

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LA BATAILLE ASTRALE

NOTES SUR LES PIONS

Depuis quelques années, le matériel utilisé dans de nombreux jeux de pions a évolué pour s'adapter aux besoins d'une génération de joueurs qui ne se contente plus des jeux abstraits.

Les grands classiques comme les échecs sont des simulations, mais leur organisation en fait des combats se déroulant sur un terrain abstrait sans rapport avec la géographie des champs de batailles. Les pions, représentant les éléments dynamiques du conflit, ne sont pas porteurs de pouvoirs pouvant simuler des situations réelles qu'elles soient militaires, sociales ou économiques.

En restant un jeu abstrait, la « Bataille astrale » se joue avec des pions intermédiaires entre les jeux de pions classiques et les jeux de simulation.

LES JEUX DE PIONS ET LEURS SUPPORTS

La mise en œuvre de cette famille de jeux nécessite généralement deux types de supports : les pions et l'échiquier. Il semblerait que les diverses civilisations les matérialisent selon leur situation géographique, leur culture et leur développement technique. Par exemple, dans certaines régions de l'Afrique, les joueurs utilisent des graines de *caesalpinia crista* ou des cailloux pour jouer à l'awélé.

L'échiquier

C'est le support sur lequel évoluent les pions. Généralement, les échiquiers sont statiques et construits autour de carrés, ou de triangles, ou d'hexagones. Bien entendu, les jeux de simulation ont introduit des tabliers figuratifs représentant par exemple une carte de géographie, un hôtel, un champ de bataille...

Les pions

Porteurs de l'essentiel de la dynamique du jeu, leur pouvoir, intrinsèquement nul, dépend du système de règles. Leur matérialisation, leur décoration et leur symbolisme sont indépendants de leur fonction.

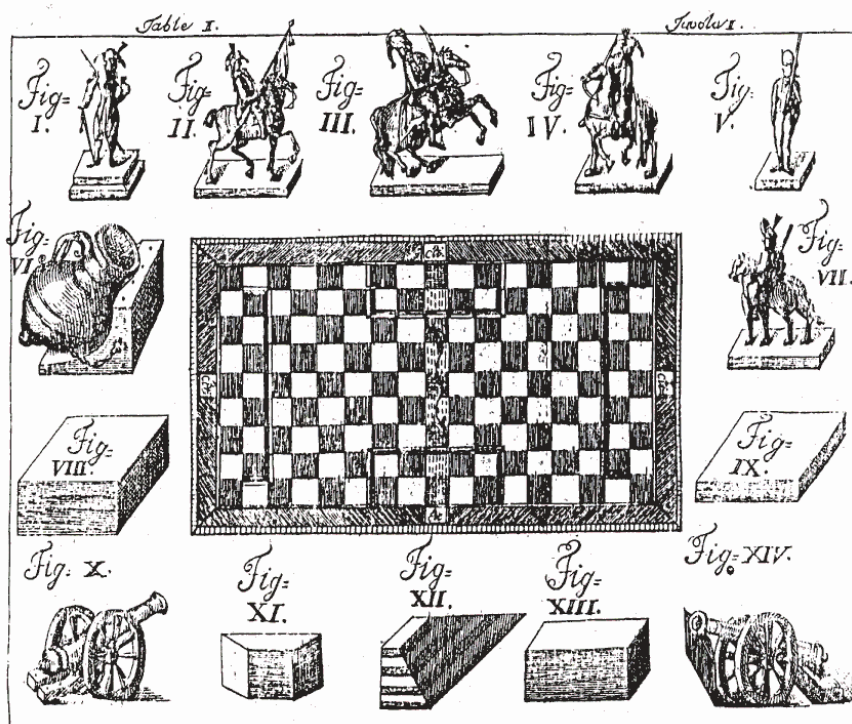
Pendant très longtemps, les pions se sont cantonnés à concrétiser un lieu sur un échiquier réduisant ainsi au néant le symbolisme de nombreux jeux. Par exemple, les échecs sont très rapidement devenus un jeu strictement abstrait. C'est précisément pour pallier ce manque de réalisme que Giacometti a proposé en 1801 l'introduction de nouveaux pions pour rapprocher le jeu d'une simulation guerrière (figure 1). A partir de cette époque, les états-majors prirent conscience de l'intérêt formateur de la simulation et utilisèrent des jeux de pions très réalistes pour former leurs cadres. Ces jeux connus sous le nom de « kriegspiel » sont restés dans les casernes jusqu'à la dernière guerre mondiale (1).

Fig. 1a

Figure 1 : Pièces du jeu de Giacometti : Dans ce jeu, l'échiquier reste abstrait mais les pièces représentent les principales composantes d'une armée.

