

Wargame FAQ

Benjamin Drieu

bdrieu@april.org

Ce document est une FAQ (foire aux questions) destinée au Wargame et au jeu d'histoire. Elle se veut un compagnon utile au débutant en lui présentant les aspects essentiels du Wargame et la marche à suivre pour devenir lui aussi un authentique grognard.

1. Méta-questions

1.1. Qu'est-ce qu'une FAQ ?

Une FAQ, pour *Frequently Asked Questions* (ou Foire Aux Questions en Français), est comme son nom l'indique un document contenant des réponses aux questions les plus courantes. Un de ses objectifs est de répondre aux questions des débutants dans un sujet quelconque avant qu'ils ne les posent aux personnes plus expérimentées. Ainsi, les réponses aux interrogations les plus banales trouvent leur réponse dans un document et les débutants n'ont pas à ennuyer les vétérans pour mettre le pied à l'étrier.

De manière générale, les débutants comme les experts devraient toujours commencer par lire les FAQs avant de poser leurs questions sur Usenet ou sur IRC. Faute de quoi ils risquent de s'entendre répondre *RTFM* (mot anglais pour [lisez le bon manuel]) !

1.2. Où trouver la dernière version de cette FAQ ?

Si elle est adoptée, cette FAQ sera autant que possible postée sur le groupe fr.rec.jeux.wargames sur Usenet. En dehors de cela, son site canonique sera <http://www.grassouille.org/docs/wargame-faq/>

1.3. Qui sont les auteurs de cette FAQ ?

Les personnes suivantes ont contribué de manière significative à l'élaboration de cette FAQ:

- Benjamin Drieu <bdrieu@april.org>
- les participants au groupe fr.rec.jeux.wargame sur Usenet

1.4. Quels sont les outils utilisés pour rédiger cette FAQ ?

Cette FAQ a été écrite en utilisant DocBook version 4.1. Le parseur utilisé est jade et les feuilles de style de Norman Walsh. Plus d'informations sur DocBook sur le site DocBook.org (<http://www.docbook.org/>).

1.5. Comment contribuer à cette FAQ ?

Si cette FAQ n'a pas réussi à répondre à toutes vos questions, envoyez-les à [<bdrieu@april.org>](mailto:bdrieu@april.org) afin que nous puissions les ajouter dans la FAQ.

Si vous détectez une erreur dans cette FAQ, n'hésitez pas à soumettre un correctif à la même adresse.

1.6. Puis-je distribuer une copie cette FAQ à mes amis ?

Oui, cette FAQ est distribuée sous licence GNU FDL (<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>). Cette licence vous permet la libre distribution et modification de cette FAQ à condition d'en respecter les termes: si vous distribuez une version de cette FAQ, vous devez être en mesure d'en fournir le code source, disponible sur le site son site de référence <http://www.grassouille.org/docs/wargame-faq/>.

2. Questions générales

2.1. Qu'est-ce que le wargame ?

Un wargame est avant tout un jeu. Un wargame reconstitue de manière ludique un événement militaire passé, présent ou futur, à l'échelle de l'homme, de la section, de la division, du bataillon ou de l'armée. Un wargame étant avant tout un jeu, il a pour but de faire se confronter deux joueurs et il contient des conditions de victoire. Ainsi, le but du jeu peut être de contrôler un pont à la fin de la partie, d'avoir éradiquer son adversaire de la moitié de la carte, de traverser la carte de long en long ou tout simplement d'empêcher son adversaire d'atteindre ses objectifs. De même, un wargame possède des règles, écrites dans un manuel (la règle du jeu), qui déterminent comment les joueurs vont s'affronter.

2.2. Qu'est-ce qu'un grognard ?

Un grognard est un joueur de wargame. Bien évidemment, ce surnom est une référence aux armées napoléoniennes. Autre noms utilisés couramment: wargameur, wargamer, poilu, etc.

2.3. Mais les joueurs de wargame sont d'affreux militaristes !?

Absolument pas ! Ce n'est pas parcequ'un wargame a un aspect guerrier que tous les wargamers sont des militaristes convaincus. En effet, beaucoup de wargamers sont attirés par l'aspect historique du wargame (ce n'est pas donné à tout le monde de se prendre pour César ou d'humilier Napoléon à Waterloo). Le wargame est un jeu au même titre que le Monopoly ou les échecs. Outre ses potentiels ludiques, ce qui fait toute sa richesse est son profond ancrage dans notre histoire.

