

# Glossaire francophone du jeu d'histoire stratégique et tactique

« *Ce qui menace d'abord une langue, c'est l'idée chez ses locuteurs, qu'il ne sert à rien de la promouvoir* ». Abdou Diouf

Ce glossaire est destiné à recenser les mots créés et utilisés par les belliludistes francophones. Son objectif est de proposer un cadre terminologique, une sorte de "charte de vocabulaire", à employer dans les règles, les articles et les traductions consacrés au monde du jeu d'histoire. Il a été réalisé en collaboration avec des membres du forum Strategikon (<http://www.strategikon.info>), les équipes d'auteurs de Cyberstratège et de Vae Victis.

## **Pourquoi ?**

Si les jeux d'histoire « modernes », sont nés aux Etats-Unis, où le marché se situe encore aujourd'hui dans une incontestable position dominante, la France lui a très tôt emboîté le pas. Les premiers jeux d'histoire sur carte ont vu le jour à la fin des années 70, et des magazines à large diffusion – Jeux et stratégie, Casus Belli, Vae Victis, Cyberstratège - ont contribué à installer durablement notre pays comme un acteur très dynamique du monde belliludique. Aujourd'hui, des éditeurs très créatifs relèvent également le flambeau de la créativité à la française : Hexasim, Editions Pratzén, Canons en Carton ou encore Hist War - les Grognards pour les jeux sur ordinateur ou Histoire & Collections pour ceux avec figurines.

Dans ce contexte, Vae Victis en publiant en français un jeu sur carte complet tous les deux mois et en assurant la promotion des règles de jeux avec figurines (comme DBN ou Section d'assaut par exemple), a largement permis d'établir et de promouvoir le vocabulaire français spécifique aux jeux d'histoire. Notons avec satisfaction que les règles des jeux publiés dans Vae Victis sont écrites dans la langue de Molière, sans jamais céder à la facilité d'anglicismes, compris des « grognards », mais pas aisément compréhensibles pour des néophytes. Qu'un jeune de 7 ans puisse comprendre aisément les règles de Jours de Gloire et participer au Trophée du Bicentenaire, comme ce fut le cas cette année, est un bon exemple des bénéfices à en attendre.

Néanmoins et malgré son dynamisme, le jeu d'histoire français a besoin sans cesse d'intégrer dans sa terminologie le foisonnement de nouveaux concepts propres à notre loisir favori, comme celui par exemple des jeux à carte d'activation. Même si d'autres pays, comme l'Italie, l'Allemagne, l'Espagne, ou la Pologne on vu naître comme en France de très prolifiques maisons d'édition, du point de vue terminologique, tout le monde semble souvent rester à la remorque des pays anglo-saxons. Face à ces évolutions, montrons aujourd'hui que nous sommes capables de penser et créer nos jeux en français, avec la même créativité que nos amis et modèles américains. C'est tout l'objet de cette première liste de définitions, qui n'est qu'une modeste tentative en ce sens. Elle est le fruit du travail bénévole de plus d'une trentaine de contributeurs, que je remercie à nouveau pour leur motivation. Les petits ruisseaux ont depuis toujours fait les grandes rivières.

*Frédéric BEY*

## 1/ Les jeux et les joueurs

- **Belliludiste** : Joueur d'histoire militaire en général
- **DTP – « Découpe Tes Pions »** : Jeu produit et édité directement par ses concepteurs, à partir de matériel bureautique et fourni avec des planches de pions à découper et à monter.
- **Figuriniste** : Joueur d'histoire avec figurines.
- **JaB – Jeu à Blocs** : Jeu d'histoire dont les pièces de jeu sont constituées de blocs de bois.
- **JaCA - Jeu à Cartes d'Activation** : Jeu d'histoire dont les règles s'articulent autour de cartes à jouer pour gérer activations, actions ou événements.
- **Jeu d'histoire** : Jeu consacré à la simulation d'événements militaires historiques et de leurs paramètres connexes.
- **Jeu d'histoire avec figurines** : Jeu d'histoire utilisant comme support un décor, comme plan de jeu, et des figurines.
- **Jeu d'histoire sur carte** : Jeu d'histoire utilisant comme support une carte et des pions.
- **Jeu d'histoire sur ordinateur** : Jeu d'histoire utilisant un logiciel et un PC ou un MAC comme support.
- **Jeu monstre** : Jeu de taille, de complexité et de temps de jeu démesuré, de nature à rebuter le joueur débutant.
- **Série** : Groupe de jeux d'histoire sur le même thème, plus ou moins large, partageant les mêmes règles de base.