La figure 1a montre la répartition des pièces :

- Les officiers : I, II, III et IV.
- Les soldats : V et VII.
- Le matériel mobile : VI (mortier) et X (canon).
- Les pièces fixes : VIII (citadelle), IX (pont), XI (retranchement), XII (échelle), XIII (bastion).



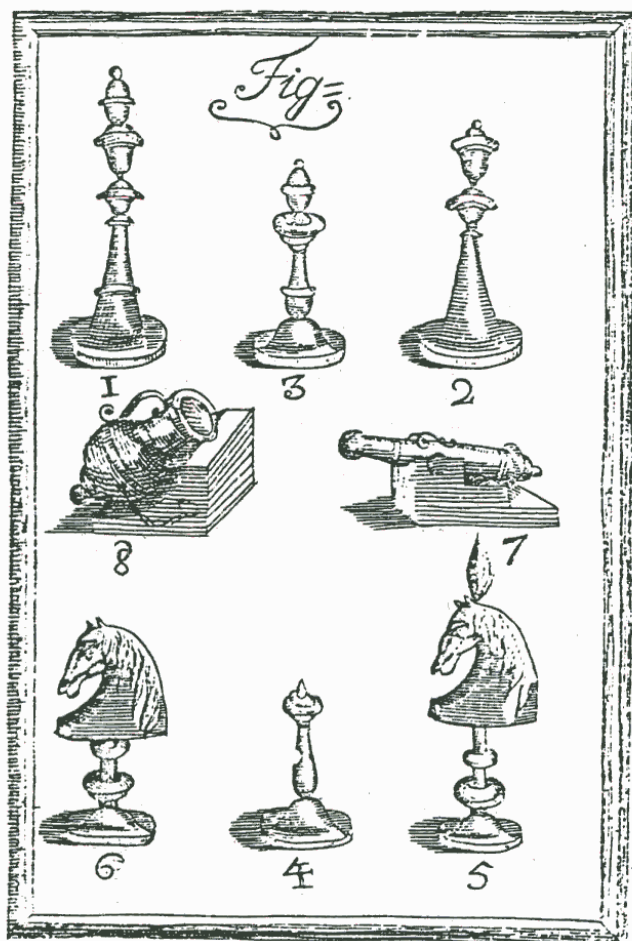


Fig. 1b

C'est seulement en 1952 que l'américain Charles Roberts a édité le premier jeu de simulation militaire en créant une société de distribution. Maintenant on trouve de nombreux jeux de ce type connus sous le nom de « wargame » (2) avec des pions associés aux paramètres élémentaires d'un conflit armé (figure 2). La recherche de réalisme dans la simulation a conduit des auteurs à proposer des pions d'une telle complexité qu'il devient difficile de les mettre en œuvre.

Pour franchir un pas supplémentaire dans la simulation, un autre américain, Gary Gimax, a eu l'idée en 1973 de remplacer les pions par les joueurs eux-mêmes, pour leur faire incarner un personnage, en créant le premier « Donjons & Dragons ». Cette évolution marque la naissance des jeux de rôle qui se jouent maintenant sur plateau ou sur site réel. Cette nouvelle activité ludique a bien entendu des affinités avec d'autres formes de jeux plus traditionnels et n'a pas fini d'interroger les sociologues.

La « Bataille astrale » est un jeu intermédiaire où les pions permettent de différencier partiellement le pouvoir défensif, le pouvoir offensif et la quantité de déplacement.

LA RÈGLE DU JEU

Joueurs : 2.

Supports :

1 échiquier hexagonal composé de 61 hexagones.

11 pions rouges.

11 pions bleus.

Sur chaque pion, on trouve une flèche qui représente le pouvoir offensif et des côtés noirs qui sont les défenses. Chaque joueur dispose d'un pion sans pouvoir d'attaque et sans défense : c'est le « vulnérable » (figure 3).

Les pions pour deux joueurs sont représentés à l'échelle 1 en figure 3A.

But du jeu : Prendre le « vulnérable » adverse.

La figure 1b montre les pièces mobiles du jeu qui peuvent être remplacées par des pièces d'échecs.

Selon Giacometti :

« Ces pièces étant faites au tour, leur prix est fort modique ».

Situation initiale : Tous les pions sont posés sur l'échiquier (figure 4).

Mécanisme du jeu : Chaque joueur, à son tour, joue obligatoirement l'un de ses pions selon l'option de mouvement choisie au début de la partie pour toute sa durée (voir ci-dessous : « Les options de mouvement »). Un mouvement peut être associé à une prise.

1. Le mouvement

Il est associé à deux éléments de base : le déplacement et la rotation.

