



JEUX DE CONQUÊTE

A la frontière du wargame

A partir des années 1980 l'Europe fut touchée par les *wargames* sur carte, un cyclone qui venait des Etats-Unis : des milliers de joueurs devinrent « pousseurs de pions » et de nombreux jeux furent édités pour notre plus grande joie...

PIETRO CREMONA

Malheureusement les années 1990 virent une baisse de cette passion en faveur des Jeux de rôle et des Jeux de cartes à collectionner. Et finalement en 1998 une nouvelle vague de « jeux sur plateau » toucha le marché : avec *Die Siedler von Catan* (*Settlers of Catan*), *Carcassonne*, *Alhambra*, etc. les jeux « à l'allemande » prennent leur vengeance et une série sans fin d'un nouveau format s'affirma parmi les joueurs.

VaeVictis a été toujours la référence européenne pour nous, joueurs de *wargames*, en nous donnant plus de cent jeux en encart et milliers d'articles sur les nouveautés dans ce domaine, mais je crois que dans ses pages on a très peu parlé des autres jeux de stratégie qui existent aujourd'hui, car il est déjà difficile de suivre le seul marché des *wargames* et des miniatures, et qu'il faut connaître assez bien les jeux sur plateau pour les mettre en évidence, enfin car on ne peut pas proposer à des vieux grognards des jeux avec des cubes en bois sans risquer d'être envoyés à la guillotine...

Et pourtant même les « jeunes loups » des années 1980 sont devenus maris et pères et leurs femmes et enfants ne sont pas tous disponibles pour étudier vingt pages de règle ni donner vie à une belle bataille de 3-4 heures ; les vieux amis sont peut-être partis dans une autre région ou n'ont plus assez de temps pour un *wargame* classique ; les clubs spécialistes sont de moins en moins nombreux ; les « conventions » pour les jeux historiques vrai-

ment rares... Vous avez compris ?

Sans abandonner notre passion initiale, beaucoup de nous ont cédé à la vague déferlante pour essayer et apprécier ces nouveaux jeux, surtout quand on peut partager tout ceci avec notre famille, nos amis (non *wargameurs*) et des milliers de passionnés dans les halls des festivals de jeux (Essen, Cannes, Modena, etc.). Jouer en famille ou avec les amis est toujours très beau, mais pour un pousseur de pions ce n'est pas vraiment assez, que faire donc si on n'a pas d'autres « collègues » dans les environs ? Une solution pourrait-être les « jeux de conquête » : d'accord, il ne s'agit pas de vrais *wargames*, mais ils sont assez faciles à apprendre pour attirer d'autres joueurs (et former ainsi une nouvelle « base » pour les rediriger peu à peu vers les jeux historiques) mais aussi possèdent assez de profondeur pour satisfaire nos besoins.

Qu'est-ce en effet un Jeu de conquête ? (Initialement j'avais pensé d'utiliser le mot « Stratégie », mais notre Rédacteur en chef m'a expliqué qu'en France ce mot indique les *wargames* en général

et donc j'ai changé de mot). Il s'agit en effet d'un jeu pour 2 à n personnes où il faut gérer un « peuple » ou « une armée » ou « une puissance » pour obtenir la suprématie sur les autres joueurs, soit avec la diplomatie, soit avec la force militaire, soit avec la colonisation. En tout cas le joueur est obligé de sélection-

ner une stratégie de base, s'il veut essayer de gagner, et la poursuivre pendant toute la partie : il n'y a pas de pas pour bouger et presque toujours il n'y a pas non plus de dés pour gérer les combats. Non, non, rassurez-vous, je ne vous parlerai pas de l'énorme masse de jeux de stratégie à base économique, ni des jeux sur l'agriculture et tous ses dérivés, mais simplement des jeux qui peuvent être connectés en partie à nos bien aimés *wargames*. Dans les notes qui suivent j'ai donc essayé de donner aux lecteurs une petite idée du système de jeu de chaque titre choisi et quelques autres informations de base : la liste est loin d'être exhaustive mais les personnes intéressées pourront toujours chercher sur Internet d'autres informations (sur BGG par exemple : www.boardgamegeek.com) ou suivre les nouvelles dans la presse spécialisée (par exemple la revue belge francophone *Plato Magazine* : www.plato-magazine.com). Pour chaque jeu j'ai nommé l'auteur et l'éditeur de la boîte en ma possession, mais presque tous les jeux listés ont eu d'autres éditions dans plusieurs Pays.

