Fulda... Et si vous n'avez jamais entendu parler de cette dernière, votre érudition n'est pas en cause : il s'agit d'un hypothétique affrontement russo-américain en Allemagne, lors d'une éventuelle Troisième Guerre mondiale.

Répétons encore à ce sujet que les joueurs de wargame ne sont pas des « va-t-en-guerre ». Les simulations de Troisième Guerre mondiale sont vues par les concepteurs de tels jeux (américains, surtout) comme de bons moyens de savoir si l'outil militaire bâti avec leurs impôts en vaut le coût, s'il est susceptible de défendre efficacement leur pays... Et la conclusion de ces jeux est en général : « Mieux vaut ne pas tester tout cela en grandeur réelle ». Ainsi, au cas où les joueurs voudraient utiliser, lors d'une partie, des missiles atomiques stratégiques, l'auteur d'un jeu recommande avec humour, pour une simulation parfaite, d'imbiber la carte d'essence et d'y mettre le feu !

Quant aux jeux à thème historique, qui ne s'est pas demandé ce qui se serait passé si Grouchy était arrivé avant Blücher... ? Ou si les idées de De Gaulle avaient été mises en application dans l'armée française en 1939... Ou si... Ou si... Les wargames permettent d'essayer de répondre à de telles questions, baptisées « *What if* » par les Américains, qui en sont friands. Et vos élèves, en y jouant, s'imprègneront certainement de bon gré de questions qui pourraient leur sembler arides sans cet intermédiaire. Au demeurant, l'objectif numéro un du joueur de wargame n'est pas tant la victoire que l'étude distrayante du thème et du mécanisme du jeu.

Il est impossible, enfin, de ne pas mentionner, d'une part, l'existence de nombreux wargames sur ordinateur (l'arbitre idéal) et, d'autre part, le phénomène des wargames avec figurines. Il s'agit en fait de l'utilisation extensive des soldats de plomb. De 15 ou de 25 mm de haut, peintes avec un soin amoureux du détail authentique, des centaines ou des milliers de figurines s'affrontent sur de vastes tables décorées de maisonnettes, de taillis, de ruisseaux... Même si l'on n'apprécie pas le côté maniaque de certaines règles, l'intérêt esthétique est indiscutable ! ■

FRANK STORA

GENÈSE D'UN JEU

CE JEU S'APPELLE *EUROPA UNIVERSALIA*. NE LE CHERCHEZ PAS DANS LES MAGASINS, MÊME DANS LES PLUS SPÉCIALISÉS D'ENTRE EUX. IL N'EXISTE (POUR L'INSTANT ?) QU'EN UN SEUL EXEMPLAIRE. ET POUR CAUSE : IL EST ENCORE EN COURS DE TESTS. DEPUIS DEUX ANS, LE PROJET PROGRESSE LENTEMENT, MAIS SA GESTATION EST AUSSI PASSIONNANTE QUE LE FAIT MÊME D'Y JOUER !

1990. Philippe Thibaut est un wargameur expérimenté, mais ses goûts le portent surtout, d'une part, vers les jeux où s'imbriquent des facteurs militaires, économiques, diplomatiques et d'autre part, vers les jeux restituant fidèlement l'esprit d'une époque historique. Parmi ses favoris, *Empires in arms* (1805-1815) et *Pax Britannica* (1880-1914), où se confrontent plusieurs puissances dont les intérêts sont croisés, et non deux alliances monolithiques. Dommage que *Empires...* soit exclusivement centré sur l'Europe, et que, à l'inverse, *Pax...* ignore notre continent. Et dommage qu'il n'existe guère de jeux axés sur une époque qui le passionne : les trois siècles qui vont, plus ou moins, de la découverte de l'Amérique à la Révolution française. Trois siècles qui ont vu l'apogée des Ottomans malgré la lenteur de leur développement technologique, l'ascension et la désagrégation de l'empire espagnol, au dessus duquel « le soleil ne se couchait jamais », la montée en puissance du royaume d'Angleterre sur les flots et de l'empire russe sur les terres, l'avènement de la puissance presque purement commerciale des Pays-Bas, sans parler des aventures des découvreurs portugais et du développement étonnant de la minuscule République de Venise — tout cela gravitant autour du pays clef de ce temps : la France, cela dit sans trop de chauvinisme... Sur ces trois siècles, au terme desquels le monde entier ou presque sera dominé (ou sur le point de l'être) par la petite Europe, la diversité des situations est fascinante. Alors, s'il n'existe pas de jeu s'y rapportant, pourquoi ne pas en créer un ?

PRÉMISSES ET TÂTONNEMENTS

La première étape avant de se lancer : lire. Lire énormément, et prendre des notes. Dans l'encadré de la page 25, vous pourrez trouver quelques-uns des ouvrages ainsi absorbés. Car il n'est pas question ici de céder aux penchants légèrement illuminés d'*Empires in Arms*, où le réalisme historique est souvent jeté aux orties par les auteurs, amateurs d'histoire sans doute, mais Australiens tout de même.

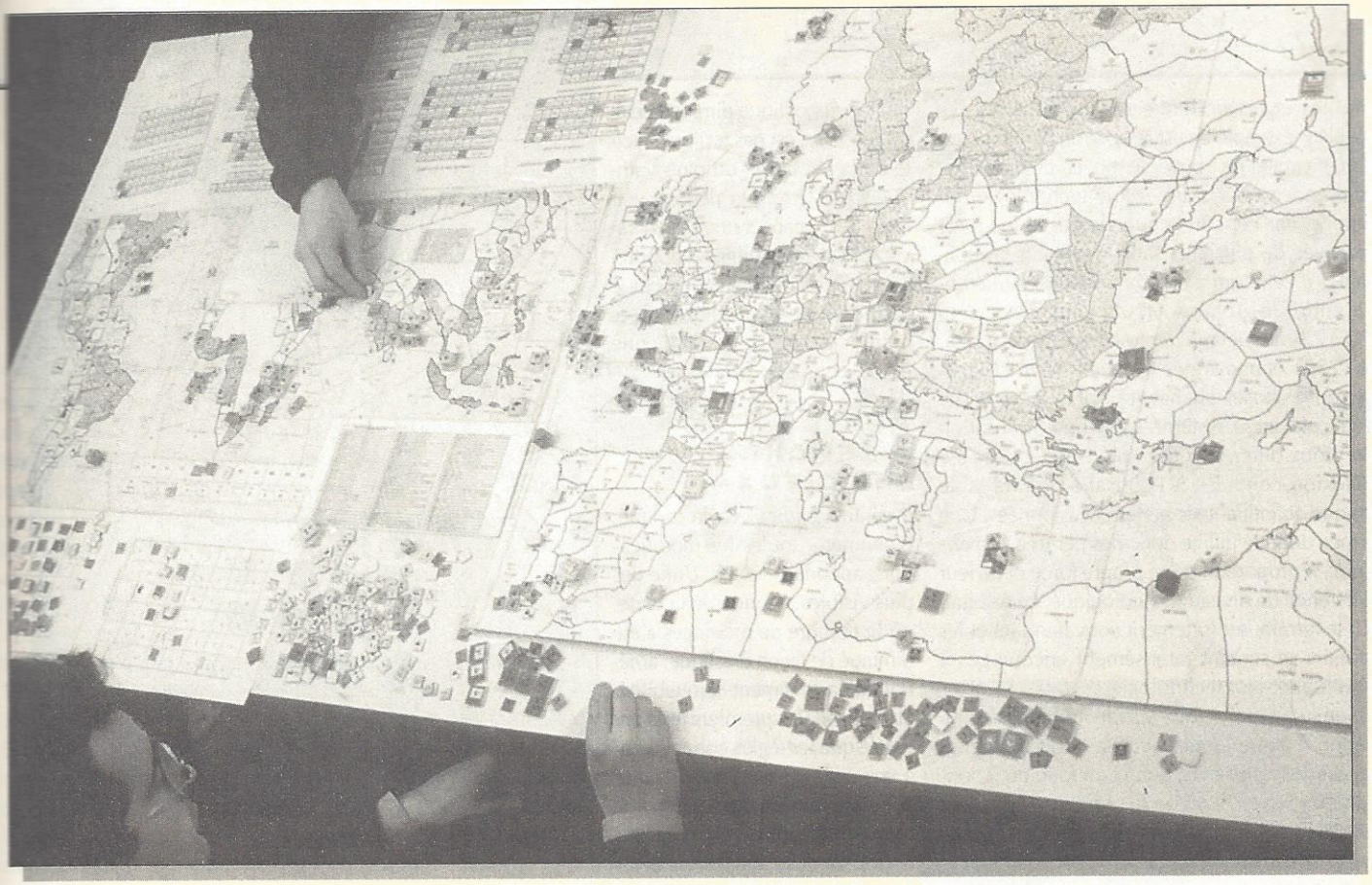
Le concept du jeu se matérialise peu à peu dans l'esprit de l'auteur. Il doit s'agir d'un produit multijoueurs — cinq, sept ? Ce sera six — évoquant l'évolution de l'Europe aux XVIe, XVIIe et XVIIIe siècles. Cette évolution est replacée dans le contexte des grandes découvertes et de l'expansion mondiale de notre continent, mais tient également et fortement compte de l'essor économique et scientifique qui l'a accompagnée. Le but de chaque joueur : faire mieux que les dirigeants historiques du pays qu'il dirige, en termes de prospérité et de puissance. Pour cela, il faudra non seulement savoir employer la force, mais encore développer l'industrie, le commerce et la flotte marchande et aussi stimuler l'expansion coloniale, sans oublier de circonvenir de petits états plus ou moins clients et d'en faire, si possible, des vassaux... Mais les actions des joueurs subiront les conséquences des lourdes tendances des époques traversées. Celles-ci se manifesteront sous la forme d'événements aléatoires. La survenue de ces événements permet de maintenir le jeu dans le cadre d'une étude historique et de ne pas en faire une copie de *Risk* par trop complexe. Néanmoins, il est parfois possible d'éviter ces conjonctures ou de réduire leur probabilité. Ainsi, la guerre de Succession d'Espagne, liée, au fond, à l'endogamie habituellement pratiquée par les Habsbourg, est fatale à plus ou moins longue échéance. En revanche, le joueur dirigeant l'Angleterre peut renoncer à chasser les Français d'Amérique du Nord, ce qui lui assure probablement la fidélité de ses colons dans le secteur et lui permet d'éviter que l'événement « Guerre d'Indépendance des États-Unis » ne se produise. Mais c'est là consentir un bien grand avantage au joueur contrôlant la France...

Chaque pays doit subir des variations d'influence. Aux joueurs de profiter au maximum des bons moments et de limiter les dégâts lorsque le vent de l'Histoire souffle dans le mauvais sens.

TOUJOURS SUR LA BRÈCHE, DOCTEUR FRANKENSTEIN ?

A partir de ces principes, l'ossature du jeu se met en place. Une vaste carte représentant l'Europe, divisée en provinces. Une autre, à peu près de la même taille, représentant le monde et scindée en quelques grandes zones géographiques ; des tours couvrant une période de cinq ans : il y aura en principe soixante tours dans le jeu complet. Des feuilles de marque permettant aux joueurs de tenir les comptes de leurs provinces, de leur trésor, de leurs forces miliaires. La réalisation physique de tous ces éléments n'est pas ce qu'il y a de plus drôle ! Il faut du temps et de la patience, sans parler d'un certain don pour le dessin. Et des questions ardues se posent déjà : quelle richesse attribuer à chaque province ? Car il doit s'agir de la principale source de revenus des joueurs. Pour quantifier ces éléments, il faut partir d'une appréciation de la richesse globale de chaque puissance et la répartir dans ses diverses provinces, tout en distinguant dans chaque pays les régions les plus prospères. Ainsi, la richesse des quelques régions hollandaises va de 7 à 9, pour une moyenne de 8,5. En revanche, la richesse des nombreuses provinces de l'immense Empire Ottoman va de 0 à 8, pour une moyenne de 2,5... De pareilles disparités peuvent amener les joueurs à apprécier les possibilités et les difficultés des pays joués avec un point de vue proche de celui de l'époque.

Les pions, à présent. Dans un premier temps, le concepteur est amené à en préparer une foule : plus de quatre mille ! La plupart représentent les forces armées de chaque pays, infanterie, cavalerie, artillerie, qui doivent évoluer selon les époques et le développement technologique des dits pays. Après les premiers tests, le nombre des pions sera réduit jusqu'à 1200 environ, et les compressions de personnel continuent ! Cette évolution spectaculaire est due en partie



Une et même deux grandes cartes... Mais l'ampleur du sujet le mérite bien.

à l'utilisation de feuilles de marque pour les armées : au lieu d'une pile de pions, on ne voit plus sur la carte qu'un pion « Armée », correspondant à une case de la feuille de marque sur laquelle sont notées les forces qu'il représente. Cependant, les premiers tests ont conduit à abandonner le système des pions génériques pour représenter généraux et amiraux. Ruyter, Villars, Marlborough apparaissent, en encre et carton, sinon en chair et en os. Et, si ce jeu connaît un jour un destin commercial, ces pions porteront les portraits des personnages incriminés ! Certes, il n'est pas commode de quantifier les valeurs de ces chefs militaires les uns par rapport aux autres. C'est un peu comme se demander si Anquetil était plus fort que Merckx ! Mais il s'agit d'un jeu historique, et la participation de ces vedettes lui donne de la couleur tout en l'ancrant dans la réalité. Libre au joueur d'envoyer Dupleix aux Indes orientales, comme il est dit dans l'histoire, ou de l'expédier aux Indes... occidentales pour y redresser une situation compromise. En revanche, les rois historiquement réels ne peuvent être représentés dans le jeu, qu'ils canaliseraient par trop. Après la mort du premier souverain historique, les qualités de ses successeurs (militaires, diplomatiques, administratives) doivent être déterminées aléatoirement. Dans un premier temps, la vie ou la mort d'un souverain dépendaient d'un tirage de pions. Ce système a été remplacé par un jet de dé plus réaliste, économisant des pions et indiquant, en même temps, l'âge du successeur.

« De la mécanique plaquée sur du vivant... »

Car — il est difficile de narrer de façon linéaire l'histoire embrouillée de cette longue gestation — les tests ont commencé à l'Association des Jeux d'Histoire et de Simulation. Concepteur du jeu, Philippe trouve dans ce club à la fois le terrain (l'AJHIS étant locataire de son local, il est possible d'y laisser le jeu en place plusieurs semaines de suite), les testeurs attirés par l'originalité et les développeurs (dont le rédacteur de ces lignes) qui soumettent les règles à la torture, et imaginent des solutions alternatives pour résoudre les douzaines de problèmes de simulation qui se posent. Une question importante apparaît très vite : quand doit démarrer le jeu, et jusqu'où — jusqu'à quand — doit-il aller ? Un départ en 1520 serait intéressant : il s'agit d'une date historique charnière. Mais 1492 s'impose, pour des raisons psychologiques évidentes, et aussi parce que la fin du jeu est fixée à 1792, date de naissance de notre chère République française (et date de début du scénario « Vive la Révolution » du jeu *Empires in Arms* : pour ceux qui voudraient enchaîner...). Autre chose : le nom du jeu n'est pas indifférent. Au début, bien sûr, c'est « le jeu de Philippe ». Mais ce n'est pas très parlant. Pourquoi pas un titre en latin, qui conviendrait à l'ambiance de l'époque tout en évitant des problèmes de traduction lorsque (on peut toujours rêver) le jeu sera exporté aux USA ? Le mot « *Europa* » s'impose. « *Europa Universalis* » sonne bien, mais signifie « Europe de l'univers », ce qui n'a guère de sens. « *Europa Universalia* » (Europe Universelle) ? « *Europa Magna* » (Grande Europe) ? « *Europa Domina Mundi* » (Europe maîtresse du monde) ? Rien n'est encore fixé, mais le débat a fait sortir le jeu de l'anonymat.

La séquence de jeu n'est pas, en elle-même, compliquée. Tout commence par une phase d'événements aléatoires, souvent fort instructive (vous connaissiez l'Union de Kalmar, vous ? Sachez qu'en Suède, Norvège et Danemark, sa rupture est un événement aussi important que l'Edit de Nantes — ou sa révocation — pour les Français). La seule énumération de ces événements, dont l'ordre et la probabilité de survenue sont très inconstants, donne déjà une bonne idée du « parfum » historique du jeu (voir encadré en page 24).

Puis vient la phase des opérations administratives. Les joueurs s'efforcent, par l'investissements de ducats et la réussite à leurs jets de dés (modifiés par les ducats en question et par les qualités de leur roi, empereur, sultan, tsar ou *stathouder*), d'améliorer la prospérité de leur pays. Création de navires de commerce, création d'industries, levée d'impôts, implantation de colonies, soutien du dynamisme commercial, amélioration de la technologie militaire et navale : les occasions ne manquent pas de dépenser les ducats.

Equilibre arbitre

Au fur et à mesure que les tests avancent, le jeu s'affine, s'épure, se débarrasse de lourdeurs ▷

inutiles et perfectionne ses mécanismes. Le meilleur exemple en est le système des combats. Il était capital de trouver le moyen de distinguer le « rendement » d'armées de technologie différente, car l'époque couverte par le jeu a été marquée de plusieurs sauts qualitatifs comparables à celui qui a récemment fait la différence entre un *Abrams M1-A1 Improved* et un *T-72*... Autrement dit, entre une armée « modèle 1750 » et une armée « modèle 1550 », beaucoup de choses changent ! Après avoir hésité entre plusieurs systèmes, tels que l'utilisation de pions différents, une intense et collégiale réflexion conduisit à l'utilisation d'une table unique quantifiant les pertes occasionnées. Une armée donnée inflige donc des pertes à l'adversaire en proportion de sa propre force et de leur différence de niveau technologique. Le résultat, sur le terrain, est fortement convainquant et les joueurs se sentent intensément encouragés à développer leur technologie.

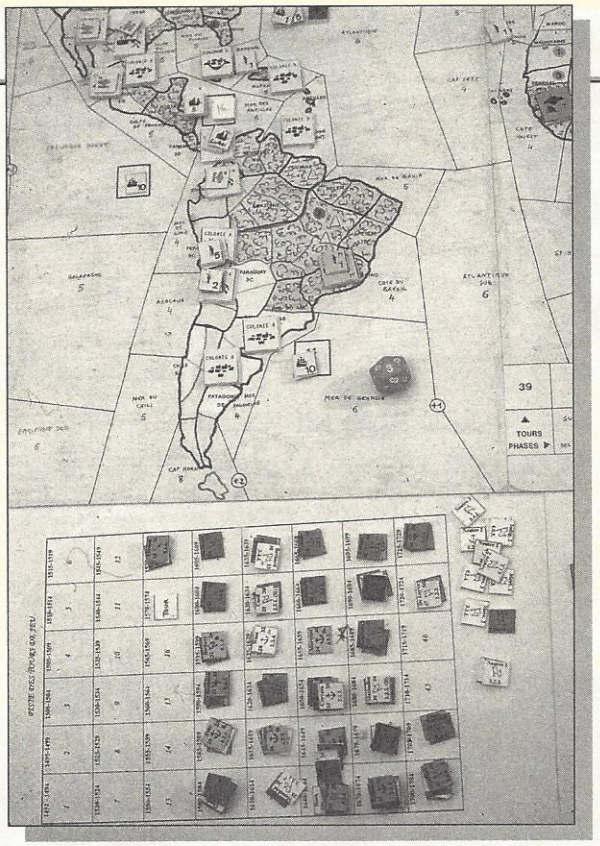
Ce qui nous amène aux opérations militaires. Au début, chaque joueur avait le droit de mener autant de campagnes, durant un tour, qu'il pouvait s'en payer. D'où un déséquilibre certain et touchant à l'absurdité historique. C'est pourquoi il a été décidé d'accorder à chaque joueur le droit de mener une opération, puis de jeter un dé (à dix faces — choix adopté pour l'ensemble du jeu). Si ce dé donne 1, le tour s'arrête. Sinon, un nouveau tour d'opérations a lieu, au terme duquel le tour s'arrête si le dé donne 1 ou 2, et ainsi de suite. Statistiquement, chaque joueur peut ainsi (à condition de posséder suffisamment d'argent) effectuer cinq à six opérations par tour de cinq ans, ce qui est historiquement très réaliste !

Mais s'est alors posée la question de la simulation de l'échec de grandes puissances militaires, relativement riches, au cours de certains conflits. La solution : le concept de stabilité. Toute guerre, toute défaite, tout grave problème économique ou politique diminue cette stabilité. Il n'est pas toujours facile de la rétablir et un pays vainqueur sur le terrain peut se voir forcé de demander une paix défavorable si sa stabilité s'effondre, car il importe peu au peuple que les armées soient victorieuses outre-mer si sa vie quotidienne est devenue impossible.

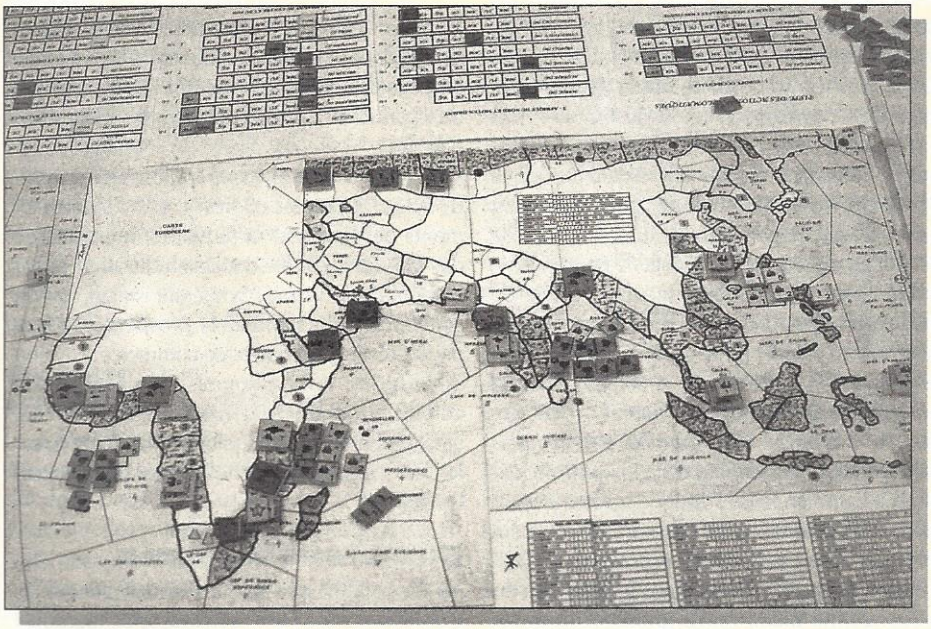
Appel à témoin... judicieux

Il serait fastidieux, à la longue, d'énumérer toutes les modifications apportées au jeu. L'une des plus visibles a concerné la carte, où le nombre de provinces a été diminué de façon drastique, améliorant énormément la jouabilité. Sur le fond, les premiers tests ont révélé que les règles conduisaient à un cercle vicieux où les échecs appelaient les échecs. Le concepteur a alors mis en place des règles fondées sur les observations des analystes économiques et sur la théorie des systèmes historiques de l'École des Annales. Si un joueur ne persiste pas dans une erreur manifeste, il lui est toujours possible de rebondir. Historiquement réaliste et ludiquement heureux !

Les points de victoire, eux aussi, ont subi moult remaniements. Mais un principe est demeuré. Il est, certes, intéressant de remporter des batailles, de nouer des alliances, de découvrir des terres vierges... mais l'essentiel est de satisfaire à des exigences fondées sur des critères historiques : occuper l'Artois ne rapporterait rien au Turc, mais l'Andalousie musulmane en 1792, c'est le jackpot !



Les Amériques déjà bien hispanisées.



Quelques-uns des

● 1492-1519

— Traité de Tordesillas (le Yalta de l'époque, entre Espagnols et Portugais. Qui n'est pas content ? Les autres !).

— Election au Saint Empire Romain Germanique (Votez Charles (Quint) ! Votez François (1er) !... C'est Charles qui a gagné, mais si le joueur français dépense assez de ducats, il pourrait inverser le résultat...).

— Guerre vénéto-turque (la souris et l'éléphant !).

— Guerre en Italie (les Français voulaient des terres, ils ont rapporté des tableaux. Le joueur peut refuser de s'engager dans ce bourbier, mais cela lui coûtera des points de victoire).

● 1520-1559

— Acte de suprématie en Angleterre (l'Anglais a-t-il vraiment envie de se couper de Sa Sainteté... et de donner à l'Espagnol une féroce envie de lui taper dessus ?)

— Guerre en Italie (encore ? Encore !).

— Révolte en Irlande (déjà ? Déjà !).

— Guerre Turquie-Perse (ou : les Chrétiens vont être tranquille un petit moment !).

— Fin de l'Union de Kalmar (Je t'aime, moi non plus en version scandinave).

● 1560-1614

— Révolte des Provinces Unies (l'Espagne peut tenter de la retarder, même si elle ne peut l'empêcher).

— Guerre de religion en France (dur à éviter, dur à subir).

— Désastre portugais au Maroc (qui explique l'absence de joueurs portugais dans ce jeu. La condamnation est peut-être lourde, mais on peut penser qu'un jour ou l'autre, le monde se

« Tu trembles, carcasse, mais tu tremblerais bien davantage si tu savais où je vais te mener. »

Henri de la Tour d'Auvergne, Vicomte de Turenne (1611-1675), à la veille de l'une de ses batailles.

Nous en sommes à la troisième phase des tests, après deux réécritures complètes des règles (merci aux inventeurs de l'ordinateur et du traitement de texte !). L'équipe de joueurs testeurs n'est pas entièrement composée de « vieux routiers » du wargame, mais c'est beaucoup mieux ainsi. Il faut en effet savoir comment réagiront des novices. Et l'équipe comprend aussi deux « pouiteurs » patentés. « Pouit » (prononcer pouite) : nom masculin, du serbo-croate *puit*, circa 1990. Arnaque particulièrement tordue, respectant la loi à la lettre mais non son esprit. Exemple : abattre un avion de l'ONU pour déclencher une réaction contre son propre camp, de façon à galvaniser ses énergies contre l'étranger. Un pouiteur, c'est ce que les Américains appellent un « *rule lawyer* » : quelqu'un capable de disséquer les règles pour en trouver la faille, parfaitement légale mais torpillant l'esprit du jeu. Dans la plus récente partie de test, le Hollandais, encore sujet du roi d'Espagne, a consenti des prêts énormes à la France et même à la Turquie, de sorte que les percepteurs du roi n'ont plus rien trouvé dans les caisses ! La solution logique : modifier la règle pour transformer le prélèvement sur le trésor en prélèvement à la source. Autre grand sujet de débats et de *pouits* : comment jouer les neutres, dits pays « mineurs », mais dont la puissance est parfois respectable ? Un joueur doit s'en occuper, mais il faut prévoir des garde-fous afin d'éviter que le joueur ne conduise celui qui est neutre à favoriser indûment le pays majeur dont il a la charge. Quoi qu'il en soit, les solutions fleurissent et prennent forme dans la discussion, et ce n'est pas le moindre plaisir que l'on peut trouver dans le développement d'un jeu original.

En somme, les règles révèlent, au fil des tests, leurs défauts et leurs possibilités. Le jeu doit, dans l'idéal, conduire les joueurs à adopter une attitude historiquement cohérente : le Turc en 1520 doit être féroce et provocateur, le Russe doit faire preuve d'humilité (de meilleurs jours viendront). Mais à l'inverse, il faut éviter un comportement trop strictement calqué sur les faits historiques, sans la moindre surprise. Les joueurs doivent pouvoir « innover », explorer des alternatives historiques.

Si le jeu parvient à satisfaire à tous ces critères, il sera fort proche de la réussite, c'est-à-dire de la création d'une sorte de machine à voyager dans le temps, permettant d'explorer en s'amusant les potentialités de l'Histoire. Et, qui sait, une publication sera envisageable. Mais, en attendant, le travail actuellement effectué contient en lui-même une bonne part de récompense, car il est passionnant pour tous les participants. ■

Frank Stora

Événements aléatoires

serait révélé un peu trop grand à avaler pour le petit Portugal).
— Révolte en Irlande (encore, et ce n'est pas fini. Mais l'Anglais a besoin de l'Irlande, qui lui rapporte bon nombre de points de victoire).

● 1615-1664
— Guerre de Trente Ans (un conseil aux joyeux belligérants : tâchez de la raccourcir !).
— Fronde en France (illustration des dangers d'obéir à un enfant-roi).

● 1665-1699
— Révolte d'esclaves aux Antilles (bien sûr, les joueurs n'étaient pas obligés de détenir des esclaves. Mais leurs colonies leur auraient bien moins rapporté...).
— Expulsion des Protestants de France (avec ses effets négatifs. Le joueur français pourrait tenter de l'éviter, mais la brouille avec l'Eglise et les problèmes de politique intérieure qui en résulteraient pourraient le gêner).

● 1700-1769
— Révoltes un peu partout, notamment aux Antilles (c'est la rançon de l'extension des empires et cela durera encore deux siècles...).
— Guerre de Succession d'Espagne (le Français a les meilleures cartes, mais tout le monde va lui tomber dessus : doit-il accepter la Succession ?).
— Guerre de Sept Ans (ou : en matière de traîtrises, la réalité a dépassé la fiction).

● 1770-1792
— Révoltes et révolutions sont le quotidien de cette fin de jeu. Louis XVI terminera-t-il le dernier tour sur son trône, ou sa décapitation mettra-t-elle un point final abrupt à la partie ?

Bibliographie (très partielle)

● G. Blond : *L'Invincible Armada.*

● F. Braudel :
— *Le monde de Jacques Cartier.*
— *La Méditerranée et le monde méditerranéen à l'époque de Philippe II.*

● *Civilisation matérielle, économie et capitalisme du XVe au XVIIIe siècle.*

● Amiral De Brossard : *Histoire Maritime du Monde.*

● J. Charpentier : *Dupleix et l'Empire des Indes.*

● A. Clot : *Soliman le Magnifique.*

● M. Denis et N. Bloyau : *Le XVIIIe siècle.*

● W. Devos et R. Gervers : *Atlas historique.*

● J. Favier : *Le monde des Grandes Découvertes.*

● H. Kinder et W. Hilgerman : *Atlas of World History.*

● P. Kennedy : *Naissance et déclin des grandes puissances.*

● F. Lebrun : *Le XVIIe siècle.*

● R. Maine : *Histoire de la Marine.*

● F. Mario : *L'Expansion européenne.*

● G. Monfort : *Les Voyages de découverte et les premiers établissements.*

● G. Parker :
— *La guerre de Trente Ans.*
— *The Military Revolution in the West.*

● J.-H. Parry : *The Establishment of the European Hegemony, 1415-1715.*

● A. Peyrefitte : *L'Empire immobile.*

● N. Riassanovsky : *Histoire de la Russie.*

● The West Point Military History Series : *The Dawn of Modern Warfare.*

● A. Zorzi : *La République du Lion.*

Res Publica Romana

Un historique des institutions de la Rome républicaine

En -509, date légendaire de la fondation de la République, Rome n'est qu'un petit centre urbain sous influence étrusque. A la mort de Jules César (-44), fossoyeur du système politique républicain, les Romains sont les maîtres incontestés de tout le bassin méditerranéen. Cette formidable expansion s'explique, pour les historiens et philosophes de l'époque comme pour nos contemporains, par la remarquable efficacité des institutions de la République romaine qui ont fonctionné, sans faillir, pendant ces cinq siècles.

Une constitution composite

Pendant toute la période où Rome sortait progressivement de l'ombre pour conquérir l'Italie, le monde antique voyait se succéder de brillants candidats à l'hégémonie.

Tout d'abord un royaume perse, modèle de l'état monarchique oriental. Une cité grecque ensuite, Athènes, instigatrice de la démocratie, puis une autre, Sparte, tenante d'une organisation aristocratique. Enfin, Alexandre le Grand et ses successeurs remirent au goût du jour le système monarchique dans l'organisation politique de leurs conquêtes.

Confrontés à ces différents modèles, les Romains ont inventé autre chose. Polybe, historien grec du deuxième siècle avant J.-C. et fervent admirateur de la Rome qui, pourtant, avait vaincu sa patrie, présente ainsi les grandes lignes de la constitution de la république romaine :

« *Toutes choses respectivement avaient été organisées et étaient menées d'une manière si équitable et appropriée que personne, même parmi les gens du pays, n'aurait pu dire avec certitude si l'ensemble du régime était aristocratique, démocratique ou monarchique. Et cet embarras était bien normal. Car lorsqu'on regardait le pouvoir des consuls, le régime paraissait parfaitement monarchique et royal ; mais d'après le pouvoir du sénat, c'était cette fois une aristocratie ; et si maintenant on considérait le pouvoir du peuple, cela semblait être nettement une démocratie.* »

(*Histoires*, Livre VI.11).

Un soigneux dosage entre le pouvoir des magistrats, celui du sénat et celui du peuple romain, voilà donc la vision que Polybe avait de la République romaine.

Un peuple bien rangé

Ce qui caractérise le peuple romain, *Populus Romanus*, c'est son extrême ordonnancement politique. La population est, tout d'abord, divisée en groupements familiaux appelés *Gentes*. Les *Gentes* rassemblent tous ceux qui se rattachent à un ancêtre commun (famille) et toutes les personnes dépendant économiquement de cette famille (clientèle). Les *Gentes* influentes, descendantes des familles qui avaient créé Rome, composent le *Patriciat* (aristocratie) et les clients de *Gentes* disparues ou les descendants d'étrangers forment la *Plèbe* (classe inférieure). A la tête des *Gentes*, le père de famille, *Pater Familias*, règne en maître incontesté.

Pour le fonctionnement des institutions politiques, le *Populus Romanus* se réunit dans plusieurs assemblées, les *Comices*, organisées selon plusieurs critères parmi lesquels la richesse est l'élément prépondérant : il s'agit d'un système censitaire. Les *Comices Centuriates* réunissent l'ensemble des citoyens romains divisés, sur le modèle militaire du peuple en armes, en cent quatre vingt treize centuries censitaires : dix huit centuries de chevaliers, citoyens les plus riches qui servaient dans la cavalerie, quatre vingt centuries de citoyens de première classe, vingt de citoyens de deuxième classe, vingt de troisième classe, vingt de quatrième classe et trente de cinquième classe. Les citoyens de première classe formaient à l'origine l'infanterie lourde et ceux des quatre autres classes, l'infanterie légère dont l'équipement est moins onéreux. S'y ajoutent cinq centuries « sans armes » : deux centuries d'ouvriers du Génie, deux centuries de musiciens et une centurie de citoyens sans capital déclaré. Ces centuries votent par ordre décroissant de richesse et le vote s'arrête dès qu'une majorité de centuries a fait la décision. De ce fait, les pauvres n'ont pas souvent le loisir de voter…

Les *Comices Centuriates* élisent tous les ans les *Consuls* et les *Prêteurs* et, tous les cinq ans, les *Censeurs* ; elles se prononcent également sur les déclarations de guerre et la confirmation du pouvoir des *Censeurs*. Elles jugent des accusations capitales.

Les *Comices Tributes* regroupent aussi l'ensemble des citoyens romains, mais cette fois-ci classés en trente-cinq tribus territoriales (quatre urbaines et trente-et-une rurales, le poids des habitants des campagnes étant donc prépondérant). Elles désignent par le vote les *Ediles Curules*, les *Questeurs*, les *Tribuns* militaires et les magistrats spéciaux. Elles sont consultées pour des questions de législation de toute sorte et pour les jugements de crimes d'état passibles d'amendes.

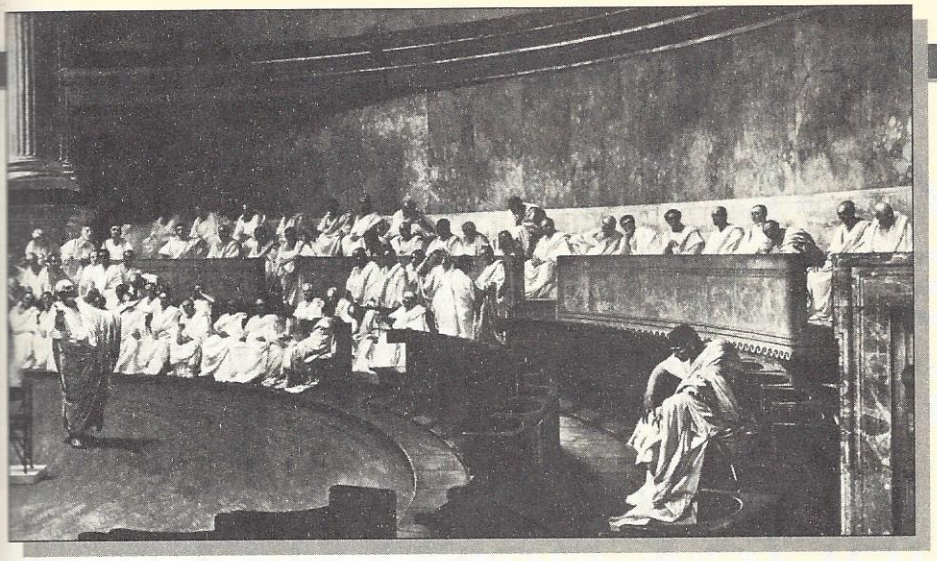
Enfin le *Conseil de la Plèbe*, organisé comme les *Comices Tributes* élit les *Tribuns* et *Ediles* de la *Plèbe* ainsi que certains magistrats spéciaux et vote les lois proposées par les *Tribuns de la Plèbe* (au sens propre, des « plébiscites » qui prennent force de lois).

L'élite sénatoriale

Au centre des institutions se trouve, bien entendu, le *Sénat* qui siège dans la *Curie* et constitue le principal organe dirigeant de la République romaine. Composé à l'origine uniquement de *Patriciens* (les familles qui avaient fondé Rome), il s'est ensuite ouvert à tous ceux ayant exercé une magistrature ; il comprend trois cent membres, puis six cent à partir de Sylla (82 av. J.-C.). Les *Sénateurs* sont les chefs des grandes *Gentes* ; ils doivent avoir au moins trente ans et leur fortune doit être uniquement foncière (les activités de commerce leur sont interdites).

Bien que le *Sénat* soit théoriquement consulté sur toute question intéressant l'état, il est avant tout entièrement responsable de la politique extérieure de Rome et de la gestion des finances publiques.

Du point de vue législatif, les lois lui sont soumises avant d'être proposées au vote du *Populus Romanus*. Il contrôlera ensuite la constitu-



Cicéron dénonçant devant le Sénat la conspiration de Catilina en -63 avant J.-C.
Tableau de Cesare Maccari (1840-1919). Droits réservés.

tionnalité des textes votés. Tout au long de la période républicaine, le *Sénat* a été le principal symbole de Rome aux yeux de ses contemporains. Sa politique extérieure résolue et impérialiste a mené Rome à la tête du monde méditerranéen, sa détermination et son dévouement patriotique ont empêché maintes fois Rome de succomber aux coups de ses pires ennemis.
Mais c'est également à cause de rivalités entre factions sénatoriales que le système républicain a commencé à décliner, au cours du premier siècle avant J.-C., pour faire place aux ambitions personnelles d'hommes politiques hors du commun ou de grands généraux victorieux.

Des magistrats aux mandats limités

Tous les ans les *Comices* élisent des magistrats pour une période d'un an. Toutes n'ont pas été créées simultanément, mais sont venues se compléter au fil de l'évolution des institutions primitives de la Rome républicaine.
Il existe une hiérarchie entre ces différentes magistratures qui ne peuvent être occupées que dans un ordre bien précis, constituant ce que l'on nommera une carrière publique. Au bas de l'échelle, les *Questeurs* au nombre de douze (vingt à partir de Sylla), âgés au minimum de trente-et-un ans sont chargés des finances à Rome et dans les provinces.
Après avoir été *Questeur*, il est possible de postuler au titre d'*Edile*. Il faut pour cela avoir trente-sept ans. Il existe quatre *Ediles*, deux *Ediles Curules* attachés au Sénat et deux *Ediles Plébéiens*. Leur mission consiste à prendre en charge les questions de police, de voirie, et d'approvisionnement ainsi qu'à organiser les jeux publics.
Vient ensuite le poste de *Prêteur* (au nombre de quatre à l'origine, il y en a huit à partir de Sylla) qui peut être occupé dès l'âge de quarante ans. Ces magistrats sont responsables de l'exercice de la justice et peuvent remplacer les *Consuls* en leur absence.
Au sommet enfin, les deux magistrats suprêmes, les *Consuls* (le mot signifie « collègue »), âgés d'au moins quarante-trois ans (quarante-et-un ans à la fin de la République). Ils convoquent et président le Sénat et commandent les armées. Ce sont les tenants de l'exécutif, et remplacent, à eux deux, le roi de l'origine de l'histoire de Rome. *Préteurs* et *Consuls* sont les magistrats dits supérieurs qui président également les *Comices Centuriates* et *Tributes*. Au sortir de leur charge, ils peuvent se voir attribuer par tirage au sort le gouvernement des provinces au titre de *Propréteur* ou de *Proconsul*. Les provinces les plus importantes allant aux *Proconsuls*, les autres étant réservées à des *Propréteurs*. En marge, deux *Censeurs* sont élus tous les cinq ans pour dix-huit mois parmi les anciens *Consuls* afin de recenser les citoyens et d'établir la liste des Sénateurs, qui doivent bénéficier d'un revenu suffisant pour siéger à la *Curie*.
Devant les revendications de la *Plèbe* au début de la République, il a également été créé dix *Tribuns de la Plèbe*. Ceux-ci n'ont pour obligation que d'être plébéien (pas d'âge minimum), ils convoquent le *Conseil de la Plèbe* et lui proposent des « plébiscites ». Ils possèdent un droit de *Veto* à l'égard des autres magistrats et sont « inviolables » (il est interdit d'user de la violence envers eux).
En plus de tous ces magistrats ordinaires, en cas de péril grave, le Sénat peut désigner un *Dictateur* pour six mois qui remplacera les deux consuls avec l'aide de son adjoint le *Maître de la Cavalerie* (Magister Equitum). Ces fonctions ont été surtout utilisées du commencement de la République jusqu'aux guerres contre Carthage avant d'être exploitées, afin de bénéficier d'une main mise sur l'état, par Sylla ou César pendant les guerres civiles de la fin de la période républicaine.
Cette multiplicité des magistratures peut paraître étonnante. En fait, son but est évident. Pour contrecarrer tout retour à une quelconque forme de pouvoir personnel (le seul mot de roi est abhorré par les Romains depuis la chute de la royauté), les rôles ont été savamment répartis entre de nombreuses personnes dont le mandat est, de plus, limité à un an. Tous les titulaires d'une magistrature ont, en sus, exactement les mêmes pouvoirs que leurs collègues. En théorie, il existe peu de chances d'imposer sa personne à la tête de l'Etat pour qui que ce soit.

Un équilibre instable...

Doit-on être aussi admiratif que Polybe des avantages de ces institutions ?
Dès son avènement, la République a été en butte aux luttes de la *Plèbe* contre le *Patriciat* pour l'obtention de l'égalité des droits politiques. L'équilibre est revenu par la création des *Tribuns de la Plèbe* et par la possibilité d'octroyer le consulat à un plébéien. Puis plus tard, le système soudé et solidaire pendant toute la période périlleuse des guerres Puniques, se fissure à nouveau devant les rivalités de grandes familles sénatoriales. Conservateurs d'un côté (*Optimates*) et partisans des réformes de l'autre (*Populares*) s'affrontent de façon parfois sanglante. Tant que ces luttes se sont cantonnées au Sénat ou au Forum, la République n'en était pas trop affaiblie. Ce qui causera sa perte, ce seront les guerres civiles. L'accroissement démesuré du pouvoir militaire de certains Proconsuls (Sylla, Pompée ou César étaient à la tête d'une dizaine de légions), rompra définitivement l'équilibre des pouvoirs lorsque leurs armées, devenues des armées professionnelles, seront à leurs services avant de dépendre de Rome. Plus puissants que les Consuls en exercice, ces Proconsuls s'entre-déchireront pour la confiscation du pouvoir politique. Sylla y parviendra de -82 à -79 avant de se retirer en ayant quelque peu réformé les institutions. César, lui, abattra le système dès -49 en prouvant définitivement que Rome était devenue trop puissante et son empire trop vaste pour que le pouvoir politique puisse continuer à se montrer efficace tout en étant divisé entre plusieurs acteurs.
En définitive, la République est morte de sa réussite exceptionnelle, et d'une nécessité qui en découle : la monarchie militaire... ■

Frédéric Bey

Bibliographie

Cicéron, *La république*, Les Belles Lettres, Paris 1980-1989.

Polybe, *Histoires Livre VI*, Les Belles Lettres, Paris 1977.

Goudineau C., *César et la Gaule*, Errance, Paris 1991.

Hinard F., *Sylla*, Fayard, Paris 1985.

Jerphagnon L., *Histoire de la Rome antique*, Tallandier, Paris 1987.

Mommsen T., *Histoire romaine*, Robert Laffont, Paris 1985.

LA SIMULATION HISTORIQUE EXISTE-T-ELLE ?

LA PREUVE PAR *RES PUBLICA ROMANA* !

ANNONCÉ COMME UN « JEU D'INTRIGUES POLITIQUES », *RES PUBLICA ROMANA* VA EN FAIT BIEN AU DELÀ. EN RECONSTITUANT DANS LES MOINDRES DÉTAILS LES MÉCANISMES DES INSTITUTIONS DE LA ROME RÉPUBLICAINE, IL PERMET DE REFAIRE L'HISTOIRE, AU MÊME TITRE QU'UN WARGAME DE BATAILLE, TOUT EN LAISSANT AUX JOUEURS SUFFISAMMENT DE LIBERTÉ POUR ÊTRE AVANT TOUT EUX-MÊMES. L'OBJET DU JEU EST DONC BIEN DE SIMULER NOTRE CAPACITÉ À TRANSBORDER NOS COMPÉTENCES — OU INCOMPÉTENCES — D'HOMME POLITIQUE, DANS UN PASSÉ SIMULÉ. QU'EN EST-IL DU RÉSULTAT OBTENU ? APRÈS UNE PREMIÈRE PARTIE, DÉCOUVRE-T-ON LE SÉNAT DE LA ROME ÉTERNELLE OU UN ERSATZ D'OPÉRETTE ?

DU CONSUL AU LÉGIONNAIRE VÉTÉRAN, TOUS LES INGRÉDIENTS SONT LÀ

Les concepteurs de *Res Publica Romana* ont voulu couvrir l'ensemble des questions politiques et militaires posées à la Rome de l'époque républicaine « classique » (-264 à -43 avant J.-C.). Pour cela, toutes les composantes de la société romaine sont « mobilisées » dans le jeu : la Plèbe, les chevaliers, les sénateurs, les magistrats élus, les gouverneurs de provinces, les chefs militaires, les légions ou les flottes. Simplement, le niveau de détail de la simulation proposée n'est pas identique pour tous ces acteurs. Les règles sont plus complètes et subtiles en fonction du rôle et du poids de ceux-ci. Certains sont des personnages dont le joueur doit endosser les intérêts, d'autres peuvent être réduits à de simples cartes tirées au sort à un moment de la partie. Ainsi, au cours d'un tour de jeu, qui reflète une année de temps réel, les sept phases qui le composent n'ont pas la même importance.

Laissons de côté la « Phase de mortalité » dont l'objet n'est que de déterminer les morts naturelles de sénateurs (on est si peu de choses...) et la « Phase de revenu », consacrée au calcul des sommes collectées par chaque joueur pour son parti et au paiement des sommes dues au Trésor Public de Rome. Les deux phases primordiales sont incontestablement la « Phase de Forum » et la « Phase de Sénat ». Sur le Forum sont traitées toutes les actions politiques non institutionnalisées. Les partis tentent de s'arracher des sénateurs influents et de s'attacher des chevaliers et leur argent pour renforcer leur force et leur potentiel électoral. Au Sénat, les magistrats rentrent en jeu à la faveur de leur élection ; ils se partagent la vedette avec les sénateurs chargés de former la coalition gouvernementale et d'établir les plans de campagne des armées romaines. La simulation de la séance du Sénat est particulièrement complète, nous aurons l'occasion d'y revenir. En revanche, les trois phases restantes sont moins fouillées. La « Phase de Plèbe » qui s'intercale entre celle de Forum et celle de Sénat se limite à l'ajustement d'un compteur de « Niveau d'Agitation Sociale », révélateur du niveau de satisfaction de la Plèbe envers la politique de l'État. Elle est relativement simple et rapidement traitée, mais son importance reste capitale : une révolte de la Plèbe débouche généralement sur une défaite de l'ensemble des joueurs de la partie !

Les deux dernières phases, « Phase de Combat » et « Phase de guerre civile », sont, elles, consacrées à la chose militaire. Là encore, les règles sont relativement plus simples, à base de tables de combat classiques et de calculs de fidélité des belligérants. Les armées sont représentées par des pions — on se rapproche là du wargame de niveau stratégique.

Enfin, que ce soit à partir de tirages d'événements aléatoires ou de cartes mises en jeu, tous les ennemis de Rome sont également présents dans le jeu. De la guerre extérieure à mener contre des stratèges redoutables de la trempe d'un certain Hannibal, à la disette ou à la catastrophe naturelle, le monde antique environnant répond à l'appel dans toute sa brutalité. Personne n'a donc été oublié !

UNE SIMULATION FIDÈLE À L'ESPRIT ET À LA LETTRE DE LA RÉPUBLIQUE ROMAINE...

Reconstituer, dans un jeu, les mécanismes des institutions républicaines de la Rome antique peut sembler une gageure. Pourtant, *Res Publica Romana* relève le défi sans complexe en s'attachant à ne jamais trahir l'esprit de ces institutions, même si, parfois, pour permettre un jeu relativement fluide, quelques entorses sont faites à la réalité historique.

Prenons un exemple qui reflète parfaitement ce cas de figure : le processus d'élection des magistrats. Dans la réalité, consuls, préteurs et censeurs sont élus par l'ensemble des citoyens romains, rassemblés par classes censitaires dans l'assemblée des *Comices Centuriates*, sous la présidence d'un consul ou d'un préteur en charge. Dans cette assemblée, c'est le vote des dix-huit centuries de chevaliers (les plus riches) et, dans une moindre mesure, celui des quatre-vingt centuries de citoyens de première classe qui fait la décision. Les quatre-vingt quinze centuries de citoyens restantes (les moins riches, répartis en quatre autres classes), n'ont d'ailleurs, parfois, pas même à se prononcer si une majorité est déjà obtenue. En clair, les magistrats

principaux sont désignés par l'élite économique des citoyens romains, c'est-à-dire, avant tout, par les chevaliers.

Res Publica Romana fait l'économie de règles particulières au rassemblement des *Comices Centuriates* (ce qui est compréhensible étant donnée leur complexité...). Mais, au cours du vote, transposé au Sénat, chaque sénateur dispose d'un nombre de voix égal à la somme de son éloquence et du nombre de chevaliers qu'il contrôle. L'esprit des institutions est ainsi parfaitement conservé, le nombre de chevaliers attachés au parti qui soutient un candidat au consulat étant l'élément déterminant retenu par le jeu. Le niveau d'éloquence également pris en compte se retrouvant, lui, dans les efforts de propagande électorale, à base de clientélisme, pratiqués dans la réalité de la Rome antique. La valeur du jeu est toute entière dans ce principe, de légères simplifications, mais pas de trahison ! On pourrait citer d'autres exemples frustrants pour un puriste de la Rome républicaine. Par exemple, le recours à des cartes distribuées à chaque parti en jeu pour désigner les détenteurs de certaines charges ou afin de pouvoir utiliser les « services » d'un tribun du peuple. De même, tous les gouverneurs de province élus au Sénat sont appelés propréteurs et choisis parmi l'ensemble des sénateurs, alors qu'en réalité, certaines provinces (les plus importantes) étaient réservées à d'anciens consuls devenant ainsi proconsuls et d'autres, à d'anciens préteurs devenant alors propréteurs. Encore une fois, si les concepteurs de *Res Publica Romana* s'étaient consacrés à la restitution fidèle de tous ces modes d'attribution, ils auraient produit, en lieu et place d'un *monster game* réussi, un jeu tout simplement monstrueux...

En se limitant aux élections essentielles, consuls, censeurs et *Pontifex maximus* (dans les règles avancées), ils lui ont préservé sa saveur et sa « jouabilité ».

Des procès au dessus de tout soupçon

D'autre part, il n'est pas inutile d'ajouter que certains points de règles prouvent combien les caractéristiques de la vie publique romaine ont bien été rendues dans le jeu. C'est le cas de la reconstitution des mises en accusation de sénateurs. En effet, à l'instar de la civilisation nord-américaine contemporaine, les anciens Romains étaient des plaideurs forcenés, à l'affût de procès grandiloquents et juteux (pour les accusateurs, en cas de succès...). Tout au long de son histoire, la République romaine a, ainsi, été le témoin de grands procès politiques, où les accusés étaient principalement des gouverneurs de provinces ayant confondu, à tort ou à raison, leur fortune personnelle avec celle de l'État. Sans vouloir exagérer, bien des propréteurs ou des proconsuls se comportaient comme le désopilant et imaginaire gouverneur Garovirus, dans *Astérix chez les Helvètes*, qui remplissait son coffre avec le produit des taxes et ne réservait que trois sesterces pour le Trésor de Rome.

Res Publica Romana permet, en regard de la réalité exacte, de faire de ces procès des armes redoutables. Dans le jeu, la mise en accusation d'un sénateur, devenu politiquement gênant, peut se faire par ce biais, en aboutissant à une condamnation à mort ou, plus fréquemment, à l'exil ; elle est considérée, à raison, comme un procédé très efficace... Les peines encourues dans le jeu et le mode de jugement, par le Sénat, sont rigoureusement exacts, comme l'est d'ailleurs le mécanisme de rappel éventuel d'exil, ultérieurement.

Un Sénat... royal !

Le rôle central du Sénat est, sans conteste, mis en valeur dans *Res Publica Romana*. On retrouve dans le jeu toutes les prérogatives qui étaient les siennes dans l'histoire.

Au cours de chaque séance du Sénat sont traités les procès — nous venons de nous y attarder — mais aussi la gestion des affaires courantes comme la distribution des concessions et charges, la nomination des gouverneurs de provinces ou le vote de lois agraires. Mais c'est dans son rôle de responsable de la politique extérieure de Rome que le Sénat, dans le jeu comme dans la réalité, devient le centre de toute stratégie politique. En décidant de la conscription et de la levée de nouvelles légions, puis en répartissant les commandements militaires, le Sénat donne des munitions ou des punitions aux différentes factions qui le composent. En effet, nommer un sénateur à la tête d'une expédition militaire importante, c'est en faire soit un futur cadavre, soit un futur héros, populaire en diable. Le poste est risqué mais recherché.

Enfin et surtout, c'est le mode de décision collégial, obligatoire à toute résolution prise au Sénat, qui confère à *Res Publica Romana* son originalité. A l'intérieur du Sénat, les factions adverses doivent s'affronter ou s'allier au grand jour, mais avec subtilité, pour faire admettre les choix politiques qui permettront de sauver Rome de ses ennemis tout en s'efforçant d'obtenir le maximum de pouvoir pour son propre camp, à l'avenir.

Le jeu, là encore, parvient à ressusciter l'ambiance de la Curie où celui qui mène la séance ou conduit la coalition au pouvoir n'est pas forcément le mieux placé pour l'emporter finalement. Comme l'a prouvé la victoire de César sur Pompée, il ne suffit pas d'être le « chouchou » du Sénat pour conquérir définitivement le pouvoir. Il faut, bien entendu, y être présent pour contrôler et influer sur les décisions qui s'y prennent, mais il faut également accepter le risque de s'en éloigner pour une propréture ou un commandement militaire. Les règles permettent toutes ces finesses. Un joueur peut ainsi gagner la partie soit en étant le sénateur, loyal à la République (c'est-à-dire au Sénat), le plus influent, soit en se rebellant et en écrasant l'armée du Sénat, soit enfin en parvenant à se faire nommer consul à vie. A peu de choses près, cela revient à obtenir par le vote ce que l'on est parvenu à faire croire que l'on serait capable de conquérir par la force. Un bon mélange des deux premières conditions de victoire, en somme !

De grandes figures historiques

La République romaine n'a pas été avare en figures emblématiques qui ont pesé largement sur le cours des événements. Généraux invincibles, orateurs hors pair ou politiciens habiles, chacun, d'une manière bien particulière, a prouvé la diversité du génie de Rome. *Res Publica Romana* fait appel à eux, en les mettant à la disposition de chaque parti sénatorial, en fonction de la chronologie historique.

Matérialisés sous forme de cartes, de la même façon que les sénateurs « de base » utilisés dans le jeu, ils souffrent, en sus, de voir précisées leurs dates de naissance et de mort historiques ce qui limite leur utilisation dans le temps. Ainsi, pour chacun des trois scénarios du jeu : scénario Haute République, scénario Moyenne République et scénario Basse République, on a le plaisir de « travailler » avec des têtes connues, aux aptitudes appréciables, pour favoriser les espoirs de sa faction sénatoriale.

En conformité avec l'histoire, les joueurs peuvent disposer de personnages dotés de capacités militaires, d'éloquence ou de loyauté hors du commun. Ainsi, les meilleurs généraux sont P. Publius Cornelius Scipio Africanus (-236/-184, le vainqueur d'Hannibal), C. Marius (-157/86, le vainqueur des Cimbres et des Teutons), tous deux de niveau « 5 » et, enfin, C. Julius Cæsar (-100/-44, le conquérant des Gaules) de niveau « 6 ». Cas amusant, celui de Cn. Pompeius Magnus (-106/-48, le rival de César) qui, capable,

dans la réalité, du meilleur comme du pire, se voit attribuer une aptitude militaire à géométrie variable de 1 + un jet de dés à 6 faces !
Pour le niveau d'éloquence, deux champions d'exception, M. Porcius Cato (-95/-46, l'un des pires ennemis de César) et M. Tullius Cicero (-106/-43, l'idole des latinistes) qui atteignent le niveau « 6 ». Pour le niveau de loyauté, les vedettes sont les deux mêmes, avec respectivement « 11 » et « 10 ». Il faut remarquer que ces hommes d'état sont d'autant plus « performants » que l'histoire de la République progresse. Les plus remarquables appartiennent tous à la période Basse République et donnent, par là même, plus de prise aux risques de guerre civile ou de révolte contre le Sénat pour cette période. Le cadre historique de *Res Publica Romana* est donc, effectivement, bien solide. On ne simule pas à vide et l'on doit prendre ses précautions avant d'aller tenter sa chance au Sénat contre Cicéron ou sur un champ de bataille contre César.
En dehors des hommes d'état romains, le système de jeu parvient toujours à troubler la tranquillité des factions sénatoriales en lutte les unes contre les autres en leurs envoyant quelques événements ou guerres néfastes. Impossible de tirer perpétuellement dans les pattes de ses collègues sénateurs lorsque l'on se trouve confronté à des phalanges grecques menaçantes, à des armées puniques marchant sur Rome ou à des hordes gauloises bruyantes. C'est là aussi un des mérites du mode de simulation proposé par *Res Publica Romana* que de confronter les joueurs, rivaux entre eux, à des situations où ils doivent être solidaires.
Il est, par exemple, impossible de vouloir vaincre Carthage et défaire Hannibal sans mobiliser toutes les forces de la République. En revanche, il existe d'autres conflits où certains joueurs peuvent prendre le risque d'en laisser certains se débrouiller avec de plus maigres forces. Tout est question d'appréciation et le jeu offre une telle variété d'ennemis de Rome qu'il est difficile d'être certain de ses coups sans avoir vécu quelques expériences, parfois malheureuses, auparavant.

DE VRAIS RÈGLES POUR LE JEU EN SOLITAIRE OU EN DUO

Bien sûr, plus on est de fous et plus on rit. Bien sûr, il est agréable d'être cinq ou six participants pour varier les combinaisons diplomatiques au Sénat et mieux rouler ses petits camarades dans la farine. Bien sûr, à trois, si on ne gagne pas, on a au moins une chance de ne pas finir dernier. Mais enfin, soyons réalistes, il est parfois difficile de réunir beaucoup de joueurs autour d'une même table pour une après-midi et une soirée entière (durée moyenne des parties). Il était donc vital que *Res Publica Romana* fournisse des règles pour pratiquer les intrigues politiques de la Rome antique en comité plus restreint, en tête à tête avec un autre joueur, ou avec soi-même.
Le principe des règles est de gérer fictivement le comportement des factions sénatoriales neutres, c'est-à-dire n'appartenant pas au(x) joueur(s). Chacune de ces factions neutres possède des caractéristiques qui lui sont propres et qui sont résumées sur des aides de jeu. On trouve, ainsi, le « parti des conservateurs », le « parti populaire », le « parti des ploutocrates » et le « parti des expansionnistes » dont les usages prédéterminés correspondent à leur attitude historique. En fait, autant conservateurs et populaires ont eu une réelle existence et ont mené des luttes épiques avec à leur tête Sylla puis Pompée pour les premiers et Marius et César pour les seconds, autant les deux autres partis ont des références historiques plus floues. L'important reste, néanmoins, que leur présence dans un jeu en solitaire ou à deux permet de maintenir, en grande partie, l'intérêt politique des rencontres à plus de trois joueurs.
Par exemple, la constitution d'une coalition gouvernementale est réglée par l'intermédiaire d'une liste de coalitions possibles classées par ordre de logique décroissante. La première des coalitions de cette liste à totaliser la majorité des voix sera considérée comme la coalition gouvernementale pour le tour. De même, les plans de campagnes militaires sont établis automatiquement en fonction des conflits en jeu et des forces disponibles de la République. Les conflits sont alors gérés en fonction d'une liste de priorités, dite liste normale, ou par une autre, dite liste de crise, si la situation est plus dangereuse pour Rome.
Suivant ces principes d'automatisation partielle de ses mécanismes, *Res Publica Romana* permet de maintenir en activité toutes les phases du jeu normal. Du vote des lois agraires (certaines devenant obligatoires) à la rébellion contre le Sénat (la marche sur Rome devenant, elle aussi, obligatoire), toutes les possibilités stratégiques sont toujours envisageables.

UNE BELLE VARIÉTÉ

Pour conclure, enfin, sur les attraits du système de simulation proposé par *Res Publica Romana*, il est inévitable de parler de la variété des parties qu'il est possible de jouer.
Dans l'univers bien codifié qu'est la République romaine, ces facteurs de diversité proviennent essentiellement des variations d'environnement fournies par les différents scénarios. Dans le premier, celui de la Haute République (-265/-189), les conflits extérieurs sont redoutables et les joueurs se doivent de rester soudés pour les vaincre avant de songer à leur victoire individuelle. L'objectif est alors de vaincre en obtenant le plus haut niveau d'influence. Au contraire, le dernier scénario, qui correspond à la Basse République (-99 à -44), est caractérisé par l'importance croissante de l'armée dans la résolution des conflits politiques internes à l'Etat. Ce n'est plus le degré d'Influence au Sénat qui permet la victoire, tout en demeurant l'une de ses composantes, mais plutôt la force militaire.
La guerre civile profite du déclin des dangers extérieurs, Rome étant déjà assurée de son hégémonie méditerranéenne. Comme son nom l'indique, le scénario Moyenne République (-188/-100) est un bon compromis entre les deux autres. Le Sénat continue à dominer la vie politique et à conditionner la victoire. Quant aux conflits, ils sont plus souvent « inactifs », c'est-à-dire que leur déclenchement dépend essentiellement de la volonté des joueurs. On est déjà loin du péril des guerres puniques.
Autre élément de diversité, les événements et les conflits, bien que tous rigoureusement historiques, apparaissent dans un ordre aléatoire (celui d'une pile de cartes) qui fait que deux parties n'auront jamais le même cheminement, de ce point de vue. La réalité historique est un peu bousculée mais, en fait, ce n'est que l'ordre d'apparition des conflits qui diffère de l'Histoire ; ils surviennent toujours dans la période (au sens large) qui est la leur. Enfin, les cartes de « Machination » et d'« Evénement », par leurs conséquences soudaines et inattendues, apportent encore plus de diversité dans les situations rencontrées. Personne n'est jamais à l'abri d'un revers de fortune.
Pour terminer, il faut aussi dire qu'une partie de *Res Publica Romana* recèle autant de variété que l'âme humaine possède de recoins. En laissant beaucoup d'autonomie aux joueurs pour conduire leurs intrigues, dans un cadre historique rigoureusement et fidèlement reconstitué, le jeu permet les coups les plus tordus comme les plus académiques. Les timides rusés, les batailleurs hurleurs, les diplomates d'alcôves ou les justes parmi les justes, tous ont leurs chances, à condition qu'ils fassent preuve d'une qualité primordiale : l'intelligence politique. La politique peut être une passion dévorante et morale, *Res Publica Romana* le démontre par sa qualité de simulation de l'histoire.
« Seule est digne d'un homme la vie tournée vers l'action, celle du citoyen puisque, dans le domaine de chaque vertu, les actions dépendent autant des particuliers que de ceux qui gèrent les intérêts communs et s'occupent activement de politique ». (Aristote, *Politique*, Livre VII,2) ■

FRÉDÉRIC BEY

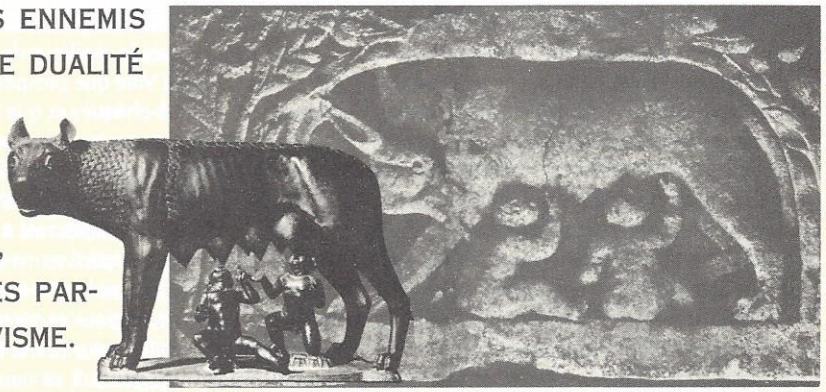
FICHE TECHNIQUE

Res Publica Romana **est la version française éditée par Descartes Editeur d'un jeu Avalon Hill.**
Matériel : **1 plateau de jeu, 1 livret de règles de 32 pages, 192 cartes, 6 cartes de faction/récapitulatifs de la séquence de jeu, 3 planches de pions et 3 dés.**
Scénarios : **trois scénarios historiques (Haute République, Moyenne République et Basse République), un scénario de jeu prolongé regroupant les trois périodes et un scénario d'histoire alternative.**
Nombre de joueurs : **3 à 6 joueurs et règles spécifiques pour les parties en solitaire ou à 2.**

AD AUGUSTA PER ANGUSTA*

RES PUBLICA ROMANA EST UNE SIMULATION POLITIQUE ORIGINALE OÙ LE JOUEUR DOIT SURPASSER SES PARTENAIRES EN POUVOIR ET EN GLOIRE MAIS AUSSI, ET SURTOUT, CONTRIBUER À ASSURER LA SURVIE DE LA RÉPUBLIQUE FACE À DES ENNEMIS NOMBREUX ET PARFOIS TERRIBLES. CETTE DUALITÉ DÉTERMINE L'ATTITUDE MENTALE SOUHAITABLE À LA CONDUITE VICTORIEUSE D'UNE PARTIE. AUTANT UN JEU COMME *JUNTA* FAVORISE LE GANGSTÉRISME, AUTANT *RES PUBLICA ROMANA* EXIGE DES PARTIES EN PRÉSENCE RESPONSABILITÉ ET CIVISME.

** À DES RÉSULTATS AUGUSTES, PAR DES VOIES ÉTROITES.*



Droits réservés

La louve, un symbole souvent reproduit dans le monde romain. A gauche : bronze étrusque, vers -500 ; à droite : bas-relief à Avenches en Suisse.

En effet, même si tous coopèrent au salut de l'État, celui-ci a de fortes chances de succomber à la haine de ses ennemis. Si l'énergie et les ressources des joueurs sont déviées vers des luttes intestines, la défaite de Rome est garantie. Votes et soutiens se détourneront inéluctablement des partis agressifs ou revanchards vers le camp de la dignité et de l'efficacité, le vôtre. Faire fructifier vos intérêts tout en accordant la priorité à ceux de Rome, telle doit être la ligne de votre parti. Il vous apparaîtra peut-être en cours de jeu que la forme actuelle de l'État n'est plus adaptée à l'époque : vous serez donc contraint d'en conduire la refonte. Votre vertu légendaire devra alors être sacrifiée sur l'autel du Devoir... et de la victoire. Evitant le Charybde des barbares comme le Sylla des factieux, surmontant la tête haute les mille et un pièges d'une règle riche en finesses, vous aurez réalisé le rêve secret des plus grandes figures du hobby diplomatique : remporter une partie de *Res Publica Romana*.

HORS D'ICI, TOUT À L'HEURE...

Mais, avant de savourer les fruits de la victoire, il faut sauver la Ville de périls variés. Le danger sans aucun doute principal pour elle est de se voir submergée sous plus de trois guerres actives. S'il existe un risque de se retrouver en fin de tour avec quatre guerres, assurez l'élimination des ennemis les plus faibles, quoi qu'il vous en coûte. En général, si vous combattez les agresseurs au fur et à mesure de leur apparition, vous aurez plus de latitude dans le choix de vos victimes. Dans ce cas, donnez la priorité aux conflits potentiellement aggravés par l'apparition d'une guerre apparentée ou d'un chef : négligez de combattre la première guerre punique sous prétexte qu'elle commence en étant inactive et vous serez écrasés sous le poids des armées et des flottes réunies des deux Barca, Hamilcar et Hannibal. Il existe des hommes d'État spécialisés dans le traitement de certaines guerres : sachez les utiliser. Si Jugurtha peut être défait sans Marius, seul Scipion aura sa chance contre Carthage, tant les désastres et les retraites sont nombreux. D'une manière générale, la victoire est le seul résultat positif en combat. Usure et retraites forgent, elles aussi, des vétérans, mais ceux-ci ne valent pas le temps et l'argent perdus dans l'affaire. Il importe donc de maximiser les chances d'éliminer les ennemis attaqués, au risque de ne pas entreprendre certaines guerres.

LA LOUVE NOURRICIÈRE CONTRE LES PRÉDATEURS

La première période est la plus périlleuse pour Rome, ses forces limitées coïncidant avec des ennemis puissants. Fourbes, décadents, avides, les ploutocrates de Carthage détournent leurs généraux ambitieux vers le pillage de vos maigres biens. Un seul homme peut arrêter les hordes puniques : Scipion l'Africain. Inutile d'espérer vaincre sans lui. Comme il est le chef de la famille n° 1, il aura, avant même son triomphe, une influence suspecte, que deux méthodes lui permettront d'améliorer pour complaire au Sénat. D'abord, il peut être l'objet d'un procès mineur, qui aura l'avantage supplémentaire d'agir sur sa popularité. Ensuite, s'il est consul de Rome ou dictateur, il peut proposer un nombre illimité de motions que les autres partis se chargeront de rejeter en bloc : chaque motion repoussée par tous les autres joueurs coûtera un point d'influence à Scipion. Ainsi la Ville pourra-t-elle utiliser sans crainte son plus grand homme de guerre. Si Carthage doit être détruite, la Macédoine est la seconde des provinces énumérées sur votre liste noire. Deux guerres macédoniennes en première période, plus deux en seconde, plus un bon chef, vous contraindront à l'action, même après la victoire sur Carthage. Heureusement, vous avez, à Rome, deux spécialistes, Paul-Emile et Flaminius ; une attaque résolue aura raison des successeurs dégénérés d'Alexandre. Les autres ennemis de la Haute République ne sont dangereux que dans la mesure où ils peuvent s'additionner aux précédents pour atteindre la limite fatale des quatre guerres actives.

En Moyenne et Basse République, l'extension de la sphère d'influence romaine attirera des prédateurs toujours plus nombreux, et d'autant moins dangereux. Les commandements militaires deviennent alors souvent des « fromages de la République » où les ambitieux amasseront gloire, popularité et fidélités légionnaires. Ainsi les invasions de la Bretagne et de la Germanie ne servent aucunement l'État et seront sans doute entreprises grâce à la loi manilienne par des généraux aux dents longues. L'intérêt général ne doit cependant pas être perdu de vue car les périls évoluent, mais ne disparaissent pas. D'abord, le nombre important d'ennemis à civi- ▷

« QUE LES ARMES LE CÈDENT À LA TOGE ! »
CICÉRON

liser peut vous laisser à la merci de dés capricieux, d'autant plus que les spécialistes se font rares. Ensuite, la peur des rébellions militaires fera fondre la taille des armées, d'où un accroissement des risques d'usure. Enfin un conseil amical : ne confiez jamais de commandement à César, la coqueluche des légionnaires. Si vous avez le choix, en Basse République, utilisez Lucullus, de préférence au lunatique et démagogue Pompée.

LE PIRE ENNEMI VIENT DE L'INTÉRIEUR

Comme la République croît et consolide ses conquêtes, une menace grandit : celle de la révolte d'un factieux. Il est, hélas, facile de confondre une telle abomination, tentative d'accaparement des ressources de l'État, avec un renouvellement énergique de celui-ci, mené en dépit des menaces de réactionnaires aveugles. Nous examinerons plus loin les modalités d'une telle entreprise. Il suffira de dire ici que, s'il faut quatre guerres actives pour faire chuter Rome, une rébellion victorieuse suffit. L'urgence de sa répression est donc capitale.

Un niveau d'agitation élevé peut conduire à un effondrement du régime, mais plusieurs moyens existent pour le faire redescendre. D'abord, le plus sûr et le plus consensuel est d'organiser des jeux du cirque. Cela ne coûte rien au trésor public et renforce la popularité du donateur. Il s'agit d'ailleurs de la seule méthode « saine » de devenir populaire en dehors des exploits guerriers, qui ne sont pas à la portée de tous. Une autre possibilité est le vote de lois agraires, mais celles-ci grèvent le budget de l'État et n'apportent de bénéfices qu'à leurs initiateurs. Comme s'opposer à une loi agraire coûte cher en popularité, en proposer une en dehors d'une période d'urgence absolue sera très mal perçu des autres joueurs. Trouvez au moins un « co-initiateur » dans un autre parti pour dissuader les assassins, sinon abandonnez l'idée. Il est encore possible, pour calmer le peuple, d'élire un consul de Rome très populaire, qui bercera la foule de sa voix d'airain lors de la prochaine phase de « Plèbe ». Attention, tout de même, à ne pas porter au pouvoir un homme trop influent : les généraux victorieux sont souvent populaires, mais aussi trop dangereux. L'homme providentiel pourrait être, dans ce cas, un organisateur régulier de jeux du cirque. Enfin, en Basse République, les lois julienne et plautienne-papirienne, dirigées contre la guerre sociale, ont un effet bénéfique, mais pénalisent leur initiateur. Celui-ci pourra sans doute monnayer ce sacrifice en postes ou en espèces. En résumé, contenter la plèbe ne devrait pas vous poser de problèmes insurmontables.

Si vous voulez perdre d'une façon particulièrement stupide et ridicule, oubliez de garder 50 « talents » dans les caisses de l'État après la phase de « Revenu ». Ainsi, vous vous retrouverez en situation de banqueroute à la moindre catastrophe naturelle. Evidemment, le Pontifex Maximus doit également posséder 20 talents sur lui pour payer les conséquences de mauvais présages éventuels, sinon destituez-le et intentez lui un procès majeur : il voulait ce poste, il fallait en assumer les charges. Après tout, les mauvais présages ont, chaque tour, une chance sur six d'apparaître...