• Le déplacement :

Tous les pions (sauf le « vulnérable ») peuvent se déplacer, selon l'une des six directions possibles à partir de leur situation d'origine. Le nombre de cases de déplacement est laissé au choix pourvu que les cases traversées et celle d'arrivée soient libres (figure 5). Si cette dernière est occupée par un pion adverse, le déplacement est permis à condition qu'il soit associé à une prise (voir ci-dessous : « la prise »). Le « vulnérable » se déplace d'une seule case et ne peut pas prendre.

• La rotation :

Tous les pions (sauf le « vulnérable ») peuvent être tournés. L'angle de rotation est laissé au choix des joueurs. Toutefois, la rotation d'un tour complet n'est pas permise et les bords des pions doivent toujours correspondre aux hexagones de l'échiquier (figure 6).

2. Les options de mouvement

Une rotation pouvant s'effectuer avant et/ou après un déplacement, les joueurs ont à leur disposition un choix théorique de huit mouvements. Toutefois, le choix réel est limité à quatre options puisque le jeu n'a pas de sens si les déplacements sont nuls (figure 7).

3. La prise

La prise est soumise à deux conditions : pour prendre, un pion doit se déplacer obligatoirement dans le sens de son pouvoir offensif (matérialisé par une flèche) et le pion atta-

qué doit présenter au preneur un bord sans défense (bord blanc). La prise n'est pas obligatoire sauf si c'est la seule action possible qui reste à un joueur (figure 8).

EXTENSION À TROIS JOUEURS

Joueurs : 3.

Supports :

1 échiquier identique à celui du jeu à deux joueurs.

27 pions (représentés en figure 3B) dont :

9 pions rouges foncés.

9 pions bleus.

9 pions rouges clairs.

But du jeu : Prendre les « vulnérables » adverses.

Situation initiale : Tous les pions sont posés sur l'échiquier (figure 9).

Mécanisme du jeu : Chaque joueur, à son tour, joue l'un de ses pions selon les modalités définies dans le jeu à deux. Toutefois, un joueur est éliminé en perdant son « vulnérable ». Ce dernier est retiré de l'échiquier et les pions restants passent aux mains du preneur qui joue ainsi avec deux couleurs.

Michel BOUTIN,

Membre du groupe de recherche « Jeux et pratiques ludiques » des CEMEA.

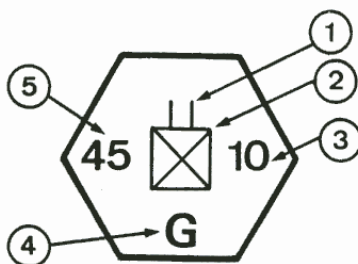


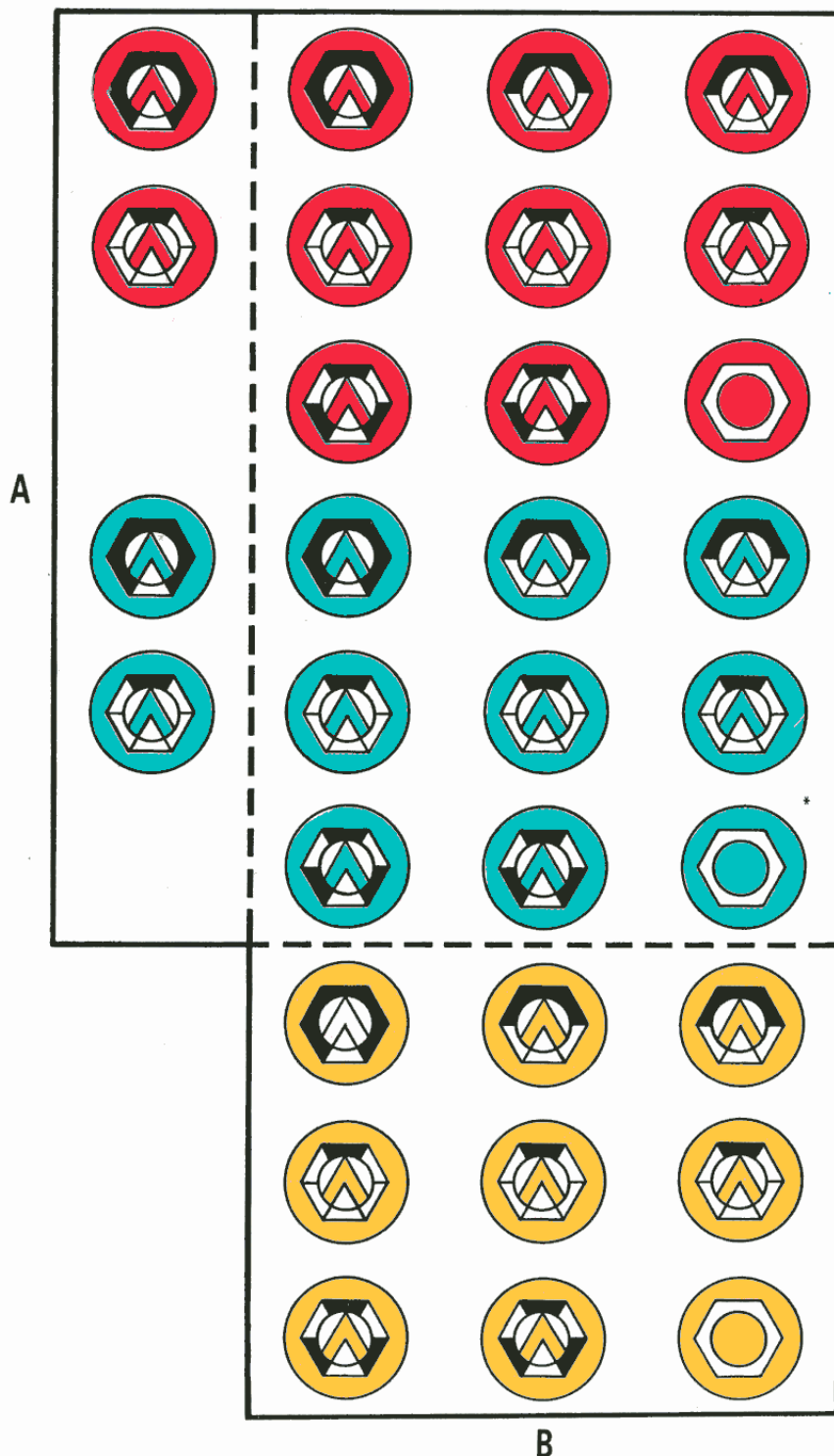
Figure 2 : Exemple de configuration de certains pions du wargame « Yorktown » identifiés par cinq paramètres :