Des jeux comme *Britannia* (ou ses dérivés *Samurai*, *Hispania*, *Italia*, etc.) ou la vaste gamme de *Risk* et ses enfants (*Castle Risk*, *Master Risk*, *Risk SPQR*, *Godstorm*, *Risk Napoleon*, *Lords of the Ring*, *Star Wars*, etc.) ou encore les jeux de pure civilisation (*Advanced Civilization*, *Sid Meyer's Civilization*, *Mare Nostrum*, etc.) font partie de cette gamme de « jeux de conquête », mais ne seront pas examinés dans cet article car ils sont sans doute déjà très connus par les amateurs de jeux de stratégie.

Le trait d'union pourrait être par exemple les plus récents jeux de Martin Wallace (un des meilleurs auteurs anglais, ancien *wargameur* reconverti aux jeux de conquête, auteur, parmi les autres de *Age of Steam*, *Age of Industry*, *Automobile*, *Brass*, *London*, *Steam*, etc.) qui a édité *Waterloo* et *Gettysburg* chez Warfrog (2009-2010) – ce sont de vrais *wargames* (encore disponibles sur le marché) avec des mécanismes un peu inhabituels, des pions en bois et les ordres qui se font avec des disques colorés.

Commençons donc par *Waterloo* [1]. A son tour un joueur peut activer un « certain » nombre de zones pour faire bouger ses unités, attaquer, etc., le nombre d'activations qu'il a à disposition peut varier de 2 à 4. Si on active un chef, il peut à son tour activer sa zone et une zone adjacente. Les combats sont durs et il



faut tenir compte de plusieurs facteurs (usure, moral, type d'unité, nationalité, etc.) pour arriver à un résultat qui sera exprimé en nombre de hits (on utilise des cubes en bois comme marqueurs) : ce qui est nouveau dans tout cela est la possibilité de faire retraiter des unités en leur donnant le maximum de « cubes » afin de garder des unités fraîches, car les hits se font par zone et pas par unités.

Martin Wallace a conçu ensuite **Test of Fire: Bull Run 1861** (Mayfair Games 2011) qui est un wargame « pur » pour débutants, avec des règles très classiques, que je conseille pour apprendre le jeu de stratégie aux jeunes joueurs : avec ce jeu j'ai réussi la performance incroyable de faire jouer un wargame au club et même deux femmes pendant une convention. J'avoue que j'ai quand même mis de côté les pions de base pour utiliser des figurines en plastique !

Toujours pour deux joueurs **A Few Acres of Snow - [2]** (Quelques arpents de neige) : il s'agit d'un jeu de cartes dit de « deck building » dont le principe original est sorti du jeu américain *Dominion* (de Donald Vaccarino).

Les joueurs (français et anglais) doivent contrôler les plus importantes villes du Nord Amérique (de Philadelphia, New York, Boston jusqu'à Montréal, Québec, etc.) Pour ce faire ils utilisent des cartes : 9 au début pour le Français



et 7 pour l'Anglais. En cours de jeu ils ajouteront des cartes « lieu » pour chaque ville occupée ou des cartes « empire » qu'ils pourront acheter pendant leur tour. A chaque tour ils auront deux actions à dépenser pour bouger d'une ville à un autre (en jouant une carte Ville de départ plus une carte Moyen de transport et éventuellement une carte Colon), pour faire des raids (avec les cartes Indiens, Coureurs de bois ou Rangers), pour fortifier (carte Ville plus carte Fortification) ou mettre le siège à une grande ville (carte Ville de départ, carte Moyen de transport plus carte Militaire) demander l'aide de la Patrie (des cartes extra), recruter des armées ou de milices, etc. On gagne immédiatement si on occupe une grande ville ennemie (Québec ou New York/Boston) ou si on a plus de points en fin partie (les points se gagnent en occupant des villes avec des numéros dessus). Un des jeux de conquête que j'apprécie plus en ce moment, absolument conseillé aux wargameurs.