Les wargamers sont pour la plupart des personnes courtoises et civilisées. Quand on a « fait » Stalingrad ou Austerlitz, on a du mal à adhérer aux idéologies guerrières bien plus véhiculées par le cinéma ou la télévision que les jeux d'histoire.

2.4. Comment se pratique le wargame ?

Le wargame se pratique généralement à deux, chaque joueur étant opposé à l'autre. Il existe deux grandes familles de wargames:

- sur plateau: les deux joueurs posent des pions en carton sur une carte représentant le théâtre des opérations. Cette carte est le plus souvent découpée en hexagones, mais aussi parfois en zones représentant une région, une nation, un continent ;
- avec des figurines: les deux joueurs posent des figurines, souvent peintes, sur une table (ou sur le sol faute de table assez grande) et les font avancer à l'aide de mètres sans contrainte de découpage en zones. Le plus souvent, les joueurs avec figurines prennent un grand soin de leur matériel et se transforment en maquétistes.

Les wargames sont généralement organisés par tour de jeu. C'est-à-dire que chacun des joueurs déplace ses pions ou ses figurines à son tour pendant que l'autre l'observe et éventuellement en profite pour gêner sa marche (il agit en tant que défenseur et peut bénéficier de tirs de barrage). Une fois qu'un joueur a terminé ses mouvements, c'est au tour de l'autre. Selon la taille du jeu et le nombre de pièces, le temps que peut prendre un tour de jeu est variable, en général cela peut durer une heure. De la même manière, l'échelle du jeu peut varier et un tour de jeu peut représenter dix secondes, dix minutes, une heure, un jour ou une année !

Les échelles de wargames sont généralement découpés en quatre subdivisions:

- tactique : une bataille, c'est-à-dire quelques heures ou jours (plusieurs jours pour les grosses batailles comme Bull Run ou Manassas)
- opérationnel : une campagne, c'est-à-dire quelques semaines ou mois (par exemple, les campagnes de Napoléon par K. Zucker)
- stratégique : une guerre sur un théâtre d'opération, c'est-à-dire quelques mois ou années (Russian Campaign, Third Reich)
- grand stratégique : un conflit global, c'est-à-dire plusieurs années (World in Flames)

On peut adapter selon les exemples (on peut aussi parler de sub-tactique, de grand opérationnel...). La terminologie est vague.

Certains jeux se jouent en *campagnes*. C'est-à-dire que les joueurs vont s'affronter en différentes parties (un peu comme en tennis on a des sets). La conclusion de chacune de ces parties aura de l'importance sur le déroulement global des parties suivantes (notamment, un joueur peut se voir soudainement à court de ravitaillement s'il a perdu son quartier général).

2.5. Diplomacy, c'est du wargame ?

Comme son nom l'indique, diplomacy est un jeu de diplomatie. Il s'agit d'un jeu de plateau édité par Descartes pour l'édition Française et Avalon Hill pour l'édition Américaine. Bien qu'il ait pour thème une hypothèse historique proche de la première guerre mondiale, ce n'est pas du wargame car l'essentiel du jeu est constitué de tractations diplomatiques et de trahisons diverses.

2.6. Command & Conquer, Warcraft, Age of Empires, c'est du wargame ?

Oui et non. Le wargame est traditionnellement pratiqué sur plateau, mais la démocratisation de l'outil informatique a produit de nombreux jeux fonctionnant sur ordinateur. Certains sont des copies exactes de jeux de plateau et méritent donc bien l'appellation de wargame. En revanche, la frontière est plus floue pour beaucoup d'autres: certains jeux appelés « wargames » ne sont que des jeux de gestion possédant une trame guerrière mais certains jeux utilisent à fond les possibilités offertes par l'ordinateur et renouvellent positivement le wargame. Selon le grognard que vous avez en face de vous, la tolérance aux jeux informatiques sera plus ou moins grande. Une chose est sûre, ne confondez pas jeu de latte (street fighter, tomb raider, quake 3) et wargame !

En revanche, il serait faux de considérer le support informatique comme inapte au wargame. De nombreux jeux informatiques sont en fait des versions électroniques de wargame plateau ou méritent de par leur architecture et leurs règles l'appellation de wargame. De même, certains programmes informatiques permettent même de jouer à distance à un jeu plateau (c'est le cas de VASL ou de cyberboard).