1. Type : bataillon...
2. Spécialité : Infanterie...
3. Facteur de mouvement.
4. Dénomination : Garde...
5. Facteur de combat.

Figure 3 : Représentation des pions à l'échelle 1 :

3A : Pour deux joueurs. 3B : Pour trois joueurs.

Dans chaque couleur on trouve un « vulnérable » (*).



(1) Le film « Le jour le plus long » montre des officiers allemands jouant à un jeu de simulation du débarquement au moment où celui-ci commençait à se dérouler.

(2) Les anglo-saxons ont adopté facilement le mot « wargame » mais les francophones n'utilisent pas l'expression « jeu de guerre ». Selon les linguistes, le français met l'accent sur le ton « guerre » alors que l'anglais privilégie « game ». Cette différence expliquerait l'utilisation du terme « wargame » par les francophones.

Figure 4 : Situation initiale pour deux joueurs.

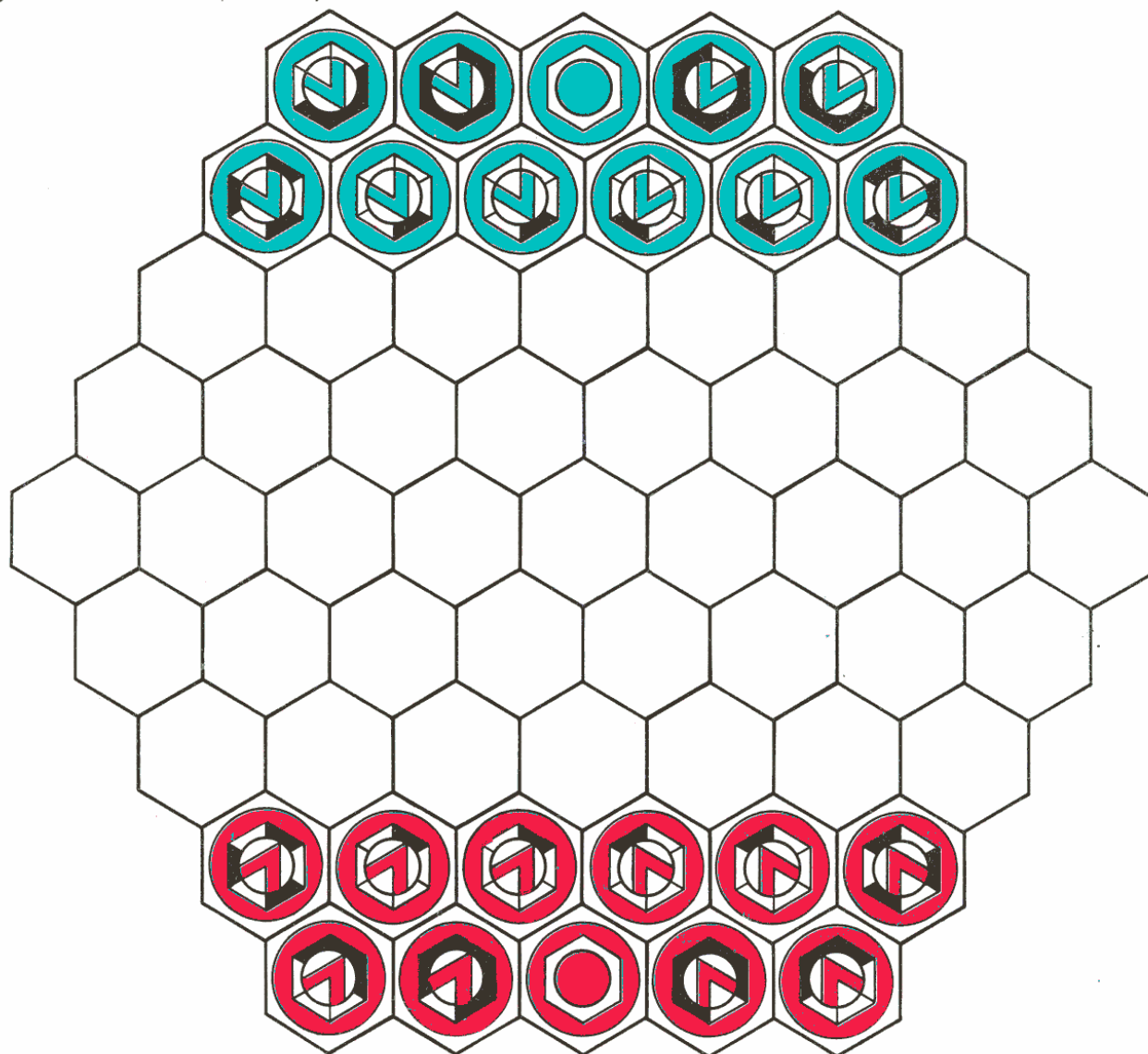


Figure 5 : Les cases repérées par une étoile sont accessibles par le pion C2

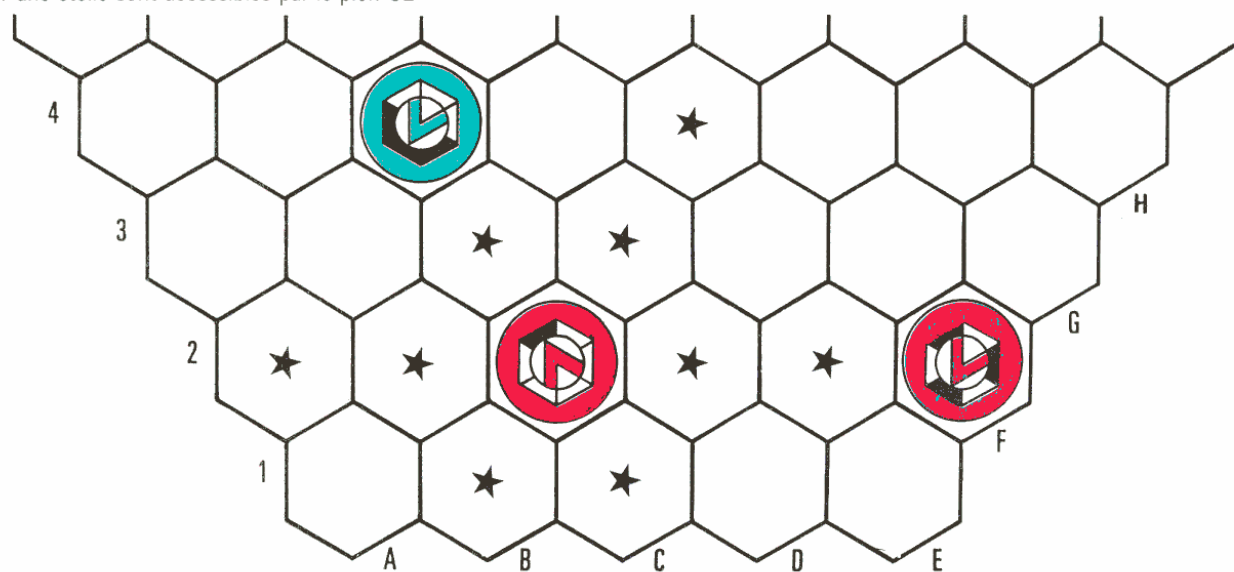
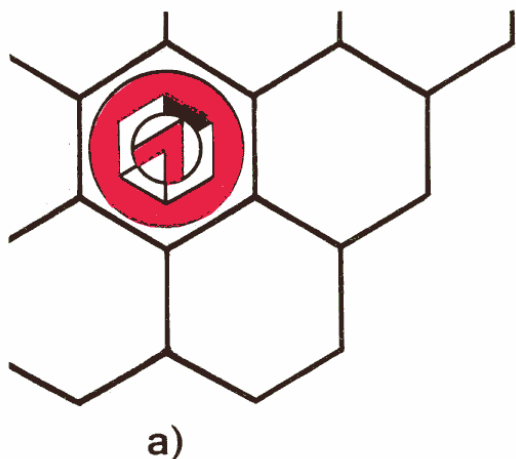


Figure 6 : Exemple de rotation :
a, Avant la rotation.



b, Après la rotation.

