

Extrait de :

**Le jeu de la guerre
relevé des positions
successives de toutes les
forces au cours d'une partie**

Auteur

Guy Debord

Alice Becker-Ho

Editeur

Gallimard

Date de parution

28/04/2006

EAN

978-2070776511

ISBN

2070776514

**COPIE A BUT EDUCATIF/
RECHERCHE**

NE PAS REDISTIBUER

RÈGLE
DU JEU DE LA GUERRE

PRÉAMBULE

Ce *Kriegspiel* met en jeu les opérations de deux armées de force égale, chacune recherchant, par la manœuvre et la bataille, la destruction de l'armée adverse; tout en ayant l'obligation de couvrir sur son propre territoire les ressources qui lui sont indispensables pour faire campagne, et de garder la liberté de ses communications.

L'ensemble des rapports stratégiques et tactiques est résumé dans le présent « Jeu de la Guerre » selon les lois établies par la théorie de Clausewitz, sur la base de la guerre classique du dix-huitième siècle, prolongée par les guerres de la Révolution et de l'Empire. Ainsi la nature des unités tactiques — à pied ou montées —, leur force offensive et défensive conventionnellement fixée, la proportion de ces divers types d'unités dans l'armée et le soutien qu'elles peuvent s'apporter, découlent également de ce modèle historique.

I. DU TERRAIN ET DES BUTS DE LA GUERRE

Le Jeu de la Guerre se joue sur un terrain de 500 cases (25×20), divisé en son milieu par une ligne-frontière parallèle à son côté le plus long, chacun des territoires ennemis ayant donc une profondeur de 10 cases. Les territoires, asymétriquement tracés, des deux camps, comportent chacun deux cases-arsenaux, trois cases-forteresses, une case-col (passage dans une chaîne de montagnes) et neuf cases-montagnes. Les montagnes sont infranchissables par les troupes et font obstacle à leur tir. Elles interrompent aussi absolument les lignes de communications entre les armées et leurs arsenaux ou unités de transmissions.

Chaque camp dispose librement toutes ses unités à l'intérieur de son territoire. Une unité occupe une case. Le déploiement initial de chaque armée est choisi dans l'ignorance du dispositif de l'adversaire : de sorte que l'un au moins des adversaires doit inscrire sur un plan l'emplacement de toutes ses unités, qui sont ensuite reportées sur le terrain.

Le premier coup est tiré au sort. Chaque coup est constitué par le mouvement de cinq unités librement choisies (combattantes ou non-combattantes) et par l'attaque, à l'issue de ce mouvement, d'une unité enne-

mie qui se trouve à portée d'être engagée. Il est toujours permis de s'abstenir de prononcer une attaque, de même qu'il est loisible à un camp de déplacer moins de cinq unités, ou même de n'en déplacer aucune.

Le but de chaque camp est la destruction complète du potentiel militaire de l'autre. Ce résultat peut être obtenu soit par la destruction de toutes les unités combattantes, soit par la prise des deux arsenaux de l'ennemi, un arsenal étant définitivement mis hors d'usage dès l'instant où il a été occupé par une unité combattante adverse.

II. DES UNITÉS COMBATTANTES

Chaque camp dispose, à l'ouverture des hostilités, de 15 unités combattantes se répartissant comme suit :

9 régiments d'infanterie,
4 régiments de cavalerie,
1 régiment d'artillerie à pied,
1 régiment d'artillerie à cheval.

La vitesse de la marche de chaque unité est de 1 case par coup pour l'infanterie et l'artillerie à pied, et de 2 cases pour la cavalerie et l'artillerie à cheval. Chaque unité peut se déplacer dans tous les sens. Les unités qui se déplacent de deux cases peuvent opérer ce déplacement en ligne droite ou en diagonale, ou bien par une case en ligne droite et une case en diagonale successivement — ou l'inverse —, sous cette seule restriction qu'elles ne peuvent passer que par des cases vides. Il est évidemment permis à ces unités rapides de ne se déplacer que d'une seule case par coup, selon l'opportunité.

Les unités possèdent une force tactique définie pour chaque type d'arme, qui est différente selon qu'elles attaquent ou qu'elles sont attaquées. Cette force tactique est exprimée, dans les diverses situations, par des coefficients en chiffres.

Le régiment d'infanterie a un coefficient offensif de 4, un coefficient défensif de 6. Ce coefficient défensif est porté à 8 quand cette unité occupe un col, et atteint 10 quand elle tient garnison dans une forteresse.

Le régiment de cavalerie a un coefficient offensif de 7 quand il charge, c'est-à-dire quand il est au contact immédiat de la case occupée par une unité ennemie qu'il attaque. Son coefficient défensif est de 5 ; il n'est pas augmenté si l'unité de cavalerie occupe un col ou une forteresse. En dehors de la charge, la cavalerie peut être employée comme infanterie en attaque, et son coefficient offensif est alors de 4.

La charge de cavalerie est l'addition du poids offensif de toutes les unités de cavalerie qui se trouvent alignées, sans solution de continuité, sur une suite de cases, horizontale, verticale ou diagonale, derrière celle de ces unités qui a été placée au contact immédiat d'une unité ennemie. La cavalerie ne peut attaquer par une charge une unité, de quelque nature qu'elle soit, qui est retranchée dans un col ou dans une forteresse.

Le régiment d'artillerie (le fait qu'il soit à pied ou à cheval n'introduisant d'autre différence que sa vitesse de déplacement) a un coefficient offensif de 5. Son coefficient défensif est de 8. Ce coefficient défensif monte à 10 quand l'artillerie est placée dans un col, et à 12 quand elle est dans une forteresse.

