LE JEU DE GUERRE "AVEC FIGURINES"

A quelques passages près, liés au contexte du moment, et que j'ai "élagués", cet article de 1981, publié dans "SIMULATIONS", a si bien vieilli qu'il reste d'actualité 23 ans après, en 2004. Pas de raison donc d'en priver ceux qui n'auraient pu le lire la première fois.

De la relation "jeu sur table" - "jeu sur carte".

... dans mon esprit figurines et pions, loin d'être antagonistes, sont complémentaires. En effet, nombreux sont les jeunes joueurs "avec figurines" qui n'ont pu jouer de campagne complète avant l'arrivée sur le marché des "jeux en boites", faute pour eux de savoir lire une carte d'Etat-Major.

Je joue donc volontiers des campagnes stratégiques sur "feuilles à hexagones" mais, dès qu'une situation tactique intéressante se dessine, des motivations esthétiques évidentes me font préférer la figurine. La table de jeu est alors dressée et les troupes sont déployées. L'on peut également adapter ce principe aux grandes batailles dont on ne représentera, le moment venu, qu'un secteur sur la table de jeu.

... Je vais donc vous parler du jeu de guerre "avec figurines" en général, et de la période napoléonienne en particulier...

Du choix de la période de jeu et de la règle à utiliser.

... je reconnais comme un avantage positif une règle unique indiscutée, mais il faut également admettre que la composition d'une règle de jeu personnelle sur une période donnée atteste la maîtrise du sujet par son auteur et cette maîtrise me semble nécessaire pour profiter pleinement de la simulation.

Il existe certes une multitude de règles Empire, mais celà, loin de faire montre d'un esprit de chapelle généralisé prouve, au contraire, un intérêt plus vif pour cette époque ! Nous le devons essentiellement aux britanniques qui connaissent et respectent notre histoire bien plus que nous-mêmes...

... Aux Etats-Unis, patrie du wargame, les périodes les plus jouées sont, dans l'ordre, la deuxième guerre mondiale, l'Empire, la guerre de Sécession... L'Angleterre aux deux cent mille joueurs pratique le plus volontiers l'Empire, la deuxième guerre mondiale, la guerre civile anglaise... Quant'à la France... incontestablement les "vieux joueurs"... jouent l'Empire.

Le contexte historique et le jeu.
Il ne faut pas se cacher que nous sommes fort peu nombreux à "pousser la figurine". Mille fois moins que les Anglais, parait-il. Raison de plus pour tenter de susciter de nouvelles vocations or, à mon sens, l''intérêt pour une chose doit être motivé. Pour moi le jeu seul, privé de contexte historique connu et sérieux ne représente que 50 % du plaisir de jouer et donc de la motivation au jeu.

L'érudition historique est donc souhaitable sans être une condition préalable pour un débutant. En effet, si le "savoir" est nécessaire à l'arbitre d'une partie, au concepteur d'un scénario de campagne, au commandant en chef d'une armée, il n'est pas indispensable au néophyte exerçant un commandement tactique subalterne.

C'est particulièrement vrai pour l'Empire, où le débutant pourra faire sa culture personnelle "sur le tas", comme c'est sur le tas que des fils de charrons ou de boutiquiers sans préparation particulière aux choses de la guerre se sont improvisés soldats de la République et sont devenus maréchaux de l'Empire !

De fait, la connaissance historique des évènements réels de la période jouée ne fait pas le bon joueur ! Elle permet seulement de mieux "sentir" l'esprit de l'époque et donc d'apprécier davantage, en les vivant pleinement, les situations nées du jeu...

En attendant ce "nec plus ultra" le bon sens seul suffit pour passer des moments privilégiés avec ces véritables professeurs d'histoire militaire que sont les joueurs chevronnés de ce jeu de guerre que tout le monde s'obstine à appeler wargame depuis la percée des jeux en boite et que nous avons connu, nous, sous le nom tudesque de Kriegspiel.

Pourquoi l'Empire ?
Le Français est fier de son histoire - quand il la connaît ! - et l'Empire est l'une de ses périodes les plus brillantes, tant du point de vue social, n'en déplaise à certains, que du point de vue militaire qui nous intéresse ici.
En effet, on y trouve des uniformes chatoyants, joie du figuriniste et régal des yeux, des armées cosmopolites permettant une foule de combinaisons possibles pour constituer des unités originales, et de savantes manoeuvres stratégiques alliées à des tactiques simples basées sur l'emploi des trois armes. Le tout dans un contexte historique unique né des orages révolutionnaires. C'est l'époque où tout peut, historiquement, arriver car "il n'est rien d'impossible aux Français bien commandés".

La richesse de l'histoire militaire de ces dix ans là (1805-1815) surpasse à elle seule des siècles et des siècles d'antique-médiéval réunis. Les situations exceptionnelles provoquées par ce choc de deux mondes qu'est la suite ininterrompue de coalitions contre la France de Napoléon ne le cèdent en rien à celles de l'antique et présentent le double avantage d'être parfaitement documentées et de mettre en scène notre pays.

Le mot épique (du grec epikos) semble avoir été créé, en deuxième analyse, pour qualifier des combats de l'épopée impériale tesl qu'HASLACH, DÜRRENSTEIN, AUERSTAEDT, FÈRE-CHAMPENOISE, et cent autres plus ou moins connus...

Autre avantage de la période : outre les joueurs et les figurinistes, elle attire les amateurs et collectionneurs d'antiquités militaires qui, parfois, permettent la constitution de clubs, les joueurs seuls n'étant pas toujours assez nombreux pour celà. C'est là une nouvelle illustration de la formule "l'union fait la force" et cette union ne peut se réaliser qu'autour d'un pôle d'intérêt vraiment attractif à plusieurs égards comme justement la période napoléonienne.

Avis aux amateurs.

En guise de conclusion, je dirai que s'il est facile d'acquérir une ludothèque, par contre, pour se constituer une documentation, l'assimiler, organiser et peindre une armée de figurines, trouver la place où la déployer et rencontrer un deuxième larron également motivé et disponible, il faut des années et avoir la foi chevillée au corps.

Beaucoup d'amateurs qui, seuls, risquent d'abandonner avant le port peuvent réussir si les groupes en place leur portent assistance en leur donnant l'occasion de faire leurs premières armes sans attendre la constitution d'effectifs personnels et la rencontre hypothétique du partenaire rêvé (le voisin de palier dont la femme s'entend avec la leur). C'est en tous cas la politique de notre groupe car nous pensons que c'est la plus à même de favoriser l'accession de joueurs de plus en plus nombreux à cette aristocratie du jeu de guerre qu'est le jeu avec figurines.

Diégo MANÉ (Lyon),
1981 et 2004