

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 (Saône-et-Loire), 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 ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



## L'ATTAQUE

### REGLE DE JEU

L'ATTAQUE se joue à 2, de 8 ans à 98 ans et au-delà. Le jeu oppose sur un damier, 2 armées de 36 pièces (figurines montées sur les socles) chacune. L'objectif consiste à s'emparer du drapeau de son adversaire.

#### 1) PREPARATION

Chaque joueur dispose son armée sur 4 rangs de 9 cases, à raison d'une pièce par case, le dos des figurines face à l'adversaire. Les camps sont séparés par les 2 rangées de cases où se trouvent les rivières.

#### 2) JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle. A chaque coup, on peut :

- soit déplacer une de ses pièces sans attaquer,
- soit attaquer sans se déplacer (à condition d'être correctement placé),
- soit déplacer une de ses pièces et lui faire attaquer une pièce adverse.

On ne peut déplacer une pièce que d'une case à la fois, en avant, en arrière, à gauche, à droite, jamais en diagonale. Une case ne peut être occupée, bien entendu, que par une seule pièce. Les rivières sont infranchissables. Toutes les pièces peuvent se déplacer, sauf le **Drapeau (Flag)** et les **Mines**, qui sont immobiles et ne peuvent attaquer.

On ne peut attaquer qu'une pièce adverse immédiatement à côté de la sienne, (devant, derrière, à gauche, à droite, jamais en diagonale). Pour attaquer, on dit : " **J'ATTAQUE** ". Chaque joueur nomme et montre sa pièce. Le supérieur prend l'inférieur; par exemple, le 8 (Colonel) prend le 5 (Lieutenant). A grade égal, chaque joueur perd sa pièce. Lorsqu'un joueur attaque et prend, il pose sa pièce à la place de la pièce prise. Au contraire, si le joueur attaque et perd sa pièce, l'adversaire ne bouge pas sa pièce supérieure qui a été attaquée et joue ce qui lui plaît.

■ Le **Drapeau (Flag)** ne bouge pas, n'attaque pas et peut être pris par toutes les pièces.

■ Les **Mines** ne bougent pas, n'attaquent pas et font sauter toutes les pièces qui les attaquent sauf les **Sapeurs (Sappers)**.

■ Les **Sapeurs (Sappers)**, seuls, peuvent prendre les **Mines**.

■ L'**Espion (Spy)**, seul, peut prendre le **Chef d'Armée (Commander in Chief)**. Il est pris par toutes les autres pièces.

■ Les **Eclaireurs (Scouts)**, seuls, peuvent franchir plusieurs cases vides, soit en largeur, soit en hauteur (jamais en diagonale), pour se placer ou pour attaquer. Ils ne peuvent pas se prendre entre eux. Celui qui en attaque un autre retourne à sa place, ou, s'il a attaqué sans se déplacer, y reste.

#### 3) VARIANTES

*Variante 1*, pratiquée par bon nombre de joueurs et rendant la stratégie plus complexe. On ne peut, au cours du même coup, que, soit déplacer une pièce, soit attaquer. On ne peut pas, au cours du même coup, déplacer une pièce et lui faire attaquer une pièce adverse, exception faite pour les **Eclaireurs (Scouts)**.

*Variante 2*. L'**Espion (Spy)** ne peut prendre le **Chef d'Armée (Commander in Chief)** qu'en l'attaquant. S'il est attaqué par le 10, il est pris.

**LE JOUEUR QUI PREND LE DRAPEAU DE SON ADVERSAIRE  
A GAGNÉ LA PARTIE**

## COMPOSITION DES ARMÉES

Chaque armée comprend 36 pièces, soit :

8 Eclaireurs ou Scouts .....	de valeur 2
4 Sapeurs ou Sappers .....	" " 3
4 Sergents ou Serjeants .....	" " 4
4 Lieutenants .....	" " 5
4 Capitaines ou Captains .....	" " 6
2 Commandants ou Majors .....	" " 7
2 Colonels .....	" " 8
1 Général de Brigade ou Brigadier General .....	" " 9
1 Chef d'Armée ou Commander in Chief .....	" " 10
4 Mines	
1 Espion ou Spy	
1 Drapeau ou Flag	

Remarque : Une fois les figurines montées sur les socles, il est conseillé de les laisser telles que et de les ranger en vrac dans la boîte dont on peut d'ailleurs retirer le faux-fond. Si vous désirez remplacer une pièce, veuillez nous écrire, 4, rue Jean Nicot, 75007 Paris, en joignant une enveloppe timbrée à votre nom. Si nos stocks nous le permettent, nous vous renverrons bien volontiers la pièce demandée, mais sans pouvoir garantir d'une édition à l'autre l'identité parfaite des couleurs.

## HISTORIQUE DU JEU DE L'ATTAQUE

L'histoire de l'ATTAQUE est mal connue, même des ludologues ou des historiens de l'Armée. Certains en font remonter l'origine au Second Empire, d'autres au début de ce siècle. En 1909, un brevet en a été déposé par Mademoiselle Hermance EDANT, mais sans doute ce dépôt s'explique-t-il par la réforme de la législation sur les brevets.

La version la plus ancienne semble avoir été la version Français-Prussiens. D'autres versions lui ont succédé : Français-Espagnols, Français-Hollandais, Français-Français et surtout Français-Anglais, version de très loin la plus connue et la plus répandue aussi bien en Grande-Bretagne qu'en France, sans doute parce qu'elle se joue sans aucun parti-pris et avec seulement l'idée de faire une bonne partie (fair-play en anglais). L'expérience le prouve et son succès l'a démontré.

Les exemplaires les plus anciens que nous ayons pu trouver de la version franco-britannique datent de 1923. L'édition en a été arrêtée vers 1965. Les uniformes français, aux pantalons garance, étaient ceux d'avant 1914. Les uniformes anglais sont d'une époque plus difficile à déterminer, les Britanniques ayant progressivement renoncé aux tenues voyantes à partir de 1900.