## 2/ Le matériel

- **Bloc** : Pièce de jeu en bois représentant une unité ou une information dans un jeu à Blocs.
- **Carte** : Plan de jeu représentant le champ de bataille, le ou les théâtres d'opérations, et disposant le plus souvent d'une grille d'*hexagones* sur-imprimée pour repérer positions et déplacement des unités.
- **Carte à zones** : Carte pavée de manière irrégulière, par opposition aux cartes à hexagones. Les déplacements sont réalisés entre zones adjacentes.
- **Carte géomorphique** : Plateau de jeu conçu pour être combiné avec d'autres pour constituer une variété illimitée de surface de jeu.
- **Carte point à point** : Carte représentant des positions reliées par des traits, pour indiquer la possibilité de transiter d'une position à l'autre.
- **Carte rigide** : Plan de jeu sur support cartonné.
- **Carte souple** : Plan de jeu sur support papier.

- **Compteur de tours** : Piste permettant de tenir le compte des tours de jeu (heures, jours, semaines, mois etc.) en cours de partie
- **D6 / d10** : Dé à 6 faces et dé à 10 faces utilisés dans le cadre du jeu.
- **Élément** : Se dit d'un socle et de ses figurines.
- **Feuille d'ordre** : Document rempli au fil du jeu par chaque joueur pour consigner une situation ou préparer le mouvement du tour suivant. Elle est notamment utilisée dans les *jeux d'histoire* à thème naval.
- **Hex. – Hexagone** : Division élémentaire du plan de jeu de la plus grande partie des jeux d'histoire sur carte.
- **Marqueurs d'activation** : Pions spécifiques, généralement tirés au sort et utilisés pour activer des groupes d'unités.
- **Mods (de « Modification »)**: Variations non-officielles d'un *jeu sur ordinateur* réalisé par des passionnés à partir d'un éditeur, ou « à la main », et modifiant les caractéristiques d'unités, leur aspect, la carte, voir le thème du jeu en lui-même !
- **Pion** : Pièce de jeu en carton représentant une unité ou une information dans un jeu d'histoire sur carte.
- **Pions découpés – Pions non-découpés** : Ce dit d'un jeu mis en vente sur le marché de l'occasion, en référence à l'état de ses planches de pions.
- **Pions montés** : Ce dit d'un jeu en encart ou d'un DTP dont les planches de pions ont été contrecollées puis découpées.

### 3/ Les règles

- **Attrition** : Usure progressive des troupes du fait des mouvements, du manque de ravitaillement ou des combats.
- **Choc** : Se dit de la simulation par les règles des combats de choc, au corps-à-corps. On utilise également le terme *Mêlée*.
- **Commandée – Non commandée** : Se dit d'une unité au regard de son statut dans la chaîne de commandement.
- **Débordement** : Attaque résolue lors de la phase de mouvement du fait d'un rapport de force extrême (voir aussi *Ecrasement*).
- **Déploiement initial** : Placement des pions ou figurines sur le plan de jeu au début d'une partie.
- **Ecrasement** : Elimination automatique d'une force du fait d'un rapport de force extrême (voir aussi *Débordement*).
- **Empilement** : Défini le nombre de pions dans un *hexagone*, une case ou une zone. Il y a **sur-empilement** si les limites autorisées sont dépassées.
- **LdV – Ligne de Vue** : Ligne matérialisant le champ de vision d'un point à un autre de

la carte. Une LdV est dite « bloquée » lorsqu'un obstacle l'obstrue.