DU BON USAGE DE LA DÉMAGOGIE ET DE LA RHÉTORIQUE

Rome n'est pas une ingrate. Ses bons serviteurs peuvent être assurés de sa générosité. Ne compte-t-elle pas en vous le meilleur de tous ? Il est dans l'intérêt de la Ville que prospèrent les promoteurs des vertus civiques et que dépérissent les cliques « anti-romaines » pourries par le lucre et l'ambition. Un bon citoyen se doit de connaître les bases du pouvoir dans la Cité et l'emploi judicieux des outils mis à sa disposition. La puissance d'un parti se mesure d'abord à l'influence de ses membres. Non seulement un sénateur influent peut espérer imprimer durablement sa marque sur Rome (c'est-à-dire gagner), mais il gagnera à sa cause ses collègues des autres partis et se défendra mieux lors des procès. Le meilleur moyen d'augmenter son influence est de participer à l'exercice du pouvoir. Les postes de consul et de censeur génèrent 15 points d'influence (PI)par tour. La désignation d'un dictateur et de son maître de la cavalerie, ainsi que les victoires militaires, peuvent faire grimper ce total de 15 à 20 PI supplémentaires. L'exercice régulier du pouvoir est indispensable à l'édification d'un parti influent. La fonction de censeur n'est, de plus, accessible qu'aux anciens consuls : impossible d'être candidat si vous êtes tenu à l'écart depuis longtemps. Le but de toute opposition à *Res Publica Romana* est de revenir aux affaires et, pour cela, tous les moyens sont bons : flatterie, corruption, flagornerie provisoire... Il faut être prêt à sacrifier sa fierté quand la patrie vous appelle ! Le commandement d'une armée peut vous apporter, outre l'influence, une popularité qui vous immunisera, en grande partie, contre les procès. Mieux vaut conduire l'armée dans une guerre prometteuse que conduire les débats à l'intérieur de la capitale.

INVESTIR, ÉCHANGER, SPÉCULER

A Rome comme ailleurs, un seul instrument de pouvoir est universel : l'argent. Plus discret que l'influence, il est tout aussi dangereux. Il existe trois sources principales de revenu pour un parti : les concessions, les chevaliers et les proprétures. D'une manière générale, il n'existe aucun intérêt à garder une concession dans sa main de cartes ou à la placer sur le sénateur d'un autre joueur. Cependant, un trop grand nombre de concessions concentrées dans un même camp attirera immanquablement l'œil du censeur, alors que les autres cartes de machinations seront beaucoup plus discrètes. Soyez prêt à échanger une concession mineure (fermage ou commission à l'agriculture) contre une autre carte, de façon à éviter la « surconcentration ». Soyez prêt à tout pour obtenir les blés égyptiens, plus rentables et moins menacés par la guerre que ceux de Sicile. Pendant les premiers tours, Rome doit construire une flotte pour répondre aux provocations carthaginoises et la concession des chantiers navals rapportera des sommes énormes (50 à 70 talents). Par la suite, elle perd presque toute sa valeur car peu de guerres seront menées en mer. Le fournisseur aux armées touchera plus à long terme, les pertes terrestres étant fréquentes. Enfin, la commission à l'agriculture est presque sans valeur, le Sénat ne votant de lois agraires que lors de situations désespérées. Les chevaliers représentent un poste de revenu inaccessible lors des procès et ils apportent chacun une voix à votre parti. Sachant qu'on peut, à tout moment, les « saigner » et toucher, en moyenne, 3,5 talents à la pièce, il est intéressant, en début de partie, d'acheter les chevaliers en payant 5 talents. Si vous disposez d'un gros revenu, vous pouvez continuer ainsi un bon moment, augmentant votre base électorale et financière. Evitez de concentrer tous les chevaliers sur le même sénateur : sa mort ou sa corruption vous coûterait trop cher. Le revenu tiré des provinces peut être très important, leur développement rapportant de l'influence et un propréteur étant à l'abri des violences urbaines. Battez-vous pour les provinces riches mais ne laissez pas s'éloigner de Rome vos sénateurs les plus éloquents sans méfiance : un consul à vie est si vite élu en l'absence des ténors de l'assemblée... Votre argent si durement gagné sera au mieux placé dans la caisse du parti : ni la mort, ni la corruption n'auront prise sur lui ; vos sénateurs seront bien défendus et votre vraie richesse ne sera connue que de vous. Sortez au coup par coup les quantités nécessaires à vos actions (jeux, corruption, attraction de chevaliers...).

ARS LONGA, VITA BREVIS...

Faire prospérer son parti, tout en freinant la croissance des autres, nécessite une bonne connaissance de certains mécanismes de jeu.

Il nous faut d'abord parler de la corruption. Certes, de telles pratiques ne peuvent que répugner à un vrai Romain tel que vous mais, si des factions moins intransigeantes sur les principes l'utilisent, vous n'aurez d'autre choix que de déplorer la décadence des temps et de rendre coup pour coup. En ce domaine, la prévention vaut souvent mieux que la répression. Un sénateur très influent peut se lancer dans des tentatives de corruption sans débourser un talent,

Droits réservés

Le Forum : là où tout peut arriver...

alors que le parti de sa cible fera face à un dilemme : couvrir financièrement le sénateur vacillant et risquer de perdre la somme engagée, ou bien prier pour que le corrupteur obtienne 10 ou plus à deux dés (à six faces). Le défenseur jouit tout de même d'un avantage : il connait la somme dont dispose le camp corrupteur pour l'attaque, alors que sa caisse du parti est imperméable aux regards. Dans tous les cas, la corruption est un acte très hostile et qui sera toujours perçu comme tel chez la victime. Elle cadre mal avec vos principes de civisme. Veillez à ce que votre tentative soit justifiée par l'intérêt général (affaiblir un parti hégémonique), ou alors, si son objet égoïste apparaît trop clairement, qu'elle vous apporte le surcroît de puissance nécessaire pour faire face à l'alliance dont vous aurez vous-même amené la création. La puissance d'attraction d'un sénateur très influent est une raison supplémentaire de faire la chasse aux personnalités écrasantes. Plusieurs méthodes sont disponibles à cet effet. La plus formelle est le procès. Un procès mineur dégonflera appréciablement la baudruche et un procès majeur vous débarrassera pour toujours de l'accusé. Malheureusement, les individus suspects sont souvent d'anciens généraux, assez populaires pour faire lyncher censeur et accusateur par la foule (à partir d'une popularité de 5, un accusé sera libéré dans plus de la moitié des cas). Le fait de se proclamer au dessus des lois n'empêchera pas ces mauvais citoyens de se retrouver au-dessous d'une bonne lame. L'assassinat est souvent le dernier recours de la République, particulièrement pour annuler l'élection d'un consul à vie. Il est, malgré tout, très risqué, d'autant plus que la cible peut disposer d'une garde secrète. Si vous avez la bénédiction des dieux, celle des autres joueurs et une ou deux cartes « assassin », lancez-vous. Si vous êtes le roi du « 1 » aux dés, persuadez un autre d'agir et soutenez-le de vos cartes. Il est encore possible de neutraliser un ennemi public en l'envoyant gouverner une province, mais cette solution ne peut être que provisoire. Elle a, en outre, l'inconvénient de mettre votre cible à l'abri de certains événements (épidémies, émeutes) et peut lui permettre d'accroître son influence en développant cette région. Un sénateur ne peut refuser un commandement militaire si on lui fournit de quoi combattre un ennemi à égalité (règle 9.642). En revanche, s'il n'a pas su vaincre et a perdu des troupes, son armée n'a pas besoin d'être réassortie... Voilà donc un moyen de permettre aux suspects de se racheter par une mort glorieuse. Bien sûr, en cas de victoire, le « sacrifié » verra son pouvoir accru, mais le jeu en vaut souvent la chandelle : une bataille livrée à égalité de forces ne sera remportée qu'une fois sur six, sans même tenir compte des possibilités de désastre et de retraite. Venons en maintenant au « crime parfait » de *Res Publica Romana*. Pour garantir la mort d'un ennemi, examinez les guerres actives et notez les provinces attaquées si l'une ou l'autre de ces guerres n'est pas entreprise. Envoyez ensuite votre victime gouverner la province dont les forces propres ont le moins de chances de vaincre et regardez-la mourir sous les coups des barbares. Cette forme de meurtre ne peut être évitée, avant le passage de la loi vatinienne, que par un *veto* apposé à la nomination en province. Dans ce cas, proposez votre victime à une autre propréture, exposée à une autre guerre. Pour en finir avec les moyens de neutralisation des hommes dangereux, il ne paraît pas intelligent d'utiliser la corruption pour les attirer dans votre parti. Non seulement un ennemi public sera souvent chef de son parti et, donc, incorruptible, mais une réussite vous rendrait immédiatement odieux à tous, et victime immédiate des procédés déplaisants examinés ci-dessus. Il est une charge dont il a peu été question jusqu'ici, celle de Pontifex Maximus (PM). Il touche, à chaque tour, un d6 de revenu soit, en moyenne, 21 talents sur 6 tours, mais il doit débourser 20 talents en cas de mauvais présages qui se produiront, en moyenne, une fois tous les 6 tours. Ce poste prestigieux ne rapporte donc qu'1/6 de talent par tour... De plus, les prêtrises distribuées par le PM ne sont guère que des breloques sans la moindre valeur pratique. Son vrai pouvoir réside, d'une part, dans son *veto* gratuit et, d'autre part, dans le doublement de ses votes concernant les questions militaires. Ce dernier point deviendra crucial en Basse République, lorsque les commandements militaires seront plus attribués sur des critères politiques que dans un souci d'efficacité maximale.

La prise de pouvoir

Quand votre parti sera puissant et respecté, vos caisses pleines, les barbares contenus et les factieux éliminés, vous en aurez appris long sur les insuffisances du régime. Et qui pourrait mieux le réformer que son plus fidèle serviteur, vous-même ? Il vous faudra alors surmonter les sursauts des partisans de l'immobilisme pour imposer vos conceptions novatrices. Quatre voies vous sont ouvertes.

D'abord, la plus traditionnelle et la moins discrète : atteindre 35 points d'influence avec un sénateur. Si les autres joueurs ont des yeux, vous n'y parviendrez pas, sauf peut-être après le passage des réformes militaires. Si vous voulez tenter votre chance, voici une méthode : faites envoyer votre candidat dans une province paisible, à l'abri des meurtres et des guerres. Constituez-vous une caisse du parti d'au moins 50 talents et une main de cartes pleine de tribuns. Faites maintenant grimper votre influence par des dons à l'État et utilisez vos tribuns pour opposer leur *veto* quand le Sénat voudra vous rappeler à Rome. Si vos partenaires ne trouvent pas rapidement une guerre à vous envoyer, la victoire vous est acquise.

Ensuite, l'élection au consulat à vie. Préparez-la en faisant envoyer en province ou à la guerre les sénateurs les plus éloquents des autres partis et n'oubliez pas que votre influence s'ajoute à vos voix. Essayez d'obtenir préalablement une carte d'escorte, car la tentative d'assassinat est assurée. Cette méthode de gain est plus discrète et donc plus probable que la précédente, surtout, bien sûr, après l'adoption des réformes militaires.

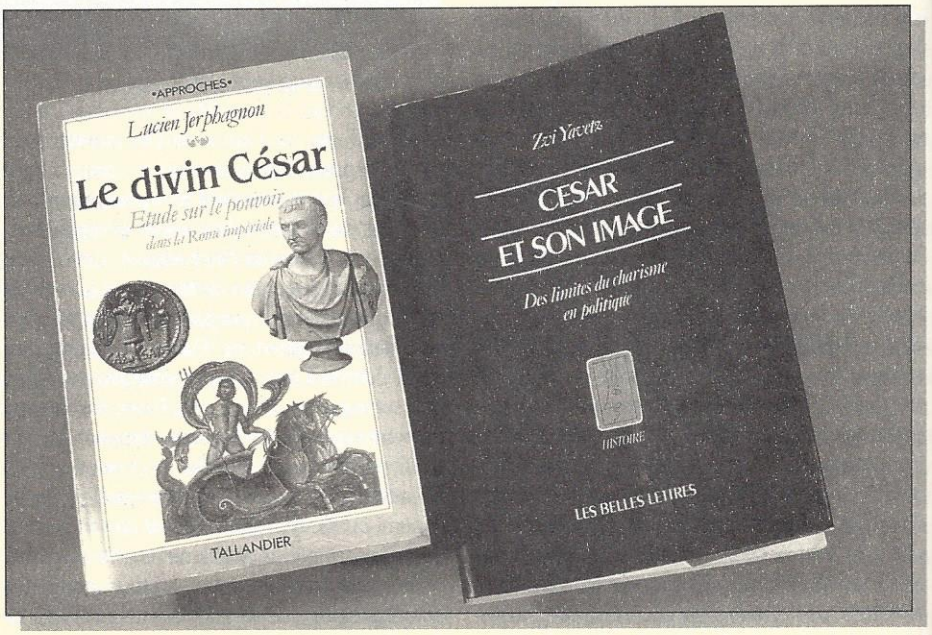
Vous pouvez encore vous rebeller après une victoire, et marcher sur Rome. Dans ce cas ayez des coffres pleins, des légions fidèles à d'autres sénateurs du parti, et n'oubliez pas de « saigner » vos chevaliers à la phase de « Forum ». Ne déclarez en rébellion que ceux de vos sénateurs pouvant apporter une aide concrète au mouvement : les autres pourront reprendre le flambeau si la tentative tourne mal.

Enfin, si le Sénat gouverne toujours à la fin de la partie, le parti possédant le plus d'influence cumulée aura gagné. Une telle victoire peut sembler moins glorieuse que des succès plus clinquants, mais elle vous aura permis de ne manquer aucun des événements marquants de l'histoire de la République romaine.

Quelle que soit votre voie d'accès à la victoire, il est dans l'intérêt de Rome que triomphe le parti des principes comme celui du réalisme, le parti du civisme comme celui de l'efficacité : le vôtre. ■

François Vareille

DEUX OUVRAGES À LIRE POUR MIEUX COMPRENDRE LA FIN DE LA RÉPUBLIQUE ROMAINE



CÉSAR ET SON IMAGE
ZVI YAVETZ

L'essai de Zvi Yavetz porte sur le décalage permanent entre *action* et *perception* en politique. Quelle image César voulait-il donner de lui ? Quelle image de César était perçue par ses contemporains ?

Dans une première partie, assez austère, Yavetz évoque les réponses à ces questions avancées par les historiens de toutes époques, qui se sont intéressés à Jules César. Les avis sont, on l'imagine, fort partagés et la notion de « césarisme » demeure une abstraction dont chacun fait ce que bon lui semble.

La suite, tout aussi technique, dresse le bilan complet des actes législatifs, administratifs et des mesures économiques qui sont l'œuvre de César.

On trouve enfin la description des actions de « communication » menées par César, à l'instar d'un candidat à une élection présidentielle américaine contemporaine, afin d'assurer son pouvoir et son prestige dans la République finissante. César joue en fait sur deux registres.

En premier lieu, il a recours à la démagogie à l'état pur. Le vainqueur des Gaules se forge une image idyllique de « rassembleur ». Les nuances employées sont subtiles et la leçon de propagande, formidable…

Le second registre est un peu différent et s'approche, en fait, du clientélisme. Yavetz nous montre comment César s'attache indiciblement ses partisans et s'en gagne d'autres.

Comment, à la tête d'un tel « capital médiatique », César a-t-il pu finir assassiné ? Dans son dernier chapitre (« L'opinion publique et les ides de Mars »), le meilleur du livre, Yavetz lève le voile. Pour lui, César a surestimé son charisme. En adoptant une politique de la voie moyenne, qui n'avait jamais été la sienne auparavant, il a mécontenté l'ensemble du monde politique romain. César a succombé tout bêtement par simple manque de « tact » (c'est le mot employé par Yavetz). Il s'est lui-même laissé berner par l'image qu'il avait voulu donner de lui et qu'il avait fini par ne plus contrôler.

LE DIVIN CÉSAR
LUCIEN JERPHAGNON

A la mort de Jules César, Rome est confrontée à une curieuse devinette : comment, sans prononcer le mot « royauté », maudit depuis Tarquin le Superbe, réformer la République agonisante ? César a en effet déjà prouvé que c'est en confiant la totalité du pouvoir à un seul homme que la stabilité de l'État est assurée. Octave, lui, trouve la solution en « inventant » le Principat qui fait de lui une espèce de roi républicain. Son astuce suprême est de rattacher son pouvoir, à titre de garantie, à la volonté des dieux.

Lucien Jerphagnon va ainsi nous présenter, souvent avec malice, la galerie tantôt sordide, tantôt splendide, des empereurs romains. En cinq cent pages et six cent cinquante ans d'Histoire, il nous expose, d'Auguste à Justinien, les rouages de cette infernale machine à faire des *dieux* qu'est l'Empire.

Aussitôt mort, le Prince devient (presqu'à coup sûr) dieu. Et, pour Jerphagnon, c'est avant tout les appuis religieux du régime qui caractérisent de façon permanente le pouvoir impérial au cours de ces siècles si disparates. Parfois, la « *Philosophia* » parviendra également aux commandes, avec Marc-Aurèle, Julien (dit l'Apostat) ou Thémistios le conseiller, païen et avisé, des empereurs chrétiens Jovien, Gratien et Théodose.

On découvre enfin que derniers païens et premiers chrétiens étaient prêts à toutes les idioties et à toutes les compromissions pour s'approprier le pouvoir. Face à ces sombres manœuvres, Thémistios nous apporte une conclusion morale au moment où le christianisme triomphe en tant que religion officielle : « *La voie qui mène à Dieu n'est pas unique mais toutes pourtant convergent vers cet unique terme* ».

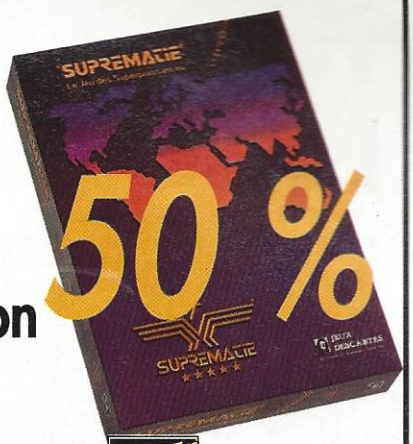
Que n'a-t-on médité davantage les paroles de ce païen, hier comme aujourd'hui, peut soupirer Jerphagnon ! Malheureusement pouvoir et intégrisme religieux n'ont jamais rimé avec justice et tolérance. ■

FRÉDÉRIC BEY

***César et son image. Des limites du charisme en politique*, Zvi Yavetz, Les Belles Lettres, Paris, 135 F.**

***Le divin César* « Etude sur le pouvoir dans la Rome Impériale », Lucien Jerphagnon, Tallandier 1991, 158 F.**

Vous jouez à SUPREMATIE, Le Jeu des Superpuissances ? Bénéficiez de notre offre exceptionnelle : 50 % de réduction sur l'extension Suprématie 2



DESCARTES EDITEUR

Bon à découper

Je souhaite recevoir SUPREMATIE 2 au prix exceptionnel de 80 F. Franco au lieu de 160 F. Ci-joint mon chèque à l'ordre de : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia -75503 Paris cedex 15

NOM.....PRENOM .....

ADRESSE.....

Suprématie © 1993 Supremacy Games Inc. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Supremacy Games Inc

jouez votre meilleur RÔLE :

celui de l'abonné fidèle à Casus

CASUS BELLI

1 AN - 6 NUMÉROS
175 F
seulement
au lieu de 210 F (*)
+ 1 hors série en prime (**)

2 ANS - 12 NUMÉROS
330 F
seulement
au lieu de 420 F (*)
+ 2 hors série
en prime (**)

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU ROLE DE L'ABONNÉ FIDELE À CASUS BELLI
à retourner à Casus Belli, 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Oui je m'abonne pour un an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F
CCJH ☐ seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors série en prime (**)

Oui je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F
CCJI ☐ seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**)

COCHEZ SVP •Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli-Bred

hs CB 7

Nom et Prénom.....

Adresse.....

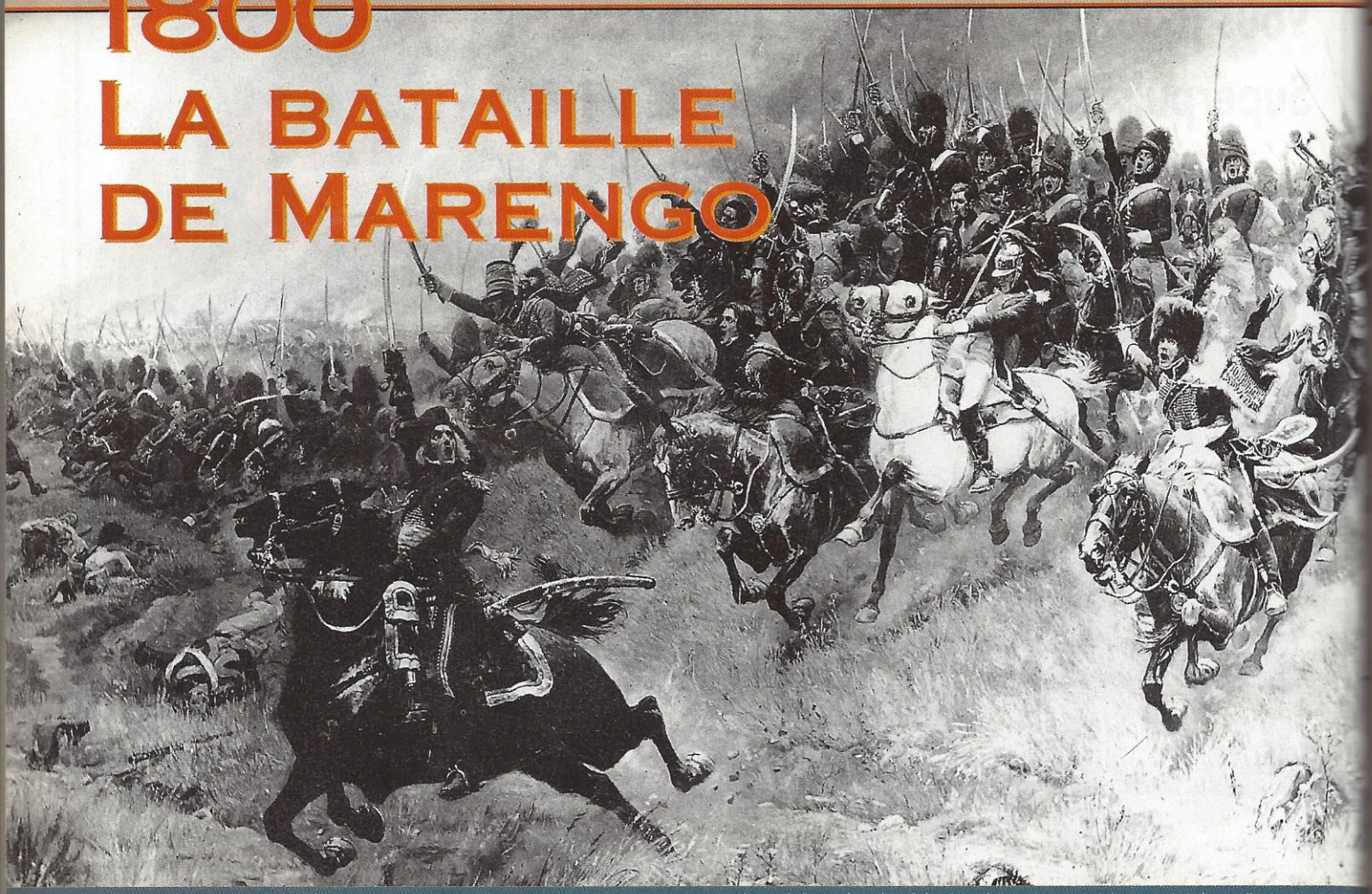
Code postal ☐☐☐☐☐ Ville.....

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 28/02/94 ,CONFORMES A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTE DU 06/01/78 ET RÉSERVÉES À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE - Autres lieux de résidence : Nous consulter au (1) 46 48 47 08

(*) Prix de vente chez les marchands de journaux.(**)Dans la limite des stocks disponibles

RCS PARIS B 572 134 773

1800 LA BATAILLE DE MARENGO



La charge décisive des cavaliers français.

Charge de la Garde à cheval des Consuls à Marengo, 14 juin 1800. A. Lalauze. Droits réservés.

MARENGO EST UN JEU DE SIMULATION HISTORIQUE PERMETTANT DE RECRÉER LA BATAILLE QUI EUT LIEU LE 14 JUIN 1800 EN ITALIE DU NORD. IL MET AUX PRISES DEUX JOUEURS QUI INCARNENT RESPECTIVEMENT LE PREMIER CONSUL FRANÇAIS, NAPOLÉON BONAPARTE, ET LE FELDMARÉCHAL AUTRICHIEN, VON MELAS.

But du jeu

Le gagnant est celui qui au bout du douzième tour de jeu totalise le plus de points de victoire. Ces points s'obtiennent de diverses façons (pions adverses éliminés, prises de villages, etc.) qui sont indiquées au paragraphe 14. Le jeu peut se terminer avant, si l'un des camps atteint certaines conditions particulières.

1. Matériel de jeu

1a. Echelle de jeu

La carte reproduit le champ de bataille tel qu'il fut relevé par le bureau topographique de l'empereur Napoléon 1er quelques années plus tard. Une grille de cases hexagonales est surimprimée sur la carte afin de faciliter les mouvements et les combats. Les hexagones, abrégés en « hex. » pour la suite, représentent 400 mètres bord à bord et sont numérotés pour faciliter le placement. Chaque tour de jeu représente une heure de temps réel, chaque point de force d'infanterie ou de cavalerie représente de 300 à 500 hommes et chaque point d'artillerie, de 4 à 6 canons. A côté de la carte figurent le compteur de tours et la table des types de terrains présents sur la carte.

1b. Pions

Les pions représentent des unités de combat de la taille d'une demi-brigade, soit un régiment, ou des chefs qui commandent une armée ou un corps. Il est préférable de les coller sur du carton fort avant de les découper afin de faciliter leur manipulation. Les pions (voir schéma ci-contre) portent différentes informations détaillées ci-après :

— identification : numéro ou désignation de l'unité à gauche du symbole, corps de rattachement en haut et placement initial à droite du symbole.

— potentiel de combat : force du pion en fonction du nombre d'hommes et de la qualité des troupes qui composent l'unité.

— potentiel de mouvement : capacité du pion à se déplacer sur la carte en nombre de points de mouvement.

— bonus de combat : capacité du chef à conduire ses troupes à l'assaut, ajouté au jet de dé sur la table de combat.

1c. Symboles

Les unités peuvent être de différents types : chefs, infanterie, cavalerie et artillerie. Les pions portent des symboles permettant de les distinguer.

1d. Couleurs

Les pions portent, sur leur partie supérieure, une bande de couleur identifiant leur nationalité : bleu pour les Français, jaune pour les Autrichiens. Cette bande sert également à la règle optionnelle d'orientation. L'autre partie du pion porte la couleur dominante des uniformes des armées : bleu pour les Français, blanc pour les Autrichiens.

2. Comment jouer ?

2a. Placement initial

Les joueurs doivent positionner leur armée sur la carte avant de commencer. Chaque pion porte le numéro de l'hex. sur lequel il se trouve au début du premier tour de jeu. Les unités appartenant à un même corps sont généralement placées à proximité les unes des autres.

2b. Renforts

Les pions de renfort portent un « R » suivi du numéro du tour et du numéro de l'hex. où ils entrent en jeu. Ils ne sont pas positionnés sur la carte et doivent être placés sur le compteur de tours dans la case correspondant à leur heure d'arrivée. Attention : la règle optionnelle permet de faire varier l'heure d'arrivée des renforts.

2c. Déroulement d'une partie

Une partie est divisée en 12 tours de jeu. La progression de la partie est indiquée sur le compteur de tours à l'aide du marqueur « tour ». Durant un tour, les deux camps jouent l'un après l'autre. C'est toujours l'Autrichien qui commence.

Déroulement d'un tour de jeu :

A. Tour du joueur autrichien (voir 2d.)

B. Tour du joueur français (voir 2d.)

C. Vérification des conditions de victoire (voir 9.)

Si aucun camp ne remplit ses conditions de victoire, le marqueur « tour » est avancé d'une case sur le compteur de tours et les joueurs recommencent en A.

2D. Séquence de jeu

Un tour de joueur est composé de trois phases successives. Un joueur ne peut commencer une phase qu'après avoir terminé toutes les actions de la phase précédente.

1. *Phase de mouvement* : le joueur vérifie ses commandements puis déplace tout ou partie de ses pions suivant les règles de mouvement et fait éventuellement entrer ses renforts.

2. *Phase de combat* : le joueur résoud tous les combats entre ses pions et ceux de l'adversaire en respectant les règles du combat.

3. *Phase de réorganisation* : le joueur peut tenter de remettre en jeu des pions en déroute suivant les règles de réorganisation.

3. Mouvements

3a. Durant la phase de mouvement, un joueur peut déplacer tout ou partie de ses pions sur la carte dans la limite de leur potentiel de mouvement. Les déplacements ne sont pas obligatoires. Un pion ne peut jamais être déplacé par l'adversaire.

3b. Le mouvement d'un pion doit être terminé avant de passer à un autre pion. De même, le joueur doit avoir terminé le mouvement des pions d'un corps pour pouvoir déplacer ceux d'un autre corps. Les pions rattachés directement à un chef d'armée se comportent comme s'ils constituaient un corps à part entière.

3c. Chaque pion est déplacé suivant une ligne continue d'hex. contigus dans une direction quelconque. L'entrée dans chaque hex. coûte un certain nombre de points de mouvement suivant la nature du terrain (voir tableau des terrains en page 41). Le total des points de mouvement dépensés ne peut pas excéder le potentiel de mouvement du pion.

3d. Un pion entrant dans un hex. dépense le nombre de points de mouvement pour ce type de terrain. Un pion franchissant un côté d'hex. particulier (crête, ruisseau) dépense un nombre de points de mouvements qui s'ajoute au coût de l'hex. sur lequel il pénètre. Exception : un pion qui se déplace d'un hex. à l'autre en suivant une route ou un chemin ne dépense que le coût de la route ou du chemin, indépendamment du type de terrain présent dans l'hex. sur lequel il pénètre et des côtés d'hex. traversés.

3e. Un pion ne peut jamais entrer dans un hex. s'il ne lui reste plus assez de points de mouvement. Cependant, un pion peut toujours se déplacer au minimum d'un hex. en respectant les zones de contrôle adverses (voir 5.).

3f. Les points de mouvement non dépensés ne peuvent pas être accumulés pour un déplacement futur, ni transférés à un autre pion pour accroître son potentiel de mouvement.

3g. Il n'y a pas de combat durant la phase de mouvement.

3 h. Un pion qui quitte volontairement la carte lors de la phase de mouvement est considéré comme éliminé et ne peut plus entrer en jeu.

4. Renforts

4a. Les renforts apparaissent sur la carte au tour indiqué sur le pion. La mention « RA » ou « RF » sur le compteur de tours signifie que des renforts autrichiens ou français doivent entrer en jeu lors de ce tour.

4b. L'hex. d'entrée sur la carte est indiqué sur le pion renfort. Chaque pion en renfort paye le coût en points de mouvement de l'hex. par lequel il entre sur la carte. Chaque pion en renfort supplémentaire, à partir du second, paye en plus 1/2 point de mouvement par pion étant déjà entré avant lui. Exemple : au premier tour, l'infanterie de Bellegarde (division Haddick) est le quatrième pion que l'Autrichien fait entrer sur la carte par l'hex. 1301. Ce pion dépense donc 1/2 point de mouvement pour l'hex. 1301 plus 3 fois 1/2 point de mouvement, soit un total de 2 points de mouvements. Il lui reste donc 2 points de son potentiel initial pour terminer son mouvement.

4c. Si l'hex. d'entrée des renforts est occupé par un pion adverse, le joueur peut décider de les faire entrer dans tout hex. se trouvant en bordure de la carte non contrôlé par l'adversaire et situé à un maximum de 3 hex. de l'hex. d'entrée initial. S'il n'y a pas d'hex. d'entrée disponible, l'entrée en jeu des renforts est reportée au tour suivant par tout hex. du même bord de carte libre de Zone de contrôle ou de pion adverse.

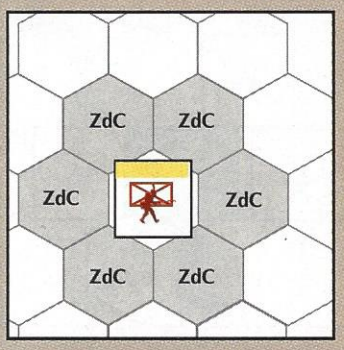
5. Empilements

Il ne peut jamais y avoir plus d'un pion par hex. à la fin d'une phase de mouvement ou de combat. Les pions chefs ne se soumettent pas à cette interdiction d'empilement. Un pion peut traverser un hex. occupé par un pion du même camp mais pas s'y arrêter. Un pion ne peut jamais traverser un hex. occupé par un pion appartenant à l'adversaire.

6. Zones de Contrôle

6a. Les six hex. immédiatement adjacents à un pion constituent sa Zone de Contrôle, abrégée en « ZdC » pour la suite. La ZdC s'étend aux hex. occupés par d'autres pions. Un hex. peut être contrôlé par plusieurs pions simultanément. Les pions de chefs n'ont pas de ZdC.

6b. Un pion doit interrompre son mouvement dès qu'il entre dans la ZdC d'un pion adverse. Un hex. de ZdC adverse ne coûte pas de point de mouvement en plus du coût normal du terrain. Un pion ne peut quitter une ZdC adverse que suite à un résultat de combat.



6c. Tous les pions adverses placés dans des ZdC de pions amis au début d'une phase de combat doivent être attaqués durant cette même phase. Tous les pions amis situés dans des ZdC de pions adverses au début d'une phase de combat doivent attaquer durant cette même phase.

6d. Les ZdC ne s'étendent pas aux hex. de bois, de vergers et de village ainsi qu'aux hex. séparés par une rivière.

7. Combats

7A. Qui doit combattre ?

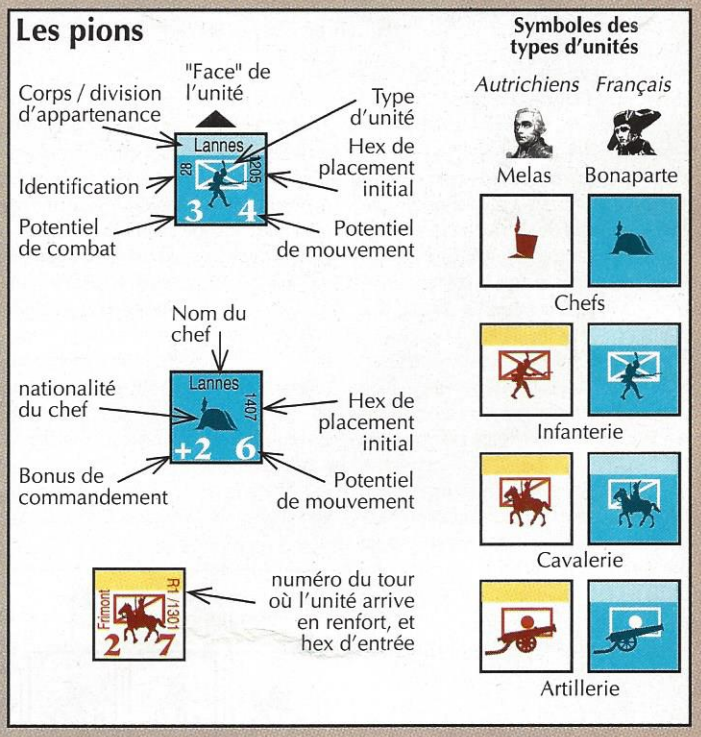
7a1. Le combat est obligatoire pour les pions situés dans des ZdC de pions adverses. Il ne peut impliquer que des pions se trouvant dans des hex. adjacents, à l'exception de l'artillerie qui peut combattre à distance. Le combat n'est pas obligatoire pour un pion adjacent à un pion adverse et situé dans un hex. non contrôlé par le pion adverse.

7a2. Un pion ne peut attaquer qu'une seule fois et un pion adverse ne peut être attaqué qu'une seule fois durant la phase de combat. Si, à la suite d'un combat, un pion adverse se trouve en position d'être attaqué une seconde fois, ce deuxième combat ne peut avoir lieu.

7a3. Un pion se trouvant dans un hex. contrôlé par plusieurs pions adverses doit attaquer tous ces pions en même temps sauf ceux d'entre eux qui sont attaqués par ailleurs. Plusieurs pions se trouvant dans la ZdC d'un pion adverse doivent attaquer celui-ci ensemble sauf s'ils attaquent un autre pion adverse par ailleurs. Lorsqu'un combat implique plusieurs pions en attaque ou en défense, leurs potentiels de combat sont additionnés.

7a4. Le joueur attaquant décide de l'ordre dans lequel se déroulent les combats et des pions qui y participent dans le respect des règles précédentes. Il peut résoudre plusieurs combats impliquant des pions adjacents en une seule attaque contre tous les pions adverses qui auraient été attaqués séparément.

7B. Effets des terrains

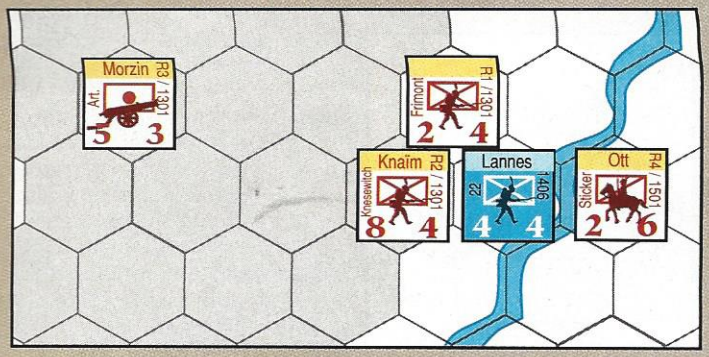


Les terrains des hex. sur lesquels se trouvent les pions attaquant et attaqué peuvent avoir un effet sur leur potentiel de combat. Ces effets sont cumulatifs mais ne sont appliqués qu'au pion situé dans l'hex. correspondant.

7C. Résolution des combats

7c1. Chaque combat se déroule dans l'ordre suivant : calcul du rapport de force, jet de dé et lecture du résultat sur la table des combats, application du résultat, mouvement après combat. Le processus de résolution d'un combat doit être terminé avant d'en commencer un nouveau.

7c2. Pour calculer le rapport de force (ou ratio de combat), l'attaquant additionne



L'artillerie et la cavalerie ne participent pas au combat. Les deux infanteries autrichiennes totalisent 10 points de combat et attaquent l'infanterie de Lannes qui vaut 4, à 2 contre 1.

les potentiels de combat, éventuellement modifiés par le terrain, de tous les pions engagés en attaque (potentiel d'attaque). Puis le défenseur additionne les potentiels de combat, éventuellement modifiés par le terrain, de tous les pions attaqués (potentiel de défense). Le potentiel d'attaque divisé par le potentiel de défense donne le rapport de force du combat. Le rapport de force est toujours arrondi en faveur du défenseur. Exemple : 10 contre 4 donne 2,5 contre 1 qui est arrondi à 2/1.

7c3. Le rapport de force du combat désigne la colonne de la table des combats sur laquelle sera lue le résultat. Avant de jeter le dé, l'attaquant peut choisir de réduire le rapport de force du combat, passer de la colonne 3/1 à la colonne 2/1, par exemple. Le jet de dé, modifié par le bonus de combat du chef attaquant, indique la ligne qui, croisée avec la colonne, donne le résultat du combat. Ce résultat doit être appliqué immédiatement.

7c4. Quand un hex. est laissé vacant suite à un combat, par recul ou élimination du pion l'occupant, un pion adverse, attaquant ou défenseur, peut avancer dans cet hex. même s'il doit, pour cela, quitter une ZdC adverse. Ce mouvement doit être effectué immédiatement après l'application du résultat du combat et avant d'entamer la résolution d'un autre combat. Le pion ayant ainsi bougé ne peut plus combattre de nouveau, que ce soit en attaque ou en défense, durant cette phase de combat.

7D. Table des combats

La table des combats en page 41 prévoit les résultats suivants :

AD= Attaquant Déroute. Tous les pions qui attaquaient reculent d'un nombre d'hex. égal à leur potentiel de mouvement et sont retournés.

A1 ou A2= Attaquant recule. Tous les pions qui attaquaient reculent d'1 ou 2 hex.

D1 ou D2= Défenseur recule. Tous les pions attaqués reculent d'1 ou 2 hex.

DD= Défenseur Déroute. Tous les pions attaqués reculent d'un nombre d'hex. égal à leur potentiel de mouvement et sont retournés.

— = pas de résultat. Les pions restent en position.

7E. Attaques combinées

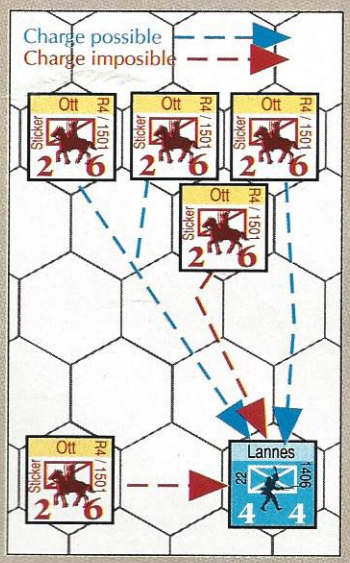
Lorsque l'attaquant utilise des pions d'infanterie, d'artillerie et de cavalerie ensemble dans le même combat contre un même hex., le ratio de combat est décalé d'une colonne à droite sur la table des combats. Exemple : un ratio de 2/1 devient 3/1.

7F. Charges de cavalerie

7f1. La charge est une attaque « à fond » de la cavalerie sur l'ennemi. Elle est possible lorsqu'il y a au moins trois hex. en ligne droite entre le pion chargeant et le pion ainsi attaqué au début de la phase de mouvement. Une unité de cavalerie qui charge double son potentiel de combat lors de la phase de combat qui suit.

7f2. Un pion chargeant ne peut se déplacer qu'en terrain clair, sans traverser de ruisseau ou de crête. Il est interdit de charger un pion situé dans un hex. de village, de bois, de marais, derrière un ruisseau ou une crête.

7f3. Un pion de cavalerie ne peut charger qu'un pion d'infanterie ou d'artillerie.



La cavalerie ne peut charger que s'il y a trois hex. libres entre elle et sa cible. Elle ne doit pas rebrousser chemin au cours de sa charge.

8. Mouvements après combat

8A. Retraite après combat

8a1. Certains résultats sur la table des combats impliquent des mouvements de retraite obligatoires (A1, A2, AD, D1, D2, DD). Ces déplacements sont indépendants de ceux effectués durant la phase de mouvement. Ils doivent être conduits avant de commencer tout autre combat.

8a2. Lorsqu'il a le choix des hex. de retraite, le joueur possédant le pion qui recule décide de la direction du mouvement. Un pion ne peut reculer dans un hex. occupé par un pion adverse, à travers une rivière ou hors de la carte. Il est alors éliminé et retiré de la carte. Si un pion est obligé de reculer dans une ZdC adverse, le recul est transformé en déroute (voir paragraphe 12). Un pion en déroute ne peut reculer dans une ZdC adverse. Il est alors éliminé et retiré de la carte.

8a3. Si le seul hex. de retraite possible est occupé par un pion ami, le joueur peut déplacer ce pion pour faire place au pion en retraite. Plusieurs pions peuvent ainsi être déplacés pour permettre au pion en retraite de faire un mouvement hors des ZdC adverses. Si, au cours de ce mouvement en chaîne, un pion déplacé doit pénétrer une ZdC adverse, le pion devant faire retraite initialement est éliminé et retiré de la carte.

8a4. Un pion ayant fait retraite ne peut participer à un autre combat. Un pion déplacé par un pion en retraite ne peut participer à un combat lors de la même phase de combat.

8a5. Lorsqu'ils effectuent un mouvement de retraite, que ce soit suite à un recul ou à une déroute, les pions doivent se rapprocher de leur ligne d'opération, à savoir les hex. 1301, 1401, 1501 pour l'Autrichien, et l'hex. 0826 pour le Français. Chaque hex. de retraite parcouru doit les rapprocher de cet hex. Cependant, lorsqu'il n'a pas le choix, un pion doit toujours choisir les hex. libres (Cf. 7a2.) pour battre en retraite même s'il s'éloigne de sa ligne d'opération.

8a6. Un pion devant faire retraite hors de la carte est considéré comme éliminé et retiré du jeu.

8B. Avancée après combat

Lorsqu'un hex. est libéré de tout pion suite au résultat d'un combat, un pion adverse ayant participé au combat, qu'il soit attaquant ou défenseur, peut entrer dans cet hex. Ce mouvement d'avancée se fait sans tenir compte des ZdC adverses éventuellement traversées. Il est volontaire de la part du joueur mais doit être effectué avant toute autre action. Le pion ainsi déplacé ne peut plus participer à aucun combat durant la même phase de combat. Un pion ne peut avancer que d'un hex. même si le pion adverse a reculé de 2 hex. ou est en déroute.

9. Artillerie

9a. Un pion d'artillerie ne peut jamais entrer dans une ZdC adverse durant la phase de mouvement. Un pion d'artillerie ne peut jamais être placé dans un hex. de bois ou de marais sauf s'il utilise une route pour se déplacer.

9b. Un pion d'artillerie a la possibilité de combattre à plusieurs hex. de distance par bombardement lors de la phase de combat. La distance maximale de tir est de trois hex. Le potentiel de combat d'un pion d'artillerie est divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, lorsqu'il bombarde un pion adverse situé à trois hex. de distance. Il est inchangé lorsque le bombardement a lieu à deux hex. de distance. Il est doublé lorsque le pion d'artillerie combat un pion ennemi qui lui est adjacent.

9c. Un pion d'artillerie situé dans la ZdC d'un pion adverse au début de la phase de combat est obligé de l'attaquer. Plusieurs pions d'artillerie peuvent attaquer un même hex. mais un pion d'artillerie ne peut bombarder qu'un seul hex. durant la phase de combat. Si un pion d'artillerie se trouve dans la ZdC de plusieurs pions adverses qui ne peuvent être attaqués par ailleurs, il doit les attaquer tous ensemble.

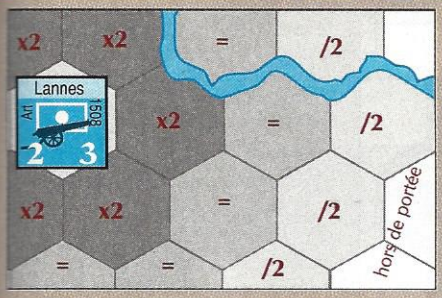
9d. Un pion d'artillerie qui combat par bombardement un pion adverse non adjacent ne tient pas compte des résultats négatifs (A1, A2, AD). Le joueur peut cependant décider d'appliquer un A1 (attaquant recule de 1 hex.) pour tout résultat négatif. Un pion d'artillerie attaquant un pion adverse adjacent ne peut pas avancer après combat et subit tous les résultats négatifs éventuels.

9e. Le combat par bombardement à distance est autorisé si la ligne de tir est dégagée. La ligne de tir va du centre de l'hex. où se trouve le pion d'artillerie attaquant au centre de l'hex. du pion attaqué. Si la ligne de tir traverse, même partiellement, un hex. de village ou de bois, le bombardement est impossible. Un pion d'artillerie peut bombarder un pion situé dans un hex. de village ou de bois.

9f. Le potentiel de combat des pions d'artillerie est réduit de moitié, arrondi à l'entier supérieur, lorsqu'ils bombardent à partir d'un hex. de village. L'ajustement pour la distance de tir est appliqué ensuite (voir 8b.). Un pion d'artillerie ne peut pas attaquer depuis un hex. de bois. Un pion d'artillerie situé dans un hex. de bois est automatiquement éliminé et retiré de la carte s'il est attaqué par un pion adverse.

10. Commandement

10a. Les armées autrichienne et française sont commandées respectivement par le feldmaréchal-baron von Melas et le premier consul Napoléon Bonaparte. Elles sont composées de divisions ou de corps ayant chacun ou chacune à leur tête un



Le potentiel de l'artillerie varie selon la distance de l'unité qu'elle vise. Le bombardement reste possible par dessus une rivière.

général subordonné au commandant de l'armée. Ces corps comprennent un certain nombre de pions d'unités qui sont placés sous le commandement du pion de chef correspondant. Pour faciliter le repérage, le nom du chef de corps est inscrit sur la partie supérieure du pion dans la bande de couleur bleu clair (Français) ou jaune (Autrichien).

10b. Les pions d'unités ne portant pas de nom de chef en haut sont indépendants. Ils peuvent être commandés par n'importe quel chef figurant sur la carte, qu'il soit commandant d'armée ou de corps. Ce rattachement peut être modifié à chaque tour.

10c. Les pions d'unités sont dits commandés lorsqu'ils peuvent tracer, au début de la phase de mouvement, une ligne de commandement jusqu'au chef de rattachement. La ligne de commandement est, au maximum, de 3 hex. pour les Autrichiens et de 5 hex. pour les Français. Une ligne de commandement ne peut traverser un hex. occupé par un pion adverse ni un hex. de ZdC adverse sauf si un pion ami occupe cet hex. Les pions de chefs de corps peuvent commander tous les pions d'unités qui leur sont rattachés plus un maximum de 2 pions indépendants.

10d. Les pions de chefs de corps doivent eux-mêmes être à distance de commandement de leur commandant d'armée au début de la phase de mouvement pour pouvoir commander leurs pions d'unités. La distance de commandement est, au maximum, de 15 hex. pour l'Autrichien et de 20 hex. pour le Français. Cette distance de commandement à respecter ne peut passer ni par des hex. occupés, ni par des hex. de ZdC adverse sauf si une unité amie occupe l'hex. Ainsi, même si des pions d'unités peuvent tracer une ligne de commandement jusqu'à leur chef de rattachement, ils ne seront pas commandés si ce dernier n'est pas lui-même à distance de commandement de son commandant d'armée.

10e. Les pions non commandés se déplacent normalement lors de la phase de mouvement mais ne peuvent pas pénétrer dans un hex. de ZdC adverse. Leur potentiel de combat en défense est inchangé mais ils ne peuvent attaquer les pions adverses au contact. Un pion non commandé situé au début de la phase de mouvement dans la ZdC de pions adverses qui ne sont pas repoussés lors de la phase de combat par d'autres pions amis, doit faire retraite à la fin de la phase de combat. Ce mouvement est conduit comme un A1 ou A2, au choix du joueur, mais le défenseur ne peut pas avancer après combat.

10f. Hormis le placement de leurs chefs de corps en capacité de commander, les chefs d'armée peuvent commander directement 5 pions d'unités, qu'ils soient indépendants ou appartenant à un corps. Les pions de chefs d'armée suivent alors les mêmes règles que les pions de chefs de corps (voir 10c.).

11. Chefs

11a. Les pions de chefs n'ont pas de potentiel de combat ni de ZdC et ne bloquent pas les lignes de commandement. Ils ont une capacité de 6 points de mouvement par tour en payant les coûts de terrain de la cavalerie. Un pion de chef ne peut jamais entrer seul dans une ZdC adverse mais uniquement s'il est empilé avec un pion unité. A l'inverse, il peut toujours quitter sans pénalité une ZdC adverse au début de son mouvement.

11b. Un pion de chef ne modifie pas les potentiels du pion sur lequel il est empilé. Lorsqu'il est empilé avec un pion qui participe à un combat en attaque, le joueur attaquant peut décider, avant de jeter le dé de résolution du combat, de bénéficier du bonus du chef. Le bonus s'additionne au jet de dé. Un pion de chef ne peut être utilisé ainsi qu'une fois durant toute la phase de combat. Un pion de chef ne peut jamais utiliser son bonus en défense.

11c. Un pion de chef empilé avec un pion d'unité a le choix entre subir les résultats du combat conjointement avec le pion d'unité (recul, déroute), et rester dans l'hex. initial. En revanche, il doit obligatoirement suivre toute avancée après combat.

11d. Lorsqu'il participe à un combat en attaque en utilisant son bonus, un pion de chef peut être éliminé. Après la résolution du combat et les mouvements après combat, le joueur attaquant jette un dé : s'il obtient un 6, le pion de chef est éliminé et retiré de la carte.

11e. Un pion de chef seul sur un hex. peut être capturé si un pion adverse fait mouvement sur cet hex. Dans ce cas, le joueur possédant ce pion de chef jette un dé : sur un résultat de 6, le pion de chef est capturé et retiré du jeu.

11f. Un pion de chef éliminé ou capturé ne peut jamais revenir en jeu tel quel, par exemple lors de la phase de réorganisation. Tous les pions qu'il commandait, que ce soient les pions de son corps ou ceux dont il avait pris le commandement provisoirement, se trouvent donc sans chef lors du tour suivant. Ils peuvent être commandés directement par le chef de l'armée s'ils sont à bonne distance. Autrement, ils subissent tous les effets des pions non commandés. Lors du tour suivant, le joueur désigne un pion d'unité qui joue le rôle de chef pour ce corps.

12. Déroute et réorganisation

12a. Les pions en déroute sont placés face retournée sur la carte pour les distinguer des pions intacts. Ils n'ont plus de ZdC et se déplacent automatiquement lors de la phase de mouvement, même s'ils ne sont pas commandés, en utilisant la totalité de leur potentiel de mouvement en direction des lignes de communication de leur armée. Ils ne peuvent entrer dans une ZdC adverse. Les pions en déroute ne peuvent attaquer mais se défendent normalement. Ils peuvent être réorganisés par leur chef de corps lors de la phase de réorganisation.

12b. Pour réorganiser des pions en déroute, le pion de chef doit se trouver à au moins 5 hex. du pion adverse le plus proche. Les pions en déroute doivent être à distance de commandement du pion de chef. Le joueur peut alors retourner 2 pions en déroute par phase de réorganisation.

12c. Un chef de corps démoralisé (Cf. 13) ne peut tenter de réorganiser un pion en déroute qu'après avoir jeté un dé : après un résultat de 5 ou 6, le pion en déroute effectue immédiatement un nouveau mouvement de déroute ; autrement, le pion est réorganisé et retourné sur l'hex. qu'il occupe.

12d. Un pion en déroute ne peut être réorganisé que par son commandant de corps ou par le commandant d'armée. Les pions indépendants peuvent être réorganisés par tout pion de chef.

13. Démoralisation

13a. Un corps peut être démoralisé lorsqu'il a subi trop de pertes. Ce niveau de démoralisation est indiqué dans le tableau ci-dessous. Le niveau de démoralisation est compté en additionnant les potentiels de combat des unités éliminées et des unités en déroute appartenant à ce corps. On indique la démoralisation d'un corps en retournant le pion de chef sur la carte.

Marengo, 15 heures. P. Perboyre (détail). Droits réservés.

13b. La démoralisation d'un corps prend effet immédiatement lorsque le niveau de pertes est atteint, par exemple au milieu d'une phase de combat. Inversement, lorsqu'un chef de corps démoralisé réussit la réorganisation d'un pion ayant un potentiel de combat suffisant pour ramener les pertes au dessous du niveau de démoralisation, la démoralisation cesse aussitôt et le chef n'a pas besoin, par exemple, de jeter un dé pour réorganiser un second pion en déroute.

13c. Les pions appartenant à un corps démoralisé n'ont plus de ZdC et ne peuvent se déplacer avec la totalité de leur potentiel de mouvement qu'en s'éloignant des pions adverses. C'est-à-dire qu'ils doivent se trouver à la fin de leur déplacement à une plus grande distance en hex. du plus proche pion adverse qu'ils n'étaient au départ. Si leur déplacement les rapproche des pions adverses, ils ne peuvent utiliser que la moitié de leur potentiel de mouvement, arrondi à l'entier supérieur. Les chefs de corps démoralisés se déplacent toujours normalement.

13d. La démoralisation d'un corps affecte tous les pions de ce corps, quel que soit le chef qui les commande (chef de corps ou commandant d'armée), et même s'ils ne sont pas commandés. Un commandant d'armée n'est jamais démoralisé.

Seuils de démoralisation

Corps français		Corps autrichiens	
Chef	*Pertes*	*Chef*	*Pertes*
Lannes	11	Haddick	11
Desaix	19	Knaïm	13
Victor	18	Morzin	10
Lapoype	6	Eltnitz	6
		Ott	14
		O'Reilly	7

14. Conditions de victoire

14a. Les joueurs reçoivent des points de victoire pour les pertes infligées à l'adversaire et la possession de certains objectifs territoriaux. Le barème est le suivant :

Conditions de victoire	Points de victoire attribués au français	à l'autrichien
Par point de combat adverse éliminé	1	1
Par chef de corps adverse éliminé	5	5
Par corps adverse démoralisé	5	5
Possession de Marengo (1004)	15	5
Possession de Castel-Ceriolo (1709, 1809)	10	10
Possession de San Giuliano (0825)	5	25

Il est conseillé aux joueurs de tenir les comptes des points de victoire gagnés ou perdus au cours du jeu car les conditions de victoire doivent être vérifiées à la fin de chaque tour. Le joueur autrichien obtient une victoire automatique s'il élimine Bonaparte ou s'il a 85 points ou plus à la fin d'un tour. Le joueur français obtient une victoire automatique s'il a 90 points de victoire à la fin d'un tour.

14b. Si aucun des deux joueurs n'a obtenu de victoire automatique en cours de partie, la différence entre les totaux de points de victoire des deux camps donne le résultat de la partie.

Différence de points	*Degré de victoire*
Moins de 15 points	Match nul
De 16 à 30 points	Victoire marginale
Plus de 30 points	Victoire décisive

15. Règles optionnelles

L'utilisation des règles optionnelles est recommandée aux joueurs ayant déjà fait plusieurs parties et maîtrisant les règles de base. Elles permettent de rendre le jeu plus réaliste et de tester certaines hypothèses sur « ce qui aurait pu se passer si… » (« *What if?* » en anglais) ; l'autre grand intérêt des wargames consistant à pouvoir étudier « l'Histoire alternative ».

15a. Orientation des pions

15a1. Les pions possèdent une bande de couleur sur leur partie supérieure qui marque leur avant, c'est-à-dire la direction vers laquelle regardent les soldats. Ils ont donc, en complément, des flancs, sur les côtés, et un arrière, à l'opposé du front. Les pions doivent être placés sur la carte de manière à ce que la bande de couleur soit sur un côté d'hex. Dans ce cas, les 3 hex. situés devant le pion sont dits « hex. de front », les 2 hex. situés sur les côtés sont dits « hex. de flanc » et l'hex. situé à l'arrière est dit « hex. de dos ». Tous les pions doivent être orientés à la fin de chaque phase de mouvement, de combat et de réorganisation.

15a2. La ZdC ne s'étend que dans les hex. de front. Les hex. de flanc et de dos ne sont pas contrôlés et peuvent être parcourus librement par des pions adverses.

15a3. Les pions ne peuvent se déplacer qu'en pénétrant dans un hex. de front. Un pion peut tourner dans un hex., c'est-à-dire changer le côté d'hex. sur lequel est placé son avant, sans dépenser de point de mouvement supplémentaire mais ne peut tourner que d'un côté d'hex. par hex. de mouvement. Un pion peut faire demi-tour dans un hex., c'est-à-dire inverser son avant et son arrière de manière à ce que l'hex. de dos devienne un hex. de front et inversement, en dépensant 1 point de mouvement. Il est interdit de faire demi-tour dans une ZdC adverse. Il n'y a pas de limite au nombre de demi-tours qu'un pion puisse opérer lors d'une phase de mouvement.

15a4. Un pion attaquant situé dans un hex. de flanc ou de dos du pion défenseur double son potentiel de combat avant application des effets du terrain. Les autres pions participant éventuellement au même combat et situés dans un hex. de front conservent leur potentiel normal.

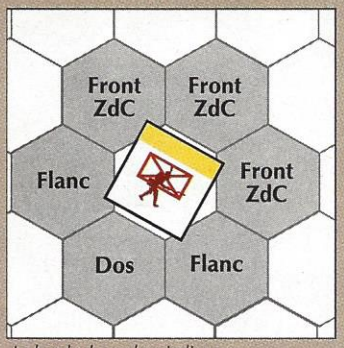
15a5. Les pions faisant retraite suite à un combat gardent leur orientation initiale. Le joueur peut cependant décider de les faire tourner d'un côté d'hex. durant la retraite. Les pions en déroute n'ont pas d'orientation, ni de ZdC.

15a6. Un pion réorganisé doit être orienté par le joueur lorsqu'il est retourné face visible sur la carte.

15a7. Les pions de chefs, dépourvus de bande de couleur, n'ont pas à être orientés.

15b. Arrivée variable des renforts

En 1800, les ordres importants étaient portés aux unités par des officiers d'état-major qui galopaient à bride abattue dans la direction supposée où elles devaient se trouver. Ainsi, Bonaparte envoya dès le matin un message à Desaix lui enjoignant de revenir au plus vite. Ce dernier n'entra effectivement sur la carte que vers 15 heures. La règle optionnelle permet de simuler l'incertitude des communications qui régnait à l'époque.



La bande de couleur indique la « face » de l'unité.

15b1. Au début du tour 6, le joueur français jette un dé pour déterminer le tour d'entrée des pions marqués « R8 » (renforts du 8e tour) : un résultat de 1 leur permet d'arriver lors de la phase de mouvement du tour 6, un résultat de 2 donne une arrivée au tour 7, un résultat de 3 à 5 au tour 8, un résultat de 6 au tour 9.

15b2. Les renforts entrent toujours sur la carte par l'hex. inscrit sur le pion, même s'ils n'entrent pas lors du tour prévu initialement. Ils entrent en jeu en suivant la règle 4.

15c. Renforts optionnels

Certains pions représentent des unités qui n'étaient pas présentes lors de la bataille, soit parce qu'elles furent envoyées dans une autre direction (cavalerie autrichienne de Nimptsch), soit parce qu'elles arrivèrent bien trop tard (la division Lapoype entra sur la carte vers 22 heures). Les joueurs peuvent décider, en début de partie, de faire entrer en jeu ces renforts optionnels.

15c1. La cavalerie de Nimptsch entre au tour 1 par l'hex. 1301 avec le reste de la division Elnitz.

15c2. La division Lapoype (4 pions d'unités et 1 pion de chef) entre au tour [illegible] par l'hex. 2226.

15c3. Les renforts optionnels entrent en jeu en suivant la règle 4. ■

Conception : Marc Brandsma
Carte & pions : Didier Guiserix

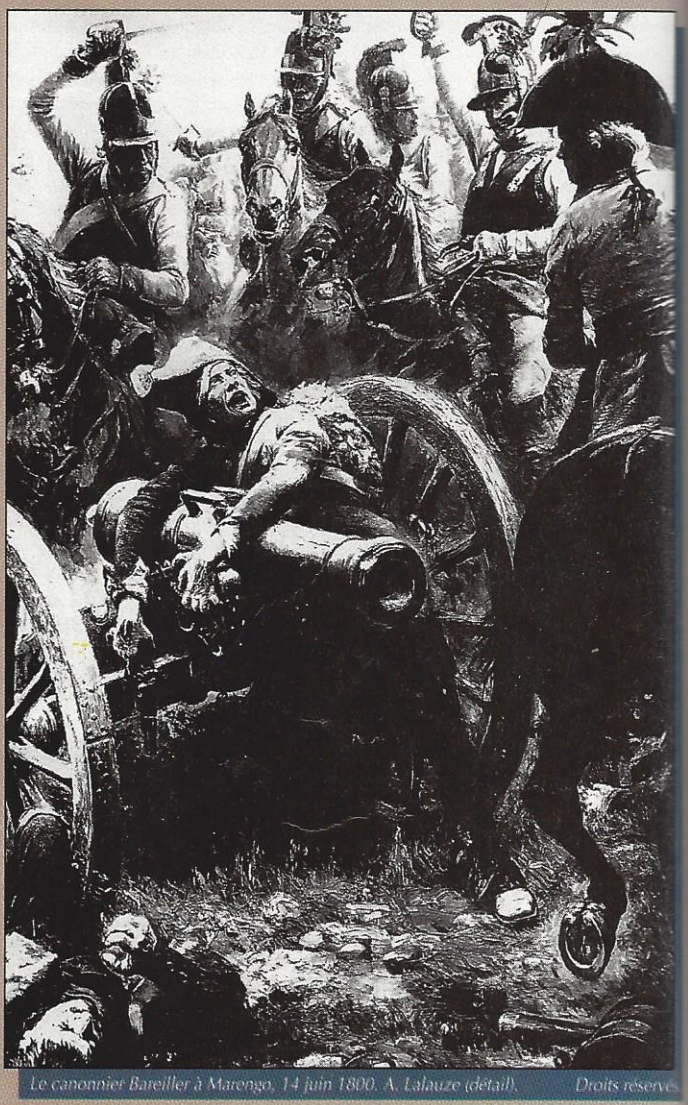

Le canonnier Bareiller à Marengo, 14 juin 1800, A. Lalauze (détail). Droits réservés

Table des effets du terrain

Symbole	Type	Mouvement	Combat
	Clair (vignes)	1	-
	Bois (vergers)	Infanterie = 2 Cavalerie = 3 Artillerie = non-praticable, sauf par la route	Infanterie: x2 en défense Cavalerie: /2 en défense et en attaque, charge interdite, éliminée si attaquée. Bloque les lignes de tir de l'artillerie.
	Village	1	Infanterie: x2 en défense Cavalerie: /2 en attaque et défense Artillerie: /2 en attaque et défense Bloque les lignes de tir de l'artillerie.
	Marais	Infanterie = 3 Cavalerie = 4 Artillerie = non-praticable, sauf par la route	Infanterie: x2 en défense Cavalerie: x2 en défense, charge interdite
	Ruisseau	Franchissement: +1	Infanterie: x2 en défense Cavalerie: x2 en défense, charge interdite
	Rivière	Infranchissable	Interdit entre deux hex séparés par une rivière, sauf bombardement
	Crête	Franchissement: +1	Cavalerie: charge interdite
	Route	1/2 (quelque soit le terrain)	Voir terrain de l'hex
	Chemin	1 (quelque soit le terrain)	Voir terrain de l'hex

1800 La bataille de Marengo

JEU EN ENCART

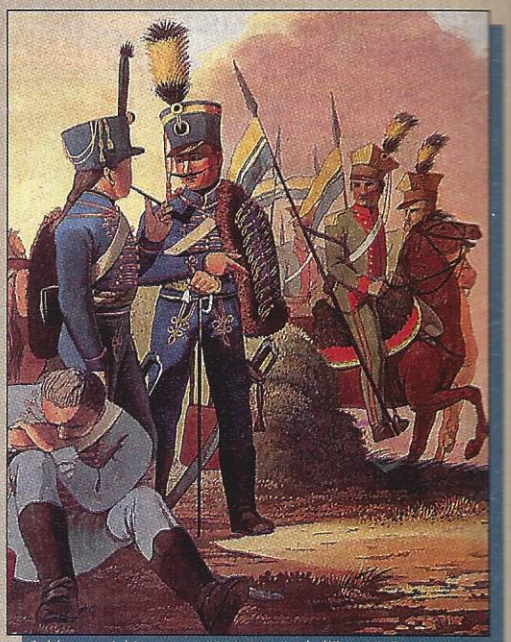
Table de combat

Résultat du Dé	Rapport de force 1 / 3	1 / 2	1 / 1	2 / 1	3 / 1	4 / 1
1	AD	AD	A1	A1	-	D1
2	AD	A2	A1	-	D1	D2
3	AD	A2	-	D1	D1	D2
4	A2	A1	-	D1	D2	DD
5	A2	-	D1	D2	D2	DD
6	A1	D1	D1	D2	DD	DD

AD= attaquant déroute ; A1 ou A2= attaquant recule ; D1 ou D2= défenseur recule ; DD= défenseur déroute ; - = pas d'effet, les pions restent en position.

LA CAMPAGNE DE MARENGO

MALGRÉ LA SUPÉRIORITÉ DES ARMÉES FRANÇAISES ET UNE BRILLANTE MANŒUVRE STRATÉGIQUE, LA CAMPAGNE D'ITALIE DE 1800 A BIEN FAILLI SERVIR DE DÉCOR À LA PREMIÈRE BATAILLE PERDUE PAR NAPOLÉON BONAPARTE.



Soldats autrichiens, vers 1800. Musée de l'Empéri. Droits réservés.

LE SAUVEUR DE LA RÉPUBLIQUE

Depuis le 18 brumaire de l'an VIII — 9 novembre 1799 — la France révolutionnaire vit sous le régime du Consulat qui succède au Directoire tant déconsidéré. Le premier consul, Napoléon Bonaparte, général auréolé de victoires éclatantes (Italie, en 1796) et aventureuses (Égypte, en 1798), doit consolider son nouveau pouvoir, aussi facilement acquis qu'il peut être perdu. Naturellement, c'est vers l'armée qu'il se tourne pour trouver sa légitimité. Il faut dire que la France est menacée par la seconde coalition, formidable entente de l'Angleterre, l'Autriche, la Russie, les princes allemands, Naples, le Portugal et la Turquie. Les quelques alliés, Espagne et Pays-Bas, sont plutôt inertes. Plus grave que cette situation stratégique difficile, les armées françaises sont marquées par les défaites de l'an VII et, surtout, se trouvent désorganisées par des années d'incurie et de prévarications. Pas plus de 150 000 hommes, sur un effectif théorique de 280 000, ne peuvent être opposés aux Autrichiens présents en masse en Allemagne, en Suisse et en Italie. La réorganisation commence immédiatement avec effervescence. Berthier, au ministère de la Guerre, est chargé d'assainir les subsistances et de compléter les effectifs. L'armée du Rhin reçoit le talentueux Moreau comme chef et est approvisionnée en priorité. L'Allemagne est alors, aux yeux de tous, le principal théâtre d'opérations de la prochaine campagne. En Italie, c'est à Masséna qu'échoit la rude tâche de tenir avec 40 000 soldats en guenilles face aux 115 000 Autrichiens de Melas qui menacent déjà Nice.

COUP STRATÉGIQUE

Le plan de campagne est simple. Puisqu'il est impossible de négocier une paix avec les Autrichiens, Moreau les frappera avec le meilleur des forces françaises, tandis que Massena fixera le plus possible des leurs en Italie. Mais Bonaparte décide de bouleverser ce plan un peu convenu et crée — une idée géniale — une armée de réserve à Lyon. Cette force nouvelle, située entre les deux fronts, autorise toutes les manœuvres stratégiques. Il ne s'en privera pas. Autre décision d'importance, la création de la Garde des Consuls, force d'élite aux effectifs encore faibles, 2000 hommes d'infanterie et de cavalerie, mais qui connaîtra un destin exceptionnel sous l'Empire. En face, les Autrichiens conçoivent le plan logique d'attaquer au point le plus faible, d'écraser Masséna, puis de pénétrer en France par le sud, épaulés par la marine anglaise. Ensuite, dès que des renforts auront été détachés de l'armée du Rhin, Kray lancera l'armée d'Allemagne en Alsace pour compléter l'invasion définitive du pays. Ce plan se révèle être, en fait, une erreur majeure car il ignore deux paramètres essentiels : la résistance farouche de Masséna à Gênes et l'existence de l'armée de réserve commandée par Napoléon Bonaparte lui-même. Ce dernier sait déjà qu'il battra Melas et que la décision viendra, une nouvelle fois, d'Italie. Le 14 mai, il est en Suisse et lance ses troupes au passage des Alpes par le col du Grand-Saint-Bernard.

TROP DE PRÉCIPITATION NUIT

Sa campagne est fondée sur la vitesse et la surprise. L'armée de réserve doit franchir les montagnes et couper les lignes de communication des Autrichiens avant qu'ils n'aient pu réagir. Ensuite, elle se regroupera et les battra lorsque, pris entre deux feux, ils chercheront à fuir vers le Tyrol. Là encore, ce plan brillant est perturbé par quelques détails. D'abord, le fort de Bard, en avant d'Ivrée, retarde le passage des Français et, surtout, immobilise la plus grande partie de l'artillerie de campagne. Ensuite, la décision de marcher sur Milan en espérant, par sa prise, démoraliser l'ennemi fait peu de cas de la valeur des Autrichiens. Melas commence à comprendre la situation. Il rallie ses troupes dispersées et désigne Alexandrie comme point de concentration. A ce moment, début juin, les deux armées se cherchent. Les Français ont perdu le contact et envoient des divisions dans toutes les directions pour localiser les Autrichiens. Le 9 juin, Lannes repousse Ott à Montebello. Bonaparte sait que Melas est devant lui. Il croit pouvoir le surprendre encore en avançant vite mais c'est lui qui va être pris par surprise lorsque les Autrichiens attaqueront le 14 juin 1800, dans la plaine de Marengo.

UNE BATAILLE PRESQUE PERDUE

A 8 heures du matin, les troupes autrichiennes débouchent d'Alexandrie et tombent sur les avant-postes français. Bien que dispersés, les régiments de Victor se battent courageusement et repoussent les premiers assauts. Cette résistance annihile l'effet de surprise sur lequel comptait Melas. Bonaparte qui a entendu le canon tonner, rappelle immédiatement les troupes cantonnées à Voghera, et dépêche à Desaix, parti au sud, l'ordre de revenir. Retranchés dans Marengo et derrière le Fontanone, les Français tiennent bon face aux puissantes attaques des Autrichiens appuyées par une artillerie dix fois supérieure. Cependant, Ott commence à déborder vers la droite et enlève Castel Ceriolo. Menacés d'encerclement, les fantassins de Victor reculent, suivis par ceux de Lannes. La cavalerie française charge sans relâche pour soulager l'infanterie. La cohésion des troupes devient problématique. Fuyards et blessés encombrent l'arrière de la ligne qui reflue petit à petit sur San Giuliano. A 15 heures, l'arrivée du corps de Desaix permet de reconstituer une petite armée de 10 000 hommes et 15 canons barrant la route de Milan. Ils attendent l'assaut final des Autrichiens. Mais Melas, persuadé de sa victoire en voyant reculer les Français, a quitté son armée. Knaïm forme alors ses troupes en colonne, mal protégées sur les flancs par une cavalerie totalement désorganisée, et avance lentement sur la route vers San Giuliano, pour en finir. Brusquement, l'artillerie de Marmont tire à toute volée sur la tête de colonne. Kellermann lance une charge héroïque et fait 2000 prisonniers. La panique gagne les rangs autrichiens qui, abandonnant tout, fuient vers Alexandrie poursuivis et mitraillés par les Français. A 22 heures tout est joué : les Français ont perdu 6000 hommes et les Autrichiens, 10 000 dont 7000 prisonniers. Desaix est mort, frappé d'une balle en plein cœur alors qu'il conduisait la IXe Légère à l'attaque.

TOUT ÉTAIT JOUÉ...

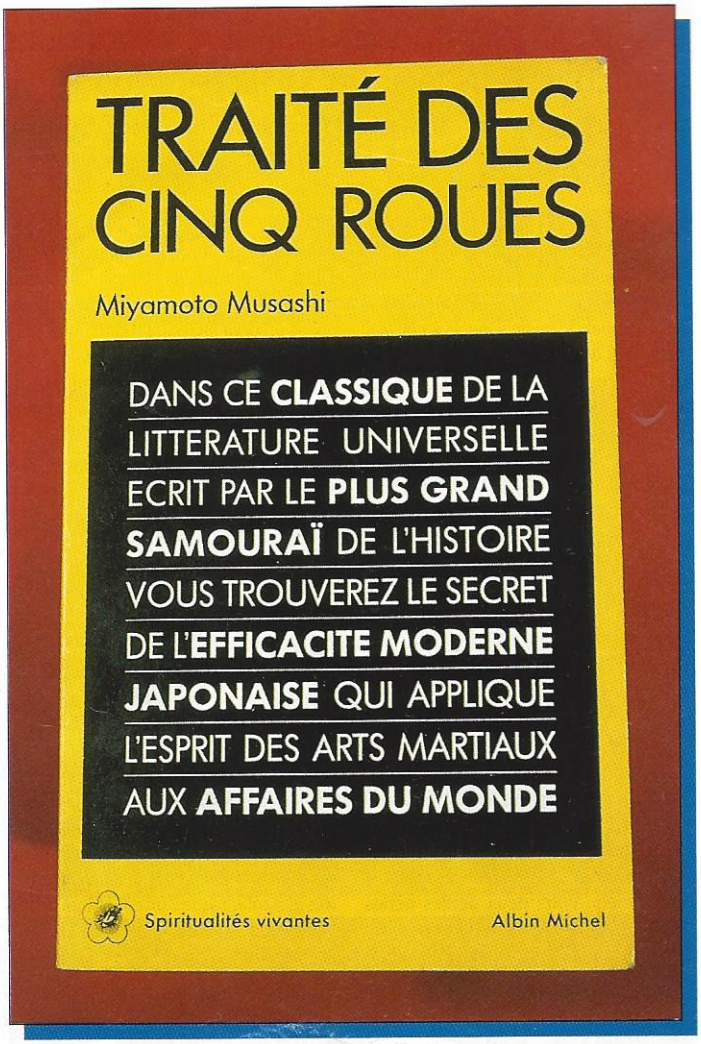
Marengo a failli être la première défaite tactique de Napoléon Bonaparte. Sans la déroute surprise de l'armée autrichienne, les Français auraient sans doute perdu cette bataille. Mais la victoire stratégique leur était acquise. Repoussés sur le gros de leurs forces, avec une artillerie qui leur a fait si cruellement défaut, ils n'auraient pas eu de mal plus tard à battre Melas. Ce n'était qu'une question de temps. Ce temps qui, justement, faisait défaut à Bonaparte, premier consul au pouvoir mal assuré qui avait besoin d'une victoire rapide. ■

MARC BRANDSMA

« DE TOUT TEMPS, L'ARME LA PLUS EFFICACE FUT ET RESTE L'ARME SPIRITUELLE. »
GEORGE MEREDITH (1828-1909)

TRAITÉ DES CINQ ROUES

ECRIT EN 1645 PAR MIYAMOTO MUSASHI, *LE TRAITÉ DES CINQ ROUES* RÉSUME LA SCIENCE DE LA TACTIQUE DE CE GRAND ESCRIMEUR ET SAMOURAÏ. CE TRAITÉ DE TACTIQUE PEUT SEMBLER, AU PREMIER ABORD, NE CONTENIR QUE PHRASES ÉVIDENTES À L'EXTRÊME OU ABÎMES DE COMPLEXITÉ. MAIS, SI L'ON ACCEPTE DE JOUER LE JEU D'UNE LECTURE SINCÈRE, CHAQUE PASSAGE PEUT ÊTRE INTERPRÉTÉ COMME UNE RÈGLE ÉLÉMENTAIRE DE CONDUITE À SUIVRE.