Le principe de ce jeu a été depuis repris par différents éditeurs sous des formes plus modernes.

## LA NOUVELLE EDITION 1975 A L'ANCIENNE

Elle s'inspire de la version originale : figurines redessinées par P. FLOTTÉ de façon à les faire ressembler à des gravures de l'époque, imprimées sur papier collé sur carton, et montées sur des socles en métal (que l'on a brunis pour les rendre inoxydables et dont les formes ont été légèrement arrondies). Les uniformes sont approximativement ceux des années 1895.

A noter que dans notre édition, l'éclaireur français est monté alors que dans l'édition originale, il était équipé d'une bicyclette pliante, innovation qui daterait de la Mission Marchand. Nous y avons renoncé pour des raisons historiques. De plus, il semble que les éclaireurs cyclistes n'effectuaient surtout que des missions de liaison interne et peu de reconnaissances ennemies.

La réalisation a été assurée par AXIUM, 52, rue Galande, 75005 Paris.  
Les socles ont été fabriqués par BOUDARD (LYON).

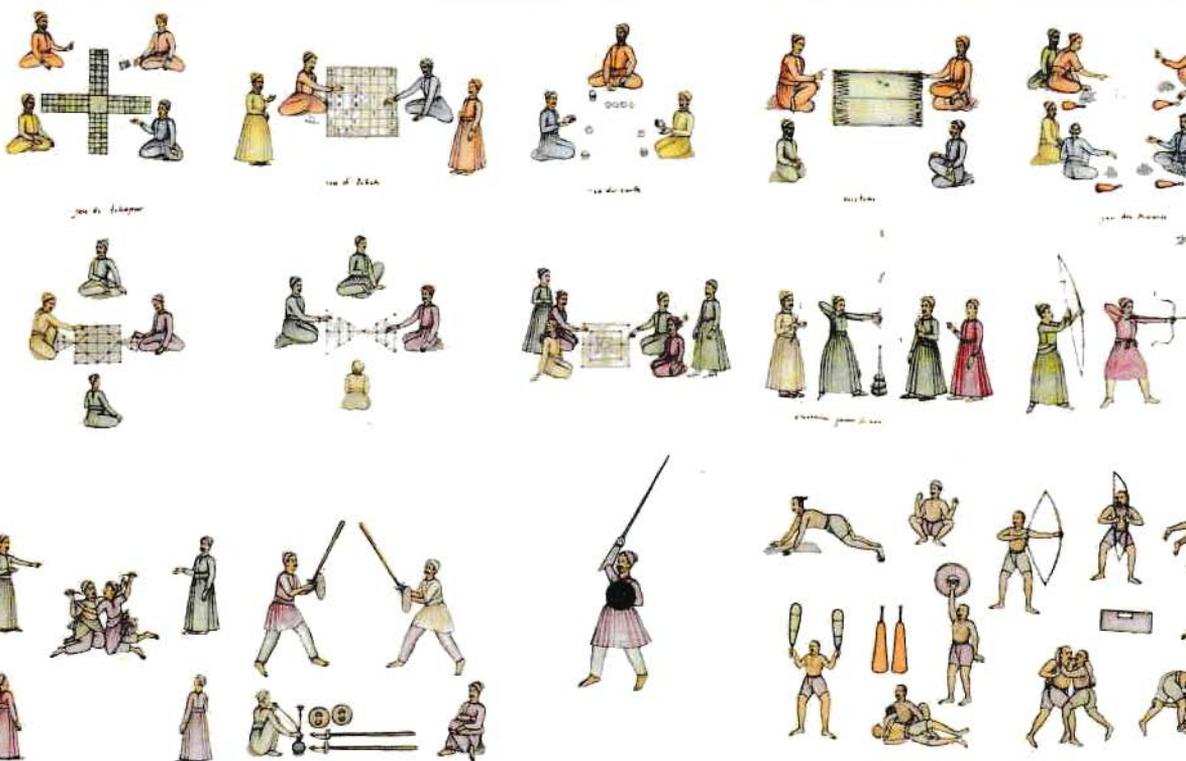
## AU JEU RETROUVÉ

La société " AU JEU RETROUVÉ " a été créée pour faire revivre des jeux qui soient de vrais jeux, utilisant si possible des matériaux traditionnels et faisant rêver l'intelligence. Toutes vos idées seront les bienvenues.

# ART ET SAVOIR DE L'INDE

Actes du colloque  
« Jeux indiens et originaires d'Inde »  
organisés dans le cadre d'Europalia India

ÉDITÉS PAR M. VAN LANGENDONCKT



# L'Attaque, un jeu français issu du *Gunjin Shogi*

Michel Boutin

Groupe de recherches « Jeux et pratiques ludiques » des Ceméa (Paris)

L'Attaque est un jeu de pions inventé en 1908 par Hermance Edan qui l'a édité elle-même jusqu'au début des années 1930. Par ailleurs, à partir des années 1920, la jeune société londonienne Gibson l'a publié et diffusé sans changer le nom des pièces ni leur symbolique.

Notre communication porte sur la structure particulière de L'Attaque, et sur ses relations avec d'autres jeux tels *Gunjin Shogi* (jeu japonais) et *Stratego* (jeu néerlandais). Ce dernier est présenté par Fred Horn.