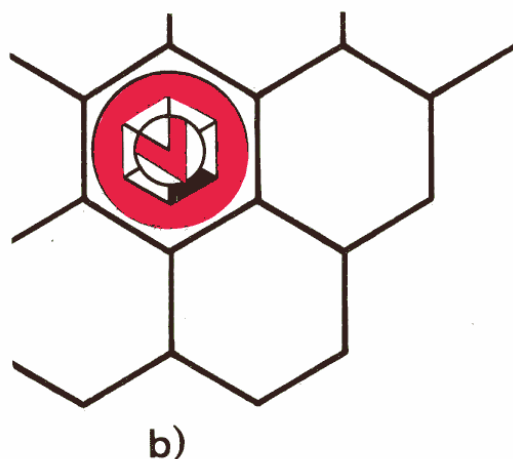


Figure 7 : Les options de mouvement.

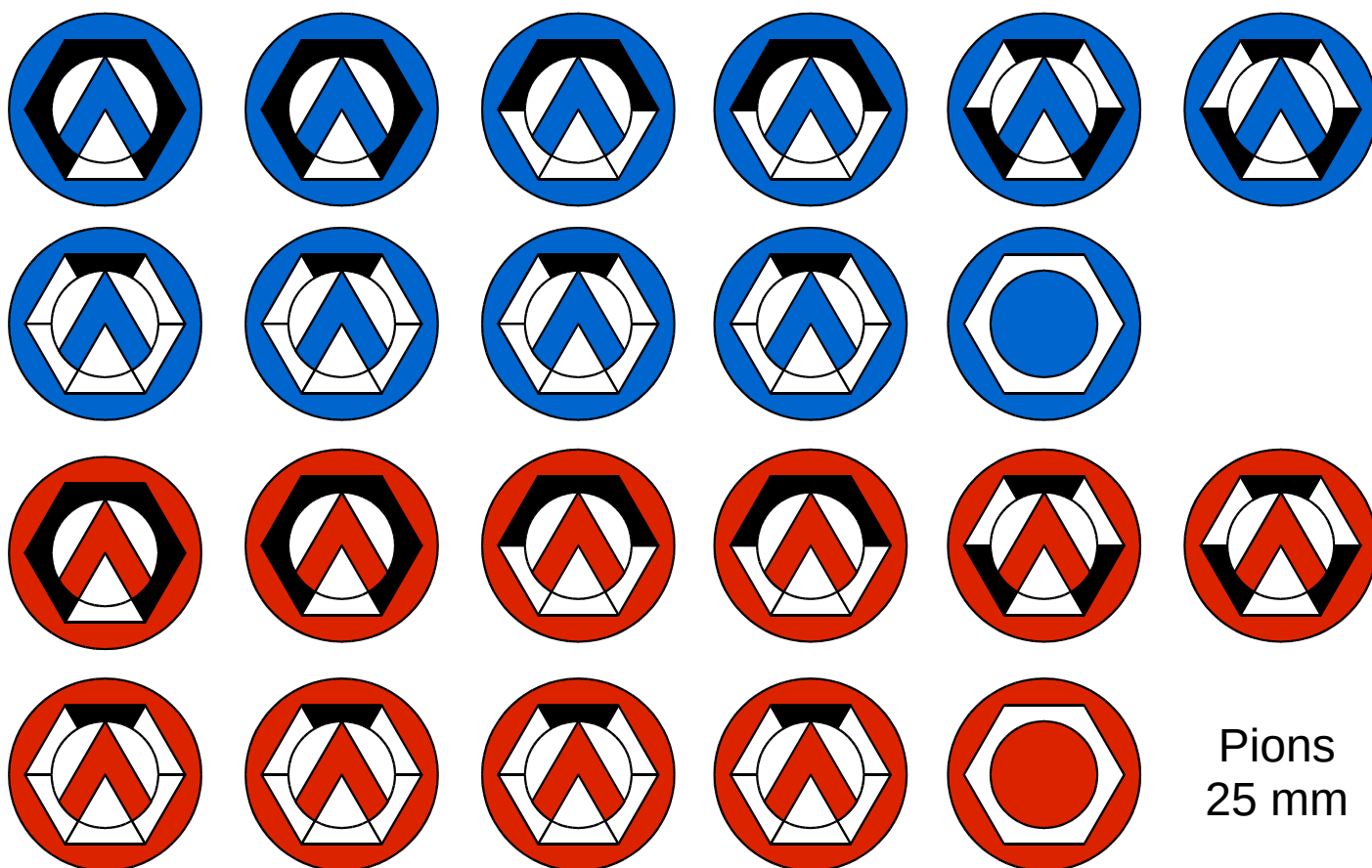
Le mouvement d'un pion est issu de trois composantes :
le déplacement (D), la rotation avant (Rav) et la rotation
après (Rap). Dans le contexte de la bataille astrale,
les options 1, 2, 3 et 4 n'ont pas de sens.