En fait une seule exigence doit tenir le lecteur : celle de refermer le livre avec la satisfaction d'avoir su être efficace en apprenant quelque chose, tout en se faisant plaisir. Bien que Musashi s'en défende dans son avant-propos, le Bouddhisme inspire clairement son œuvre. Cinq des six parties du livre — la première n'étant qu'une courte préface — utilisent la représentation traditionnelle de la nature en cinq éléments, qui sont la terre, l'eau, le feu, le vent, le vide. Mais le caractère profondément japonais du *Traité des cinq roues* en fait l'essence même du Bushido, littéralement la *Voie des samouraïs*.

Qu'est-ce que cette « Voie » dont le traité tout entier résonne ? En fait, c'est la grande originalité de Musashi : tout au long de sa vie d'escrimeur et après être resté invaincu après une soixantaine de combats à mort, il n'a cessé de mûrir lentement ce qu'il appelle la *Voie de la tactique*. Mais se refusant, à l'encontre de ses prédécesseurs, à limiter cette dernière à la maîtrise de l'épée, il la veut utile à n'importe quel moment et démontre qu'elle peut s'appliquer à tous les domaines. Sa position idéale n'est autre que celle que Musashi ordonne aux samouraïs : « *ou bien ils gagnent dans un combat singulier ou bien ils sortent vainqueurs d'une bataille* ». Cette « méthode Coué » avant la lettre prône sans le savoir les vertus de l'esprit positif. Car, en fait, l'auteur ne veut jamais aborder le point de vue du perdant ; ce n'est d'ailleurs qu'un esprit contradictoire et bien de chez nous qui peut aller à la victoire tout en envisageant la défaite ; peut-être sont-ce là les limites de l'analyse cartésienne…

Ecole de discipline et d'assiduité, la tactique tend avant tout à maintenir l'esprit souple et libre de préjugés.

En homme moderne et pressé, vous vous dites peut-être que toute une vie de travail pour arriver à la perfection c'est bien, mais que quelques recettes pour vaincre tout de suite, c'est mieux. Et vous aurez raison d'avoir ces exigences car ce traité fourmille de principes directement applicables à une situation donnée. Musashi nous rappelle d'abord les règles simples de la tactique car il ne faut jamais négliger ce qui paraît évident. Il distingue, par exemple, trois façons différentes de prendre l'initiative lors d'un combat. La première consiste à attaquer le premier, c'est « l'initiative de *provocation* ». « L'initiative d'*attente* » prend le pas au moment où l'adversaire attaque. La troisième s'appelle « l'initiative *mutuelle* » et décrit l'optique à adopter lorsque l'adversaire attaque en même temps qu'il est agressé. A ces trois débuts différents, il fait correspondre autant de réactions diverses. Continuant de conseiller son novice sur le terrain « psychologique », il écrit plus loin qu'il faut « *vouloir par tous les moyens manœuvrer notre adversaire selon notre volonté* » ; qu'il faut savoir déceler les pensées de son opposant pour anticiper ses réactions. De même qu'il introduit la notion de supériorité de l'esprit sur celui de l'autre, il souligne aussi l'importance du bon « *timing* » au choix du moment approprié.

Plus qu'un livre qui donnerait une « batterie » de réponses systématiques à des questions données, ce traité vise à développer l'intuition du combattant. Le sens de la bonne tactique dont Musashi parle et fait usage dans des situations très diverses peut nous échapper si l'on essaie de le contenir dans une définition trop étroite. Plus qu'une référence à la maîtrise d'une technique quelconque qui serait limitée par ce qui ferait justement sa valeur, c'est-à-dire sa haute spécialisation, Musashi veut développer notre aptitude à garder l'esprit calmement ouvert. La tactique de ce grand maître reste ce trait insaisissable de l'esprit qui n'est pas l'inconscient ni la personnalité, mais une sorte de *no man's land* dans lequel réside la certitude de la victoire, certitude qui semble parfois aller au delà des obstacles et mener au succès. Cependant, notre rapport à la victoire est si compliqué et si fragile qu'il faut bien une théorie de la tactique pour développer ce fil si ténu. ■

ANAÏK LE LOUET

Publié chez Albin Michel, coll. Spiritualités vivantes, Paris, 1986.

MEGAFORTRESS ET B-17, FLYING FORTRESS

HORS-SÉRIE OBLIGE, CE SONT DES SIMULATEURS DE MISSIONS DE BOMBARDIERS STRATÉGIQUES BEAUCOUP PLUS ORIENTÉS WARGAME QU'AUPARAVANT QUE JE VOUS PROPOSE DE DISSÉQUER AUJOURD'HUI.

Ils sont même en effet tellement proches d'un jeu papier comme *B-17 Queen of the skies* qu'ils ne méritent plus, à mes yeux, le qualificatif de simulateur de vol, mais celui de simulateur de missions.
Le pilotage n'occupe en effet, dans les deux cas, qu'une portion extrêmement limitée des actions — fort nombreuses au demeurant — qu'il vous appartient de diriger.
Avec ces deux logiciels, une nouvelle catégorie de simulation sur ordinateur est née, et bien née.

DES ORIGINES DIFFÉRENTES

B-17 Flying Fortress de Microprose et *MegaFortress* de Three Sixty n'auraient probablement pas vu le jour sans l'apparition du film *Memphis Belle*, pour le premier, et du livre de Dale Brown *Flight of the Old Dog*, pour le second. Et l'on peut remercier largement ces deux œuvres d'avoir si bien inspiré les éditeurs de logiciels. Voici deux petites perles qu'on ne se lasse pas de faire prendre l'air... et quel plaisir de passer de la première génération de bombardiers stratégiques sortie des chaînes de Boeing à la dernière — ou plutôt l'après dernière, puisque le *MegaFortress* est quand même bien différent, du moins en apparence, du *B-52H*, dernière variante à avoir vu le jour.

A MA GAUCHE, L'ANCÊTRE

Le *B-17* qui figure dans le logiciel de Microprose est la version G, la plus puissamment armée en défense, à raison de 13 mitrailleuses. Douze seulement sont faciles à manipuler ; l'arme propre au compartiment radio n'a en effet pas été retenue par les concepteurs.
L'équipage est pléthorique en comparaison de ceux que nous connaissons actuellement : pas moins de dix personnes réparties en cinq compartiments : le nez, avec le bombardier-mitrailleur, le navigateur et quatre mitrailleuses ; le cockpit, avec pilote, copilote et mécanicien-mitrailleur de tourelle supérieure (2 tubes) ; le compartiment radio, avec son transmetteur ; puis trois mitrailleurs, à raison d'un pour chaque sabord (une cal.50 chacun) et un en tourelle ventrale (2 pièces) ; enfin, le poste du mitrailleur de queue et ses deux mitrailleuses. Naturellement, on trouve une soute à bombes, placée entre le cockpit et le poste du radio, mais elle n'est pas, en temps normal, « habitée » ; elle ne sert que de point de passage lorsqu'il faut aller soigner et relever un membre d'équipage blessé, ou dégager à la main les portes de la soute ou les bombes elles-mêmes, bloquées par un tir ennemi.
Certains postes disposent d'une double fonction. C'est tout particulièrement le cas du navigateur et du bombardier, accessoirement celui du radio.
On navigue d'un membre d'équipage à l'autre à l'aide de la souris. La gestion de chaque membre quitté est instantanément reprise en main par l'ordinateur, qui gère la situation par défaut. C'est parfois gênant lorsque l'on est obligé de naviguer fréquemment d'un poste à l'autre, car il faut alors déverrouiller la gestion informatique à chaque fois, une perte de temps dont on se passerait bien.
Une petite dimension « jeu de rôle » est associée à ce logiciel. En effet, chaque équipier va voir ses capacités évoluer en fonction des résultats qu'il aura obtenus à son poste ou à ceux auxquels on l'aura affecté en cours de vol, en raison, par exemple, de la mort ou d'une blessure du titulaire normal. De même, un membre d'équipage blessé laissera sa place à un nouveau, le temps de se remettre. Dans le pire des cas, il sera remplacé par un « bleu » à qui il faudra tout apprendre.

A MA DROITE, LE NOUVEAU COLOSSE

Difficile en effet de parler de petit nouveau pour un appareil de la taille du *MegaFortress*. Le *B-17* fait figure de poids plume à côté de ce colosse des airs. Colosse à plus d'un titre, et notamment du fait de la puissance de feu embarquée.
D'après le livre qui a donné naissance au logiciel, le *MegaFortress* est un vénérable bombardier qui a subi une cure de rajeunissement afin de servir de plateforme de développement en matière de dissimulation. Il a ainsi gagné un nez de Concorde et une queue de la même forme que celle du F-117. Il a surtout subi un changement radical de son avionique et de tout son système d'armes. Il est capable d'embarquer la panoplie quasi-complète des bombes et missiles en service dans l'U.S. Air Force, y compris des matériels en cours de développement mais pas encore déployés dans les forces réelles.
Tout ceci lui permet un mode d'intervention encore inédit pour cet appareil : l'approche basse vitesse – basse altitude. Basse vitesse parce que, quelles que soient les transformations qu'on lui ait apportées, il est toujours subsonique, et que la dissimulation ne va en général pas de pair avec des vitesses élevées ; basse altitude parce que, bien que nettement plus furtif que ses congénères, il s'agit quand même d'un gros bourdon difficile à cacher aux radars proches, en particulier lorsqu'ils sont embarqués sur des chasseurs.
Il n'y a, sur le *MegaFortress*, que cinq postes de travail. Un seul donne accès à une vue extérieure directe, celui du pilote. Les quatre autres : copilote, navigateur, officier de guerre électronique et officier de systèmes d'armes ne travaillent que par l'intermédiaire de tableaux et d'écrans. On est ainsi, finalement, très proche de la situation qui règne à bord d'un sous-marin : rester discret, frapper fort et filer vite — *run silent, run deep...*

DEUX TYPES DE STRESS TRÈS SPÉCIFIQUES

Les missions, on s'en doute, sont, dans les deux cas, d'anéantir des objectifs terrestres. Mais ce sont presque leurs uniques points communs.
La première différence tient aux formations de vol. Les B-17 évoluaient en boxes très serrés afin que les appareils se couvrent mutuellement de leurs feux croisés contre les attaques des chasseurs ennemis. On retrouve cette configuration dans le logiciel. MegaFortress, lui, vole seul pour être le plus discret possible.
Dans le même esprit, il vole de nuit, alors que les formations de B-17 évoluaient de jour, laissant les attaques nocturnes aux Britanniques qui en avaient pris l'habitude depuis le début de la guerre.
Le travail du bombardier, à bord du B-17, est de mener l'appareil au-dessus de la cible, de maintenir celle-ci dans le réticule de son viseur afin de permettre au rudimentaire calculateur embarqué de se mettre en phase, puis de larguer les bombes (sans oublier d'ouvrir les portes de la soute) et de prier pour que celles-ci atteignent effectivement leur but. Il intervient donc à ce poste que durant quelques minutes, certes cruciales mais brèves. L'officier de systèmes d'armes défensifs du MegaFortress est, lui, actif durant la quasi-totalité du vol. A peine l'appareil a-t-il quitté le sol qu'il va scruter, à l'aide de ses différents capteurs (radar passif, radar actif et caméra infrarouge) tout son environnement, aérien comme terrestre. Cela débute par la recherche et l'accrochage du ravitailleur qui refera le plein de réservoirs bien entamés par la procédure de décollage se poursuit, sur toute la longueur du jet qui mène l'avion à l'objectif, par la localisation des menaces terrestres et aériennes qui jalonnent le parcours. A ce titre, il convient effectivement de jouer avec les trois types de capteurs : si le radar passif est suffisant pour repérer les émissions des radars au sol, il faudra de temps à autre, avoir recours à quelques émissions du radar actif pour réussir à débusquer les chasseurs ennemis. La caméra infrarouge est idéale pour repérer les objectifs au sol. C'est elle qui dispose de la plus grande portée. Elle a cependant deux défauts : il faut conserver à l'esprit l'emplacement de l'appareil par rapport aux batteries ennemies, en particulier si l'on fait des changements de cap successifs, il faut procéder à un balayage constant car elle ne permet d'apercevoir qu'un objectif à la fois. Ici encore, un coup de radar actif à intervalles réguliers est indispensable. Le travail est cependant grandement simplifié lors du lancement des armes : elles sont en effet, pour la plupart, de type « tire et oublie ».
Autre stress très différent : celui de la défense. Le B-17, bien que disposant d'un

FICHE TECHNIQUE

B-17 Flying Fortress **est un logiciel sur PC édité par Microprose, manuel en français.**

MegaFortress **est un logiciel sur PC édité par Three Sixty, en anglais ; une disquette de scénarios intitulée *Sledgehammer* est déjà parue.**

grand nombre d'armes défensives vis-à-vis des chasseurs adverses (cependant peu aisées à gérer du fait de la lenteur de rotation des tourelles), est tout nu face à la Flak qu'il est contraint de survoler. Cependant, il est immédiatement prévenu de l'apparition de chasseurs et peut donc se défendre au mieux. MegaFortress, on l'a vu, ne peut connaître la position des chasseurs qu'en émettant avec son radar, ce qu'il doit faire avec parcimonie car cela révèle sa position et de très loin. En revanche, s'il a détecté un chasseur, il peut relativement facilement s'en débarrasser grâce à ses missiles antiaériens d'une portée d'une trentaine de kilomètres. C'est face à la défense antiaérienne basée au sol que sa position est la plus confortable. Il dispose de plusieurs moyens. Le premier, le plus discret, est d'envoyer au devant de lui un missile qui va marauder jusqu'à ce qu'il détecte un radar ennemi, auquel cas il va fondre sur lui. Le deuxième consiste à larguer un missile plus rapide lorsque le bombardier a été détecté mais pas encore accroché. Le troisième, souvent utilisé couplé avec le précédent car l'accrochage ne tarde pas, est de brouiller le radar ennemi en question, mais cela ne marche pas à tous les coups et revient, comme dans le cas du radar actif, à mettre *la sono à fond*... pas très discret. Le dernier, c'est de lâcher des leurres radar et infrarouges à l'approche du missile. Conseil : chargez-vous en vous-même, car le logiciel est très dépensier en la matière et on est très vite à court. Les deux tâches de brouillage et de largage de leurres reviennent à l'officier de guerre électronique.

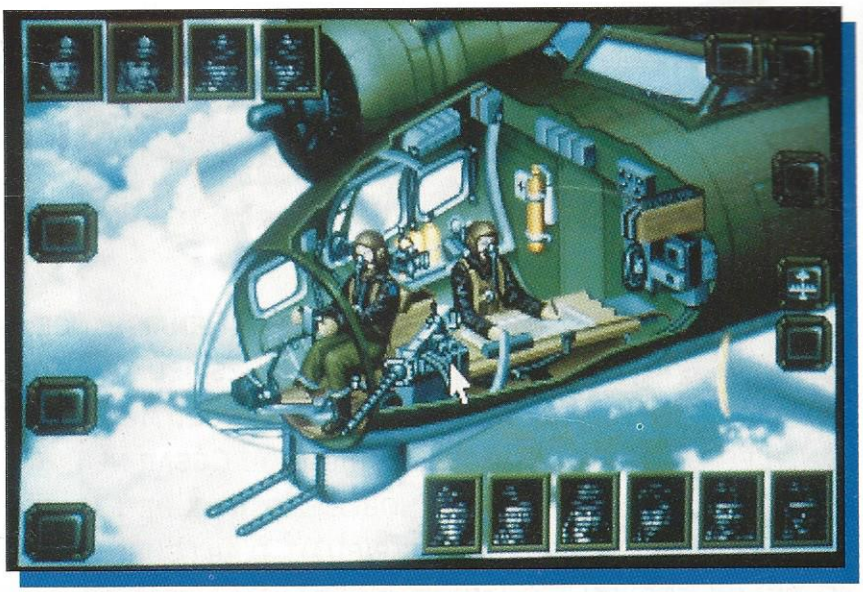
Le travail du navigateur est plus contraignant sur *MegaFortress* : pas de référence à des avions voisins, et un vol au ras du sol : 2.000 pieds représentent un plafond que l'on ne peut guère dépasser au-dessus du territoire ennemi.

Enfin, la dernière différence entre les deux appareils tient à la gestion des dégâts. Assez simplifiée dans *B-17* (généralement un bouton à cliquer), elle est beaucoup plus contraignante sur *MegaFortress*. A 500 pieds, on percute très vite la planète et les procédures de remise en service des générateurs électriques, de l'hydraulique et des bus de données, qui relèvent du copilote, sont complexes, séquentielles et multiples.

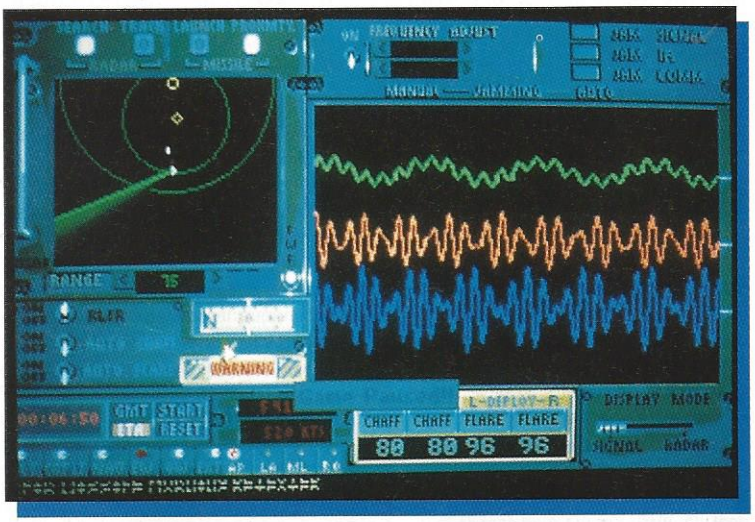
Une victoire aux points, sans KO

Pour ceux qui aiment les hélices, la simplicité et le suivi de leur équipage, *B-17* s'impose. Pour ceux qui recherchent un stress plus sophistiqué, requérant plus de mémoire, de coordination et — paradoxalement — un esprit d'équipe plus fort au sein d'un équipage plus réduit, je conseille *MegaFortress*. Moins graphique mais plus « professionnel », moins « *shoot' em up* » mais plus réfléchi, moins tape-à-l'œil mais plus froid, bref moins « Rambo » mais plus « Alien », *MegaFortress* est décidément de son époque. C'est l'avion de la guerre aérienne chirurgicale et télévisée. C'est un autre esprit, celui du *sniper* par rapport à celui du carré de grognards. On aime ou on n'aime pas, mais il faut l'avoir vu au moins une fois : avec *MegaFortress*, on apprend et on comprend. Autre avantage : il est nettement moins vorace en performances machine et en mémoire sur le disque dur : un 286/12 et moins de 2Mo lui suffisent, alors que *B-17* requiert un 386/20 et 8Mo. ■

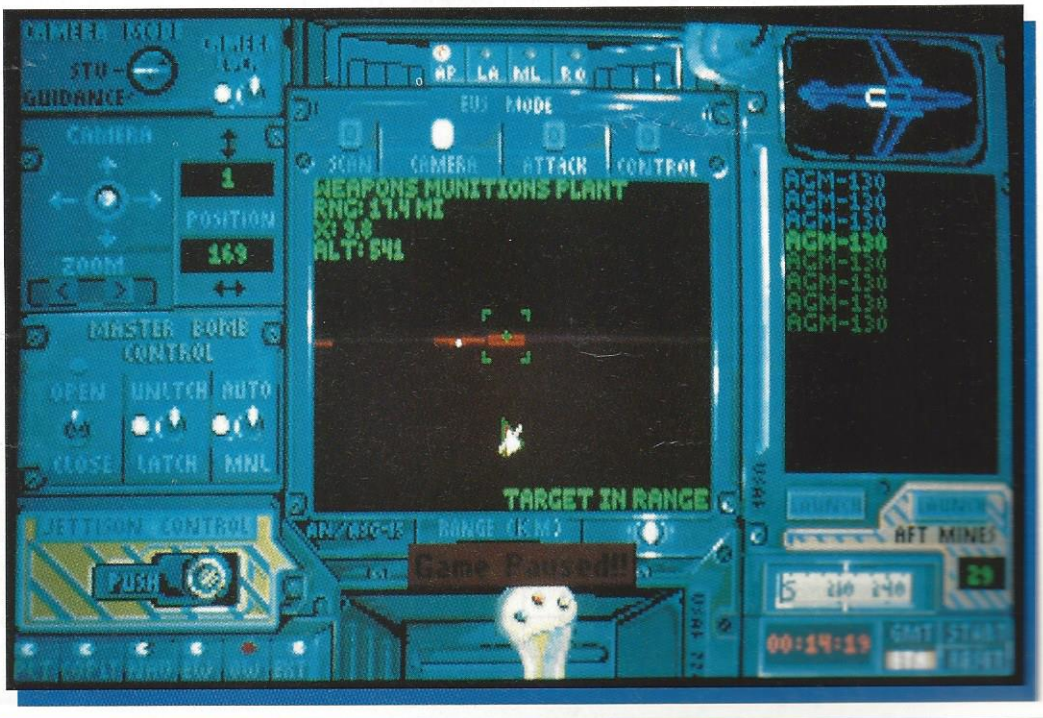
Claude ESMEIN



B-17 : *le compartiment avant, celui du navigateur et du bombardier, de loin le plus important.*



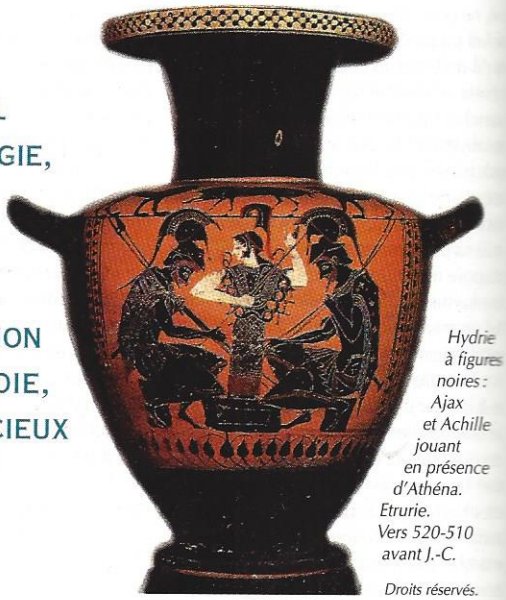
Megafortress : *un officier de guerre électronique en bien mauvaise posture ; l'impact est tout proche.*



Megafortress : *poste de l'officier de systèmes offensifs et l'un des nombreux objectifs de la mission, visualisé par caméra thermique.*

Des jeux antiques
plus ou moins authentiques

Pour les hommes du moyen âge et de la Renaissance, nul besoin de s'interroger sur la nature des jeux de stratégie, *Latroncules* romaines ou *Pettie* grecque, mentionnés dans les textes classiques. Achille ou César ne pouvaient jouer qu'au plus noble des jeux de stratégie, le jeu d'échecs, dont on attribuait d'ailleurs l'invention au héros troyen Palamède, pendant la guerre de Troie, « afin que les soldats ne s'amusassent point en de vicieux exercices ».



Hydrie à figures noires : Ajax et Achille jouant en présence d'Athéna. Etrurie. Vers 520-510 avant J.-C.

Droits réservés.

On sait maintenant que les jeux de stratégie que nous pratiquons aujourd'hui, dames ou échecs, sont d'origine orientale. Seuls le modeste *Morpion* et le *Backgammon* descendent vraisemblablement de jeux romains.
On connaît, en fait, fort peu de choses sur les jeux de l'antiquité. On a trouvé, ici et là, des damiers gravés dans la pierre, sans bien savoir s'ils servaient à des oracles, à des jeux de hasard, ou à des jeux de stratégie. On a aussi trouvé des dés, des pions dont, là aussi, l'usage n'est jamais évident. De nombreux textes nous apprennent que Grecs et Romains jouaient effectivement à des jeux de stratégie, et les tenaient en haute estime. Les règles devaient en être simples, puisque nul n'a ressenti le besoin de les mettre par écrit et elles nous font donc défaut aujourd'hui. Quant au damier, le plus souvent tracé sur le sable ou la terre, il a le plus souvent disparu sitôt la partie terminée.

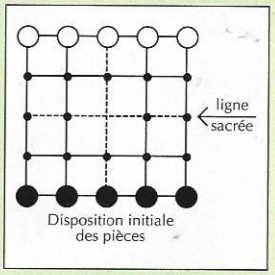
La Pettie

Cela n'a pas empêché de nombreux auteurs de tenter, en extrapolant à partir de quelques citations littéraires, de reconstituer les règles des jeux de l'antiquité. La source essentielle de la *Pettie* est l'*onomasticon* du grammairien Pollux, qui vécut au deuxième siècle de notre ère, à une époque où le jeu était encore pratiqué. La reconstitution la plus complète est celle qui a été menée au début du XIXe siècle par l'archéologue anglais John Christie. Alors qu'il est fort peu probable que cette *néo-Pettie* ait plus que quelques points communs avec le jeu grec, elle est néanmoins citée jusqu'à aujourd'hui dans de nombreux recueils de jeux, qui se recoupent les uns les autres, comme un authentique jeu grec. Mais, même s'il n'a rien d'authentique, le jeu n'en est, en effet, pas moins intéressant. La « mode antique » fit qu'il fut parfois pratiqué dans les salons anglais du début du siècle, à défaut de l'avoir été sur l'Acropole.

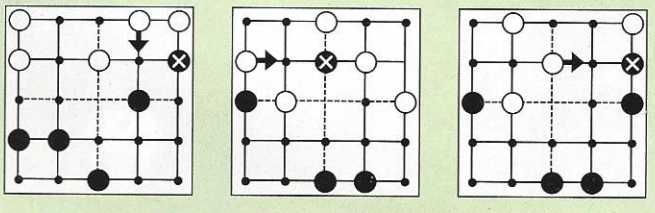
La *prise en tenaille*, décrite dans de nombreux textes, semble avoir été commune à tous les jeux de l'Antiquité. C'est peut-être le mode de prise le plus naturel, plus conforme aussi à la réalité de la guerre que la prise par saut, aux dames, ou par substitution, aux échecs. La *ligne sacrée* est un concept tiré d'un proverbe grec dont on pense qu'il trouvait son origine dans le jeu de *Pettie*. Les cinq lignes dans chaque sens et les cinq pions par joueur découlent de l'autre nom donné par Sophocle à ce jeu, le *Pentagrammai*, et des remarques émises par Pollux à son sujet.

La Pettie selon J. Christie

Le jeu se joue sur un damier de 5 x 5 lignes, les deux lignes centrales, horizontale et verticale, étant considérées comme des *lignes sacrées*. Les pions sont placés sur les points situés aux intersections des lignes. Aucun pion ne peut occuper ou traverser le point central, à l'endroit où se rencontrent les deux lignes sacrées.
Chaque joueur, à son tour, opère en déplaçant l'un de ses pions d'un point le long des lignes du damier, pour arriver sur un point vide. La prise se fait par encerclement, un pion étant capturé lorsque tous les points voisins sont occupés par des pions adverses, ou lorsque le seul point voisin non occupé par un adversaire se trouve sur la ligne sacrée.
Le vainqueur est le premier à avoir pris trois pions adverses.
En jouant le coup indiqué ci-dessous, les blancs prennent le pion noir X.



Disposition initiale des pièces



Les Latroncules

Les jeux de l'Antiquité romaine sont un peu mieux connus que ceux de la Grèce. Bon nombre d'entre eux étaient des jeux de dés, notamment le jeu des douze lignes, *duodecim scripta*, proche du *Jacquet*. On sait pourtant, grâce à Ovide, que les Romains pratiquaient notre morpion, du moins sa version la plus simple sur un damier 3 x 3. Le jeu des *latruncuili* (petits soldats) semble avoir été un jeu de stratégie pure très estimé, puisque Suétone nous apprend que Néron s'y adonnait sur un échiquier d'ivoire.
Quelques vers latins du Ier siècle de notre ère, longtemps attribués à Ovide, ont souvent servi à démontrer l'identité du jeu d'échecs et des *latroncules* romaines. Ce sont encore les mêmes vers qui sont utilisés au XIXe siècle par tous les auteurs qui voient dans les *Latroncules* un jeu original et tentent de le reconstituer. En voici la traduction :
« Quant à toi, si d'aventure, fatigué de tes études, il te prend fantaisie, non de muser, mais de jouer avec adresse, c'est avec la plus grande ingéniosité que sur l'échiquier (tabula) *ouvert, les pions* (calculi) *changent de place et que les soldats de verre mènent campagne, pour que le blanc bloque les noirs et que le noir bloque les blancs. Mais devant toi, qui a*

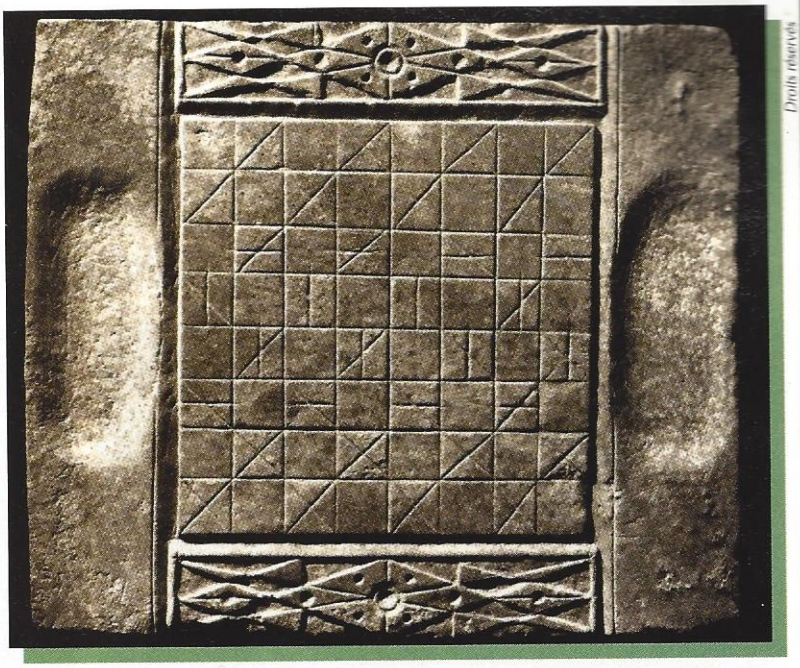
tourné le dos ? Lequel de tes pions, quand tu menais l'attaque, a reculé ? Lequel, lorsqu'il était sur le point d'être perdu, n'a point causé la perte d'un ennemi ? Ton armée combat de mille manières : l'un, en fuyant son poursuivant, s'en emparant lui-même ; de sa longue retraite sort celui-là qui se tient aux aguets ; celui-ci a l'audace de se mêler à la bagarre et trompe l'ennemi qui venait en maraude ; celui-là, tout en faisant figure de prisonnier, retient à lui seul deux pions adverses ; celui-ci s'élance pour de plus grands exploits, afin qu'après avoir rapidement brisé le barrage des pions, il fasse une brèche dans leurs rangs et, la palissade abattue, porte la mort sur les remparts fermés. Entre-temps, malgré l'acharnement des combats qui s'engagent contre les soldats coupés de la troupe, avec ta phalange au complet ou même légèrement amputée, c'est toi qui remporte la victoire et, dans tes deux mains, crisse la foule des prisonniers. »

De ces quelques phrases, on peut surtout déduire que les pions, noirs et blancs, étaient en verre. Il ne semble pas y avoir eu, comme aux échecs, de pions de nature différente. La tactique, la rapidité de manœuvre, l'effet de surprise semblent essentiels pour s'assurer la victoire, et les pions isolés sont les signes avant-coureurs de la défaite.

C'est de ce passage, et parfois de quelques autres, plus obscurs, que sont issues les reconstitutions modernes du jeu des *Latroncules*. Le jeu obtenu par Becq de Fouquières est très significatif de la difficulté qu'il y a à faire abstraction des jeux contemporains. Plus qu'une authentique reconstitution, c'est un compromis entre les dames et les échecs, auquel seule la *prise en tenaille* donne un parfum antique.

Un vrai-faux jeu égyptien

L'architecte et orientaliste Edward Falkener consacra de longues années aux fouilles des ruines romaines en Italie, puis à des études sur l'architecture antique, avant de s'intéresser aux jeux. Il publia en 1892 *Games Ancient and Oriental and How to Play Them*, livre qui sacrifia largement la rigueur scientifique à la mode orientaliste, et connut un large succès. Sa version des latroncules, qu'il identifie avec le jeu égyptien plus méconnu encore du *Tau*, ne mérite pas qu'on s'y attarde. Il recourt cependant à un autre procédé pour le jeu égyptien du *Senet*. Extrapolant très librement à partir de quelques textes hiéroglyphiques, il conclut, en effet, à l'identité totale du jeu de *Senet* avec le jeu de *Seega*, un jeu d'Afrique orientale qu'avait décrit l'orientaliste anglais Thomas Hyde, dès 1694, dans son *De Ludis Orientalibus*, premier ouvrage européen à exposer les règles précises du *Go*, des échecs chinois et japonais et de quelques jeux aujourd'hui oubliés. Le *Seega* utilisant la *prise en tenaille*, il était tentant de l'identifier à un jeu antique, ce que Falkener s'empressa de faire.



Jeu de latroncules ? Epoque romaine, IIIe-IVe siècle après J.-C. Les deux illustrations de cet article sont extraites de Jouer dans l'antiquité, *un superbe livre publié par les Musées de Marseille, aux éditions du Seuil.*

Droits réservés

Les *Latroncules* selon L. Becq de Fouquières

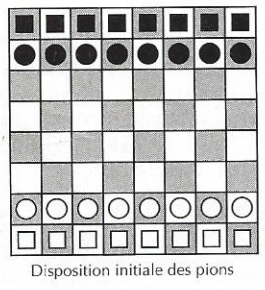
Chaque joueur, à son tour, déplace l'un de ses pions, *larron* ou *latroncule*. Les latroncules se déplacent d'une case verticalement et seulement vers l'avant, mais menacent toute pièce ennemie située sur une case voisine dans l'une des huit directions.

Les larrons se déplacent comme la dame aux échecs et menacent de la même manière les autres pions, à distance, dans les huit directions et à condition que toutes les cases intermédiaires soient libres.

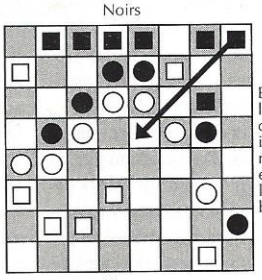
Lorsqu'une pièce se trouve sous la menace de deux pièces adverses, elle est en prise et le joueur doit, s'il le peut, la déplacer.

Avant de déplacer l'une de ses pièces, un joueur peut enlever une pièce adverse qui se trouve en prise. Si plusieurs pièces adverses sont restées en prise, il ne peut en enlever qu'une seule.

Un latroncule qui parvient sur la dernière case de sa colonne est changé en larron.



Disposition initiale des pions



En jouant leur larron comme indiqué, les noirs mettent en prise 5 latroncules blancs.

Le *Senet* selon E. Falkener

Le jeu de *Senet* (ou *Seega*) se joue sur un damier carré de 13, 11, 9, 7 ou 5 cases de côté. Dans un premier temps les joueurs placent, à tour de rôle, 2 pions là où ils le souhaitent sur l'échiquier, en laissant libre la case centrale. Lorsque toutes les cases, *à l'exception de la case centrale*, sont occupées, le jeu peut réellement commencer. Chacun, à son tour, déplace l'un de ses pions d'une case, horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale. Un pion est capturé lorsqu'il est pris en tenaille entre deux pions adverses sur une ligne verticale ou horizontale. Un déplacement peut permettre plusieurs prises. Une prise doit être volontaire et un pion peut donc se glisser entre deux ennemis sans être pris. La partie s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de pions ou se trouve dans l'impossibilité de jouer. Il a alors perdu.

Le *Morpion*

Le *Morpion* n'a jamais été considéré en Europe comme un jeu noble. Le *Morpion japonais*, tel que les lycéens le pratiquent aujourd'hui, n'était guère connu en Europe à la fin du XIXe siècle, et les ouvrages sur les jeux d'Extrême-Orient lui préféraient alors le *Go* ou le *Shogi*, parfois les échecs chinois. Les *Morpions européens* traditionnels étaient, cependant, très pratiqués, notamment la *Marelle de neuf* (*Nine Men Morris*, *Mühle*) en Grande-Bretagne et dans les pays germaniques, mais les auteurs avaient quelques réticences à reconnaître que ce type de jeu ait pu être pratiqué dans l'Antiquité et ne daignaient généralement pas tenter de reconstituer les anciens jeux d'alignement. C'est ainsi que, malgré les références très claires à ce jeu que l'on trouve dans *L'art d'aimer* d'Ovide, Falkener se refuse à voir certaines évidences. Dans son livre se trouvent, en effet, des reproductions de damiers trouvés dans les ruines romaines qui sont manifestement, comme cela est d'ailleurs reconnu aujourd'hui, des plateaux de marelles. Il se contente cependant de les reproduire sans commentaire comme appartenant à « un jeu inconnu ».

C. Q. F. D.

Quelles qu'aient été les règles des jeux de pions de l'Antiquité, la *Pettie* et les *Latroncules* étaient sans nul doute passionnants puisqu'ils ont suscité un engouement comparable à celui du jeu d'échecs dans la civilisation occidentale moderne. S'il semble vain de vouloir aujourd'hui retrouver les règles exactes des jeux de stratégie de l'Antiquité, les reconstitutions qui en ont été proposées sont souvent d'autant plus dignes d'intérêt qu'elles n'en constituent pas moins des jeux tactiques distincts et à part entière. De géniales *re(ré)-créations* en somme... ■

Bruno Faidutti

Figurines antiques et médiévales

L'autre forme du wargame

Le jeu d'histoire fait tomber les frontières géographiques et chronologiques. Sur la table, une armée romaine s'apprête à affronter une armée aztèque.

Avant toute bataille, le joueur choisit et peint son armée. Ici des chevaliers bourguignons de la Toison d'or.

Pourquoi l'Antiquité et le moyen âge, parents pauvres de la simulation en général, demeurent-elles les périodes phare des « simuleurs » avec figurines ? Comment se constituer une armée, comment la « fabriquer » ? Quelles sont les tactiques et les stratégies à respecter pour voir son armée prendre un avantage décisif lors des compétitions ?

Il existe quatre grands types de simulations militaires. Le premier consiste à remplacer les armes réelles par des armes factices ou chargées à blanc. C'est un cadre où s'inscrivent les tournois du moyen âge, les grandes manœuvres ou, plus récemment, le *paint-ball* et la reconstitution uniformologique. On peut même y rattacher des sports comme l'escrime, le tir voire le pentathlon moderne ! Le second support, c'est la figurine, nous y reviendrons.

Le troisième c'est la carte et le pion, ce que, dans leur jargon, les habitués appellent les « wargames en carton ». Ils représentaient au départ une économie sur les figurines, et aussi une simplification des problèmes d'arbitrage grâce, entre autres, à un quadrillage hexagonal du terrain. En revanche, leur souplesse d'utilisation est nulle ou presque.

Enfin le plus récent, quoique datant déjà de 20 ans, c'est le support informatique sur lequel on peut trouver aussi bien des jeux pour maniaques de la gâchette que des wargames adaptés des jeux sur carte, enrichis par le mouvement caché et une gestion d'une précision et d'une adaptabilité redoutables. Il existe même des programmes permettant de créer ses propres campagnes, comme l'excellent *UMS II*.

Illusion due à une abondance croissante de documents ou bien réalité, l'histoire semble s'accélérer. Vue d'aujourd'hui, son aube semble donc une grande période de stabilité, surtout du point de vue technologique. Des constructeurs de Stonehenge ou de Carnac aux archers de la guerre de Cent Ans, ce sont les mêmes armes, des épées, des arcs, des massues qui, durant cinq mille ans, permirent à nos ancêtres de s'occire les uns les autres. Devant cette immense page d'histoire, on peut bien sûr, comme pour les autres périodes, isoler une bataille et la reconstituer sur papier, sur ordinateur ou bien grâce à des figurines.

Créé en 1988, le tournoi *Sun-Tzu* repose ainsi sur des batailles historiques, les joueurs passant au fil des parties de table en table, manipulant à tour de rôle des situations tactiques fixes. Mais là où la figurine possède un avantage capital, c'est dans le fait que la souplesse du système de jeu permette de recréer des combats imaginaires contre tout opposant possédant une technologie analogue sur une variété extraordinaire de terrains de jeu puisque la carte se dessine en quelques minutes, le temps de poser les modèles d'arbres, de rivières, de maisons, etc. sur la table. Au total un éventail infini de situations tactiques.

Dans ce cas de figure, l'authenticité historique est limitée à la cohérence interne de l'armée de chaque joueur et c'est ce qui permet d'organiser la majorité des compétitions où le joueur vient avec sa propre armée et rencontre des adversaires pas nécessairement contemporains. C'est bien sûr le cas pour la Coupe de France qui fêtera cette année sa neuvième édition et la septième avec une règle émanant de ses organisateurs : *Charges*.

Le joueur débutant doit donc se constituer une armée. Pour cela, il est aidé par un certain nombres d'ouvrages appelés « listes d'armées » qui traduisent en termes de figurines et de caractéristiques de jeu le résultat des recherches historiques de leurs auteurs. Les plus connues, celles qui se rapportent au « WRG » (*Wargames Research Group*) et qui sont écrites en anglais, ne recensent pas moins de cent quatre vingt listes, la plupart regroupant en fait de deux à vingt-quatre armées possibles, chaque type de troupes proposé pouvant être conditionné à une sous-division dans le temps, ou à la présence d'autres unités. Jeux de Guerre Diffusion publia en son temps quelques recueils de listes dont certains étaient fort détaillés, notamment sur l'Inde, la Chine ou la France médiévale. Le Comité de de la Coupe de France possède, quant à lui, plusieurs centaines de listes, dont certaines se révèlent particulièrement originales lorsqu'il s'agit de l'Amérique précolombienne ou de l'Asie du Sud-Est.

Un choix cornélien

L'immense majorité des règles adoptent une définition des troupes comparable, à tel point que les listes écrites dans le jargon d'une règle sont aisément transposables à une autre.

Les troupes sont divisées en général en trois catégories, les troupes à pied, les troupes à cheval et les autres.

Les troupes à pied peuvent être classées suivant la résistance de leur armure et leur ordre au sol, c'est-à-dire la densité de soldats au mètre carré quand elles se livrent à la bataille. Par exemple, on rencontrera souvent des soldats cuirassés en ordre serré, qu'ils soient légionnaires romains ou hoplites grecs. Leur rôle est de combattre au contact. On note également l'existence de frondeurs ou d'archers légers en ordre dispersé. La plupart des armées comportent ces troupes auxi-

liaires utiles pour harceler l'adversaire et provoquer ses mouvements, mais sans espoir de survie en cas de confrontation. Entre les deux, on distingue les troupes en ordre lâche capables d'assiéger ou de combattre l'ennemi au besoin. C'est le cas d'un grand nombre d'irréguliers tribaux mais aussi celui de certains auxiliaires romains et des peltastes grecs.

Chez les cavaliers, on rencontre également ces trois types bien que l'ordre serré soit réservé uniquement à des cataphractes protégés de métal et montés eux-mêmes sur des chevaux caparaçonnés. La plupart des autres cavaliers se conforment à un ordre lâche, même lorsqu'ils sont spécialisés dans le combat au contact comme les chevaliers médiévaux. L'ordre dispersé, quant à lui, est le plus souvent réservé à des cavaliers des steppes harcelant à l'arc ou au javelot ou bien aux troupes entraînées à les combattre.

Pour le reste, les chameliers s'apparentent en tous points aux cavaliers. Ils compensent leur lenteur par l'inconfort que ressentent les chevaux de l'adversaire en leur présence. Les éléphants constituent une arme terrible, et non pas simplement pour le moral du joueur adverse, mais ils se révèlent fragiles au tir. Les chariots ont, pour la plupart, précédé la cavalerie tant que l'amélioration de la race chevaline n'a pas permis l'équitation, puis ont peu à peu disparu, sauf sous la forme de chars à faux, armes dont la destination première est plutôt de briser le moral et la formation de l'infanterie adverse que de causer de réelles pertes. Enfin, l'artillerie fut plus souvent utilisée pour les sièges qu'en rase campagne, à quelques exceptions près.

sur le parchemin trop rare, surent garder pour les princes les précieux conseils de Végèce ou d'Asclépiodote.

C'est ainsi que, dans son célèbre *Spartacus*, Stanley Kubrick nous montre la superbe disposition en damier des dix cohortes de la légion romaine. Mais les Romains n'avaient fait que perfectionner et adapter à l'emploi du pilum un concept hérité des Grecs, celui du positionnement régulier et précis de chaque soldat dans l'ensemble que constitue l'unité.

Les barbares les plus arriérés combattaient eux-mêmes en ligne, ou bien, pour certaines unités, formaient le coin pour passer à l'attaque. Les hordes de sauvages des péplums de Cinecitta peuvent être spectaculaires mais, si l'on songe une seconde à l'efficacité militaire de ces déferlements, on rit doucement. Ne nous y trompons pas, les généraux d'il y a deux ou trois mille ans n'étaient pas plus fous que ceux d'aujourd'hui et, si les vagues humaines ont encore des supporters en Russie ou en Iran, ces derniers n'ont jamais constitué la majorité des penseurs militaires.

Les armées régulières de l'époque avaient un niveau de manœuvrabilité que l'on ne retrouva peut-être que sous Frédéric II, et encore sous l'influence de la redécouverte des auteurs anciens.

L'infanterie se formait en général sur quatre ou huit rangs de profondeur, exceptionnellement seize ou plus quand était recherché un effet de masse comme dans la phalange thébaine puis macédonienne. Les manuels reconnaissaient les trois formations d'ordre au sol qu'utilise aujourd'hui le jeu. Les soldats étaient séparés de six pieds en ordre dispersé, de

souples. Les Thessaliens se regroupaient en losange, les Macédoniens et bien d'autres en coins, d'autres encore en carrés qui, avec le temps, devinrent des rectangles de moins en moins profonds, l'évolution ne se terminant qu'à l'époque moderne avec les escadrons napoléoniens en lignes.

Pour le harcèlement, plusieurs solutions existaient, cercle, cercle plat, cercle africain, le but étant à chaque fois d'amener chaque tireur au plus près de l'adversaire puis de lui permettre de s'abriter tout en demeurant une cible en mouvement.

Dans la plupart des cas, les unités étaient composées de troupes semblables, mais il arriva souvent que l'on associe ensemble des qualités complémentaires comme dans la classique formation chinoise composée pour moitié de lanciers ou de hallebardiers et pour moitié d'archers ou d'arbalétriers.

La taille des unités, quant à elle, varie énormément suivant l'époque, le lieu et les pertes, et on ne peut qu'indiquer des maxima dans chaque cas. Les réguliers utilisèrent toutes sortes de systèmes en base 4, ou sexagésimaux ; pour la plupart des barbares, c'était plus simple, le système décimal étant le plus répandu.

Le contrôle de toutes ces unités était difficile et le resta jusqu'à l'invention de la radio. On employait généralement, à défaut, des signaux visuels et auditifs.

L'ARMÉE IDÉALE

Il faut faire un sort à la légende qui prétend que certaines armées sont meilleures que d'autres. Si les règles (et particulièrement leur budget) sont bien rédigées, ce qui est le cas de la plupart, toute armée a sa chance si elle évolue sur le terrain qui lui est favorable. Il est possible que certaines armées soient avantagées par les terrains de tournois. C'est aux organisateurs de l'éviter.

Bien sûr, ce sont souvent des armées possédant une grande variété de troupes qui gagnent les tournois. Elles s'adaptent mieux aux différentes situations qu'elles rencontrent. Mais sur une partie donnée, elles pourront toujours perdre contre un cavalier lourd qui chargera sans imagination droit devant sur terrain dégagé, ou bien contre des hordes d'archers bien protégés par un terrain ralentissant le mouvement et qui permettra d'augmenter la durée et donc le volume du tir. Attardons-nous donc, pour commencer, sur les armées qui brillèrent en Coupe de France ces dernières années.

A tout seigneur tout honneur, c'est une armée romaine qui remporta la première Coupe de France, en 1985. Voilà l'exemple type d'une armée classique d'infanterie. La force la plus nombreuse est constituée de fantassins lourds armés du pilum. Ce javelot pesant, arme favorite du légionnaire romain, délivrée au moment de l'impact, est particulièrement handicapante pour le fantassin qui la reçoit car lorsqu'elle touche, elle fait très mal, et lorsqu'elle se fiche dans le bouclier, elle le rend désormais inutilisable. L'infanterie romaine, par ailleurs régulière et de moral élevé, est donc particulièrement à l'aise contre une autre infanterie. Aux alentours, et suivant les époques, le Romain protège ses flancs et ses arrières grâce à des auxiliaires variés, jamais assez nombreux pour dénaturer la vocation de fantassin de l'ensemble, mais indispensables pour éviter le désastre qui, à Carrhes, balaya les troupes de Crassus, exterminées par les flèches des Parthes.

Les Tibétains, qui ont remporté la seconde Coupe de France, représentent, au contraire, une armée essentiellement composée de cavaliers. La majeure partie des troupes est constituée de cavaliers lourds et lents qui trottinent vers l'ennemi en

Une phalange de Byzantins.

L'infanterie romaine (au centre) protège ses flancs et ses arrières grâce à des unités variées.

FORMATIONS ET ENTRAÎNEMENT

Nous en savons étonnamment plus sur les formations militaires antiques que sur bien des aspects fondamentaux de ces sociétés. C'est sans doute grâce aux moines copistes du Moyen Âge qui, s'ils effacèrent tant de philosophes, de poètes et de dramaturges pour recopier la Bible

trois pieds en ordre lâche, épaule contre épaule en ordre serré. Ils étaient entraînés à doubler les rangs, à effectuer des quarts de tour, marches en oblique et contremarche comme dans la cour de nos casernes ! Même le rythme des pas était prévu, différents pour la marche, la marche forcée ou la charge.

Les formations de cavalerie, chevaux serrés tous les trois pieds ou dispersés tous les six pieds, étaient nécessairement plus

l'arrosant de leurs flèches avant d'abaisser leur lance pour le contact tandis que le tir adverse se fiche inutilement dans leurs épaisses cuirasses. A côté d'eux, archers légers à pied et à cheval ajoutent un volume de feu effrayant tout en occupant les flancs des cataphractaires.

Puis nous vîmes l'emporter des Séleucides. Superbe armée merveilleusement équilibrée dans toutes ses lignes. Une phalange redoutable armée de longues

sarisses capable de défier toutes les cavaleries et jusqu'à l'infanterie romaine, si elle a le toupet d'attaquer de face. Des cavaliers lourds, des archers à cheval et à pied, des troupes d'appui mobiles et bien armées pour les terrains difficiles, ce n'est pas le catalogue de Manufrance, mais ça y ressemble...

La première des trois victoires de Dominique Legendre lui fut acquise avec des Chinois de la dynastie T'ang. Cette armée, qui ressemble beaucoup à celle des Tibétains, possède l'avantage d'être principalement régulière et de comporter, en outre, une infanterie en rangs serrés qui peut constituer un point d'appui et de ralliement malgré son faible moral pour les nombreuses unités à effectifs réduits de l'ensemble. C'est par une tactique savante de replis volontaires, de harcèlement puis d'attaque massive sur le point faible de l'adversaire que cette armée donne le meilleur d'elle-même.

La seconde et la troisième victoires furent obtenues avec des Hébreux macchabéens. Fantassins en ordre lâche, équipés de lances pour le choc et de javelots pour le harcèlement, flanqués de quelques fanatiques et de quelques cavaliers, c'est encore une armée à manipuler avec précaution mais qui fit merveille.

Jean-Michel Arnoux a, quant à lui, remporté ses deux succès avec, tout d'abord, des Arabes de l'époque de la conquête, aux VIIe et VIIIe siècles, qui ajoutent mobilité et densité de tir à l'étendard sacré du Prophète qui les emplit d'une sainte ferveur au combat, puis avec des Croisés plus lourds.

D'autres armées se sont également montrées particulièrement efficaces. Les Aztèques, constituant une infanterie non cuirassée, régulière, d'excellent moral et fortement armée, se retrouvent régulièrement placés dans les mains de divers joueurs... Les médiévaux de la guerre de Cent Ans ou bien de celle des Deux Roses proposent une alliance redoutable de chevaliers et de tireurs à pied que protègent des hallebardiers. On y a vu aussi des armées comportant des éléphants, terribles autant par leur masse au choc que par la terreur qu'ils inspirent aux chevaux adverses.

LAISSEZ PARLER VOTRE SENSIBILITÉ

Le choix de la nationalité, puis la composition précise d'une armée, constituent certainement les deux activités favorites de nombreux joueurs, au détriment parfois du temps nécessaire pour apprendre à s'en servir. Malgré tout ce qui précède, je connais bien de très sérieux joueurs qui tel le Graal, poursuivent encore le rêve chimérique de découvrir un jour l'armée absolue, l'armée ultime qui pavera leur chemin de victoires et de pétales de roses. Inutile de le dire, ils cherchent encore.

Je me souviens d'un charmant garçon qui, malgré une expérience de quelques années, avait cru voir dans les Soudanais sa pierre philosophale. Leurs masses d'archers à bon marché devait immanquablement déverser sur tout assaillant une avalanche létale de flèches avant même qu'un contact puisse se faire. Il l'acheta, la peignit — une pure merveille — et un jour, débarqua au club, fier comme Artaban (qui, lui, jouait Parthe, me souffle Vincent Hérelle). Une heure plus tard, les Soudanais regagnaient une boîte d'où je n'eus plus le plaisir de les voir ressortir. Après avoir détruit quelques troupes légères qui précédaient l'avance ennemie, ses archers s'étaient fait tailler en pièces par la cavalerie adverse, adroitement masquée.

Quelques mois plus tard, *Charges* apparaissait. Notre ami déclara que cette règle avantageait outrageusement une obscure tribu balte. Il se constitua une armée qui, cette fois, était composée d'archers à pied bénéficiant, en outre, d'excellentes armes de contact, haches de jet ou cognées de forestier tenues à deux mains. Il l'engagea en Coupe de France sans même l'avoir testée, tant il était sûr de son fait. Il perdit cette fois-là d'une poignée de points, mais on ne revit plus ses hommes des bois et des marais...

Que retenir de cette fable ? Deux choses. D'abord, il n'existe pas et il n'existera jamais d'armée invincible. A moins d'une règle totalement nulle ou bien volontairement biaisée, on peut concevoir des armées peu compétitives (et encore cela dépend du terrain et de l'adversaire) mais il n'y en a jamais de parfaite. Chaque armée a ses qualités et ses défauts. Bonne sur certains terrains, mauvaise sur d'autres. Efficace contre la cavalerie, nulle contre des éléphants, moyenne contre des troupes lourdes, excellente contre des troupes légères.

Historiquement, s'il avait existé un type d'armée qui ait pu écraser tous ses adversaires, les autres l'auraient bien évidemment copié de telle sorte qu'il ne se serait dégagé qu'un type dominant sur toute la période. C'est loin d'être le cas. Nous n'avons que des exemples de transformations continuelles pour faire face à des ennemis différents. Le meilleur exemple nous en est donné par l'armée romaine. D'un « ouvre-boîte » spécialisé dans la destruction des phalanges hellénistiques, efficace aussi contre tout barbare à pied, elle évolua jusqu'au Ve siècle de notre ère en une redoutable force anticavalerie, à mesure qu'évoluait la menace.

De même, ce n'est pas parce qu'à un moment donné telle armée battit telle autre qu'elle était mieux composée. Les Indiens qu'Alexandre battit sur l'Hydaspes donnèrent du fil à retordre à ses successeurs qui n'étaient pas manchots non plus.

Pour en revenir à Carrhes, si les Parthes annihilèrent Crassus, ils virent aussi leur propre capitale rasée bien trop souvent par ces mêmes Romains. Le ramassis de mercenaires qu'Hannibal amena en Italie n'était pas particulièrement reluisant, mais il sut simplement l'utiliser au mieux. Pour le jeu de guerre, c'est la même chose ; ce n'est pas l'armée qui gagne, c'est le joueur. Dominique Legendre ou Jean-Michel Arnoux, deux des meilleurs joueurs français, changent régulièrement d'armée. Ils restent dans les cinq meilleurs joueurs en 25 mm, quelle que soit leur armée. Jean Michel Arnoux a même gagné la dernière Coupe de France avec une armée qu'il ne connaissait que depuis quelques heures !

C'est avant tout au général de refuser de jouer sur un terrain qui le désavantage. Inutile d'envoyer vos archers à cheval sur un terrain recouvert de forêts !

Ce qu'il ne faut pas faire, c'est changer d'armée, car sinon, tout est à recommencer. Un autre de mes amis, fort sympathique au demeurant, peintre de talent de surcroît, était coutumier du fait. Une grande partie des armées en 25 mm existant à Paris sont un jour passées dans ses mains. En prêt, et, hélas pour sa bourse, il en acheta parfois aussi. Lors de l'une de ses premières parties, sa superbe cavalerie germaine se heurta à des éléphants qui la désorganisèrent. Il se fit prêter une armée carthaginoise. Son adversaire maintint ses cataphractes loin des éléphants mais s'en servit adroitement pour dire leur fait aux mercenaires puniques. L'année n'était pas terminée que nous le revîmes encore avec une armée sassanide comportant des cataphractes et des éléphants. Puis, avec les Aztèques qui venaient de trucider ses Sassanides — l'achat s'étant négocié pendant les derniers tours de jeu — etc.

Au total, aucune leçon retenue et si, à présent, le même ami est devenu un redoutable compétiteur, c'est qu'il est revenu à une armée sassanide dont, cette fois, il a appris à se servir (après quelques déconvenues).

En effet, la seule attitude constructive consiste à prendre le temps de réfléchir à ce qu'il faut faire contre des éléphants, ou des chariots ou un harceleur insaisissable.

Bon, puisque l'efficacité est décidément un critère de choix inadéquat, vous allez devoir en choisir un autre. Phil Barker, qui fit plus pour le développement des figurines antiques-médiévales que Napoléon pour l'amitié franco-britannique répond souvent : « *Choisissez une armée que vous aimerez même lorsqu'elle perdra* ». De toute façon, vous perdrez, sauf si vous résultez d'une manipulation génétique

Une armée efficace, les Aztèques.

Comment parer au harcèlement d'une unité de cavalerie ? Il n'y a pas de solution toute faite.

douteuse mêlant Clausewitz, Sun-Tsu et puis le petit Corse dont je viens de parler. Chaque défaite devra être analysée de votre point de vue et non en empruntant celui de l'armée. Ne dites pas : « *Ah, si j'avais eu des éléphants !* ». Dites : « *La prochaine fois, je ne cacherai pas mon général derrière une forêt quand mes troupes ont besoin d'un réconfort moral.* » Ainsi, vous ne commettrez plus les mêmes erreurs. Un jour ou l'autre, vous aurez appris toutes les faiblesses potentielles de votre armée, toutes les entourloupes que l'adversaire cherche à vous faire et vous en saurez autant que lui.

Comment choisir votre armée ?

Puisque vous êtes fort sages et que vous avez décidé de vous en tenir à votre choix, vous aimeriez peut-être que je vous aide à le faire, ce choix ?
Le meilleur des critères est affectif. Qu'est-ce qu'une armée que « *vous aimerez même lorsqu'elle perdra* » ? Soyez patriotes, jouez Gaulois ! Si vous avez un grand-père italien, jouez Romain. Si vous pratiquez l'équitation avec délices, jouez Mongol ! Si vous avez une affection particulière pour un peuple, un roi, un général, une époque, n'hésitez pas.
Un autre critère est celui du style de jeu. Par exemple, si vous jouez déjà en napoléonien. Un joueur qui aime jouer les Anglais de Wellington se sentira à l'aise aussi avec ceux d'Azincourt, retrouvant discipline et efficacité au tir. Mais il pourra aussi jouer Egyptien, Perse, Japonais, Indien ou toute autre armée reposant essentiellement sur d'excellents tireurs. Le joueur d'armées napoléoniennes françaises pourrait très bien remplacer ses colonnes de conscrits par la phalange séleucide, précédée de voltigeurs composés de levées asiatiques et disposant de la puissance de choc de cuirassés-cataphractes et de la mobilité de hussards-scythes.
Pour les amateurs de *Panzer Division*, mobilité et puissance de feu peuvent se trouver chez les Parthes, les Tibétains, les Chinois T'ang, et en choisissant les options les plus lourdes proposées par les Mongols. Si vous préférez la VIe D.L.B. cherchez du côté des Byzantins.
Orientez-vous également vers celle qui convient à votre caractère. « *Connais-toi toi-même* », ça vient de cette époque, non ? Si vous êtes lent et placide, de solides tireurs capables de tenir leur terrain sans se jeter sur l'adversaire vous conviendront. Si vous êtes un petit malin, prenez de la cavalerie légère ou bien des gadgets comme des éléphants ou de l'artillerie pour déstabiliser l'adversaire. Si vous êtes du genre tête brûlée, un bon chevalier du moyen âge ou n'importe quelle armée composée de cavaliers bien lourds et armés de solides lances vous comblera d'aise.
Les Romains ou les Grecs sont faits pour des joueurs offensifs, qui ne se laissent pas distraire par quelques pertes périphériques et qui parviennent à amener un maximum de leur superbe infanterie lourde au contact dans les meilleures conditions.
Et si vous avez aimé *Out of Africa*, plongez un peu dans vos sources et proposez-moi une armée de Masaïs, je rêve d'en voir une en Coupe.
Une autre méthode consiste à trouver une armée qui sera belle, une fois peinte. Certains prétendent que les troupes les mieux peintes font les meilleurs dés. Superstition ou intervention du *Dieu des Feutrines Vertes* ? Dans tous les cas, comment voulez-vous que vos soldats vous aiment si vous ne les aimez même pas assez pour les peindre joliment ?
Personnellement, je possède une armée carthaginoise et une autre gauloise, pour le plaisir d'y inclure les figurines de la série Astérix ; une armée alliant croisés du comte de Tripoli et chrétiens d'Orient, clin d'œil à ma famille ; un superbe ensemble de Grecs mycéniens que j'ai eu la chance de pouvoir acheter tous peints alors que j'avais perdu la trace de l'armée aztèque peinte et dont les figurines sont toutes dotées d'un socle que je convoite depuis 9 ans. Et, bien sûr, mes chers Zoulous qui ne m'ont pas coûté grand chose (cf Casus Belli, numéro 70, spécial « colonial ») furent peints en un tournemain, n'ont jamais aucune chance sur le papier, mais que voulez-vous, je les AIME ! Plus sérieusement, l'avantage d'une armée comme celle des Zoulous qui ne connaît qu'un nombre très restreint de types de troupes, c'est qu'on apprend très vite à s'en servir. C'est indispensable quand on ne peut jouer plus de quelques soirs par an comme c'est le cas de tout ceux qui passent plus de temps à organiser qu'à jouer eux-mêmes.

Le bon sens, tout d'abord

Les figurines qui composent votre armée doivent, selon toutes les règles, être regroupées en unités. La nationalité de l'armée vous en indique les contours généraux, et je ne donnerai ici que quelques conseils de base, valables quelles que soient les troupes disponibles.
Il faut trouver un bon équilibre entre solidité et manœuvrabilité. Vos unités doivent donc comporter suffisamment de figurines pour demeurer des forces combattantes malgré les inévitables pertes au tir qui précèdent le combat. Pensez néanmoins que, dans la plupart des règles, un avantage moral est accordé à l'unité qui se trouve entourée d'un plus grand nombre d'unités amies que d'ennemis. Il est donc utile d'avoir au total un maximum d'unités, quitte à en placer en seconde ligne.
Lorsque vous organisez votre armée, pensez à quelques déploiements types. Peut-être, après tout, n'aurez-vous jamais besoin d'une troisième unité de cavalerie légère ? Pensez-y avant au lieu de vous retrouver avec des manques ailleurs. Ces misérables javeliniers en ordre dispersé semblent fort inutiles ? Attendez de prendre soixante-douze archers simultanément sur vos troupes d'élite et vous aurez appris la notion d'écran.
C'est là qu'il faut savoir lire les règles entre les lignes. Si vous subissez un malus pour un tiers de perte, ne constituez pas vos unités par douze ou quinze mais par treize ou seize, et il faudra une figurine perdue de plus pour que le malus s'applique...

La rigueur, ensuite

Votre armée organisée, il vous faut la réunir. Le premier choix que vous devez faire est capital, il s'agit de son échelle. On distingue traditionnellement le 15 mm et le 25 mm. Ces chiffres désignant la hauteur des yeux de la figurine. En fait les figurines actuellement dans le commerce sont légèrement plus grandes.
Le 15 mm possède un avantage décisif, le prix. A fournisseur égal, le prix du 15 mm est inférieur à celui du 25 mm. Cependant, comme je le répète souvent, rien ne vous oblige à acheter vos figurines en France ni à les choisir obligatoirement en métal. Airfix, Esci et Revell proposent de forts jolis plastiques au 1/72e, échelle proche du 25 mm. Vous l'avez compris, je nourris un amour irraisonné pour le 25, certainement lié au choix de stabilité que je défends. Plutôt une ou deux belles armées en 25 mm que 4 ou 5 *Ost* de puces microscopiques ! D'aucuns assurent que ce parti pris est lié à ma myopie. Ils sont gentils de ne pas y ajouter une parfaite mauvaise foi due à la difficulté que ma maladresse naturelle m'impose pour peindre des 15 mm par ailleurs splendides dans des mains plus expertes.
Si votre armée n'existe pas en plastique et si vous désirez la constituer en 25 mm, commencez doucement, faites déjà les socles sur lesquels vous les poserez et jouez avec ! Il vaut d'ailleurs mieux se rendre compte que votre armée ne vous convient pas avant d'avoir acheté toutes les figurines. Ce conseil (jouer avec les socles quelques parties amicales) s'adresse donc aussi à tout joueur ayant l'intention de changer d'armée. Ensuite, à chaque anniversaire, Noël ou autre occasion, faites-vous offrir une unité ou deux.
Le moulage est une alternative économique au plastique. Beaucoup plus facile qu'il n'y paraît, le moulage permet de constituer à moindres frais des armées

L'infanterie lourde romaine doit arriver à tout prix au contact de l'infanterie ennemie.

Prise en tenaille par la cavalerie lourde, l'infanterie aztèque est isolée.

d'autant plus facilement que le nombre de types différents est réduit. Attention tout de même, ne surmoulez pas des figurines disponibles actuellement dans le commerce, vous commettriez un délit de contrefaçon. Le moulage est parfois la seule solution pour monter une armée rare quand il n'existe pas de figurines sur le marché (ex : les Masaïs).

PLACE AUX ARTISTES !

Bon, vous avez vos figurines. Il faut maintenant les peindre.

Premier conseil : méfiez-vous des conseils ! En effet, la plupart des conseils de peinture sont donnés par des amateurs de figurines isolées de taille souvent plus importante, ou par des joueurs de jeu de rôle. C'est parfait pour une figurine d'exposition, c'est impraticable pour deux cents bouts de plomb à transformer en armée au plus vite. Fuyez l'huile comme la peste ; trop compliqué pour faire du travail à la chaîne. Les peintures à maquette sont pratiques et sèchent vite, leur inconvénient étant de se mélanger très uniformément ce qui donne un aspect coloriage de BD à vos troupes, à moins que vous ne vous amusiez à repasser plusieurs couches pour les ombrer et faire ressortir les lumières. L'acrylique est plus facile d'emploi.

De fait, il existe de nombreuses méthodes, y compris celles que je viens de dénigrer. Voici la mienne, celle d'un homme pressé, maladroit, mais qui se soucie quand même un peu de l'aspect de ses troupes.

D'abord je socle, c'est-à-dire que je colle fortement la base de ma figurine à un petit morceau de carton conforme à l'ordre au sol de l'unité dans laquelle ma figurine se place et dont les dimensions me sont données dans la règle. Pour cela j'utilise un carton pressé épais de 1,5 mm.

Puis, je prends mes soldats « soclés » et je les passe d'un seul coup à la bombe de peinture acrylique pour leur donner une sous-couche sur laquelle la peinture adhérera mieux que sur le métal. Certains utilisent d'autres couleurs que le blanc en sous-couche. Cela donne un aspect plus patiné aux figurines, c'est affaire de goût. Pour des armées aux couleurs chatoyantes, gauloises ou perses, je le déconseille. Pour des Huns ou des Mongols, une sous-couche brune ou grise est parfaite. Si la plupart de vos bonshommes sont tout nus, ne vous embêtez pas, passez directement à la bombe couleur chair, vous fignolerez pagnes et détails anatomiques par la suite.

Comme palette, j'utilise un morceau de carton blanc que j'emballe dans du film alimentaire, la couleur se disposant ainsi sur un fond comparable ; le mélange prendra de manière identique sur la figurine.

Quand la sous-couche est sèche, je passe d'abord la couleur chair sur le visage et les parties apparentes du corps. D'une part, cela donne vie à la figurine et d'autre part, ces parties sont souvent plus en arrière et il vaut mieux donner des coups de pinceaux autour avant d'avoir minutieusement peint l'uniforme.

Ensuite, je regroupe les figurines qui ont besoin de blanc et je peins toutes les parties en blanc, puis je fais de même avec le jaune et ainsi de suite de plus en plus foncé. En effet, la peinture n'a pas un pouvoir couvrant absolu et si vous repassez du jaune sur un fond foncé, vous risquez de devoir y aposer plusieurs couches.

Le métal se traite à part et en dernier. Pour les pointes des armes, lames d'épée etc., je me contente de raviver le métal de la figurine au papier de verre ultra fin ou à la lime à ongle en carton. Pour les casques et les armures de fer, je passe en plus un jus noir très léger. Un jus s'obtient en ajoutant beaucoup d'eau à très peu de peinture acrylique. En séchant, il a tendance à se concentrer dans les creux du moulage laissant les reliefs brillants et accentuant l'effet de réalisme. La même technique peut être appliquée aux chevaux et même aux vêtements, en repassant un jus d'un brun légèrement plus foncé que celui que l'on a déposé pour la robe.

A ce moment-là, il ne reste plus qu'à cacher toutes les taches de peintures qu'a reçu le socle d'un énergique coup de pinceau vert.

Le vernis est ensuite passé à la bombe. Comme pour la sous-couche, j'ai mis toute mon armée dans une boîte pour éviter de vernir du même coup mon bureau.

Enfin, quand le vernis est ultra sec, on peut peaufiner les détails qui nécessitent de la peinture métallisée or ou cuivre, sinon le vernis les ferait couler.

Pour terminer, un peu de colle à bois sur le dessus du socle, je saupoudre de flocage que je trouve dans toutes les boutiques de modélisme, je laisse sécher deux à trois jours, puis je renverse pour éliminer le flocage en excédent et c'est prêt.

Le taylorisme permet de peindre l'armée rapidement pour soigner les généraux : ici Tamerlan.

L'infanterie de harcèlement se place de préférence devant l'infanterie de choc.

QUELQUES CONSEILS TACTIQUES

La tactique est l'art de déployer et de déplacer les troupes sur le champ de bataille, ce qui la différencie de la stratégie qui est celui d'amener vos troupes à la bataille avec le maximum de chances de vaincre ou même de gagner sans bataille (comme Napoléon à Ulm) et de la formation militaire qui est celui de déplacer les soldats à l'intérieur de l'unité ou de la mêlée pour optimiser leur efficacité.

D'abord un conseil général, inspirez-vous des déploiements et des mouvements historiques. Ils sont souvent étonnamment simples. Méfiez-vous des manuels et préférez les formations effectivement employées par votre armée. Par exemple, bien des armées de cavalerie se forment en deux ou plusieurs lignes ; faites-le, vous verrez comme des réserves sont utiles, quand on avance si vite, afin de protéger vos flancs, s'insinuer dans les brèches que crée votre première ligne chez l'adversaire ou remplacer vos unités fatiguées !

En général, la cavalerie doit être positionnée de telle sorte qu'elle doive protéger les flancs, mais il faut garder à l'esprit qu'elle a besoin de profondeur et d'un terrain relativement clair.

L'infanterie de harcèlement se place, en principe, devant l'infanterie de choc, sinon ses possibilités de tir sont réduites. Au moment où les adversaires se rapprochent, les deux infanteries de harcèlement opposées se replient à l'arrière en profitant d'espaces ménagés à l'avance, ou bien par les côtés, mais au risque d'être alors rattrapées en fâcheuse posture. On les déploie souvent également sur les ailes afin de toucher l'ennemi là où son bouclier ne le protège pas. Certaines troupes légères sont parfois bien armées et on les utilise alors pour combattre dans des zones accidentées où elles sont plus à l'aise que celles qui se tiennent en ordre serré.

Une erreur classique consiste à se positionner de façon étendue pour éviter d'offrir son flanc, sur une table de jeu où le bluff est impossible (sauf avec des options peu employées en compétition de *Charges*). Cette faiblesse sautera aux yeux de votre adversaire, trop heureux de percer en force le centre de votre ligne avant que les mâchoires de votre enveloppement ne se referment. Envelopper, c'est bien, mais soyez certain de pouvoir contenir suffisamment longtemps les assauts de l'ennemi. Faites surtout attention si vous êtes plus lourd et donc, à cause du budget, moins fourni en hommes. Préférez, dans ce cas, la protection de vos flancs par des éléments de terrain difficile, voire par des troupes placées en retrait, en échelon.