- **Mêlée** : Se dit de la simulation par les règles des combats de choc, au corps-à-corps. On utilise également le terme *Choc*.
- **MD – Modificateur au Dé** : Valeurs liées au terrain, au rapport de force ou à tout autre facteur, modifiant le résultat d'un jet de dé en cours de jeu.
- **Momentum** : Prolongement d'une séquence d'activation ou une impulsion, du fait de l'élan ou de l'initiative d'un chef ou d'une unité (*terme latin utilisé dans plusieurs séries de jeux*).
- **Neutralisée** : Unité suffisamment éprouvée pour être dans l'incapacité d'agir.
- **Notes de conception** : Explications fournies par le concepteur sur les principes qui l'ont guidé dans l'élaboration de son jeu.
- **PM - Points de Mouvement** : Unité de valeur utilisée pour comptabiliser la capacité de déplacement.
- **PV – Points de Victoire** : Unité de valeur utilisée pour déterminer la victoire en cours et en fin de partie. Ils peuvent être liés aux niveaux de pertes ou à des objectifs géographiques par exemple.
- **Ralliement** : Action consistant à faire recouvrer son statut normal à une unité désorganisée ou en déroute.
- **Ravitailée – Non ravitaillée** : Se dit d'une unité selon sa position en terme d'approvisionnement logistique.
- **Table de Combat** : Tableau présentant les résultats possibles d'un combat. Se décline en *Table de Tir, Table de Mêlée, Table d'Assaut ...*
- **Table des Terrains** : Tableau recensant les effets du terrain (sur les combats, les mouvements, l'empilement).
- **Tir** : Se dit de la simulation par les règles de combats des tirs de projectiles (par opposition au *Choc ou Mêlée*).
- **ZdC - Zone de Contrôle** : Zone d'influence d'une unité, s'exerçant sur les hexagones, cases ou zones voisins.

#### 4/ Les concepts

- **AMAT - A Moi à Toi !** : Système de jeu dans lequel les joueurs jouent l'un après l'autre.
- **Brouillard de Guerre** : Impossibilité d'appréhender sur le terrain la force et les dispositions de l'ennemi. Débouche sur un jeu à l'*aveuglette*.
- **Et si ?** : Scénario basé sur une situation hypothétique ou alternative (par opposition à un scénario basé sur une situation historique).
- **Jeu en aveugle** : Jeu pour lequel chaque joueur est dans l'incertitude quant aux forces et aux dispositions de l'ennemi. Les pions sont placés sur la carte sur une face anonyme ou générique.

- **Jeu en double aveugle** : *Jeu en aveugle* dirigé par un arbitre dans lequel chaque joueur (ou camp) dispose de son propre plateau de jeu, avec une représentation dès lors incomplète de la situation.
- **PPC – Partie Par Courriel** : Partie jouée via des échanges de courriels.
- **Leurre** : Unité « fantôme » utilisée pour simuler le *brouillard de la guerre*.
- **Liste d'armées** : Complément aux règles d'un *jeu d'histoire* (sur carte, avec figurines ou sur ordinateur), indiquant la composition de différentes armées
- **Soclage** : Echelle d'un *jeu d'histoire avec figurines* constituée des dimensions d'un socle et du nombre de figurines par socle
- **STR - Stratégie temps réel** : Mode de jeu en continu – sur ordinateur -, par opposition au jeu au tour par tour, ou l'on joue soit chacun son tour (voir *AMAT*), soit simultanément avec une phase d'ordres et une phase de résolution du tour.
- **Symbole OTAN** : Icônes standards des cartes militaires de l'OTAN, imprimées sur les *pions* et utilisées pour représenter le type ou le rôle d'une unité, parfois employés de manière anachronique

## 5/ Le jargon

- « **Grognard** » : Terme utilisé par les anglo-saxons et les francophones pour désigner les *belliludistes* vétérans, qui ont usé leur culottes sur les jeux édités par SPI et Avalon Hill dans les années 70 et 80, et qui sont maintenant devenus les joueurs les plus exigeants en matière de réalisme et d'historicité des jeux.
- « **Pinailleur** » : Joueur qui se réfère davantage à la lettre qu'à l'esprit des règles
- « **Pouiteur** » : Joueur tirant partie de cas particulièrement extrêmes des règles.
- « **Pousseur de pions** » / « **Pousseur de plomb** » : Joueur d'histoire sur carte / Figuriniste