## Un nouveau jeu de pions en 1909

Les premières éditions de L'Attaque ont été publiées en France à partir de 1909 par Hermance Edan ; la figure 1 montre l'une de ces boîtes portant l'étiquette du magasin parisien « Au Nain Bleu ». Le tablier du jeu est composé de 81 cases (9 x 9) parmi lesquelles trois groupes de deux cases représentent des rivières. Chaque joueur dispose d'une armée de 36 pièces dont certaines sont déplaçables (un chef d'armée, un général de brigade, deux colonels, deux commandants, quatre capitaines, quatre lieutenants, quatre sergents, quatre sapeurs, huit éclaireurs et un espion), et d'autres sont fixes (un drapeau et quatre mines). Chaque pièce est constituée d'un support métallique sur lequel est inséré un petit carton, dont un côté seulement est significatif et tourné vers son camp ; l'autre est neutre et orienté vers l'adversaire. Dans les éditions les plus courantes, les illustrations d'identification

des pièces symbolisent l'armée britannique pour un camp et française pour l'autre. À la même époque, des éditions plus rares ont été produites avec des illustrations relatives à d'autres pays : Empire allemand, États-Unis, Espagne et Pays-Bas (figure 2).



Figure 1 – L'une des premières éditions de L'Attaque, où les pièces du jeu représentent l'armée française et l'armée britannique (Coll. Michel Boutin)



Figure 2 – Quelques pays représentés sur les pièces de L'Attaque selon les versions (les pièces aux couleurs néerlandaises ont été retrouvées par Rob de Jong, collectionneur néerlandais)

En début de partie, les joueurs installent leurs pièces sur le tablier selon leur choix et à l'abri du regard adverse. Ensuite, à tour de rôle, ils déplacent l'une de leurs pièces en effectuant éventuellement une prise selon des rapports de force originaux qui sont définis par la règle. La partie s'arrête quand le drapeau adverse est capturé (figure 3).

# L'ATTAQUE

JEU NOUVEAU - TACTIQUE MILITAIRE

BREVETÉ S. G. D. G.

## R È G L E :

Ce jeu se joue à deux personnes et se compose de 72 pièces ou sujets dont 36 à chaque joueur que celui-ci dispose à son gré. Chaque pièce avance ou recule d'une case soit en hauteur, soit en largeur, jamais en biais. Les **Rivières** ne peuvent être franchies. Toutes les pièces se meuvent à l'exception du **Drapeau** et des **Mines** qui sont immobiles et ne peuvent attaquer.

Le **Drapeau** peut être pris par toutes les pièces.

Les **Sapeurs** seuls peuvent prendre les Mines ; toutes les autres pièces qui attaquent les mines sont perdues.

L'**Espion** est pris par toutes les pièces ; lui seul peut prendre le **Chef d'Armée**.

Les **Eclaireurs** seuls peuvent franchir plusieurs cases vides, soit en largeur, soit en hauteur, pour se placer et attaquer. Les éclaireurs ne se prennent pas entre eux, celui qui en attaque un autre retourne à sa place ; les sapeurs prennent les éclaireurs.

Pour attaquer une pièce on dit : **J'attaque !** - Chaque joueur nomme et montre sa pièce, le supérieur prend l'inférieur, par conséquent : le N° 10 prend le 9 et au-dessous ; le N° 9 prend le 8 et au-dessous, etc., à grade égal chaque joueur perd sa pièce ; de même pour les deux espions. « Quand on dit : **J'attaque !** il est entendu qu'on ne peut attaquer que la pièce adverse immédiatement devant la sienne ou celle à sa gauche ou celle à sa droite, puisque chaque pièce ne peut franchir qu'une case à la fois, à l'exception des éclaireurs comme il est dit ci-dessus.

Lorsqu'un joueur attaque et prend il doit poser sa pièce à la place qui était occupée par la pièce prise ; au contraire si le joueur attaque et perd sa pièce l'adversaire ne bouge pas sa pièce supérieure qui a été attaquée et il joue ce qui lui plaît, Exemple : un Colonel attaque un Lieutenant. Le Colonel prend le lieutenant et occupe la place de celui-ci. Dans un autre cas, un Sergent attaque un capitaine, le sergent est pris par l'adversaire qui ne déplace son capitaine et qui joue ce qui lui convient.

**Le joueur qui prend le drapeau de son adversaire a gagné la partie.**

Figure 3 – Règle du jeu accompagnant la boîte rouge présentée en figure 1

## Un jeu dont la structure est originale

L'Attaque est un jeu original. C'est aussi un jeu innovant en raison de sa structure qui se démarque de celles des autres jeux de pions occidentaux de son époque : information cachée, absence de générateur de hasard et prises circulaires.

Lors d'un duel, les deux joueurs ignorent l'identité de la pièce adverse. Particulièrement en début de partie, un joueur qui engage le combat est incertain du résultat : va-t-il s'attaquer à une pièce plus forte, ou plus faible, ou à une mine provoquant sa destruction immédiate ? Sa décision repose sur sa pure réflexion qui peut être instruite par une multitude de paramètres : connaissance des tactiques à développer, perception rapide de la psychologie de son adversaire (comme au poker !), etc. Les joueurs ne peuvent pas compter, comme au *pachisi* ou au backgammon, sur un lancer de dés. Cette originalité de L'Attaque est déjà remarquable mais, en plus, elle est associée à un système de prises peu commun dans les jeux de pions, construit autour d'une « relation circulaire de domination » de type « feuille-pierre-ciseaux ».

L'association de ces notions (pièces adverses cachées, absence de dés, prises circulaires) fait de L'Attaque un jeu audacieux et inédit en France au début du XX<sup>e</sup> siècle. Les acteurs influents de cette époque dans les domaines économiques et éducatifs des jeux de société (fabricants - éditeurs, chroniqueurs de revues, organisateurs de salons, intellectuels, etc.) auraient été bien inspirés de propulser cette invention dans l'univers des jeux de la Belle Époque souvent appelés « Jeux nouveaux » dont les propriétés étaient d'ailleurs rarement nouvelles !