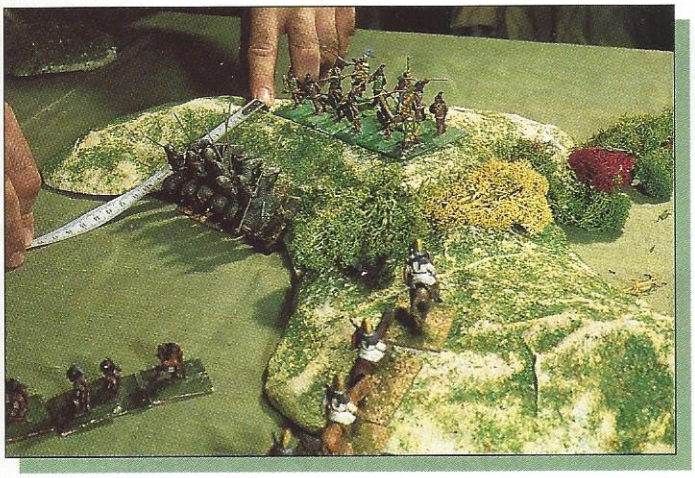
Une autre erreur réside dans le fait de mal gérer ses réserves. Certains n'en ont pas, l'avantage étant de concentrer un maximum de puissance au premier choc encore faut-il parvenir à faire combattre tout le monde. L'inconvénient c'est de ne pouvoir rien faire pour répondre à un mouvement inattendu ou à une faiblesse morale de ses troupes. Placées trop en avant, elles auront tendance à être empêtrées dans les combats de première ligne et inutilisables au moment opportun. Trop en arrière, elles arriveront trop tard pour renverser la situation. Personnellement, je les place légèrement moins en retrait que lors d'un mouvement norm

De nombreuses rencontres et compétitions ont lieu chaque année en France ; l'une des plus importantes mais également des plus prestigieuses est la Coupe de France de Jeu d'Histoire antique/médiévale. L'édition 1993 se déroulera les 2 et 3 octobre prochains à Marseille. Les finalistes se verront offrir le gîte et le couvert, ainsi que des lots magnifiques... Pour tous contacts : Philippe Bondurand, « La Saugeaie », 36 boulevard du Redon, 13009 Marseille.
Par ailleurs, ceux qui désirent être tenus au courant de toute l'actualité de ce hobby (autres compétitions, adresses de clubs, etc.) peuvent contacter l'AJHAF (Association des Joueurs d'Histoire Avec Figurines), c/o Jean-Michel Arnoux, 6 impasse de la Gaîté, 75014 Paris, Tél: (1) 43. 27.53.39.

derrière le centre de la ligne, avec un général à leur tête afin de réagir au plus vite. Mais je connais d'excellents joueurs qui utilisent pour cela une unité de cavalerie en deuxième ligne sur un flanc.
On pense généralement que la cavalerie se place sur les flancs de l'infanterie. Restez souple ; selon le terrain et l'adversaire, vous aurez parfois intérêt à placer des cavaliers en arrière et à les faire surgir entre vos unités d'infanterie, par exemple, pour menacer des harceleurs ou bien pour clouer l'infanterie adverse, peu soucieuse de rentrer en contact en mouvement avec vos centaures à l'affût. Ne compliquez pas vos ordres à l'extrême, si vous avez quelques réserves, inutile de craindre des reculs ponctuels, profitez-en pour attaquer les flancs de l'adversaire qui a rompu sa ligne pour poursuivre. S'il a gagné précédemment, il y a de grandes chances qu'il vaille plus de points que ce que vous aurez perdu en échange — traduisez que sa perte soit plus pénible à l'ennemi que ne l'est la vôtre — et qu'au total ce soit une bonne affaire.
J'ai connu, à mes débuts, un excellent joueur qui alignait presque toujours ses troupes suivant le même déploiement et faisait toujours le même mouvement d'attaque massive sur un flanc en laissant son centre protégé par des unités en échelon. La plupart du temps, il massacrait si bien son aile qu'une éventuelle défaite de son centre se manifestait toujours trop tard, quand elle se manifestait.
Mes propres Zoulous ne l'emportent, trop rarement hélas, que lorsqu'ils évoluent sur un terrain accidenté ressemblant au Natal et que je les déploie bêtement suivant leur formation historique : un centre, deux ailes et une réserve. Dans ce cas, le centre suit le chemin le plus dégagé et les ailes, composées de troupes en ordre lâche, protègent les flancs. Selon l'adversaire, elles peuvent être projetées vers l'avant en une manœuvre d'enveloppement ou bien maintenues légèrement en retrait pour couvrir l'avance du front. Je maintiens la plupart du temps la réserve en colonne, ce qui lui assure une grande mobilité et une grande souplesse pour venir renforcer un secteur menacé ou bien exploiter une brèche.

QUELQUES SITUATIONS CLASSIQUES

Je ne risque pas de vous dévoiler ici des recettes qui vous feront gagner les plus hautes compétitions. Si je les connaissais, j'aurais réussi au moins une fois à arriver en demi-finale de la Coupe de France sur mes six présences dans le tableau final. Je ne peux donc que vous donner quelques pistes à suivre suivant les circonstances.
1) Face à un adversaire moins mobile, il y a deux cas : soit il est déployé sur la table et le mieux est de concentrer toute l'attaque sur une extrémité de sa ligne. Le temps qu'il rapatrie le reste de son armée, il doit être mort, mais attention aux pièges, cela échouera s'il a donné, dès le départ, des ordres en conséquence. Masquez donc vos intentions en ne vous déployant pas ouvertement et en ordre concentré face à votre cible.
Soit il se replie sur lui-même comme un hérisson. Si vous avez plus de tireurs que lui, il a perdu. Si vous en avez moins, cherchez à le déstabiliser. Vous pouvez par exemple essayer de provoquer ses fanatiques afin qu'ils chargent de façon incontrôlée pour mieux les prendre à découvert. La plupart des règles simulent très bien cette situation. Vous pouvez aussi lui tourner autour avec votre cavalerie. Il est rare qu'ainsi on ne finisse pas par découvrir une unité présentant le flanc. Dans tout les cas, votre vitesse supérieure sera utilisée aussi pour vous mettre à l'abri de ses offensives.
2) Face à un adversaire plus mobile, il existe plusieurs cas de figures. L'armée d'infanterie qui affronte une armée de cavalerie doit profiter au mieux du terrain. Le terrain difficile gêne les chevaux. Il faut aussi jouer de façon à pouvoir charger des chevaux à l'arrêt. C'est une manœuvre difficile qui nécessite une bonne appréciation des distances. Elle consiste à déclencher sa charge à une telle proximité de l'adversaire que ses chevaux n'ont pas l'élan nécessaire pour prendre le galop. Sans l'énergie cinétique de la course, les armes de cavalerie sont beaucoup moins efficaces, ce que traduisent les règles. Il faut se méfier des esquives adverses. Là encore, un terrain qui ralentit l'ennemi, voire des amis qui gênent sa fuite, représentent de plus sûres garanties que le pari qu'il viendra vous contrecharger. C'est d'ailleurs une règle générale : ne sous-estimez jamais le joueur adverse ; s'il vous semble faire une bêtise, réfléchissez avant de l'exploiter et de tomber dans un piège. Cette unité de cavaliers légers qui semble s'offrir à vos cavaliers lourds a certainement l'ordre de les esquiver en les attirant vers les phalanges hérissées de piques.
3) Restez autant que possible groupé, ne détachez des troupes en diversion que si vous êtes certain que leur nombre est inférieur à celui des unités adverses en passe d'être distraites. Des troupes groupées ont meilleur moral, permettent la constitution d'une réserve, peuvent se concentrer sur un objectif important.
4) En revanche, ne commettez pas l'erreur d'envoyer deux unités accomplir une tâche qu'une seule peut faire. S'il y a un bois à nettoyer des archers légers qui l'occupent, quelques javeliniers en ordre lâche suffisent ; si vous y envoyez une deuxième unité, elle vous fera défaut ailleurs, et le temps de la dégager du bois qui la ralentit, il sera trop tard.
5) Enfin, soyez toujours courtois avec l'arbitre et votre adversaire. Ne polémiquez jamais sur des points d'arbitrage, exposez votre point de vue une seule fois en termes précis et polis et laissez votre adversaire épuiser son influx nerveux. Neuf fois sur dix cela n'influe pas véritablement sur l'issue du combat. Profitez de ce temps de répit pour réfléchir à la situation et à la meilleure façon de l'exploiter. Un important match de Coupe de France fut perdu un jour par un joueur qui épuisa tout son influx nerveux sur un point périphérique. Au moment de comptabiliser les points, il rangea ses figurines et déclara qu'il avait perdu, ce qui selon les termes du règlement, était suffisant. Ce n'est que l'année suivante que son adversaire avoua dans un sourire que, si les comptes avaient été faits, l'issue eût été toute autre... Pour finir, je dirai que si les joueurs ont droit à des organisateurs consciencieux, compétents, sincères et impartiaux, aucun n'est à l'abri d'une erreur. Des buts capitaux sont marqués de la main en football dans des matches aux enjeux économiques colossaux. Aucun n'a jamais été annulé. Les règles du jeu et de l'arbitrage n'ont jamais été modifiées en conséquence. ■



Les chevaux, très mobiles, sont gênés par les accidents de terrain dont profitent l'infanterie.

Pour nettoyer un bois des archers légers qui l'occupent, une seule unité de javeliniers suffira.

PHILIPPE BONDURAND
PHOTO : DIDIER GUISERIX

Remerciements aux membres du club
Les Grandes Compagnies de l'Est parisien.

jouez votre meilleur RÔLE :

celui de l'abonné fidèle à CASUS BELLI !

CASUS BELLI

1 AN - 6 NUMÉROS
175 F
seulement au lieu de 210 F (*)
+ 1 hors série en prime (**)

2 ANS - 12 NUMÉROS
330 F
seulement au lieu de 420 F (*)
+ 2 hors-série en prime (**)

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DE L'ABONNÉ FIDELE À CASUS BELLI
à retourner à Casus Belli, 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Oui CCJH ☐ **je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors série en prime (**)**

Oui CCJI ☐ **je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**)**

COCHEZ SVP

•Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli-Bred

NOM .....

PRÉNOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ⌊⌊⌊⌊⌊ VILLE .....

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 28/02/94 ,CONFORMES A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTE DU 06/01/78 ET RÉSERVÉES À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE - Autres lieux de résidence : Nous consulter au (1) 46 48 47 08

(*) Prix de vente chez les marchands de journaux.(**)Dans la limite des stocks disponibles

hsc

FANTASY WARRIORS OU WARHAMMER ?

LE WARGAME AVEC FIGURINES FANTASTIQUES

DE *CONAN* AU *SEIGNEUR DES ANNEAUX* EN PASSANT PAR *ELRIC LE NÉCROMANCIEN* ET LE CADRE DES DIFFÉRENTS JEUX DE RÔLE PLUS OU MOINS INSPIRÉS DE CES DERNIERS, LA LITTÉRATURE FANTASTIQUE REGORGE DE RÉCITS DE BATAILLES ÉPIQUES ET INTENSES QUI PEUVENT À JUSTE TITRE ATTIRER L'AMATEUR DE JEUX DE SIMULATION VERS UN GENRE DE RECONSTITUTION LUDIQUE S'APPARENTANT ÉGALEMENT AU WARGAME.

Avant l'effort, le réconfort ! La cantinière hobbit est pour son petit peuple l'équivalent d'un porte-bannière.

L'ENVOLÉE LYRIQUE DES « JEUX DE GUERRE »

En effet, en marge des wargames (ou jeux d'histoire) avec figurines, il existe des jeux qui en reprennent les caractéristiques essentielles, mais dans un environnement médiéval-fantastique.
Warhammer et *Fantasy Warriors*, par leurs règles et leur présentation, sont les représentants, plébiscités par le plus grand nombre, de ce créneau original et nous allons essayer de vous en donner un aperçu par leur étude comparative.

UNE BATAILLE ONIRIQUE

Comme pour les règles historiques, le joueur n'a que l'embarras du choix, avec plus d'une dizaine de systèmes de jeu différents.
Sortant du lot, ces deux règles possèdent quelques caractéristiques fort intéressantes : des règles de base assez brèves, en français, et surtout une boîte contenant deux armées de figurines (en plastique) nécessaires au jeu. Cette dernière précaution prend toute son importance quand on sait qu'une figurine coûte entre 10 et 20 francs la pièce. On peut donc commencer à jouer immédiatement, pour un investissement qui reste raisonnable.

FOURBISSEZ VOS ARMES !

Comme pour leurs homologues historiques, il faut, avant de réduire à néant votre vil adversaire, constituer votre armée et préparer le champ de bataille.

LE PROFIL DES TROUPES

Pour définir les différentes capacités de nos valeureux guerriers, nous allons quantifier leurs différentes valeurs.
Les chemins suivis sont radicalement différents. Dans *Fantasy Warriors*, le vocabulaire et la façon de décrire les profils de troupes rappellent beaucoup les wargames avec figurines classiques : qualité au combat (élite, vétéran, inexpérimentés,...), type de combattants (discipliné, tribal, fanatique ou stupide), le wargameur « classique » se trouvera là en pays de connaissance et abordera sans mal cette classification. En revanche, dans *Warhammer*, le profil se définit sur la base de caractéristiques chiffrées rappelant plus les jeux de rôle (capacité au combat ou au tir, points de vie...).
Notez enfin que dans les deux règles, chaque figurine représente un combattant, et que tout ce petit monde est regroupé en unités.

LE DÉCOR DES AFFRONTEMENTS

Simplicité et consensus sont les maîtres mots de *Warhammer* puisque le champ de bataille est choisi d'un commun accord entre les joueurs, ou par tirage aléatoire, le côté où s'installera chaque armée étant ensuite tiré au sort.
Dans *Fantasy Warriors*, les joueurs ont la possibilité d'envoyer des troupes en reconnaissance dans le but d'amener l'adversaire à combattre sur un terrain favorable, et à une heure avantageuse. Le temps ayant, au sein de cette règle, une grande importance, puisque certaines troupes sont handicapées par la lumière du jour (les orques) ou par l'obscurité (les humains). En termes de jeu, chacun compte ses troupes envoyées en reconnaissance selon un barème qualitatif, et le gagnant aura, selon l'importance de l'écart l'éloignant de l'autre joueur, un rôle plus ou moins dominant dans l'installation du champ de bataille et dans le choix de l'heure.
Enfin, chaque commandant d'armée peut haranguer ses troupes afin de récolter un bonus lors des futurs tests de moral.

AU CŒUR DE L'ACTION

Votre liste d'armée est prête, le terrain installé, il ne reste plus alors qu'à montrer à votre adversaire de quel métal vous êtes fait. La partie est divisée en tours de jeu, chaque tour étant décomposé en phases de mouvement, de tir, de combat en corps à corps, et d'utilisation de la magie.
De nombreuses différences se manifestent ici entre les deux règles. Dans *Fantasy Warriors*, la phase de tir s'effectue avant celle du mouvement et toutes les séquences du tour sont jouées en simultané par les deux adversaires, à l'exception de celle du mouvement, où priorité sera donnée aux groupes possédant la plus grande initiative. Enfin, chaque unité reçoit un ordre (attaquer, tenir ou opposer) qui va orienter sa façon d'agir durant la bataille. Ces ordres, impliquant ▷

En l'absence de plateau de jeu, l'usage du maître est indispensable, à la fois pour les déplacements et pour le calcul d'effet des sorts. Cette unité de nains est sur le point d'être décimée par la puissante magie orque.

Alertés par le vacarme des combats, cette unité surarmée de nains se prépare à l'assaut.

Le combat fait maintenant rage entre les valeureux nains et l'unité de choc des barbares du chaos : la géante de guerre et ses deux « mignons ».

toute une stratégie de commandement, ne peuvent être modifiés que par le commandant de l'armée, ce qui implique des situations d'où la souplesse est bannie.
Le parti pris de *Warhammer* risque, en revanche, de choquer bon nombre de lecteurs pratiquant déjà d'autres jeux. En effet, chacun agit à son tour, l'autre joueur pouvant tout de même répliquer lors des phases de corps à corps et celles qui permettent de donner libre cours à ses dons magiques. C'est là un état d'esprit plus proche du jeu de plateau que du wargame avec figurines.
De plus, les unités ont toute latitude pour employer une tactique ou une autre durant la partie puisqu'elles ne reçoivent pas d'ordres au début du jeu.

EN AVANT !

Les possibilités de mouvement sont à peu près les mêmes pour les deux jeux, mais elles demeurent expliquées avec une plus grande clarté dans *Warhammer*. Les terrains sont classés selon un niveau de difficulté qui fera subir des malus plus ou moins importants lors du déplacement des troupes, et celles-ci disposent de plusieurs possibilités d'évolution sur le terrain : la roue (déplacement de l'unité qui pivote sur l'axe formé par la figurine se trouvant à l'une des extrémités du premier rang), le demi-tour et la charge (uniquement dans *Warhammer*), le changement de formation par compression ou dilatation du front et du nombre de rangs, la « glissade » (alternative offerte dans *Fantasy Warriors* et qui permet de déplacer une unité vers l'avant avec un angle de 45 degrés).
Les différences se situent surtout au niveau des restrictions et des limites de ces manœuvres. Dans *Fantasy Warriors*, les unités sont tenues d'exécuter leur ordre, ce qui pourra limiter les possibilités de déplacement.
Warhammer offre un choix de mouvement très vaste puisqu'aucune instruction n'est donnée à chaque unité, mais la codification y est plus grande : les roues sont limitées par la capacité maximale de déplacement de l'unité, le demi-tour n'est possible qu'une fois et coûte la moitié d'un mouvement normal et le changement de formation coûte la moitié des points de déplacement (il n'y aura donc que deux changements au maximum).
Warhammer propose, à cet égard, une règle plus animée et plus souple. La facilité de jeu y est privilégiée par rapport à la rigueur plus « militaire » de *Fantasy Warriors*. Selon votre façon de jouer, cette particularité pourra constituer un avantage ou un inconvénient.

LE COMBAT À DISTANCE

Beaucoup plus détaillée dans *Fantasy Warriors*, cette phase est d'une efficacité assez redoutable pour bouleverser même les plans les plus habilement tour-

nés. En effet, chaque unité d'archers dispose de six volées de flèches pour toute la partie, et possibilité lui est donnée de « noircir le ciel ». L'unité équipée d'arcs peut lancer alors jusqu'à quatre volées de flèches en un tour (ce qui fait 48 attaques pour une unité de 12 archers !). Le combat à distance est donc bref (de par la limitation du nombre de projectiles) mais extrêmement meurtrier.
Warhammer aurait tendance à pécher par l'excès inverse. Les flèches sont disponibles en nombre illimité mais il est impossible de tirer plusieurs volées en une seule fois. De plus, les chances de toucher et de blesser les hommes de l'adversaire sont moins élevées et les résultats nettement moins fatals que ceux du combat en corps à corps.
La variété des armes proposées (arc, arc long, arbalète, arquebuse,...) est sensiblement la même dans les deux cas.

Frappée en plein coeur par un canon impérial, cette unité de barbares aura du mal à repartir au combat.

Le poids des armures, le choc des épées

Les corps à corps sont rapides dans Warhammer et s'apparentent à une boucherie inéluctable. Ainsi, lors de son tour, le joueur va frapper de suite et son adversaire ne pourra répliquer qu'avec ses survivants du premier rang. Pour peu que votre unité abrite en son sein un champion ou un héros, il y a fort à parier que l'ennemi, démoralisé, panique et cherche à fuir. S'engage alors une poursuite à mort. Si vous le rattrapez, il sera alors totalement éliminé. Qui plus est, cette réaction peut se révéler contagieuse puisque les troupes voisines sont susceptibles de céder à la panique à leur tour.
En revanche, la mort n'est pas une loterie dans *Fantasy Warriors* où les combats rapprochés durent longtemps et demandent une grande précision. De plus, leur résolution est simultanée, et les chances sont ainsi plus équilibrées. A la suite d'un test de moral, une unité peut se trouver ébranlée (elle se désorganise alors et subit un malus au combat), partir en déroute (elle disparaît donc du champ de bataille) ou devenir enragée. Cet éventail de réflexes offre une variété de comportements plus agréable à simuler que la panique toute simple et sans nuance de *Warhammer*.

Enfin, la division des armes en différents types est la même d'une règle à l'autre (armes à une main, deux mains, lances, fléaux, piques...).

Alakazam !

De par son aspect spécifique au genre médiéval-fantastique, la magie est bien évidement l'une des orientations les plus originales de ce type de règles.
Abordée de façon simple dans *Fantasy Warriors*, la magie est rare (dix sorts prévus dans la règle auxquels il faut ajouter les cinq autres proposés dans l'extension qui s'y rapporte) et son impact sur l'issue de la bataille ne sera pas décisif.
En revanche, la règle est bien plus riche que celle de *Warhammer* dans sa diversité puisqu'elle met en scène des devins qui ont pour mission de lire des présages et des prêtres destinés à interférer avec la volonté des dieux afin de changer le cours des événements (le joueur réitère alors le dernier jet de dés effectué) ou pour puiser dans les points de magie détenus par les enchanteurs adverses.
Les points de magie s'acquièrent au début de la partie et leur renouvellement est très lent. De plus, les sorts ne coûtent pas un nombre de points de magie fixés une fois pour toutes mais sont associés à une valeur variable s'appuyant sur les dés (un sort coûtant 5D fera dépenser au joueur entre 5 et 30 points de magie). Ce facteur aléatoire fait que la magie peut se révéler parfois dangereuse car, si le coût du sort dépasse le nombre de points de magie du lanceur, ce dernier mourra instantanément !
Dans *Warhammer*, les règles de magie épousent en fait la forme d'insinuations fleuries visant à vous faire acheter *Warhammer Magie*, supplément indispensable contenant les sorts, objets magiques et règles indispensables à tous les apprentis sorciers.
Mais malgré cette tendance absolument détestable à vous forcer la main, il faut reconnaître que cette boîte est tout le contraire d'un piège à gogo crédule ; il s'agit en fait d'une véritable extension et reste, en tant que telle, bien pensée. On s'amuse énormément grâce à ce système de magie fluide, original, complet et foisonnant (plus de 200 sorts et objets magiques différents, avec des formes de magie spécifiques aux races non humaines et de nombreux collèges conçus plus précisément pour les magiciens humains). Ainsi, si vous l'exploitez à bon escient, cette pratique peut infliger beaucoup plus de dégâts que dans *Fantasy Warriors*, mais elle a été étudiée pour demeurer assez équilibrée entre les différents protagonistes.

Après la bataille

Avant toutes choses, j'insisterai sur le fait que ces deux règles sont jouables, ne souffrent d'aucun défaut majeur et sont d'une pratique agréable.
Celle de *Fantasy Warriors* est à la fois plus rigoureuse et plus proche de ses cousines historiques, mais c'est au prix de certaines lourdeurs et autres longueurs. Celle de *Warhammer* est plus épurée, et conviendra parfaitement aux habitués des jeux de rôle désirant s'initier aux joies du wargame.
Il est vrai qu'on y jette beaucoup de dés, que certaines précisions font bondir tout wargameur respectable, mais il n'empêche que cette règle est bougrement amusante. ■

François Décamp
Figurines peintes par Kristian Masson, Bruno Allanson et François Décamp.
Photos : Bruno Allanson.

Merci à Fabrice, Kristian et Bruno pour leurs avis et conseils avisés de généraux d'exception.

Quelques règles de plus

Pour mémoire, vous pourrez trouver dans vos boutiques d'autres règles de wargames de type médiéval-fantastique :
- ***Fantasy Warlord,***
- ***Rolemaster War Law,***
- ***Battlesystem* et *Battlesystem Skirmish,***
- ***Bladestorm,***
- ***Hordes and the Thing* (la version fantastique de la *De Bellis Antiquitatis*)**
- ***Duel* accompagné de l'extension fantastique.**

Inventorium

- ***Fantasy Warriors :***

Auteur : Mick Lund
Editeur : Grenadier
Version française réalisée par Hexagonal
Matériel :
– 1 livret de règles
– 102 figurines plastiques
(51 orques et autant de nains)
– 140 marqueurs couleur divers
De nombreux dés et une règle en centimètres
Prix : 290 F.

- ***Warhammer***

Auteurs : Rich Priestley, Bill King et Andy Chambers
Editeur : Games Workshop France
Matériel :
– 1 livre de règle
– 1 bestiaire
– 1 scénario d'introduction
– 1 livret de listes d'armées
– 104 figurines plastiques
(40 elfes et 64 gobelins)
– 12 dés dont 2 spéciaux
– 2 bâtiments à monter
– 12 cartes d'objets magiques
– De nombreux marqueurs couleur
Prix : 390 F.

GRANDS STRATÈGES

DES RÈGLES OPTIONNELLES ET UN SCÉNARIO HISTORIQUE

BELLE BOÎTE, BEAU MATÉRIEL, *GRANDS STRATÈGES* SEMBLE AVANT TOUT DESTINÉ À L'INITIATION AU WARGAME. C'EST NÉGLIGER SON UTILITÉ EN TANT QU'OUTIL DE RECHERCHE ET DE CRÉATION. DEUX DIMENSIONS DU JEU AUXQUELLES ON PEUT ADJOINDRE UNE TROISIÈME : LE PASSAGE DU NOUVEL INITIÉ À DES NIVEAUX SUPÉRIEURS DE JEU SANS CHANGER DE MATÉRIEL, CE QUE PERMETTENT LES RÈGLES OPTIONNELLES QUI SUIVENT. ET COMME L'UN DES SEULS REPROCHES FAIT À *GRANDS STRATÈGES* CONCERNE SON MANQUE DE SCÉNARIO HISTORIQUE, NOUS VOUS EN OFFRONS UN EN HORS D'ŒUVRE.

POURQUOI DES OPTIONS SUR UN SYSTÈME DE BASE ?

Les jeux de stratégie servent à beaucoup de choses : régler un différent en remplaçant les six coups par une partie d'un de ces jeux, retrouver le souffle épique des batailles après une réunion de travail bien énervante, passer le temps, enfin et surtout (à mon avis) étudier l'Histoire dans ses aspects à la fois militaires, techniques, politiques, sociologiques, diplomatiques, voire économiques.

Les jeux aux règles complexes restent l'idéal pour les joueurs expérimentés. Mais si, par hasard, ceux-ci désirent y faire la moindre modification ou adapter le jeu à une autre bataille contemporaine, il leur faudra bien du temps libre et des recherches historiques poussées pour rester dans le carcan étroit des règles.

Ce qui suit se décompose en trois temps :

- Proposition d'un scénario historique[1], afin de montrer à l'acquéreur néophyte que c'est le lien avec l'histoire qui donne son sens au jeu.
- Proposition de règles optionnelles amenant progressivement à un plus haut degré de simulation. Le néophyte, qui les apprendra successivement, maîtrisera alors des mécanismes communs à beaucoup de wargames et passera aisément à d'autre jeux de son choix, même en anglais.
- Conseils au wargameur confirmé qui, ayant rapidement assimilé ces nouvelles règles de combat et de moral, disposera alors d'une plate-forme de création et de recherche pour :

— soit jouer de nouvelles batailles à l'aide de ce système, en limitant son travail aux recherches historiques (carte, ordre de bataille).

— soit partir du matériel existant et concevoir uniquement les règles nécessaires à une simulation précise, afin d'obtenir un jeu plus réaliste pour un cas déterminé, sans s'encombrer de règles hors sujet.

A quoi bon partir de rien, quand on vous fournit, par l'intermédiaire d'une grosse boîte en carton fort, des cartes géomorphiques faisant ainsi varier les terrains de jeu, des pions suffisamment « souples » pour des armées de 60.000 hommes comme il y en avait tant sous le Premier Empire et un système de règles irréprochable quant à sa « jouabilité » ? Une fois votre recherche aboutie, il ne reste plus qu'à concevoir nouveaux pions et nouvelle carte. Et oui, l'approche de l'Histoire est à ce prix !

POUR LES MOINS COURAGEUX

Ceux qui veulent relever le défi de faire aussi bien ou mieux qu'un personnage qui a vraiment existé devront passer par un scénario historique comme celui-ci. Vous incarnez soit le maréchal Davout, soit le duc de Brunswick. Tâchez de refaire l'histoire en sortant votre armée de ce traquenard comme le second, ou en annihilant l'armée adverse comme le premier.

SITUATION DU SCÉNARIO

En octobre 1806, l'armée prussienne reflue devant l'avance de la Grande Armée. Laissant Hohenlohe se faire massacrer à Iéna, le Roi de Prusse et Brunswick tombent avec la majeure partie de leur armée sur le maréchal Davout et les 27 000 hommes du troisième corps devant la ville d'Auerstædt. Loin de reculer, l'intrépide maréchal stoppe l'avance des colonnes prussiennes puis se paie le luxe de contre-attaquer lorsque son corps est réuni. Il broie alors les divisions prussiennes les unes après les autres et remporte une éclatante victoire sur un ennemi deux fois supérieur en nombre. Il deviendra, à cette occasion, Duc d'Auerstædt.

- **Cartes :** A à droite, angle Nord-Est ; B à gauche, angle Sud-Ouest.
- **Positionnement et renforts :**

— *Français, joueur blanc :*
entre 5 et 10 hexagones du bord est : 2-6, 6-4, 6-4, 4-5.
Renforts : tour 2 : 2-6, 4-4, 6-4, 6-3 ; tour 4 : 2-6, 8-4, 8-4, 6-3. Les renforts entrent par la route sud du bord est de la carte A.

— *Prussiens, joueur noir :*
Carte A, entre 1 et 5 hexagones du bord ouest de la carte A : 2-6, 3-5, 3-5, 4-6, 4-5.
Carte B, entre 1 et 4 hexagones du bord est de la carte B : 6-4, 4-4, 6-3.
Carte B, dans la ville de quatre hexagones (la ville d'Auerstædt) : 4-4, 6-4.
Renforts : tour 2 : 6-3, 4-4, 6-4 ; tour 4 : 8-4, 8-4 ; tour 6 : 6-3, 3-4, 3-4, 4-4 ; tour 8 : 4-4, 2-6, 2-6. Les renforts entrent par la route sud du bord ouest.

BUT DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Le Prussien devait, à tout prix, forcer le passage vers Berlin et se voit donc obligé de sortir le maximum d'unités par la route que les renforts français empruntent et par laquelle ils approchent. Le Français gagne un point de victoire par « pas de perte », par « pas prussien éliminé », et le Prussien gagne un point par « pas français éliminé » et par « pas prussien » sortant de la carte par la route sud du bord est. Celui qui a le plus grand nombre de points à la fin des douze tours gagne.

Pour en savoir plus sur cette bataille : *Auerstadt*, n° 2 de la série *Les grandes batailles de l'histoire* chez Socomer, en vente en boutique de jeux.

POUR LES PLUS COURAGEUX, MAIS PAS TROP

Vous possédez bien le système de base, passons maintenant aux règles optionnelles. Désormais, chaque pion possède non plus une « valeur de combat » mais un certain nombre de « pas de pertes », ce nombre diminuant durant les combats. De plus, il détient également une valeur de « moral », ce qui imprime un plus grand réalisme à la simulation, une unité pouvant battre en retraite en perdant des combattants, au lieu d'être purement et simplement éliminée. Les règles non modifiées plus bas restent valables. Si *Grands Stratèges* est votre premier wargame, mieux vaut intégrer ces règles en deux temps : lisez les règles de combat et appliquez-les en jouant un scénario inclus dans la boîte. Puis, faites de même avec le « moral » en participant à un autre scénario.

RÈGLES OPTIONNELLES DE COMBAT

- **Les pions.** Les valeurs restent inchangées, mais la valeur de combat représente aussi le nombre de « pas de pertes » que l'unité peut subir avant d'être éliminée. Il vous faut des marqueurs numériques (des pions de cartons) numérotés de 1 à 8 à mettre sous l'unité pour refléter ces pertes. La nouvelle valeur de combat est la différence entre la valeur initiale et les pertes subies indiquées par le marqueur.

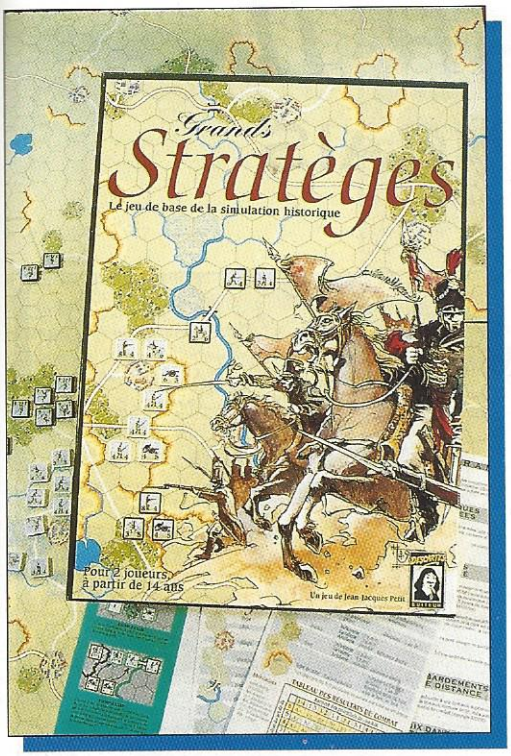
Le potentiel de mouvement reste inchangé au cours du jeu.

- **Les zones de contrôle.** Elles ne sont plus « rigides », une unité étant autorisée à sortir en début de phase de mouvement sans coût supplémentaire, mais ne pouvant passer directement d'une zone à une autre. Au cours d'une retraite, une zone de contrôle n'élimine pas l'unité qui bat en retraite, celle-ci perdant, à la place, un « pas de pertes ».

Le combat n'est plus obligatoire entre des unités adjacentes si une zone de contrôle est présente, chaque joueur ayant la possibilité de choisir s'il attaque et avec quelles unités.

Les terrains non contrôlables restent les mêmes.

- **Le combat.** Les règles générales sont identiques, mais le calcul des rapports des potentiels de combat s'effectue à



degré d'entraînement et le moral des soldats le jour de la bataille. En moyenne, ce moral est représenté par une valeur de 1 à 6, les combats appelant parfois des tests de ce moral par le jet d'un dé. Le moral est de :

— 4 pour l'artillerie et l'infanterie de ligne (pions 6-4 et 4-4) ainsi que la cavalerie, sauf la Garde.

— 3 pour la milice (pions 3-4) et de 5 pour les unités d'élite (8-4 et 4-6).

Inutile de créer ou de modifier des pions. Après quelques tours de jeu, vous aurez très vite les valeurs de moral en tête pour chaque type d'unité.

● **Test de moral.** Il faut engager un test de moral chaque fois que, lors d'un combat, le dé indique une case du tableau de combat comportant une astérisque (*).

Le test moral s'obtient en jetant un dé :

— si la valeur obtenue est inférieure ou égale au moral, le test est réussi et l'unité ne bouge pas ;

— si la valeur est supérieure au moral, l'unité doit reculer d'une case. Tout recul en zone de contrôle ennemie entraîne une perte d'un « pas » supplémentaire.

Les règles concernant l'artillerie et les effets du terrain ne sont pas modifiées.

Exemple : deux unités intactes 6-4 attaquent une unité 8-4 ayant pris deux « pas de pertes » (marqueur 2) et ayant donc une valeur de combat effective de 6. Le rapport est donc de deux contre un. Le jet de dé donne 5 et on lit sur la table 1*/1. L'une des deux unités attaquantes (au choix) subit une perte et effectue un test de moral. Le moral étant de 4, si le dé indique 5 ou 6, alors les deux unités attaquantes doivent reculer d'une case. Si la valeur obtenue au dé est comprise entre 1 et 4, elles ne bougent pas. De son côté, le défenseur subit une perte. Il remplace le marqueur 2 par un marqueur 3 et son potentiel devient de 8-3=5.

l'aide des valeurs éventuellement modifiées par les pertes. Par exemple, une unité de valeur 8 ayant pris deux « pas de pertes » attaque une unité intacte de valeur 3. Le rapport devient 8 moins 2 = 6 divisé par 3 = 2 contre 1.

Le tableau des résultats de combat devient :

Dé	Rapport								
	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
6	3R/0	3R/1	2R/1	2*/1	1*/1	1*/1	1/1*	1/1*	1/2*
5	3R/1	2R/1	2*/1	1*/1	1*/1	1/1*	1/1*	1/2*	1/2R
4	2R/1	2*/1	1*/1	1*/1	1/1*	1/1*	1/2*	1/2R	1/2R
3	2*/1	1*/1	1*/1	1/1*	1/1*	1/2*	1/2R	1/2R	0/3R
2	1*/1	1*/1	1/1*	1/1*	1/2*	1/2R	1/2R	0/3R	0/3R
1	1*/1	1/1*	1/1*	1/2	1/2R	1/2R	0/3R	0/3R	0/3R

Chaque résultat est exprimé sous forme de deux chiffres, éventuellement suivis d'un « * » ou d'un « R » et séparés par un « / ». Tout se qui se trouve à gauche du « / » s'applique à l'attaquant ; ce qui est à droite s'applique au défenseur :

● 1, 2 et 3 représentent les pertes subies.

● « * » signifie qu'un test moral doit être fait immédiatement (voir plus loin).

● « R » signifie que l'attaquant ou le défenseur doit reculer d'une case. Le recul se fait selon les mêmes restrictions que dans les règles de base, mais il n'y a pas d'élimination si le recul s'effectue dans une zone de contrôle ennemie.

Règles optionnelles de moral

● **Les pions.** Le moral représente la valeur réelle d'une unité, c'est-à-dire à la fois son

Commentaires

Ce nouveau système de combat s'avère plus souple que le précédent, mais rend l'élimination effective des unités très difficile. Vous verrez que les unités ayant bon moral doivent être réduites au combat alors que les plus faibles peuvent être « poussées » devant soi. Ce système est à mon avis plus fidèle à la réalité et vous comprendrez vite qu'on ne détruit pas une armée en tuant tous ses hommes, mais en brisant son moral. En termes de démoralisation, appliquez la règle XI en ajoutant une baisse de toutes les valeurs de moral d'un point quand l'armée est démoralisée.

Et plus encore...

Je vous engage fortement à créer de nouvelles règles ou à modifier celles-ci en faisant intervenir par exemple l'artillerie tirant à mitraille (-1 au dé, mais l'artillerie doit être au contact), la présence de chefs qui augmentent le moral des troupes (+1) dans les hexagones adjacents (un exemple de chef type : déplacement 10, combat 0, +1 au moral ; un excellent chef : +2 au moral) et toutes celles que vous jugerez utiles.

La richesse d'une règle réside dans sa capacité à supporter son « épaississement ».

Pour les vrais courageux

Vous avez joué les dix scénarios fournis ainsi que celui qui vient de vous être proposé ci-dessus, puis vous avez essayé les nouvelles règles de combat et, enfin, vous voilà désœuvré... Voici quelques conseils pour élaborer vos propres scénarios, en attendant de créer un jour vos propres jeux.

Entre 1792 et 1815 il y eut, en Europe, des centaines de batailles, tour à tour gigantesques affrontements et simples combats de deux heures entre 10 ou 20 000 hommes. Dans ce vaste éventail, toutes les situations tactiques peuvent être retrouvées, que ce soit une avant-garde d'élite reculant pas à pas devant un ennemi supérieur en nombre comme avant Friedland, ou la vieille Garde engagée en masse comme à Hanau, ou une invincible « ligne rouge » repoussant les colonnes françaises comme à Talavera, ou même les Anglais en position d'attaquants comme à Vittoria. Bref, vous trouverez dans l'Histoire tout et son contraire, le prévisible comme l'improbable. Oui, mais où chercher et comment faire ?

Tout d'abord il faut dénicher la bataille qui vous intéressera. Pour cela, il faut lire les grands ouvrages comme *La grande armée* de Georges Blond ou *L'histoire du Consulat et de l'Empire* d'Adolphe Thiers, ce qui aura comme avantage supplémentaire de vous faire mieux connaître l'organisation des armées et le déroulement des batailles, ainsi que l'important comportement du soldat, clé de voûte de la notion de moral. Ensuite vient la carte. Vous pouvez soit vous contenter des cartes sommaires fournies dans beaucoup de livres d'histoire pour les batailles les plus connues, soit rechercher l'un des atlas illustré de cartes d'époque, celui de Thiers étant assez complet. En respectant l'échelle 1 hexagone = 400 mètres, il ne vous sera pas trop difficile d'établir une carte hexagonale portant les grands traits du terrain.

Le plus ardu est l'ordre de bataille. Encore une fois, vous pouvez « bricoler », c'est-à-dire extrapoler les ordres de bataille, par exemple, en début de campagne, en ne tenant pas compte des pertes supposées des batailles précédentes et liées à l'usure, transformant alors ces valeurs en pions — environ 1 point pour 1000 hommes, ou 500 hommes de grande valeur (Garde), ou 2000 hommes mal entraînés (miliciens). Si vous recherchez la perfection (qui n'existe pas plus que la notion de vérité dans le domaine de l'Histoire), alors vous pourrez l'approcher par un gros travail de documentation, soit à travers des ouvrages anglo-saxons relatant des campagnes particulières (par exemple, *Armies of the Danube* de Scott Bowden, pour la campagne de 1809), soit dans les cartons des archives de l'armée de Terre, au Château de Vincennes. Dans tous les cas, si vous voulez frôler la réalité, il vous faudra recouper les sources, apprendre à vous fier aux « bons » auteurs, votre travail ne demeurant, de toute façon, qu'une vision parmi d'autres d'une bataille.

Et pourquoi ne pas utiliser un jeu déjà existant en l'adaptant à votre nouveau système de règles, en faisant varier les échelles de terrain et de temps ?

Au bout du compte, plus que la perfection, c'est avant tout le plaisir qu'il faut, à mon avis, privilégier. Et, dans ce domaine, qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse...

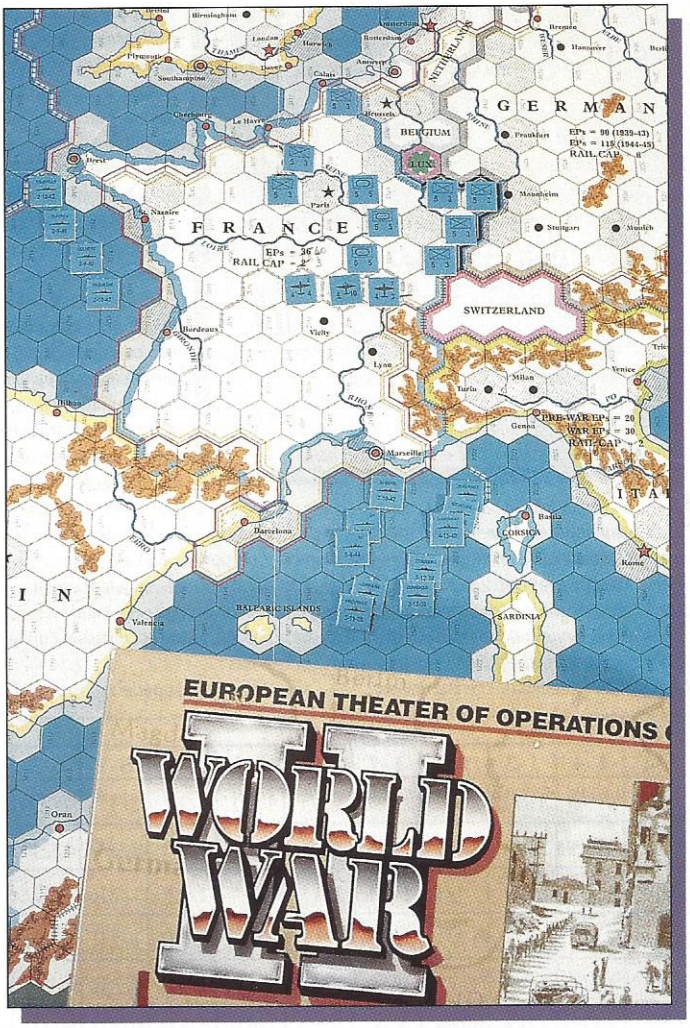
La création française, en terme de jeux d'Histoire, est un brin morose, aussi toute initiative est la bienvenue, et *Grands Stratèges* est, je l'espère, le précurseur d'un renouveau dans ce domaine. Mais ne rangez pas vos boîtes en attendant que d'autres fassent un travail de recherche et de conception qui s'avère — je parle en connaissance de cause — passionnant à tous les niveaux. Alors bougez, que diable, et que l'odeur de la poudre et le son du canon exaltent vos neurones ! Soyez Blücher pour une soirée et défendez l'honneur de vos armes, armes d'une époque de panache et de gloire. ■

Didier Rouy
du Cercle de Stratégie

1) L'éditeur Jeux Descartes comble également ce manque de scénarios historiques en en proposant quelques-uns dans le n° 2 de son magazine Le Supplément *Jeux Descartes, et dans d'autres numéros à venir disponibles en boutiques de jeux.*

WORLD WAR II
LE GAMBIT FRANÇAIS

LES JEUX STRATÉGIQUES SUR LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE, QU'ILS SOIENT D'ORIGINE AMÉRICAINE OU AUSTRALIENNE, FONT TOUS L'IMPASSE SUR LE SORT DE LA FRANCE, PRESQUE AUTANT QUE SUR CELUI DE LA POLOGNE. DES JEUX QUI PERMETTENT AUTANT DE VARIATIONS PAR RAPPORT À L'HISTOIRE NE POURRAIENT-ILS PAS LAISSER UNE CHANCE À CE QUI ÉTAIT TOUT DE MÊME L'UNE DES PREMIÈRES ARMÉES DU MONDE ? CET ARTICLE PEUT VOUS INTÉRESSER MÊME SI VOUS NE PRATIQUEZ AUCUN DE CES JEUX...



Third Reich, *World in Flames*, *World War II*... Le mieux que nous puissions espérer, pauvres petits Français, c'est de tenir jusqu'en 1941 avant d'être obligatoirement réduits à l'État français, celui de Vichy... A l'inéluctabilité de ce destin, au moins une raison péremptoire : si les Alliés de 1939 étaient plus forts, le rôle des gentils Yankees serait bien moindre et le jeu se vendrait moins bien. D'où une série de règles parfois fort artificielles, destinées à guider la France vers un écroulement plus ou moins rapide, alors que même l'Italie a de meilleures possibilités d'améliorer son sort par rapport à l'Histoire. Il semble que les concepteurs de ces règles n'aient jeté qu'un regard extrêmement rapide sur le déroulement des événements. Ainsi, à peu près partout, c'est le joueur allemand qui prend la décision de créer l'État vichyste, alors que Hitler ne fit évidemment qu'accepter la demande d'armistice présentée par Pétain. Et partout, la flotte française s'évapore littéralement au soleil de l'été 40, aucune tentative n'étant faite pour simuler Mers-el-Kébir. Pourtant, nos amis d'Outre-Atlantique possèdent quelques-uns des meilleurs historiens de cette sombre période de l'histoire de France. Mais, je le répète, quel intérêt y aurait-il, pour nos Américains, si l'on pouvait envisager l'entrée triomphante des troupes françaises dans Berlin sans une participation majoritaire des *Sherman* et des *GI* ? Même l'action des Forces Françaises Libres est d'ailleurs passée quasiment sous silence, alors que, en parlant d'entrée triomphante, c'est bien quelques-uns de ces Français battus à plates coutures en 40 qui ont pénétré les premiers dans Rome et dans Paris en 44 ! Bon, trêve de jérémiades. Il doit être possible, sans brutaliser les règles à l'excès, d'examiner, par l'intermédiaire du wargame les possibilités françaises dans cette guerre : un gambit (une façon d'élargir le jeu) en quelque sorte. Pour ce faire, nous avons choisi le jeu stratégique le plus respectueux de la cohérence historique : non pas *World in Flames*, dont les éditions successives n'ont pas gommé toutes les exagérations, mais *World War II*, de chez SPI/TSR. Cependant, tous les conseils ci-dessous peuvent être, sans grande difficulté, adaptés à *WiF* ou même à *Third Reich*.

D'abord, il s'agit de se poser une question de fond qui devrait être plus clairement résolue dans chaque wargame : quels sont les rôles « interprétés » par les joueurs ? Dans un jeu « grand-stratégique » comme *WW II*, est-ce, pour le joueur français, le rôle de Gamelin, le chef d'état-major, ou celui du gouvernement ? Etant donné que le joueur utilise aussi bien l'aviation et la flotte que l'armée et qu'il prend les décisions concernant la construction de tel ou tel type d'unités, ou l'organisation de tel ou tel type d'offensive, son rôle apparaît bel et bien comme politique et non purement militaire. De fait, la reddition française de 1940 ne fut pas décidée par les militaires, dont ce n'est pas le travail, mais bien par les hommes politiques.

POLITIQUES ET MILITAIRES

Car, malgré les impressions que l'on peut parfois recueillir, dans le fond, les militaires font leur métier, c'est-à-dire qu'ils obéissent aux politiciens. Si un militaire n'obéit plus à son gouvernement, il prend le pouvoir d'une façon ou d'une autre (grâce à un putsch, par exemple) et devient, à son tour, un politique ! En 1940, nous avons ainsi vu deux militaires subir cette transformation de deux façons bien différentes : Pétain, en enterrant la République et De Gaulle, en refusant d'obéir au Maréchal, devenu chef de l'État français. Mais en règle générale, le militaire obtempère, même s'il grogne et n'en pense pas moins. En 1939, les militaires français n'avaient aucune envie de mourir pour Dantzig, ils se savaient mal préparés. En 1940, le Général Weygand voulait l'armistice, mais pas l'Amiral Darlan ; c'est le politique Pétain qui en décide enfin. En 40, 41, 42, c'est souvent à l'encontre de leurs sentiments profonds que les soldats de Vichy résistent aux Anglais, mais ils obéissent à des ordres politiques ! Et, en 42, lorsque les Américains débarquent en Afrique du Nord, les mêmes soldats s'opposent à eux jusqu'à ce que, à leur grand soulagement, un ordre d'une autorité politique (Darlan) leur permette de changer de camp.

Ce raisonnement vaut d'ailleurs pour d'autres pays et d'autres époques. On connaît les démêlés des généraux allemands avec Hitler, mais les ordres souvent absurdes de celui-ci ont, presque toujours, été respectés. En 1990-91, ce sont les autorités politiques U.S. qui décident de l'intervention américaine dans le Golfe, contre l'avis des militaires, qui font ensuite au mieux, avant d'être obligés

d'interrompre leur élan, toujours pour des raisons politiques, alors que quelques jours de plus leur paraissaient utiles pour nettoyer l'armée irakienne. Et ce n'est pas trahir un secret que de dire que les chefs militaires français n'auraient pas d'eux-mêmes aventuré leurs hommes en Bosnie ou en Somalie, ou alors dans des conditions bien différentes.

Pourquoi Vichy ?

Tout ceci ne nous éloigne pas de notre sujet, mais nous démontre que le joueur de *WW II* incarne une autorité politique du plus haut niveau. En tant que joueur, il n'est pas susceptible de baisser les armes comme le fit le gouvernement français de 40, jusqu'à remettre les clefs du pouvoir à un homme qui avait pour lui un passé glorieux, mais ne cachait guère ses opinions peu démocrates. Il pourrait donc être possible de supprimer tout simplement les clauses particulières de reddition concernant la France et d'assimiler celle-ci à la Grande-Bretagne (la fameuse Union Sacrée proposée par Churchill en 1940). Et oui !

Mais on dira peut-être qu'il s'agit d'une solution excessive, car le gouvernement français de l'époque était affligé d'une fragilité qu'il faut bien simuler, et qu'en juin 40, son écroulement fut celui du moral du pays tout entier. Ce n'est pas faux. Il est, en tout cas, nécessaire de supprimer la règle dite « *SitzKrieg* » (« Drôle de Guerre »), 12.5 du livret de scénarios. Historiquement, aucun décret divin n'empêcha Hitler d'attaquer à l'ouest dès la Pologne conquise, sauf en considérant un automne 39 abominable et un hiver 39-40 encore pire comme des manifestations de la volonté divine. Ce retard d'origine météorologique eut des conséquences funestes. Certes, il permit un réel renforcement des armées françaises. Mais les armées nazies profitèrent de leurs loisirs pour se réorganiser en fonction des leçons de la campagne polonaise. Plus grave, c'est pendant l'hiver qu'Hitler adopta le « plan Von Manstein », alors que le plan qui eût été mis en œuvre lors d'une offensive en 39 envisageait la poussée parallèle à la mer, similaire à celle de 1914, mais à plus grande échelle et à laquelle Gamelin s'était préparé. Surtout, alors que s'écoulaient sept longs mois d'octobre à mai, les Français (soldats et civils) en vinrent peu à peu à croire qu'on allait pouvoir faire la guerre sans en mourir. En septembre 39, on était parti au front avec, à l'esprit, les images de 14-18, c'est-à-dire l'horreur, mais aussi « *Ils ne passeront pas* ». Le 10 mai 40, on avait fini par croire qu'en coupant la Route du Fer et en attendant assez longtemps, Hitler tomberait comme un fruit pourri. Le réveil fut dur. On parla beaucoup à l'époque de « Cinquième colonne », mais il s'est avéré, par exemple, que, le jour où les Panzers passèrent la Meuse, une rumeur spontanée avait précédé leur arrivée de plusieurs heures, avec des cris du genre : « *les chars boches ont traversé, sauve qui peut !* » Et tous de courir...

La Drôle de Guerre eut donc un effet catastrophique sur le moral français. Il est hautement vraisemblable qu'une offensive allemande en 39 aurait rencontré des soldats et un peuple moralement mieux préparés. Comment le simuler ? Simplement en décidant que les conditions de la reddition française (40.4, occupation de Paris et deux de ces quatre villes : St Nazaire, Lyon, Bordeaux, Marseille) ne sont à observer que si, pendant les six mois suivant la reddition de la Pologne, aucune unité allemande n'a pénétré, ni attaqué en France. De plus, si, trois tours durant cette période, le gouvernement (le joueur !) français a attaqué ou occupé (même une fraction de tour) un hexagone en Allemagne, la règle 40.4 est à remplacer. D'accord, direz-vous, mais à remplacer par quoi ? En l'absence de Drôle de Guerre, du fait d'une attaque allemande précoce ou d'une forte activité française, on peut considérer que la IIIe République ne sombre que si toutes les villes sus-citées sont occupées.

Dernière possibilité : lorsque les conditions d'apparition du gouvernement de Vichy (avec ou sans Drôle de Guerre) sont remplies, jouez la réaction du gouvernement français sur un dé. Vichy s'installe sur 1 à 5 en 1939, 1 à 4 de janvier à juin 1940, 1 à 3 de juillet à décembre 1940, 1 ou 2 de janvier à juin 1941 et 1 de juillet à décembre 1941.

Un bon ministre de la Guerre : De Gaulle... ou vous !

Mais la défaite française ne se résume pas à l'usure morale due à la Drôle de Guerre.

Il y eut la *BlitzKrieg* (règle 44.0). On peut, certes, décider que vous avez nommé De Gaulle au ministère de la Guerre en 39, qu'il a réorganisé l'arme blindée française et que, comme les Anglais, vos troupes sont immunisées contre la *BlitzKrieg*. Je crois plus réaliste de se contenter de considérer que le tour de *Blitz* est celui de la première attaque contre des unités françaises, qu'elle se produise en France ou en Allemagne (contre-attaque allemande face à un Français agressif). Il y eut aussi le matériel et l'organisation des armées. Alors là, vous pouvez beaucoup. Vous êtes ministre ou non ? Décalez donc d'une colonne vers la gauche tous les renforts français d'aviation et de blindés (cela donne à la France un pion blindé 5-5 d'entrée). Considérez que tous les pions *HQ* (Quartiers Généraux) français ont un *Attack Rating* de 2 (au lieu de 1) et un *Command Radius* minimum de 2 (et non de 1). Enfin, le général français (De Gaulle — pour moi, ce serait plutôt De Lattre) mérite des valeurs 3-3 (et non 2-2). Profitons-en pour muscler un peu l'industrie et les colonies de notre pauvre pays, franchement minorées par rapport à leurs concurrents. Donnez-lui un hexagone de ressources en *W 1204* » (Casablanca), avec ses 2 *EP* (*Economic Points*). Faites passer ses revenus de 36 à 40 *EP* et ses capacités ferroviaires de 2 à 3. La France passe ainsi de 40 à 46 *EP*, ce qui finit par compter.

Vichy, tout de même ?

Si vous trouvez que tout [illegible] situation trop [illegible]

Sœur ennemie

L'Italie, notre sœur latine, est presque aussi mal traitée que la France par les règles politiques.

● Son entrée en guerre, d'abord, est considérée par la plupart des jeux comme ordonnée par Hitler. Ce ne fut absolument pas le cas ! Mussolini voulut prendre sa part des dépouilles françaises et sa déclaration de guerre irrita fort le *Führer*. Alors, considérez-la comme automatique dès que les conditions de l'apparition du gouvernement de Vichy sont remplies. Ou, dans les mêmes conditions, accordez, à ce moment-là, au joueur allemand le droit de faire entrer l'Italie en scène. Ou encore (c'est ma préférence), faites dépendre l'événement d'un jet de dé semblable à celui de l'établissement du régime de Vichy. Il peut arriver que la France reste en guerre et que l'Italie belliqueuse se retrouve bien mal engagée !
Mais, quoi qu'il en soit, il n'est pas question de laisser l'Italie se lancer dans la guerre à un autre moment. Les Alliés n'ont jamais le droit de l'attaquer. Ils ont pour obligation de maintenir dans la Méditerranée à la fin de chaque tour un nombre de cuirassés égal à celui de la « *Regia Marina* ». A ce prix, l'Italie restera hors jeu si elle ne profite pas, pour agir, de l'installation du régime de Pétain. Au demeurant, il n'est pas certain que l'absence de l'Italie soit un grave handicap pour le joueur allemand, surtout s'il parvient à battre la France. Il pourra ensuite se concentrer sur l'URSS sans se préoccuper des Balkans, ni de l'Afrique.

● Après l'entrée, la sortie. Je ne connais aucun jeu où la reddition de l'Italie soit réaliste. Historiquement, Mussolini est tombé alors que la bataille de Sicile n'était pas encore finie ! Et l'écroulement du fascisme fut la conséquence d'un ras-le-bol face à l'ampleur des défaites militaires associé au débarquement des Alliés en Italie (pas dans la seule Botte !). Voici donc des conditions de reddition italiennes plus raisonnables (l'une ou l'autre est suffisante).
a) L'Italie a perdu 13 « grandes unités » : corps terrestres (blindés ou infanterie) et/ou cuirassés. Une unité réduite ne compte pas, une unité éliminée puis reconstruite compte.
ET une unité alliée ravitaillée occupe un port italien (Botte, Sicile ou Sardaigne) à la fin d'un tour mensuel.
b) Une unité alliée ravitaillée occupe Rome à la fin d'un tour mensuel.
A ce moment, toutes les unités italiennes aériennes ou terrestres sont réduites. Les « *EP* » de réserve italiens sont répartis de la manière suivante : une moitié aux Allemands, un tiers aux Américains et le reste est perdu. Et l'Italie devient un « *Minor Ally* » des Alliés ! Cela peut se traduire par des bateaux italiens qui se retrouvent dans des ports contrôlés par les Allemands, donc par l'ennemi. Ils sont alors considérés comme hors de ces ports (et très vulnérables face à un geste de mauvaise humeur allemand) dès le début du tour suivant.

● Quelques gâteries pour terminer. L'hex de ressources « *W1933* » (en Albanie) me paraît très superflu. N'en tenez pas compte. Durant les douze premiers mois de conflit avec les Italiens, les Alliés ont droit à une attaque du type « Tarente » : des avions décollant de porte-avions britanniques peuvent attaquer les navires abrités par un port italien sans interception possible par l'aviation de l'Axe des avions d'attaque ni de la flotte qui les transporte. L'année suivante, les Italiens ont droit à deux attaques « Maïales » dirigées vers deux ports méditerranéens (une pour chaque port), à mener durant le même mois. Il s'agit d'une attaque à l'aide d'un sous-marin, avec « interception » automatique.

« LA GUERRE EST UNE AFFAIRE GRAVE POUR LE PAYS, C'EST LE TERRAIN DE LA VIE ET DE LA MORT, C'EST LA VOIE QUI MÈNE À LA SURVIE OU À L'ANÉANTISSEMENT ; IL EST IMPOSSIBLE DE NE PAS L'ÉTUDIER. »

SUN-TZU
GÉNÉRAL ET THÉORICIEN MILITAIRE CHINOIS ; ENVIRON 500 AV. J.-C.

pouvez toujours jouer le scénario 14, qui commence en 1941.

Mais, en fait, une victoire allemande sur la France reste possible et, si vous n'avez pas choisi, au départ, de considérer que votre France a un moral d'acier, l'installation de Vichy est envisageable (si, bien sûr, l'Allemand l'accepte). Les forces militaires du Maréchal sont alors : ce qui reste de la flotte (transports compris) à Oran, 1 infanterie 5-3 réduite et un avion 4-4/2 réduit à Beyrouth, 1 infanterie 5-3 et 1 avion 4-3/3 à Alger avec le *HQ* Afrique, 1 infanterie 5-3 réduite à Bizerte et une autre à Casablanca. Toutes les autres unités terrestres et aériennes sont supprimées et placées dans le *Force Pool*. Le général est placé à Londres en attendant de pouvoir resservir. Les navires en construction avancée (sur le *Turn Track*) sont placés à Casablanca, face réduite.

A partir du mois suivant, les Britanniques peuvent décider un « Mers-el-Kébir » : ils peuvent lancer une attaque aéro-navale sur les bateaux d'Oran, avec un bonus de +1. L'attaque ne dure qu'un tour, les Français ne ripostent pas. Les survivants sont immédiatement placés à Toulon (enfin, Marseille sur la carte).

A partir du *Seasonal Turn* (*ST*) suivant l'installation de Vichy, le joueur allemand peut, de son côté, payer 2 à 12 *EP* à chaque *ST* et jeter deux dés. S'il obtient strictement moins que les *EP* payés, la flotte française émigre d'Oran à Toulon. C'est pour éviter cela que les Anglais peuvent tenter leur coup de force à Mers-el-Kébir.

En effet, quelle que soit la façon dont les navires français se retrouvent à Toulon, ils sont vulnérables face à une éventuelle invasion allemande de la zone dite libre. Dans ce cas, on joue deux dés par pion. 12 : le pion devient allemand. 11 : il est réduit et devient allemand. 3 : il est réduit et passe aux Alliés (s'il y parvient ! Il risque l'interception). 2 : il passe aux Alliés (même risque, bien sûr).

En cas d'attaque sur un territoire français (« Zone libre », Syrie-Liban, Afrique du Nord), tout dépend de l'identité de l'attaquant, qui doit, de toute façon, payer une offensive.

— Attaquant anglais : en cas de coup de force à Mers-el-Kébir, les troupes du territoire en question résistent jusqu'à l'élimination. S'il n'y a pas eu de « Mers-el-Kébir », on jette un D6 : 1 ou 2, les troupes passent aux Alliés ; 3 ou 4, la flotte (si c'est l'Afrique du Nord) va à Toulon, les autres disparaissent dès qu'ils sont au contact d'une unité de force supérieure ; 5 ou 6, la flotte va à Toulon, les autres résistent.

— Attaquant américain : le premier pion rencontré disparaît, les autres passent aux Alliés.

— Attaquant allemand : la flotte passe aux Alliés s'il s'agit de l'Afrique du Nord ou risque fort de se saborder (voir plus haut) s'il s'agit de la zone libre ; les autres pions disparaissent dès qu'ils sont au contact d'une unité de force supérieure.

— Attaquant italien : tout le monde passe aux Alliés.

Enfin, les Forces Françaises Libres méritent d'exister ! Dès qu'un *City Resource hexagone* (*CRH*) est contrôlé par les Alliés, leur production est possible, à partir du *Force Pool*, avec les *EP* des *Resource hexagone* français contrôlés et ceux que l'Américain peut donner par *Lend Lease* (à prendre sur les points de *Lend Lease* attribués aux Britanniques). Les pions seront mis en place dans les *CRH* des colonies françaises. Le seul *HQ* pouvant être créé à nouveau sera le celui des Alpes ; donnez-lui un *Attack Rating* de 2. Mais la règle 42.4 (restriction à la coopération franco-britannique) est, bien entendu, abolie dès l'établissement de Vichy.

Ouf ! Je crois que ces quelques propositions permettent, non pas tant de ménager notre orgueil national, mais de mieux respecter le réalisme historique au niveau où se place la simulation. Car, pour ce qui est de l'orgueil, c'est différent : si vous en venez à penser qu'avec ces modifications relativement mineures, la partie de *World War II* tourne court, vous aurez démontré le poids énorme des responsabilités françaises dans l'évolution et le coût meurtrier du conflit.

Quand même, « *Vive la France !* » (*) ■

FRANK STORA

(*) En français dans le texte.

DÉNOUEMENTS VARIÉS

Ces quelques conseils facilitent le jeu et évitent quelques « arnaques » ou rapprochent le cadre du jeu des faits historiques.

● « *U-boats* » (5.0).
— Si l'attaque d'un « *U-boat* » a échoué (5.2) et si le résultat des deux dés était un double, le pion « *U-boat* » est éliminé.
— Pour les piles d'escorteurs (5.6), un pion « *DE* » (ou un « *DD* » de l'« *USLL* ») compte double (un « *DE* » endommagé compte pour une unité).

● La Route du Fer (6.0).
L'Allemagne perd 3 dés d'« *EP* » (et non 2) si la Suède est ennemie de l'Axe et non conquise, ou conquise par un ennemi de l'Axe. Elle ne perd qu'un dé d'« *EP* » si un hexagone côtier Stockholm-Narvik est occupé par une unité navale ennemie.

● Navires désirant rester en mer à la fin d'un tour (fin du 7.6).
Le coût est de 2 « *EP* » par hexagone (et non par « *area/zone* ») contenant des unités navales. Il est de 2 « *EP* » par unité navale dans une « *Sea Area* » sans hexagone Ces coûts sont divisés par 2 pour les Américains à partir de mai 43, et pour leurs alliés à partir de janvier 44.

● Ports (7.7).
L'entrée de vaisseaux dans les ports ennemis et l'attaque navale des navires qui s'y trouvent sont interdites (sauf règle spéciale : Mers-el-Kébir).

● Interception navale (8.0).
— Au lieu d'intercepter, une flotte susceptible d'en être capable peut fuir, une fois par tour au maximum. Au lieu d'aller intercepter, elle se rend sur un hexagone quelconque où elle pourrait intercepter, ou encore (lorsqu'elle est en mer) dans une autre « *Sea Area* » voisine.
— Il est impossible d'échapper à une interception (8.7) dans un « *Coastal hexagone* » avec une flotte qui comprend un « *BB* ».

● Aviation (chapitre 5).
— Unités aéro-navales (12.1) : améliorer les pions alliés en fonction de l'évolution des pions de *WW II Pacific*.
— Effectuez les interceptions et contre-interceptions aériennes (14) uniquement dans l'hexagone de l'objectif, ou dans un hexagone de ville ou un « *Resource hexagone* ». Limitez l'empilement aérien à deux chasseurs pour le défenseur, deux chasseurs et deux bombardiers pour l'attaquant.
— Les unités aéro-navales peuvent effectuer plusieurs interceptions par tour (14.4).
— Les porte-avions partagent « l'exception maltaise » (14.6) : leurs avions peuvent refuser de se faire massacrer.
— Les « *Fighter-Bombers* » (« *FB* ») attaquant une flotte sont toujours en mode bombardier (15.2 B).
— Dans les combats aériens (15.3), les « *FB* », même s'ils sont utilisés en tant que bombardiers, peuvent toujours soustraire leur « *Quality Rating* » de la force des chasseurs qui les attaquent.
— Les chasseurs navals au dessus de leur porte-avions ont droit au bonus de 1 lors d'un combat au dessus de leur base (15.4) à partir de 1942 pour les Britanniques, de 43 pour leurs Alliés, de 44 pour l'*Axe*.
— L'attaque aérienne de navires dans un port bénéficie d'un bonus de 1 (16.3).

● La règle sur le revenu allemand (fin du 36.3) est à lire comme suit : jusqu'à la fin de 1942, 90 « *EP* » de base. Dès 1943, 5 « *EP* » de plus pour chacune des cinq villes soviétiques citées dans la règle que l'Allemagne ne contrôle *PAS* (les choses vont mal et le Reich se décide à se priver tout à fait de beurre et même de margarine) : le maximum est donc 115 « *EP* » de base.

● La règle 35.3 (Liban-Syrie) est supprimée.

● Politique (chapitre 10).
Lorsqu'un pays mineur est conquis (40.0), ses forces navales rejoignent celles des adversaires de son envahisseur (40.2 est supprimé). 40.4 (Vichy) est bien sûr remplacé par les règles qui font l'objet principal de cet article (et 40.6, sur l'Italie, est remplacé par l'encadré de la page 61). Dans 40.5, l'Allemagne ne peut démanteler que les hexagones de la Ligne Maginot qu'elle n'a pas pris d'assaut.

● Règles spéciales (chapitre 11) et historiques (chapitre 12).
— Règle 43.5 : lire 43.2 et non 39.2.
— Règle 46.1 : remplacée par notre encadré sur l'Italie, page 61.
— Règle 47.1 : l'Italie peut attaquer la Grèce ou la Yougoslavie quand elle le désire, mais cela donne aux Alliés un *casus belli* permanent (mais facultatif) contre elle, et la conquête doit être achevée en un an, faute de quoi Mussolini tombe et l'Italie disparaît définitivement de la scène du jeu. Le bonus de production apporté ne dure que le temps de cette guerre limitée.
— Enfin, il est interdit de faire sortir des frontières d'un « *Minor Ally* » plus de la moitié de ses forces terrestres. Et il est interdit aux unités bulgares (alliées de l'Allemagne) de pénétrer en URSS.

ADVANCED THIRD REICH

CET ARTICLE RACONTE UNE PARTIE DE TEST DE LA NOUVELLE VERSION DE CET ANTIQUE JEU DE L'ÉDITEUR AMÉRICAIN AVALON HILL QUI EST UN PEU LE CONCURRENT DE L'AUTRE JEU SUR LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE *WORLD IN FLAMES* (AU SUJET DUQUEL BON NOMBRE D'ARTICLES SONT PARUS DANS LES NUMÉROS 71, 73 ET 74 DE *CASUS BELLI*). CE JEU EST UN « POIDS LOURD » POUR CE QUI CONCERNE LES RÈGLES QUI LE RÉGISSENT.

Les panzers *dans la campagne de France.* *Droits réservés.*

CEPENDANT, DÈS QUE L'ON MAÎTRISE QUELQUE PEU LE SYSTÈME, UN PEU ABSTRAIT PARFOIS, ON EST VITE SÉDUIT PAR SA RICHESSE, ENGENDRÉE PAR L'INFINIE COMBINAISON DE SES RÈGLES.

LA STRATÉGIE : UNE BONNE VISION DU JEU ET DES RÈGLES

L'innovation de la dernière version d'*Advanced Third Reich* (voir *Casus Belli* numéro 74, pages 94 et 95) consiste à synthétiser abondamment toutes les versions précédentes avec les règles additionnelles parues au cours des années dans *The General* (la revue d'Avalon Hill). L'éditeur prévoit d'ailleurs de sortir l'équivalent de ce jeu au sujet de la guerre dans le Pacifique entre le Japon et les Alliés, ainsi qu'un jeu sur la « pré-guerre » à partir de 1935, laissant ainsi les joueurs libres de conduire leur politique et leur développement avant la guerre (mais sachant que celle-ci va, de toute façon, éclater).

Les deux innovations principales d'*ATR* sont, à mon avis : le développement plus rationnel de la guerre stratégique (sous-marin, bombardiers) Allemagne/Grande-Bretagne et, surtout, les règles diplomatiques entre les pays mineurs et certains pays majeurs et neutres en 1939 (États-Unis, Union Soviétique, Italie). Les joueurs sont, ainsi, entièrement libres de leurs choix stratégiques : il est possible d'inventer, d'imaginer, d'innover et de tester absolument tous les cas de figure.

Il faut ajouter que les joueurs peuvent également choisir de jouer à l'aide d'« événements secrets ». Chaque camp (Allié, Axe) détient une série de 25 pions (cachés), chacun d'entre eux représentant un événement « historique » en sa faveur. Chaque camp tire trois à cinq événements au début du jeu, et les joue quand bon lui semble, selon ses opportunités. Ces événements ajoutent beaucoup de sel au jeu. Les joueurs ont ainsi la possibilité de se livrer à une véritable guerre psychologique concernant ce qu'ils seraient susceptibles de faire, selon les hypothèses proposées par les « événements » qu'ils possèdent.

Il est à noter que les efforts diplomatiques entretenus entre les pays neutres sont, eux aussi, secrets et sources de tentatives de mystifications de la part des deux camps dans le but de se bluffer mutuellement selon qu'ils « misent » leurs points diplomatiques sur tel ou tel pays. C'est le côté « Poker » du jeu ! Plutôt que d'en expliquer les mécanismes, ce qui serait risqué vue la complexité des règles, je préfère décrire une partie-test jouée avec un ami, Julien B. Nous n'avons pas pu la terminer, mais nous avons suffisamment joué pour en ressentir toute sa richesse réelle ou potentielle !

JULIEN DÉBUTAIT DANS LA PRATIQUE DES WARGAMES...

Nous avions convenu que je l'aiderais en lui expliquant la situation s'il la jugeait difficile à appréhender ou s'il commettait des fautes graves, ou bien encore en lui expliquant à nouveau les diverses règles qu'il n'aurait pas tout à fait maîtrisées. Mais Julien a très bien joué ; il assimilait les règles avec une grande rapidité. Moi-même, je n'avais pas joué à ce jeu depuis très, très longtemps (et, de plus, avec l'ancienne version).

Pour lui apprendre le jeu, je choisis le camp de l'Axe et lui, celui des Alliés : je lui ai expliqué que l'Axe a l'initiative au début, qu'il est très influent et domine le jeu jusqu'à l'entrée en guerre des Américains. Les États-Unis possèdent, en effet, une puissance irrésistible à terme (n'oublions pas qu'il s'agit d'un jeu américain ; moralité : « *happy end* » pour le monde libre !).

Afin de mieux comprendre ce qui suit, le jeu a pour toile de fond une lutte économique. Chaque pays dispose d'un revenu annuel, grâce auquel il effectue ses actions : guerre stratégique (réservée à l'Allemagne, la Grande-Bretagne et les États-Unis), offensives (attaquer coûte cher), déclaration de guerre (très cher), construction et surtout reconstruction (les chars et l'aviation coûtent si cher...).

La conquête d'autres pays permet d'augmenter son revenu futur (idem lorsque l'on contrôle des alliés mineurs) mais, pour se faire, il faut envahir les pays, les attaquer, subir des pertes, d'où dépenses excessives. Bref, il faut savoir gérer son revenu correctement (les fins d'année sont toujours très dures...). La guerre stratégique a pour but d'infliger des pertes à l'économie ennemie (grâce aux sous-marins pour l'Allemagne et aux bombardiers pour la Grande-Bretagne et les États-Unis).

A partir de 1941, une partie de ce qui n'a pas été dépensé (de 30 à 50 %) est converti en investissements dans l'économie et augmente de façon permanente les revenus futurs !

Autre aspect important du jeu : l'initiative. Elle permet de déterminer quel camp joue en premier dans un tour. L'initiative revient au camp dont la somme des revenus est la plus élevée (les États-Unis et l'Union Soviétique, quand ils sont neutres, ne sont pas comptés parmi les Alliés ; en revanche, l'Italie est toujours comptée pour l'Axe, même si elle est neutre). L'initiative est importante parce qu'elle peut parfois permettre à un camp de jouer deux fois de suite (lorsqu'il la récupère) ; intéressant, non ? Cela peut avoir des effets spectaculaires !

Toujours est-il que nous commençons vaillamment le jeu à l'automne 1939. Nous déployons nos forces, tirons nos « événements secrets » (cinq chacun) et entamons secrètement notre « diplomatie » avec les pays neutres.

L'Axe dévoile d'entrée de jeu un événement mystérieux : le « plan Z » a été suivi, l'amiral Dönitz a persuadé le Führer de donner la priorité à la flotte de haute mer allemande. En conséquence, l'Allemagne aura une marine plus rapidement prête mais aussi plus importante (cinq flottes au lieu de quatre dès 1942). De plus, les flottes « corsaires » allemandes en Atlantique, ayant pour mission de couler les convois britanniques (en guerre stratégique contre la Grande-Bretagne), seront

plus performantes (gare au Bismarck !). En contrepartie de ces avantages navals, la force terrestre allemande verra son potentiel maximum légèrement réduit.

Aucun événement allié à signaler...