3. Génial, je veux jouer !

Bien, vous êtes donc prêts à passer de longues heures inoubliables à jouer avec des personnes sympathiques. Maintenant, il vous faut savoir comment vous procurer des jeux et trouver des partenaires.

3.1. Par quel jeu dois-je commencer ?

3.2. Je peux jouer en solitaire ?

Oui. Certains jeux permettent le jeu en solitaire en introduisant des règles régissant le déplacement des pièces adverses. Mais bien évidemment, vous n'aurez pas le plaisir convivial de jouer avec un être humain ni de mentor pour vous expliquer les règles. Même pour commencer, nous vous conseillons de trouver des partenaires pour vous guider.

[FIXME] trouver des exemples de jeux en solitaire: ambush ?

3.3. Où acheter des wargames ?

Tout dépend de votre situation géographique et de votre accès au réseau. Cette FAQ étant francophone, nous assumons que vous habitez également dans une contrée francophone:

- à Paris

Plusieurs magasins proposent des wargames à la vente:

- Jeux Descartes Meissonnier (<http://www.descartes-editeur.com/meis.htm>) 6, rue Meissonnier, 75017 Paris. Téléphone : 01.42.27.50.09. Une boutique comportant de nombreux wargames. Il semble que ce soit la boutique de ce type la mieux fournie à Paris ;

- StarPlayer (<http://www.starplayer.fr/>), 3 rue Dante, 75005 Paris. Téléphone: 01.44.07.39.64. Une boutique assez fournie pour les jeux de rôles mais aussi avec un rayon wargames ;
 - L'Oeuf Cube (<http://www.oeufcube.com/>), 24 rue Linné, Paris, 75005. Beaucoup plus de jeu de rôle que de Wargame et les vendeurs s'y connaissent beaucoup moins en wargame. Quelques curiosités quand même.
-
- en France
 - à Lille : Rocambole, 41 rue de la clef, 59800 Lille
 - à Nantes : Le Temple du Jeu, 8 rue Héronnière, 44000 Nantes
 - à Toulouse : Jeux du monde, 14 rue Maurice Fonvieille, 31000 Toulouse
 - à Dijon : Jocade, 59 rue Berbisey, 21000 Dijon
-
- en Suisse
 - ?
-
- en Belgique
 - ?
-
- à Québec
 - ?
-
- en Afrique Francophone
 - ?
-
- par le Net
 - ebay, ebazar
 - Noble Knight (<http://www.nobleknight.com/>), qui vend beaucoup de jeux dont pas mal de wargames
 - Fine Games (<http://www.finegames.com/>)
 - Boulder Games (<http://www.bouldergames.com/>)
-
- par la poste
 - Jocade. Certains jeux sont traduits et les frais de ports semblent intéressants.

3.4. Où trouver des figurines ?

On en trouve toujours dans les boutiques de wargame et assez souvent dans les boutiques de jeux de rôle. De même, allez faire un tour dans les magasins de jeux pour enfants, on peut y trouver des figurines sympathiques pour pas cher. Des particuliers vendent aussi assez souvent des figurines d'occasion.

Certains systèmes de jeu imposent ou conseillent fortement l'utilisation de modèles de figurines spéciaux, évidemment vendus par l'éditeur du système de règles. Nous pensons par exemple aux figurines vendues dans les magasins Games Workshop™. Attention, de telles figurines sont assez cher, il n'est pas rare de voir des wargamers frustrés parcequ'ils n'ont pas les moyens de s'acheter des armées suffisamment puissantes pour affronter des joueurs plus aisés.

3.5. Comment peindre mes figurines ?

Déjà, il vous faut le matériel. Vous pourrez en trouver dans tout bon magasin de bricolage qui se respecte au rayon maquettes ou dans des magasins comme Rougier & Plé.

Si vous disposez d'un accès à l'Internet, HistoFig propose une page de liens (<http://www.histofig.com/miniatures/index.html>) francophones et anglophones.

3.6. Où trouver des partenaires ?

Le plus souvent, cela dépendra de votre localisation géographique. Sur la région Parisienne, vous trouverez de nombreux joueurs proches de vous. En province, il vous faudra souvent vous déplacer pour trouver des partenaires. Jouer au wargame crée souvent des liens assez forts, vous prendrez certainement plaisir à retrouver les mêmes partenaires, quitte à vous déplacer beaucoup.