## Un jeu à information cachée

La méconnaissance des positions adverses, dans un jeu cognitif, correspond à une « information cachée » qui est une source évidente d'incertitude. Cette notion, donnant du piment aux interactions entre les joueurs, ne fut pourtant pas adoptée de façon significative dans les jeux cognitifs avant le début du XIX<sup>e</sup> siècle avec l'utilisation des jeux de guerre, ou « *Kriegsspiele* », destinés à l'instruction des officiers. Certains de ces jeux étaient en effet à information cachée car les belligérants étaient séparés (écran séparant les deux camps, locaux différents, etc.). Aux moments opportuns de la partie, les juges arbitres et les directeurs de jeux déterminaient les positions gagnantes et les pertes. Un jeu de ce type (figure 4) est mentionné dans le n<sup>o</sup> 1643 du journal *L'Illustration* (1874), à l'occasion d'un reportage relatant la réunion

des officiers français du 28 juillet présidée par le Général Loysel. Celui-ci avait invité les participants à observer une partie du « Jeu de la guerre ». Le rédacteur de *L'Illustration* précise :

« Le directeur de la partie préside aux opérations et juge en dernier ressort les dispositions prises : deux arbitres-experts l'assistent et veillent à l'observation stricte des règles du jeu. Les autres officiers sont, ou des joueurs divisés en deux camps, les bleus et les rouges, ou de simples spectateurs qui s'instruisent en suivant les péripéties de la lutte, mais ne doivent rien révéler à l'un des partis des dispositions prises par l'autre. Quelques jours à l'avance le directeur a fait remettre au commandant de chaque parti le thème général, c'est-à-dire le but de l'opération qui met les deux armées en présence (armées qui ne doivent pas en général comprendre plus de 5 à 6 mille hommes) et les instructions qui lui sont particulières et qu'ignore son adversaire. »



Figure 4 – Le « Jeu de la guerre » (*L'Illustration* n° 1643, 1874)

Ces jeux, plutôt ces exercices, n'ont pas été conçus pour les loisirs, mais aujourd'hui ils auraient probablement séduit une nouvelle génération de joueurs attirés par les jeux de simulation de toute nature. Au XIX<sup>e</sup> siècle,

malgré leur utilisation confidentielle, ces « Kriegsspiele » ont peut-être inspiré quelques éditions commerciales de jeux de pions très simples à information cachée derrière un écran, tels « Balisinda » aux États-Unis ou un jeu allemand des années 1880<sup>1</sup>. Ces deux jeux, bien qu'ils intègrent la notion d'information cachée, diffèrent très nettement de L'Attaque et des jeux de guerre car ici l'écran de séparation des deux camps est définitivement enlevé après l'installation des pièces qui deviennent alors visibles ; ensuite la partie continue à découvert.

Plus généralement, l'incertitude dans les jeux cognitifs d'opposition joue un rôle fondamental dans le comportement des joueurs mais sa présence apparaît sous des formes différentes, induisant ainsi de la confusion. Pourtant, au XVI<sup>e</sup> siècle, Jérôme Cardan a établi les prémices d'une classification des jeux cognitifs en introduisant les notions « d'objet découvert » et « d'objet caché ». Il a ainsi séparé les notions de hasard (généralisé par un instrument) et d'information cachée :

« Parmi les jeux, les uns reposent sur les dés, c'est-à-dire sur le résultat d'un objet découvert, d'autres sur les cartes, c'est-à-dire sur le résultat d'un objet caché. Et chacune des deux classes est subdivisée, parce que certains reposent seulement sur le hasard, comme le « sanzo » aux dés ou la prime et le flux aux cartes. D'autres ajoutent au hasard l'habileté à jouer, comme, aux dés, les jeux de trictrac, aux cartes, le tarot, le triomphe, etc. Comme il arrive donc que des jeux reposent seulement sur le hasard ou sur le hasard et l'habileté, et comme chacune des deux classes est faite d'un objet découvert ou d'un objet caché, il est clair que, parmi les jeux, il y a quatre classes principales. »<sup>2</sup>

Jérôme Cardan a établi son modèle à partir des jeux de cartes qui sont certainement les jeux cognitifs les plus répandus depuis plusieurs siècles et pratiqués par toutes les classes sociales. La richesse de leur structure n'est probablement pas étrangère à leur succès. Ces trois caractéristiques des jeux cognitifs – contrainte cognitive pure, hasard, information cachée – sont au cœur de la décision des joueurs lors de leurs choix. Par extension, les jeux de cartes sont parfois pris comme référence dans des univers insoupçonnés tels la guerre (Carl von Clausewitz) et le théâtre (Victor Hugo) :

---

1. Marion Schwarz Faber 2008.

2. Traduit du latin par Thierry Depaulis, Michel Boutin 1999.

### Carl von Clausewitz : *De la guerre* (1832)

Dans le livre I *De la nature de la guerre*, dès le chapitre I « Qu'est-ce que la guerre ? », Clausewitz se réfère au jeu.

Paragraphe 20 : « Dès lors, il ne manque plus que le hasard pour faire de la guerre un jeu, et c'est ce qui se produit le plus fréquemment. »

Paragraphe 21 : « La guerre est un jeu, de par sa nature subjective comme de par sa nature objective. » C'est dans ce court paragraphe que Clausewitz établit un rapprochement de structure entre le jeu de cartes et la guerre :

« Nous constatons ainsi que l'absolu, le prétendument mathématique, ne trouve jamais pied ferme dans les calculs de l'art de la guerre, et que d'entrée de jeu, la guerre à travers sa trame et sa chaîne entières est un jeu de possibilités, de probabilités, de chance et de malchance, et que toutes les manifestations de l'activité humaine, c'est du jeu de cartes qu'elle se rapproche le plus. »<sup>3</sup>

### Victor Hugo : *Marie Tudor* (1833)

Dans cette pièce de théâtre, où le devenir du pouvoir est lié à des successions de trahisons autour de la Reine Marie Tudor, l'ambivalent Simon Renard compare les intrigues de la cour aux jeux de cartes :

« Vous verrez. Mylord Chandos, quand une femme règne, le caprice règne. Alors la politique n'est plus chose de calcul, mais de hasard. On ne peut plus compter sur rien. Aujourd'hui n'amène plus logiquement demain. Les affaires ne se jouent plus aux échecs, mais aux cartes. »