Le tir de toutes les unités — comme aussi la charge pour la cavalerie — s'opère uniquement sur un alignement direct de cases, donc en suivant les colonnes verticales, horizontales, ou diagonales, qui environnent la case occupée par l'unité agissante. La portée, offensive ou défensive, de l'artillerie est de 3 cases dans toutes les colonnes environnantes. La portée du tir de l'infanterie est de 2 cases. La portée d'une unité de cavalerie agissant défensivement (ou employée comme infanterie en attaque, c'est-à-dire quand elle n'est pas au contact de

la case attaquée, soit immédiatement soit par l'intermédiaire d'une autre unité de cavalerie amie) est également de 2 cases. Ainsi, la portée offensive de la cavalerie, quand elle charge tout entière en une seule colonne, peut atteindre 4 cases pour le dernier de ses quatre régiments, dont le coefficient offensif se fait sentir jusque sur la case abordée par le premier. Mais si ce premier régiment est contre-attaqué au coup suivant, il ne sera soutenu, outre son propre coefficient défensif, que par ceux des deux unités qui le suivent, la quatrième se trouvant hors de portée.

III. DU CHOC TACTIQUE

Attaquer une unité ennemie, c'est concentrer sur la case qu'elle occupe le tir — ou, dans le cas de la cavalerie, la charge — d'un certain nombre d'unités de son camp venues à portée de cette case.

On additionne les coefficients offensifs de toutes les unités qui sont en situation d'attaquer la case. On additionne ensuite les coefficients défensifs de toutes les unités adverses qui se trouvent en position, et à portée, de tirer sur cette même case qui est attaquée (en y comprenant l'unité qui occupe la case attaquée). Si le chiffre de la force offensive totale est inférieur ou égal à celui de la force défensive totale, l'unité résiste. Si le chiffre de la force offensive totale l'emporte de 2 points ou plus, l'unité attaquée est détruite; sans que cela entraîne pour le camp destructeur l'obligation d'occuper la case ainsi vidée. Si le total de la force offensive est supérieur de 1 point à celui de la force défensive, l'unité attaquée doit abandonner la case qu'elle occupait, et ceci est obligatoirement le premier mouvement de la série des cinq déplacements des unités de son camp au coup immédiatement suivant. En outre l'unité ainsi ébranlée ne peut pas être employée dans une attaque pendant ce même coup suivant; c'est-à-dire que son

coefficient offensif ne peut être compté pour cette fois avec celui des autres unités de son camp, et ceci même si elle se trouve encore à portée de l'unité adverse qui sera à son tour attaquée. Enfin, dans le cas où une unité dominée d'un point dans une attaque est incapable de quitter sa case au premier mouvement de son camp, parce que toutes les cases voisines sont occupées par d'autres unités, ennemies ou amies, elle est de ce fait détruite.

L'obligation de pourvoir au mieux à la défense tactique de chacune de ses unités est imposée par le fait qu'une infériorité un peu prolongée dans le choc tactique entraîne un affaiblissement numérique unilatéral. Cet affaiblissement quantitatif, en tout cas stratégiquement néfaste, peut en outre se transformer vite, au plan tactique, en infériorité qualitative irréversible sur le front d'un engagement, dès que le chiffre de la force offensive totale de l'armée qui a essuyé ces pertes est tombé trop bas pour lui permettre toute contre-attaque efficace.

IV. DES COMMUNICATIONS

Toute valeur offensive ou défensive, et toute mobilité, d'une unité combattante est absolument subordonnée à la nécessité pour elle de rester en communication avec l'un quelconque des arsenaux de son camp. Cette communication représente la transmission des informations et des ordres, aussi bien que l'arrivée du ravitaillement et des munitions. Elle figure la cohérence organique de l'armée. Un arsenal ne sert qu'à son propre camp; il ne peut donc être conquis pour être utilisé, mais seulement détruit pour en priver l'adversaire.

Une unité ne marche et ne combat qu'à la condition de rester sur des cases qui sont en liaison, directe ou indirecte, avec un de ses arsenaux.

La liaison directe se traduit d'abord par le fait que chaque case-arsenal, sans limitation de portée, peut communiquer avec son armée par tout alignement de cases — vertical, horizontal ou diagonal — qui rayonne à partir d'elle, interrompu seulement là où se rencontrent des montagnes (par exemple, toutes les forteresses sont placées sur un alignement de cases qui les relie à un arsenal de leur camp). En outre, sur n'importe quelle case de son parcours, cette ligne de communications peut être relayée par une unité de transmissions, échelon avancé mobile de l'arsenal, qui elle-même renvoie la liaison, à une portée illimitée, dans tous les alignements de cases rayonnant à partir de la case qu'elle occupe temporairement. Une seconde unité de transmissions, si elle est placée sur une des cases ainsi reliées à la première unité de transmissions de son camp, renvoie à son tour la liaison, de la même manière, à partir de sa propre case.

Chaque camp dispose d'une unité de transmissions à pied, dont la vitesse de déplacement est d'une case, et d'une unité de transmissions à cheval, dont la vitesse de déplacement est de 2 cases. Ces unités non-combattantes ne possèdent aucun coefficient offensif, et leur coefficient défensif est égal à 1 (avec une portée de 2 cases). Elles constituent en elles-mêmes un objectif précieux pour l'adversaire; il convient donc de les tenir hors de sa portée si elles sont isolées, ou bien de les faire protéger par une force suffisante en unités combattantes. Les unités de transmissions sont les seules à pouvoir se déplacer sans être elles-mêmes en liaison avec un arsenal, mais durant tous les mouvements effectués dans cette circonstance elles n'ont aucun pouvoir de relais.

La liaison indirecte d'une unité est traduite par le fait que chaque unité combattante reste en communication avec toute autre unité combattante de son camp qui se trouve en contact avec elle, c'est-à-dire placée sur une quelconque des 8 cases qui touchent la sienne. Cette communication s'étend à toutes les unités du même

camp qui sont en contact les unes des autres. Ainsi dans une armée, ou un corps détaché de l'armée, dont toutes les unités se touchent de case en case, il faut et il suffit qu'une de ces unités soit en liaison directe avec un arsenal ou une unité de transmissions.

Une unité combattante peut faire mouvement jusqu'à une case où elle ne sera plus en liaison. Mais là, si sa liaison n'est pas rétablie par le contact d'une autre unité amie elle-même en liaison directe ou indirecte, ou par le déplacement d'une unité de transmissions susceptible de lui rouvrir une ligne de communications particulière, l'unité isolée est condamnée à l'immobilité, et privée de toute force offensive et défensive. Elle peut donc être détruite sans résistance par l'attaque de toute unité adverse stationnée, ou venue, à portée de tir. Cependant toute unité de son camp restée pour sa part en liaison, et se trouvant à portée de la couvrir par son tir, la soutient de son propre coefficient défensif.