Si les joueurs choisissent l'option 6, à chaque tour ils devront
déplacer l'un de leurs pions puis le tourner.

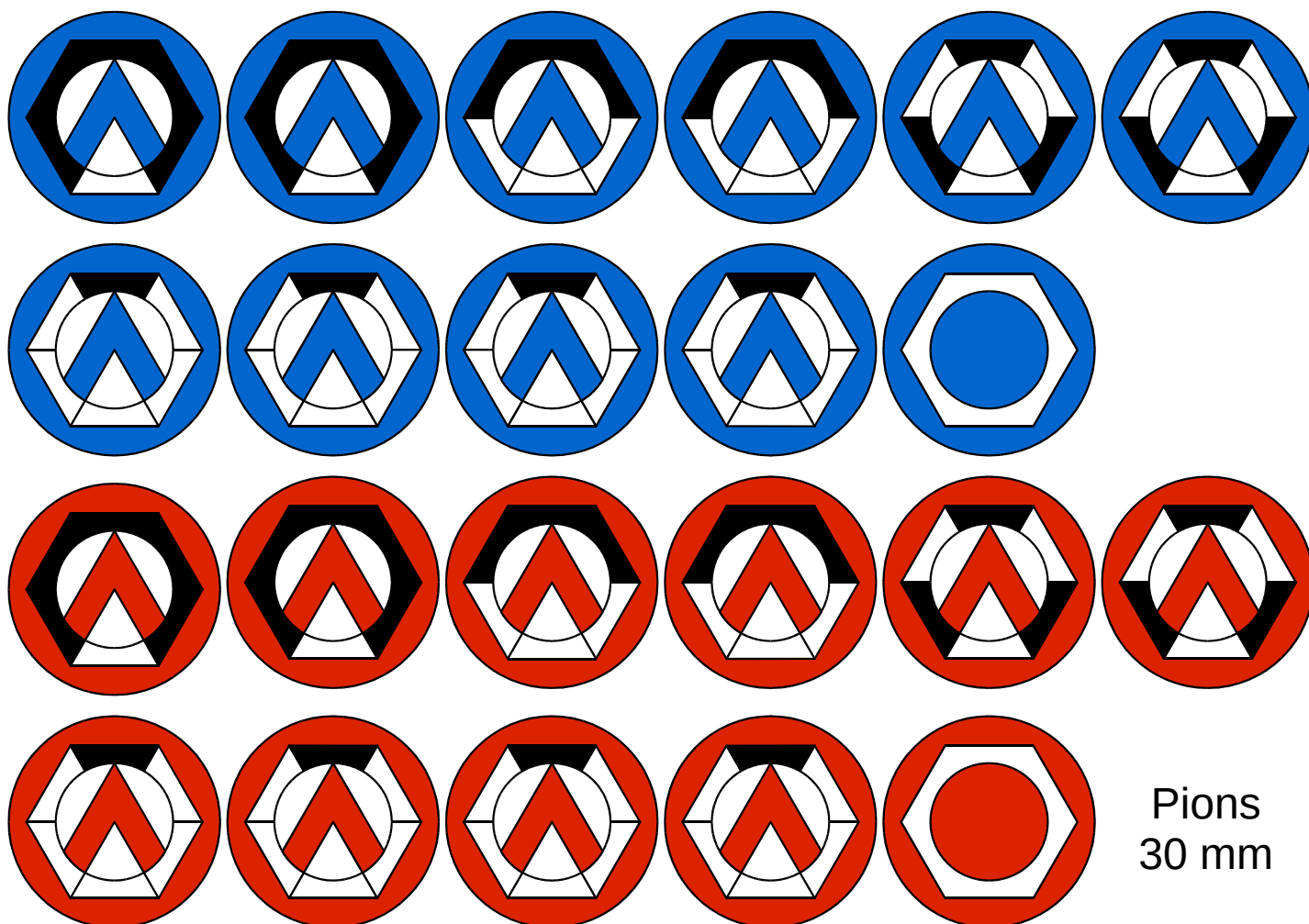
D	Rav.	Rap.	Options
0	0	0	1
0	0	1	2
0	1	0	3
0	1	1	4
1	0	0	5
1	0	1	6
1	1	0	7
1	1	1	8