Ces exemples montrent bien le rôle fondamental de l'incertitude dans une décision. Rien de surprenant que Victor Hugo utilise le modèle des jeux de cartes pour exprimer les intrigues qui jalonnent sa pièce de théâtre *Marie Tudor*. L'Attaque, bien qu'il soit un jeu sans hasard, est certainement plus proche des jeux de cartes que des échecs ou du backgammon ! Les joueurs d'échecs vont agir en fonction de la situation relative des pièces, visible par les deux joueurs à tout moment de la partie. Au backgammon, les pions sont également « découverts », mais les joueurs peuvent toujours compter sur le résultat d'un instrument de hasard pour améliorer leur situation ou détériorer celle de l'adversaire. À L'Attaque, rien de tout cela ! En début de partie, les

3. Traduit par Laurent Murawiec, éditions Perrin, 2014.

joueurs ne connaissent pas les positions adverses et ne peuvent pas compter sur un dé pour agir à leur place. Par ailleurs, quand la partie avance, le statut des pièces se dévoile pas à pas, créant ainsi une nouvelle difficulté induite par la lisibilité progressive et éphémère de quelques positions adverses qu'il faudra mémoriser. Le joueur, capable de retenir les coups précédents, sera donc très avantage. Les joueurs d'échecs, de go, de dames, etc. ne sont pas confrontés à ces difficultés. Par la réunion de ces deux propriétés fondamentales (information cachée et absence de hasard), L'Attaque occupe une place particulière dans la classification des jeux cognitifs (figure 5).

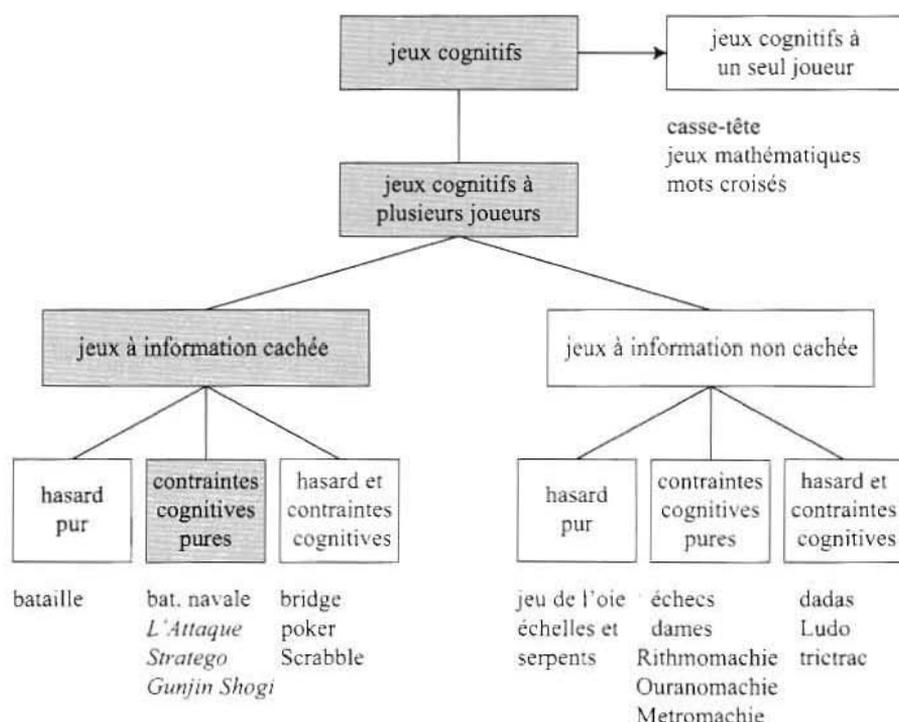


Figure 5 – Représentation graphique de la classification des jeux cognitifs (Pierre Parlebas et Michel Boutin 2012)

La modélisation de l'information deviendra ensuite l'un des piliers de la « Théorie des jeux » qui est aussi une théorie de la décision où le terme « jeu » est pris dans une acception très large. Les théoriciens des jeux utilisent maintenant un vocabulaire plus précis ; par exemple, dans L'Attaque, les joueurs sont en présence de « pures contraintes cognitives » mêlées à une « information incomplète » en raison de l'identité cachée des pièces adverses. Depuis

la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle, de nombreuses études ont été faites sur la Théorie des jeux dont les applications sont nombreuses : économie, sports, jeux, politique, échanges commerciaux, conflits militaires, programmes informatiques pour jouer (au poker par exemple), etc.

### **Des prises basées sur une relation circulaire de domination**

De nombreux jeux cognitifs utilisent maintenant ce système de prise issu du jeu « pierre-feuille-ciseaux » que les Européens auraient importé d'Asie. Son autre nom « Chifoumi » viendrait du japonais *hi fu mi*, ce qui signifie « 1, 2, 3 ». Ce jeu, bien qu'il soit caractérisé par un système cyclique, est un duel (figure 6) :

« Il semble donc abusif d'associer « Pierre-Feuille-Ciseaux » à une situation cyclique qui créerait un imbroglio relationnel. Le jeu « Pierre-Feuille-Ciseaux » est un duel classique, parfaitement logique, de type symétrique, dont les éléments se dominent circulairement de joueur à joueur de façon équilibrée. Si l'on ajoute un quatrième élément figuré par le Puits, le tournoi est encore affecté d'un circuit de type II qui modifie les probabilités de gain de chaque symbole, mais qui garde intacte la structure de duel dénuée de toute ambiguïté. »<sup>4</sup>

C'est ce type de dispositif qui forme le noyau de l'organisation des prises dans L'Attaque. Le chef d'armée, par exemple, est gagnant dans un combat contre une pièce adverse, sauf contre l'espion qui est la pièce la plus faible. Ainsi le chef d'armée, la pièce la plus forte, n'est prenable que par l'espion et l'une des quatre mines adverses (pièces fixes). Ce système de prise ne semble pas avoir été appliqué dans les jeux de pions occidentaux avant l'invention de L'Attaque par Hermance Edan.