Un de plus anciens et des plus intéressants jeux de conquête est **El Grande - [3]** des Allemands Wolfgang Kramer et Richard Ulrich (Hans im Gluck 1995) qui a été récemment réédité (en 2010) et qui est donc toujours disponible sur le marché. Ici cinq grands nobles espagnols de la Renaissance cherchent de

s'imposer en contrôlant les grandes Régions de la péninsule Ibérique.

Chaque joueur dispose de 13 cartes (de 1 à 13), d'un chef et d'un certain nombre d'unités (cubes colorés). Chaque tour, 5 cartes spéciales sont mises aux enchères et chacune d'elles permet un type d'action ou donne un bonus. Les joueurs « misent » une de leurs cartes (qui ne pourra plus être utilisée dans la partie) et le gagnant peut choisir quelle carte utiliser, le deuxième choisir une autre carte, etc. Le but est d'être majoritaire dans les régions les plus importantes pour gagner un maximum de Points de Victoire (chaque région a une dotation en PV pour les trois premiers classés) quand on doit les calculer (tous les trois tours). Un grand jeu très bien construit et très bien équilibré, avec une durée de 70-90 minutes.



Faisons maintenant un gros pas en arrière dans l'histoire avec **Antike - [4]** (un jeu pour 2 à 6 personnes, signé par l'Allemand Walther M a c Gerdts et édité

par Eggertspiele en 2005) et rentrons dans la peau des grands conquérants de l'antiquité. Le tableau est double face car d'un côté nous avons le bassin méditerranéen (Romains, Carthaginois, Grecs, Germains, etc.), et sur le verso on voyage vers l'Asie (Perses, Arabes, Babyloniens, Egyptiens, etc.).

Les joueurs doivent conquérir des nouvelles régions avec leurs légions et flottes et chercher à y bâtir des temples : chaque région donne des ressources pour armer des nouvelles unités, etc.

Au début il y a de la place pour tous et les nations prospèrent, mais soudain il n'y a plus de territoires libres et il faudra chercher des points faibles dans le système défensif des voisins pour les attaquer. Plus on progresse et plus on accumule des ressources pour ache-

ter des « cartes spéciales » (rois, généraux, etc.). La partie sera gagnée par le joueur qui arrivera en premier au nombre de cartes spécifique. Un jeu interactif et vraiment proche d'un jeu de stratégie. Sa particularité est l'utilisation de la « roundel » (la « rondelle » : vous la voyez en haut à droite de la photo, à côté du titre) pour définir les actions à faire : un système très intéressant.

Continuons avec un autre jeu du même auteur, **Imperial - [5]** (un jeu pour 2 à 6 personnes édité par Eggertspiele en 2006) qui, à mon avis, ne devrait pas manquer, même dans une collection des plus purs wargameurs. A l'ouverture de la boîte on se dit « voila une autre version de Diplomacy », la période est la même, la carte est aussi à zones, les nations sont encore une fois la France, l'Italie, l'Autriche, la Turquie, la Russie, l'Allemagne et l'Angleterre et on voit plein de pions en bois.

Mais dès qu'on commence à lire la règle on s'aperçoit qu'il s'agit d'autre chose : ici les joueurs sont des grands financiers qui prennent le contrôle d'une (ou plusieurs) nations en achetant des « shares » (actions) de ce pays. A chaque fois que le chef d'un pays décide d'encaisser les dividendes de cette nation, tous les joueurs qui en ont encaissent aussi leur part. Naturellement acheter des actions d'un pays amène de l'argent à la nation : avec cet argent le chef peut acheter des usines pour la production de flottes ou d'armées. Dès qu'un joueur se sent assez fort pour attaquer ses voisins il peut se lancer dans une guerre et gagner des nouveaux territoires qui lui donneront des points de victoire. Il est fort possible d'accumuler une bonne « fortune » personnelle avec laquelle on peut acheter beaucoup d'actions d'autres nations et en devenir majoritaire : une stratégie très intéressante si on

arrive à s'assurer le contrôle d'un pays à côté du sien ! En fin de partie chaque joueur totalise un nombre de points de victoire basé sur les actions qu'il possède et est multiplié par un bonus qui dépend du niveau actionnaire final de chaque nation. Il peut



arriver tranquillement que la partie soit gagnée par un joueur qui n'a aucune nation sous son contrôle direct, mais qui a assez d'action des meilleurs pays. *Imperial* utilise aussi la « rondelle » (une vraie signature de Mac Gerdts) pour programmer les actions. Un jeu vraiment conseillé (et il en existe aussi une version futuriste : *Imperial 2030*, basée sur le même système).