Une ligne de communications est coupée par toute unité combattante ennemie placée sur l'une quelconque de ses cases, dès l'instant qu'elle s'y trouve et pendant tout le temps qu'elle s'y maintient.

Une liaison interrompue par la présence d'une unité ennemie sur la ligne de communications peut être rétablie directement, soit si l'unité d'interception quitte la case — de son propre mouvement ou du fait de sa destruction —, soit si le déplacement des unités de transmissions amies peut rouvrir la communication par un autre alignement de cases libres. La liaison peut être rétablie indirectement par des unités amies restées libres de leurs mouvements et qui parviennent à se relier aux unités dont les communications ont été coupées, en se portant sur n'importe quelle case immédiatement voisine d'une de ces unités.

Si une manœuvre d'un camp a abouti à cerner tout ou partie de l'armée ennemie, ce camp peut, à l'issue de

chacun de ses mouvements, employer son attaque à détruire, sans rencontrer aucune résistance, l'une des unités cernées qui sont à portée de son tir. La résistance ne pourra reprendre, avec les unités survivantes, qu'à partir de l'instant où la liaison aura pu être rétablie. Au cas où un corps séparé de l'armée vient à être enveloppé par un ennemi qui s'interpose sur toutes ses lignes de communications praticables, la dernière ressource est de tenter de le délivrer avant sa complète destruction, au moyen d'une « armée de secours » composée des troupes amies qui ont pu ailleurs rester, ou être replacées, en liaison : celles-ci devront tenter de percer le front ennemi pour faire leur jonction avec les unités survivantes.

Du fait de l'importance vitale des communications, le but stratégique poursuivi est plus souvent la manœuvre contre les communications de l'adversaire que l'offensive menée successivement contre ses deux arsenaux, ou que la recherche d'une usure de son armée par une domination continue dans la bataille.

Cette situation influe aussi sur l'engagement tactique en ceci que l'ordre de bataille adopté, aux divers moments, ne doit pas seulement présenter un bon dispositif pour la défensive et la contre-attaque, mais encore doit couvrir au mieux la ligne de communications de l'armée. Une armée peut, avant même que l'équilibre numérique des forces ait été rompu, se trouver dans une position déséquilibrée par suite d'une menace sur ses communications. Une armée dont la ligne de bataille en vient à se confondre avec la ligne de communications perd très vite sa maniabilité tactique dans l'engagement, et court grand risque d'être cernée partiellement ou en totalité. La destruction d'une seule unité peut entraîner une rupture de la liaison pour une partie de l'armée, qui sera perdue si le contact ne peut être rétabli. Ainsi, le résultat de l'engagement tactique sur une seule case est susceptible d'entraîner de grandes conséquences stratégiques.

Quoique garder la disposition d'un seul de ses arsenaux soit la condition nécessaire et suffisante pour qu'un camp puisse combattre et vaincre, il est souhaitable de posséder aussi longtemps que possible les deux, soit pour changer à l'occasion la ligne d'opérations de toute l'armée, soit pour combiner les manœuvres de corps séparés opérant à partir de bases distinctes.

V. DES CONVENTIONS PARTICULIÈRES

La destruction d'un arsenal est assimilée à une attaque. Lorsqu'un camp occupe un arsenal adverse par un des cinq mouvements de ses unités, le coup dans lequel ce mouvement a pris place ne peut donc comporter une attaque prononcée sur une autre case. On ne peut détruire un arsenal qu'en l'occupant, donc s'il est vide de toute unité adverse. Quand la case-arsenal est occupée par une unité adverse, il faut d'abord détruire celle-ci. C'est au coup suivant que l'arsenal vide pourra être envahi.

Une unité de transmissions, étant dépourvue de valeur offensive, ne peut détruire un arsenal en l'occupant. De même, au contraire des unités combattantes, elle n'interrompt pas une ligne de communications ennemie dont elle occupe une case.

Une unité de cavalerie, placée dans une forteresse, ne peut attaquer par une charge qu'en sortant de cette case. Par contre, la cavalerie peut charger depuis un col qu'elle occupe.

Une case-arsenal est considérée comme n'importe quelle case du plat pays, et n'entraîne aucune adjonction ni limitation à l'emploi tactique des unités.

Une forteresse, à quelque camp qu'elle appartienne, sert à qui l'occupe : du moment qu'une unité ennemie

s'en est emparée, l'avantage que cette forteresse apporte à la défensive tactique passe intégralement à cette unité. Contrairement aux arsenaux, les forteresses ne sont jamais détruites et peuvent changer plusieurs fois de mains pendant une campagne.

Le territoire où la montagne est, dans sa plus grande longueur, orientée perpendiculairement à la frontière, est dit « Camp Nord ». Les unités de couleur blanche lui sont attribuées.

Si les deux camps, par suite d'un grand affaiblissement réciproque, ou pour toute autre raison, renoncent simultanément à toute manœuvre offensive, ils peuvent s'accorder sur un résultat nul sans plus attendre.

VI. DE LA CONDUITE DE LA GUERRE

Ce Jeu de la Guerre, comme la guerre elle-même et toutes les formes de la pensée et de l'action stratégiques, tend à imposer à tout instant la prise en considération de nécessités contradictoires.

Chaque camp, dans la mesure où il a su garder sa liberté de manœuvre, se trouve contraint de choisir entre des opérations pour lesquelles les moyens dont il dispose auront toujours quelque chose d'insuffisant, dans l'espace et dans le temps.

Spatialement, dans un camp aussi bien que dans l'autre, et tant qu'une rupture de l'équilibre n'a pas été atteinte, il n'y a jamais assez de forces, ni pour se protéger partout où il le faudrait, ni pour attaquer et nourrir son offensive partout où ce serait souhaitable, ni même là où la nécessité en est imposée par l'adversaire. Temporellement, les mouvements d'une armée ne sont jamais aussi rapides qu'on le voudrait : moins d'un tiers de l'effectif initial peut faire mouvement dans un seul coup

(ceci représente la « friction » qui ralentit tous les mouvements à la guerre, le temps de transmission des ordres, l'inévitable retard dans l'exécution). On doit souvent choisir entre déboucher vite avec peu de troupes, ou plus lentement avec des troupes plus nombreuses, sur un point où l'on devra combattre. Les mouvements qu'il serait urgent d'employer à faire marcher des renforts, ou à déplacer des unités de transmissions, sont requis par le choc tactique dès qu'un combat est engagé; car il faut alors faire donner dans chaque attaque le maximum d'unités, tout en leur assurant le meilleur soutien contre le mouvement suivant de l'ennemi, ou en ramenant en arrière telle unité que le résultat du précédent effort de l'ennemi a laissé en l'air.

Chacun des adversaires doit s'efforcer de garder l'initiative, et de compenser l'insuffisance des effectifs par la vitesse de sa concentration sur un point décisif, où il lui faut être le plus fort; car la manœuvre stratégique ne réussit que si elle peut « payer comptant » la victoire dans l'engagement tactique. La défensive est en elle-même la plus forte, tactiquement et stratégiquement, mais seule l'offensive, ou au moins la contre-offensive, obtient un succès positif.

La défensive ne peut demeurer statique, sauf temporairement sur quelque position forte localisée, mais doit se donner les moyens de contre-attaquer. L'offensive, en se développant, va vers son point culminant, soit quand elle rencontre des forces supérieures qui l'obligent à passer à son tour à la défensive, soit quand une contre-manœuvre de l'ennemi commence à faire sentir son effet sur sa ligne de communications qui s'est allongée. Cette contre-manœuvre peut être à son tour parée, soit par une défensive directe d'autres troupes amies qui barrant l'accès à cette ligne de communications, soit par une défensive indirecte menaçant le flanc de la contre-offensive ennemie. Les limites de ces combinaisons sont fixées par le manque d'effectifs, et le manque de temps, pour l'exécution de tels ou tels mouvements.

Il est évidemment très favorable d'étendre son front, pour menacer les flancs ou les arrières de l'ennemi, mais aussi bien la concentration des forces pour la bataille est la plus impérieuse des nécessités. La défaite de l'ennemi dans une bataille principale est la voie la plus directe du triomphe dans l'ensemble de la campagne, parce que cette défaite peut entraîner la perte de toute l'armée vaincue, ou au moins un affaiblissement numérique irréversible. Si une armée concentrée s'interpose entre deux corps ennemis séparés, l'un d'entre eux risque d'être complètement détruit sans que l'autre puisse l'appuyer; et une seule armée trop étirée sur une ligne mince peut être percée, ce qui entraîne la situation précédente.

Il est bon d'agir contre les communications de l'adversaire, mais en gardant les siennes, qui de ce fait même auront pris de l'extension. S'il s'agit d'une manœuvre entreprise par un corps détaché, ce corps doit disposer d'assez de puissance offensive et défensive pour obliger l'ennemi à lui opposer une fraction importante de ses forces. Mais s'il est trop renforcé il diminue dangereusement la résistance tactique du gros qui constitue le pivot de manœuvre. Un corps détaché, devant l'être pour le moins de temps possible, et constituant une menace stratégique d'autant plus redoutable que sa marche est plus rapide, sera normalement composé des unités montées. Mais ces unités rapides sont également les unités de choc, dont le gros de l'armée ne peut complètement se passer dans la bataille, si l'ennemi a gardé les siennes. De plus, ces unités puissantes dans l'assaut sont faibles dans la défensive si, étant accrochées par l'ennemi, elles s'y trouvent acculées sans infanterie en soutien; tandis que le soutien d'infanterie qui peut leur être adjoint ralentira leur marche. La difficulté est ici soulignée par le fait que les deux camps ne disposent que d'armées peu nombreuses. Les forces combattantes sont limitées à la plus petite armée possible, qui soit suffisamment articulée pour la manœuvre et la bataille. Une telle armée, noyée dans un vaste territoire, autorise l'emploi de corps détachés

qui peuvent obtenir des succès décisifs, mais à grands risques, car l'armée ne saurait livrer bataille dans de bonnes conditions si elle ne peut compter sur le soutien réciproque que s'apportent ses trois armes.

Pareillement, dans l'engagement tactique de deux armées entièrement réunies, il est avantageux de manœuvrer sur un flanc de l'ennemi, pour se rapprocher de sa ligne de communications ou pour obtenir une concentration du feu par l'enveloppement d'une aile. Mais l'ennemi peut se voir offrir ainsi l'occasion de réussir le même mouvement sur l'aile opposée : « Qui tourne est tourné ».

La fraction d'une armée qui, ayant été localement dominée dans un engagement, se trouve ou va se trouver trop faible pour continuer à mener des contre-attaques, se mettra en retraite pour obtenir une meilleure concentration; ou cherchera à se retirer vers ses renforts, ou vers une position plus forte, par exemple en passant un col ou en s'appuyant sur une forteresse. L'armée victorieuse doit la poursuivre pour augmenter autant que possible la quantité des pertes qu'elle continuera à lui faire subir jusqu'à son rétablissement. Mais cette armée victorieuse ne pourra elle-même marcher que par échelons de cinq unités à chaque mouvement, de sorte que les unités poursuivantes qui se maintiennent au contact ou à portée de l'armée en retraite, si elles continuent à s'engager au delà du point culminant de leur attaque, risquent d'être contre-attaquées elles-mêmes par un ennemi redevenu supérieur dans la concentration des forces, et qui cherchera à reprendre l'initiative dès qu'il le pourra. Au juste moment où cesse l'exploitation tactique de l'engagement, il faut donc passer à l'exploitation stratégique de la victoire, par exemple en opérant contre les arsenaux ou les lignes de communications de l'ennemi, en fonction de la nouvelle situation créée par la retraite de son armée, et par son infériorité numérique, puisque ses pertes ont été les plus lourdes à partir du moment où la balance de la bataille a penché contre lui.

Dans ce Jeu de la Guerre, les dispositions et les manœuvres manifestement mauvaises sont multiples, mais aucune des meilleures manœuvres que l'on peut décider, du moins aussi longtemps que subsiste un certain équilibre de forces et de positions, n'est pleinement assurée d'être bonne. Elle le devient, ou non, selon ce que fait ou ne fait pas l'adversaire. Une part d'inattention est forcément présente des deux côtés, et le calcul le plus poussé dépend lui-même largement des modifications qu'introduira l'imprévisible succession des ripostes de l'adversaire, et des réponses qu'à leur tour elles appelleront, toutes plus ou moins justement comprises, et surtout, plus ou moins heureusement exécutées. L'interaction permanente de la tactique et de la stratégie peut entraîner des surprises et des renversements, parfois jusqu'au dernier instant. Les principes sont sûrs, et leur application est toujours incertaine.

Il s'agit d'une guerre de mouvement — parfois momentanément figée sur un front statique, dans la défense d'un col ou d'une forteresse —, où le territoire n'a pas d'intérêt en lui-même, mais seulement par les positions tactiques ou stratégiques qui sont nécessaires à une armée ou nuisibles à son ennemi. On peut parfois vaincre sans bataille, et même presque sans combats partiels, par la seule manœuvre. On peut aussi vaincre par une seule bataille frontale sans manœuvres. Mais en dehors de ces cas extrêmes, on voit normalement se dérouler une série de manœuvres, combats, bataille principale suivie de nouvelles manœuvres. Dans la bataille principale, la manœuvre se retrouve presque toujours sous les formes de l'enveloppement, de la retraite et des mouvements contre les communications. Il ne faut ni ménager les troupes ou les mouvements, ni les dépenser vainement. Celui qui veut tout garder perdra tout. Cependant, celui qui se laissera aller à perdre plus que son adversaire ne pourra plus contenir l'adversaire.

VII. DE QUELQUES FACTEURS SOUS-REPRÉSENTÉS OU ABSENTS

Pour comprendre dans toute son étendue le manie-
ment du présent *Kriegspiel*, il sera utile d'en considérer
les principales limitations.

Tout d'abord, la recherche d'une application résumée
de la théorie générale de la guerre introduit des limi-
tations historiques volontaires : ceci ne représente pas
la guerre antique, ni la guerre féodale, ni la guerre
moderne transformée par la technologie depuis le
milieu du dix-neuvième siècle (chemins de fer, mitrail-
leuses, blindés, motorisation, aviation, fusées).

Trois éléments essentiels de toutes les guerres sont,
plus fâcheusement, absents ou sous-représentés, parce
qu'ils ne paraissent pas pouvoir figurer dans un affron-
tement qui se décide sur un terrain quadrillé, et qui
exclut toute intervention extérieure du hasard. Il s'agit,
premièrement, des conditions climatiques et de l'alter-
nance du jour et de la nuit; deuxièmement, du moral et
de la fatigue des troupes; troisièmement, de l'incerti-
tude quant aux positions et mouvements de l'ennemi.

Dans le déroulement de ce *Kriegspiel*, tout le temps
est égal : c'est le solstice de la guerre, où le climat ne
varie pas et où la tombée de la nuit ne vient jamais avant
la conclusion indubitable des affrontements. C'est là un
manque grave en regard de la réalité. Il ne pourrait être
pallié qu'au prix d'une perte de la rigueur dans la repré-
sentation schématique de la totalité du processus
conflictuel.

Le moral et la fatigue des troupes ne sont que som-
mairement pris en compte, par l'effet de paralysie ins-
tantanée de la valeur combative de toutes les unités
dont les communications se trouvent coupées (y

compris la garnison d'une forteresse; de sorte que les forteresses n'ont pas une fonction d'arrêt, mais seulement de point d'appui tactique). En ce sens, il s'agit plutôt des armées de la Guerre de Sept Ans, étroitement dépendantes pour leurs approvisionnements des magasins et des convois, plutôt que de celles de la Révolution française. La limitation des effectifs, et leur caractère irremplaçable qui les rend précieux, se rattachent au modèle militaire de la même époque. On peut aussi considérer comme un effet moral le poids offensif reconnu à la charge en profondeur de la cavalerie, Ardant du Picq ayant clairement établi que son action dans un combat réel ne pouvait être le résultat mécanique de la masse multipliée par la vitesse. En revanche, l'usure morale qui a toujours eu les plus grands effets à la guerre, celle des généraux, est susceptible d'agir ici grandement sur le commandement de chaque armée. On est fréquemment porté à s'exagérer les conséquences d'une manœuvre que l'on voit esquissée par l'adversaire, quoiqu'elle puisse n'être qu'une feinte. On ne peut effectivement pas avoir de ferme assurance sur ce qu'il faut faire, et même pas toujours quand on a acquis une écrasante supériorité numérique : car, en certaines circonstances, l'armée battue peut encore lancer des opérations décisives sur les communications du vainqueur.

Enfin, ce jeu s'éloigne grandement d'une représentation totale de la guerre en ceci qu'il ne ménage pas d'incertitude sur la position et les mouvements de l'ennemi, hormis son ordre de bataille initial que l'on ignore : mais l'ennemi n'a pu raisonnablement choisir qu'entre un assez petit nombre de zones de concentration, de sorte qu'il est prudent de faire de même. Dès que les opérations sont engagées, on a instantanément une connaissance exacte et sûre de tous les mouvements qui sont effectués en face : « L'ost sait ce que fait l'ost » qu'il a à battre (la cavalerie n'a donc pas ici de fonction d'exploration; mais seulement de choc, de poursuite ou de raid).

Ces restrictions étant formulées, on peut dire du Jeu de la Guerre qu'il reproduit exactement la totalité des facteurs qui agissent à la guerre, et plus généralement la dialectique de tous les conflits.

UNITÉS		COEFFICIENT		PORTÉE DU TIR POUR LA DESTRUCTION OU LE SOUTIEN	VITESSE DE DÉPLACEMENT
NATURE	NOMBRE	OFFENSIF	DÉFENSIF		
Infanterie	9	4	CO 6 CC 8 CF 10	2 cases	1 case
Cavalerie	4	en charge 7	3	Cb illimitée dans l'alignement de la charge	2 cases
		employée comme infanterie 4		n Cb 2 cases	
Artillerie	à pied 1	3	CO 8 CC 10 CF 12	3 cases	1 case
	à cheval 1				2 cases
Unité de transmission	à pied 1		1		1 case
	à cheval 1				2 cases

CO : case ordinaire; CC : case-coi; CF : case-forteresse; n Cb : cavalerie ne chargeant pas; Ch : cavalerie en charge.

FIGURES EXPLICATIVES

 arsenal

 forteresse

 montagne

 col

 artillerie à pied

 artillerie à cheval

 cavalerie

 infanterie

 transmission à pied

 transmission à cheval

 case attaquée

La figure 1 représente toutes les lignes de communications permanentes du camp Sud, c'est-à-dire toutes les routes qui peuvent relier naturellement (à condition de ne pas être interrompues par une unité combattante ennemie) les arsenaux du camp Sud à ses troupes en campagne : ceci indépendamment de l'emploi des unités de transmissions qui, agissant sur une case quelconque de ce réseau, la prolongent, sur le même modèle, à partir de cette case.

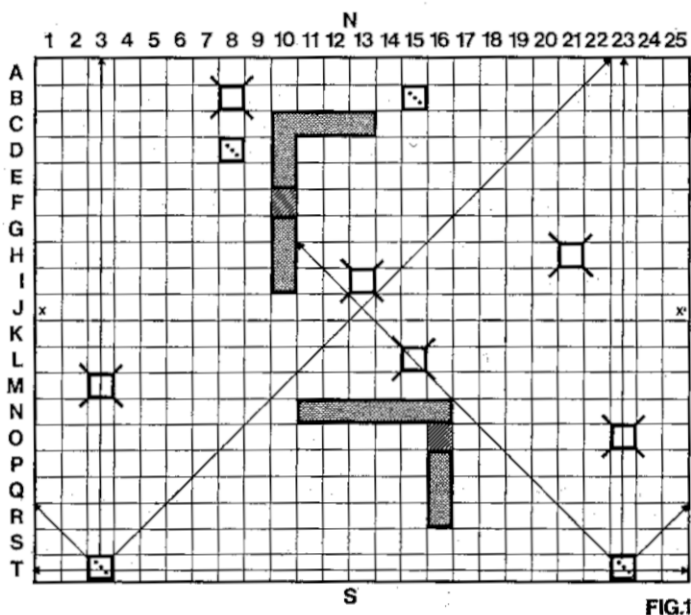
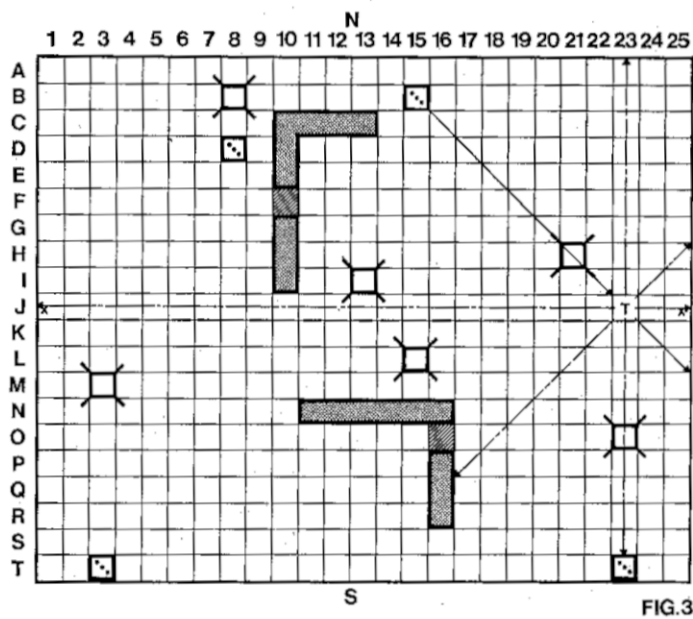
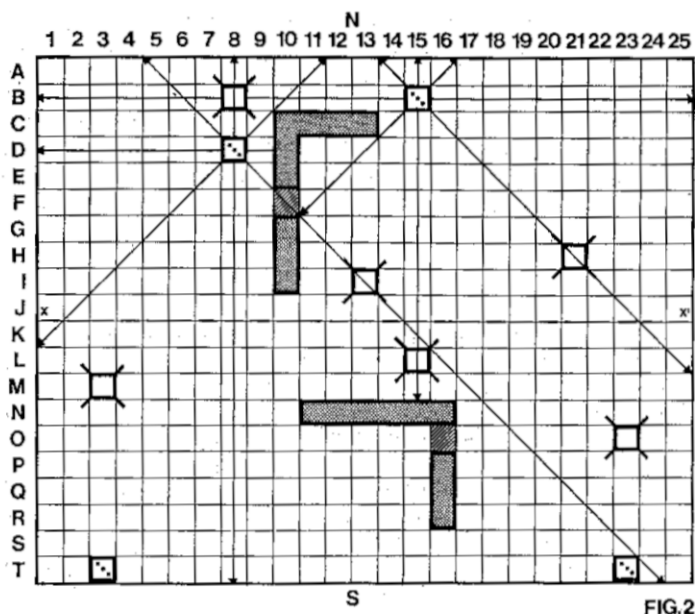


FIG.1

La figure 2 représente, de même, toutes les lignes de communications permanentes du camp Nord.

La figure 3 représente les lignes de communications ouvertes par une unité de transmissions du camp Nord placée dans la case J 23, c'est-à-dire en liaison avec son arsenal en B 15. L'unité renvoie cette liaison dans les directions nord et sud de la colonne 23; dans les directions ouest et est de la colonne J; enfin dans les deux directions de la diagonale P 17-H 25 (dans la diagonale B 15 - L 25, qui comprend la case J 23, la liaison passe indépendamment de la présence de l'unité de transmissions).



Les figures 4 et 5 représentent des engagements tactiques entre des unités combattantes des deux camps, les unités du camp Sud se distinguant par l'inscription dans un cercle de la lettre symbolisant le type d'unité. Dans les deux figures, l'engagement se déroule sur le territoire du camp Nord, et la case attaquée est la case H 8, occupée par une unité du camp Nord. Dans ces deux engagements, le camp Sud détient une très large supériorité numérique.

Dans le cas de la figure 4, la case attaquée H 8 est défendue par deux unités d'infanterie en plaine, en G 9 et H 8 (coefficient défensif global : 6×2), une unité d'infanterie occupant la case-col E 10 (coefficient défensif : 8), une unité d'artillerie à pied placée en E 11, dans l'axe du col, et à portée extrême — 3 cases — de la case attaquée (coefficient défensif : 8). Le coefficient défensif total dont dispose le camp Nord, relativement à la case attaquée, est donc de $6 + 6 + 8 + 8 = 28$. On notera que les unités en H 8 et F 10 sont en liaison directe avec les lignes de communications rayonnant de l'arsenal D 8 ; que les unités en G 9 et E 11 sont en liaison indirecte avec ces mêmes lignes via les unités en H 8 et F 10 ; et que l'unité en E 11 est, en outre, en liaison directe avec une ligne de

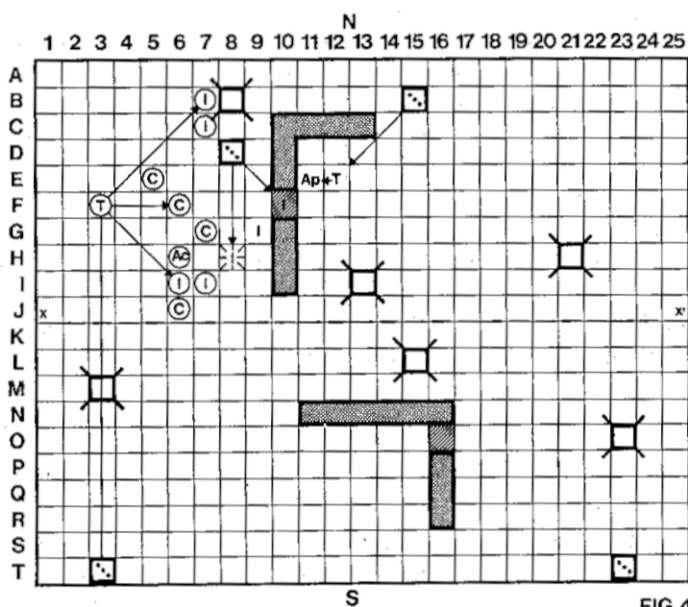


FIG.4

communications secondaire rayonnant depuis la case E 12 occupée par une unité de transmissions.

Les forces attaquant la case H 8 sont constituées par trois unités de cavalerie chargeant de E 5 en G 7 (coefficient offensif global : 7×3), une unité d'artillerie à cheval en H 6 (coefficient offensif : 5), une unité d'infanterie en I 7 (coefficient offensif : 4) et une unité de cavalerie en J 6 agissant comme infanterie (coefficient offensif : 4).

Le coefficient offensif total du camp Sud, relativement à la case attaquée, est donc de $(7 \times 3) + 5 + 4 + 4 = 34$.

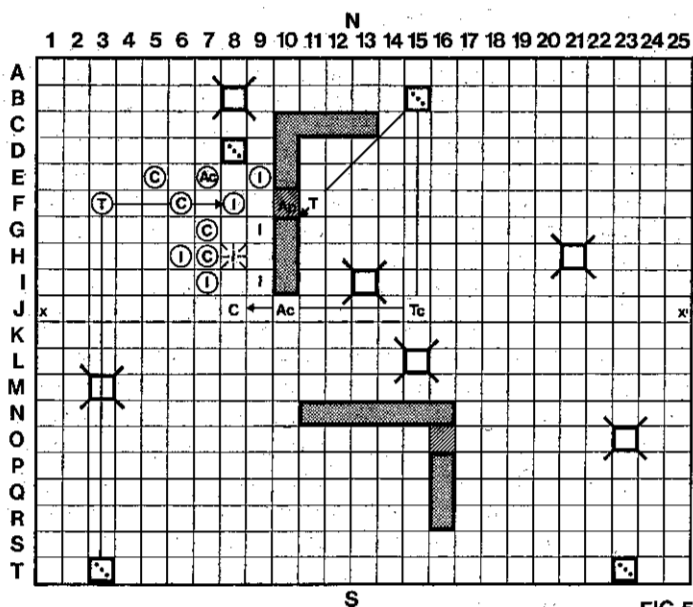
L'unité d'infanterie en I 6 n'est pas dans l'alignement de la case attaquée, et ne peut donc participer au combat. Les unités en B 7 et C 7 sont, quant à elles, hors de portée de l'engagement.

On notera que les unités en B 7 et F 6 sont en liaison directe avec des lignes de communications secondaires rayonnant de la case F 3 occupée par une unité de transmissions. Les unités en C 7, E 5, G 7 sont en liaison indirecte avec ces mêmes lignes de communications secondaires via les unités en B 7 et F 6. Quant aux unités en H 6, I 7 et J 6, elles sont en liaison indirecte, via l'unité en I 6, avec une ligne de communications secondaire renvoyée par l'unité de transmissions occupant la case F 3. Ainsi, l'unité occupant la case I 6 ne participe pas activement au combat, mais permet aux unités adjacentes d'y prendre part.

Le coefficient offensif du camp Sud (34) étant supérieur au coefficient défensif du camp Nord (28), l'attaque réussit : l'unité d'infanterie attaquée en H 8 est détruite.

Si l'on se reporte maintenant à la figure 5, on voit que la case attaquée H 8 est défendue par trois unités d'infanterie en G 9, H 8 et I 9 (coefficient défensif : 6×3), par une unité d'artillerie à pied occupant la case-col en F 10 (coefficient défensif : 10), par une unité d'artillerie à cheval en J 10 (coefficient défensif : 8) et par une unité de cavalerie en J 8 (coefficient défensif : 5). Le coefficient défensif total du camp Nord, relativement à la case attaquée, est donc de $(6 \times 3) + 10 + 8 + 5 = 41$.

Les forces attaquantes sont constituées par quatre unités de cavalerie en E 5, F 6, G 7 et H 7 chargeant selon deux axes différents (coefficient offensif : 7×4), et par trois unités d'infanterie en F 8, H 6 et I 7 (coefficient offensif : 4×3). Le coefficient offensif total du camp Sud, relativement à la case attaquée, est donc de : $(7 \times 4) + (4 \times 3) = 40$. Les unités en E 7 et E 9 ne sont pas en position d'attaque.



Le coefficient défensif du camp Nord étant supérieur au coefficient offensif du camp Sud, l'attaque échoue.

Si l'attaque avait disposé de deux points de plus (42), elle aurait, surclassant l'adversaire d'un point, entraîné, comme premier mouvement obligatoire du coup suivant de l'adversaire, le retrait de l'unité d'infanterie occupant la case H 8. Avec trois points de plus (43), l'attaque aurait obtenu la destruction de cette unité d'infanterie. Il est à remarquer que l'attaque aurait disposé de cinq points supplémentaires si elle avait été en état de porter, dans le mouvement qu'elle vient d'opérer, son unité d'artillerie à cheval présente en E 7 jusqu'à la case E 8, d'où elle aurait battu la case H 8.

On peut noter que, dans ce cas, le camp Nord, qui va être inévitablement enfoncé dans la suite de l'engagement tactique, peut recourir à une manœuvre stratégique au coup suivant : en portant son unité de transmissions à cheval de J 15 en L 15, son unité de cavalerie de J 8 en L 6, appuyée par son unité d'artillerie à cheval qui vient remplacer cette cavalerie en J 8. Le but de la manœuvre est d'atteindre avec la cavalerie, deux coups plus tard, la colonne F 3 - T 3 qui constitue la seule ligne de communications des unités du camp Sud. Pour couvrir cette opération en retardant au

maximum une contre-attaque du camp Sud dans ce même coup, le camp Nord attaquera l'unité d'infanterie du Sud occupant la case I 7, qui se trouve être la plus avancée dans la direction que devra prendre cette contre-attaque assurément prévisible. Cette unité en I 7 se trouvera attaquée par 5 unités du Nord : 3 unités d'infanterie (en H 8, G 9, I 9) et 2 unités d'artillerie (l'artillerie à cheval parvenue en J 8, l'artillerie à pied restée en position dans le col F 10), tandis que l'unité de cavalerie lancée en L 6 ne pourra participer à l'engagement. Le coefficient offensif sera donc : $(4 \times 3) + (5 \times 2) = 22$. Mais le coefficient défensif (2 unités d'infanterie du camp Sud en I 7 et H 6, 2 unités de cavalerie en H 7 et G 7) sera également de 22 $(6 \times 2) + (5 \times 2)$. L'infanterie attaquée en I 8 résistera donc, permettant le développement ultérieur de la contre-attaque du camp Sud, qui sera cependant obligé, par l'urgence de la menace qui pèse sur sa ligne de communications, de faire mouvement vers le sud tout en combattant ces cinq unités devant lesquelles il lui faut défiler.

La figure 6 représente deux armées groupées, sur le point d'engager la bataille, après avoir l'une et l'autre marché pour s'assurer certaines positions de départ. Le camp Nord est à

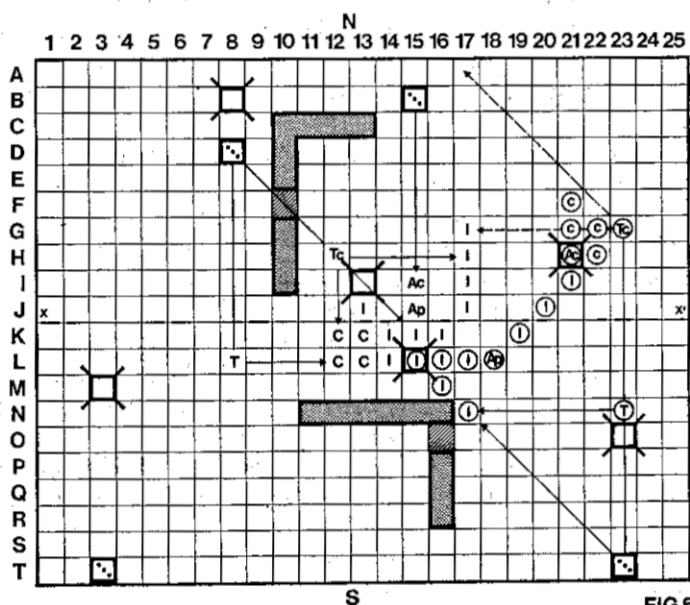


FIG.6

pied d'œuvre pour prendre d'assaut la forteresse, en L 15, qui constitue le pivot de manœuvre du camp Sud. Sa cavalerie massée en L 12 et 13, K 12 et 13, se dispose à exploiter cette rupture en enveloppant l'aile gauche du camp Sud, soit vers l'est de la colonne L, en visant la ligne de communications T 23 - G 23, soit sur la diagonale D 8 - S 23, en visant l'arsenal oriental du camp Sud. Cependant, l'aile droite du camp Sud s'étant élevée jusqu'à une position, au-dessus de la forteresse H 21, d'où elle menace les propres lignes de communications du camp Nord (vers les cases F 15, F 10 et F 8) l'infanterie de l'aile gauche du camp Nord s'est établie en crochet défensif en G 17 - J 17, soutenue par la concentration d'artillerie en I 15 - J 15, laquelle est disposée pour battre simultanément la forteresse L 15.

Les flèches pleines indiquent les lignes de communications, effectivement utilisées par les deux armées. Les deux flèches en pointillés marquent les axes d'attaque qui s'ouvrent devant le corps de cavalerie du camp Sud.