On commence l'automne 1939 par l'activité diplomatique : l'Axe tente un coup de poker en Pologne, pour y lancer un putch pro-nazi. La Pologne pourrait accepter les exigences allemandes en donnant le corridor de Dantzig à l'Allemagne (motif « officiel » de la guerre) et devenir un pays mineur de l'Axe, contre l'Union Soviétique. Tentative risquée car peu sûre (au mieux, une chance sur trois et seulement si les Alliés n'ont rien mis en Pologne). Jet de dé... Evidemment, ça rate. Les Polonais ne veulent pas d'un gouvernement nazi ! Les Alliés, eux, frappent très fort : ils exercent une grande activité combinée franco-britannique sur la Turquie qui accepte un accord militaire (ravitaillement et accès leur sont autorisés), sans toutefois entrer en guerre (les Alliés avaient une chance sur six de persuader l'Atatürk... et ils ont réussi !). L'Allemagne se jette sur la Pologne, en y laissant quelques plumes (pertes substantielles) et la soumet grâce à sa supériorité écrasante (chars, aviations). Tout est fini avant que les Alliés ne puissent réagir. Ceux-ci mettent en place leur système défensif en France. Les Britanniques débarquent de nombreuses forces et positionnent leur aviation à portée d'action. L'Union Soviétique envahit l'Europe de l'est (Pays baltes, Pologne orientale, Bessarabie roumaine) pour récupérer le revenu de ces provinces. En contrepartie, les États-Unis n'apprécient pas cet impérialisme soviétique, pas plus que les pays fascistes des Balkans.

A l'hiver 1939, les Alliés bénéficient de l'initiative et jouent les premiers. Ils tentent de convaincre la Belgique d'adhérer à leur système défensif et de permettre aux armées alliées d'entrer chez elle pour la défendre « au cas où ». La Belgique refuse sèchement. L'Axe, quant à lui, obtient un accord économique avec la Hongrie et temporise avec les Américains.

Mon adversaire avait, discrètement, bien étudié les règles diplomatiques

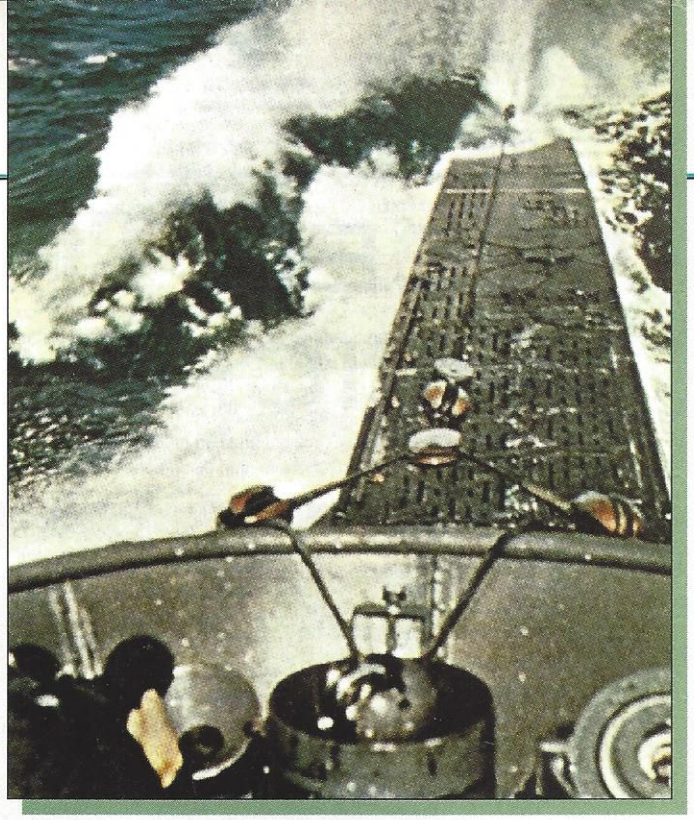
Il avait repéré les bonus en sa faveur, pour la Turquie. Il avait également remarqué que la conquête de la Lybie était bien vue du gouvernement turc, pour entrer en guerre aux côtés des Alliés. Donc il n'a pas hésité : la France déclare la guerre à l'Italie dès l'hiver 1939, dans le but d'envahir la Lybie (alors peu défendue par l'Italie), malgré le coût important de cette déclaration pour la France. Mais quelle importance ? L'argent est fait pour être dépensé. De toute façon, fin 1939, tout le revenu non dépensé est perdu, alors... sus à l'Italie ! Le calcul de Julien n'est pas idiot : il avait misé sur le fait que la flotte italienne ne sortirait pas en mer, tant que la France ne se serait pas rendue (car la flotte française n'a rien d'autre à faire que de l'attaquer témérairement dès que l'occasion lui en est offerte). Il avait raison...

Les Alliés ne progressent quasiment pas en Lybie, faute de forces suffisantes à proximité des frontières lybiennes, mais ils s'en rapprochent à grands pas !

L'Axe, après maintes hésitations, décide de lancer son offensive sur le front occidental dès l'hiver 1939. L'Allemagne déclare la guerre au Luxembourg, à la Belgique et aux Pays-Bas. L'offensive est risquée car l'Allemagne n'a pas encore mobilisé suffisamment ses forces. Elle bénéficie toutefois d'une nette supériorité aérienne. La première ligne française est enfoncée à Sedan (via le Luxembourg). La deuxième ligne est « nettoyée » par les parachutistes allemands abondamment aidés par l'aviation. Les chars allemands, bien que peu nombreux, se ruent dans la brèche et effectuent une percée jusqu'à Paris, qui est peu défendu. La bataille pour la capitale s'engage. Le combat est acharné et se solde par un coûteux échange. Hélas, sans réserve, l'armée allemande ne peut occuper Paris, qui reste donc aux Français !

Du côté Belge et Néerlandais, seule Bruxelles tombe. Les Néerlandais infligent une cuisante défaite à l'armée allemande devant Amsterdam. L'offensive est un échec. D'autant plus que cette attaque précoce du front occidental a empêché l'Allemagne de construire ses forces pour 1940. La Lybie est donc abandonnée à son sort et les quelques maigres troupes coloniales italiennes se retirent en bon ordre loin des frontières égyptienne et tunisienne (la flotte italienne n'a pas l'intention de livrer bataille contre la flotte française).

En 1940, les Alliés jouent, à leur tour, un événement. Suspens... : le « plan quinquennal 35-39 » soviétique a été une réussite ; l'économie de guerre soviétique a un développement précoce, dès 1940. L'Axe riposte en dévoilant un nouvel événement : l'Allemagne révèle son savoir-faire technologique. L'amiral Dönitz a encore réussi à persuader Hitler, avant la guerre, de développer la force sous-marine pour mener à bien la guerre stratégique contre la Grande-Bretagne : les sous-marins ont un bonus « de frappe » et sont plus nombreux que prévu en 1940. J'explique alors à nouveau à Julien, en détail, la guerre stratégique. Chacun mise secrètement (avec, au plus, 10 % de son revenu annuel) sur l'attaque ou la défense dans cette guerre économique. L'Allemagne attaque avec ses meutes de sous-marins et se défend avec ses chasseurs anti-bombardiers. La Grande-Bretagne (tout comme les États-Unis) fait exactement l'inverse : elle attaque avec ses bombardiers et se défend avec ses flottilles de destroyers (et, éventuellement, avec ses flottes de guerre). La différence, dans ce duel germano-britannique, c'est que le coût d'achat des sous-marins allemands est très faible et que l'Allemagne est plus riche que son ennemie. Ce qui est terrible, c'est que l'effet de la guerre stratégique est cumulatif d'une année sur l'autre et va en s'aggravant, à moins de renverser la vapeur (soit en devenant plus riche, ou en économisant, dans le cas de la Grande-Bretagne, soit grâce à l'arrivée de l'oncle Sam !). Mais Julien n'a cure de mes conseils de prudence et commence, dès 1940, ses bombardements stratégiques sur l'Allemagne, sans se méfier suffisamment des effets dévastateurs, à terme, des sous-marins.



Un « loup » de l'amiral Dönitz en maraude... *Droits réservés.*

Aucune activité diplomatique n'est à signaler...

Chacun garde secrètement ses intentions pour plus tard. L'Union Soviétique est « testée » au début de chaque année, tant qu'elle est neutre, indépendamment de la volonté des joueurs : Staline est satisfait de son pacte avec l'Allemagne et accepte même un traité de non-agression encore plus conciliant (l'Allemagne n'a besoin de laisser qu'une toute petite garnison sur le front oriental).

Coup de théâtre au printemps 1940 : l'Axe reprend involontairement l'initiative du fait que les revenus annuels sont collectés (ni l'un ni l'autre n'avions réfléchi à ce « détail », trop absorbés par nos plans d'invasion !). Du coup, l'Axe rejoue avant que les Alliés n'aient le temps de riposter et, surtout, de reconstruire, ainsi que de reconstituer leur front (ce qui aurait été relativement aisé).

Paris n'étant plus défendu, les chars allemands (ceux qui avaient obtenu la percée à Sedan) y entrent sans combattre. Mais la progression n'est pas foudroyante, à cause de la présence des divisions blindées britanniques (dont la proximité coûte des points de mouvement). Ce retournement de situation permet à l'Allemagne de transformer son échec passé en un triomphe. Elle économise une offensive et peut enfin dépenser massivement pour mobiliser le gros de ses forces terrestres et aériennes avant la contre-offensive alliée, grâce à son revenu de 1940. Les Alliés réagissent vigoureusement. La Grande-Bretagne s'engage à fond pour sauver la France ; « La Grande-Bretagne se défendra jusqu'au dernier soldat français... » ironise Julien. La contre-offensive se porte évidemment sur Paris ; les Alliés mobilisent toutes leurs forces disponibles dans cette bataille. L'aviation allemande, fraîchement reconstituée, oppose une résistance égale (au lieu d'être décisive). La contre-offensive alliée est couronnée de succès et Paris est arraché aux Allemands, après un désastreux échange qui a au moins le mérite de coûter également très cher aux Britanniques. Cette fois, Julien compte au sou près les revenus de la France et de la Grande-Bretagne, et effectue les dépenses de ces pays en conservant suffisamment pour récupérer l'initiative en été, afin de pouvoir rejouer aussitôt et exploiter totalement la victoire des Alliés, en rétablissant le front sur le Rhin. Décidément, mon adversaire apprend vite et bien les ruses de guerre !

Erreur bien involontaire car l'Axe joue de nouveau un événement secret en été 1940 : « l'économie allemande connaît un exceptionnel bonus en 40 », ce qui permet à l'Allemagne d'avoir un revenu supérieur à ce que prévoyait Julien. L'Axe conserve donc l'initiative et déjoue la manœuvre préconisée par les Alliés. L'effet de surprise joue à plein et une nouvelle offensive sur le front occidental est dé-

« PERSONNE, PAR LA GUERRE, NE DEVIENT GRAND. »

YODA
À LUKE SKYWALKER
DANS L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE.

clenchée par l'Allemagne. Les chars allemands, appuyés par le reste de l'aviation, s'engouffrent de nouveau dans la percée de Sedan, pas vraiment colmatée. Paris est cueilli facilement, puis encerclé de telle manière par les chars allemands qu'aucune contre-offensive des Alliés n'est à craindre. Pendant ce temps, les Pays-Bas capitulent enfin sous les assauts allemands ; quelques forces britanniques se font même encercler en Belgique. Les Alliés ne peuvent empêcher la capitulation de la France. La Grande-Bretagne, cependant, persiste et signe en France, en établissant un front en Bretagne (pour, en réalité, influencer le nouveau gouvernement de Vichy). Résultat : la Syrie s'émancipe et se proclame « française libre » aux côtés de la Grande-Bretagne, avec… les chars français qui avaient eu l'heureuse idée de s'y rendre, lors de leur évacuation (bien vu, De Gaulle !). En revanche, l'Afrique du nord reste fidèle à Vichy. La Grande-Bretagne se venge un peu de la défection française en achevant la conquête de la Lybie après avoir encerclé le restant de l'armée coloniale italienne.

EN AUTOMNE 1940, LES DIPLOMATIES S'ACTIVENT

Les Alliés tentent, une fois encore, leur exploit auprès de la Turquie, en bénéficiant de son attitude pro-alliée et de la conquête lybienne. L'Axe n'exerce aucune pression pour dissuader la Turquie d'entrer en guerre. Mais non, pas de chance cette fois, elle ne veut pas… encore. L'Axe, de son côté, avait parié sur la défaite française en 1940 et a sagement attendu la reddition de la France, condition nécessaire pour aller demander à l'Espagne de se joindre à l'Allemagne et à l'Italie. Pas facile à obtenir, mais qui ne tente rien n'a rien. A la surprise générale, Franco accepte de déclarer officiellement la guerre à la Grande-Bretagne, sans pour autant accepter que l'armée espagnole participe activement au conflit. Le seul et énorme avantage de cette décision espagnole, c'est que l'Axe est autorisé à entrer en Espagne. De plus, l'Axe obtient un accord économique et défensif avec la Roumanie. Il profite immédiatement de cette nouvelle pour envoyer, dès l'automne, toute son aviation à côté de Gibraltar, ainsi que quelques fortes troupes d'assaut. La Grande-Bretagne est complètement prise au dépourvu. Julien avoue même qu'il a volontairement retiré la garnison de Gibraltar pour l'envoyer sur le front français (malgré ma recommandation au début du jeu d'y laisser toujours quelque chose). Je lui conseille, au vu de la situation, de se résigner à la perte de Gibraltar, car ramener des renforts exposerait la flotte britannique convoyeuse aux foudres de l'aviation allemande. Mieux vaut, pour lui, ne pas risquer dangereusement sa flotte, d'autant plus que, même si les renforts arrivaient, l'Axe serait en mesure de prendre d'assaut le rocher.

Rien n'y fait. Julien est tenace et tente le tout pour le tout. La *Royal Navy*, sans couverture aérienne, appareille avec les meilleures divisions blindées britanniques vers Gibraltar. A l'approche du rocher, elle subit les raids dévastateurs de l'aviation allemande. Les pertes britanniques sont lourdes, mais le convoi parvient au port et débarque la précieuse garnison dans la forteresse.

En hiver 1940, l'Axe déploie encore une activité diplomatique limitée pour obtenir un accord économique et défensif avec la Bulgarie. Il part à l'assaut de Gibraltar et y mobilise la majeure partie de son aviation et ses meilleurs chars. La flotte italienne n'est pas en reste et tente une sortie pour la première fois, avec des troupes à son bord pour effectuer un débarquement à Gibraltar afin de soutenir l'attaque terrestre allemande. La *Royal Navy* basée en Méditerranée intercepte la flotte italienne et une grande bataille navale s'engage au large de la Tunisie. Mais, décidément, la surprise est de mise dans cette partie car la flotte italienne en sort victorieuse (alors qu'en principe, elle est affligée d'un malus important face aux Britanniques). Malgré tout, la bataille de Gibraltar est risquée pour l'Axe car elle ne peut être tentée au mieux qu'à 1 contre 1 (à cause de la forteresse). Avec un résultat de 5 au dé, l'attaquant est entièrement anéanti ; avec un 6, c'est le défenseur qui le devient. Donc, engager un combat à 1 contre 1 est un jeu qui ressemble à la roulette russe (en principe, l'attaquant a quand même plus de chances de vaincre que de perdre, grâce aux échanges). Mais le jeu en vaut la chandelle, car une victoire permettrait aux flottes de l'Axe de se combiner soit dans l'Atlantique, soit en Méditerranée et, ce qui n'est pas négligeable, les sous-marins allemands deviendraient nettement plus efficaces pour couler les convois britanniques. La bataille s'engage donc et… un 5 sort. Enorme défaite pour l'Axe, car les forces détruites (aviation, chars, et navires italiens coulés) coûtent très cher à reconstruire. La malchance c'est comme la bêtise, on n'y peut rien et c'est énervant. Le tout est de le prendre avec philosophie (tôt ou tard, un coup pareil se reproduira pour les Alliés, qui sait ?). Julien jubile, sa persévérance et les pertes de la *Royal Navy* sont très bien récompensées.

L'ALLEMAGNE ÉPUISE SON ÉCONOMIE À RÉPARER SES PERTES

La Grande-Bretagne se contente d'un « *wait and see* » de bon aloi. Seule et avec une économie fragilisée, elle ne peut rien faire de décisif. Elle rembarque ses troupes de Bretagne. La tension américaine grimpe rapidement après les événements de 1940. Les États-Unis commencent à collaborer diplomatiquement avec la Grande-Bretagne pour lutter contre l'Axe. L'année 1940 se termine par le bilan de la guerre stratégique. Elle n'a pas eu beaucoup d'effets : l'Allemagne a peu souffert des quelques raids de bombardiers britanniques ; la Grande-Bretagne a un été peu endommagée. Cependant, un grand nombre de sous-marins allemands n'ayant pu être détruits par les destroyers britanniques, gare aux torpillages de 41 !

Les Alliés jouent un nouvel événement en ce début 1941 : « les Dominions britanniques (Afrique du Sud, Canada) se mobilisent davantage pour leur mère patrie ». La Grande-Bretagne reçoit quelques renforts supplémentaires (très précieux à cette date). L'Axe en joue un autre également : « Agitation des intégristes musulmans au Proche-Orient » (déjà !). Des soulèvements menacent de déferler en Egypte, en Irak, ou en Perse, pour peu que l'Axe y consacre un peu de son potentiel diplomatique, ce qui menacerait les arrières de la Grande-Bretagne et l'obligerait à y consacrer une bonne partie de ses forces.

L'Union Soviétique est de nouveau « testée » : Staline ne manifeste aucune intention de changer quoi que ce soit dans ses rapports avec l'Allemagne en 1941 (bien que l'économie de guerre soviétique commence à s'accroître sensiblement).

Les Alliés exercent une grande pression diplomatique sur Vichy pour l'empêcher de rejoindre l'Axe : le Maréchal Pétain accepte d'écouter De Gaulle et s'enfuit avec son gouvernement en Afrique du nord ! Vichy cesse d'exister en tant qu'État (la flotte française se saborde complètement à Toulon pour éviter d'être capturée par les Allemands). Churchill peut respirer un peu mieux, mais pas encore tout à fait à son aise. Le bluff de l'Axe quant à un soulèvement probable des musulmans a permis de détourner la diplomatie britannique vers l'Orient. L'Axe peut concentrer tranquillement sa diplomatie pour faire le siège psychologique de Franco sans rencontrer d'opposition de la part des Alliés. Le résultat est quasi-assuré : l'Espagne devient réellement un pays mineur allié de l'Axe, elle peut donc enfin attaquer hors de chez elle.

Au printemps 1941, l'Allemagne lance un nouvel assaut sur Gibraltar (mais sans la flotte italienne cette fois), avec le gros de l'aviation de l'Axe reconstruite et avec l'aide des parachutistes allemands. Cette fois, cela ne peut rater ; l'histoire ne se répète pas… et pourtant un 5 est de nouveau tiré au dé ! Julien sourit, discrètement, pour ne pas retourner le couteau dans la plaie. Encore une fois c'est un désastre économique au vu du coût de la reconstruction. L'Allemagne paie le prix fort, ce qui compromet sa capacité offensive pour toute l'année. L'Union Soviétique ne sera certainement pas inquiétée en 1941.

Pendant ce temps, l'Italie déclare la guerre à la Yougoslavie et l'écrase rapidement avec l'aide généreuse des chars allemands qui n'ont pas grand chose d'autre à faire que d'y laisser traîner leurs chenilles.

Hawker Hurricanes *de la* Desert Air Force.

Droits réservés.

La Grande-Bretagne attend, prudemment...

En été 1941, l'Axe lance un troisième assaut sur Gibraltar. Le dé est lancé avec désinvolture et un 2 est tiré : enfin, une brèche a été créée dans les murs de la forteresse ! Les chars britanniques contre-attaquent pour arrêter l'invasion hispano-allemande, le combat fait rage et se termine par un sanglant échange. La supériorité de l'Axe dans la bataille lui permet enfin d'investir le rocher. C'était le dernier assaut tenté par l'Axe. Mais cette conquête a coûté très cher. C'est une victoire à la Pyrrhus, car l'Union Soviétique ne peut être attaquée en 1941, de même qu'un débarquement en Grande-Bretagne ne peut être envisagé, faute de ressources pour l'Allemagne, après l'hémorragie des deux derniers tours.

La *Kriegsmarine* en profite pour se redéployer stratégiquement à Gibraltar.

La Grande-Bretagne panse lentement ses pertes navales. Malgré la chute de cette forteresse, elle tient toute l'Afrique du nord et le canal de Suez. Elle doit seulement tenir encore jusqu'à la fin de l'année.

En 1942, l'Union Soviétique, devenue très forte, pourra certainement se passer de ses accords avec l'Allemagne et, enfin, attaquer l'Axe. Et les États-Unis finiront bien par entrer en guerre, d'autant plus que le Japon ne va pas rester éternellement inactif dans le Pacifique. Il suffit donc d'attendre, le temps joue pour elle.

Aérodrome de campagne de la Luftwaffe.

Droits réservés.

En automne 41, l'Axe obtient un accord défensif avec la Finlande.

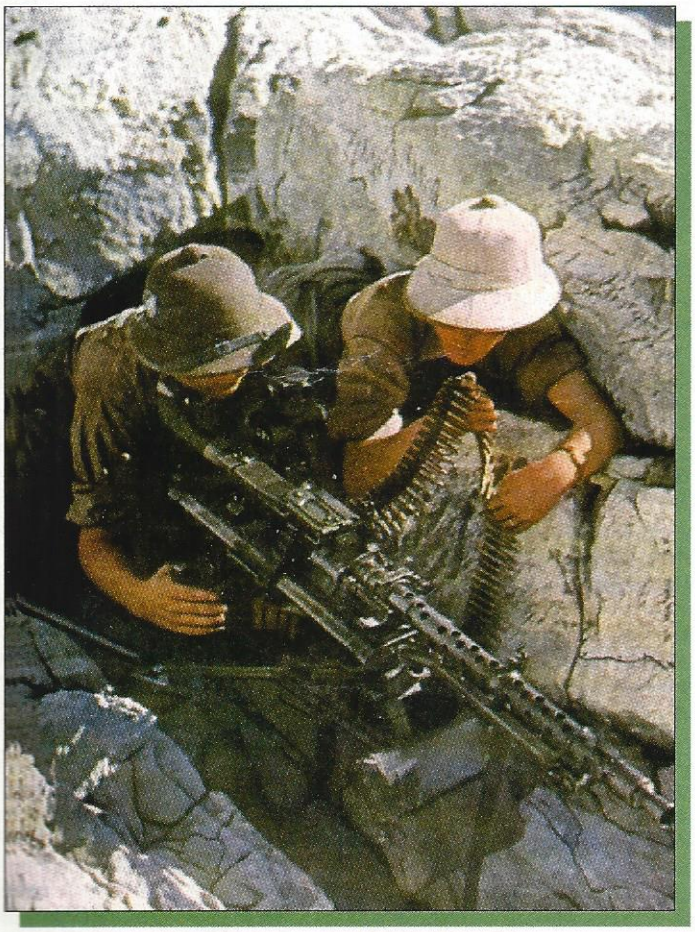
Il tente, en outre, un nouveau coup de poker. Cette fois, l'Italie mène la danse. Un débarquement est tenté en Palestine par la flotte italienne, chargée de troupes. La *Royal Navy* tente immédiatement de l'intercepter. Mais, surprise, un « événement secret » est révélé juste avant l'interception britanniquee : « un commando italien sabote certains cuirassés britanniques à quai » ; ce commando inflige de sérieux dégâts à la *Royal Navy* dans la rade de Tripoli. La bataille navale est néanmoins recherchée par la flotte britannique décimée, malgré sa nette infériorité numérique. Elle compte sur la qualité de ses cuirassés ; sans succès. La flotte italienne inflige encore une humiliante défaite à la « *Navy* ». Puis, elle poursuit son périple jusqu'aux côtes palestiniennes et y effectue un débarquement sans rencontrer la moindre résistance sur les plages. Jérusalem est occupée par les chars italiens (les Allemands n'y sont pas invités). Cette victoire est immédiatement exploitée par la marine allemande qui y envoie, via Gibraltar, une importante *Afrika Korps* (chars, aviations). De son côté, l'Allemagne déploie son aviation face à la Grande-Bretagne et lance une bataille aérienne importante dont l'enjeu est le bombardement à outrance de l'économie britannique. La bataille se révèle meurtrière de chaque côté. Les effets de la guerre sous-marine commencent à se faire sérieusement sentir en Grande-Bretagne, dont l'économie commence à s'asphyxier. Les Britanniques réagissent en établissant un front solide derrière le canal de Suez, mais ne parviennent pas à éponger leurs pertes aériennes, faute de ressources.

L'Axe lance une dernière offensive en hiver 1941, en Egypte. La bataille se concentre sur Suez. L'Axe y a l'avantage aérien et les Alliés celui du terrain (derrière le canal). Le combat ne peut être tenté qu'à 1 contre 1 (bête noire de l'Axe). Le dé s'élance... et comme pour Gibraltar, il se termine par un sanglant échange. Une division blindée allemande parvient tout de même à passer le canal et Suez tombe aux mains de l'Axe. Les autres divisions blindées en réserve, italiennes et espagnoles cette fois, exploitent la percée et investissent l'Egypte. Seul, Le Caire parvient encore à résister. La flotte britannique s'enfuit précipitamment au Cap, via la Mer Rouge. Le débarquement inespéré de l'Axe au Proche-Orient suivi de la prise rapide de Suez renversent la situation. La Méditerranée devient la « *Mare Nostrum* » de l'Axe. L'Italie n'a plus rien à craindre du tout. Toutes les forces de l'Axe peuvent aller se concentrer ailleurs.

L'Allemagne commence ses raids aériens désastreux contre la Grande-Bretagne (qui ne peut se défendre, faute d'aviation suffisante) et ses cuirassés partent faire les corsaires dans l'Atlantique contre les convois britanniques. Quelques sporadiques batailles navales ont lieu, indécises, mais les cuirassés allemands parviennent à couler des convois britanniques. L'économie britannique en est cruellement touchée. Son PIB recule définitivement au vu de l'ampleur des pertes aériennes, navales et sous-marines. Heureusement pour la Grande-Bretagne, la tension américaine est telle que les États-Unis commencent à participer à la lutte anti-sous-marine (sans pour autant entrer en guerre) et lui envoient des convois surchargés de ressources pour donner de l'oxygène à l'économie britannique.

Le Japon lance son attaque sur Pearl Harbor, la guerre entre l'Axe et les États-Unis est imminente. L'année 42 sera le tournant de la guerre. ■

A suivre...



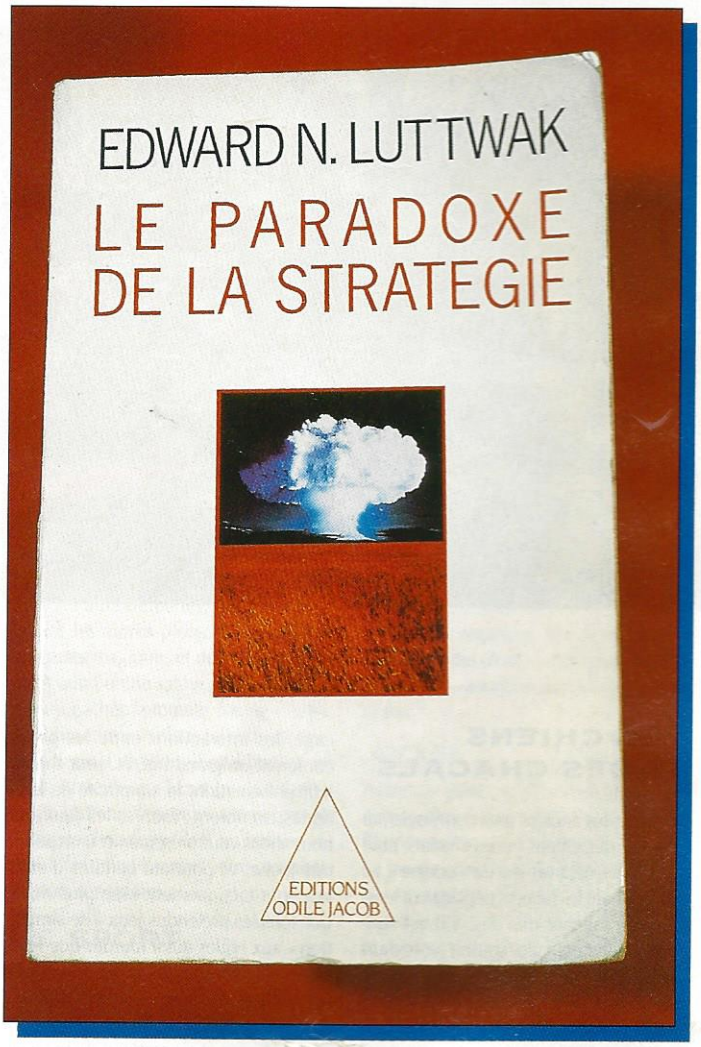
*Soldats de l'*Afrika Korps.

Droits réservés.

Bruno de Scorraille

LE PARADOXE DE LA STRATÉGIE

EDWARD N. LUTTWAK EST UN HOMME DÉBORDANT D'IDÉES ET DE RESSOURCES. CERTAINS VONT JUSQU'À LE QUALIFIER DE TOUCHE-À-TOUT DE GÉNIE, PASSANT ALLÈGREMENT DE L'ÉTUDE DE L'UNION SOVIÉTIQUE À CELLE DE L'EMPIRE ROMAIN. SANS ALLER JUSQUE-LÀ, IL FAUT BIEN RECONNAÎTRE QU'IL EST L'UN DE CES RARES CIVILS À AVOIR PERCÉ À L'ÉPOQUE CONTEMPORAINE DANS LE DOMAINE DE LA RÉFLEXION STRATÉGIQUE. ET S'IL N'A PAS RAISON À TOUT COUP, OU SI SES IDÉES CONFINENT PARFOIS À L'UTOPIE (OU SONT TROP EN AVANCE POUR LES DIRIGEANTS POLITIQUES), IL MÉRITE QU'ON S'Y PENCHE.



Le paradoxe de la stratégie n'est pas l'ouvrage le plus récent d'Edward Luttwak. Paru aux États-Unis en 1987 et traduit en français, aux éditions Odile Jacob en 1989, certains pourront le trouver démodé. Certes, il a été écrit à la fin de l'administration Reagan — dont Luttwak était un conseiller écouté — époque où l'URSS apparaissait encore comme un Empire du mal lézardé mais toujours debout.

Ce n'est pas en tant qu'ouvrage d'actualité qu'il convient de considérer ce livre. Sans l'élever au rang de classique, il faut le regarder comme un usuel, un point de repère, un exposé de stratégie auquel on revient. *Le paradoxe de la stratégie* ne peut être placé sur le même pied que Clausewitz ou que le *Paix et guerre entre les nations* de Raymond Aron, mais représente plutôt un équivalent, en tant qu'exposé de la stratégie, de ce que *How to Make War* de Dunnigan est à l'exposé des moyens tactiques et de leur emploi. Il constitue, en outre, une approche valable pour les wargameurs novices, ou pour ceux auxquels vous cherchez à faire partager votre passion de l'étude des conflits. Il est simple, émaillé d'exemples issus de la vie courante, et fait appel au meilleur moyen de progression dans une explication ou un raisonnement : la dialectique.

Mais surtout, il est proche des wargameurs — à se demander si Luttwak ne l'est pas lui-même — car il classe la stratégie en différents niveaux : technique, tactique, opérationnel, stratégie de théâtre, grande stratégie. Et Luttwak de nous montrer que, à ses yeux, la stratégie comporte deux composantes : l'une horizontale, celle des affrontements entre adversaires au même niveau, et l'autre verticale, correspondant aux interactions, au sein de chaque camp, entre les différents niveaux, qui ne suivent pas la même logique, n'obéissent pas aux mêmes contraintes et n'enregistrent pas les événements de la même manière dans le spectre qui va de l'échec au succès.

A partir de ces données, chacun pourrait se faire sa propre religion et décider du niveau qui lui apparaît comme le plus important. Erreur, nous dit Luttwak : les avantages ne durent jamais longtemps et la prédominance d'un niveau ne peut être que temporaire. Mais les deux apports principaux de ce livre sont la mise en exergue de deux idées simples et leur réactualisation.

La première, c'est que la dialectique est utile à condition de prendre du recul. On ne peut pas la pratiquer à un échelon limité en période de guerre. Moralité : la théorie des jeux (comme le dilemme du prisonnier) n'est utile que dans le cadre de la dissuasion nucléaire et la conduite d'une guerre (ou sa préparation) ne peut se limiter à une multiplication à l'envi des dilemmes du prisonnier. Ce mode de raisonnement binaire, même amené à la puissance *n*, fait abstraction de l'étincelle humaine, de sa folie ou de son génie. L'homme est indispensable à la guerre et la modélisation à outrance est aussi utopique que la psychohistoire démontrée, puis démontée, dans les romans d'Asimov.

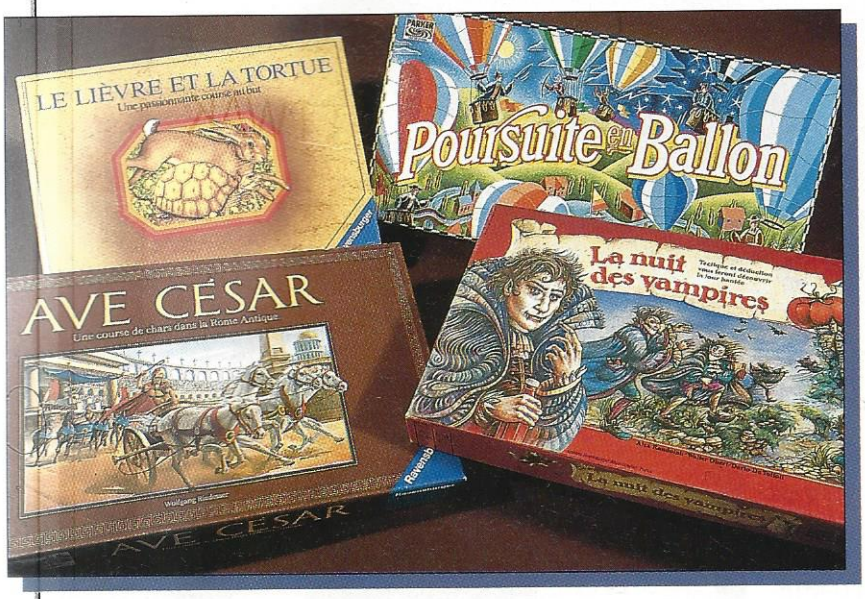
La seconde, qui n'est qu'une variation de la première, c'est que si la guerre n'est pas modélisable, elle n'est pas non plus « économicisable ». Malgré l'importance toujours plus grande du matériel et des denrées consommables (carburant, vivres, munitions...) et surtout de leur gestion ainsi que de leur acheminement, la guerre ne peut se situer sur le même plan que la gestion d'une entreprise, aussi grande soit-elle. La raison en est toute simple : les entreprises obéissent à un cadre juridique plus vaste, ce qui n'est pas le cas des belligérants...

Frères grognards, gardons Luttwak à portée de la main. Et vous, novices, mettez-y le nez, vous n'en profiterez que mieux des œuvres de James Dunnigan (*How to Make War* et *Shooting Blanks*) ou de *De la guerre* de Clausewitz.

Le paradoxe de la stratégie est publié aux éditions Odile Jacob. ■

MICHEL VINEAU

LES JEUX DE PARCOURS



GÉRER ET BOUGER SES FORCES SUR UN TERRAIN EST LA FORME LA PLUS ÉVIDENTE DE LA STRATÉGIE. ELLE NE DOIT PAS CACHER D'AUTRES FAÇONS DE METTRE EN ŒUVRE SON SENS TACTIQUE. À CET ÉGARD, LES JEUX DE PARCOURS PERMETTENT D'INITIER À LA STRATÉGIE, À LA PRÉVISION, À LA GESTION DU HASARD DES JOUEURS JEUNES OU AYANT UN *A PRIORI* ENVERS LES JEUX À THÈME MILITAIRE.

DES CHIENS ET DES CHACALS

L'un des plus anciens jeux connus, le jeu égyptien des chiens et des chacals, était sans doute déjà un jeu de « course » au cours duquel les joueurs déplaçaient leurs pions en lançant des dés. S'il est simpliste et excessif de vouloir voir dans chaque jeu la reproduction symbolique de situations vécues ou mythiques, il reste que la quasi totalité des jeux de table, et ce dès l'antiquité, peuvent être interprétés comme des simulations ou des représentations soit d'une guerre, soit d'une course. Des *Echecs* aux wargames modernes, les jeux de guerre ont toujours été imprégnés de stratégie. Les jeux de course font traditionnellement appel aux dés, mais cela ne signifie pas que la tactique en soit toujours absente, comme le montre déjà le très ancien *Backgammon*. Quand on entend aujourd'hui parler de jeux de parcours, on pense, bien sûr, au traditionnel *Jeu de l'Oie*, au *Jeu des Petits chevaux* et, outre-Manche, à celui des *Serpents et des échelles*. L'intérêt stratégique présenté par des jeux au cours desquels les joueurs se contentent de lancer des dés pour déterminer le nombre de cases que les pions pourront parcourir est, il faut le reconnaître, extrêmement limité. Mais il existe aussi des jeux de parcours tactiques auxquels les paris, la gestion des cartes, les procédés de blocage, les interactions entre les pions, confèrent un grand intérêt. Leur thème, leur présentation, la simplicité de leurs règles, semblent réserver les jeux que nous allons vous présenter ici à un public très jeune, et pourtant certains d'entre eux sont tactiquement bien plus riches que tous les prétendus jeux « de simulation » aux règles aussi lourdes que leurs pions sont légers. De plus, le soin que les éditeurs allemands, spécialistes des jeux de société « familiaux », apportent au graphisme et au matériel de jeu tranche agréablement avec les horreurs auxquelles nous ont habitué les éditeurs de *boardgames* anglo-saxons, pour qui le summum du raffinement et de l'élégance semble consister en l'utilisation de moulages de plastique verdâtres et « cthuloïmorphes ».

LES COURSES POURSUITES

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Ce classique est aussi répandu en Allemagne que le *Mille Bornes* chez nous ; sans doute par la faute d'un La Fontaine « teutophone », il s'appelle là bas *Le lièvre et le porc-épic*. On peut être sceptique à la vue d'un plateau de jeu de soixante trois cases ornées de dessins d'animaux, mais ce jeu est pourtant terriblement tactique. Chaque joueur a, en début de partie, un stock de carottes, qu'il devra consommer pour avancer. Mais, n'ayant pas suffisamment de nourriture pour arriver au but, il lui faudra parfois rester en arrière, voire reculer, pour se procurer le carburant nécessaire. En jouant sur les paris, on peut également empêcher les autres joueurs de s'approvisionner de nouveau. Prenez garde, pourtant, à ne pas vous laissez trop distancer... mais, à quel moment considérer que c'en est *trop ?* L'usage des calculatrices n'est pas autorisé.

AVE CESAR

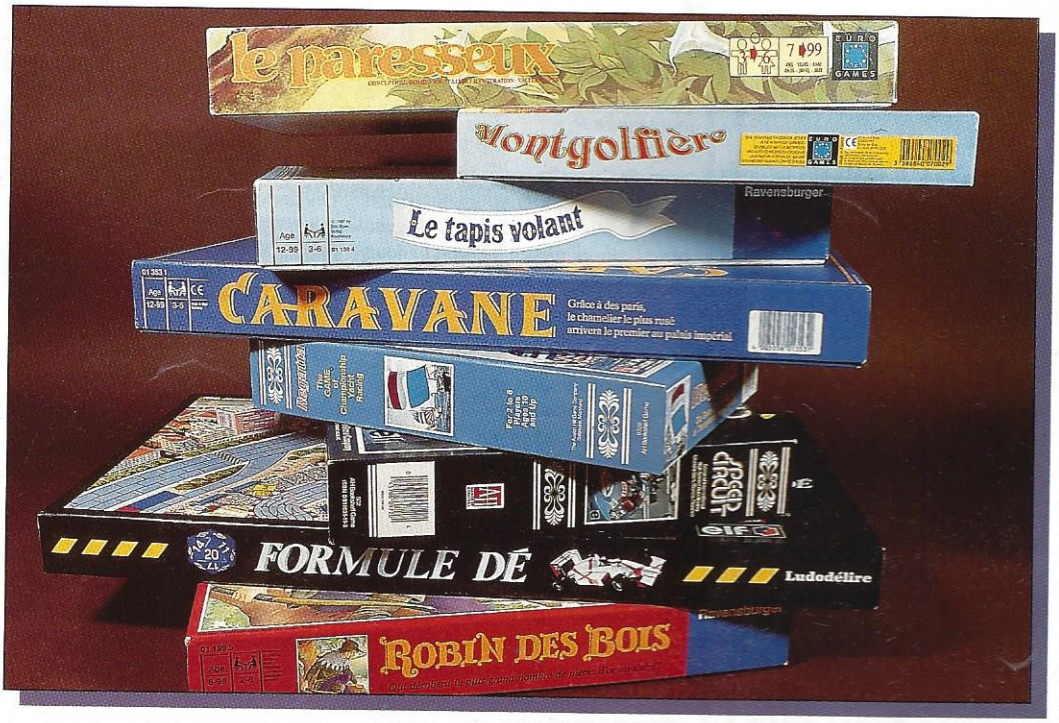
Deuxième favori et, lui aussi en passe de quitter le catalogue Ravensburger, *Ave Cesar* propose une course qui peut se dérouler sur quatre parcours différents. Les joueurs progressent grâce à des cartes, mais, comme chacun dispose de son propre jeu de cartes, dont le nombre est calculé pour permettre exactement trois tours de pistes, celui qui détient de faibles cartes au début en aura nécessairement de bonnes à la fin, et inversement. Cette course de chars mouvementée, toute de virages plus traîtres les uns que les autres, ressemble pour une bonne part à Ben Hur. Chacun s'évertue en effet à bloquer son adversaire ou à le contraindre à prendre ses virages à l'extérieur, dépensant ainsi des points de déplacement qui risquent de lui faire défaut au moment de franchir la ligne d'arrivée. De tous les jeux de parcours, c'est sans doute celui qui fait la plus grande place aux interactions entre les joueurs, essentiellement sous forme de *caudæ piscium* (queues de poisson). Et pour se faire des ennemis, *Ave Cesar* est aussi efficace et bien plus rapide que *Diplomatie*.

LE TAPIS VOLANT

On se déplace également grâce à des cartes dans *Le tapis volant*, survolant les toits d'une cité des Mille et une Nuits. Mais, vous vous en doutez, ces capricieuses carpettes sont sensibles au moindre souffle. Chaque joueur va donc tenter d'utiliser au mieux ses cartes en fonction du vent, plus fort en altitude, et des déplacements de ses concurrents. Attention aux trous d'air, une collision entre tapis volants est si vite arrivée. Une variante « Beyrouth », avec bazookas et missiles sur les toits des palais, est à l'étude.

CARAVANE

Restons en Orient, chez le même éditeur, avec cette course de chameaux en trois étapes à travers le désert. Si le but n'est plus d'arriver le premier, mais d'amasser des ballots de soie, la vitesse reste essentielle, le vainqueur de chaque étape recevant un grand nombre de ces ballots tant convoités. L'eau est rare dans le désert et toute la finesse du jeu réside dans la gestion du précieux liquide, grâce à de grandes outres à trois réservoirs. Chacun décide en début de jeu, secrètement,



de la quantité d'eau qu'il consacrera à chaque étape. Ensuite, à chaque tour de jeu, chacun prend quelques gourdes dans sa main. Les chameliers étant des gens calmes et polis, on peut donc se dispenser de brandir son poing en direction de l'adversaire. Les joueurs ouvrent simultanément la main, celui qui a misé la plus grande quantité d'eau avançant d'autant de cases qu'il y a de joueurs, le second d'une case de moins, et ainsi de suite. Le bluff peut être une arme redoutable.

Robin des Bois

On retrouve dans *Robin des Bois*, chez le même éditeur, le principe de la course par étapes, avec une prime à la fin de chacune. Les amis de Robin, partis du grand chêne, se sont en effet donné rendez-vous à l'auberge, puis dans la clairière de Sherwood, enfin à la ferme et devant la cabane du pêcheur, le tout en évitant de se faire prendre par le *sheriff*. L'originalité du jeu réside dans le mécanisme de déplacement, une combinaison machiavélique de *Memory* et de *Labyrinthe* (signalons au passage que les cartes « flèches » sont moins susceptibles de s'entasser malencontreusement dans les souterrains du château si on les fait entrer à l'envers, la feutrine sur le dessus). Les cartes « feuilles de chêne » introduisent le hasard dans un jeu qui, sans cela, tournerait vite au casse-tête. Ceux que cela attriste pourront les ôter du jeu, tout comme d'ailleurs les cartes « lièvre » du *Lièvre et la tortue*.

Montgolfière

Le bluff est également un élément d'importance dans ce jeu, édité par Eurogames. Cette fois, il s'agit d'être le premier à parvenir en ballon sur la Lune et ce sont des cartes qui permettent les déplacements. Mais l'effet de chaque carte dépend, en fait, largement de celles qui sont jouées par les concurrents, puisque l'on peut s'accrocher au ballon du dessus, provoquer une tempête qui inverse les déplacements à moins qu'elle ne soit annulée par une autre tempête, endormir l'aérostier du ballon du dessous avec un gaz soporifique, etc.

Une variante pour rendre le jeu plus diabolique encore : les cartes de tous les joueurs sont, en permanence, visibles sur la table et ils les reprennent en main au moment de jouer...

Le paresseux

Dans *Le paresseux*, toujours chez Eurogames, toutes les règles habituelles des jeux de parcours sont *renversées*, comme l'est d'ailleurs la position du paresseux endormi. Le gagnant est le dernier arrivé. On utilise un dé, mais chaque joueur peut déplacer son propre pion ou celui d'un autre joueur, ce dernier cas étant le plus fréquent. Nos paresseux peuvent même sombrer dans le sommeil, un pion endormi étant reconnaissable à son ronflement caractéristique. Astuce très utile, lorsque des pions sont empilés, on ne peut plus déplacer que celui du dessus de la pile. Un jeu simple et, qui l'eut cru... rapide.

Poursuite en ballon

Ce jeu dans le vent, édité par Kenner Parker, se fonde également sur le principe des objectifs secrets, chacun devant faire parvenir au point d'arrivée trois des huit ballons en jeu. Le déplacement s'opère grâce à un dé mais ce jeu est bien moins puéril qu'il n'en a l'air. Les ballons se poussant les uns les autres, chaque déplacement entraîne de multiples modifications de situation, et, jusqu'au bout, le doute subsiste quant au vainqueur. Un jeu qui ne prend cependant toute sa saveur qu'à partir de six joueurs.

La nuit des vampires

Chez Ravensburger, les émules de Dracula se nourrissent de *ketchup* et cherchent à s'emparer de la tomate géante enfermée dans l'une des cinq tours du château de Dracula. Le déplacement se fait en consommant du *ketchup*, mais aussi à l'aide de cartes, voire en combattant les autres pions. L'intervention des cartes magiques et des cartes destin, le fait que l'on ne sache pas dans quelle tour est cachée la tomate, font que le hasard conserve une place importante dans ce jeu, mais chacun y est libre de ses choix stratégiques. Vous pouvez foncer vers le château, laisser les autres prendre les risques en accumulant les indices, ou choisir les échauffourées entre vampires, toujours sanglantes.

Le sport au rendez-vous

Un dé dans votre moteur

Ce type de jeu est sans doute mieux connu des amateurs de simulation. *Formule Dé*, chez Ludodélire, est un succès commercial qui ne se dément pas, entretenu par les nombreux plateaux supplémentaires parus. Les rebondissements y sont fréquents mais c'est sans doute, de tous les jeux cités, celui où les jets de dé ont le plus d'importance. On me pardonnera j'espère de lui préférer son cousin *Speed Circuit*, chez Avallon Hill, moins bien présenté et plus difficile à trouver, cependant.

Les régates

La préparation de cet article m'a amené à redécouvrir *Regatta*, également un jeu Avallon Hill, qui simule une course de voiliers dans laquelle il faut utiliser le vent de son mieux, pour virer entre les bouées disposées en début de partie par les joueurs. Beaucoup de jets de dé pour un jeu malgré tout tactique et qui parvient — c'est suffisamment rare pour être signalé — à concilier simulation et simplicité. On regrettera une maquette tristounette et des pions — mais peut-être est-ce voulu ? — sensibles au moindre courant d'air.

Jockey

Autrefois édité par Ravensburger, il est épuisé depuis de nombreuses années. On ne peut pourtant passer sous silence ce jeu de paris redoutablement vicieux, qui renonce pour la première fois au principe « un pion, un joueur ». Quel que soit le nombre de joueurs, il y a quatre chevaux en course et chacun, après avoir vu ses cartes, mise tout ou partie de son argent sur un ou deux chevaux. Ensuite, à l'aide des cartes, les joueurs font avancer les chevaux de leur choix, tentant de faire gagner leurs favoris sans pourtant révéler trop tôt leur but. Bluff et tactique sont au rendez-vous.

Le choix est difficile entre des jeux plus beaux les uns que les autres et qui, tous, méritent d'être découverts. Sachez seulement que, si je les pratique tous à l'occasion, mes préférés restent *Le lièvre et la tortue* et *Ave Cesar*, et, depuis peu, *La nuit des vampires* et *Poursuite en ballon*. Leurs mécanismes étant assez simples, vous pouvez tous les pratiquer aussi bien avec votre petit frère ou vos parents qu'avec vos partenaires de jeu habituels. Les parties n'atteindront jamais la diversité de celles de *Junta*, de *Dune* ou de *Res Publica Romana*, mais elles n'en auront pas non plus la longueur et feront pourtant tout autant appel à la tactique. ■

Bruno Faidutti

ACTUALITÉS

La Légion étrangère, d'André-Paul Comor, est un nouveau numéro de la célèbre collection « Que Sais-je ? ». Enfin un bon petit livre sérieux et exhaustif sur ce corps d'élite que d'aucuns prétendent — sans doute à juste titre — être le meilleur du monde. Vous saurez enfin tout, ou presque, sur l'évolution de « la » Légion dans le cadre des différentes politiques militaires de notre pays, depuis sa création sous la Monarchie de Juillet, ainsi que sur sa « sociologie » interne (les volontaires étrangers et leurs nationalités, la question de l'anonymat, l'encadrement). Enfin, un dernier chapitre étudie fort opportunément le mythe de la Légion étrangère, aussi bien dans la littérature qu'au cinéma et dans l'opinion publique française.
Publié aux PUF, dans la collection « Que Sais-Je ? ».

● **Gravelotte/Saint-Privat, 1870**, est le volume numéro 23 de la collection « Les Grandes Batailles de l'Histoire ». Il décrit cette bataille, qui fut l'une des plus importantes de la guerre franco-prussienne de 1870-71, bien qu'elle soit souvent occultée par celle de Sedan. Le livret est épais, admirablement illustré (malgré l'absence de couleurs), assez complet dans son analyse de l'affrontement et comprend de très exhaustives annexes (biographies des principaux acteurs, ordres de bataille, tableau des pertes, bibliographie).
Publié par les éditions Socomer, 35 rue Simart, 75018 Paris.

● **High-Tech Armes du XXIe siècle** est un beau livre abondamment illustré consacré, comme son titre l'indique, aux armements modernes et à ceux destinés à apparaître dans un futur proche. Il est divisé en trois parties, la première étant consacrée aux forces aériennes, la deuxième aux forces terrestres, et la troisième enfin aux forces navales. Un excellent bouquin d'initiation pour les néophytes, ou un livre de référence pour les connaisseurs désireux de faire le point.
Publié aux éditions Atlas.

● **Les bases futures de la puissance militaire russe**, de Jacques Sapir, l'un de nos meilleurs connaisseurs français du système militaire « soviétique » (ou plutôt « ex - »), est divisé en deux parties : la seconde, consacrée aux problèmes économiques et industriels qui se posent aux nouveaux dirigeants de cet état en matière de production d'armements, intéressera sans doute les amateurs de grande stratégie et des aspects économiques de celle-ci, mais c'est surtout la première partie de cet ouvrage qui présentera un intérêt pour les simuleurs. Celle-ci est, en effet, consacrée à l'étude des nouvelles doctrines stratégiques et opérationnelles actuellement en cours d'élaboration dans l'ancienne Armée rouge et ce, grâce aux enseignements de la guerre du Golfe en particulier. Il est toujours curieux d'observer une pensée militaire en transition.
Cahiers d'Études Stratégiques n° 16, 71 bd. Raspail, 75006 Paris.

● **Guerres mondiales et Conflits contemporains** est la revue de l'Institut d'Histoire des Conflits contemporains (Hôtel national des Invalides, 75007 Paris). Son numéro 168 contient principalement un grand dossier au thème tout à fait d'actualité puisqu'il porte sur le problème du commandement unifié au XXe siècle. Ce dossier est divisé en deux parties. La première recouvre les périodes des deux guerres mondiales et de l'après-guerre avec des articles sur le commandement unique sur le front occidental en 1918, le commandement inter-armes franco-britannique en 1939-1940, le commandement unifié sur le front d'Orient — théorie et pratique en 1918, etc. ; la seconde étudie deux cas contemporains, en l'occurrence le commandement de la force multilatérale d'interposition en 1982-83-84 à Beyrouth et l'exemple de la guerre du Golfe en 1991. Par ailleurs, divers articles hors dossier traitent de l'emploi des chars dans la cavalerie française entre 1919 et 1939, des défenses allemandes dans le Cotentin entre 1940 et 1944, ou de la possibilité qu'avait le gouvernement français de continuer la lutte depuis l'Afrique du Nord en 1940... L'auteur de ce dernier article nous prouve définitivement que les élites au pouvoir dans notre pays en cette année-là ont bel et bien trahi puisqu'elles avaient tous les moyens de poursuivre la lutte. J'en recommande chaudement la lecture à tous les wargameurs et aux historiens, ne serait-ce que pour contrer les affirmations de certaines personnes, toujours promptes à manifester leurs sentiments germanophiles.
Publiée par les PUF. Pour s'abonner, s'adresser aux Presses universitaires de France, Service des Revues, 14 avenue du Bois de l'Épine, BP 90, 91003 Evry Cedex. Abonnement annuel 1993 : France : 500 F, Étranger : 565 F. Au numéro : 150 F.

● Le numéro 4-1992 de la **Revue historique des Armées** est consacré aux « emplois particuliers des armées », notion qui recouvre des problèmes aussi variés que les vedettes fluviales et amphibies en Indochine, la naissance de l'arme aéroportée en France, la mise à terre des canonniers de marine sous l'Ancien Régime, les marins à terre pendant la guerre de 1870-1871 ou l'aviation légère de l'armée de Terre. Mais on trouve aussi dans ce numéro un article hors dossier sur le choc des deux artilleries française et vietnamienne pendant la bataille de Dien Bien Phu.
Publié par le Service historique des Armées, Château de Vincennes, BP 108, 00481 Armées.

● **Les Cahiers de Mars** désignent le bulletin de l'Association des Amis de l'École Supérieure de Guerre. Ils devraient donc intéresser les wargameurs... lorsqu'ils abordent des problèmes authentiquement opérationnels. Son numéro 135 (4e trimestre 1992) est cependant assez pauvre de ce point de vue. En revanche, les amateurs de problèmes « politico-stratégiques » devraient être servis, puisqu'on y trouve un dossier volumineux au sujet de la nouvelle défense européenne. Des articles qui pourraient s'avérer utiles pour les concepteurs de nouveaux scénarios pour *Battlefield Europe* de GDW ou *NATO* de Victory Games.
Le numéro : 60 F ; Contact : 1, place Joffre, 75700 Paris.

● **Stratégiques**, numéro 55, la revue de la FEDN, est consacrée aux « Espaces stratégiques », c'est-à-dire à des problèmes purement géopolitiques. On y trouve ainsi des articles traitant de différents problèmes ponctuels (les états baltes, l'utilisation stratégique de l'eau par la Turquie, la présence française dans l'océan Indien, etc.), mais la seule existence, dans ce numéro, de deux articles bien particuliers suffit largement à m'inciter à vous le conseiller... L'un est un résumé d'un ouvrage russe écrit par le général Lobov et intitulé « Rôle et place de la ruse de guerre dans l'art militaire » et l'autre est sans doute l'un des plus importants textes théoriques dans notre domaine : « Le pivot géographique de l'histoire », par le grand géopoliticien anglais du début du siècle, Halford J. Mackinder. Ce texte fondateur, connu et apprécié dans le monde entier, n'avait, jusqu'à présent, encore jamais été traduit dans notre langue !
Publié par la FEDN, Hôtel national des Invalides, 75007 Paris.

● Dans un numéro précédent de *Casus Belli*, nous vous avions présenté le tome 1 de la série consacrée à **L'évolution de la pensée navale**. La FEDN vient de publier les **volumes II et III** ; ils sont d'aussi bonne qualité que le premier. Pour vous donner une idée des thèmes abordés dans ces ouvrages, citons, pêle-mêle : « la pensée navale hellénistique », « la pensée navale française dans la première moitié du XVIIe siècle », « la réflexion stratégique dans la marine allemande de 1914 à 1945 », « histoire et stratégie dans la pensée navale américaine », « y a-t-il eu une pensée navale romaine ? », « la pensée navale française au XVIIIe siècle », « les stratégies navales soviétiques », etc. L'homme qui porte la responsabilité de cette édition, Hervé Coutau-Bégarie, mérite un grand coup de chapeau pour son excellent travail de découvreur.
Publié par la FEDN.

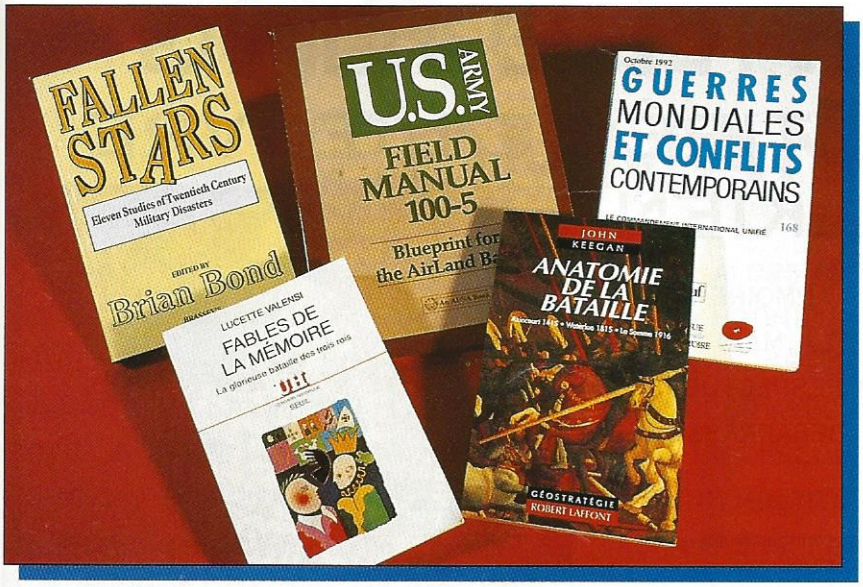
● Encore un ouvrage nécessaire à tous les apprentis concepteurs de scénarios pour wargames contemporains : **L'année stratégique — les équilibres militaires 1993**, résumé annuel de tous les problèmes stratégiques mondiaux, dans lequel on trouve également un inventaire assez complet des forces armées de tous les pays du monde.
Publié par les éditions Dunod et l'IRIS (Institut de Relations Internationales et Stratégiques).

● Nous avions déjà parlé de l'excellent livre du grand historien militaire anglais John Keegan, *The Face of Battle*. Grâce aux efforts de Gérard Chaliand, le « compilateur » de l'*Anthologie mondiale de la Stratégie*, il est maintenant publié en français sous le titre : **Anatomie de la Bataille**. L'ouvrage comprend, ainsi, un premier chapitre consacré à l'exposé, par l'auteur, de ses conceptions en matière de narration des batailles, chapitre suivi par trois dossiers d'envergure sur les batailles d'Azincourt (1415), de Waterloo (1815) et de la Somme (1916), dans lesquels il met ses idées en application. Le résultat est époustouflant. Après ce livre de Keegan, aucun historien sérieux et honnête ne pourra plus jamais analyser une bataille comme auparavant. L'idée centrale de l'ouvrage est la suivante : pour comprendre la dynamique d'une bataille et l'analyser, il ne faudra plus uniquement tenir compte des décisions du commandement et des technologies employées, mais également des réactions et attitudes de la troupe, lesquelles influent autant, sinon plus, sur l'issue de l'affrontement que les savantes combinaisons des stratèges. Une pierre dans le jardin des wargameurs — des joueurs d'*ASL* en particulier !
Publié aux éditions Robert Laffont.

● **Fables de la mémoire**, de Lucette Valensi, est un ouvrage encore plus original. Sous-titré « La glorieuse Bataille des Trois Rois », il traite d'une bataille presque totalement inconnue du grand public, celle de l'Alcazar Kébir, au Maroc, en 1578, entre les armées portugaises et berbères et lors de laquelle périrent les trois souverains présents : celui du Maroc — dont les armées remportèrent tout de même l'affrontement — celui du Portugal, et le prétendant au trône du Maroc. L'originalité de l'œuvre de Lucette Valensi réside dans le fait que la bataille, en elle-même, est très peu abordée car ce qui intéresse en premier lieu

« Si tu veux la paix, connais la guerre ».

Gaston Bouthoul



cette historienne, c'est le souvenir que les différents peuples en gardèrent et, surtout, les immenses et fabuleuses légendes qui se forgèrent dans les années et les siècles qui suivirent autour de ce souvenir. Leur influence fut telle qu'un mouvement « politico-mystique », le « sébastianisme » (du nom du roi du Portugal) fleurit pendant des siècles au Portugal et dans ses colonies ! Ainsi, et sans même, peut-être, que son auteur en soit bien consciente, cet ouvrage renouvelle, d'une façon totalement inattendue, l'histoire militaire.
Publié aux éditions du Seuil, dans la collection L'Univers historique.

● Le **Field Manual FM 100-5** n'est rien d'autre que le manuel officiel de l'US Army, contenant sa doctrine opérationnelle et tactique et il est disponible pour le grand public ! Vous y trouverez tout ce que vous désirez savoir sur la doctrine « AirLand Battle » : structure du combat moderne, le C3I, la planification et l'exécution opérationnelles et tactiques, le soutien des forces, l'environnement du champ de bataille (effets du terrain, des armes NBC, du stress du combat, etc.). Puis, deux grandes parties traitent respectivement des opérations offensives et défensives. Enfin, une quatrième partie aborde le problème des opérations combinées, interarmées ou improvisées. Ce livre est l'une des bibles que tout wargameur passionné de simulations à thème contemporain aimera posséder. À l'heure actuelle, la doctrine « tactico-opérationnelle » américaine est certainement la meilleure au monde. Enfin, outre ces considérations sur les problèmes de la guerre moderne, les mordus de stratégie en général exploreront avec profit les deux annexes consacrées, pour la première, aux principes généraux de la guerre et, pour la seconde, aux concepts clé de l'art opérationnel.
Publié à McLean (Virginie) par la division américaine de l'éditeur britannique Brassey's, avec le concours de l'Institute of LandWarfare Association of the US Army.

● **Fallen Stars, Eleven Studies of Twentieth Century Military Disasters**, est un ouvrage collectif réalisé sous la direction de Brian Bond. Comme son titre l'indique, il est composé de onze études de désastres militaires au cours du XXe siècle. On y trouvera ainsi, entre autres : la bataille de Tannenberg en 1914, les Dardanelles en 1915, l'offensive de printemps de Nivelle en 1917, l'offensive allemande de 1918, Gamelin et le désastre français de 1940, Mac Arthur et la chute des Philippines en 1941-42, le débarquement d'Anzio en 1944 ou la tentative japonaise d'invasion de l'Inde en 1944. Il est toujours très utile d'étudier les exemples de faillite d'un commandement car, comme le rappelle l'éditeur, dans les affaires humaines, il est souvent plus instructif de s'attarder sur les échecs que sur les succès : « *Je ne sais pas qui a gagné la bataille de la Marne*, déclarait Joffre en 1914, *mais si elle avait été perdue, je sais qui l'aurait perdue…* ».
Publié à Londres, chez Brassey's.

● Les joueurs de *Kremlin*, de *La Patrie en Danger-1793*, de *Red Empire*, de *Junta*, de *Res Publica Romana* et autres jeux de simulation politique dégusteront un petit opuscule dont la paternité est attribuée à Jonathan Swift et qui vient récemment d'être réédité : **L'Art du mensonge politique**. L'auteur des Voyages de Gulliver y pose, sur le mode satirique, la sempiternelle question : « faut-il tromper le peuple pour son bien ? », et fournit quelques éléments de réponse à travers les quelques règles suivantes : soustraire les mensonges à toute vérification possible, ne jamais outrepasser les règles de la vraisemblance, faire varier l'illusion à l'infini, etc. Je vous laisse le soin de découvrir les autres par vous-même.
Publié aux éditions Jérôme Millon.

● **Moving Mountains**, du général William G. Pagonis, est sous-titré : « Lessons in Leadership and Logistics from the Gulf War ». Il s'agit, en effet, des souvenirs du général américain chargé d'organiser et de mettre en œuvre l'intégralité de la logistique des opérations « Bouclier du Désert » puis « Tempête du Désert ». Le moins que l'on puisse dire, c'est que cette tâche était impressionnante ! Pagonis nous conte tout cela dans les moindres détails et nous propose également une vision « de l'intérieur » de tout les processus de prise de décision aux plus hauts niveaux de commandement. Cela fascinera les joueurs de wargames hypercomplexes à la *Europa*, *Gulf Strike*, *Central America*, *Guderian's Blitzkrieg*, etc., et prouvera une fois de plus, s'il en était encore besoin, que toute entreprise humaine d'envergure ne peut réussir sans une organisation logistique infaillible. Ce qui nous amène à l'un des objets de ce livre, car le fait qu'il soit publié par la maison d'édition de l'université de Harvard, l'une des plus prestigieuses écoles de commerce du monde, n'est pas un hasard. L'auteur, qui n'hésite pas à puiser dans l'histoire militaire de toutes les époques pour y trouver des exemples, cherche en effet à tirer des leçons de son expérience qui soient applicables au monde des affaires et il y parvient avec succès. La presse économique américaine — qui a littéralement plébiscité cet ouvrage — ne s'y est pas trompée.
Publié à Boston par Harvard Business School Press.

● Le **Chaos Management**, de Tom Peters, l'un des « papes » des nouvelles théories du « management » des entreprises, est un ouvrage destiné avant tout aux chefs d'entreprise, cadres supérieurs et autres étudiants en écoles de commerce. Il pourra néanmoins intéresser certains wargameurs qui pensent que la direction des entreprises a plus d'un point commun avec la stratégie militaire. De plus, ainsi qu'il en est de plus en plus de nos jours, la complexité et l'instabilité de l'environnement, en bref le chaos, deviennent tels que de nouvelles méthodes et un nouvel état d'esprit se montrent nécessaires pour aller vers le succès, que ce soit dans la lutte concurrentielle, sur les champs de bataille ou… sur nos plateaux de jeu.
Publié chez InterÉditions. ■

Laurent Henninger

Tous les ouvrages anglo-saxons présentés dans cette rubrique sont disponibles ou peuvent être commandés auprès de la librairie World Data, 10 rue Nicolas Flamel, 75004 Paris.

LA BOUTIQUE DE L'HISTOIRE

Librairie spécialisée

Neuf - Occasion

Catalogues bimestriels sur demande

24, rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. (1) 46.34.03.36
FAX (1) 43.26.83.96

Heures d'ouverture
lundi 14 à 19 H
mardi au samedi
9 à 19 H

HISTOIRE
Livres d'occasion

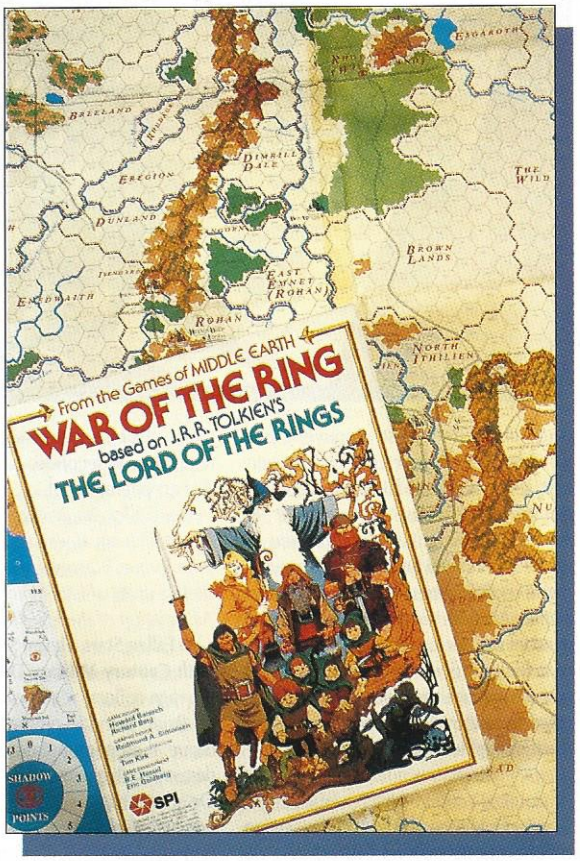
Catalogues sur demande

Frédéric BLAYO
6, rue des Portes Blanches
75018 Paris

WAR OF THE RING

LE WARGAME TIRÉ DE L'ŒUVRE DE J.R.R. TOLKIEN

SUR LA PLUS HAUTE ÉTAGÈRE DE CETTE ARMOIRE VÉNÉRABLE SE CACHE UNE BOÎTE OUBLIÉE. LA MAIN TREMBLANTE DU COLLECTIONNEUR LA SAISIT RESPECTUEUSEMENT, ET D'UN SOUFFLE CRAINTIF, LA DÉBARRASSE DE LA NOBLE POUSSIÈRE ACCUMULÉE...



Un nom magique apparaît, connu des seuls initiés : SPI. Puis se dessine l'image d'une créature monstrueuse, plus sombre que le noir le plus profond : le Balrog dans la Moria.
Le tonnerre éclate au dehors ; une tornade de pluie vient gifler les vitres ; une rafale de vent ouvre violemment la fenêtre dans un vacarme d'apocalypse. Le collectionneur esquisse un sourire : sa boîte de *War of the Ring* renaît à la vie.

UN BIJOU SORTI DE L'USINE

War of the Ring naissait avec une sérieuse tare : être le reflet d'un monument littéraire immense et impossible à reproduire. Les créateurs n'ont donc pas essayé de le transcrire par trop fidèlement et ont ainsi créé un chef d'œuvre. Le résultat est une merveille parfois critiquée mais graphiquement superbe ; tant un jeu de personnages qu'un wargame, tant un défi diplomatique dans le jeu à trois qu'un défi militaire pour résister aux hordes de Sauron et tant un jeu de voyage et d'aventure pour la Communauté de l'Anneau qu'un exercice de stratégie pour Mordor.

GAMMES ET VARIATIONS

Deux jeux sont inclus en un seul : le jeu des personnages promet des parties courtes en ne mettant aux prises que les neuf de la Compagnie, avec chacun leur petit pion (retourné et caché, heureusement !) et leur carte, contre les Nazgûls et les ignobles troupes d'Orques sillonnant les immensités de la plaine. Mais le jeu prend toute sa mesure dans les parties de campagne où les armées apparaissent et une foultitude de personnages apporte au jeu sa richesse. Entrent donc en lice Imrahil, Elrond, Galadriel, Dain, Eomer et bien d'autres.
Deux joueurs peuvent s'affronter : la Communauté contre l'Empire du Mal, Sauron et Saroumane enfin réunis. Le jeu à trois où Saroumane est joué séparément est infiniment plus piquant, sans grand espoir de gagner mais avec un potentiel d'amusement infini devant les désespoirs des deux autres joueurs frustrés dans leurs combinaisons savantes. Les conditions de la victoire sont limpides : la Communauté veut détruire l'anneau tandis que les affreux veulent se le (ré)approprier. L'anneau en question, soit dit en passant, est matérialisé par une carte représentant un objet magique et détenue par le personnage porteur.

LE LUXE DE LA BELLE EPOQUE

Quel charme déploient ces pions vert tendre de fantassins elfiques, ce bleu sur blanc hautain de Gondor, ces sombres chevaux sur azur militaire de Rohan ou ce noir sur vert industrieux des phalanges naines ! L'ennemi, rouge sanglant sur fond de ténèbres, jette sur cette mosaïque des reflets sinistres. La carte elle-même, bien que de papier SPI habituel — sauf pour les heureux détenteurs de la version « De-Luxe » à plateaux cartonnés — reproduit superbement la Terre du Milieu, de la baie glacée de Foroche à la sauvagerie surchauffée d'Umbar dans le Désert. Les hexagones de rigueur ne défont pas, Dieu soit loué, la beauté du dessin.

SURPRISE, FRUSTRATION, APPROCHES

Mais de beauté, il y a plus, et de cartes il s'agit. Elles ne sont pas moins de 112 et illustrent les principaux personnages, les servants de Sauron (Balrog, l'Être des Galgals, les Nazgûls...), mais la plupart sont des cartes de recherche autorisant Mordor à surveiller telle province, ou des cartes « événement » donnant au jeu son parfum si spécial. Ces cartes sont, en effet, tirées, jouées, écartées comme au *Mille Bornes* et transforment ce qui ne serait qu'un wargame habituel en un phénomène génial.
L'une provoque l'assaut du porteur de l'Anneau par Boromir, une autre des crues de rivière, une troisième convoque Gandalf auprès de Saroumane, une autre encore amène le renfort providentiel des aigles, et la liste s'allonge. Chaque joueur conserve ainsi une « main » de surprises et d'atouts cachés.
Le cœur du système reste heureusement très simple : le déplacement se fait par hexagones mais sur un terrain parfois bien gênant. Toutefois, l'une des nouveautés de ce jeu consiste en l'interaction des individus et des armées. Ces individus, dont l'évaluation est portée sur leur carte, sont notés pour leur capacité au combat, leur moral, leur résistance aux coups et à l'Anneau, ou leur habileté à s'esquiver une fois capturé. Une table simple permet les combats entre personnages, et la possession d'objets magiques (affectés au début du jeu aux personnages ou dispersés, cachés sur la carte, à Fondcombe, en Lothlorien ou à Minas Tirith), comme épées elfiques ou cotte de mithril, sauvera bien des vies contre les Nazgûls.
Les combats armés sont classiques : rapport de forces, les pertes s'exprimant en pourcentage des forces en présence. Quelques règles gèrent les calendriers de mobilisation et de renfort, tout comme le commandement des troupes par les personnages. Ainsi, Aragorn assure une protection appréciable aux Hobbits pour le combat individuel, mais ne devrait-il pas courir vers Gondor pour mener les troupes au combat ?

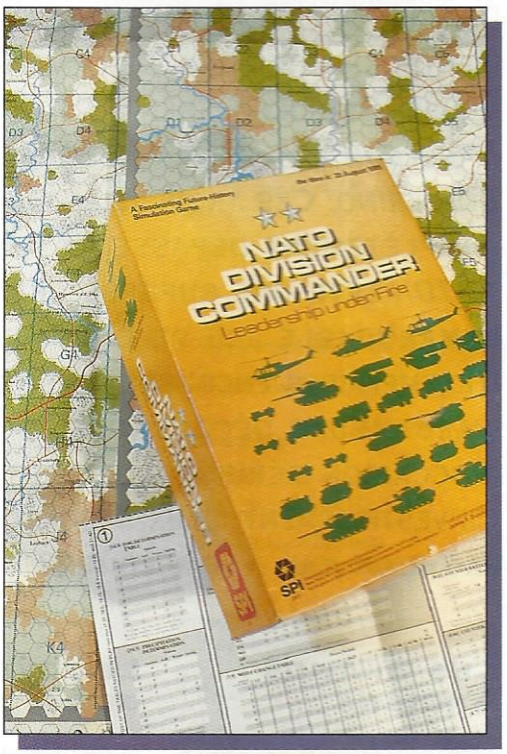
UNE PHILOSOPHIE DU BEAU

On aurait vraiment pu s'attendre, sur un sujet si ambitieux, à un jeu trop complexe tant la richesse de détail s'y prête. Heureusement, la standardisation SPI eut du bon : les principes de base sont restés, tels les hexagones, les pions avec potentiel de combat et de mouvement, ou la table des résultats de combat. L'éclair de génie est l'utilisation des cartes « événement » et de personnages, qui ne sont après tout que des règles spéciales déguisées. On retrouve aussi en fin de livret, plaisir aujourd'hui quasi disparu, des conseils de jeu et les notes des créateurs, en sus des innombrables commentaires « historiques » qui parsèment les règles et qui en rendent finalement la lecture captivante — incroyable, n'est ce pas ?
War of the Ring est, je crois, l'un des plus beaux jeux qu'un collectionneur peut chérir. Vous pourrez l'admirer et le lire. Il se pourrait même que vous y jouiez, encore faudrait-il qu'un éditeur ait l'intelligence de nous proposer une réédition. ■

HERVÉ HATT

NATO DIVISION COMMANDER

SI *WAR OF THE RING* PROCÈDE DU FANTASTIQUE, ALORS *NATO DIVISION COMMANDER* (*NDC*) RELÈVE DE L'UCHRONIE. AU DÉBUT DES ANNÉES 80, UNE ARMÉE BLINDÉE SOVIÉTIQUE AVANCE VERS FRANCFORT, PRÊTE À S'ENTRECHOQUER AVEC UN CORPS D'ARMÉE AMÉRICAIN : N'EST-CE PAS LÀ UN DISCOURS COMPLÈTEMENT PÉRIMÉ ? MAIS, À L'INVERSE D'UNE MULTITUDE DE BOÎTES ASSEZ RÉCENTES ET QUE L'ON N'AURA PAS DE PEINE À OUBLIER, *NDC* RESTE, DE PAR SON SYSTÈME UNIQUE ET SA DOCUMENTATION, UN JEU PRODIGIEUX. UN SEUL INCONVÉNIENT : IL EST DEVENU PRESQUE INTROUVABLE.