Je suis sûr que beaucoup parmi vous ont déjà entendu parler de **Vinci - [6]** (du Belge Philippe Keyaerts et édité par Jeux Descartes en 1999) : il s'agit d'un véritable jeu de conquête ou les joueurs (de 2 à 6) débarquent des « vagues » de pions colorés en Europe pour s'assurer les meilleurs territoires et y installer leur peuple.

Le nombre des unités de chaque nation est limité par les caractéristiques du peuple (qui sont déterminées par des pions spéciaux) et ne peut pas changer : donc le nombre de territoires que chaque joueur peut conquérir est limité (pour contrôler un territoire il faut y placer au moins un pion de garnison). Au bout de deux, voir trois tours donc, la nation arrive au maximum de son expansion et il faut la mettre en décadence : toutes les unités sont retournées sur leur verso et ne peuvent plus ni bouger ni attaquer. Mais le joueur repartira au tour suivant avec une autre nation et une autre invasion (en cherchant bien sûr à protéger sa « vieille » nation pour continuer à encaisser ses points de victoire). J'avais acheté *Vinci* pendant une de mes visites en France et je l'ai vraiment utilisé avec mes amis, à l'époque, car ce système de peuples en vagues est vraiment génial.

Voilà que dix ans après *Days of Wonder* a décidé de reprendre ce jeu et de lui donner sa « touche »

graphique exceptionnelle : et c'est ainsi que *Vinci* est devenu **Small worlds - [7]**, un hit sur le marché mondial. D'accord, plus d'Europe mais quatre cartes différentes pour jouer de 2 à 5 ; plus d'unités génériques mais des nains, Trolls, squelettes, humains, magiciens, etc. Chaque « Peuple » a déjà certaines caractéristiques de base, auxquelles on ajoutera d'autres « spéciales » pour déterminer soit le nombre d'unités disponibles, soit les objectifs pour gagner des PV extra.

En trois ans *Days of Wonder* a publié plusieurs expansions et une nouvelle boîte (Under-



6

(*Chainmail*) n'avait pas eu un succès retentissant, à sa sortie en 1971, mais quand en 1973 il changea de « décor » et il l'appela *Dungeons & Dragons* sa compagnie (TSR) éclata !

Restons dans le royaume de la fantaisie

pour parler d'un autre excellent jeu, la transposition sur plateau de la saga des « Westeros » (le nom exact de la série étant *A Song of Ice and Fire*) de l'écrivain anglais George Martin. Ce jeu est déjà à sa deuxième édition et nous parle de la guerre entre les Grandes Familles de la Terre des Sept.

A Game of Thrones - [8] (de l'américain Christian Petersen, édité en 2003 et en 2011 par Fantasy Flight Games) nous montre une



8

sorte de copie de l'Angleterre divisée en zone, chacune avec certains bonus, sur laquelle on pose les pions des grandes Familles : Stark, Lannister (ça ne vous rappelle rien ? peut-être la guerre des deux roses avec le York et les Lancaster ?), Baratheon, Tyrell, Martell, etc. Tous les joueurs doivent « programmer » les actions de leurs unités (infanterie, cavalerie et flottes) en utilisant des pions spécifiques qui sont posés (face cachée) sur la carte. Tous les joueurs dévoilent leurs ordres en même temps et, dans l'ordre du jeu (variable en fonction des actions) exécutent leurs actions : bouger, attaquer, transporter, se défendre, appuyer une unité adjacente, etc. S'il y a bataille (attaquer une région défendue ou chercher à entrer à deux dans la même