---

4. Pierre Parlebas 2011.

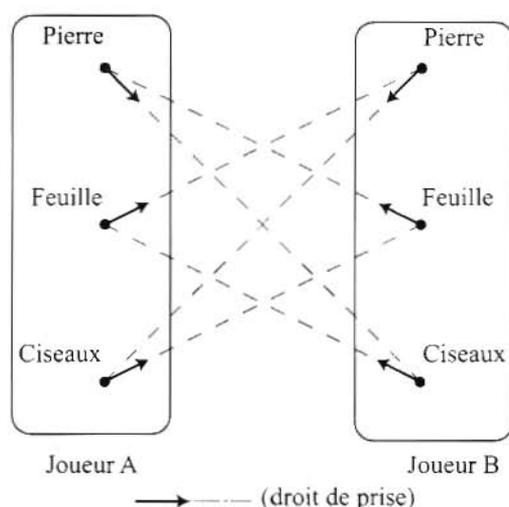


Figure 6 – Modèle du jeu « Pierre-Feuille-Ciseaux » (Pierre Parlebas 2011)

## L'histoire du jeu

### Hermance Edan

#### Un brevet d'invention français, demandé en 1908

Hermance Edan (6 rue d'Alençon, Paris) a demandé, en novembre 1908, un brevet d'invention qui lui a été délivré en février 1909 avec l'intitulé : « Jeu de bataille avec pièces mobiles sur damier » (figure 7). Elle a aussi déposé une demande de brevet pour ce jeu en novembre 1908 au Royaume-Uni, avec le titre « *A New or Improved Game* ». La publication de ce brevet précise : *Date of Application in the United Kingdom, 25<sup>th</sup> Nov. 1909!* Ces expressions techniques correspondent à une réelle innovation dans le monde des jeux de pions pratiqués en France à cette époque. Hermance Edan a imaginé un jeu simple, qu'elle a ensuite commercialisé sous le nom de L'Attaque, dont la stratégie est particulièrement complexe et surtout très subtile en raison de l'association astucieuse d'un système de prise circulaire avec la notion de « pièces cachées ». Son inventrice, elle-même, n'avait peut-être pas perçu totalement les impacts tactiques et relationnels induits par une telle structure ludique. En comparant son invention à d'autres jeux par l'expression « Le jeu qui fait l'objet de cette invention tient du jeu d'échecs et du jeu

de cartes », Hermance Edan a bien perçu l'analogie de structure de L'Attaque avec les cartes (jeux à information incomplète) mais la référence aux échecs est exagérée, un jeu où n'importe quelle pièce peut battre une pièce adverse quel que soit son statut.

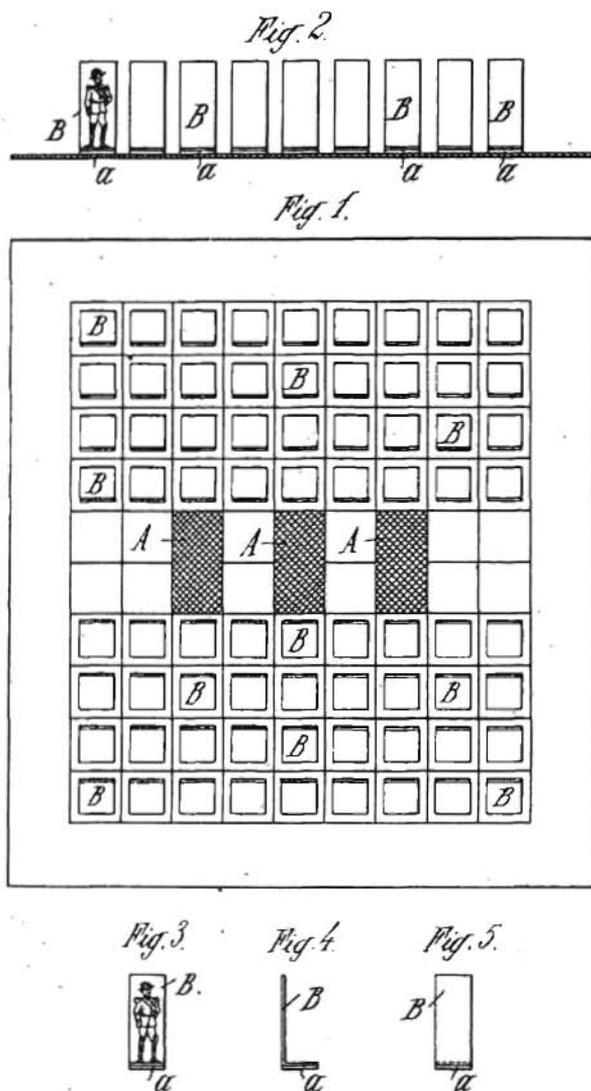


Figure 7 – Extrait du brevet d'invention d'Hermance Edan « Jeu de bataille avec pièces mobiles sur damier » n° 396795, France, 1908

La règle du jeu présentée en figure 3 est cohérente avec celle donnée par Hermance Edan dans son brevet. Ces deux textes (brevet et règle insérée dans la boîte) manquent de clarté au sujet du rapport entre le chef d'armée et l'espion : « L'espion est pris par toutes les pièces ; lui seul peut prendre le chef d'armée ». Ce point de la règle a été précisé dans les versions de l'éditeur britannique Gibson dès les années 1920.