UN PRODUIT SPI DE LA GRANDE ÉPOQUE

Publié en 1979 par SPI, il se présente comme un vrai « *monster* game » dans sa grosse boîte double hauteur, agrémentée de trois casiers de rangement. Pur produit des ruminations fertiles d'un Jim Dunnigan des temps prolixes, c'est un peu *Les Tontons Flingueurs* du wargame : toute une époque. Il suivait alors les traces de son grand frère, non pas *Les Barbouzes*, mais *The Next War* qui, dans une boîte du même format modeste, offrait l'intégralité du conflit OTAN-Pacte de Varsovie à l'échelle du régiment et de la brigade : du trois étoiles à l'alambic. Dunnigan, un fondu qui travaillait à la dynamite, ne rechigna pas à la dépense et édita donc *NDC* : un gros plan sur le terrain au Nord-Est de Francfort, où le Ve Corps U.S. devrait logiquement percuter la VIe armée blindée soviétique.

LES MOYENS EMPLOYÉS

L'effort fut massif. La carte est d'une taille modeste, ce qui est bienvenu (un demi mètre carré), d'autant que les parties les plus hallucinantes peuvent se jouer en double aveugle : deux exemplaires de la carte sont insérés dans la boîte. Viennent ensuite 1200 pions — mais rassurez-vous, toute partie n'en utilise qu'une minorité et bon nombre d'entre eux sont assimilés à des marqueurs. Mais surtout, s'y ajoutent un livret de règles complet, une double feuille de règles du jeu de base (format Avalon Hill), un livret comprenant des scénarios, les commentaires historiques du concepteur sur seize pages, et un fascicule passionnant intitulé « Command and Control in the Modern Battlefield Environment ».

Le système employé tranche avec les standards SPI en ceci que les combats font partie intégrante du mouvement, et que les potentiels de combat nominaux des unités (bataillons) ne sont pas déterminants à eux seuls pour la réussite des attaques. Plus importantes sont les formations adoptées par les unités (au nombre de treize dont « assaut préparé », « assaut précipité », « défense mobile », « convoi », « reconstitution »etc.) et l'allocation de points de support représentant l'artillerie, l'appui aérien ou le Génie. Le commandement est capital et rien ne se fait sans qu'il ne soit efficace, ne serait-ce que les changements de formation.

LE RÉSULTAT

Il est remarquable. La preuve en est que tous les jeux tactiques/opérationnels contemporains postérieurs ont, sans vergogne, pillé les concepts mis au point et affinés dans *NDC* : voyez *Gulf Strike* et les formations, tous les jeux OTAN/Pacte de Varsovie et les règles de commandement (les branchés appellent ça *C3I*). Tout cela a été inventé dans *NDC* mais ce jeu reste l'un des plus amusants et certainement le plus crédible.

Il faut maintenant préciser que ce jeu n'est pas et ne cherche pas à ressembler ni à une bataille de blindés, ni à une comparaison entre les BMP et les M-113, ni à une simulation précise d'appui aérien par A-10 ou MiG-27. Il tente de dépeindre, ce qui, à mon sens, est beaucoup plus intéressant, les questions que se pose un général de division lors du déploiement de ses unités de manœuvre, l'allocation des appuis feux et aériens, l'engagement de ses réserves, et la conduite du renseignement opérationnel.

Ce but est magistralement atteint, et *NDC* est, à ma connaissance, le seul jeu à s'être focalisé avec succès sur les défis imposés par un commandement à l'échelle divisionnaire dans un conflit contemporain. Il illustre de manière parfaite ce qu'une simulation idéale devrait être : les décisions que prend le joueur au cours de la partie doivent être identiques dans leur nature à celles que le personnage simulé adopte dans la réalité. C'est là, par exemple que pèche *Tac Air* d'Avalon Hill : le joueur manipule un corps d'armée et doit décider si un vol d'intercepteurs va employer des missiles infrarouges ou à guidage radar ! Dans *NDC*, pas de « *micro-management* », de choix des munitions au niveau du peloton, ni même de choix des appareils devant constituer un appui au sol : le divisionnaire réclame l'appui, voilà tout — il n'en verra que les effets au sol destinés à soutenir son combat. La seule entorse à ce principe est que le joueur prend parfois des décisions qui sont du ressort du commandant de brigade — mais jamais, Dieu merci, de décisions sub-tactiques.

LA PHILOSOPHIE DU JEU

A l'inverse de son grand frère, *The Next War*, totalement injouable de par sa taille inhumaine, *NDC* est parfaitement accessible et des parties normales dureront de 2 à 6 heures. Le jeu de base, bien que limité, se conclut en une heure. Bien évidemment, le summum est atteint en double aveugle avec arbitre, ce que je n'ai pas encore tenté. *NDC* est aussi le produit d'une philosophie défunte depuis SPI, celle d'une profusion de notes et de « *briefings* de situation » fournis dans la boîte. Tout cela, hélas, devait être coûteux et les éditeurs actuels rechignent à l'exploiter.

Toujours est-il que *NDC* est autant une étude du problème du commandement divisionnaire qu'un jeu sur le sujet ; on pourrait presque dire que le jeu est l'illustration et le terrain d'exercice des concepts exposés dans les notes. Celles-ci comprennent, par exemple, une chronique, heure par heure, des faits et gestes d'un général commandant une division au front, tout comme un exposé de l'organisation d'un état-major américain, allemand ou soviétique. Evidemment, tout cela a doublement vieilli avec les années (le jeu a treize ans !) et la fin du Pacte de Varsovie, mais les principes du commandement de grandes unités demeurent.

Sur l'étagère qui enserre les plus précieuses de vos boîtes, *Nato Division Commander* a sa place : un jeu très daté, bien que résolument précurseur et très original, même si le vieux wargameur se doit tout de même d'avouer qu'il s'agit plutôt d'une boisson d'homme. ■

HERVÉ HATT

1870

OUBLIÉS MAINTENANT, DISPARUS DES RAYONS DES MAGASINS, LES JEUX DE JEAN-PIERRE DÉFIEUX ONT POURTANT CONDUIT DES HORDES D'ENTHOUSIASTES DANS LES RANGS DES WARGAMEURS. SE SUCCÉDÈRENT, À PARTIR DE 1977, *NAPOLÉON À AUSTERLITZ*, *1870*, *MAGENTA* ET *SOLFÉRINO*. CES TROIS JEUX TACTIQUES SONT COMPLÈTEMENT DÉPASSÉS À PRÉSENT, MAIS *1870* RESTE UNE SUPERBE CRÉATION ET UN REMARQUABLE JEU DE CAMPAGNE. NOMBRE D'EXEMPLAIRES ENCOMBRENT LES ÉTAGÈRES DE WARGAMEURS DÉCOURAGÉS : POUR UN PRIX D'OCCASION DÉRISOIRE, IL VAUT LARGEMENT L'INVESTISSEMENT. JEUX DESCARTES CONSENTIRA-T-IL UN JOUR À LE RÉÉDITER ?

LES GRANDS ANCIENS

Les rigoureux rappelleront que Défieux ne fut pas le premier créateur francophone, et de plus, les « vrais » initiés pratiquaient *Avalon Hill* ou *SPI* depuis des années. Il n'empêche : j'ai découvert le wargame en 1977 avec un hors-série de *Science et Vie* où étaient critiqués *Napoléon à Austerlitz* et *1870*. Je n'étais pas le seul. Rappelons pour la petite histoire que ces jeux-livrets, dans leur première édition publiée à compte d'auteur, ont coûté respectivement les sommes mirobolantes de 30 et de 40 Francs ! Vous avez bien lu… Peu de temps après suivirent *Magenta* et *Solférino*, batailles principales de la guerre d'Italie en 1859, épisodes relativement méconnus de l'Histoire de France (et également autrichienne et italienne, à l'occasion). Les trois jeux de batailles, *Austerlitz*, *Magenta* et *Solférino*, utilisaient des règles et systèmes établis selon le standard *SPI* : hexagones, zones de contrôle rigides, tables de combat non sanglantes avec nombre de reculs. Les joueurs vivaient les grandes heures des tactiques « en pince », ou d'encerclement, où les éliminations se faisaient en obligeant l'ennemi à reculer dans des zones de contrôle. Les manœuvres sur la carte n'avaient, hélas, que peu de rapport avec les véritables tactiques napoléoniennes… mais l'assimilation des règles ne réclamait pas un effort digne de l'agrégation de mathématiques.

LE JOYAU DE LA SÉRIE

1870 est pourtant un cas à part. Il retrace l'intégralité de la guerre franco-prussienne de 1870 à travers cinq scénarios de durées variables, commençant à des moments divers. En sus, il est possible de jouer la guerre complète qui peut durer jusqu'à 67 tours, chacun d'entre eux représentant trois jours de temps réel. Les unités sont des divisions d'infanterie et de cavalerie, au nombre de 37 pour le joueur français et de 36 pour le Prussien à l'heure du déclenchement des hostilités. Bien d'autres troupes apparaissent au fil des jours et des mois, mais les renforts français ont une fâcheuse tendance à décliner en qualité.

L'essence des règles reste celle d'*Austerlitz*, mais de puissants changements transforment un système tactique convenable en un système stratégique saisissant de pertinence et de simplicité. La table des combats s'enrichit du résultat « désorganisé », retournant le pion réduit à mi-force tandis qu'arrivent régulièrement de l'arrière (en quantité insuffisante…) des pions de renfort. Les unités, pour leur ravitaillement, doivent s'adosser à une ligne de communication, de préférence par voie ferrée. Celle-ci assure tant l'approvisionnement que le transport des troupes. Places-fortes et camps retranchés apparaissent, ainsi que les sièges, blocus et la famine correspondante. En fonction de leur capacité et du nombre d'occupants, vos forteresses tiendront plus ou moins longtemps.

LE RÉSULTAT

Un demi-mètre carré de carte, 300 pions et 6 pages de règles : il n'en faut pas plus à *1870* pour être un excellent jeu. Nul besoin de feuilleter la règle toutes les cinq secondes ; pas de fusils à tirer dans les coins comme on les aime tant désormais (on aurait pu imaginer des règles optionnelles pour simuler la mise en service des nouvelles locomotives allemandes au début de l'année 1871). La guerre entière est une partie formidable, avec la destruction probable de l'armée impériale, l'entrée en France des Prussiens, le siège des places, l'arrivée des nouvelles unités « républicaines » et les efforts désespérés des Français pour soulager Paris et couper les lignes de communication allemandes. Toute la complexité du jeu se trouve révélée dans la manœuvre et la logistique, et non pas dans le système ou les règles. Hélas, le graphisme de ce jeu a bien vieilli. Pas de boîte mais un livret ; une carte très schématique, irréprochable de clarté mais incontestablement dépassée par le graphisme informatique actuel. Les pions sont au standard *SPI* avec symboles OTAN ; le livret n'est guère sexy. Un charme certainement discret et totalement suranné.

UNE ÉPOQUE RÉVOLUE ?

Ses trois congénères tactiques sont irrémédiablement dépassés, mais *1870* tient donc fort honorablement son rang. On ne concevait alors pas de jeu sans notice historique : celle de Jean-Pierre Défieux vaut son pesant d'or, tant en humour qu'en concision. Elle justifie à elle seule l'acquisition du jeu.

Pour le reste, rappelons-nous que *1870* était alors le plus complexe des jeux français, imposant de par ses 5 scénarios (sic), ses 300 pions (re-sic) et son temps de jeu annoncé de plus de 3 heures (re-re-sic). En comparaison avec les défunts « *monster games SPI* » de la série *Europa* ou de *Ligny* de chez Clash of Arms, de tels chiffres sont bien modestes. Aux wargameurs avares, économes de leurs neurones et fouilleurs de greniers, un seul conseil : revenez aux vraies sources, surtout lorsqu'elles cachent des trésors méconnus aussi fascinants que *1870*. ■

HERVÉ HATT

ENQUÊTE STRATÉGIQUE...

CE SIMPLE HORS-SÉRIE DE *CASUS BELLI* NE DEMANDE QU'À CHANGER DE STATUT POUR DEVENIR UN MAGAZINE RÉGULIER ; TOUT DÉPEND DE VOUS. NOUS AVONS, BIEN SÛR, NOTRE IDÉE SUR L'ÉVOLUTION DE CES NUMÉROS POTENTIELS À VENIR, MAIS IL VOUS EST POSSIBLE D'INFLUER NOTABLEMENT SUR LEUR ORIENTATION EN NOUS RENVOYANT CE QUESTIONNAIRE À : CASUS BELLI, « ENQUÊTE HORS-SÉRIE JEUX DE STRATÉGIE », 1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA, 75015 PARIS.

● Êtes-vous globalement satisfait de ce numéro hors-série « Jeux de stratégie » de *Casus Belli* ?

❑ oui ❑ non

● Quels sont les trois articles que vous avez préférés (indiquez simplement le n° de page) ?

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3

● La proportion wargame/histoire/jeux de société « traditionnels » vous convient-elle ?

❑ oui ❑ non

● Pensez-vous qu'il faudrait plus ou moins d'articles concernant :

— l'histoire, la théorie stratégique, les critiques de livres

❑ plus ❑ moins

— les articles « magazine » (exemples : « interview d'Alexandre Adler », « genèse d'un jeu », « wargame et enseignement »)

❑ plus ❑ moins

— les jeux de diplomatie multi-joueurs (*Diplomatie, Res Publica Romana*)

❑ plus ❑ moins

— les wargames « grand-stratégiques »

❑ plus ❑ moins

— le wargame avec figurines

❑ plus ❑ moins

— les wargames sur micro-ordinateurs

❑ plus ❑ moins

— les wargames classiques

❑ plus ❑ moins

— les jeux de société traditionnels

❑ plus ❑ moins

— les jeux de type classique (*échecs, Go, Abalone, Othello*, etc.)

❑ plus ❑ moins

● Parmi ces différentes catégories, indiquez celles qui vous intéressent le plus :

❑ guerre terrestre, aérienne ou navale

❑ jeux simples, complexes ou « moyens »

❑ jeux tactiques (ex. : *ASL, Ambush*), opérationnels (ex. : *Friedland*, les jeux de la série « *Étoiles rouges et Croix noires* »), stratégiques (ex. : *Gulf Strike, Europa*), « grand-stratégiques » (ex. : *World in Flames, Advanced Third Reich*), diplomatiques multi-joueurs (ex. : *Diplomatie, Empire in Arms*)

❑ période historique (Antiquité, Moyen Âge, Renaissance, XVIIe et XVIIIe siècles, Empire, XIXe siècle, 1ère GM, 2e GM, contemporain) ;

❑ wargames sur carte, wargames sur ordinateurs, wargames avec figurines, jeux de diplomatie, jeux de plateau, jeux « classiques »

● Lisez-vous l'anglais ?

❑ oui ❑ non

● Jouez-vous :

❑ pas encore

❑ depuis moins d'un an

❑ depuis 1 à 3 ans

❑ depuis plus de trois ans

● Quels sont vos jeux préférés ? (citez-en 5 par ordre de préférence)

.....

.....

.....

● Quel wargame aimeriez-vous voir traduit en priorité ?

.....

● Êtes-vous abonné à une revue américaine de wargame ?

❑ oui ❑ non (Si oui, laquelle ?)

.....

● Souhaiteriez-vous que ce numéro hors-série paraisse régulièrement ?

❑ oui ❑ non

— Si oui, seriez-vous prêt à l'acheter régulièrement ?

❑ oui ❑ non

— A vous abonner ?

❑ oui ❑ non

● Souhaiteriez-vous que paraissent d'autres jeux en encart ?

❑ simples ❑ de plus haut niveau

● Lisez-vous *Casus Belli* ?

❑ régulièrement

❑ occasionnellement

❑ jamais

❑ vous ne connaissiez pas *Casus Belli* avant d'acheter ce hors-série

● Lisez-vous d'autres magazines ?

❑ de jeu (si oui, précisez)

.....

❑ dans d'autres domaines (si oui, précisez les trois principaux)

.....

.....

.....

● Qui êtes-vous ?

— sexe : ❑ masculin ❑ féminin

— âge : .....

— catégorie socioprofessionnelle :

.....

— département de résidence (notez 98 si vous habitez dans les DOM-TOM, et 99 si vous habitez à l'étranger) .....

— Utilisez-vous un micro ordinateur ?

❑ oui ❑ non (Si oui, lequel ?)

.....

— Lisez-vous des livres ?

❑ oui ❑ non

— Si oui, lisez-vous...

❑ rarement

❑ de temps à autre

❑ souvent

❑ très régulièrement

— Quel genre littéraire ? (littérature générale, histoire, science, politique, humaines, policier, fantastique, science-fiction, autres...)

.....

— En dehors du wargame, quels sont vos principaux centres d'intérêt ? (le sport, la musique, l'informatique, la lecture, le tourisme, le cinéma, l'art, les personnes de sexe opposé, autres...)

.....

.....

● Appartenez-vous à un club de jeu ?

❑ oui ❑ non

● Jouez-vous :

❑ plutôt souvent (3 à 4 fois par mois) ?

❑ occasionnellement (moins de 1 fois par mois) ?

● Y a-t-il d'autres joueurs dans votre entourage ?

❑ oui ❑ non

● Comment avez-vous connu ce numéro hors-série ?

❑ par des amis

❑ dans un club de jeux

❑ par une publicité

❑ au Salon des Jeux de Réflexion

❑ dans un kiosque

❑ autrement (précisez)

.....

● Quelques mots pour conclure ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DIPLOMATIE
UNE ANALYSE TEMPORELLE

LA DIMENSION TEMPORELLE D'UNE STRATÉGIE EST UN THÈME QUI A RAREMENT ÉTÉ ABORDÉ DANS L'ÉTUDE DE *DIPLOMATIE*. POURTANT, TOUT DIPLOMATE SAIT QUE GAGNER DU TEMPS OU EN FAIRE PERDRE CONSTITUE L'UN DES SECRETS MENANT AU SUCCÈS DES NÉGOCIATIONS OU À LEUR ÉCHEC VOULU. SAVOIR ÉTABLIR UNE STRATÉGIE TEMPORELLE POUR AMÉLIORER SA POSITION TACTIQUE, STRATÉGIQUE OU DIPLOMATIQUE, VOILÀ UN ATOUT SUPPLÉMENTAIRE DANS VOTRE ARSENAL LUDIQUE.

Une analyse temporelle de *Diplomatie* suppose, au départ, que l'on se place dans le cas d'une vraie partie, c'est-à-dire qu'aucune limite temporelle ne soit instituée et, donc, que la partie doive s'achever par une victoire ou par un ex-aequo. Cet ex-aequo, ou arrêt de la partie décidé par les survivants, n'équivaut absolument pas une victoire partagée. Les règles sont claires : est déclaré vainqueur celui qui a atteint dix huit centres. Tout autre cas n'a pour conséquence que de reconnaître l'absence de vainqueur.

L'essence même du jeu réside dans la tension perpétuelle entre la volonté de s'allier pour progresser au détriment de ses voisins et la nécessité de s'imposer comme vainqueur unique, que ce soit en convaincant un allié de vous donner cette victoire ou, plus fréquemment, par la trahison. Il y a donc un temps pour la coopération et un temps pour le conflit. Savoir ajuster ce temps au déroulement de la partie représente l'un des aspects les plus passionnants de *Diplomatie* car il n'y a rien de plus frustrant que de faire confiance à un allié qui vous trahit, sans pour autant en tirer quelque avantage, ou de trahir pour s'apercevoir que l'alliance était, en fait, plus profitable. Posséder le bon tempo, voilà la marque d'une diplomatie clairvoyante et efficace.

LE TEMPS DE LA NÉGOCIATION

Le *Guide du Joueur de Diplomatie* (*Gamer's Guide To Diplomacy*) souligne trois travers que l'on rencontre chez beaucoup de piètres diplomates :

— Ils négocient exclusivement avec leur(s) allié(s).

— Ils négocient de moins en moins au fur et à mesure que la partie s'allonge.

— Ils négocient avec leurs voisins directs.

Ces travers peuvent provenir, à la source, de raisons temporelles. Comme le temps de négociation est limité, le joueur a tendance à privilégier la mise au point d'une alliance au lieu d'en chercher plusieurs. Une fois trouvée, il utilisera à nouveau son temps pour des mises au point tactiques ou stratégiques, plus importantes à ses yeux que des négociations consommatrices de temps et supposées inefficaces en résultats. Et, quand plusieurs heures de jeu se seront écoulées, l'habitude aura été prise de ne pas négocier avec l'Ennemi et de bâtir rapidement des plans avec ses alliés. Ces joueurs auront alors tendance à accélérer le temps de négociation jugé trop court au départ du jeu et trop long vers la fin.

Cette attitude n'est pas illogique en soi mais, dans la perspective d'une volonté de gagner, elle occulte un point fondamental : aucune alliance n'est destinée à perdurer. Adopter un tel comportement, c'est déjà revêtir le costume de la victime. En effet, lorsque votre « allié de toujours » s'apercevra qu'il doit trahir pour gagner, les ennemis d'hier deviendront vos futurs alliés et inversement. *Diplomatie* ne peut tolérer qu'un seul vainqueur ; c'est la logique implacable des dix huit centres. Ajoutons qu'une partie composée de joueurs négociant peu entre eux n'est certainement pas des plus attrayantes car elle tombe dans une logique de blocs et oblitère, par là même, la richesse d'un jeu à sept joueurs.

Il vous faut donc gérer le temps de la négociation. En supposant qu'il est établi à vingt minutes par saison, cela vous donne une moyenne d'environ trois minutes pour négocier avec les six autres joueurs.

Sans tomber dans l'excès précédent, il est évident qu'il vous faudra négocier plus longtemps avec vos voisins et vos alliés. Cela dit, voici comment vous pouvez rationnellement décomposer votre temps : la moitié pour vos alliés (en général un ou deux joueurs), l'autre moitié pour ceux qui restent neutres, les « éloignés », les ennemis aussi, bien sûr. Ce qui donne, avec deux alliés, cinq minutes de négociation avec chacun et avec les autres, deux minutes chacun ! Cette pression du temps est l'un des éléments les plus crispants du jeu et elle peut rappeler la situation du joueur d'échecs en blitz. Il vous sera impossible de tout savoir, de tout prévoir, de tout dire et l'élimination de joueurs ne facilitera pas votre tâche, car les situations tactiques ou stratégiques vous demanderont aussi un certain temps de réflexion. En cela, il est tout a fait souhaitable, face à une situation complexe, de prendre le temps d'analyser sa position sur le plateau, quitte à y sacrifier quelques précieuses minutes de négociation.

LE TEMPS COMME ARME

Si la gestion optimale du temps vous permet d'améliorer votre jeu, il est logique d'affirmer que, si vous perturbez celui des autres, vous leur retirez cet avantage. Il est parfois des situations exceptionnelles au cours desquelles il faut agir à l'opposé de la norme. Ainsi, joueur français, vous êtes confronté à une alliance anglo-allemande indéfectible dont le but n'a rien de pacifique à votre égard. En imaginant que les autres joueurs veuillent laisser faire et refusent d'intervenir pour vous aider en les attaquant, vous vous retrouvez bien seul, les autres négociant souvent alors deux par deux. Une solution découlant de la prise en compte de l'aspect temporel du jeu consiste à ne pas négocier avec l'Anglais ou l'Allemand lorsqu'ils ne s'adressent pas encore la parole, mais de se précipiter sur l'un ou l'autre alternativement, dès qu'ils font mine de se parler, la meilleure tactique étant sans doute de se focaliser sur le mieux disposé à vous écouter. Vous aurez alors à faire preuve d'imagination, car il vous faudra occuper le temps comme une armée occupe une province. Quand il ne restera plus que deux minutes de négociations, relâchez la pression, sinon votre stratagème paraîtra trop évident. Vous verrez alors avec plaisir combien deux minutes sont courtes pour deux alliés dont l'un demande à l'autre de résumer vos longues et suspectes discussions, tandis que l'autre sera plus pressé, et à juste titre, d'établir le plan de bataille contre vous. Le résultat insufflera un instant de panique au moment de l'annonce du temps écoulé et du début de la phase de rédaction des ordres. Il y aura fort à parier que les tactiques utilisées contre vous se révéleront primaires et, derechef, faciles à contrer. Vous aurez beau jeu alors de souligner l'enlisement de leur attaque afin de briser leur alliance pour cause d'inefficacité.

La stratégie du temps

Nous n'avons, pour l'instant, évoqué qu'une gestion du temps à court terme dont l'intérêt est, avant tout, tactique et diplomatique. Mais le temps est aussi une donnée à traiter sur le long terme. Un joueur ne devrait jamais oublier que la partie ne se termine que par une victoire ou l'unanimité des survivants votant son arrêt. Si vous êtes sur la carte et si vous décidez que la partie doit se poursuivre en refusant le vote de nullité, c'est votre droit le plus strict.

Dans cette perspective, deux stratégies non exclusives s'offrent à vous pour être victorieux : celle de l'espace et celle du temps. La stratégie de l'espace revient à gagner par votre position sur la carte et l'obtention d'un dix-huitième centre. La stratégie du temps vous mène au gain de la partie par épuisement des autres joueurs qui lâcheront prise et concéderont la victoire plutôt que de rester assis des heures...

Dans le premier cas, votre diplomatie nécessite un contrôle du jeu et de ses alliances afin de convaincre, par le poids de vos armées, que la conquête de l'Europe est vôtre. Votre pire ennemi est sans doute l'existence de positions de blocage aussi appelées, par les initiés, lignes de « *Stalemate* ». Elles permettent à un ou plusieurs joueurs d'empêcher un autre d'obtenir son dix-huitième centre et ce, quelles que soit ses forces. Un exemple pour vous convaincre ?

La « Stalemate » Nord-Sud

Joueur X :
« F Por S F Atm »
« F Atm xxx »
« F Man S F Atm »

Vous pouvez tourner le problème en tous sens, si un joueur italien, autrichien, turc n'a pas passé une flotte au delà de l'« Atm » pour entraver le soutien de « F Man », il lui est impossible, même s'il possède dix flottes, de passer l'« Atm » et donc, les centres anglais sont, à jamais, hors de sa portée.

En ajoutant :
« A Dan xxx »
« F Nge S A Stp »
« A Stp xxx »

Ce sont les centres scandinaves qui sont hors de portée et ce, quel que soit le nombre des armées autrichiennes, turques ou italiennes.

Et en complétant par :
« A Gas S A Bou »
« A Bou S A Gas »
« A Ruh S A Mun »
« A Kie S A Mun »
« A Mun xxx »
« F Bal S A Ber »
« A Ber xxx »

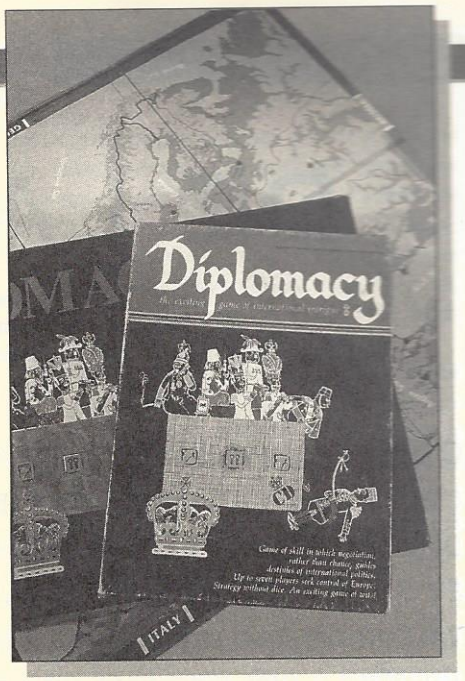
De ce fait, en retirant l'armée, inutile, du Danemark, la ligne de blocage s'est avancée sur « Ber-Mun-Gas-Bou » : ainsi, avec douze unités, un joueur seul ou une alliance empêche toute progression des dix sept unités ennemies envisageables... Le dix-huitième centre est devenu impossible à atteindre pour la puissance du sud, qui ne peut plus gagner la partie.

Victoire par le temps

Une stratégie par le temps est bien moins difficile à mettre au point car elle ne demande pas autant de finesse tactique ou stratégique que la précédente. Il vous suffit de rester toujours parmi les puissances en jeu et, lors des votes secrets pour l'arrêt de partie, de jurer vos grands dieux que vous y êtes favorable alors que vous votez le contraire. Votre but est d'empêcher tout joueur de gagner par la première méthode. Les joueurs, voyant les heures défiler, auront alors tendance à abandonner : à vous d'encourager les abandons qui amélioreront le plus votre position tactique et de dissuader les adversaires de se livrer à ceux qui pourraient amener la victoire d'un autre. Bien sûr, il est possible qu'un autre joueur tente la même stratégie. Il s'agira alors pour vous de ne pas céder et de gagner ce duel psychologique grâce aux arguments les plus bas : « vous n'avez pas faim ? », « cette partie manque maintenant d'intérêt... », « personne n'a sommeil ? », « je suis prêt a continuer à jouer toute la nuit... », « ... on pourrait sortir après, cela fait quand même douze heures que nous jouons... », etc.

Ces remarques ne sont pas inventées ! Et l'on souligne peut-être là un défaut du jeu : rien n'a été prévu pour arrêter la partie si un joueur ne pouvant être éliminé désire poursuivre sans qu'une victoire se dessine. Mais les participants étant, la plupart du temps, raisonnables, décident de voter l'ex-aequo qu'ils s'efforcent parfois d'assimiler à des victoires partagées pour cacher leur dépit. Comme le temps d'un joueur est limité, cette forme pure du jeu *Diplomatie* est rarement exploitée dans son intégralité et deux variantes sont apparues afin d'éviter ce piège du temps indéfini où, à la limite, le gagnant serait le dernier à ne pas tomber de sommeil !

La première variante consiste à se donner tout le temps de négociation possible et l'on passe de vingt minutes par phase à un mois, cette version se prêtant alors parfaitement au jeu par correspondance. Elle est à l'origine d'un approfondissement des concepts de « *Stalemate* » et des réflexions sur les stratégies possibles. De petits magazines amateurs appelés « fanzines diplomatiques » rendent publiques ces parties et permettent notamment à des joueurs, éloignés physiquement, de prendre part à la même passion du jeu. En France, on pourra citer *Vortigern*, *Vopaliec*, *Triumvirat* et *Trahison !*, *Casus Belli* se



faisant régulièrement l'écho des dernières publications en la matière.

La seconde variante est la partie abrégée. On décide, au bout d'un certain temps, que la partie est terminée et l'on désigne généralement le vainqueur comme celui ayant le plus grand nombre de centres à la fin du jeu. Le problème de la longueur est donc réglé de fait !

A l'intérieur de cette variante, on distingue les parties 1906 qui sont utilisées très souvent en compétition car elles permettent un jeu sur une durée de quatre heures et donc de multiplier les rondes et les rencontres afin de déterminer le joueur réalisant la meilleure performance.

Un vieux débat oppose les défenseurs de chacune de ces variantes, chacun se réclamant comme le seul descendant valable de la version originale. Nous n'entamerons pas une réflexion sur ce sujet qui dépasse le cadre de cet article. Contentons-nous de dire que chacune des variantes possède ses qualités et ses défauts et, s'il faut exprimer une préférence, il s'agit, au bout du compte, plus d'une question de goût que de théorie pure, les deux formes pouvant parfaitement cohabiter : ce serait un comble si des diplomates ne parvenaient pas à aboutir à un accord !

O tempora ! O mores !

Que vous jouiez des parties par correspondance ou abrégées, ou même de « vraies » parties de *Diplomatie*, vous intégrerez maintenant cette dimension temporelle dans vos négociations. Vous vous apercevrez rapidement qu'il s'agit d'un véritable « plus » pour votre expansion. Cependant, ne soyez pas trop confiant pour autant et n'oubliez pas que le fondement de ce jeu n'est ni l'espace, ni le temps, mais la confiance que vous susciterez ou saurez accorder. Le joueur qui parvient à convaincre les autres participants qu'il n'appartient qu'à lui de contrôler l'Europe, voilà le gagnant incontestable d'une partie de *Diplomatie* ! ■

Bruno-André Giraudon

ANALYSE DE LA STRUCTURE SPATIALE

C'EST UNE LAPALISSADE QUE D'AFFIRMER : JOUER À *DIPLOMATIE*, C'EST AVANT TOUT JOUER EN BON DIPLOMATE. CEPENDANT, SI LA DIPLOMATIE Y TIENT LE RÔLE PRINCIPAL, LES ASPECTS TACTIQUES ET STRATÉGIQUES VONT SOUVENT FAIRE LA DIFFÉRENCE, À VALEUR DIPLOMATIQUE ÉGALE. DANS CETTE OPTIQUE, NOUS VOUS INVITONS À UNE NOUVELLE VISION RATIONNELLE DE LA CARTE.

Tout débutant à *Diplomatie* est confronté, au premier abord, à la carte, dont les contours familiers peuvent le rassurer. Les puissances sont réparties de manières égales et la Russie est souvent perçue comme une puissance dominante tant par son étendue que par la supériorité numérique de son armée, étant la seule à débuter avec quatre unités au lieu de trois.

Il s'agit d'un leurre : *Diplomatie* est un jeu où l'équilibre initial est réel et la Russie paye, en contrepartie de ses deux flottes, par des débouchés limités que seule une analyse structurelle de la carte révèlent pleinement. Une capacité à une telle analyse n'est pas aussi évidente qu'il y paraît et nous espérons que cet article saura lever le voile sur des aspects de la carte trop souvent invisibles, même pour le joueur expérimenté.

UNE NOUVELLE APPROCHE

Diplomatie se distingue des autres jeux de plateau par l'absence de dés régissant les mouvements et les combats. Vous êtes seul responsable des déplacements de vos unités, c'est pourquoi vous devez posséder une bonne vision stratégique de la carte afin d'évaluer rationnellement la valeur de vos ordres. Une analyse structurelle de la carte doit vous permettre d'atteindre ces objectifs :

— éviter les pièges symboliques ou pseudo-historiques ;

— évaluer la rapidité de votre expansion ;

— optimiser vos choix tactiques en fonction de votre diplomatie.

LE PIÈGE SYMBOLIQUE

Le jeu *Diplomatie* n'est pas une simulation historique, contrairement à ce que la carte et les positions initiales pourraient suggérer. Le but du jeu est d'obtenir dix-huit centres, c'est-à-dire de contrôler l'Europe entière. Or, nous savons que cette ambition n'a jamais pu être satisfaite par des moyens militaires : ni Charlemagne, ni Napoléon, ni Hitler ne sont parvenus à faire l'unité de l'Europe par la force. De plus, nous nous situons en 1901 et il est à noter que, au cours de cette période, très peu de modifications de frontières ont pu avoir lieu. Alors, lorsqu'un joueur français réussit la « conquête de l'Angleterre », qu'il se rassure : il ne vient concrètement que de prendre trois centres et d'augmenter d'autant sa puissance militaire. En termes de conditions de victoire, la prise de la péninsule ibérique et celle de la Tunisie y sont équivalentes, même si, symboliquement, elles paraissent moindres.

Ce piège symbolique se traduit aussi dans les options tactiques offensives et défensives, les notions de capitales possédant une signification au niveau symbolique mais qui est inexistante au niveau tactique. Deux exemples peuvent éclairer ce propos :

L'Allemagne possède une armée en Bourgogne et la France, pour se défendre, une armée unique en Gascogne. Le choix allemand est donc simple : Paris ou Marseille et celui du Français y est équivalent.

L'ensemble des possibilités se résume en :

1 : « A Gas-Par » et « A Bou-Par », « *Stand-Off* » sur Paris.

2 : « A Gas-Mar » et « A Bou-Par », Prise de Paris.

3 : « A Gas-Par » et « A Bou-Mar », Prise de Marseille.

4 : « A Gas-Mar » et « A Bou-Mar », « *Stand-Off* » sur Marseille.

Les chances de gain d'un centre pour l'Allemand sont de 50 % si les mouvements des joueurs sont rationnels. Cependant, on constatera qu'avec des joueurs de niveau moyen, on obtiendra un « *Stand-Off* » sur Paris dans bien plus de 25 % des cas. Pourquoi ? La réponse est simple ; le poids symbolique de la capitale Paris est plus imposant que celui de Marseille et c'est ce qui explique pourquoi la quatrième option se produit si rarement. De même, lorsque l'Allemand est attaqué par un Russe en Silésie, menaçant par là Berlin et Munich, on verra le plus souvent un « *Stand-Off* » sur Berlin et beaucoup plus rarement sur Munich.

LE JEU RATIONNEL

Le jeu rationnel ne tend pas à supprimer les aspects symboliques, mais bien plutôt à les utiliser. Dans les cas précédents, il permet d'espérer plus de 50 % de chances d'opérer une défense ou une attaque victorieuse alors qu'objectivement, rien ne l'autorise. Cette utilisation de la composante symbolique à *Diplomatie* peut aussi vous servir à forger des alliances qui apparaîtront naturelles alors que la seule « nature » du jeu réside dans l'appréciation exacte de sa structure spatiale. Il existe plusieurs moyens pour faire apparaître cette dernière.

Vous pouvez, par exemple, effacer les noms des pays et reconstituer la carte en allouant la même taille à chaque province : il n'y a, en effet, aucune raison, *a priori*, de considérer le centre de Moscou comme aussi important spatialement que l'ensemble de l'Italie ! Plusieurs tentatives ont déjà été faites à ce sujet et il existe des versions rondes, hexagonales ou même en réseau, de la carte d'origine. Leur intérêt est clair : elles font disparaître certains aspects symboliques pour ne retenir que le seul critère rationnel de la connexion. En effet, l'importance d'une province ne provient pas de son nom, mais des connexions qu'elle offre à l'unité qui s'y trouve. Il est aisé de déterminer si une connexion possède plus d'impact potentiel qu'une autre en fonction des objectifs que l'on se fixe : si vous voulez absolument réarmer, vous allez privilégier les zones vous offrant la proximité d'un nombre maximum de centres ; si vous préférez vous protéger, vous choisirez celles qui vous donneront le plus grand nombre d'accès à vos centres.

Ainsi, si vous jouez la France, possédez tous vos centres nationaux ainsi que l'Espagne et si vous ne détenez qu'une unité à Marseille pour vous protéger d'une attaque susceptible de provenir d'Angleterre et/ou d'Allemagne, une solution rationnelle s'offre à vous : avancer en Gascogne, unique zone contiguë à vos quatre centres et non en Bourgogne, qui n'en protège que deux.

Elaborer sa propre carte

Il existe de nombreuses analogies entre les échecs et *Diplomatie* et cela n'est guère étonnant lorsqu'on sait que le créateur rêvait au départ d'une sorte d'échiquier à sept joueurs. L'une de ces analogies concerne la valeur des unités. Aux échecs, seuls les débutants évaluent une position en faisant le compte des points généralement attribués à chaque pièce, la théorie « échiquéenne » ayant rapidement tenu compte de la position des pièces pour parvenir aux théories modernes selon lesquelles la mobilité d'une pièce est un critère significatif de son importance. Ainsi, un cavalier en bordure est moins « actif » que celui qui est positionné vers le centre de l'échiquier. D'où le conseil classique donné aux débutants et qui leur propose de contester le centre à l'adversaire.

L'analogie avec *Diplomatie* est pertinente et l'on peut dire qu'une position est d'autant meilleure qu'elle offre des possibilités plus nombreuses à celui qui la détient. Cela explique pourquoi certaines zones sont les théâtres de batailles répétées alors que d'autres ne voient parfois, au cours d'une partie, aucune unité y stationner.

Un regard neuf

L'analyse de la structure de la carte a pour but de vous dévoiler ces zones clefs qui devront toujours être surveillées. Pour ce faire, il existe différentes méthodes et raffinements possibles, parmi lesquels nous choisirons ceux qui engendrent un maximum d'intérêt pour un minimum d'efforts.

L'hypothèse fondatrice de cette analyse est qu'une province est d'autant plus importante qu'elle se trouve à proximité d'un centre, la proximité maximum étant le fait que la province représente elle-même un centre. Pour construire votre carte, prenez une des cartes de conférence de la boîte et notez, pour toutes les provinces, le nombre de centres qu'elles jouxtent. N'oubliez pas de compter le centre qu'elles peuvent constituer. Ensuite, choisissez un système de codes destinés à différencier les zones entre elles ; vous pouvez utiliser, par exemple, des couleurs de plus en plus vives en fonction des centres, les plus puissants pouvant être teintés de rouge vif. Quel que soit votre code, assurez-vous qu'il est relativement continu en ne marquant pas de différence exagérée entre des zones ne possédant qu'un centre de proximité d'écart (zone 5 et zone 4, par exemple).

Une fois cette tâche accomplie, une nouvelle carte s'offre à vous. Immédiatement, vous remarquerez la situation fort particulière de l'Autriche et des Balkans, constituant un véritable continuum de zones à fort taux de centres. Des axes apparaîtront clairement, comme celui de Gascogne-Bourgogne-Ruhr, ce qui explique bien des choses au sujet des tensions existant habituellement entre Allemagne et France. Les zones clefs maritimes n'ont plus de secrets pour vous et, à présent, vous avez confirmation de l'importance de provinces comme celle de la Mer du Nord ou celle de la Mer Noire, contiguës respectivement à six et cinq centres. La palme de l'intérêt revient, sans doute, à la Serbie avec six centres au milieu de provinces également intéressantes. En revanche, la faiblesse de positions telles que la Tunisie ou Londres et ne comprenant qu'un centre est comparable, à ce niveau, à celle de la Syrie…

Evaluer son développement

Vous pouvez donc, à présent, établir la qualité de votre plan de conquête du point de vue stratégique en le comparant à votre carte. Si vous passez en permanence par des zones faibles et si votre allié se développe sur des axes « juteux », il y a fort à parier que vous vous retrouverez face à un agaçant déficit de centres. Les provinces clefs de conflit vous sont maintenant connues et, lorsque vous soutenez un allié se dirigeant vers l'une d'elles, vous savez exactement ce que vous lui offrez par là, en termes d'avantages tactiques futurs.

A partir de cette première carte d'analyse, vous pouvez affiner votre vision de la structure spatiale en en réalisant deux autres : l'une destinée aux flottes et l'autre, aux armées. Ainsi, lorsque vous construirez, vous saurez mieux déterminer des objectifs optimum en termes de position à l'aide des forces que vous possédez. Pour illustration, une flotte en Roumanie a sans doute moins d'intérêt qu'une armée, la zone passant d'un poids de 5 à un poids de 3. Dans une optique plus stratégique, vous pouvez aussi tenir compte non pas des centres des zones adjacentes mais de leur poids en termes de centres adjacents. Ainsi, la province Roumanie, avec une flotte, sera valorisée par le fait qu'elle jouxte la Mer Noire, qui constitue une zone clef. Cette carte sera, bien entendu, plus utile lors d'une phase de printemps car elle vous permettra, d'un coup d'œil, d'évaluer les positions à prendre dans le dessein d'une prise de centre à l'automne.

Exemple d'analyse s'appuyant sur la carte

La première année à *Diplomatie* est sans doute l'une des plus importantes et, lorsque vous n'êtes pas trop sûr de vos voisins, ni excessivement méfiant, le choix de votre ouverture devient souvent problématique. Dans ce cas, autant vous donner le plus grand nombre de possibilités pour le futur et occuper les provinces les plus importantes afin d'être en position de force pour l'année suivante.

Prenons le cas de la France en utilisant notre première carte. Notre but n'est pas de déterminer le coup optimum, mais d'éviter d'effectuer une faible ouverture : elle devra tenir compte des trois mouvements simultanément. La flotte de Brest se voit offrir quatre options : Manche, Atlantique Moyen, Picardie, Gascogne. L'armée de Marseille également : Gascogne, Piémont, Bourgogne, Espagne et l'armée de Paris : Picardie, Bourgogne, Brest, Gascogne.

Il est clair pour la flotte et l'armée de Paris que le choix qui consiste à rester immobile est inférieur à tout autre coup. Les zone clefs sont la Bourgogne (4), la Gascogne (4) suivies de l'Espagne (3), de l'Atlantique (3), de la Picardie (3) et de la Manche (3). Les provinces inférieures sont Brest, Paris et le Piémont, qui sont adjacentes à deux centres. Une ouverture rationnelle devra donc tenir compte de cette structure de carte. Bien entendu, les trois unités se déplacent simultanément et il faudra donc amoindrir les centres en commun que l'ouverture crée. Ainsi, si « A PAR-GAS » et « A MAR-ESP », alors il est rationnel de jouer « F BRE-MAN », les centres de « POR » et « ESP » étant susceptibles d'être pris, contrairement à « BEL » et « LON ». Par contre si « A PAR-BOU » et « A MAR-ESP », il est rationnellement équivalent d'aller en « MAN (LON-BEL(-)) » ou en « ATM (POR-ESP(-)) ».

Au bout du compte, c'est bien votre diplomatie qui va vous aider à déterminer votre ouverture. Grâce à elle, vous pourrez valoriser ou dévaloriser les centres à votre portée et, ainsi, aboutir à un choix optimal. Donnez un poids négatif à un centre « ami », doublez la valeur de ceux de votre ennemi et divisez par deux les centres neutres qui peuvent être contestés par d'autres joueurs. Par conséquent, la Bourgogne, avec une alliance allemande (Munich à -1) et le centre « Bel », susceptible d'être revendiqué par un autre (0.5) ne vaut plus que 1,5, tout comme la Picardie (on supprime aussi « Par » qui ne risque plus d'être attaqué). L'ouverture « F BRE-ATM », « A PAR-PIC » et « A MAR-ESP » représente alors l'une de ses traductions rationnelles. Remarquons qu'en cas d'alliance avec l'Italie, cette option devient meilleure que celle qui implique « BOU », « MAR » n'étant plus théoriquement menacée.

Ainsi, en procédant à une analyse de ce type, vous bénéficierez de la connaissance de la structure de la carte afin de rationaliser vos coups et donc de devenir meilleur tacticien et stratège. Cependant, n'oubliez jamais que l'essence du jeu est la diplomatie et qu'une bonne position tactique doit autant se négocier qu'une mauvaise position. L'une des complexités du jeu réside dans le fait de se retrouver avec trois voisins sur le dos à cause d'un effet « épouvantail » lié à une très bonne position tactique. Mais qui a dit que les joueurs aimaient la simplicité ? ■

Bruno-André Giraudon

LA LETTRE DU DIPLOMATE

VIIIe Championnat de France

A Paris, Mairie du XVe arrondissement, les 26, 27 & 28 février 1993, organisé par les associations **Vie quotidienne** et **Polémos** et par la **FFJDS**, sous le parrainage de **Jeux Descartes, Casus Belli et Hewlett Packard. 193 joueurs ont participé, 89 parties ont été jouées,** chiffres jusqu'ici jamais égalés, dans aucune compétition de Diplomacy dans le monde.

• **Champion de France : Clément MERVILLE (123.41)**
2e : SEGUIN Thierry (114.79) ; 3e : RIBEIRO DA SILVA Antonio (99.11) ; 4e : ANGELOPOULOS Vénios (92.21)

• **Les meilleures équipes (sur 28) :**
champions, par équipe et par école (ronde III) :
Phenix - Université Paris IX Dauphine (37.47).
2e : Le Fléau d'Acier (33.67) ; 3e : Epita (28.48)

• **Meilleur négociateur : Emmanuel QUENEZ**

• **Plus infâme traître : François SOMMAIRE**

Le Championnat de France, compétition en 6 rondes (base de 3 résultats), a utilisé le système de classement et d'appariement **ARGIR**. Pour une partie, chaque joueur marque au moins un point, y ajoute son nombre de centre, et selon qu'il soit 1er, 2e ou 3e, +37, +14, +7 pts, une victoire à 18 centres conférant le total des 92 pts. Chaque performance est ensuite pondérée par le niveau des joueurs de la table et la performance relative du pays.

Calendrier 2e trimestre 1993

24-25 avril, *IXe Championnat de France*, **Grand Prix de l'Ouest,** à Caen (sam. 11h-dimanche 16h), Resto U/B de Caen, Esplanade de la paix, Université Campus 1. Tournoi de Diplomacy en 3 rondes jouables, 2 classées. Rgts: Corpo Sciences Caen, T. Constants, (16) 31.93. 22.77 (19h à 23h).

1-2 mai, ENST-Paris, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris (M° Corvisart), **IIIe Coupe de France de Diplomacy**. Tournoi de Diplomacy en 6 rondes jouables, 3 classées, parties en **7 ou 14** années. Rgts: X. Blanchot, 45.48.21.68 & S. Blévin, 45.81.70.55.

8-9 mai, Supélec, Plateau du Moulon, 91190 Gif-sur-Yvette (RER B, Le Guichet) : **Ière Coupe de France des Diadoques,** parties de Diplomacy. Rgts: M. Gouyon-Rety, 69.07.41.17.

15 mai, Tournoi des Challengers (13h-00h, open), en 2 rondes qui donneront les sélectionnés pour, le **16 mai**, les **Ve Masters, Hotel-Restaurant Confortel**, 96 Ave du Gl Leclerc, 93500 Pantin (M° Hoche). Rgts & réservations : E. Dufourmentelle, 46.43.06.99.

22-23 mai, Trophée Eternam, Mairie du XIIe. Tournoi de Diplomacy en 5 rondes jouables, 2 classées. Rgts: F. Bravo, 45.83.00.69.

5-6 juin, *IXe Championnat de France*, **Grand-Prix du Sud-Ouest**, à Bordeaux (Lormont). Tournoi de Diplomacy en 3 rondes jouables, 2 classées. Rgts: Philippe Louron, 49 rue Saint James, 33000 Bordeaux, 56.44.16.12. & F. Rivasseau.

Contacts

Coordination des transports, renseignements (réglements, hébergement, inscription), annonce d'évènements :
écrire à la F.F.J.D.S., 11 rue Molière, 75001 Paris, 46.43.06.99.

Editeur :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

AIDE DE JEU

NON, IL NE S'AGIT PAS D'UNE NOUVELLE FAÇON D'ADAPTER LE JEU DE FLÉCHETTES À L'ESPRIT EUROPÉEN PAR UN MUNICHOIS ÉGOCENTRIQUE ! LA CARTE QUE NOUS VOUS PROPOSONS EST BIEN CELLE, MALGRÉ LES APPARENCES, DU CLASSIQUE *DIPLOMATIE*, ET ELLE POSSÈDE CERTAINS AVANTAGES QUE VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR.

Vous pouvez retrouver les contours de l'Europe schématisés en plaçant la carte ronde avec la « Nvn » au plus loin et la « Ion » au plus près de vous. L'Atlantique à gauche, le continent européen à droite, voilà qui est plus familier. Mais, selon votre goût, vous pouvez aussi faire l'inverse. Quoi qu'il en soit, cette carte présente trois avantages indéniables.

UNE VISION PLUS NETTE

Les connexions entre provinces sont strictement identiques à celles de la carte originale. Vous pouvez le vérifier : tous les ordres donnés à partir d'elle seront valides. Cette vision sphérique a l'avantage de gommer certains aspects symboliques mais également de révéler des connexions qui sont parfois sujettes à erreur pour le novice. Ainsi, les connexions « Stp-Nge », « Dan-Sue » (à pieds), « Bal-Kie » ne créeront plus la surprise et l'impossibilité des passages directs « Lon-Bel » et « Esp-Afn » est maintenant évidente.

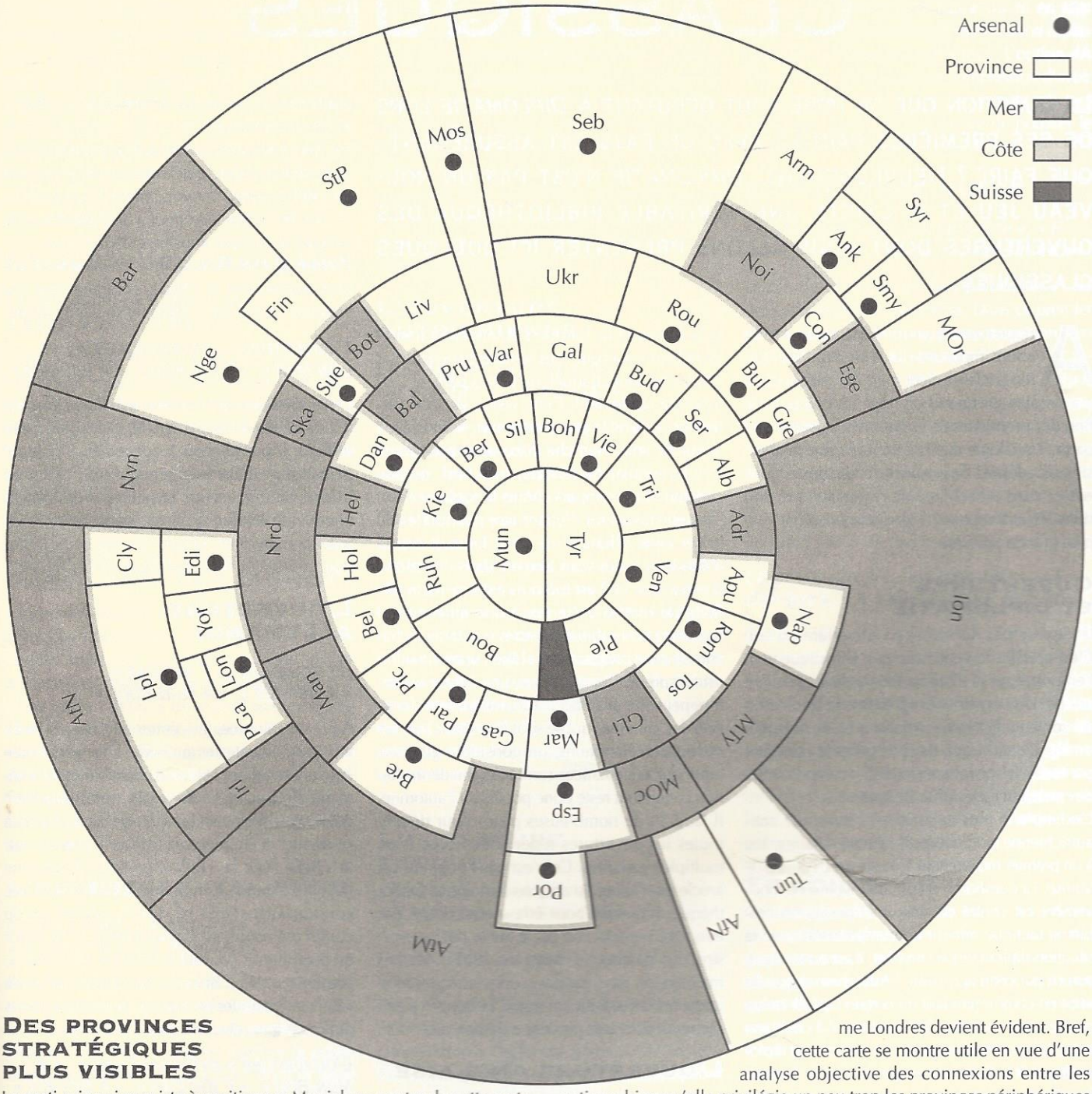
DES DISTANCES MIEUX ÉVALUÉES

Les distances apparaissent enfin clairement : la concentration des zones au centre de la carte, autour de « Mun », intensifie la vivacité des mouvements périphériques. Ainsi, il est aussi rapide de passer par l'« Atn » que par « Mun » pour se rendre de Brest à Moscou (« Bre-Atm-Atn-Nvn-Bar-Stp-Mos » et « Bre-Par-Bou-Mun-Sil-Var-Mos ») ! Comme les convois se font en une seule fois, une armée de Brest pourra rejoindre Moscou en une année en tout et pour tout (convoi par « Atm », « Atn », « Nvn », « Bar » à « Stp », puis mouvement à « Mos ») alors qu'il lui aurait fallu trois ans par voie terrestre !

« LES MEILLEURES ALLIANCES SONT CELLES QUI SONT CONCLUES ENTRE LES ARRIÈRE-PENSÉES. »

TALLEYRAND

LA CARTE RONDE



DES PROVINCES STRATÉGIQUES PLUS VISIBLES

Le parti pris qui consiste à positionner Munich au centre de cette carte est justifié par son appartenance à la ligne de blocage (« *Stalemate* ») Nord-Sud dont c'est l'une des composantes principales, ainsi que l'ont soulignés les deux articles précédents. Munich constituera souvent le dix-huitième et dernier centre pour l'un des pays du sud bloqué par le goulet d'étranglement composé par le passage « Moc-Atm » ou le cul-de-sac de « Stp ». Mais l'importance d'autres zones comme la « Ion » est tout autant manifeste et l'on ne s'étonnera guère que cette zone stratégique soit aussi à la frontière d'une ligne de blocage dans le sens Sud-Nord, cette fois. A l'inverse, le manque d'intérêt stratégique d'une province comme Londres devient évident. Bref, cette carte se montre utile en vue d'une analyse objective des connexions entre les nations, bien qu'elle privilégie un peu trop les provinces périphériques du fait même de sa configuration. Vous pouvez parfaitement la substituer à la traditionnelle carte de conférence fournie avec la boîte de jeu. Néanmoins, on pourra lui préférer une carte hexagonale ou en réseau qui présente des provinces dont les tailles sont toutes équivalentes et n'induit donc pas de « survalorisation » spatiale. Mais ce serait également ignorer l'esthétisme moderne de la carte ronde et le goût pour la nouveauté qu'elle peut susciter. ■

BRUNO-ANDRÉ GIRAUDON

LES OUVERTURES CLASSIQUES

LA QUESTION QUE SE POSE TOUT DÉBUTANT À *DIPLOMATIE* LORS DE SES PREMIÈRES PARTIES AVEC UN PAYS EST ASSURÉMENT : QUE FAIRE ? HEUREUSEMENT, *DIPLOMATIE* N'EST PAS UN NOUVEAU JEU ET IL EXISTE UNE VÉRITABLE BIBLIOTHÈQUE DES OUVERTURES DONT NOUS ALLONS PRÉSENTER ICI QUELQUES CLASSIQUES.

Adopter une ouverture classique est un choix important qui n'est pas obligatoirement le meilleur mais qui reste ce qu'il y a de plus sûr quand on nage un peu dans le flou des promesses de la première saison d'une partie. L'analogie avec les échecs reste valable : si vous adoptez une ouverture classique, vous entrez dans un schéma de négociation connu dont les autres joueurs peuvent posséder une plus grande pratique.

OUVERTURES ET DIPLOMATIE

Il n'existe pas de « bonne » ouverture en soi. C'est une illusion de croire que la tactique peut l'emporter sur la diplomatie lors de la première année. Une ouverture représente la traduction du contenu de vos négociations et, en cela, n'a de signification que dans le système constitué par toutes les ouvertures jouées, y compris celles des puissances les plus éloignées.

L'exemple le plus frappant est l'ouverture anti-autrichienne qui peut être jouée par l'Italie grâce à un premier mouvement à Trieste avec l'armée de Venise. La question n'est pas de savoir si ce mouvement est contré ou non, ceci posant un problème tactique mineur en comparaison avec la situation diplomatique : en effet, il est certain que, surpris par cette agression, l'Autrichien risque de vous en vouloir pendant un certain laps de temps et que vous vous êtes fait un ennemi à court terme. Et alors ? Est-ce si grave ? La réponse est diplomatique. Si la Russie est en guerre avec la Turquie, les choses se présentent assez bien, surtout si vous avez établi des pactes anti-autrichiens avec l'un des deux belligérants, ou même les deux ! Au cours de cette attaque, vous neutralisez la puissance autrichienne qui pourrait faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre. En cela, votre politique agressive s'inscrit plus dans l'équilibre que dans la déstabilisation, aussi paradoxal que ceci puisse sembler au premier abord. Bref, le terrain est propice à la négociation.

Si la Russie et la Turquie s'entendent parfaitement bien, cela peut vous sembler bénéfique car l'Autriche sera attaquée de toutes parts et s'effondrera fatalement. Cette vision est trop restreinte et, dans la plupart des cas, si vous avez la joie de voir l'Autriche disparaître, vous aurez le vif déplaisir de réaliser, trop tard, qu'elle constituait un rempart contre le rouleau compresseur russo-turc. Quant aux possibilités de briser cette alliance, ne vous faites pas trop d'illusions : vous vous trouvez dans une phase d'expansion et il est toujours extrêmement difficile de mettre un terme à une alliance qui rapporte un nombre de centres équitable à chacun de ses « cosignataires ». Bref, votre situation est fort préoccupante. Ainsi, une même ouverture peut être avantageuse ou minable en fonction des alliances qui se sont formées. Dans les ouvertures classiques, on considère globalement que les alliances sont en cours de formation et que tout reste donc possible à l'automne. Il faudrait de nombreuses pages pour décrire toutes les ouvertures répertoriées avec leurs multiples variantes. Ce n'est pas l'objet de cet article dont le but est de vous fournir une bibliothèque minimum pour être assuré de ne pas être jugé comme une proie facile par vos voisins, dès le début de l'automne 1901… Voyons maintenant, pays par pays, ces classiques auxquels on fait si souvent appel et dont le point commun sera une prudence de bon aloi.

L'OUVERTURE ANGLAISE

LE STANDARD : « F EDI-NVN », « F LON-NRD », « A LPL-YOR »

L'ouverture standard n'a vraiment aucune signification particulière, mais elle peut rapidement évoluer dès l'automne :

— Anti-russe : « F Nvn-Bar », « A Yor-Nge », « F Nrd C A Yor-Nge ».

— Anti-allemande : « F Nvn-Nge », « F Nrd C A Yor-XXX », « A Yor-XXX » où « XXX » est un centre convoité par l'Allemagne… « Bel », « Hol » ou « Dan ».

— Anti-française : idem que précédemment, excepté le fait que le débarquement se déroule en « Bel », centre convoité par le Français.

— Neutre : idem que pour « anti-allemande », excepté le fait que vous ne convoyez pas. L'armée de « Yor » vous permet de couvrir « Lon » sans abandonner la « Nrd », contrairement à la variante « A Lpl-Edi », pourtant souvent choisie.

L'OUVERTURE « ANTI-FRANÇAISE » : « F LON-MAN », « F EDI-NRD », « A LPL-PGA ».

Cette ouverture est très faible si le Russe a ouvert 2/2 (voir plus loin) car la « Nge » risque d'être difficile à prendre ou à conserver. L'objectif peut être un débarquement à « Bre », « Pic » ou « Bel », en fonction de la politique de soutien allemande. Notez qu'il est aussi possible de vous convoyer en « Nge » via les deux flottes pour réorienter votre politique vers la Russie.

L'OUVERTURE ALLEMANDE

LE STANDARD : « F KIE-DAN », « A BER-KIE », « A MUN-RUHR »

Avec, en automne, les centres de « Bel », « Hol » et « Sue » à contester au Russe, c'est sans doute l'ouverture offrant le plus de possibilités à l'Allemand. En jouant « F Kie-Hol », cette ouverture devient pro-Russe en laissant, de fait, la Suède à ce dernier et en imposant une forte pression sur la « Bel » avec la « Ruh ». Le coup d'automne devrait de toute façon donner à l'Allemagne les constructions « Hol » et « Dan », sauf en cas de conflit prématuré avec l'Angleterre. L'« A Ruh » est polyvalente, pouvant servir à couvrir « Mun », soutenir sur la « Bel » ou la « Hol », aller en « Bel » ou attaquer en « Bou », selon les options diplomatiques choisies pour l'automne.

L'OUVERTURE « ANTI-FRANÇAISE » : « A MUN-BOU », « F KIE-DAN », « A BER-KIE »

C'est un coup de poker qui échouera si le Français s'est déplacé en « Bou ». Cependant, si vous réussissez, l'importance de la zone « Bou » devient évidente. Vous continuerez, à l'automne, avec le Français, à jouer au jeu de la devinette pour l'obtention d'un troisième centre, à moins que vous ne décidiez de vous réorienter vers la « Bel » ou, cauchemar pour un Français, vous enfoncer en « Gas »…

L'ouverture « anti-russe » : « A Mun-Sil », « F Kie-Dan », « A Ber-Kie »

Il est clair que vous interdirez l'accès de la Suède à la flotte russe et que vos intentions polonaises sont dangereuses, surtout si une coordination a pu être établie avec l'Autrichien passé en « Gal ». Seul problème de cette ouverture, le centre de « Mun » reste fort exposé. La variante, avec « A Ber-Pru », est encore plus saignante mais elle a l'inconvénient d'abandonner la « Hol » à l'Angleterre, qui ne se privera guère d'un deuxième centre si aisément conquis ; ce qui laissera, sans doute dans votre dos, une France à six centres et une Angleterre à cinq, ainsi qu'un conflit grave avec la Russie sur l'autre front...

L'ouverture française

Le standard : « F Bre-Atm », « A Par-Bou », « A Mar-Esp »

Cette ouverture est du même type que la précédente et vous offre de nombreuses possibilités par la prise des centres « Por », « Esp », « Bel » et « Mun ». Une variante plus timorée donne « A Mar S A Par-Bou », vous assurant la prise de cette zone clef. Son inconvénient est de vous fermer l'option « anti-italienne » avec « F Atm-Espcs », « A Esp-Por » que permet la précédente.

L'ouverture « anti-anglaise » : « F Bre-Man », « A Par-Bou », « A Mar-Esp »

L'idée sous-jacente à cette ouverture est qu'il n'est pas nécessaire de se précipiter sur les centres ibériques considérés comme acquis mais qu'il est préférable de mettre la pression sur « Lon » et la « Bel ». Si un accord solide est possible avec l'Allemand, l'option « A Par-Gas » est encore plus efficace car elle permet, tout de même, de rafler les deux centres du sud. Seul point noir, la possibilité d'une présence italienne au « Pie » pouvant entretenir des visées sur « Mar ».

L'ouverture italienne

Le standard : « F Nap-Ion », « A Ven-Tyr », « A Rom-Apu »

Il ne faut pas compter sur la « Grè », généralement suffisamment convoitée par l'Autriche et la Turquie. En passant en « Apu », vous vous protégez sur « Ven » tout en gardant la possibilité d'un convoi sur la « Tun » dont la flotte convoyeuse restera ainsi en « Ion » pendant l'année suivante. Le passage au « Tyr » doit être négocié avec l'Autriche et, en cas de trop grande réticence, vous pouvez rester sur place ou tenter de menacer « Mar » en passant au « Pie ». Comme il est généralement très difficile d'évaluer au premier coup si une alliance ou une guerre régit les relations turco-russes, mieux vaut ne pas se précipiter tête baissée à Trieste.

L'ouverture « anti-française » : « F Nap-Mty », « A Ven-Pie », « A Rom-Tos »

La présence au « Pie » implique un jeu de devinette sur « Mar » ; « couvrira, couvrira pas ? » qui sera déterminant pour votre réussite.
Deux options en automne : soit vous pensez prendre « Mar » et, dans ce cas, « A Pie-Mar », « A Tos-Pie », soit vous devinez un échec et choisissez de rester implanté au « Pie » en espérant voir une armée française couvrir « Mar » et, ainsi, empêcher la construction d'une flotte. Dans ce cas, « F Mty C A Tos-Tun », avec l'avantage de passer dès le printemps en « Gli » avec la flotte de « Mty ». Les points faibles de cette possibilité sont le manque de protection de « Ven » et, dans le cas d'une campagne longue et peu fructueuse contre la France, une intervention maritime turque.

L'ouverture autrichienne

Le standard : « F Tri-Alb », « A Bud-Ser », « A Vie-Gal »

Les deux premiers mouvements sont, incontestablement, les plus logiques avec, en perspective, les deux centres balkaniques « Grè » et « Ser » grâce à « F Alb-Grè » et « A Ser S F Alb-Grè ». Le mouvement de « Vie » permet de refuser au Russe l'accès à la Galicie mais, s'il y parvient tout de même, expose l'arrière autrichien à une attaque italienne.
C'est pourquoi l'option « A Vie-Tri » est également possible, malgré le fait que son principal défaut oblige également à un mouvement ennuyeux tel un passage en « Gal » du Russe. Une autre option, plus faible que les précédentes, reste « A Vie-Bud » qui a souvent la préférence des joueurs peu expérimentés, alors qu'elle expose les flancs à l'Italie et à la Russie.

L'ouverture turque

Le standard : « A Con-Bul », « F Ank-Noi », « A Smy-Con »

Cette ouverture n'a aucune signification particulière.
Elle permet de s'assurer la neutralité de la Mer Noire ou sa prise et promet, au minimum, une construction à l'automne grâce à « A Con S A Bul », bien qu'un grand nombre d'autres options soient jouables, notamment vis à vis de la « Rou ».
En passant en « Arm » au lieu de « Con », l'armée de « Smy » change totalement l'interprétation du coup qui devient alors résolument anti-russe, surtout si un accord de « non- mouvement » en Mer Noire a, préalablement, été passé. « F Noi » peut alors attaquer « Rou » ou « Seb », y soutenir ou même convoyer « Arm » en « Rou » avec soutien de « Bul ».

Le rouleau compresseur (pro-russe) : « F Ank-Con », « A Con-Bul », « A Smy-Ank »

L'idée est d'abandonner la contestation de la Mer Noire pour aboutir, dès l'automne, en « Egé » et, ainsi, développer de réelles ambitions méditerranéennes. Mais, si le Russe ouvre en Mer Noire, vous comprendrez la signification diplomatique de l'épée de Damoclès... L'option « A Smy-Arm » peut vous donner l'impression d'avoir plus de liberté, mais l'« Arm » n'a jamais valu tactiquement « Noi » et ceci risque de pousser le Russe vers d'autres alliés plus dociles.

L'ouverture russe

Le standard 2/2 : « A Mos-Stp », « F Stp-Bot », « A Var-Ukr », « F Seb-Noi »

Le cas de la Russie est très particulier et les deux standards sont pertinents. Dans ce premier cas, la Russie établit une pression au nord, en signifiant qu'elle aura son mot à dire en Scandinavie (« A Stp-Fin » et construction à « Stp ») tandis qu'au sud, elle vise un gain roumain minimum et utilisera sans doute ses forces en appoint aux côtés de l'un des belligérants d'une guerre austro-turque facile à provoquer. Le défaut de cette ouverture réside dans le « ventre mou » polonais et un Autrichien en « Gal » peut déjà causer quelques soucis en menaçant « Rou » et « Var ».

Le standard 3/1 : « A Mos-Ukr », « F Stp-Bot », « A Var-Gal », « F Seb-Noi »

Ce cas est l'inverse du premier. Il a l'avantage de ne pas avoir de point faible, si ce n'est la bonne volonté allemande quant à l'obtention de la « Suè » qui risque d'être d'autant moins évidente que le gain de la « Rou » paraîtra certain. Au sud, des « Stand-Offs » sont prévisibles en « Noi » et/ou en « Gal ». Plus vous aurez passé d'unités, meilleure sera votre position et, si aucune ne l'est, du moins êtes-vous certain d'avoir bien défendu vos intérêts au sud.

En conclusion

Ce catalogue des ouvertures est très loin d'être exhaustif mais il vous permettra de mieux traduire ces coups en termes diplomatiques. De plus, une ouverture n'est vraiment terminée qu'après les réarmements et comme il n'est pas possible d'en parler à la suite de la phase d'automne, n'hésitez pas à les évoquer durant votre dernière phase de négociation. Ces constructions seront déterminantes, tant au niveau tactique, stratégique que diplomatique. L'exemple d'un Anglais prévoyant la construction de flottes à Brest, Berlin, Kiel et St-Pétersbourg, côte nord, est un archétype de réarmement désastreux pour un joueur. Alors, déployez tout votre charme et tous vos arguments pour vous éviter une situation similaire ! ■

Bruno-André Giraudon

DEUX PETITS JEUX DE CARTES QUI N'ONT L'AIR DE RIEN

LA LONGUEUR ET LA COMPLEXITÉ DES RÈGLES NE SONT PAS TOUJOURS PROPORTIONNELLES À L'INTÉRÊT DU JEU, ET LES RAYONS « ENFANTS » DE NOS MAGASINS CACHENT SOUVENT DES PERLES QUI MÉRITERAIENT QUE LES ADULTES S'Y INTÉRESSENT DE PLUS PRÈS POUR Y JOUER TRÈS SÉRIEUSEMENT, POUR Y JOUER AVEC DES PLUS JEUNES, OU POUR RETROUVER UNE ÂME D'ENFANT. ON TROUVE AINSI, DANS LA GAMME RAVENSBURGER, DEUX PETITS JEUX DE CARTES QUI MÉRITENT LE DÉTOUR.

STUPIDE VAUTOUR, LA BATAILLE, RÈGLES AVANCÉES

Ouvrir la boîte d'un jeu créé par Alex Randolph est toujours, pour le créateur de jeu moyen, une rude épreuve. Un coup d'œil sur le matériel, simple et efficace, et sur les règles, qui dépassent rarement les quatre pages, et l'on se dit « Bon sang, mais c'est bien sûr ! Il suffisait d'y penser ! ». Mais encore fallait-il y penser…

Stupide vautour, inspiré paraît-il d'un jeu traditionnel indien (mais je ne fais que répéter ce qu'on m'en a dit…) est un petit jeu de cartes qui n'a l'air de rien mais qui mérite pourtant que l'on s'y arrête. L'une de ces perles qui permettent aux petits et aux grands de s'amuser ensemble, plus intelligemment qu'autour d'un plateau de *Monopoly*.

Chaque joueur a donc en main, en début de partie, les mêmes quinze cartes, portant des valeurs de 1 à 15. Quinze autres cartes, les cartes « animaux », sont mélangées et placées en tas, face retournée, au milieu de la table. Ce sont ces cartes qui rapporteront des points aux joueurs, points négatifs pour les cinq cartes « vautour » (d'une valeur allant de -1 à -5), points positifs pour les dix cartes « souris » (de 0 à 10).

Vous avez déjà deviné le principe du jeu : chaque carte animal va être « mise aux enchères » entre les joueurs, qui misent secrètement l'une de leurs quinze cartes « points ». On révèle simultanément les cartes « points » et, comme à la Bataille, le plus fort gagne. Du moins, si la carte en jeu est une « souris », car s'il s'agit d'un « vautour », c'est le plus faible qui se voit obligé de la prendre.

Tout se corse, bien sûr, lorsqu'il y a bataille, et toute la finesse du jeu s'y résume : des cartes de valeurs égales s'annulent. Ainsi, dans la situation suivante, le joueur ayant sagement misé son 9 emporte la « souris » de valeur 10, la plus grasse, tandis que les deux naïfs ayant bêtement mis leur 15 ont gaspillé en vain leur meilleure carte.

Mais si tout le monde joue petit, vous avez intérêt à aller à contre-courant. Grâce à Alex Randolph, la bonne vieille Bataille est devenue un jeu de bluff et d'intimidation. Il n'y a qu'une stratégie gagnante à *Stupide vautour*, la même qu'au Poker, c'est celle qui consiste à être psychologiquement en avance sur les adversaires. Jouer gros quand ils jouent petit, jouer petit quand ils jouent gros. Et bien sûr, faire peur : qui se risquera à jouer son 15, s'il est certain que vous mettrez le vôtre ? Il faut aussi, comme dans tout jeu de cartes, bien mémoriser les cartes « points » et les cartes « animaux » déjà défaussées. Imaginez la force de celui qui sait avoir des cartes maîtresses en main…

Bien entendu, un joueur qui a gaspillé ses meilleures cartes est doublement handicapé : il n'a pas marqué de point et il est affaibli pour la suite de la partie. C'est pour cela que le jeu prend tout son charme quand on joue une dizaine ou une vingtaine de parties, chacun essayant alors d'apprendre la tactique de l'adversaire.