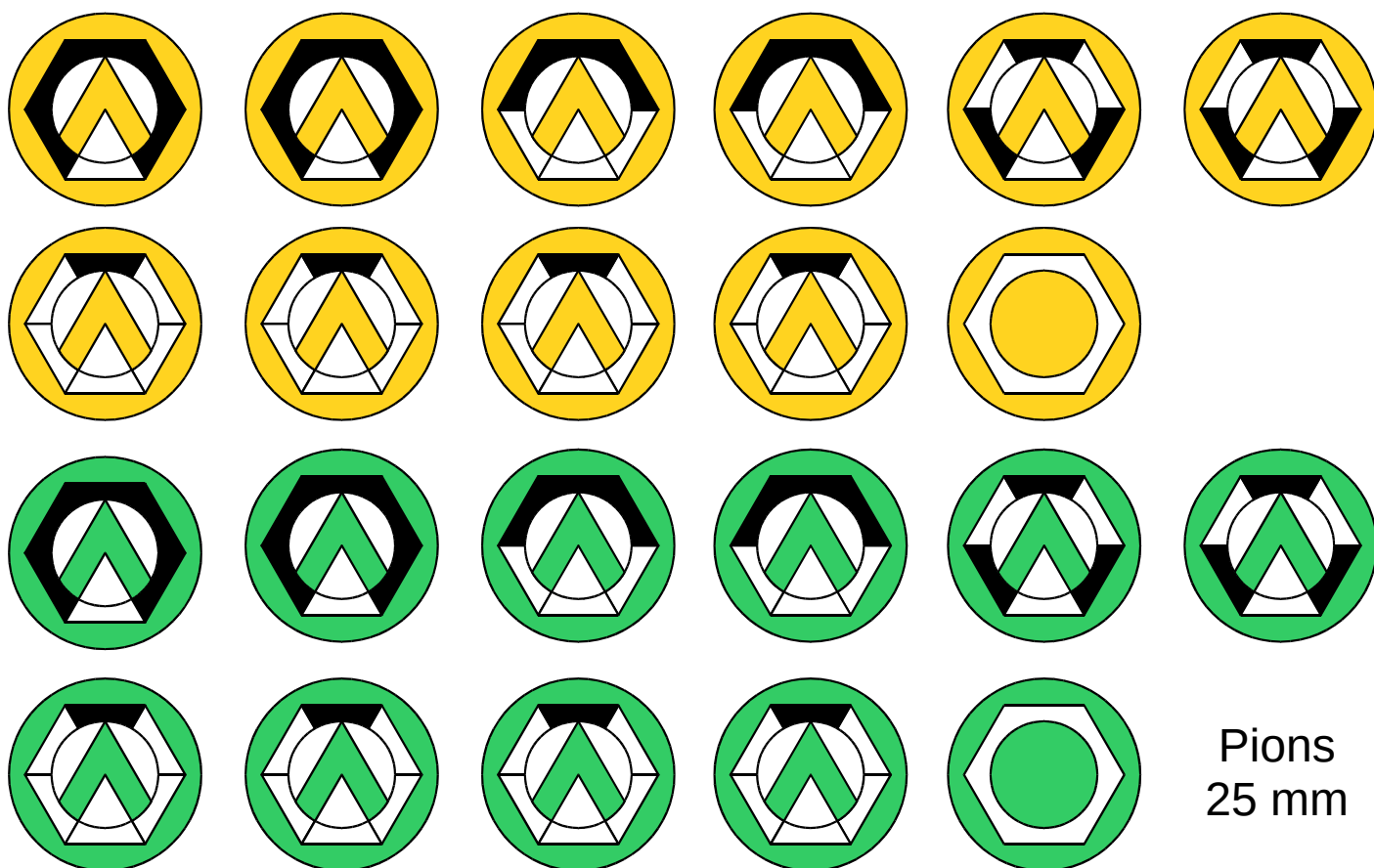
Lors d'un tour de jeu, le pion rouge B2 peut tourner de 60° et prendre le pion gris F2 en occupant sa place.

A large hexagonal grid composed of many small hexagons. In the center of the grid is a large, empty hexagonal region. Surrounding this central area are four distinct clusters of colored hexagons, each containing a stylized geometric logo. The clusters are arranged in a cross pattern: one at the top, one at the bottom, one on the left, and one on the right. The top and bottom clusters are yellow, the left cluster is cyan, and the right cluster is red. Each cluster consists of a central hexagon surrounded by several other hexagons, some of which are also colored and contain the same logo. The logos themselves are stylized, geometric shapes that resemble a combination of a cube and a letter, rendered in a 3D perspective. The overall image is a complex, symmetrical pattern of hexagons and geometric shapes.



Bataille astrale © 1990 Michel Boutin in *Vers l'éducation nouvelle* n° 439 – janvier 1990





Bataille astrale © 1990 Michel Boutin in *Vers l'éducation nouvelle* n° 439 – janvier 1990