Les éditions les plus courantes de L'Attaque simulent un duel entre les armées française et britannique dont les uniformes sont ceux de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Les nombreuses versions du jeu, vendues dès les années 1910, symbolisent invariablement un combat militaire entre deux pays. Bien que ces versions commerciales représentent toujours des armées en action, le texte du brevet est plus ouvert :

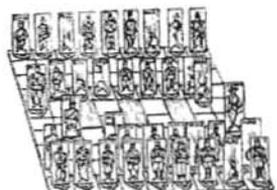
« ...les sujets peuvent également varier et représenter par exemple des soldats, des marins, des personnages anciens ou modernes, ou même de simples cartes à jouer. »

### **Les éditions françaises du jeu**

Les mérites d'Hermance Edan sont multiples. Elle a d'abord inventé un jeu novateur puis elle en a assuré habilement la commercialisation pendant une vingtaine d'années au moins, bien qu'elle n'ait été inscrite dans le bottin du commerce de la Seine que pour une durée de cinq ans (1910-1914) avec le logo : « L'Attaque, breveté S.G.D.G. », en guise de publicité.

Elle a aussi présenté L'Attaque aux concours Lépine de 1909 et 1910, mais le jury du célèbre concours, ne lui donnant aucun prix significatif, est ainsi passé à côté d'un jeu qui aura ensuite un immense succès, surtout au Royaume-Uni, puis dans le monde entier en devenant Stratego à partir des années 1940 aux Pays-Bas. En effet, le jeu ne semble pas avoir eu un grand succès en France bien qu'il ait été vendu dans les grands magasins parisiens jusque dans les années 1920 au moins, par « Les Jeux Réunis » jusque dans les années 1930 et par le grand magasin londonien « Gamages » en 1913 (figure 8). L'Attaque est un jeu de pions rapidement tombé en désuétude en France ; cependant, c'est le seul jeu français de la Belle Époque qui a marqué l'histoire de cette catégorie de jeux durant tout le XX<sup>e</sup> siècle.

La Samaritaine (Paris), 1910



« L'ATTAQUE » nouveau jeu de manœuvres militaires avec notice et planche, 1/200 pour 0=21..... 2.95 et 3.90

Gamages (Londres), 1913



**L'Attaque.** The new War Game.

A troupe of 36 officers and men on each side, in beautifully coloured uniforms of various nations manoeuvring against each other. Complete in boxes .. 2/4 2/11 3/0 5/0 0/6 w/s. Post 3/1, ed., and 5d. Post free.

Au Bon Marché (Paris), 1916



N° 51106 Nouveau JEU de stratégie très intéressant  
6.00 8.00 13.75

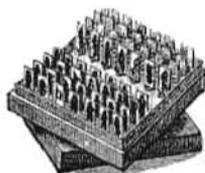
Au Louvre (Paris), 1916



375106. « L'Attaque ». NOUVEAU JEU DE TACTIQUE MILITAIRE très facile et très captivant.

0=35x0=35  
Soldats carton . . . . 7.50  
Soldats aluminium . . . 11.80

Aux Galeries Lafayette (Paris), 1918



N° 48-726. « L'Attaque »  
Nouveau JEU tactique militaire.  
Cartes ordinaires . . 7.50 6.25 5.25  
Cartes tranches dorées . . 9.25  
Cartes sur métal . . . . 13.75

Au Louvre (Paris), 1921



37136. « L'ATTAQUE » Nouveau jeu de tactique militaire, très facile et très captivant.

Figure 8 – L'Attaque dans les Grands magasins. Le prix d'un tel jeu en 1916, vendu « Au Bon marché » était de 13,75 francs. Dans le même catalogue, un livre de la « Bibliothèque rose » était affiché à 3 francs et une chemise d'homme à 4,75 francs. L'Attaque était un jeu cher par rapport aux autres jeux du catalogue où un « damier en noyer » valait 3,90 francs.

### Les autres jeux inventés par Hermance Edan

L'Attaque semble être le premier jeu créé par Hermance Edan ; quatre autres ont suivi en quelques années :

Le **Vite au but** : ce jeu fut présenté dans la revue « La Nature » en 1909. Chaque joueur dispose de huit pièces (un fanion et sept coureurs). L'objectif du jeu est d'obtenir le maximum de points en conduisant ses pièces près du bord opposé. Le jeu était vendu chez son inventrice : « M<sup>lle</sup> Edan à Issy-les-Moulineaux ».

Le **Circuit d'Europe** : il figure dans le catalogue « Pussey » de 1912 avec un commentaire très élogieux :

« Très joli jeu de société absolument inédit, amusant et instructif ; ce jeu se compose d'un plateau figurant le circuit européen ; le pavillon de chaque nation flotte sur les quinze capitales dont les distances kilométriques sont calculées à vol d'oiseau. Le plateau supporte une tige mobile sur laquelle est fixé un aéroplane que chaque joueur fait évoluer à son gré. La partie est gagnée par celui qui marque le plus grand nombre de kilomètres parcourus. »

La **Bataille navale** : pour ce jeu, Hermance Edan déposa une demande de brevet d'invention en juillet 1914. Il lui fut délivré en février 1915. C'est un jeu cognitif où les deux joueurs engagent un combat maritime dont les forces en présence (cuirassés, croiseurs, garde-côtes, torpilleurs, hydravions, sous-marins et phares) montrent qu'Hermance Edan connaissait les technologies militaires de son époque et leur évolution (figure 9). En particulier, au début de la Grande Guerre, les hydravions existaient mais ils n'étaient pas réellement opérationnels. Le tablier du jeu est divisé en deux camps séparés par un écran. Ainsi les joueurs placent leurs pièces en secret. Dès qu'elles sont toutes installées, l'écran est retiré et la partie continue à découvert<sup>5</sup>.

**Mon ABC** : le modèle de ce jeu fut déposé par Hermance Edan en 1917. Il fut publié en 1918 avec l'intitulé « Mon ABC – Mes Animaux – Mes Constructions ».