Il existe quelques clubs de wargame en France, souvent dans les grandes agglomérations. Vous pourrez en trouver une liste sur le site Histofig (<http://www.histofig.com/>) et sur le site de la Fédération Française de Jeu d'Histoire (<http://www.ffjh.org/>). Si vous n'en trouvez pas à côté de chez vous, n'hésitez pas à écumer les facs ou les boutiques de jeu, vous trouverez certainement des joueurs proches de chez vous.

Il existe sur Internet des listes de joueurs répartis partout dans le monde. À moins d'habiter en terre Adélie, vous trouverez certainement un partenaire à proximité.

3.7. Y a t'il des revues spécialisées ?

Oui. Il existe de nombreuses revues anglophones, dédiées pour beaucoup à des wargames ou à des thèmes particuliers.

En France, l'incontournable revue est Vae Victis. Ce magazine wargame généraliste couvre la plupart des wargames existants et fournit tous les mois un wargame original et généralement de bonne qualité à découper (une bonne manière de débiter sans effectuer de gros investissement).

Les rubriques traitent de période historiques ou des nouveautés du moment. Vae Victis est disponibles dans toutes les bonnes librairies.

Pour les fans de wargame fantastique, un autre magazine important est Ravage, qui traite des simulations fantastique. Il aborde aussi le jeu de rôle et les jeux informatiques.

De nombreux fanzines sont aussi édités par des passionnés. Faites un tour du côté de votre magasin spécialisé préféré pour en trouver quelques uns. Citons pas exemple le Franc-Tireur, un fanzine de grande qualité dédié à ASL.

3.8. Quelles sont les ressources informatiques dédiées au wargame ?

Nous ne pouvons être exhaustifs ni suivre l'évolution rapide des sites traitant du wargame, nous listons dont quelques liens arbitraires:

- Histofig (<http://www.histofig.com/>), site Français principalement sur le wargame avec figurines, mais aussi sur quelques wargames sur plateau
- [FIXME] ...

3.9. Ça se joue par courrier ou par e-mail aussi ?

[FIXME] trouver des liens + cyberboard

3.10. Je ne parle pas anglais mais une majorité de jeux me semblent écrits en anglais, comment trouver des ressources Francophones ?

La plupart des grognards vous le diront, parler anglais est quasi obligatoire pour vivre pleinement sa passion pour le wargame. Faute de quoi, beaucoup de jeux vous seront inaccessibles si l'éditeur n'envisage pas la traduction ou alors vous serez obligés de vous procurer (à prix d'or) des traductions à la limite de la légalité.

Si l'anglais est définitivement une langue inconnue pour vous, il vous reste le choix de vous procurer la production francophone en matière de wargame, ce qui se limite à quelques éditeurs. Notamment, on peut citer les jeux Descartes, ... [FIXME] trouver plus d'éditeurs

4. Questions relatives à un jeu ou à une thématique

4.1. Quels sont les meilleurs wargames sur figurines ?

Plusieurs systèmes de règles existent. Généralement, une fois muni d'un système de règles, il vous reste à fabriquer votre armée à l'aide de figurines de plomb. Là, c'est à vous de jouer ! Voici pour commencer quelques systèmes de règles

- DBM
- Guerilla (<http://mustrum.homelinux.org/>), un système de règle libre, c'est à dire librement reproductible et modifiable. Une initiative que nous ne pouvons que soutenir.

4.2. Quels sont les meilleurs wargames relatant la deuxième guerre mondiale ?

Il y en a une pléthore, du stratégique au tactique. Voici quelques titres connus:

- ASL (<http://www.advancedsqadleader.com/>) (Advanced Squad Leader), édité par Hasbro. ASL est un wargame à l'échelle tactique (un pion représente de un à dix hommes). ASL est un wargame mythique mais très complexe (rien que les règles d'infanterie font quarante pages) mais son niveau de détail est étonnant. Il couvre pratiquement tous les champs de bataille de la deuxième guerre mondiale
- WiF (World In Flames), édité par Harry Roland. WiF est un wargame stratégique retraçant l'ensemble des opérations de la deuxième guerre mondiale
-

4.3. Quels sont les meilleurs wargames fantastiques ?