ground) qui renouvelle la bagarre et peut être connectée à la boîte de base pour former un méga jeu. Naturellement les règles sont les mêmes de l'original, mais la transposition graphique est vraiment remarquable. Et ceci me fait penser à Gary Gygax : son jeu pour

figures

région) le perdant est (comme à *Diplomacy*) celui qui a moins de force et d'appuis : pour calculer les pertes on utilise des cartes (chaque famille a son « deck »). Il est possible (et même souhaité) de faire des alliances avec ses voisins mais il n'est pas obligatoire de les respecter : quand on pose les pions avec les ordres on ne sait jamais ce qu'il arrivera après. Un jeu très interactif donc ou il faut aussi faire cause commune contre les sauvages « Wildings » pour ne pas perdre unités et points de victoire. Il faut donc bien contrôler ses sources de ravitaillement pour réussir à nourrir toutes ses forces, faute de quoi on doit les débâter. Un grand jeu. Bien sûr, plusieurs extensions sont disponibles pour donner plus de possibilités, plus de familles, plus de cartes, etc.

En parlant de *Game of Thrones* notons que *Days of Wonder* a publié en 2010 *Battles of Westeros*, un wargame avec figurines (les armées de Stark et Lannister) basé sur la série *Battlelore*, suivi de plusieurs extensions.



7

War of the Roses - Lancaster vs York - [9]

est un jeu de l'Américain Peter Hawes, édité par Z-Man Games en 2010.

Il s'agit encore une fois de se battre (2 à 4 joueurs) en Angleterre (divisée en six

grandes régions) pour la victoire de la Maison de Lancaster ou de celle de York : les joueurs en effet sont alliés deux à deux mais la victoire sera d'un seulement, il faut ici, faire - aussi - très attention à ses amis.

Chacun part avec une petite quantité d'argent, une fiche personnelle avec une minicarte de l'Angleterre (à utiliser pour placer ses ordres) et un grand « écran » de protection pour ne pas montrer aux autres, au moment des ordres, ses décisions. Des cartes sont placées sur la table et les joueurs, chacun leur tour, en choisiront trois : chaque carte montre un noble (qui donne des points de contrôle - PC), un port (qui donne argent et PC), une ville (argent et PC), une forteresse (PC), un Evêque (argent et PC), un bateau (argent et PC) ou des mercenaires. Une fois encaissée l'argent obtenue avec les cartes on peut donner les ordres : soit bouger un noble pour chercher à gagner le contrôle d'une région, soit bouger un bateau pour aider la faction dans une région, soit miser de l'argent pour gagner le contrôle d'un noble ennemi (ou, au contraire, pour l'empêcher de trahir), soit recruter des unités militaires pour défendre ses villes ou attaquer celles des ennemis, etc. On enlève les écrans et on exécute les ordres, y compris les éventuelles batailles pour prendre possession des villes ou des châteaux. Enfin on compte les PC de chaque région pour assigner des points de victoire et des « votes » (chaque région a des valeurs différentes) pour le Par-

lement. Chaque joueur de la faction qui a le plus de votes gagne 5 PV supplémentaires. Il existe aussi une « aide de la France » pour avoir de l'argent gratuit quand on se retrouve vraiment trop en arrière sur le compteur. Il s'agit d'un des jeux plus utilisés dans notre Club.

Passons à **Wallenstein - [10]** (de l'Allemand Dirk Henn, édité par Queen Games en 2002) sur la Guerre de 30 Ans. Sur une carte de l'Allemagne et l'Autriche, divisée en 5 grandes régions (et chacune d'elles en plusieurs zones), les joueurs (de 3 à 5) se battent pour conquérir le plus de terrain possible, y construire des bâtiments et gagner ainsi des points de victoire. Chaque zone correspond à une carte sur laquelle sont indiquées les ressources disponibles (or et blé) si elle est activée : un certain nombre de zones sont assignées aux joueurs en début de partie et d'autres sont ajoutées quand on conquiert une nouvelle zone neutre ou on gagne une bataille contre un ennemi (en lui volant cette zone et la carte relative). Chaque zone reçoit aussi un certain nombre d'unités (hélas, des cubes colorés) pour constituer les armées du joueur.