---

5. Michel Boutin 2003.



Figure 9 – « La Bataille navale » d'Hermance Edan (dans cette édition luxueuse, les pièces sont en bois peint) (Coll. Michel Boutin)

### Les éditions H. P. Gibson & Sons Ltd. (Londres)

Le véritable succès de L'Attaque commença autour des années 1920 avec la jeune maison d'éditions H. P. Gibson & Sons Ltd qui a produit et diffusé le jeu dans la plupart des pays de langue anglaise, jusque dans les années 1970. Gibson a obtenu les droits pour cette diffusion qui sont mentionnés par différentes formules sur les notices du jeu, dont celle-ci sur l'une de ses premières éditions : « *Sole Agents for Great Britain and the Colonies : H. P. Gibson & Sons Ltd., 101 Aldersgate Street, London, E.C.1.* »

Une petite étiquette, collée sous cette inscription, indique *Made in France*. Ainsi, les premières éditions Gibson ont été fabriquées en France, probablement à Paris. Il est difficile de connaître les termes du contrat qu'Hermance Edan a établi avec Gibson dont les archives ont été détruites lors du Blitz.

Gibson a su développer la diffusion de L'Attaque dans de nombreux pays en apportant des précisions à la règle, tout en conservant la structure originale du jeu et sa symbolique. En particulier, les uniformes militaires des belligérants n'ont pas évolué ni les équipements militaires : les mines sont restées l'unique matériel de guerre pendant toute la carrière du jeu (1910-1970) ; pourtant des avions de combat auraient pu faire leur apparition dès 1914. Gibson a parfaitement compris l'intérêt commercial de la notion d'information incomplète qu'il a su adapter, avec intelligence et succès, à d'autres jeux de sa création : Tri-Tactics, Dover Patrol et Aviation. L'Attaque et Dover Patrol figurent sur le catalogue de 1929 du célèbre magasin londonien Harrods (figure 10), à la rubrique « *Sports and Games Department* ». L'édition Gibson, vendue par Harrods, est une boîte noire dont les pièces représentent l'armée britannique contre l'armée française. Dans cette version, la règle du jeu est plus détaillée que dans celle des années 1910 ; ainsi, le rapport de force entre l'espion et le chef d'armée est précisé :

*"The Spy is for one purpose only, that of capturing the Commander-in-Chief, but can be taken by any other piece. Any piece including the Spy, can capture the Flag. The Commander-in-Chief captures all pieces, except a Mine and the Spy."*



**DOVER PATROL**  
A thrilling game similar to L'Attaque, but using naval warfare .. .. 4/6, 6/6 and 10/6

Figure 10 – L'Attaque et Dover Patrol (Harrods 1929)

## Des jeux similaires à L'Attaque décrits avant 1908

### Un jeu japonais : le *Gunjin Shogi*

*The Toy Museum 10* par Toshikatsu Tada (édité en 1992)

Cet ouvrage, concernant les collections de jeux de l'auteur, présente plusieurs boîtes d'un jeu de pions, connu au Japon sous différents noms (*Gunjin Shogi*, *Military Shogi*, *Kougun Shogi* ou *Ikusa Shogi*). L'un d'eux date de 1895 selon sa fiche d'accompagnement : « *Kougun Shogi (Gunjin Shogi)*, ère Meiji 28 (1895), éditeur : Yahei Sawaki ». Il semblerait qu'il s'agisse de la plus ancienne boîte de ce type de jeu connue au Japon.

Au XX<sup>e</sup> siècle, de nombreuses versions du jeu ont été commercialisées au Japon sous des noms différents selon les éditeurs, les auteurs, les régions (figure 11).

Le *Gunjin Shogi* de 1895 et ses multiples descendants (toujours pratiqués au Japon) appartient à la même classe de jeu que L'Attaque : structure de duel, jeu à information incomplète, système de prise à domination circulaire. Ce jeu est ainsi identique à L'Attaque mais le résultat d'un affrontement entre deux pièces opposées est déterminé par un arbitre, à la manière des « *Kriegsspiele* » européens du XIX<sup>e</sup> siècle.

### *Jeux du monde* par Masayasu Matsuura (édité en 1907)

Masayasu Matsuura décrit de nombreux jeux dans son ouvrage mais il se limite à une présentation succincte du *Gunjin Shogi* :

« Je pense que ce jeu peut avoir été inventé autour de la guerre sino-japonaise. Il est si populaire aujourd'hui que je ne pense pas que la description de ses règles soit nécessaire ».

*Gunjin Shogi* a ensuite évolué au cours du temps en s'adaptant aux technologies militaires de son époque. Dans les années 1940, les joueurs disposaient d'avions et de chars (figure 12). Après la seconde guerre mondiale, les missiles et les bombes apparaissent dans de nouvelles versions. Jusque dans les années 1970, les pièces étaient fabriquées en bois, de forme pentagonale (rappelant celles du *Shogi*) et le tablier était imprimé sur une simple feuille de papier. Au Japon, le *Gunjin Shogi* est toujours pratiqué ; il est par exemple décrit dans un ouvrage récent consacré aux jeux traditionnels japonais<sup>6</sup>. Ce-

6. Hironori Takahashi 2007.



Figure 11 – Ensemble de boîtes de *Gunjin Shogi* correspondant à de nombreuses variations : tablier, quartier général, nombre de pièces, type de couloir entre les deux camps, etc. (Coll. Michel Boutin)

pendant, les boîtes, avec pions en bois et tablier en papier, disparaissent peu à peu des magasins au profit des versions informatisées.



Figure 12 – *Gunjin Shogi* des années 1940 composé de 23 pièces par joueur dont des avions quadrimoteurs et des chars (Coll. Michel Boutin)

***Livre comprenant de nombreux jeux intéressants par Sumire Shoshi (édité en 1913)***

Les principaux éléments des pages relatives au *Gunjin Shogi* sont traduits du japonais en français par Harumi Inden (Paris) et présentés ci-dessous.

L'un de ces jeux, pratiqué sous l'ère Meiji (1868-1912), est décrit sous le nom de *Kougun Shogi* dans cet ouvrage édité à Tokyo en 1913. L'auteur, