

Twilight Struggle est un jeu d'influence à l'échelle stratégique qui a pour ambition de restituer les conflits et les luttes politico-militaires ayant opposés les deux super-puissances de l'époque, les USA et l'URSS, à l'issue de la Seconde Guerre Mondiale. Le système de jeu est un *card-driven* c'est-à-dire un jeu dont les différentes actions sont commandées par un jeu de cartes, un système de jeu qui s'applique particulièrement bien à une échelle stratégique.

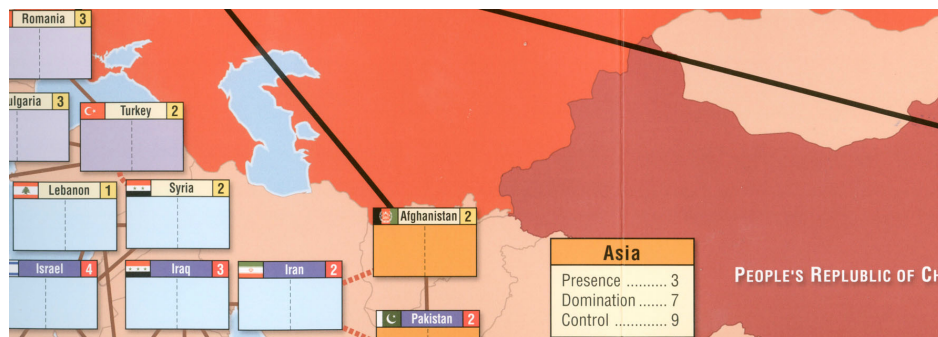
➤ **Le matériel :**

- 1 carte,
- 228 pions,
- 1 livret de règles,
- 2 aides de jeu,
- 2 dés à six faces.

Le matériel est au standard GMT, c'est-à-dire tout simplement magnifique avec en bonus une carte au format standard (80cmx60cm) de la gamme *Deluxe*, autrement dit en cartonné souple. C'est un type de carte bien plus solide et fort confortable pour le joueur même si nous ne sommes pas encore dans un standard jeu de plateau avec carte en dur. Les couleurs de la carte peuvent paraître très basiques et peuvent faire penser à certains esprits critiques à un plateau de *Risk* mais il n'en est rien et l'usage démontre très vite le côté fonctionnel et ludique de cette carte fort bien conçue. Les pions, s'ils sont de bonne qualité sont un ton en dessous avec une simple planche où la diversité n'est pas le premier mot qui vienne à l'esprit. Celle-ci n'est constituée que de quatre types de marqueurs (influence américaine, influence soviétique, événements et divers marqueurs de jeu). Une grande simplicité donc avec fort peu de pions et surtout une particularité - aucune unité militaire ni aucun chef n'est représenté. Enfin, les 104 cartes sont de bonne facture et illustrées pour la plupart de photos d'époque qui ajoute un chrome toujours agréable dans un jeu d'histoire.

➤ **Les règles :**

Les règles sont au standard GMT c'est-à-dire fort bien présentées, bien illustrées et contenant un exemple de jeu très complet qui permet d'appréhender l'ensemble du système en un minimum de temps. De plus, les différentes cartes de jeu fournies sont décrites dans leur perspective historique, ajoutant une dimension pédagogique sur une période récente mais fort peu abordée sous cet angle. Au final, des règles « légères » qui se digèrent avec facilité et laissent la place à l'essentiel,



le jeu.

➤ **Le jeu :**

Ce jeu est limité à deux joueurs incarnant les deux super-puissances antagonistes. L'objectif de chacun des deux joueurs est de développer son influence sur les différentes régions présentes sur la carte, sans déclencher une apocalypse nucléaire, à travers un certain nombre d'actions allant de l'augmentation de son influence à la réduction de l'influence adverse, en passant par le renversement d'un état ennemi au moyen d'un coup d'état ou d'une opération militaire ou encore la progression dans la course à l'espace.

Si la course à l'espace fournit directement des points de prestige, l'influence dans une région est évaluée lorsqu'une carte de score est jouée pour la région en question. A cet instant, un bilan de la domination exercée sur les différents secteurs de cette zone est fait afin de calculer les points de victoire attribués à chaque joueur. Le vainqueur est bien sûr celui qui en aura obtenu le plus grand nombre à l'issue des dix tours ou qui aura atteint le seuil de victoire automatique.

A chaque tour, chaque joueur dispose de huit cartes (neuf à partir du quatrième tour). La pile de carte est la même pour les deux joueurs et est répartie sur les trois périodes du jeu, *Early War*, *Mid War* et *Late War*. Chaque carte peut être jouée en tant qu'opération de valeur variable selon la carte ou bien en tant qu'événement. Il est à noter que si un joueur choisit de jouer en tant qu'opération une carte dont l'événement bénéficie à son adversaire, cet événement a quand même lieu. Ceci permet de limiter l'aspect aléatoire du tirage des cartes. Enfin, le rôle de la Chine et son influence dans le jeu est matérialisé par une carte spéciale que possède en alternance l'un et l'autre joueur.

➤ **La polémique :**

La sortie de ce jeu a été l'occasion d'une petite polémique sur sa nature exacte et ses qualités réelles. Sans vouloir ajouter de l'huile sur le feu, permettez-moi un éclairage personnel sur ce qu'est ce jeu et sur ce qu'il n'est pas.

Assurément, ce jeu n'est pas une simulation des différentes opérations militaires menées durant la guerre froide même si les principales d'entre elles (Indochine, Guerre de Corée, Suez, Algérie, Vietnam, Afghanistan, ...) y figurent en tant qu'événements. Ce jeu n'est pas non plus une simulation exacte de l'ensemble des événements qui se sont déroulés durant cette période. Enfin, la restitution des événements suivent bien évidemment un point de

vue très « américain » de l'histoire.

En revanche, ce jeu n'en est pas pour autant un jeu de plateau ni encore un *Risk* de luxe. C'est selon moi un jeu qui dispose de trois grandes qualités. Tout d'abord la grande simplicité de ses mécanismes qui en fait un jeu très facile à appréhender. Ensuite, la grande finesse qu'il requiert dans sa pratique due à la grande profondeur et à la gamme élargie de choix possibles dans le jeu de cartes. Enfin, ce jeu permet de se plonger dans l'atmosphère si particulière de la guerre froide, cette période de « guerre improbable mais paix impossible », pour un investissement de temps et de place très limité. Des qualités de jouabilité qui en font pour moi, vous l'aurez compris, un jeu excellent.

➤ **Conclusion :**

Alors, *Twilight Struggle* est-il un wargame ? Sans équivoque, ma réponse est OUI car je considère, pour prendre à rebours les propos de Clausewitz, que durant la guerre froide, la géopolitique a été la continuation de la guerre par d'autres moyens. Ce jeu en est une transcription ludique fort réussie.

➤ **Ressources en ligne :**

- le site de l'éditeur : <http://www.gmtgames.com/nnts/main.html>
- la fiche Boardgamegeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/12333>
- Les errata pour les cartes : http://www.boardgamegeek.com/file/15749/twilight_struggle_card_fixes.jpg
- Module *Vassal* : http://www.boardgamegeek.com/file/15447/Twilight_Struggle.mod
- Marqueurs de contrôle alternatifs : http://www.boardgamegeek.com/file/15306/Control_markers_1.0.rar
- la stratégie américaine : http://www.boardgamegeek.com/file/15384/US_Strategy.pdf
- les questions/réponses : <http://www.boardgamegeek.com/file/16561/Twilight%20Struggle%20FAQ%203.1a.doc>
- les règles : http://www.boardgamegeek.com/file/14753/Rules_Final.pdf

Jean-Pierre Ravoire



Editeur : GMT Games
 Année de parution : 2005
 Conception : Ananda Gupta & Jason Matthews
 Graphismes : Rodger Mac Gowan & Mark Simonitch
 Sujet : La guerre froide entre 1945 et 1989.
 Echelle : 4/5 ans par tour, carte à zones représentant une mappemonde subdivisée en zones géographiques.
 Prix : 57\$
 Joueurs : 2
 Format : boîte