

**Zeitschrift:** Revue Militaire Suisse  
**Herausgeber:** Association de la Revue Militaire Suisse  
**Band:** 146 (2001)  
**Heft:** 8

## Werbung

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 19.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

un aspect particulier. Le jeu *Tac Air* d'Avalon Hill combine la plupart des erreurs que l'on peut imaginer en traitant de la «Troisième Guerre mondiale» dans le secteur du VII<sup>e</sup> Corps US. Il sous-estime les équipements soviétiques et surestime grandement le degré de préparation des germano-américains; plus grave, il oblige les Soviétiques à agir selon la doctrine *Air Land Battle*, pour laquelle ils ne sont pas équipés et met en scène un premier échelon de 3 divisions soviétiques (plus soutiens) contre 4 divisions (plus soutiens). Il ressort de ce jeu qu'un assaut soviétique avait peu de chances de réussir. Est-ce si surprenant dans de telles conditions?

La plupart des jeux commerciaux donnent des notes de conception et un arrière-plan historique, qui est déjà une bonne indication. Si le jeu n'est conçu que d'un côté, on peut

supposer qu'il sera biaisé. La parade à cette distorsion est difficile; on pourrait imaginer à l'échelon de l'armée des listes de jeux recommandés, avec commentaires<sup>10</sup>.

**4. Distorsions dues à la pratique d'une seule période.**— La Seconde Guerre mondiale est presque seule en cause, puisque la majorité des *wargames* la concerne. En ne jouant que cette période, on risque de prendre de faux réflexes. La parade est d'une grande simplicité: se faire plaisir dans des périodes diverses.

### Conclusion

Le *wargame* a une énorme qualité: son aspect ludique permet de travailler les éléments cités d'une manière qui ne soit pas pesante. Un tel outil mérite amplement d'être valorisé dans l'armée suisse. A l'heure actuelle, et contrairement à ce qui

se passe chez certains de nos voisins, rien n'est en place. Chaque officier prend ses responsabilités et joue en privé, s'il le désire.

On pourrait imaginer diverses variantes, où l'investissement serait faible:

- La création, la mise à jour et la diffusion d'une liste de jeux recommandés avec commentaires.

- Le soutien à des clubs.

- La mise sur pied de cours d'initiation optionnels dans le cursus militaire.

- La mise en place d'une équipe de prospective, qu'elle soit professionnelle ou militaire. A l'heure où les réformes se font, il serait idiot de se priver d'un bon outil dont l'efficacité repose sur le plaisir de ceux qui l'utilisent.

O. B.

<sup>10</sup>Le lecteur qui désire commencer pourra essayer les jeux suivants: *Battle for Normandy* (Attactix, excellent mais difficile à trouver), *Across Five Aprils* (Avalon Hill), *Cry Havoc* (Eurogames), à moins qu'il ne préfère l'un des jeux en encart dans le magazine *Vae Victis*.

## Le Prestige des Châteaux vaudois

Demeures prestigieuses, terres d'exceptions et tradition séculaires caractérisent les châteaux viticoles vaudois : pour porter la dénomination Château, un vin doit attester d'une légitimité historique.

**“Le millésime 2000, une cuvée à succès...”**

Société Vinicole de Perroy . Ch - 1166 Perroy .Tél. 41 21 822 13 13 . Fax 41 21 822 13 10