CASH, UN JEU DE COMBINAISONS

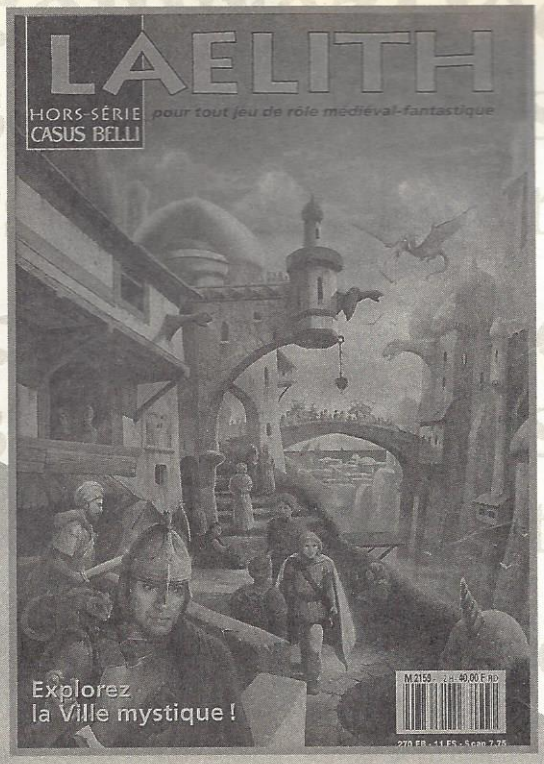
Beaucoup se souviennent de *Bazaar*, un très beau jeu aujourd'hui épuisé du génial Sid Sackson, le grand rival de Randolph en matière d'idées simples et efficaces. Des bédouins s'y efforçaient d'obtenir des collections de pierres précieuses multicolores pour les offrir à l'émir ou à leurs belles. *Cash* est moins riche que *Bazaar* et n'a pas hérité de son charme oriental, mais il est fondé sur les mêmes principes et demande moins de calculs savants. Chaque joueur incarne un bandit qui doit ouvrir des coffres et, pour cela, se procurer des combinaisons de clefs de diverses couleurs. A chaque tour, vous avez le choix entre prendre une clef et ouvrir un ou plusieurs coffres, ce qui vous rapportera un certain nombre de points. Toute l'astuce du jeu réside dans les bonus * que reçoivent les joueurs qui ouvrent plusieurs coffre-forts au même tour. En effet, chacun a intérêt à attendre pour pouvoir bénéficier de ces bonus, mais s'il hésite trop, d'autres auront peut-être ouvert les coffres avant lui et les clefs qu'il a en main ne lui seront plus très utiles. Attendre le plus longtemps possible tout en devançant l'adversaire… cruel dilemme.

ET TUTTI QUANTI…

Il y a d'autres petits jeux de cartes dont j'aurais voulu vous parler, mais les meilleurs d'entre eux sont depuis longtemps épuisés. C'est donc pour mémoire que je citerai mes deux chouchous. *Cambio*, édité il y a quelques années par Grimaud, est un remake du *Mistigri* écossais, ou *Pitt*, le plus bruyant, le plus rapide et le plus violent des jeux de cartes. Quant à *Rien à déclarer*, une petite boîte rouge publiée par MB, c'est une variante familiale et jubilatoire du poker menteur. ■

BRUNO FAIDUTTI

** Le dernier qui m'a parlé de boni, j'ai fait pipus dans ses gérania.*



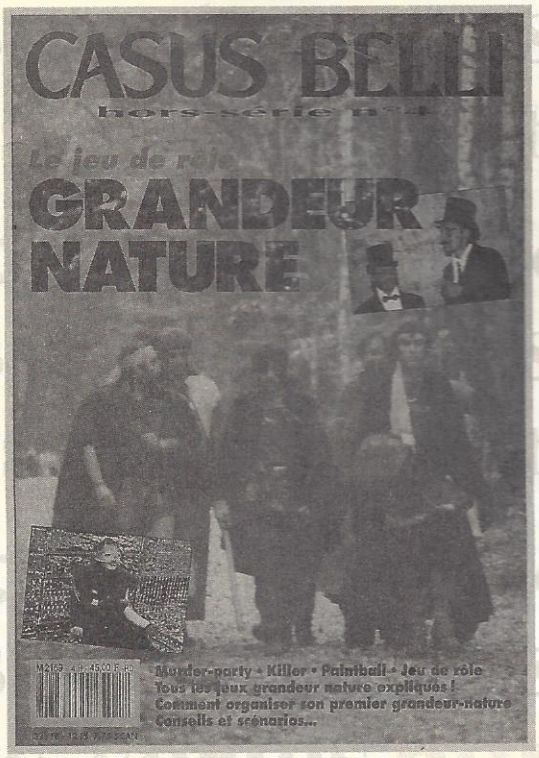
Laelith, visitez et jouez dans la cité médiéval-fantastique.

Bon de commande page 3.

Morceaux choisis, le meilleur des 25 premiers numéros de Casus Belli.

Découvrez nos autres hors-séries

Grandeur-nature, les jeux grandeur nature, paintball, murder-parties.

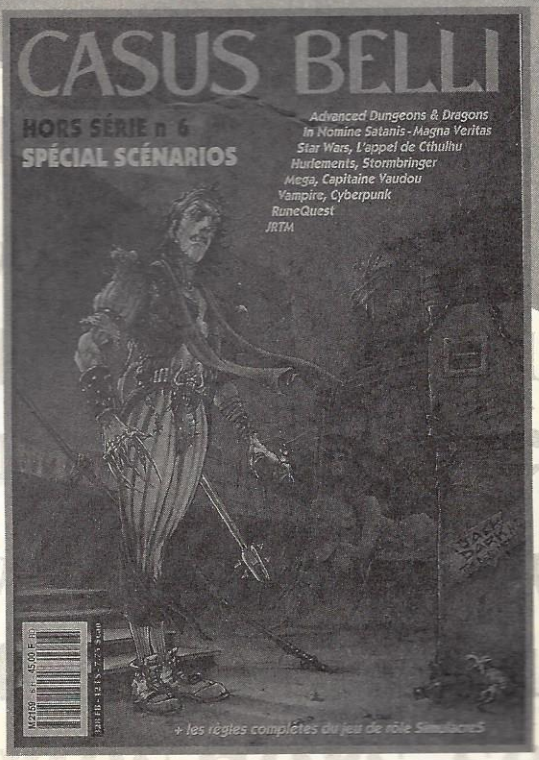


Et nos jeux de rôle complets, malheureusement épuisés, à rechercher chez les bouquinistes ou par petites annonces :

Simulacres

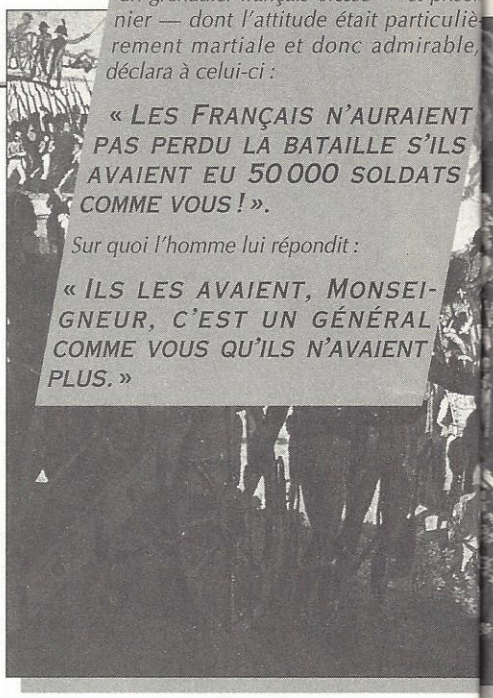
Mega III

Spécial scénarios, treize aventures épiques prêtes à jouer.



LES LIMITES DE L'INVINCIBILITÉ

LES GÉNÉRAUX RÉPUTÉS INVINCIBLES FINISSENT-ILS TOUJOURS PAR SE FAIRE BATTRE ? EN EMPRUNTANT À PLUTARQUE LE PRINCIPE DES *VIES PARALLÈLES DES HOMMES ILLUSTRES* — COMPARER LES DESTINS DE DEUX GRANDS HOMMES D'ÉPOQUES DIFFÉRENTES POUR EN TIRER DES LEÇONS DE MORALISTE — IL SERA FACILE DE RÉPONDRE PAR L'AFFIRMATIVE.



Après sa victoire sur les Français à Ramillies (1706), le duc de Marlborough, avisant un grenadier français blessé — et prisonnier — dont l'attitude était particulièrement martiale et donc admirable, déclara à celui-ci :

« LES FRANÇAIS N'AURAIENT PAS PERDU LA BATAILLE S'ILS AVAIENT EU 50 000 SOLDATS COMME VOUS ! ».

Sur quoi l'homme lui répondit :

« ILS LES AVAIENT, MONSEIGNEUR, C'EST UN GÉNÉRAL COMME VOUS QU'ILS N'AVAIENT PLUS. »

Napoléon à la bataille d'Austerlitz.

Prenons un empereur corse, la main droite en permanence sur l'estomac, et un général carthaginois borgne, tous deux considérés comme les plus grands génies militaires de leurs siècles. Mélangeons bien les péripéties de leurs existences, la sauce prendra très vite, avalons et digérons : d'Hannibal à Napoléon, l'invincibilité n'est plus qu'un mythe. L'invincibilité c'est d'abord un besoin. Hannibal sait que pour venir à bout du « Sénat et du peuple romain » il n'a pas droit au moindre faux pas. La Rome qu'affrontent les Carthaginois, après une première guerre perdue, est un état dont la cohésion et la volonté politique sont à toute épreuve. Pour en venir à bout, Hannibal n'a guère le choix. Plutôt que de conquérir physiquement Rome, il doit prouver aux consuls et aux sénateurs de la Cité qu'il est et qu'il sera toujours le plus fort. Son invincibilité seule peut amener l'état romain à s'épuiser, à renoncer, à se dissoudre enfin. Pour Napoléon, tenu à distance de l'Angleterre par un « *Channel* »infranchissable, l'équation est la même.

ETRE INVINCIBLE, C'EST INVENTER

Reste à se donner les moyens de n'être jamais battu : une armée, pas forcément nombreuse, mais à la force morale certaine et dotée d'une fidélité à toute épreuve pour son chef ; des troupes d'élite, aguerries, sous forme d'infanterie punique ou de garde impériale ; une cavalerie supérieure à celle de l'adversaire pour exploiter au mieux les victoires ; et, enfin, une « force de frappe » : éléphants ou artillerie puissante et nombreuse. L'instrument bien en main, les deux hommes peuvent laisser parler leur génie militaire :

— Pour Hannibal comme pour Napoléon, un seul objectif, la bataille donnant lieu à l'anéantissement de l'adversaire.

— Un pouvoir d'étonnement, l'utilisation de l'effet de surprise, pour affaiblir psychologiquement l'adversaire. Surgir où personne ne les attend, couvrir à toute vitesse des distances énormes. La comparaison est facile entre les passages des Alpes pour les deux généraux, l'un avec ses éléphants, l'autre avec ses canons, pour tomber à l'improviste sur un adversaire stupéfait (campagne du Tessin en -218, campagne de Marengo en 1800).

— Une capacité d'adaptation et d'utilisation des éléments naturels hors du commun. Le brouillard du lac Trasimène (-217) et celui d'Austerlitz (1805) sont frères d'armes.

— Des tactiques nouvelles, dont l'anéantissement par encerclement du centre adverse par les ailes est la plus efficace. Les résultats parlent d'eux-mêmes : à Cannes (-216), 50000 Romains tués pour 500 Carthaginois et 2000 Gaulois ; à Austerlitz (1805), 25000 Austro-Russes tués ou prisonniers pour 7000 Français hors de combat.

— Enfin, une ruse, une inventivité jamais démentie qui ne lasse pas de déstabiliser l'adversaire. Hannibal et Napoléon devinent, lisent les intentions de leurs ennemis et se jouent d'eux. Napoléon fait mordre Bennigsen à l'appât du corps Lannes, apparemment isolé, avant de l'écraser à Friedland (1807). A Cannes, Hannibal laisse ses Gaulois se faire « volontairement » enfoncer par les légions romaines pour mieux encercler ces dernières.

La combinaison de ces mécanismes permet des séries de victoires éblouissantes : Ulm et Austerlitz (1805), Iena et Auerstædt (1806), Friedland (1807) d'un côté, le Tessin et la Trébie (-218), le lac Trasimène, et Cannes de l'autre.

LE RETOURNEMENT

Mettons-nous maintenant dans la peau des vaincus. Comment réagir au KO debout de trois ans de défaites, de désastres sans appel ? Comment même imaginer, tant le traumatisme moral est grand, que la victoire pourra un jour renaître ?

Là encore, que ce soient les Romains face à Hannibal ou les monarchies héréditaires alliées de l'Angleterre face à l'empire français, les réflexes furent les mêmes.

— En premier lieu : temporiser pour arrêter l'hémorragie. Le consul Fabius Cunctator (« le temporisateur ») doit même son nom à ce choix stratégique. Cela est possible soit dans la paix, plus ou moins sincère comme l'a compris le tsar Alexandre à Tilsitt, soit dans la guerre comme les troupes romaines n'acceptant plus, après Cannes, que de petits engagements d'usure sans conséquence.

— Ensuite, exploiter la période de temporisation pour refaire ses forces. Le modèle d'organisation du général adverse invincible est alors copié sans vergogne et les leçons de tactique et de stratégie qu'il vient d'administrer sont assimilées et érigées en principes.

— Finalement, tester et aguerrir ses nouvelles armées sur des théâtres d'action secondaires (l'Espagne dans les deux cas), si possible face à de simples subordonnés adverses, moins doués que leur grand stratège de maître.

Avec un peu de patience, le retournement devient possible à la première erreur, si minime soit-elle, du général invincible : imprudence et légèreté de Napoléon lançant ses maréchaux en Espagne, ou attentisme d'Hannibal sombrant dans l'inaction des « délices » de Capoue.

L'histoire qui a le sens de l'humour (de répétition) fera d'une modeste cité andalouse le siège de ces coups de tonnerre.

En -208 à Bæcula, Scipion (le futur « Africain ») apporte sa première victoire à Rome dans une guerre commencée onze ans plus tôt en écrasant, à la manière d'Hannibal (encerclement par les deux ailes), l'armée punique du pauvre Hasdrubal.

En 1808, pour la première fois, une armée française, celle du général Dupont, capitule en rase campagne (suprême humiliation) face au modes-

Droits réservés

Estampe de J. Rugendas, bibliothèque du musée de l'Armée, Paris.

Portrait d'Hannibal. Bronze de Volubilis.

te Espagnol De Costanos. Il signe sa reddition à Baylen (autrefois Bæcula) ! ! La peur du soldat français ou carthaginois réputé invincible apparaît d'un seul coup dans le ciel de Baylen/Bæcula. L'équilibre moral est désormais rétabli. Le plus dur reste à faire.

L'INVINCIBILITÉ A UNE FIN

Maintenant que leurs armées sont descendues de leur piédestal d'invincibilité, Napoléon et Hannibal ont des cheveux blancs à se faire.

L'un comme l'autre croient toujours en leur étoile. Mais force est de constater que, même si, à la tête de leurs troupes, personne ne leur a jamais résisté, leurs adjoints prennent très vite des abonnements à la défaite, dès la preuve faite à Baylen-Bæcula, et aussitôt qu'ils deviennent des soldats comme les autres : Hasdrubal est anéanti au Métaure en Italie en -207, Soult est battu à Albuera en Espagne en 1811, et ce n'est qu'un début.

Napoléon et Hannibal se battent désormais contre leurs plus fervents admirateurs et meilleurs élèves. Malheureusement, leurs héritiers appartiennent au camp adverse : Wellington, le duc anglais ou Scipion, le consul romain.

Leur obsession devient alors de conserver l'avantage qualitatif de plus en plus maigre de leur armée et de valoriser leur expérience et leur génie dans l'art de la guerre totale.

Des choix désespérés en découlent :

— Le retour à des tactiques plus anciennes, amplifiées par l'emploi de la force brutale, comme l'utilisation massive des éléphants en avant de l'armée à Zama (-202), ou l'énorme concentration frontale d'artillerie à Wagram (1809), ou encore les charges de cavalerie de Borodino (1812) et Waterloo (1815).

— La cristallisation sur leur personne de tous les espoirs de leur camp.

Déstabilisés par le redressement de l'ennemi jadis vaincu, Carthaginois et Français vouent une confiance de plus en plus aveugle à leur chef, leur *sauveur*. Les conséquences en sont bien évidemment malsaines.

Les conseillers, autrefois si utiles, se taisent. Le stratège prend toutes les cartes en main pour affronter les derniers défis, amplifiant les risques à la moindre défaillance. La sieste de Napoléon à Waterloo, laissant deux heures d'affilée l'armée française sans pilote et Ney à ses errements tactiques, aura les conséquences que l'on sait.

— Enfin, certains de leur supériorité sur les simples « imitateurs » que sont leurs opposants, le grand génie corse et le général punique se croient désormais tout permis, et mènent des campagnes décisives comme des parties de dés et non plus d'échecs. Traversée de la Méditerranée pour aller livrer le combat suprême en Afrique pour Hannibal, campagne éclair mal préparée dans les steppes russes, qui n'attendaient que cela, ou encore marche sur les arrières des coalisés alors que Paris est menacé (1814) pour Napoléon. On est ainsi passé de la ruse, de la surprise, et de la manipulation de l'ennemi, à la force brutale, au pari décidé seul, et à l'exploitation systématique de l'expression « ça passe ou ça casse ». Et en effet, ça casse. Waterloo et Zama sont d'authentiques chutes, à la loyale, face au prétendant au titre de « meilleur stratège du monde ». Napoléon contre Wellington, Hannibal contre Scipion.

La défaite est dans les deux cas sans recours, car elle était en elle-même l'ultime échappatoire au destin des généraux invincibles : le défi insensé du plus fort devenu le plus faible, mais qui n'a pas voulu s'en rendre compte, et qui, par là même, n'a pas adapté sa stratégie à ses nouveaux moyens.

Il y eut pourtant dans l'histoire des généraux comme Alexandre ou César qui ne connurent jamais la défaite définitive. Leur mort précoce les a-t-elle sauvés des affres du destin d'Hannibal et de Napoléon ?

C'est en fait plus compliqué que cela. La leçon de cette étude parallèle, c'est que l'invincibilité ne dure que le temps nécessaire à l'adversaire, s'il est résolu, pour apprendre et maîtriser les stratégies et tactiques qui ont causé sa perte. Il a fallu ainsi aux Romains une dizaine d'années pour encaisser la série de trois ans de défaites qu'Hannibal leur avait infligé. Il en faudra seulement cinq aux coalisés pour passer de Friedland, apogée napoléonienne, à la campagne de Russie, cause définitive de la défaite française.

Il faudra encore moins de temps aux alliés pour assimiler le Blitzkrieg du IIIe Reich, trois ans environ séparant les invasions de la Pologne et de la France de Stalingrad, le Baylen-Bæcula d'Hitler.

Alexandre et César auraient pu, je le crois, vivre tranquillement de longues années avant que les Perses ne maîtrisent l'emploi de la phalange macédonienne, ou les Gaulois celui de la légion romaine. Quelques revers comme Gergovie, certes, mais la défaite absolue, difficile de ne l'envisager autrement que par le poignard des sénateurs ou la maladie. Là encore, l'invincibilité y trouve ses limites. ■

FRÉDÉRIC BEY

A LIRE SUR LE SUJET

Profils de conquérants de J. Carcopino (Flammarion).

Etudes sur le combat du colonel Ardant du Picq (Champs Libres).

EMPIRES IN ARMS
LA STRATÉGIE RUSSE

« RIEN, HORMIS UNE DÉFAITE, N'EST AUSSI MÉLANCOLIQUE QU'UNE VICTOIRE. »

ARTHUR WELLESLEY, DUC DE WELLINGTON, APRÈS LA BATAILLE DE WATERLOO.

EMPIRES IN ARMS EST DEVENU L'UN DES GRANDS CLASSIQUES DU WARGAME. C'EST UN JEU ASSEZ UNIQUE EN SON GENRE PUISQU'IL POSSÈDE À LA FOIS UNE DIMENSION MILITAIRE (WARGAME TRADITIONNEL), UNE DIMENSION ÉCONOMIQUE (LA GESTION DES RESSOURCES DE VOTRE PAYS) ET UNE DIMENSION DIPLOMATIQUE.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le jeu met aux prises 7 joueurs (France, Angleterre, Prusse, Autriche, Espagne, Turquie et Russie) pendant onze ans (de 1805 à 1815). Pour gagner, chaque pays doit amasser un certain nombre de points de victoire à chaque phase économique (une par trimestre). Ces points sont accordés en fonction du niveau politique atteint, celui-ci dépendant des succès diplomatiques (signature d'alliances), des guerres (lors de chaque bataille et lors de la capitulation des adversaires) et des « manipulations économiques » (chaque joueur dépensant une partie de ses revenus pour le développement économique de son pays, au détriment de la construction de son armée). Chaque pays doit amasser un nombre de points différent. Certains (Espagne, Turquie) pourront atteindre le niveau requis sans être obligés de faire la guerre. Pour d'autres et surtout pour la France, il est impératif de sortir vainqueur de conflits pour atteindre son quota trimestriel. Ce sont ces derniers pays qui sont en fait à l'origine de l'activité diplomatique déployée dans le jeu, les autres étant, d'une certaine manière, contraints de réagir à (ou d'anticiper) leurs initiatives. La Russie est l'un des pays les plus puissants d'*Empires in Arms*. Sa position isolée, sa force et sa situation politique initiale font que ce pays peut sans peine être joué par un débutant, à l'inverse de nations comme la France ou l'Angleterre, qui dirigent la partie (et qui nécessitent plutôt des joueurs d'expérience), ou de pays beaucoup plus faibles (Espagne et Turquie) pour lesquels une erreur est souvent fatale.

LES AVANTAGES DE LA RUSSIE

UNE ÉCONOMIE/DÉMOGRAPHIE PUISSANTE

Dans *EiA*, l'impact économique d'un pays est exprimé sous la forme de deux valeurs. Le revenu (*Income*, en $) et la démographie (*Manpower*, MP).

Le revenu d'un pays lui permet d'édifier ses armées, de les entretenir et de satisfaire aux coûts de la guerre.

La démographie lui permet de former ses unités. Ainsi, une unité d'infanterie (environ 3000 hommes) coûte 3 $ et 2MP.

Chaque pays peut bâtir plusieurs types d'armées (gardes, milices, bateaux, artillerie...), possédant chacune une utilité et un potentiel différents.

Ces unités sont rassemblées dans des corps dont la contenance peut varier selon la nation considérée (le corps russe moyen a une contenance de 10 unités).

Dans les deux domaines considérés, la Russie détient un avantage certain. Avec un revenu de 75 $ et 35MP, elle peut, par exemple, construire 17 points d'infanterie par phase économique (un par trimestre), ce qui lui permet de dégager suffisamment de trésorerie pour entretenir ses troupes ou économiser.

En comparaison, seule la France est plus puissante. L'Autriche et la Prusse, ses deux voisins les plus proches, lui sont plutôt inférieurs.

L'ISOLEMENT

La Russie est la « terre des grands espaces ». Une Russie bien préparée (armée complète et garnisons postées dans toutes les capitales des provinces) ne craint personne sur son territoire, et seule une coalition d'envergure peut espérer pouvoir la faire ployer. Sa position excentrée est unique dans le jeu.

Généralement, dans *EiA*, chaque pays est susceptible d'être attaqué sur deux fronts (qu'ils soient terrestres ou maritimes). La Russie n'est pas confrontée à ce problème et peut concentrer l'ensemble de ses forces sur un seul front, même si une attaque nord/sud peut se révéler délicate à gérer. Cette position constitue évidemment un avantage considérable.

LA PUISSANCE MILITAIRE

La Russie a accès à une large gamme de troupes. Garde robuste (presque autant que sa cousine française), artillerie redoutable, cosaques insaisissables sont autant d'atouts dans la main d'un joueur belliqueux.

Le Russe est également avantagé par certains choix tactiques (« *Defend* ») qui mettent en valeur l'abnégation et le courage de ses soldats (« il faut deux balles pour arrêter un Russe ; une pour le tuer, une autre pour qu'il tombe »). Ces possibilités inquiètent souvent ses adversaires au moment où ils doivent choisir la manœuvre tactique à effectuer.

Enfin le joueur russe n'a pas à rougir de ses généraux et, s'il est prudent de laisser le Tsar Alexandre bien au chaud dans son palais, le duo Kutusov et Benningsen est très efficace, même si leurs niveaux de commandement souffrent d'une assez grande médiocrité.

LE SLAVE A SES FAIBLESSES...

UNE POSITION EXCENTRÉE

L'isolement de la Russie fait paradoxalement à la fois sa force et sa faiblesse. Les possibilités d'extension du pays vers des territoires neutres sont très limitées. Seule la Suède reste une proie de choix. Au delà, la Russie ne doit pas espérer pouvoir se maintenir sans l'accord de ses alliés. L'isolement russe se traduit aussi par ses faibles débouchés maritimes.

Si la flotte russe est suffisamment puissante (l'équivalent de la flotte espagnole, soit la troisième du jeu), il faudra la déployer avec intelligence car la Mer Noire et la Mer Baltique sont tellement éloignées l'une de l'autre que les possibilités de rassembler la flotte en vue d'une grande campagne seront généralement peu nombreuses, à moins d'abandonner purement et simplement un front.

UN PAYS QUI SUSCITE LA MÉFIANCE

La Russie fait peur et il vous faudra faire preuve d'une subtile diplomatie pour convaincre vos partenaires que vous n'ourdissez pas leur perte... Pour le Russe, la négociation avec ses voisins est toujours très difficile, tout le monde s'attendant aux pires méfaits de sa part.

Dernière faiblesse, la taille des corps d'armée. La plupart des corps russes ne peuvent contenir que 10 points de troupes. C'est peu face aux 20 Français, 18 Prussiens et 16 Autrichiens. En fait, pour pouvoir rencontrer sereinement un adversaire, il faudra toujours lui opposer un nombre de corps d'armée supérieur au sien, ce qui limite sensiblement l'efficacité des généraux russes (plus les corps dirigés par un général sont nombreux, plus celui-ci s'en trouve désavantagé).

LA STRATÉGIE

LES CHOIX MAJEURS

Le Russe connaît une possibilité de déploiement originale puisqu'avec Malte, il a les moyens de mener une politique méditerranéenne. Encore faudra-t-il s'assurer les bonnes grâces du Turc, faute de quoi les détroits seront fermés, et les ravitaillements ou renforts des troupes seront particulièrement difficiles à assurer. En effet, et pour ce faire, il faudra contourner par l'ouest, un détour trop périlleux pour être efficace longtemps. Pour le Russe, le « mirage du sud » peut aisément être fatal et il n'a aucune chance de se maintenir dans la région sans l'assentiment du plus grand nombre. La Russie est d'abord une puissance continentale...

Si l'expansion méditerranéenne est peu rentable, la Suède, elle, apparaît comme un excellent gain. D'abord parce que sa conquête permet de récupérer sa flotte (si elle n'a pas été détruite pendant la guerre), mais surtout en raison de l'efficacité des corps suédois. Mais cette conquête peut toutefois devenir une opération délicate, car il faudra tout d'abord s'assurer l'accord de l'Anglais. Dans le cas contraire, une conquête terrestre est possible, mais elle sera longue et coûteuse.

Russe et Anglais ont tout intérêt à s'entendre. D'abord parce qu'il serait peu souhaitable pour la Russie qu'elle voie l'Angleterre battue par une coalition... Ensuite, l'Angleterre a besoin d'un allié puissant sur terre pour lutter contre la France et qui d'autre que le Tsar pourrait faire l'affaire ?

L'OUVERTURE

Comme souvent dans les jeux de cette ampleur, les premiers mois sont très importants. Au début de la partie, la Russie a grand intérêt à ce que la situation reste en suspens. Cette stratégie générale doit être prolongée durant toute la partie. France, Autriche et Prusse doivent s'affaiblir régulièrement, sans qu'aucune puissance ne gagne de manière définitive. L'intervention russe, dans un camp comme dans l'autre, doit toujours garder cet objectif comme fil conducteur. Ce rôle de balancier est toujours difficile à tenir, il est donc essentiel de faire comprendre votre position plutôt que de renverser vos alliances par traîtrise. *EiA* est un jeu où il n'est pas nécessaire de trahir, contrairement au mal nommé *Diplomatie*. Dans *EiA*, c'est le joueur qui a la confiance des autres parce qu'il tient ses engagements qui gagnera le plus souvent.

LA DIPLOMATIE INITIALE

Les premiers tours de diplomatie sont essentiels. Il faut convaincre la France qu'une guerre en Europe entraînera sa ruine en raison du front uni existant entre l'Autriche, la Prusse et la Russie. De même, il faudra tempérer les ardeurs belliqueuses des deux pays centraux, qui voudront entraîner la Russie dans une guerre offensive. Enfin, il faudra monnayer très cher sa participation contre la France, notamment auprès de l'Angleterre (en échange de la Suède et d'une aide économique), mais aussi des puissances centrales (ravitaillement).

Après six mois de *statu quo*, la guerre peut avoir lieu. Durant cette guerre, la coalition doit éviter de détruire les flottes françaises, le Russe doit faire comprendre à ses alliés continentaux qu'ils n'auront aucun intérêt à faire le travail de l'Anglais et il est préférable qu'il propose à la France une paix conditionnelle (moins destructrice que la paix inconditionnelle).

Cette guerre ne devrait pas être trop dangereuse pour le Russe. Le rapport de force est nettement en faveur de son camp, et si la guerre tournait mal, il pourrait rebrousser chemin le plus facilement du monde.

L'ATTENTISME ?

Il existe une autre stratégie, celle de l'attente. En n'intervenant pas, vos voisins s'affaibliront mutuellement pendant que votre armée augmentera en puissance. Si le Russe ne se manifeste pas, la guerre en Europe centrale sera inévitable car provoquée par la France. En revanche, vous devez susciter l'alliance austro-prussienne, sinon la victoire française sera trop aisée (même si, plus tard, cette alliance pourra vous causer des ennuis). A l'issue de cette guerre brutale, vous serez probablement devenu la première puissance européenne, mais pour peu de temps, car la France reconstruit très vite...

Cette stratégie a cependant ses inconvénients. D'abord, en n'intervenant pas, vous provoquez la méfiance de vos voisins, toujours prêts à suspecter le pire de votre part. Les futures relations risquent d'être assez chaotiques. Ensuite, l'Angleterre ne devrait pas apprécier votre geste, ce qui risque de provoquer des tensions au sujet de la Suède. Enfin, en tant que première puissance de l'Europe, vous êtes la prochaine cible, une position toujours délicate...

La guerre est un événement exceptionnel dans *EIA* car elle est toujours très coûteuse. Les armées sont longues à construire (il faut six mois pour former une unité de cavalerie...) et c'est souvent le joueur possédant l'armée la plus fournie qui remporte la victoire.

VERS UN DÉVELOPPEMENT NAVAL ?

Troisième puissance maritime d'Europe, la Russie peut être tentée de construire un plus grand nombre de bateaux pour pouvoir peser dans le jeu maritime et défendre sa frontière nord, ou qui sait, s'étendre. Il faut cependant rester prudent. L'Angleterre est toujours très sourcilleuse quant aux constructions de flotte. Or, braver seul le courroux anglais est une grave erreur. En l'espace d'une guerre, la flotte du Tsar peut être anéantie, ce qui limitera pour toujours l'expansion maritime et compliquera la défense de la Suède. Toute mise sur cale de vaisseaux russes doit recevoir l'accord de l'Anglais ou se faire dans une ambiance générale de course à la construction au sein de laquelle vos efforts passeront inaperçus. Là encore, tout est affaire de nuances...

Les ambitions à long terme

La recherche de la dominante

L'un des aspects les plus intéressants du jeu réside dans la possibilité donnée à chaque pays de devenir une puissance dominante. Alors qu'au début du jeu, seules la France et l'Angleterre sont supérieures, chaque pays se voit fixer un certain nombre d'objectifs territoriaux à atteindre, (des objectifs « naturels » d'expansion) pour rejoindre ces deux nations. L'acquisition de cette nouvelle position présente de nombreux avantages (meilleur général, meilleur moral, économie plus puissante). Dans le cas de la Russie, le fait de devenir un pays dominant lui permet véritablement d'accéder à la position de seconde puissance militaire du monde (toujours derrière la France) et de s'assurer une invulnérabilité quasi définitive à l'intérieur de ses frontières.

Pour la Russie, la position dominante suppose la conquête de six provinces parmi les suivantes : Suède, les deux Galicies (appartenant à l'Autriche), trois territoires sur la frontière Turque et la Pologne (dont la capitale se trouve en Prusse). Ainsi, il est impossible de parvenir au faîte de la puissance sans empiéter au moins sur deux de ses voisins. Cette invasion doit se produire après une guerre, celle-ci pouvant être menée d'un commun accord. Ainsi le Russe peut proposer à l'Autriche une guerre « factice » (menée sans heurts en échange des territoires) pour récupérer les Galicies, en échange de sa protection.

Malgré tout, la Russie ne doit pas se polariser sur cet objectif qui peut lui valoir la haine de tous ses voisins. La priorité consiste à détenir une assise diplomatique solide en Europe, et il n'est pas nécessaire d'occuper une position de domination pour cela.

Les relations avec les voisins

On ne parlera pas des relations avec la France et l'Angleterre, ce sujet ayant déjà été développé plus haut.

La Prusse : en général la Prusse est l'alliée de la Russie. D'abord parce que les deux puissances peuvent devenir dominantes au même moment et ce, sans se faire la guerre. Il est donc possible d'œuvrer ensemble dans cette perspective. De plus, la Prusse est à la recherche d'un allié puissant contre le Français. Ce pays est très fragile. En effet, même s'il dispose d'une excellente armée au début du jeu, il ne peut pas se permettre de la perdre, son économie n'étant pas suffisante pour la remettre rapidement sur pied.

L'Autriche : les relations avec l'Autriche se feront toujours sur le mode « je t'aime, moi non plus ». La Russie, pour devenir dominante, doit conquérir les deux Galicies et l'Autriche le sait. En revanche, l'Autriche a besoin de la Russie pour pouvoir lutter contre le Français et l'alliance militaire austro-russe est toujours redoutable. De plus, si l'Autriche reste bienveillante, le Russe n'a aucune crainte à avoir pour la sécurité de son territoire.

La Turquie : votre pays fera un jour la guerre à la Turquie, soit en tant qu'agresseur, soit en tant qu'agressé. Les deux puissances ont beaucoup à gagner d'une victoire sur l'autre. Mais si la Turquie ne peut espérer faire seule la guerre à la Russie, l'inverse est possible.

Quatre batailles sur cinq seront gagnées par vous (ce qui rapportera de nombreux points politiques), mais le danger réside dans cette cinquième bataille. L'armée turque est, en effet, composée en majeure partie de cavaliers et ils sont particulièrement dangereux en cas de poursuite (lorqu'ils ont gagné une bataille) pouvant même aller, s'ils sont chanceux, jusqu'à annihiler votre armée. Une guerre contre la Turquie doit s'effectuer à l'aide de toutes vos forces, ce qui veut dire qu'elle ne devra pas avoir lieu si vous n'êtes pas certain de vos autres voisins.

Espagne : l'Espagne est l'allié naturel du Russe. Sans contentieux territorial (si la question méditerranéenne est réglée), les deux pays alliés ont une remarquable puissance navale en commun. Par leur alliance, ils peuvent faire réfléchir l'Angleterre et limiter son insatiable appétit.

La Russie s'embourgeoise

Jouée correctement, la Russie est l'un des pays qui possède le plus grand nombre de chances de victoire. L'objectif reste de maintenir un équilibre en Europe qui fasse que chacun cherche à atteindre des objectifs plus urgents que de tenter une périlleuse campagne de Russie.

Une fois positionnée dans la zone politique qui lui assure son quota de points nécessaires à la victoire, la Russie devient très difficile à vaincre, puisqu'il faudra aller la défier chez elle. Une position enviable, si l'on aime les sensations fortes... ■

Jérôme Discours

HÉROÏKA HÉROÏKA

Enfin le livre Héroïka Plus va sortir!

Héroïka Plus c'est la règle avancée adaptée aux figurines 15 mm pour une simulation historique très proche de la réalité.

Héroïka Plus est l'ouvrage de plusieurs membres des différents clubs Héroïka passionnés comme vous d'histoire et de stratégie.

Héroïka Plus sera une édition de REK à tirage limité vendue au prix public de 85 F, en vente chez tous les relais Descartes et dans les librairies.

Vous pouvez déjà nous commander votre livre Héroïka Plus, au prix de 85 F.

Bon de commande

Veuillez m'expédier :	Prix	Quantité	Prix total
Le Livre Héroïka Plus	85 F	.....	.....
La Boite de jeu Héroïka	395 F	.....	.....
L'ensemble : le livre + la boite Héroïka	458 F	.....	.....
Frais de port par colissimo (20 F/livre ou 60 F/boite + livre)			.....
		Prix total :	.....

Ci-joint mon chèque à l'ordre de REK EDITION et mes coordonnées :

Nom ..... Prénom .....

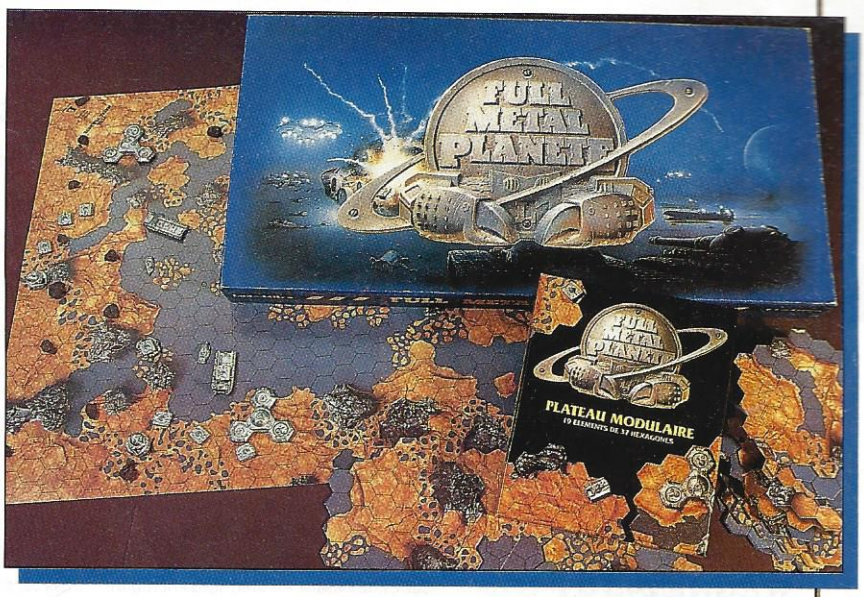
Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

A envoyer à : REK EDITION - BP 21 - 62155 MERLIMONT

QUELQUES VARIANTES...

MARIAGE DE PRINCIPES DE WARGAME ET D'UN THÈME DE SCIENCE-FICTION, FULL METAL PLANÈTE JOUIT D'UN ÉQUILIBRE TRAVAILLÉ, D'UNE CARTE OÙ CHAQUE HEXAGONE COMPTE, D'UNE SIMPLICITÉ RELATIVE DES RÈGLES, DE SON ESTHÉTIQUE ET DE SA DURÉE. MAIS APRÈS DES DIZAINES DE PARTIES À COLLECTER LE MINERAI TOUT EN GUERROYANT, ON APPRÉCIERA QUELQUES VARIANTES.



JEU SANS VISIBILITÉ

Cette variante, celle que les inventeurs du jeu pratiquent le plus volontiers, ne peut être jouée qu'avec le *plateau modulaire*. C'est donc une raison de plus, si vous ne l'avez pas encore fait, pour acheter cet accessoire bien utile. Les éléments (grands hexagones) du plateau de jeu sont placés faces cachées, un épais brouillard empêchant le fonctionnement des radars de l'astronef.

POSE DES ASTRONEFS

Avant de poser son astronef, un joueur doit retourner l'élément sur lequel il veut atterrir, puis se place comme il le souhaite sur celui-ci. On ne peut se poser sur un élément voisin de celui où a atterri un autre joueur. Lorsqu'il est techniquement impossible de se poser sur l'élément retourné, le joueur retourne un élément voisin et atterrit sur ce dernier. Le déploiement des pièces se fait sur l'ensemble de l'élément retourné.

RETOURNEMENT D'UN ÉLÉMENT

Par la suite, un élément peut être retourné de deux manières. Une fois par tour, une pondeuse météo se trouvant au bord d'un élément peut retourner un élément voisin. Cela ne coûte aucun point. De plus, on peut faire pénétrer toute pièce dans une case précise d'un élément inconnu, qui est immédiatement retourné. La pièce qui a ainsi sauté dans l'inconnu prend alors le risque d'être embourbée, voire noyée ou échouée. Dans ce dernier cas, la pièce est détruite. A chaque fois qu'un joueur découvre un élément, il choisit l'axe de rotation avant de le retourner. En aucun cas un joueur ne peut regarder un élément avant de décider comment il le place.

LE MINERAI

A chaque fois qu'un élément est retourné, on jette un minerai par dessus. D'autres minerais sont ensuite placés toutes les trois cases en prenant pour base l'endroit où a atterri le premier. Tout minerai situé à une distance inférieure ou égale à trois cases par rapport à un astronef disparaît.

LA « TOTALE »

Le jeu sans visibilité se combine parfaitement avec la variante des deux astronefs, expliquée dans le petit livret se trouvant dans la boîte du plateau modulaire. C'est même cette redoutable combinaison qui est désormais utilisée pour l'entraînement des pilotes de la « *Ludodelirium Extracting & Shipping Company.* » Toutes les règles des deux variantes sont appliquées. Le second astronef peut être posé sur un hexagone déjà retourné, à plus de cinq cases (pode à pode) de tout autre astronef. Il peut aussi tenter de se poser, dans les mêmes conditions, sur un élément non encore retourné. Si cette opération s'avère impossible, il devra alors se poser à cheval sur cet élément et, sinon, sur un élément voisin.

TRANSBORDEMENT

Aucune raison logique ne s'oppose à ce qu'un transporteur puisse emporter une vedette. Dans ce cas, il va de soi qu'elle devra être embarquée et débarquée sur une case submergée.

L'ÎLE CENTRALE

Au cours du jeu se déroulant sur le plateau de base, les joueurs ont peu intérêt à en explorer la zone centrale où ils s'exposent aux tirs de leurs ennemis pour un bénéfice généralement réduit. On peut pallier ce léger défaut en plaçant sur la grande île centrale et sur la petite île voisine un morceau de minerai toutes les deux cases.

FAITES DONNER LA RÉSERVE

Pour le simple plaisir du changement, ou pour s'adapter à des plateaux de jeu particuliers, les joueurs peuvent, d'un commun accord, constituer une réserve un peu différente de celle qui est prévue par les règles. Quelques chars supplémentaires promettent ainsi une partie plus mouvementée. L'adjonction de vedettes peut renforcer le rôle de cette pièce trop souvent négligée. Une pondeuse est alors en mesure de fabriquer une vedette sur une case immergée voisine de la case où elle se trouve. Plus le plateau de jeu est vaste et le nombre de joueurs réduit, plus la réserve devra être fournie. N'y mettez jamais de Gros tas, cela déséquilibrerait trop le jeu.

TARASK

A l'origine, un simple bricolage réalisé par un technicien dans les soutes d'un vieil astronef de l'*Asian Extractor Company*, la nouvelle vedette *K-2 Tarask*, désormais produite par la *Nippon Cosmos Factory*, est utilisée par certaines compagnies minières. Si sa motorisation reste classique, elle a été équipée du même redoutable canon que le *T-99 Gros Tas*, ce qui lui permet de tirer, comme lui, à trois cases de distance.

Pour une partie plus meurtrière, surtout sur une grande surface de jeu, on peut ainsi inclure dans chaque armée une vedette classique et une vedette Tarask.

MARCHANDS D'ARMES

Toutes les armées se ressemblent ? Ce ne sera plus le cas si vous utilisez la règle d'achat d'armement. Au lieu de disposer en début de jeu d'armées identiques, les joueurs ont chacun trente-cinq points d'armement qu'ils peuvent utiliser à leur guise pour se constituer (avant l'atterrissage) une armée, au tarif suivant :

Ponton : 1 point ; *Vedette* : 2 points ; *Char* : 2 points ; *Crabe* : 2 points ; *Pondeuse météo* : 4 points ; *Barge* : 4 points ; *Tarask* : 6 points ; *Gros tas* : 7 points.

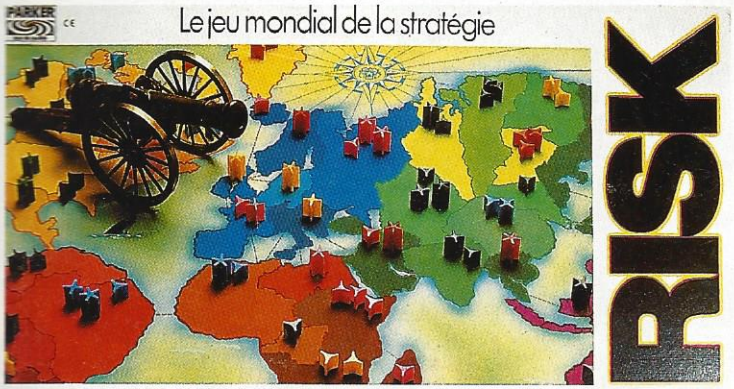
Aucun joueur ne peut, dans son armée, posséder plus de deux pièces tirant à trois cases (Gros tas ou Tarask).

A titre de comparaison, une armée « classique » constituée de cette manière vaut très exactement trente points. Les armées ainsi obtenues sont donc légèrement plus puissantes que celles auxquelles vous êtes habitués. ■

BRUNO FAIDUTTI

LES COUSINS DU *RISK*

LOIN DE LA VOCATION DE SIMULATION TOTALE DE WARGAMES AUX RÈGLES ABSCONSES, RENDANT JUSQU'AU MOINDRE DÉTAIL QUOTIDIEN DES PÉRIODES CHOISIES, ET AU DÉROULEMENT FASTIDIEUX, IL EXISTE DES JEUX DE GUERRE QUI ONT SU RESTER SIMPLES, LUDIQUES ET CONVIVIAUX. LEUR INTÉRÊT PROVIENT DU SUBTIL ET AGRÉABLE MÉLANGE DE STRATÉGIE, DE TACTIQUE ET DE HASARD QU'ILS OFFRENT. LES VIEUX IRRÉDUCTIBLES DU *RISK* DÉCOUVRIRONT AINSI QUE LEUR JEU FÉTICHE A FAIT ÉCOLE ET LES WARGAMEURS TROP SÉRIEUX RETROUVERONT PEUT-ÊTRE, CHEZ SES COUSINS, LE PLAISIR DU JEU.



RÉGNEZ SUR LE MONDE

Comme le *Monopoly* et le *Cluedo*, le *Risk* est un grand classique et chacun d'entre nous, ou presque, y a joué au moins une fois dans sa jeunesse. Souvenez-vous...

Sur une planisphère divisée en vastes territoires multicolores; des armées aux uniformes très XXe siècle luttent pour s'approprier une hégémonie sur le monde entier. Chaque joueur débute avec des troupes éparpillées sur le globe terrestre dans son intégralité. L'aviation n'existe pas, ce qui peut s'expliquer historiquement, la marine non plus, ce qui est plus difficile à justifier, et les valeureuses troupes traversent les détroits à la nage. Les combats, d'un territoire à son voisin, sont extrêmement simples et passablement aléatoires : chacun lance quelques dés, 1 à 3 selon le nombre d'armées engagées ; le joueur obtenant le total le plus faible perd une armée et l'on continue jusqu'à épuisement de l'un des adversaires.

Le jeu peut sembler simple, voire simpliste. Montez donc dans le grenier de vos parents, fouillez un peu et, entre les vieux livres de classe et les vêtements troués par les mites, vous retrouverez certainement une boîte de *Risk*. Rouge vif pour les plus vieux d'entre vous, elle sera blanche ou jaune pour les plus jeunes. Avec un peu de chance, cartes et armées seront toutes présentes, prêtes à reprendre du service. Et vous découvrirez avec surprise que cette vieillerie est plus riche qu'elle n'en a l'air.

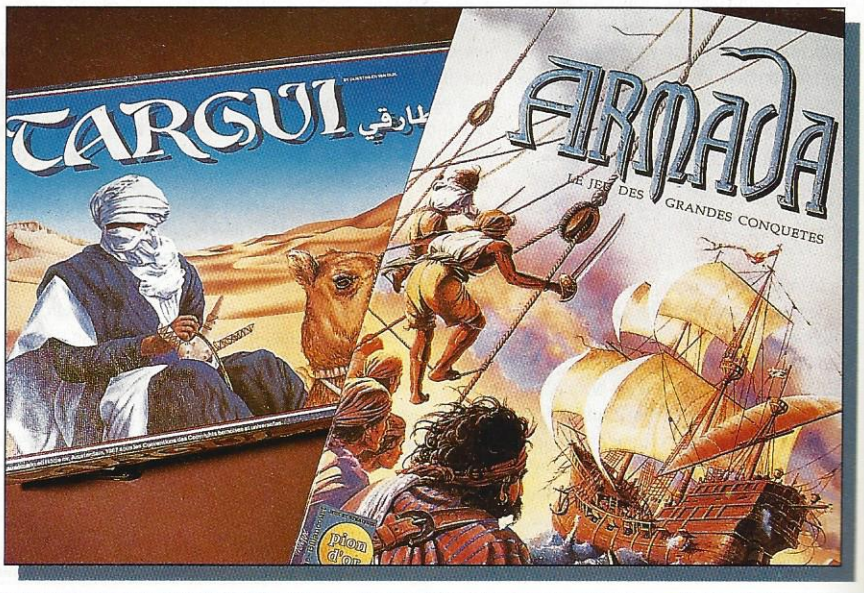
Certes, le hasard est bien souvent maître du jeu, que ce soit lors des combats ou, au début de la partie, dans la répartition initiale des territoires et des objectifs. Auriez-vous donc oublié les objectifs secrets qui font tout le charme du jeu ? Conquérir l'Amérique du Nord et l'Afrique, détruire les armées de couleur rouge, conquérir vingt quatre territoires au choix. Ce sont eux qui font la seule véritable finesse du jeu : la stratégie n'a pas besoin d'être complexe, mais elle doit user de subtilité. Comment se rapprocher de son objectif, préparer ses troupes pour l'offensive finale, en n'ayant l'air de se préoccuper que de contrer les attaques adverses ? Un jeu très riche donc, et qui se prête à de multiples variantes. Parmi celles-ci, il en est une particulièrement vicieuse et qui, si je ne me trompe, n'existait pas dans ma jeunesse, à la dernière page des règles. Les amateurs en découvriront d'autres dans le numéro 40 du défunt *Jeux & Stratégie*.

Soyons francs : le *Risk* est un jeu intéressant, certes, mais assez limité. Les joueurs ont vite fait le tour des stratégies possibles et, malgré la diversité des objectifs, les parties commencent alors à se ressembler. Mais le *Risk* est surtout le modèle d'une riche famille de jeux de plateau dans lesquels vous pourrez retrouver un plaisir identique et, bien souvent, un petit quelque chose en plus...

Tout comme vous, les créateurs de jeu s'y sont adonné dans leur enfance. Rien d'étonnant donc à ce que l'on retrouve la marque du *Risk* dans de nombreux jeux de stratégie plus récents. Ce ne sont pas, pour autant, du moins pour ceux dont nous avons choisi de parler, des plagiats. Préhistorique ou médiéval, désertique ou maritime, fantastique ou futuriste, de leurs thèmes émane plus de charme que d'une trop abstraite guerre mondiale envisagée dans le *Risk*. Quant à leurs mécanismes, de la sobriété voulue de *Targui* ou *Armada* à la précision de *Britannia* ou *Axis and Allies*, ils restent simples et efficaces.

A L'ABORDAGE !

Armada reçut, en son temps, un « Pion d'Or ». Chaque joueur prend la tête de l'une des nations de Zonde, Ti-Bau, Spaïlikos et Løøn. Il affrète de lourds galions pour partir à la conquête du mystérieux Continent central. Ses troupes s'efforceront de vaincre la dure résistance des féroces tribus zouloues, gérées aléatoirement par le dé « tribu », pour s'emparer de l'or, qu'il faudra ensuite ramener au pays. Sur le chemin du retour, une telle



richesse ne manquera pas d'exciter la convoitise des corsaires adverses. S'il parvient à bon port, cet or permettra d'engager des troupes fraîches qui repartiront explorer de plus belle le lugubre Continent, attaquer les galions adverses, voire, suprême félonie, aller combattre l'ennemi sur sa terre d'origine pendant que ses troupes sont au loin.

Les mécanismes en sont d'une simplicité enfantine et d'une rigueur incontournable. Embarquement, débarquement, déplacement, exploration d'un territoire inconnu, combat, abordage, enrôlement de troupes, chacune de ces actions est considérée comme un « coup ». A son tour de jeu, un joueur dispose de dix coups qu'il utilise à son gré. Ce système laisse une très grande latitude aux participants dans leurs choix tactiques. Le matériel est superbe, galions métalliques et troupes de plastique moulé conçus pour embarquer sans problème. Ce jeu, qui mêle avec soin tactique et chance, peut également sembler, de temps à autre, trop parfait, à cause, peut-être, d'un thème trop abstrait, d'un matériel fidèle à la réalité et trop bien réalisé, d'un défaut d'originalité. Son manque d'âme laisse une certaine impression de froideur.

Les guerriers du désert

On me pardonnera donc de lui préférer un autre jeu moins renommé, d'un esprit assez proche, *Targui*. Chaque joueur est à la tête de l'une des quatre tribus Touaregs : Kel Ahaggar, Kel Ajjer, Kel Ibakan ou Kel Ress, qui se disputent cette vaste région désertique. Montés sur leurs chameaux, les guerriers quittent le camp pour s'emparer des luxuriantes oasis et de la saline centrale, objet de toutes les convoitises. Les richesses qu'ils amasseront leur permettront d'acquérir de nouveaux chameaux, qui sont le nerf de la guerre. Si l'objectif final est simplement d'entrer en possession des terres les plus fertiles, les stratégies sont nombreuses : se ruer sur la saline, s'assurer tranquillement une main mise sur quelques oasis pendant que les tribus adverses s'étripent ou, au contraire, tenter une « *razzia* » sur un camp ennemi. L'ordre de jeu est aléatoire : au début de chaque manche, on lance un dé qui indique le nombre de tours que chaque joueur devra effectuer durant la manche en question. L'ordre des tours à l'intérieur de la manche est, lui aussi, aléatoire, et il peut arriver qu'un joueur joue deux tours consécutifs, ce qui doit inciter tous les autres à la prudence. Un tour se compose d'un déplacement ou d'une attaque, suivi(e) d'un éventuel achat de chameaux, au prix d'une pièce d'argent par tête. Le mécanisme de combat prend en compte le nombre de chameaux engagés par chacun mais aussi l'intérêt stratégique des territoires appartenant à l'attaquant et au défenseur. A la fin de chaque manche, chacun reçoit un tribut de la part des territoires qu'il occupe. Certaines manches étant particulièrement longues, il peut arriver que l'argent vienne à manquer et il convient alors d'être économe. La plateau modulaire, conçu comme un puzzle aux multiples solutions, donne à chaque partie un aspect nouveau. Un jeu très tactique, qui n'a l'air de rien mais dont la richesse vous étonnera.

Amazones, chevaliers et dragons

Prenez les mécanismes de base du *Risk*, le Continent central et mystérieux d'*Armada*, les pouvoirs de *Rencontre Cosmique*, et une pincée de fantastique façon *Donjons et Dragons*. Mélangez avec soin et laissez mijoter. Le résultat, d'une saveur particulièrement équilibrée, est savoureux et se nomme *Zargos*. Les six peuples qui s'affrontent sur son surprenant plateau de jeu circulaire possèdent tous une particularité, au combat ou dans leurs déplacements. Les « Araignées » empruntent les vortex souterrains pour se déplacer d'un volcan à un autre, les « Moines » font appel à la main de Dieu qui modifie le résultat des dés, les « Chevaliers » ne se fatiguent jamais de combattre, les « Ailés » volent au dessus des bras de mer et des provinces ennemies, les « Amazones » sont redoutables en défense et les « Dragons » amphibies se déplacent indifféremment sur terre ou sur mer. Après une phase de mise en place qui tient de la foire d'empoigne et pendant laquelle les joueurs s'échangent territoires et armées, débute le jeu proprement dit. L'objectif de tous est de conquérir la cité interdite, au centre du continent maudit de Zargos. Mais celui-ci est infesté de démons qui, depuis la disparition du « Maître des vents », échappent à tout contrôle. Avant de s'y risquer, les joueurs manœuvreront longuement, cherchant à s'emparer des autres royaumes pour disposer de forces supplémentaires. Un jeu astucieusement conçu, que la diversité des pouvoirs rend plus riche encore, puisqu'il vous faudra au moins six parties avant de les avoir tous expérimentés. Les parties sont longues — elles durent souvent plus de quatre heures — mais elles ne sont jamais ennuyeuses. Si vous voulez en savoir plus, vous trouverez de judicieux conseils tactiques dans le numéro 63 de *Casus Belli*.

En ce temps-là...

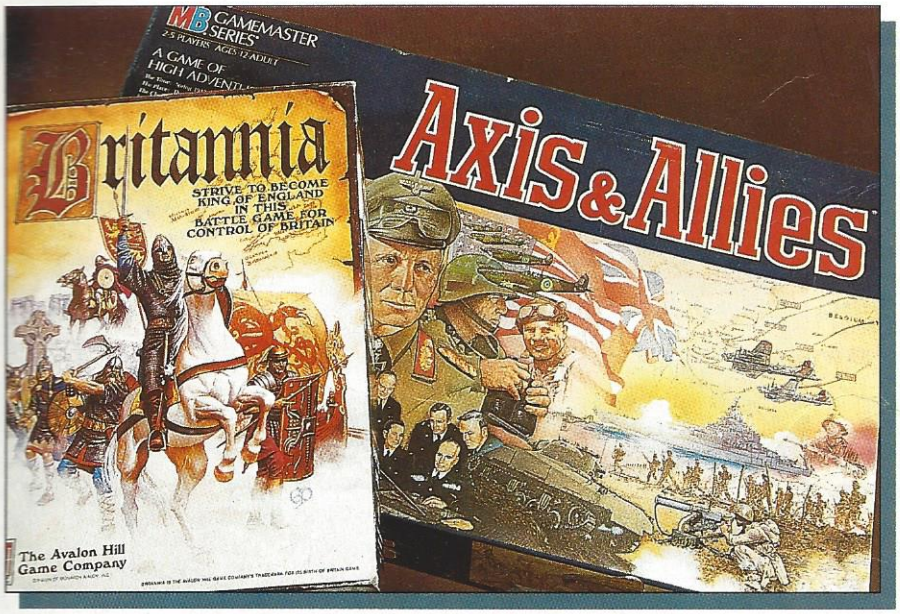
Le Moyen Âge, trop souvent teinté d'une vision fantastique anglo-saxonne d'un goût douteux, est à la mode. Il a envahi les jeux de rôle et ne pouvait épargner les jeux de société (pourquoi s'entêter à utiliser l'anglicisme « jeux de plateau », traduction littérale, donc un peu pauvre, de *boardgame*). Nombreux sont les jeux axés sur ce thème dont nous pourrions parler. Beaucoup, comme le très laid *Mighty Empires*, sont des produits fabriqués dans l'urgence, mal conçus, et totalement dénués d'intérêt. D'autres, souvent moins tape-à-l'œil, méritent que nous nous y attardions. Il nous faut faire un choix et, puisque le foisonnant *Warrior Knights* et l'échevelé *Kings and Things* ne sont plus disponibles, c'est un jeu français qui aura notre préférence, *Fief 2*.

Vous interprétez un riche seigneur, propriétaire d'un beau domaine dans un petit coin de France, sans doute dans le Sud-Ouest, vers le XIIe siècle. Pourtant, vous vous sentez un peu à l'étroit sur les terres familiales et, l'hiver venu, il fait bien froid dans votre château, isolé sur son éperon rocheux. L'ambition vous ronge et déjà, vous vous voyez évêque, comte, duc ou pourquoi pas roi. C'est le début d'une guerre féroce contre les nobliaux voisins, aussi ambitieux que vous et acharnés à conquérir vos terres. Mais guerre et ambition coûtent cher. Pour engager des soldats, pour acquérir des titres nobiliaires, il vous faudra faire construire moulins et pressoirs et les protéger ensuite des convoitises et des destructions. Bien entendu, vous devrez également combattre ou envoyer à la bataille cadets et cousins et éviter révoltes, peste, famine ainsi que toutes sortes de désagréments du même acabit. Et, si vous ne pouvez l'emporter seul, peut-être un mariage judicieux vous fournira-t-il l'allié nécessaire qui vous permettra d'atteindre votre but ultime, devenir... Roi ou Reine. *Fief* est donc un jeu riche et agréable, qui combine astucieusement les combats, sanglants et assez aléatoires, avec la gestion, très simple, de votre patrimoine foncier. On regrettera le matériel assez laid et peu pratique, de même que la violence un peu excessive de certaines cartes.

Beaucoup plus pesant et complexe, mais fondé sur les mêmes principes, *Excalibur* n'est pas plus intéressant que *Fief 2*. Si vous raffolez du mythe arthurien, essayez plutôt de dénicher le très élégant et « *very British* » *Kingdom*, un jeu portant sur la guerre entre le Roi Arthur et ses rivaux.

Moi voir, moi tuer !

Fatigué des orques et des dragons, des preux chevaliers et des nobles dames ? *La Vallée des Mammouths* vous offre un retour aux sources et à la bonne humeur. Pour construire les quatre villages qui donneront la victoire à votre tribu de néanderthaliens, il ne suffit pas de conquérir des territoires, il faut aussi vous procurer, par la pêche, la cueillette et la chasse, de quoi nourrir les hommes et femmes de votre tribu. En effet, dans cet univers impitoyable, vous devez faire face à un ennemi de plus, outre vos adversaires, celui que consitue la nature sauvage et indomptable. C'est elle qui envoie une horde de loups sur votre village, qui incendie la forêt où vous vous livriez tranquillement à la cueillette, qui inonde vos précieux champs de céréales et c'est à vous de réagir, de vous adapter à des circonstances changeantes et imprévisibles. C'est elle aussi qui, en ne vous attribuant que des naissances mâles, vous oblige à opérer un raid sur les robustes femmes de l'adversaire. Un jeu très mouvementé, au cours duquel les tactiques les plus fines peuvent être remises en cause par un événement inattendu : inondation, éruption volcanique ou tremblement de terre. Si vous gagnez, ce sera parce que votre stratégie était la bonne. Si vous perdez, ce sera parce que vous n'aurez pas eu de chance avec les dés ou les cartes... ou peut-être parce que vous aurez négligé les conseils tactiques que je vous ai donné dans le numéro 68 de *Casus Belli*. Un jeu que j'adore, mais comme il se trouve que j'en suis ▷



l'auteur, je ne suis peut-être pas très objectif.

Pour six pieds de terre anglaise

Longtemps, j'ai ignoré *Britannia*. J'avais entendu dire que ce jeu ressemblait à *Civilization* et j'en avais logiquement, mais un peu hâtivement, déduit qu'il devait être long, ennuyeux et sans grand intérêt. Certes, une partie de *Britannia* demande souvent une nuit, mais elle est toujours passionnante et animée.

Mieux que tous les livres ou les films, *Britannia* raconte les balbutiements de l'histoire d'Angleterre. Tout commence avec le débarquement romain sur les côtes anglaises au début de notre ère et se termine avec l'invasion normande de Guillaume le Conquérant, un millénaire plus tard, un tour de jeu ne représentant pas moins de 75 ans. Mille ans d'histoire qui auront vu les légions romaines balayer les Belges, puis se heurter à la résistance acharnée des montagnards pictes et gallois. Ensuite, tandis qu'Irlandais et Jutes prennent difficilement pied sur les côtes, Angles et Saxons s'affronteront pour les riches terres du Sud. Les premiers raids danois ne sont qu'un avant goût de l'invasion des peuples scandinaves et viendra le temps des premiers rois, dont les armées ne pèseront pas bien lourd face à la cavalerie normande.

Le charme de ce jeu, plus subtil que complexe, vient du renouvellement permanent des peuples et des objectifs des joueurs. Chacun des quatre joueurs contrôlera ainsi successivement plusieurs peuples. Le joueur vert, par exemple, manœuvre en début de partie Gallois et Calédoniens, auxquels s'ajouteront ensuite Jutes, puis Danois. Chacun de ces peuples a des objectifs différents qui poussent souvent à reproduire la réalité historique. Chaque objectif atteint rapporte quelques points, et le vainqueur est celui qui en totalise le plus grand nombre à la fin du seizième tour, en 1085.

Il fallait du génie pour concevoir un jeu mêlant aussi harmonieusement intérêt tactique et simulation historique. La recette fonctionne également très bien dans *New World*. Parfaitement ficelé et foisonnant de mécanismes astucieux, ce jeu portant sur la découverte et la conquête de l'Amérique par les grandes puissances coloniales est cependant un peu trop complexe pour mon goût.

Ceci n'est pas un wargame

La carte du monde d'*Axies and Allies* fait irrésistiblement penser à celle du *Risk* et sans doute les premiers tests ont-ils été effectués à partir de cette dernière. Pourtant, *Axies et Allies* est sans doute le plus riche et le plus complexe des cousins du *Risk*. Dans la lourde et volumineuse boîte de jeu, vous trouverez un matériel impressionnant : plusieurs centaines de pions en plastique représentant des unités de chasseurs, bombardiers, chars, fantassins, porte-avions, cuirassés, transports de troupes et sous-marins, sans compter la DCA et les centres industriels, des dizaines de dés et l'un des plus grands plateaux de jeu connus à ce jour.

Le jeu commence au printemps 1942. Les joueurs contrôlant les États-Unis, le Royaume Uni, l'URSS, l'Allemagne et le Japon vont s'affronter jusqu'à la victoire finale de l'un des camps. A votre tour de jeu, vous commencez par construire de nouvelles unités et effectuez, éventuellement, quelque dépenses de recherche. Ensuite, vous déplacez vos troupes et attaquez, le cas échéant, vos adversaires. Enfantin et fonctionnel (si vous engagez 30 unités, ce qui peut arriver, vous lancez 30 dés...) le mécanisme de combat distingue astucieusement les différents types d'unités. Une retraite est toujours possible si les choses tournent mal. Vous placez ensuite vos renforts sur la carte et recevez le revenu que vous versent les territoires occupés. Pour vaincre, il ne vous suffira pas d'être un grand stratège, il vous faudra aussi faire preuve de qualités de gestionnaire, parfois de diplomate, et bénéficier d'un peu de chance aux dés. Véritable « *Super Risk* », *Axis and Allies* est un jeu passionnant mais également complexe, long et demandant une concentration permanente. Intéressant à cinq, chacun des joueurs contrôlant l'une des grandes puissances militaires en présence, c'est à deux joueurs (Axe contre Alliés) qu'il prend tout son intérêt.

Dans la même collection sont parus deux autres jeux aux règles similaires et au matériel aussi impressionnant. *Shogun*, assez proche du *Risk*, vous transportera dans le Japon des samouraïs. Dans *Fortress America*, vous devrez défendre l'Amérique attaquée par une invraisemblable coalition russo-sino-nippo-mexicaine, à moins, bien sûr, que vous ne soyez l'un des affreux envahisseurs.

Où va le monde ? ■

Bruno Faidutti

INVENTORIUM

● *Risk*
Nombre de joueurs : de 2 à 6.
Durée moyenne d'une partie : 3 heures.
Complexité (du plus simple au plus complexe) : 1.
Stratégie (du plus aléatoire au plus stratégique) : 2.
Règles en... français.
Éditeur : Kenner Parker
Prix indicatif : 130 F.

● *Armada*
Nombre de joueurs : de 2 à 4.
Durée moyenne d'une partie : 2 heures.
Complexité (du plus simple au plus complexe) : 1.
Stratégie (du plus aléatoire au plus stratégique) : 2.
Règles en... français
Éditeur : Jeux Descartes
Prix indicatif : 280 F.

● *Targui*
Nombre de joueurs : de 2 à 4.
Durée moyenne d'une partie : 1 heure et trente minutes.
Complexité (du plus simple au plus complexe) : 2.
Stratégie (du plus aléatoire au plus stratégique) : 5.
Règles en... français.
Éditeur : Jumbo.
Prix indicatif : 160 F.

● *Zargos*
Nombre de joueurs : de 3 à 6.
Durée moyenne d'une partie : 4 heures.
Complexité (du plus simple au plus complexe) : 5.
Stratégie (du plus aléatoire au plus stratégique) : 6.
Règles en... français.
Éditeur : Eurogames.
Prix indicatif : 240 F.

● *Fief 2*
Nombre de joueurs : de 3 à 6.
Durée moyenne d'une partie : 3 heures.
Complexité (du plus simple au plus complexe) : 6.
Stratégie (du plus aléatoire au plus stratégique) : 3.
Règles en... français.
Éditeur : Eurogames.
Prix indicatif : 240 F.

● *La Vallée des Mammouths*
Nombre de joueurs : de 3 à 6.
Durée moyenne d'une partie : 2 heures.
Complexité (du plus simple au plus complexe) : 4.
Stratégie (du plus aléatoire au plus stratégique) : 1.
Règles en... français.
Éditeur : Ludodélire.
Prix indicatif : 240 F.

● *Britannia*
Nombre de joueurs : de 3 à 5.
Durée moyenne d'une partie : 6 heures.
Complexité (du plus simple au plus complexe) : 8.
Stratégie (du plus aléatoire au plus stratégique) : 7.
Règles en... anglais.
Éditeur : Avalon Hill.
Prix indicatif : 280 F.

● *Axis and Allies*
Nombre de joueurs : de 2 à 5.
Durée moyenne d'une partie : 8 heures.
Complexité (du plus simple au plus complexe) : 7.
Stratégie (du plus aléatoire au plus stratégique) : 8.
Règles en... anglais.
Éditeur : Milton Bradley
Prix indicatif : 400 F.

Et les autres jeux cités : *Mighty Empires* (Games Workshop), *Warrior Knights* et *Kings and Things* (Games Workshop, épuisé), *Excalibur* (Oriflam), *Kingdom* (Highbury Games) ; *New World* (Avalon Hill) ; *Shogun* et *Fortress America* (MB).

POUR QUELQUES PINCÉES D'ÉPICE...

DES VARIANTES POUR *DUNE*, LE JEU DE SIMULATION TIRÉ DU CHEF D'ŒUVRE DE FRANK HERBERT. A *DUNE*, *DUNE* À DEMI, ME DIREZ-VOUS. SOIT. MAIS TOUT COMME LA MOBYLETTE OU L'ÉPAVE QUE CERTAINS PASSENT LEURS WEEK-ENDS À AMÉLIORER, IL FAUT ENCORE ET ENCORE AJOUTER DES OPTIONS AUX CLASSIQUES QUE VOUS AIMEZ POUR QU'ENFIN ILS CLAQUENT SOUS LE SOLEIL COMME LA ROLLS ROYCE QUI VOUS FAIT RÊVER, DANS LA VITRINE, LÀ...

LES ENFANTS DE *DUNE*

Trop souvent, les jeux de société prétendument « inspirés » de tel ou tel roman ou telle ou telle époque ne sont que le placage un peu artificiel d'un mécanisme pré-existant sur un thème plus ou moins vendeur. *Dune* y fait exception, les mécanismes du jeu ayant été conçus pour reproduire du mieux possible l'ambiance bien particulière de la saga de Frank Herbert.

Dune est de ces jeux presque trop riches, qui demandent à être pratiqués souvent et régulièrement pour en saisir toutes les finesses. Une fois les règles de bases maîtrisées, vous passerez sans nul doute aux règles optionnelles, puis avancées. Elles ne font pas qu'enrichir le jeu, elles le rendent aussi plus proche encore de l'univers d'Arrakis. En voici donc quelques autres, qui vont toutes dans le même sens. Les règles officielles de l'édition française étant numérotées de I à XXVI, celles-ci porteront, pour éviter toute confusion, les numéros XXVII à XXXVIII.

L'EXPLOSION DE L'ÉPICE

XXVII — La règle avancée sur l'explosion de l'épice est assez confuse, et je ne suis, à vrai dire, pas certain de l'avoir bien comprise. Voici une alternative plus simple et tout aussi efficace : les cartes d'épices sont divisées en deux piles. A chaque tour de jeu, on retourne donc deux cartes. Lorsqu'un ver apparaît, il emporte épice et pions se trouvant sur le territoire retourné précédemment sur la même pile, et on retourne une autre carte jusqu'à ce que l'on obtienne une carte de territoire. On finit donc par se retrouver avec deux cartes de territoire faces visibles. On place alors sur chaque territoire la quantité d'épice indiquée sur l'autre carte. Ainsi, si vous tirez les cartes « Chaîne de Sihaya, 6 » et « Mesa du Sud, 10 », placez dix épices sur la chaîne de Sihaya et six seulement en Mesa du Sud. Une plus grande irrégularité est ainsi imprimée aux arrivées d'épice.

XXVIII — Carte Marteleur. La carte marteleur peut aussi être utilisée pour échapper à un ver au moment où il apparaît. Les pions du joueur sont sauvés, mais l'épice est tout de même emportée.

DIPLOMATIE

XXIX — La règle d'alliance proposée dans la version de base raccourcit sensiblement le jeu en lui enlevant une partie de ▷

son intérêt. Je vous conseille donc de la négliger, et de la remplacer par une phase de diplomatie. Celle-ci peut avoir lieu au début de chaque tour, ou à chaque nexus, selon le choix des joueurs. La phase de diplomatie dure cinq minutes, pendant lesquelles les joueurs peuvent s'échanger des informations, des cartes et de l'argent. Cela peut s'opérer secrètement, mais l'Atréide doit être informé des mouvements de cartes.

Mouvements

XXX — L'ordre de déplacement des joueurs ne dépend plus de la tempête. La Guilde choisit tout d'abord le moment où elle se déplacera. Ensuite, les autres joueurs prennent dans leur poing fermé une quantité d'épice qui, quoi qu'il arrive, sera dépensée. Les joueurs ouvrent simultanément leur poing ; celui qui a misé la plus forte somme choisit le moment où il se déplacera, etc. En cas d'exæquo, la Guilde décide qui détient la priorité du choix.

XXXI — Chaque joueur peut déplacer un groupe de pions d'un ou de deux territoires, en en laissant éventuellement quelques uns sur la case traversée. Si un joueur occupant Carthag ou Arrakeen décide d'utiliser les ornithoptères, il peut déplacer un groupe de pions de trois territoires mais ne peut laisser de pions sur les territoires traversés.

Combats

XXXII — L'ordre des combats est modifié comme suit. Le premier joueur après la tempête doit choisir l'un des combats possibles pour ses pions. Une fois ce combat effectué (ou un accord obtenu, si la règle VII est utilisée), le second joueur choisit un combat, etc. Si sur une case se trouvent des pions appartenant à plus de deux joueurs, celui qui choisit de combattre désigne également son adversaire, le combat éventuel entre les deux vainqueurs se réglant plus tard. Tout joueur doit, s'il le peut, effectuer un combat. Dès que le Bene Gesserit passe, il signifie son intention de cœxister pacifiquement sur tous les territoires où il cohabite encore avec un autre joueur.

XXXIII — Le combat n'est plus obligatoire. Tous les joueurs occupant un même territoire disposent d'une minute pour parvenir à un accord, et il suffit qu'un joueur refuse celui-ci pour que tous doivent combattre. Si de l'épice se trouve sur le territoire concerné, les joueurs doivent s'entendre sur son partage. S'il s'agit d'un sietch, ils doivent décider de celui qui en aura le contrôle.