Dans ce jeu c'est le système de préparation des ordres qui est remarquable : chaque joueur a un petit « écran » avec dix positions sur lesquelles il va poser ses cartes-zones ; à chaque position correspond une des dix actions possibles (bâtir, bouger une armée, récolter les impôts, récolter du grain pour nourrir les armées, attaquer) qui ont un « prix » (en or) différent. Sur le tableau on pose dix cartes action (les mêmes que les écrans) de façon aléatoire (5 visibles et 5 cachées) et on les active une par une. Les joueurs tournent la carte « zone » qu'ils avaient posée sur cette action et exécutent l'action relative, en sachant que plus ils ravagent une zone et plus elle risque de se révolter. Quand on bouge une armée dans une zone occupée par l'ennemi il y a combat : toutes les unités sont jetées dans une « tour de combat » et le gagnant est celui qui voit sortir le plus de ses cubes en bas de la tour. Simple mais très effectif, car les cubes qui ne sont pas encore sortis restent dans la tour et ils sortiront sans doute au prochain combat. Attention quand même au ravitaillement car à la fin du tour il faut avoir assez de blé pour nourrir toutes ses armées. Un jeu que je conseille pour initier au wargame les joueurs de plateau, car ils vont sans doute apprécier ce jeu à base historique et sa tour des combats. *Wallenstein* est disponible dans une nouvelle édition avec son frère *Shogun* (toujours de Dirk Henn pour Queen Games, 2006) sur le Japon médiéval.

Tous les wargameurs connaissent sans doute *History of the World* (des Anglais Steve and Phil Kendall et Gary Dicken les « Ragnar Bro-

thers », édité en 1991 par Avalon Hill) mais peut être que la sortie de son petit-fils **A Brief History of the World - [11]** (même auteurs, édité directement par les « Ragnar Brothers » en 2009) soit passée un peu inaperçue. En effet il s'agit d'une version revue et simplifiée de son aîné, adaptée surtout pour les joueurs de plateau. Le mécanisme est connu : à chaque tour, les joueurs, dans l'ordre inverse du classement actuel, choisissent une nouvelle nation parmi un certain nombre de cartes disponibles et ils placent les unités indiquées sur cette carte dans la zone d'origine de ce peuple sur un tableau du Monde. Puis ils se lancent à la conquête des territoires voisins, en cherchant de capturer les zones qui donnent des bonus pour bâtir des « merveilles » ou des fortifications. A la fin de son tour on compte les points de victoire gagnés (qui sont basés sur le type de présence de chaque joueur dans tous les Continents et qui varient selon l'époque) et

on passe au joueur suivant. Le balancement du jeu est tout dans ce mécanisme : plus on a gagné dans un tour et plus on risque de devoir se contenter de peu dans le suivant. En l'espace de trois heures on passe donc de l'Antiquité à la Deuxième Guerre mondiale. Les combats se font en lançant des dés façon *Risk* (deux pour l'attaquant et un pour le défenseur, mais ça peut varier en fonction des bonus de chaque peuple, du terrain et des fortifications présentes dans la zone) : on regarde la différence entre le meilleur dé de l'attaquant et du défenseur et on élimine autant d'unités. Si la région est encore disputée l'attaquant peut continuer avec un bonus de +1 aux dés (+2 dans le combat suivant et +3 dans les autres). Encore un jeu entre le *Risk* et le wargame, qui est facile à mettre en route et à expliquer, et qui peut plaire même aux joueurs les plus jeunes. Dommage que les pions ne soient pas au niveau des figurines de l'édition Avalon Hill.

Il y aurait sans doute encore plusieurs titres qui pourraient être présentés dans ces pages, mais mon but était simplement de montrer aux plus purs wargameurs qu'il est possible de s'amuser même avec des jeux de plateau : le petit « plus » est qu'on peut jouer à plusieurs, chose assez rare avec nos bien aimés wargames. On peut de surcroît chercher à attirer de jeunes joueurs avec des jeux qui « n'ont pas l'air compliqués » comme je l'ai entendu dire à plusieurs reprises.

A vous de juger si ça vaut le coup d'en essayer un ou deux. □