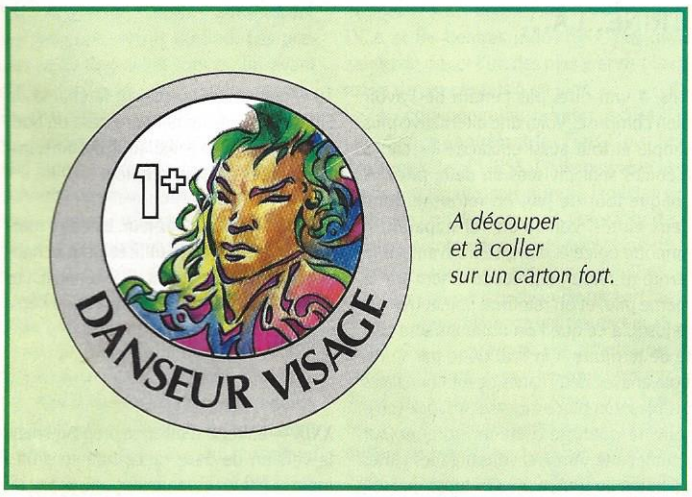
Le gouverneur de Dune

XXXIV — A - Les deux capitales, Carthag et Arrakeen, sont divisées en deux quartiers, nord et sud, matérialisés sur la carte. Ces deux quartiers sont considérés à tous points de vue comme deux sietchs différents et voisins. Tout joueur occupant au moins un quartier peut bénéficier des ornithoptères.

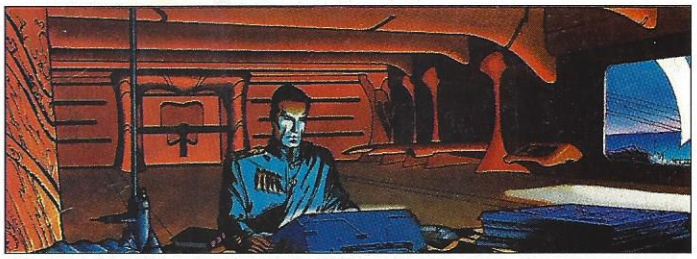
B - Au début du jeu, l'empereur décide si le gouverneur de Dune sera Atréide ou Harkonnen. A la fin de la phase de bataille, si le précédent gouverneur a été tué ou si le joueur concerné a perdu les deux quartiers de sa capitale, l'empereur choisit la faction du nouveau gouverneur (Corrino, Atréide ou Harkonnen), mais le joueur désigné doit occuper au moins un quartier de l'une des capitales. Le joueur désigné choisit l'un de ses chefs qui est nommé gouverneur et dont la rondelle est placée sur Arrakeen ou Carthag. Ce chef peut servir en combat, mais uniquement dans sa capitale. Il ne peut être fait prisonnier par Harkonnen en dehors de la capitale.

C - Si cette règle est utilisée, la règle XXI (accroissement des flux d'épices) est modifiée comme suit : les joueurs reçoivent 1 épice par sietch ou quartier de capitale contrôlé, le gouverneur de Dune reçoit en sus deux épices.

D - Si la règle XXXVIII (Points de victoire) n'est pas utilisée, l'objectif du jeu devient l'occupation de quatre sietchs ou quartiers de capitale à la fin d'un tour.



A découper et à coller sur un carton fort.



Pouvoirs des Fremens et des Atréides

XXXV — Pour rééquilibrer le jeu, c'est le Fremen et non l'Atréide qui peut s'informer au début de la phase de mouvement des cartes d'épice qui seront retournées au tour suivant. Compensation pour l'Atréide, le fidèle Duncan Idaho ne peut pas trahir et peut à tout moment être racheté des cuves, sans carte ghola, pour sa valeur en épice.

Atouts supplémentaires du Harkonnen

XXXVI- La règle optionnelle portant sur la capture de traîtres par le Harkonnen est modifiée comme suit : le Harkonnen peut tenter une capture après les enrôlements, mais avant le début des mouvements. Il choisit un chef et doit réaliser un nombre de points au moins égal à sa valeur de combat avec un dé à 6 faces. S'il y parvient, il peut le conserver pour l'utiliser en combat, mais pas à l'encontre de son propre camp. Après le combat, il se rendra aux cuves ou reviendra à son propriétaire, selon le résultat. Toutefois, le propriétaire initial du chef peut décider après la capture que ce dernier se suicide, auquel cas il va immédiatement aux cuves et Harkonnen bénéficie d'un montant en épice égal à la valeur de celui-là.

Le Bene Tleilax

XXXVII — S'il reflète fidèlement le livre, le jeu *Dune* en néglige un protagoniste essentiel, le Bene Tleilax. En effet, ce dernier n'apparaît dans le jeu que pour désigner les cuves où reposent les dépouilles de tous les valeureux héros morts au combat, cuves qui ne sont qu'une transposition du « Warp » de *Cosmic Encounter*, alors que chacun sait qu'un chef qui revient des cuves n'est souvent plus tout à fait lui-même. Dans la saga de *Dune*, le Bene Tleilax est partout, invisible et puissant, grand manipulateur d'hommes et de consciences, tout comme le Bene Gesserit. Pourquoi donc ne pas en faire une septième faction, permettant ainsi d'entreprendre des parties à sept joueurs (cela vous changera du désagréable *Diplomatie* et de l'ennuyeux *Civilisation*). Précisons que ces règles s'entendent pour le jeu avec la règle XV, atouts supplémentaires pour le personnage.

Au départ, le Bene Tleilax dispose d'un seul chef (le Danseur Visage), de 20 pions placés dans les cuves, de 10 épices, d'une carte Traîtrise, mais n'a infiltré aucun traître chez ses adversaires.

Le Danseur Visage s'utilise normalement dans les combats mais ne possède pas de valeur propre ; il s'attribue celle du chef adverse (si l'opposant n'en met pas en jeu, il a une valeur de 1).

Les pions se trouvent en permanence dans leur élément naturel : les cuves. Ils partent de cet endroit pour se rendre sur Dune en astronef. Lorsqu'ils sont morts, ils y retournent mais sont immédiatement prêts à servir à nouveau et cela sans dépense d'épice.

Des cuves, les joueurs peuvent récupérer gratuitement les pions auxquels ils ont droit, puis payer aux Tleilaxus la somme nécessaire pour faire revenir ceux qu'ils

veulent ressusciter en plus. Ils peuvent également ressortir leurs chefs des cuves sans carte ghola, en en négociant le prix avec le Bene Tleilax. En revanche, un chef qui est « passé » aux cuves ne pourra pas être utilisé contre les Tleilaxus. Raffinement supplémentaire, le Bene Tleilax peut « trafiquer » chaque chef ressuscité par ses soins. Il indique, en notant secrètement sur un papier, que ce chef aura une valeur de combat augmentée ou diminuée de 1. Exemple : Stilgar va aux cuves. Les Fremens le rachètent pour 8 épices. Le Bene Tleilax note secrètement (le Fremen est sûrement dans la combine, vu le prix qu'il a payé !) que Stilgar détiendra 8 au lieu de 7 en valeur de combat, s'il rencontre Feyd-Rautha. Mais cela, Harko ne le sait pas... Si, dans quelques tours, Fremen et Bene Tleilax ne marchent plus main dans la main (ce qui est hautement improbable dans un jeu si convivial !) et qu'ils combattent, le Fremen ne pourra pas utiliser Stilgar.

La carte ghola permet aux Tleilaxus de s'approprier un chef mort. Toutefois, il ne pourra être utilisé contre son propriétaire originel. La force de ce pouvoir tient essentiellement au fait que le Bene Tleilax ne craint pas de perdre des pions. Dans certains cas, il peut même en sacrifier quelques uns pour les récupérer dans les cuves et les replacer ensuite sur Dune. Mais il ne faut pas en abuser, car les voyages en astronefs sont onéreux et renforcent la Guilde. D'un point de vue stratégique général, le Bene Tleilax a tout intérêt à ce que la partie soit « sanglante » et que nombre de chefs adverses se retrouvent aux cuves. Mais là encore il faut savoir doser : une demande trop élevée pour ressusciter un chef dissuade les joueurs de traiter avec les Tleilaxus ; une demande minime renforce par trop certains pouvoirs s'ils ne sont pas un peu « temporisés » par la gestion de leurs chefs. Si le Bene Tleilax est utilisé, il faut, bien entendu, y adapter les cartes Karama. On ajoutera donc au recto des feuilles d'aide de jeu les données suivantes :

10.a.7. Empêche le Bene Tleilax de s'approprier un chef mort avec une carte ghola, ou de modifier les caractéristiques d'un chef sortant des cuves.

10.b.7. Vous pouvez, en jouant une carte de Karama au début de la phase d'enrôlement, interdire à tous les autres joueurs de récupérer des pions depuis les cuves lors de ce tour.

C'est après avoir écrit cette version du Bene Tleilax pour *Dune* que nous en avons découvert une autre, dans un vieux numéro de la revue « General ». Totalement invisible, sans pions ni chefs, le Bene Tleilax du « General » est peut-être plus fidèle au roman. Il est cependant beaucoup plus complexe et finalement bien moins excitant à jouer que cette version relativement simple.

Les points de victoire

XXXVIII — Le but du jeu, occuper trois sietchs ou citadelles à la fin d'un tour, manque fortement de réalisme. Certes, c'est là l'enjeu de la guerre entre Atréides et Harkonnens, et sans doute aussi l'objectif des Corrinos. Mais les Fremens se préoccupent-ils vraiment des froides cités de Carthag et Arrakeen ? La Guilde et le Bene Gesserit ont-ils jamais cherché à prendre directement le contrôle de la planète ? C'est pour mieux reproduire les intérêts réels des différentes factions qu'a été conçu ce système de points de victoire, inspiré de celui de l'excellent jeu *Britannia*. Attention, ce système doit être employée avec la règle XXXIV sur le gouverneur de Dune.

A - Au début de chaque tour, avant la phase de tempête, le Bene Gesserit prédit la situation de chaque sietch et de chacun des deux quartiers de Carthag et Arrakeen. Il indique pour chaque zone, secrètement et par écrit, lequel des joueurs la contrôlera. Il peut prédire qu'un sietch ou qu'un quartier sera vide.

B - A la fin de chaque tour, après la récolte de l'épice, on effectue le décompte des points de victoire, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

EMPEREUR, ATREIDES, HARKONNENS	
Chaque sietch ou quartier :	**3 points**
Gouverneur occupant sa capitale toute entière :	**12 points**
Gouverneur n'occupant qu'un seul quartier :	**3 points**
FREMENS	
Sietch Tabr :	**3 points**
Sietch de Habbanya :	**3 points**
Chacun des autres sietchs ou quartiers :	**5 points**
Chaque sietch ou quartier vide :	**2 points**
BENE GESSERIT	
Pour chacune des prédictions se vérifiant :	**1 point**
Si les sept prédictions sont justes :	**12 points**
GUILDE	
Ne contrôle pas le Sietch du Tuek :	**-5 points**

A la fin du jeu, la Guilde marque, en outre, autant de points qu'elle possède d'épice dans ses caisses.

Cette règle permet aux joueurs de décider à l'avance de la durée de la partie, en nombre de tours ou en heures, et de s'y tenir. Aucun système véritablement satisfaisant n'a encore été trouvé pour y intégrer le Bene Tleilax, mais toutes les suggestions sont les bienvenues...

Que vos ennemis actuels et futurs soient dévorés tout crus par le grand Shai-Hulud... ■

Serge Laget et Bruno Faidutti
Illustration : extraits du jeu et Didier Guiserix

Erudit de Dune

Les cousins de *Dune*

C'est le mécanisme des pouvoirs différents attribués à chacune des factions qui fait tout le charme de *Dune*, et permet au jeu de reproduire aussi fidèlement l'ambiance du livre. Le procédé ayant fait ses preuves, on le retrouve dans d'autres jeux de Science-fiction aux univers moins arides, mais tout aussi attachants. Si vous aimez *Dune*, le jeu, vous apprécierez aussi ceux-ci.

Ce sont les créateurs de *Dune* qui ont conçu, à partir des romans de Marion Zimmer Bradley, le jeu *Darkover*. Les dons de Laran (pouvoirs) ne sont pas associés aux joueurs, mais aux forteresses qu'ils contrôlent sur la planète Darkover. Chacun détient donc un pouvoir en début de jeu, mais le mécanisme permet des retournements de situation intéressants, un joueur pouvant acquérir ou perdre un don au cours de la partie... Un must, mais le jeu est depuis longtemps épuisé.

Le volumineux jeu de plateau *Buck Rogers, Battle for the 25th Century* est fidèle à l'esprit de la B.D. Buck Rogers est un redoutable artilleur spatial et il utilise le génie scientifique du docteur Huer pour accélérer ses missiles ; tandis que l'implacable Wilma réduit ses adversaires, le pirate Black Barney capture les appareils des vaincus. Un excellent jeu de stratégie au matériel abondant et aux mécanismes originaux, très proche de *Dune* dans son esprit. Desservi par une boîte hideuse et par la médiocre réputation des autres jeux de plateau du même éditeur (TSR), il n'a pas connu le succès qu'il aurait mérité.

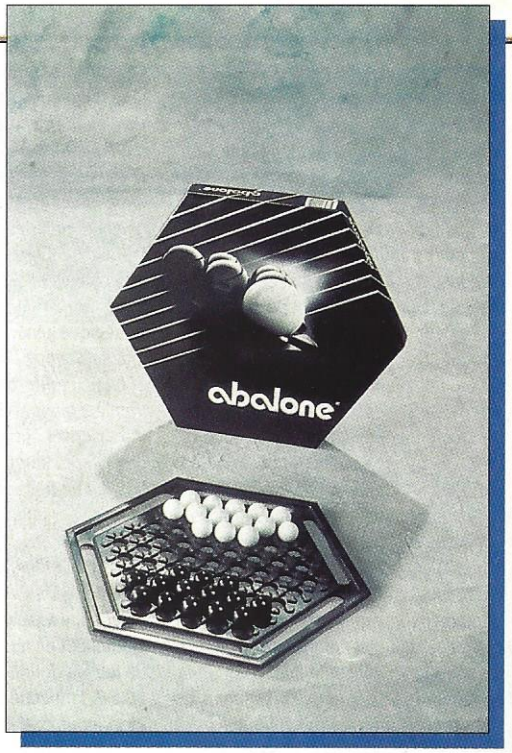
L'univers de *Zargos* n'a pas été emprunté à un roman. Il a été conçu pour le jeu, mais a pourtant beaucoup de charme, et peut-être un joueur écrira-t-il un jour son histoire. Moines et amazones, dragons et araignées, anges et chevaliers, dont les pouvoirs rappellent ceux des factions de *Dune*, y donnent un souffle nouveau à des mécanismes éprouvés, ceux du *Risk* de notre enfance. Un jeu qui montre, une fois de plus, que les créateurs français peuvent faire aussi bien que leurs confrères anglo-saxons. Et vous pouvez être sûr de ne trouver aucune erreur de traduction.

Les parents de *Dune*

Outre *Dune*, le groupe *Future Pastimes* a conçu de nombreux jeux de plateau qui furent tous initialement édités par leur propre maison, Eon products, disparue depuis bientôt dix ans. Les seuls points communs à tous ces jeux sont la convivialité et l'originalité extrême des mécanismes. Nous avons déjà décrit *Darkover*, et on ne présente plus le génial *Cosmic Encounter*, le jeu qui pousse au paroxysme du délire le principe des pouvoirs. *Quirks* est un jeu un peu fou et fort peu darwinien, dans lequel des créatures à l'aspect toujours plus farfelu mutent pour s'adapter à l'évolution du climat. *Hoax* est un petit jeu d'ambiance rapide et mouvementé entièrement basé sur le mensonge et le bluff. Quant à *Borderlands*, cela fait bien longtemps que je cherche à me le procurer (écrire à la rédaction, qui transmettra). De tous ces jeux, seul l'extraordinaire *Rencontre Cosmique* a connu un réel succès, fut réédité et est encore disponible.

On ne s'étonnera donc pas de constater d'étranges similitudes, tant pour ce qui est du matériel que dans leurs mécanismes, entre *Dune* et *Cosmic Encounter*. Si dans les deux jeux chaque joueur dispose de cinq disques et de vingt pions, c'est tout simplement parce que les premiers essais de *Dune* ont été faits avec le contenu d'une boîte de *Cosmic Encounter*. Amateurs de « *private jokes* » et ne dédaignant pas l'autocitation, nos historiens du futur ont même semé ça et là dans les extensions de *Cosmic Encounter* des renvois aux règles de *Dune* (les gens d'Avalon Hill étaient sans doute trop sérieux pour laisser passer la réciproque), provoquant ainsi de graves déchirures dans le continuum ludique. Ainsi, par exemple, des lunes sans effet « *Trip to Vermont* » et « *Scubba Joke* » qui ne sont pas sans rappeler certaines cartes d'un autre jeu.

ABALONE



ABALONE, LOIN DE SES SÉVÈRES COUSINS QUI SE PRATIQUENT LES SOURCILS FRONCÉS, EST LE JEU INTELLIGENT ET TACTIQUE LE PLUS SENSUEL DE SA GÉNÉRATION. SES SPHÈRES DE VERRE, LISSES ET LUISANTES, PERMETTENT, EN DEÇÀ DE LEUR ASPECT ESTHÉTIQUE INDÉNIABLE, DE FOLLES COMBINAISONS DE L'INTELLECT.

Les billes sont disposées sur le plateau. Vous effectuez une poussée sur une boule et une seule et vous déclenchez alors un mouvement qui va pouvoir entraîner jusqu'à cinq boules ensemble. Un seul geste, une seule impulsion suffit pour provoquer une réaction en chaîne. Cette transmission de l'énergie fait irrésistiblement penser aux dominos ou aux morceaux de sucre qui, après une seule poussée sur le premier d'entre eux, s'écroulent les uns après les autres. Cela rappelle également le jet de la pierre plate dans l'eau qui, bien lancée, va reproduire sa courbe maintes fois.

Vous l'avez compris, *Abalone* est d'abord un jeu qui parle aux sens. A la vue, grâce aux formes agréables du plateau en relief et des billes blanches et noires. Au toucher, de par le contact des boules et la régulière ondulation que la poussée provoque. A l'ouïe, avec le bruit mat des globes qui s'entrechoquent et qui retombent dans leur alvéole. Point n'est besoin d'en connaître le fonctionnement pour commencer à apprécier *Abalone*.

La règle va venir accroître le plaisir. Elle est, comme pour tous les classiques au rang desquels prétend *Abalone*, courte et simple. Sa compréhension ne prend que quelques instants. Et, à l'instar de ces grands classiques, cette règle recèle une étonnante richesse de combinaisons. Les possibilités tactiques paraissent extrêmement nombreuses.

L'UNION FAIT LA FORCE

C'est certainement le précepte à garder en mémoire lors d'une partie d'*Abalone*. L'union, et même la concentration des boules est indispensable. Un alignement de trois d'entre elles qui, a priori, surpasse les autres possibilités, ne sera, en fait, véritablement efficace que dans un axe et un seul. Cette supériorité numérique peut aisément être détruite par deux boules adverses. Il leur suffit d'attaquer sur un autre axe l'une des trois boules et c'en est fini. La situation la plus pénible est de se voir « casser sa force » par le milieu. Dans ce cas, les trois billes peuvent se retrouver isolées et à la merci de la moindre attaque. Aussi, établir des lignes, même de trois boules, éparses sur tout le plateau, pour tenter de profiter de la moindre opportunité, est le plus sûr moyen de perdre la partie.

Avancer en groupe, quitte à perdre du temps pour « réalimenter » par l'arrière paraît indispensable. Cela ne signifie pas qu'il ne faille pas tenter des incursions chez l'adversaire. Ces pénétrations dans le groupe ennemi sont moins risquées lorsqu'elles sont menées le long d'un « couloir ». Celui-ci sera bordé, de part et d'autres, de boules adverses. La rupture de la ligne que vous faites pénétrer devient impossible. Mais attention au moment où l'une des « parois » de ce couloir disparaîtra…

LA PEUR DU VIDE

Elle doit également être présente à l'esprit. Peur du vide que crée une alvéole sans boule mais surtout peur du vide, du gouffre sans fond que représentent les bordures du plateau. Tentez toujours de vous en éloigner mais tout en sachant qu'il est indispensable de s'en approcher pour éjecter les billes adverses.

L'un des éléments troublants d'*Abalone* est la conséquence de l'égalité des forces. Dans la plupart des jeux, au cours d'une attaque, l'égalité des forces n'empêche pas la prise et se solde souvent par des échanges de pièces, la plupart du temps équilibrés. A *Abalone*, rien de cela. Trois boules se retrouvent face à face ? La confrontation est bloquée en l'état et c'est ailleurs qu'il faudra attaquer.

LA VARIANTE À TROIS

Elle offre à peu près les mêmes éléments tactiques. La principale différence est, comme dans tout jeu à trois, l'inévitable alliance du « deux contre un ». Alliance voulue ou non, elle ne dure jamais bien longtemps. Car, rapidement, l'un des alliés se retrouve avec une ou deux boules d'avance et l'alliance se retourne contre lui. La subtilité peut résider dans le choix de laisser, dès le départ, vos deux adversaires éliminer 3 ou 4 de leurs boules respectives. Ils se retrouvent ainsi fatalement proches des bords et avec un effectif de boules inférieur au vôtre. A ce moment précis, si vos billes sont convenablement groupées et au contact des boules adverses, vous pourrez profiter de la situation et de votre supériorité numérique pour enfoncer un front après l'autre ou même les deux à la fois. Vous pouvez ainsi rattraper votre retard et, pourquoi pas, remporter la victoire.

Ce jeu à trois constitue l'une des nombreuses variantes que permet le matériel et les principes de base d'*Abalone*. Nous vous laissons le soin d'en inventer d'autres… ■

FRANÇOIS CAUCHY

FICHE TECHNIQUE

Matériel **: un plateau hexagonal de 61 « cases-alvéoles » ; 14 boules blanches ; 14 boules noires.** ***Nombre de joueurs*** **: 2 ; il existe une variante à trois joueurs.** ***But du jeu*** **: être le premier à faire sortir du plateau 6 boules appartenant à l'adversaire.** ***Mise en place*** **: sur deux côtés opposés de l'hexagone, chaque joueur dispose ses boules sur les 3 premières rangées. Sur la troisième, les trois boules sont disposées au centre de la rangée. Les joueurs tirent au sort leur couleur. Le Noir commence.**
Créateur : Michel Lalet et Laurent Lévi. Editeur : Abalone S.A. Distributeur : Abadis
Prix public moyen : Abalone : 250 F ; Blister de billes pour jeux à trois : 54 F
Pour toute information, vous pouvez écrire à la Fédération Internationale de jeu d'*Abalone* : Z.I. de la Bonde — 15, rue du Buisson aux Fraises — 91300 Massy.

COMMENT ÇA MARCHE ?

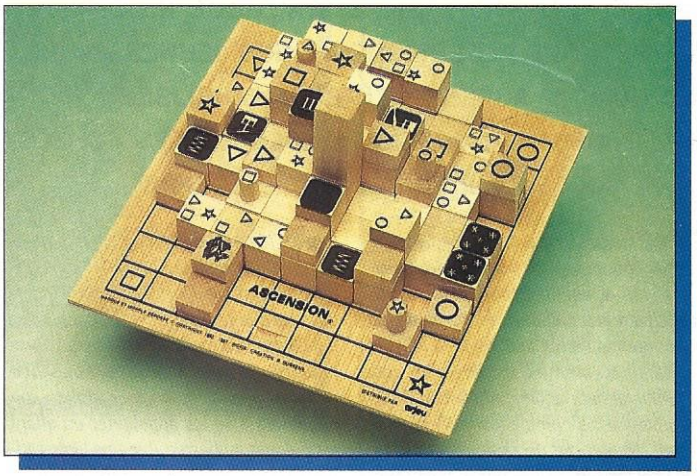
● Déplacement des boules :
Chaque joueur déplace 1, 2 ou 3 boules à chaque tour, en un seul mouvement. Une boule seule peut être déplacée vers n'importe quelle case voisine libre. Les groupes de 2 ou 3 boules peuvent être déplacés soit en ligne droite, en avant ou en arrière — les boules progressent alors ensemble d'un point à la fois ; soit latéralement, sans modifier l'alignement : les 2 ou 3 boules se déplacent dans le même mouvement, d'une seule case chacune, par « décalage » latéral.

● Poussée des boules adverses :
Dès que les boules d'un joueur sont en contact avec celles de son adversaire, il peut les pousser s'il se trouve en position de supériorité numérique. La poussée n'est possible que si toutes les boules concernées se trouvent dans le même axe. Il doit impérativement y avoir un point libre derrière la ou les 2 boules poussées. En cas d'égalité des forces, elles s'annulent. La poussée est alors impossible. Quand une poussée fait sortir une boule du plateau de jeu, celle-ci est éliminée.

● Abalone a reçu : Le Gobelet d'Or au 8e Concours des Créateurs de jeux de Boulogne-Billancourt, en 1988 ; le Super As d'Or au 4e Festival International des Jeux de Cannes, en 1989 ; la médaille de Vermeil au Salon International des Inventeurs à Genève.

ASCENSION

IMAGINEZ-VOUS DANS UN DÉSERT DE ROCHERS. VOUS DEVEZ GRAVIR UN PIC AU CŒUR DE CE DÉSERT PUIS EN REDESCENDRE. LE SEUL MOYEN D'Y MONTER EST D'ENTASSER ROCHER SUR ROCHER ET DE GRIMPER DESSUS. MAIS LES ROCHERS SONT TROP VOLUMINEUX POUR MONTER L'UN SUR L'AUTRE...



Il vous faut à chaque fois utiliser un escabeau (un demi-cube). Tout irait bien si vos adversaires n'avaient pas le même but. Vous allez devoir utiliser tous les pièges que recèlent certains rochers et certains escabeaux pour empêcher leur progression sans ralentir la vôtre.

Tout le jeu d'*Ascension* est là. Comment progresser vers le sommet puis vers sa case de départ tout en empêchant le ou les adversaires d'en faire autant ?

A deux joueurs, ce jeu est plaisant mais manque d'intérêt car les joueurs peuvent très bien jouer chacun dans leur coin sans s'occuper du jeu de l'adversaire et les avantages acquis par la conquête du sommet sont réduits à la possession du « joker ». A trois joueurs, les interactions entre les cheminements deviennent inévitables. Il est ainsi impossible de jouer sans tenir compte des activités de ses adversaires. De plus, il est indispensable d'être vindicatif sous peine de permettre au premier arrivé au sommet de transformer le retour à sa case de départ en véritable promenade de santé. A quatre joueurs, il y a obligatoirement deux chemins qui se forment autour de vous. Ces chemins doivent impérativement, soit servir vos intérêts, soit devenir sans issue. Les interactions entre tous les cheminements obligent à utiliser toutes les ressources du jeu, et elles sont nombreuses pour qui sait s'en servir.

Arriver le premier au sommet paraît, au premier abord, très intéressant. Jouer après chaque joueur et disposer du « joker » sont deux avantages non négligeables. Mais qu'arrive-t-il à ce joueur dès qu'il tente de redescendre ? Tous les autres n'ont d'autre choix que de s'allier contre lui. Et la partie est ainsi loin d'être gagnée. Toutes les chausse-trappes vont alors s'ouvrir sous ses pas. Le fait de jouer entre chaque joueur ne sera pas forcément suffisant pour en venir à bout. D'autant que cet avantage s'amenuise au fur et à mesure de l'arrivée de chacun des joueurs au sommet. Pendant ce temps, les autres joueurs doivent parvenir à tirer leur épingle du jeu. Ils ne peuvent pas rompre l'alliance sous peine de voir le joueur arrivé le premier au sommet parvenir à sa case de départ. Mais ils doivent réussir, malgré tout, à alimenter leur chemin et surtout pouvoir, à chaque tour, déplacer leur pion. Impératif sur lequel doit jouer, en retour, le postulant à la victoire. Subtil équilibre des forces. Bien sûr, l'aléatoire intervient — la présence ou non de figures ou de symboles sur la face cachée du cube que l'on retourne — mais il ne remet pas en cause les possibilités stratégiques du jeu. ■

FRANÇOIS CAUCHY

COMMENT ÇA MARCHE?

But du jeu : faire parvenir son pion au sommet du pilier central puis revenir à sa case de départ.

Mise en place : Le pilier central est fixé au centre du plateau. Tous les cubes sont disposés au hasard sur le plateau, excepté sur les cases d'angle. Les cubes portant un dessin doivent avoir leur face dessinée vers le bas. Chaque joueur prend un pion, les 2 demi-cubes de sa figure ainsi que 2 demi-cubes neutres. Les pions et demi-cubes restants sont sortis du jeu. Chaque pion est posé sur la case du plateau portant sa figure.

Action : Chaque joueur joue à son tour. Un tour de jeu consiste, tout d'abord, à déplacer un cube ou un demi-cube, puis à déplacer son pion. Ces deux actions sont obligatoires.

Déplacement des cubes : le joueur prend un cube ou un demi-cube non recouvert ou un demi-cube de sa réserve (dans le dernier cas, ce demi-cube ne pourra plus être retiré du jeu et pourra être utilisé par tous les joueurs, à l'instar des autres pièces). Il regarde, en secret, si sa face cachée porte ou non un dessin. Il choisit alors le nouvel emplacement pour ce cube ou ce demi-cube. Si le cube porte un dessin sur sa face cachée, il décide de la face qui sera exposée : soit celle avec le dessin, soit la face opposée. Si le cube porte un dessin mais que celui-ci est déjà apparent, le joueur le replace obligatoirement face dessinée cachée.

Déplacement des pions : chaque joueur ne peut déplacer que son propre pion. Un pion se déplace d'une case à une case adjacente, soit sur le côté, soit en diagonale. Un pion ne peut monter ou descendre que de la moitié de la hauteur d'un cube.

Les symboles :

« Echelle » (2) : permet au pion qui se trouve dessus de grimper de la hauteur d'un cube entier

« Matelas » (2) : permet au pion qui se trouve au-dessus d'y descendre de la hauteur d'un cube entier

« Ressort » (2) : permet au pion qui arrive dessus de se déplacer d'une case supplémentaire

« Téléphérique » (3) : permet au pion qui se pose dessus de passer directement à une autre case téléphérique rendue visible au coup suivant

« Bivouac » : le pion qui se trouve dessus doit y rester pendant un tour

« Gouffre » : aucun pion ne peut aller dessus.

L'arrivée au sommet du pilier :

Le joueur dont le pion arrive le premier au sommet du pilier central bénéficie désormais de deux avantages pour revenir à sa case de départ : il dispose d'un "joker », le demi-cube « Dragon » : lui seul a le droit de placer le « joker » mais une seule fois ; lui seul a le droit de poser son pion sur le « joker » ; le « joker » ne peut être recouvert ; le « joker » est inamovible. Il rejoue après chaque joueur. A chaque fois qu'un pion arrivera au sommet, le premier arrivé perdra l'avantage de jouer après lui. Quand tous les joueurs seront passés au sommet, le tour de jeu redeviendra normal. Si le premier pion arrivé au sommet se retrouve bloqué, il retourne à sa case de départ et les avantages qu'il avait lui sont retirés. Si, entre temps, un autre joueur a conquis le sommet, les avantages lui reviennent et ainsi de suite. Pour gagner, le pion doit regagner sa case de départ mais pas forcément son niveau de départ.

FICHE TECHNIQUE

Matériel : 4 pions cylindriques. Chaque pion porte une figure géométrique :

Un plateau quadrillé de 9 cases sur 9 cases. Sur chacune des 4 cases d'angle est inscrite l'une des figures ci-dessus. La case centrale est percée de manière à fixer un pilier carré ; 76 cubes : 36 sans inscription ; 40 avec une face dessinée ; 17 demi-cubes : 1 porte le dessin d'un dragon. C'est le « Joker ».

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4.

Ascension a reçu le Pion d'Or Jeux & Stratégie en 1982.

Créateur : Rémi Durrens.

Editeur/Distributeur : Edigames.

Prix public moyen : 320 F.

GYGÈS

UN JEU OÙ STRATÉGIE ET TACTIQUE REJOIGNENT LA MÉTHODE ALGÉBRIQUE DE NOS JEUNES ANNÉES ET OÙ UNE AGRESSIVITÉ BIEN CANALISÉE À DONNÉE NAISSANCE, À L'INSTAR DES NOBLES ÉCHECS, À UN VOCABULAIRE IMAGÉ ET BIEN DÉFINI...

François Pingaud, ludologue connu pour son livre sur *Othello-Reversi* et ses *50 jeux papier-crayons* avec Jean-François Germe, a accepté de nous donner son avis sur *Gygès* : « *Gygès apparaît au premier abord comme jeu essentiellement tactique, du fait de sa forte potentialité combinatoire. A chaque coup, le nombre de choix possible est en effet très élevé : trois pièces en moyenne sur la ligne de jeu du joueur (le « rivage ») mais un grand nombre de rebonds et surtout la capacité de « reloger » sur n'importe quelle case, mécanisme sur lequel repose en fait toute la richesse du jeu. La première difficulté pour le débutant est donc d'apprendre à bien maîtriser la lisibilité du jeu : être capable de repérer tous les coups à sa disposition (au minimum, repérer si un gain immédiat est possible). Et, un peu plus loin : être capable d'éviter d'offrir un gain immédiat à l'adversaire, en prévoyant tous ses parcours possibles. On s'aperçoit vite, en effet, de la variété des « passages » dont certains peuvent être très tortueux : « colimaçon », « Croix de Berend »... Cette variété crée une menace tactique permanente : les chances de « but » sont fréquentes et le débutant s'attachera d'abord à cet aspect du jeu, cherchant à multiplier les attaques. Mais la facilité de créer des menaces est compensée par une capacité équivalente à trouver des parades dont beaucoup constituent des contre-menaces... Aussi le champ tactique seul, l'agressivité immédiate et permanente, n'épuisent pas le jeu : bien jouer à Gygès nécessite de dépasser le stade tactique pour développer des lignes stratégiques, plus lentes mais plus sûres.*

Une première idée fondamentale, qui est l'application d'un principe valable pour tous les jeux, est de s'assurer la plus grande mobilité possible tout en limitant celle de l'adversaire. Ce principe prend d'autant plus d'importance dans l'espace réduit du Gygès. La mobilité étant plus forte pour les « as » (les anneaux simples) que pour les « doubles » ou les « triples », on cherchera à se les approprier en allant les déloger au besoin dans les lignes adverses pour les reloger sur son rivage.

Une autre notion dérivée du principe de mobilité est celle du « réseau » : les pièces du jeu dessinent des réseaux potentiels de déplacement, différents pour les deux joueurs malgré des recoupements. Chacun devra s'assurer en permanence de la bonne « conductibilité » de son réseau, notamment par les connections multiples entre pièces permettant d'éviter les coupures immédiates.

Une autre application d'un principe « transludique » est de prendre et conserver l'initiative. Au Gygès, cela consiste, tactiquement, à créer en permanence une menace de gain et, stratégiquement, à presser la position adverse en remontant la sienne : on fera glisser son rivage peu à peu vers le centre. Cette stratégie n'est cependant pas sans risque car les pièces qui quittent leur base laissent des espaces libres derrière elles dont l'adversaire peut profiter. Un jeu serré mènera ainsi les deux joueurs à un contact direct au centre du jeu. Celui qui aura conservé la plus grande mobilité, le meilleur réseau, l'emportera.

Enfin, un élément stratégique supplémentaire est évidemment le choix de la position de départ (considéré comme le premier coup du jeu). Ce mécanisme, trop rare dans les jeux de tableau (Stratégo, certains Mancalas africains,...) ajoute à l'intérêt du jeu, chacun pouvant choisir parmi la cinquantaine de positions différentes (en excluant les symétries) selon son style... et celui de son adversaire. L'entrée « du pirate », par exemple, assure d'emblée une grande mobilité :

2 3 3 1 1 2

(disposition vue de SUD)

Gygès est un jeu relativement récent mais, déjà, se construisent autour de lui des théories tactiques et stratégiques. Pour permettre ce développement, une notation à deux modes, l'un « algébrique » et l'autre « descriptif », a dû être mise au point par son inventeur, Claude Leroy.

1) mode « algébrique » :

— chaque plot est représenté par un nombre à 2 chiffres.

Dans la retranscription d'une partie :

— Seuls les plots de départ et d'arrivée sont mentionnés (à l'exclusion des plots de rebond).

— Le signe « x » signifie « déloge »

— Le signe « = » signifie « reloge en »...

— Exemple : 15 x 34 = 26 signifie : l'anneau situé au plot 15 déloge l'anneau du plot 34 et le reloge en 26.

2) mode « descriptif »

Il utilise un diagramme dont les 36 points correspondent aux 36 plots (les plots « but » ne sont pas mentionnés). La présence des anneaux est signalée comme suit :

- un anneau simple est figuré par un 1
- un anneau double est figuré par un 2
- un anneau triple est figuré par un 3.

Pour l'anneau qui se déplace :

— son plot de départ est signalé par un « 0 »

— son plot d'arrivée est signalé par des lettres majuscules :

- un « S » pour un anneau simple
- un « D » pour un anneau double
- un « T » pour un anneau triple.

Pour un anneau relogé :

— son plot d'arrivée est signalé par des lettres minuscules :

- un « s » pour un anneau simple
- un « d » pour un anneau double
- un « t » pour un anneau triple.

— L'absence du « 0 » indiquant le point de départ implique qu'il y a eu permutation. C'est-à-dire que l'anneau qui se trouve sur le plot où devrait se trouver le « 0 » a été délogé et relogé sur le plot quitté par celui qui l'a délogé.

Ci-dessus, un anneau simple a quitté le plot 11 pour aller déloger un double en 33 et le reloger en 52. En mode algébrique, cela donne : 11 x 33 = 52.

François Pingaud ajoute : » *Malgré sa jeunesse, la richesse tactique et stratégique du Gygès est aujourd'hui attestée par celle du vocabulaire qu'ont su créer ses adeptes. On y retrouve le rôle des pièces au sein de leur réseau, les différents types de passages, les attaques et les parades classiques... Ces noms clarifient les concepts*

Exemple de notation en mode algébrique

Nord					
61	62	63	64	65	66
51	52	53	54	55	56
41	42	43	44	45	46
31	32	33	34	35	36
21	22	23	24	25	26
11	12	13	14	15	16
		Sud			

Exemple de notation en mode descriptif

•	•	3	•	•	3
•	d	•	•	•	1
•	2	3	•	•	2
•	•	s	•	•	1
3	•	•	1	•	2
0	•	•	•	•	•

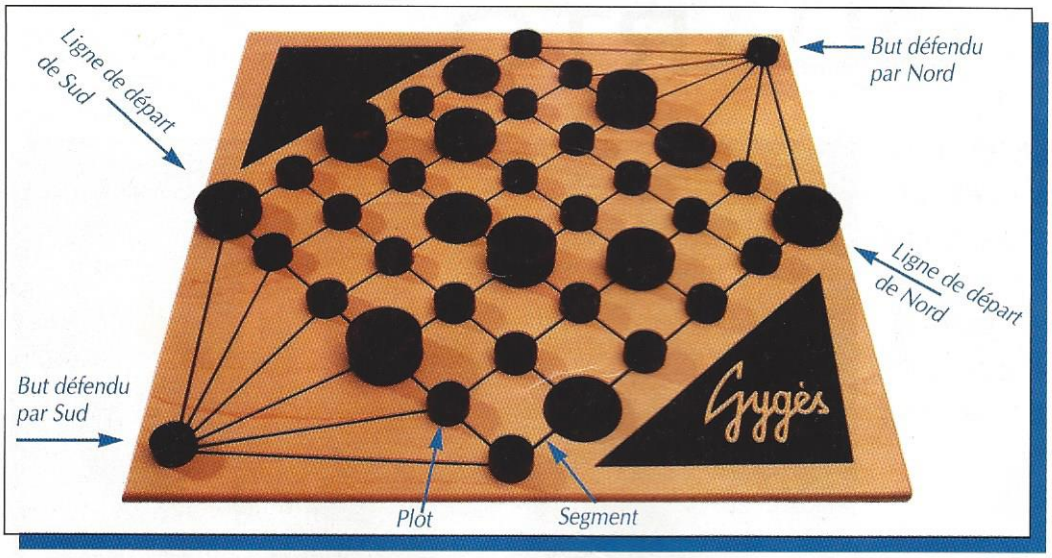
FICHE TECHNIQUE

Matériel : un plateau de bois, carré, s'orientant en diagonale. Il comporte 38 plots : un carré de 6 plots par 6 plots reliés orthogonalement entre eux par des segments et, à chacune des deux pointes de la diagonale, un plot qui est relié aux 6 premiers plots du carré. 12 anneaux en buis de couleur identique : 4 anneaux « simple épaisseur », 4 anneaux « double épaisseur », 4 anneaux « triple épaisseur ». ***Nombre de joueurs*** : 2. ***But du jeu*** : entourer d'un anneau le plot « but » de l'adversaire. ***Mise en place*** : chaque joueur prend 2 anneaux de chaque type : 2 simples, 2 doubles, 2 triples. Il n'y a aucune différence d'aspect entre les anneaux des deux camps car les anneaux n'appartiennent en propre à personne. Le plateau est orienté en diagonal. Le côté SUD est celui où la marque « Gygès » se lit à l'endroit. SUD dispose comme il l'entend ses 6 anneaux sur les 6 plots de sa première rangée (sa ligne de départ). NORD en fait autant.

Gygès a reçu : le Gobelet d'Or au 5e Concours des Créateurs de jeux de Boulogne-Billancourt en 1985, l'As d'Or au Festival International des Jeux de Cannes, le Grand Prix du Concours des Créateurs de jeux du FLIP de Parthenay.

Créateur : Claude Leroy. Editeur : Le Fi du Dé. Distributeur : Le Fi du Dé. Prix public : 220 F frais de port inclus

A commander directement chez l'éditeur : Le Fi du Dé : 43, rue Curicque — 54920 Villers-la-Montagne — Tél : (16) 82.44.02.69



qu'ils désignent et facilitent la compréhension du jeu et l'échange d'idées entre joueurs.
Voici deux exemples, l'un stratégique, l'autre tactique :

STRATEGIE :

•	•	•	•	3	•
•	•	•	•	•	•
•	•	•	2	2	•
•	3	2	3	3	•
•	2	1	1	•	•
•	•	1	1	•	•

SUD a récupéré les quatre « as » : il va progresser peu à peu avec eux et forcer le gain en quelques coups.

TACTIQUE :

•	•	•	•	•	•
•	●	•	3	•	•
3	1	2	2	1	•
•	2	3	1	3	•
•	•	1	•	2	•
•	•	•	•	•	•

•	•	•	•	•	•
•	t	•	3	•	•
3	1	2	2	1	•
•	2	S	1	3	•
•	•	•	•	2	•
•	•	•	•	•	•

SUD peut forcer le gain en jouant son « As », délogeant le Triple situé au-dessus (en 33) et le relogeant sur le plot 52 (marqué de noir). Aucune réponse de NORD ne peut empêcher SUD de gagner au coup suivant. NORD ne peut jouer qu'un des deux Triples. A son tour, SUD fait rebondir son Double (pris en 25) sur l'As en 34 puis sur l'As en 33, puis sur le Double situé au-dessus (en 43) puis sur l'un des deux Triples, soit en 52, soit en 54, selon ce qu'aura joué NORD, jusque sur le plot « but » de NORD. »

Ce commentaire et ces exemples de François Pingaud démontrent clairement l'intérêt de *Gygès*, tant d'un point de vue tactique que stratégique. Nombreux sont ceux qui en sont déjà persuadé et qui se passionnent pour ce jeu. Pour la plupart, ils se sont organisés en clubs, tout d'abord autour de l'inventeur, Claude Leroy, puis, maintenant, à travers la France entière et même la Belgique et le Luxembourg. La Coordination Internationale des joueurs de *Gygès* a été créée. Désormais, elle édite un petit bulletin de coordination, *Bulgy*, dans lequel on peut trouver des informations sur les clubs et les tournois, le classement « COGY » des joueurs, des parties commentées, des problèmes, etc. Ce bulletin se veut l'émanation des joueurs de *Gygès* et doit surtout permettre à tous les intéressés de participer à l'élaboration de la théorie de ce jeu dont les développements paraissent illimités.
Si vous désirez plus de détails sur le jeu ou les tournois, si vous envisagez de rejoindre ces pratiquants ou si vous voulez recevoir *Bulgy*, n'hésitez pas à vous adresser à : COGY (Coordination Internationale de *Gygès*) Claude Leroy — 43, rue Curicque — 54920 Villers-la-Montagne — Tél : (16) 82.44.02.69.
François Pingaud évoquait précédemment le vocabulaire qui se crée autour de Gygès. En voici quelques exemples :
— « Passage » : coup au but.
— « Mévue » : ne pas se rendre compte de l'existence d'un « passage ».
— « Mégarde » : inverse à la « Mévue » : ne pas se rendre compte de l'existence d'une menace adverse.
— Différents types de « passages » : « colimaçon », « omnibus », « périmétrique », « Croix de Berend », etc.
Voici, pour terminer, un petit problème posé dans le n°1 de *Bulgy*. Rappelons qu'il doit être envisagé du point de vue du joueur SUD, donc du « bas » du diagramme. Nous vous livrons la solution en mode « algébrique ». Pour en faciliter la lecture, nous avons indiqué, en italique, les dizaines en ordonnée et les unités en abscisse.

	1	2	3	4	5	6
6	•	•	1	2	•	3
5	•	•	1	•	•	•
4	•	•	•	•	1	•
3	•	2	•	3	2	3
2	•	1	•	2	•	•
1	•	•	•	•	3	•

Cette solution est appelée « passage » car le coup joué aboutit au « but » adverse. Ce « passage » est dit « en colimaçon ». La seule pièce que peut jouer SUD, son seul « ultime », est en 15. Il déplace donc son anneau triple et va rebondir, d'anneaux en anneaux, jusqu'au « but » adverse. Se déplaçant de 3 plots, il va tout d'abord rebondir sur le 3 en 36, ce qui l'amène sur le 3 en 66 puis sur le 1 en 45, le 2 en 35, le 2 en 24, le 1 en 22, le 2 en 32, le 3 en 34, le 1 en 53, le 1 en 63, puis, enfin, sur le plot « but ». ■

FRANÇOIS CAUCHY

COMMENT ÇA MARCHE?

Déplacements des anneaux : SUD commence. Chaque joueur joue à tour de rôle en déplaçant un anneau et un seul. Les joueurs ne peuvent déplacer que l'anneau — ou l'un des anneaux au choix, s'il y en a plusieurs qui est situé sur la ligne la plus proche de leur propre plot « but ». Ces anneaux sont appelés les « ultimes ». Un anneau se déplace de plot en plot, en suivant les segments, en ligne droite ou brisée. Toutes les directions sont autorisées. Chaque anneau se déplace du nombre de plot équivalent à son « épaisseur » : les anneaux simples, d'un plot, les anneaux doubles, de deux plots, les anneaux triples, de trois plots. Si un anneau joué par un des deux joueurs rejoint le ou les « ultimes » de son adversaire, cet anneau devient ipso facto un « ultime » de ce dernier. Lors d'un déplacement, il est interdit d'emprunter deux fois le même segment. Un anneau ne peut pas passer par dessus un autre. L'accès au plot « but » n'est autorisé qu'en fin de parcours et donc, uniquement pour donner la victoire. En fin de parcours, après avoir parcouru son nombre obligatoire de segments, un anneau peut accéder à un plot occupé. Dans ce cas, deux solutions sont envisageables : « rebondir » sur la pièce en place ou la « déloger ».
Rebondir sur la pièce en place : quand, en fin de parcours, un anneau arrive sur un plot occupé, il peut « rebondir » sur la pièce en place en utilisant sa capacité de déplacement. Trois possibilités : si un anneau quelconque « rebondit » sur un anneau « simple », il se déplace d'un segment de plus ; un « double », de deux segments ; un « triple », de trois segments. Il est possible de « rebondir » plusieurs fois de suite. Lors du ou des rebonds, comme lors d'un déplacement simple, il est interdit d'emprunter deux fois le même segment. En revanche, il est possible de repasser par le même plot.
« Déloger » la pièce en place : quand, en fin de parcours, un anneau arrive sur un plot occupé, il peut « déloger » la pièce en place et la « reloger » sur tout plot libre, excepté sur les plots situés au-delà des « Ultimes » adverses. Il est possible de « déloger » une pièce après avoir « rebondi » sur une ou plusieurs autres. Remarque : la partie peut être — très rarement — gagnée en « médusant » l'adversaire, c'est-à-dire en le mettant dans l'impossibilité de jouer.

QUARTO

LA PREMIÈRE ÉTAPE À FRANCHIR AVEC *QUARTO* EST L'INTÉGRATION COMPLÈTE DE L'ENSEMBLE DES CARACTÈRES DES PIÈCES. ON S'APERÇOIT EN EFFET QUE LES NOVICES PARVIENNENT À FOCALISER LEUR ATTENTION SUR CERTAINS DES CARACTÈRES, MAIS EN OUBLIENT SYSTÉMATIQUEMENT D'AUTRES...

La conséquence en est la défaite assurée. Dans un deuxième temps, il est courant que ces mêmes joueurs aient tendance à ne retenir, à l'inverse, que les caractères à l'origine de leurs échecs. Enfin, après quelques parties, tous les caractères s'inscrivent dans leur schéma de réflexion et les choses sérieuses peuvent commencer. Après cette période d'initiation, l'élément le plus déroutant, et ainsi le plus intéressant, prend toute sa dimension.

Quel est-il ?

Le joueur doit réfléchir au meilleur positionnement d'une pièce qu'il n'a pas choisie lui-même. C'est, en fait, sur ce point que réside tout l'intérêt de *Quarto*.

En effet, c'est votre adversaire qui vous impose son choix de la pièce que vous devrez poser. Ce choix, malgré tout, ne s'exerce que sur des pièces ayant toutes le même impact sur le jeu. Tant qu'elles sont posées à côté du plateau, elles ont, malgré leur différence d'aspect, toutes la même capacité. Elles ne prennent une valeur tactique qu'une fois placées sur le plateau. Cette valeur est uniquement liée à leur position. Ce choix de la pièce par l'adversaire entraîne une tactique à « double détente ». Une première réflexion doit être menée pour poser la pièce que votre adversaire vous remet. Une autre réflexion doit s'effectuer sur le choix de la pièce à donner à l'adversaire. Ces deux étapes sont, bien sûr, très liées.

Il est nécessaire, dans les premiers temps de la partie, de se fixer un but — tel ou tel alignement à réaliser — pour envisager la nature de la pièce à donner à son adversaire. Cet *a priori* tactique ne repose, durant la majeure partie du jeu, que sur un espoir. Celui de voir votre adversaire poser la pièce où vous l'entendez. Si cette pièce est posée ailleurs, votre objectif devra être modifié en conséquence. Quand un nombre suffisant de pièces a été posé — au moins une dizaine — alors on arrive à une situation où il devient possible de mettre en place une stratégie qui pourra aboutir à la victoire. Il faudra alors allier le bon choix de la position de la pièce reçue et le bon choix de la pièce à donner à l'adversaire. Très souvent, le positionnement sera déterminé par les pièces restantes sur le bord du plateau. Afin d'expliciter cette affirmation, voici quelques problèmes qui mettent en avant ces différents aspects.

FICHE TECHNIQUE

Matériel **: un plateau en bois de 16 cases ; 16 pièces différentes en bois tourné. Ces pièces ont chacune 4 caractères. Elles sont : soit grande, soit petite ; soit ronde, soit carrée ; soit foncée, soit claire ; soit pleine, soit creuse.**

Nombre de joueurs **: 2.**

But du jeu **: poser la quatrième pièce pour réaliser un « Quarto », c'est-à-dire un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère en commun. Cet alignement peut être horizontal, vertical ou en diagonal.**

Mise en place **: les pièces sont toutes placées à côté du plateau. Tirage au sort pour déterminer le premier à jouer.**

	Grande Carrée	Grande Ronde	Petite Carrée	Petite Ronde
Claire Pleine	□	○	□	○
Claire Creuse	○	○	□	○
Foncée Pleine	■	●	■	●
Foncée Creuse	○	○	▪	○

Quarto **a reçu : le Dé d'Or au Concours des Créateurs de jeux de Boulogne-Billancourt, le Super As d'Or au Festival International des Jeux de Cannes**
Créateur : Blaise Müller. Editeur : GI-GAMIC.
Distributeur en France : SMIR de France
Prix public moyen : trois versions sont disponibles :
Small : 160 F ; Médium : 240 F ; Large : 395 F

PROBLÈME N°1

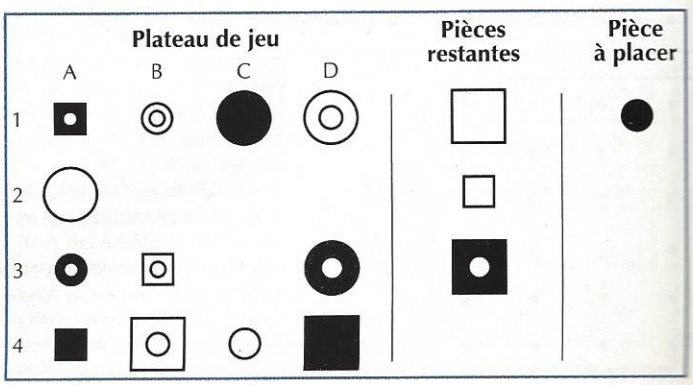
Votre adversaire vous remet la pièce « Petite, Ronde, Foncée, Pleine ». Vous devez éviter que votre adversaire ne fasse un « Quarto » à son tour de jeu. Où devrez-vous placer la pièce ? Quelle pièce devrez-vous ensuite lui donner ?

SOLUTION

Si vous placez la pièce « Petite, Ronde, Foncée, Pleine » soit en C2, soit en C3 soit en D2, votre adversaire a gagné. En effet, quelle que soit la pièce, parmi celles qui restent, que vous lui remettrez, il pourra la placer en B2 et faire ainsi « Quarto ». Avec la « Grande, Carrée, Foncée, Creuse », le caractère commun sera le « Creux ». Avec la « Grande, Carrée, Claire, Pleine » et la « Petite, Carrée, Claire, Pleine » le caractère commun sera alors le « Clair ». Aussi, la seule solution est de mettre la pièce qu'il vous a remise en B2.

En ce qui concerne le choix de la pièce, si vous remettez à votre adversaire :

- La « Grande, Carrée, Foncée, Creuse », il réalise le « Quarto » en D2 avec le caractère « Grand » ou en C3, avec le caractère « Creux ».



Totem Expo Jeux

Pour apprécier tous les jeux de cette rubrique et bien d'autres, une nouvelle adresse : « Totem Expo Jeux à Enghien » dans le Val d'Oise. Dans un cadre agréable, des chaises et des tables sont à la disposition du public pour entreprendre des parties de jeux à choisir parmi un vaste assortiment. Des animateurs sont présents pour vous fournir des explications ou des renseignements sur tous les jeux disponibles. Ouvert du mardi au samedi, de 10 h30 à 13 h30 et de 15 h à 19 h30. Nocturne le mardi et le vendredi, jusqu'à 23 h. Fermé le dimanche et le lundi. Tél : (1)34. 28.53.29.

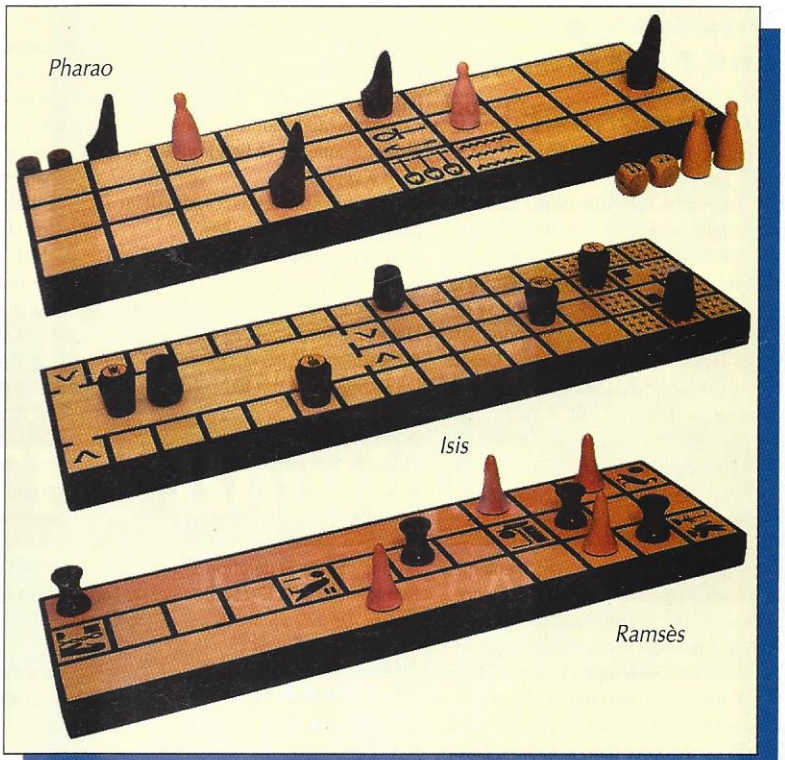
Manifestations ludiques

- 12 et 13 juin : « Festival des jeux du Lac d'Enghien » : un cadre très agréable pour découvrir et pratiquer un grand nombre de jeux.
- du 24 au 27 juin : « Mondial Jeux » : une grande première à Longchamp. Toutes les familles de jeux seront représentées sur la pelouse de l'hippodrome : jeux d'argent, jeux vidéo, jeux de société, jeux de simulations, wargames, jeux de rôle, etc. Cette manifestation se déroulera dans un décor très original. En effet, des tentes seront dressées à la manière d'un camp romain, ou du « Camp du Drap d'Or », pour les initiés. Dans cette enceinte, une seule monnaie aura cours : la monnaie « Mondial Jeux », frappée à cette occasion.

Vous pourrez aussi jouer sur des jeux géants, accéder librement aux paddocks de l'hippodrome ou encore passer la nuit au Casino.

Pharao, Isis, Ramsès

Vous lisez les noms de ces jeux, et immédiatement, c'est toute l'Egypte antique qui vous vient à l'esprit. On connaît la richesse culturelle de cette civilisation. Ces trois jeux paraissent en être les dignes descendants.



Les plateaux de bois clair, orné de hiéroglyphes, les pions de bois tourné, de formes variées et originales, attirent le regard, puis la main. Même sans en connaître les règles, on a envie de prendre ces pièces, de les déplacer sur les plateaux. De plus, les introductions et les règles sont empreintes de l'ambiance de la culture de l'ancienne Egypte. Cette présentation, très agréable, incite à se pencher plus avant sur les qualités ludiques de ces jeux.

Pharao

Ce jeu s'inspire librement du *Senet*. Il a été élaboré à partir du célèbre exemplaire de ce jeu trouvé dans le trésor de Toutankhamon. Chacun des deux joueurs détient quatre pions et deux dés. Pour obtenir la victoire, trois possibilités sont offertes : précipiter les pions de l'adversaire dans les eaux du Nil, c'est-à-dire les pousser dans la case « eau » représentée par 3 vagues ; immobiliser les pions de l'adversaire ; si un joueur n'a plus qu'un seul pion, il peut, malgré tout, remporter la victoire en parvenant à la case « Bonheur », représenté par « la croix avec anse et le sceptre avec tête d'animal ».

Les dés apportent, inévitablement, une dose d'aléatoire. Mais un point de règle vient compenser cette intervention du hasard. En effet, chaque joueur possède deux dés : l'un servant à déplacer ses propres pièces et l'autre, à déplacer les pièces de l'adversaire. Tactique et stratégie deviennent ainsi envisageables. La règle de base, simple, parait porteuse d'un grand nombre de variantes.

Isis

Ce jeu a été conçu d'après une peinture trouvée dans un tombeau. Le but du jeu est de transformer l'un des sept pions neutres en un pion personnel et de le faire parvenir sur l'un des deux trônes d'Isis, situés dans le « Royaume Céleste », (le « Royaume Céleste » est constitué de cases ornées d'étoiles). *Isis* accepte deux, trois ou quatre joueurs. Chacun d'entre eux fait avancer, à son tour, un pion. Les pions devront sortir du « Royaume des Enfers » puis traverser le « Royaume Terrestre » avant d'atteindre le « Royaume Céleste » et avoir, ainsi, la possibilité de se transformer en un pion personnel. Chaque pion peut se déplacer d'un nombre de cases égal au nombre de pions se trouvant dans le Royaume duquel il s'élance. Par exemple, s'il y a six pions dans le « Royaume des Enfers », le pion qui s'en échappe avancera de six cases dans le « Royaume Terrestre ». De plus, dans le « Royaume Céleste », un pion personnel peut se retrouver bloqué. Ne pouvant plus se déplacer, il retournera au « Royaume des Enfers » et devra parcourir à nouveau tout le chemin. De ces deux principes naissent des possibilités tactiques très nombreuses. Choisir le bon moment pour transformer un pion neutre en pion personnel et contrôler avec attention la capacité de déplacement de chaque pion sont deux opérations délicates mais capitales pour espérer la victoire. *Isis*, le jeu divin, peut s'avérer diabolique...

Ramsès

Le plateau comporte vingt-deux cases dont deux sont très longues et cinq comportent un hiéroglyphe. Le but du jeu, pour chacun des deux joueurs, est de faire parvenir trois de ses quatre pions sur des cases comportant un hiéroglyphe. La victoire peut également être obtenue en bloquant tout mouvement des pions adverses. Chacun joue, à son tour, tout d'abord l'un de ses pions puis l'un des pions adverses. Un pion peut se déplacer d'un nombre de cases équivalent au nombre de pions situés sur la colonne ou sur la ligne de cases (le plus grand nombre est retenu) sur laquelle est situé le pion à déplacer. De plus, les deux grandes cases ont un usage particulier, puisqu'elles s'ouvrent sur la plupart des cases de la colonne centrale. L'utilisation judicieuse de ces deux grandes cases est primordiale. Le principe de déplacement des pions, très déroutant, offre de nombreuses possibilités d'ouverture et de développement du jeu. Chaque joueur parvient assez aisément à conquérir deux des cinq cases à hiéroglyphe mais la troisième, et donc la dernière à rester disponible, est l'objet de toutes les convoitises. Il faudra donc faire preuve de beaucoup d'astuce et de ruse pour la faire sienne... ■

François Cauchy

Fiche technique

Créateur d'*Isis* et de *Ramses* : Horst Alexander Renz
Editeur : Pharao — Brettspiele
Distributeur : Au Sycomore
Prix public : entre 400 et 450 F

QUELQUES BRÈVES POUR FINIR...

RUMMIKUB : UNE FÉDÉRATION ET LE CHAMPIONNAT DE FRANCE 93

La « Fédération Française de *Rummikub* » a officiellement vu le jour durant le dernier « Festival International des Jeux » de Cannes. Les pratiquants de ce jeu, déjà très nombreux, vont ainsi pouvoir se retrouver au sein de clubs et prendre part à des rencontres officielles. Le « Grand Rami des Chiffres », comme se plaît à l'appeler son éditeur MB, a été inventé dans les années 30. Depuis, il s'est vendu à plus de vingt millions d'exemplaires. Ce jeu est présent dans vingt-quatre pays et donne lieu à des Championnats du Monde. La France n'est pas en reste. En effet, le Championnat de France entame, à présent, sa troisième année d'existence. Des sélections régionales sont effectuées lors des festivals ou des manifestations ludiques tout au long de l'année. Et, en fin d'année, les sélectionnés se réunissent pour disputer la finale. En 1992, celle-ci s'est déroulée dans le cadre d'Eurodisney et a vu la victoire de M. Antoine Douchet, d'Amiens.

Cette année, les sélections ont repris dès le début février. En effet, c'est à Bordeaux, dans le cadre du « Salon des Jeux » qu'a eu lieu la première sélection. La deuxième s'est déroulé durant le « Festival International des Jeux » de Cannes. Voici le calendrier des manifestations ludiques durant lesquelles se tiendront les sélections à venir :

- Paris : « Salon des Jeux », du 10 au 18 avril — Porte de Versailles.
- Amiens : « Espace 1901 », les 15 et 16 mai.
- Normandie : « Tournée des plages du Débarquement » : du 15 au 18 juillet.
- Canet-en-Roussillon (Pyrénées-Orientales) : « Festival des Jeux », du 22 au 26 juillet.
- Montpellier : « Festival des Jeux », du 30 juillet au 1er août.
- Annecy : « Fête du Lac » : 6, 7 et 8 août.

Ces dates sont données sous réserve.

Pour tous renseignements, n'hésitez pas à contacter la Fédération Française de Rummikub — 73378 Le Bourget du Lac Cedex. Tél : 79.96.48.48.

DEUX NOUVEAUTÉS À SUIVRE

PHARAMIS

« Le jeu des pharaons ». De belles pièces, d'inspiration égyptienne, sur un plateau de jeu attrayant, aiguisent la curiosité. Ce jeu peut se jouer à quatre ou à deux joueurs. A quatre, chaque joueur possède une armée constituée de 1 pharaon, 4 gardes et 4 soldats. A deux, chacun détient deux armées, diagonalement opposées. Le but du jeu est de sortir son ou ses pharaons en le ou les plaçant sur la case centrale ou de capturer un pharaon adverse. Chaque pièce, pharaon, garde et soldat, se déplace d'une case à la fois mais chacune de manière différente. L'originalité de ce jeu provient des cases « Porte » et des cases « Transfert » qui modifient le mode de déplacement de chacune de ces pièces. C'est à partir de ces cases que des tactiques peuvent être établies pour faire progresser son pharaon vers le centre ou pour contrer l'avance de son adversaire.

Créateurs : Olivier Camilleri et Norbert Dupray. Editeur /Distributeur : Pharamis — 06700 Saint-Laurent du Var. Tél : 93.14.62.15.

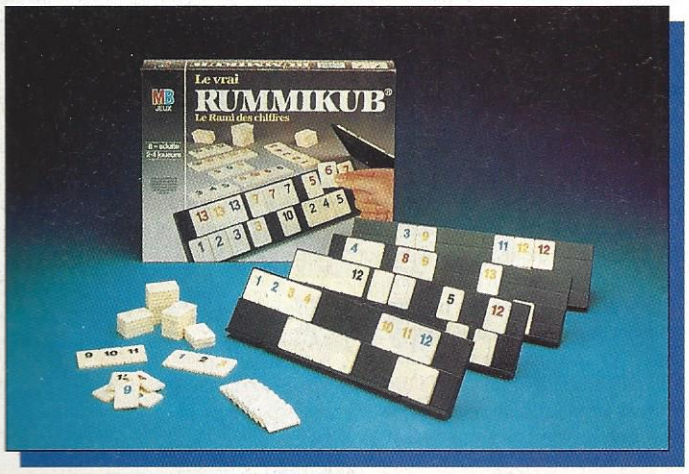
SPECTRANGLE

Ce jeu se compose d'un plateau de jeu triangulaire de 36 cases triangulaires et 36 triangles dont les trois côtés portent des couleurs, et le centre, un chiffre, indiquant sa valeur.

Chacun des joueurs, deux, ou quatre en équipe, dispose de quatre triangles. A chaque tour de jeu, il pose l'un des triangles et en prend un nouveau dans le sac.

Le triangle posé rapporte un certain nombre de points en fonction de sa position. La difficulté et l'intérêt du jeu résident dans l'obligation de juxtaposer des pièces dont les côtés ont la même couleur. Facile lorsqu'il n'y a qu'un côté, plus difficile lorsqu'il y en a deux ou trois. Il faut ainsi réaliser les combinaisons les plus payantes, mais, en même temps, parvenir à bloquer l'adversaire en jouant des couleurs qu'il n'a pas...

Editeur : Hausemann en Hötte N.V., Amsterdam. Distributeur en France : Abadis



FÉDÉRATION D'ABALONE : CHAMPIONNAT DE FRANCE 93 ET SOUTIEN AUX CLUBS

La « Fédération Française d'Abalone » fait évoluer son Championnat de France d'année en année. Pour 1993, elle fait un effort tout particulier sur une structuration claire et précise de son déroulement. Les phases qualificatives se dérouleront durant toutes les manifestations ludiques, festivals du jeu et autre salons et ce, jusqu'à septembre.

De septembre à fin novembre, des phases finales seront mises en place dans toutes les régions. La finale devrait se dérouler début décembre. La création de clubs ne sera pas oublier puisqu'un soutien conséquent de la part de la Fédération peut être envisagé.

Ces aides seront attribuées en fonction de l'importance des projets. Pour obtenir le calendrier des tournois et pour tous renseignements, n'hésitez pas à contacter la Fédération à l'adresse suivante : Fédération Internationale de jeu d'Abalone — Michel Serrat — Z.I. de la Bonde — 15, rue du Buisson aux Fraises — 91300 MASSY. ■

FRANÇOIS CAUCHY

JEUX DESCARTES
PASTEUR

DEBLISTERISATION TOTALE

© TOM SULLIVAN 1988

LE PLUS GRAND CHOIX DE FIGURINES EN FANTASTIQUE ET SCIENCE-FICTION. CITADEL, RAFM, GRENADIER ... TOUT A L'UNITE.

39, Bd Pasteur - 75015 PARIS
Métro PASTEUR - Tél: 47 34 25 14

JEUX DESCARTES
WAGRAM

TOUS CES JEUX VOUS ENSORCELLENT ? NOUS VENDONS LES ANTIDOTES

* PLUS DE 300 WARGAMES FRANCAIS OU AMERICAINS, SUR CARTE OU AVEC FIGURINES .
* PLUS DE 10 000 FIGURINES : TOUTES LES EPOQUES HISTORIQUES (25 mm, 15 mm, 6 mm)
UN GRAND CHOIX EN FANTASTIQUE ET SCIENCE FICTION .
* TOUS LES JEUX DE PLATEAU ET DE STRATEGIE :
D'ARMADA à ZARGOS, DE QUARTO à PHARAO...
* UNE LIBRAIRIE UNIQUE : REVUES FRANCAISES, ANGLAISES ET AMERICAINES, OUVRAGES HISTORIQUES ET UNIFORMOLOGIQUES.
ET ENCORE, DES ARMEES DES PLANCHES DE DRAPEAUX, DES DECORS ET DES CONSEILS.

6, rue Meissonier - 75017 PARIS
Métro WAGRAM -Tél: 42 27 50 09

DESCARTES Boutiques

JEUX DESCARTES
ECOLES

麻雀

© Luc Thanassecos 1986

CLASSIQUES ???

LE SPECIALISTE :

TOUS LES PRIX,

TOUS LES STYLES...

GO

ECHECS

MAH-JONG

DAMES

AWELE

FLECHETTES ...

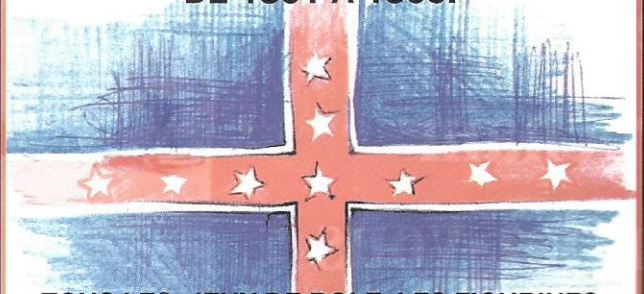
ET AUSSI TOUS LES WARGAMES, JEUX DE ROLE, FIGURINES FANTASTIQUES ET SCIENCE-FICTION .

52, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Métro CLUNY LA SORBONNE
Tél: 43 26 79 83

JEUX DESCARTES
LYON

AMERICAN CIVIL WAR

EN AVRIL, PLUS DE 30 JEUX SUR LE SUJET...
TOUTE LA GUERRE, TOUTES LES BATAILLES
DE 1861 A 1865.

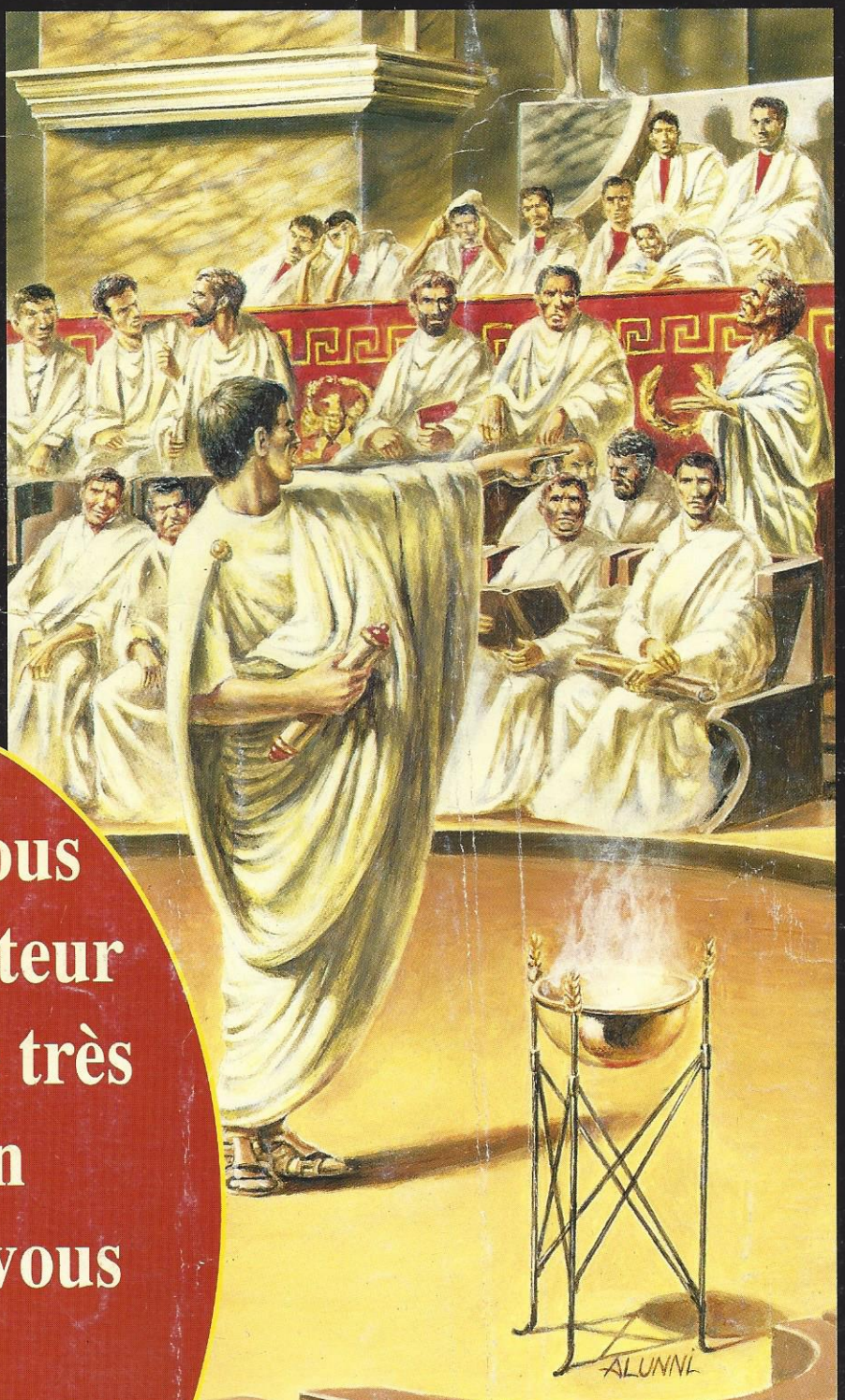


TOUS LES JEUX DE ROLE, LES FIGURINES HISTORIQUES ET FANTASTIQUES...
TOUS LES JEUX CLASSIQUES.

13, r. des Remparts d'Ainay 69002 LYON
Métro AMPERE VICTOR HUGO
Tél: 78 37 75 94

RES PUBLICA

R O M A N A



Jeu d'intrigues politiques dans la Rome des Sénateurs de Scipion l'Africain à Jules César

Serez-vous à la hauteur de votre très prochain rendez-vous avec l'Antiquité ?

© 1992 AVALON HILL, version française éditée sous licence de The Avalon Hill game Compagny par : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15 - Tél : 46.48.48.20

AH GAMES OF STRATEGY

DESCARTES EDITEUR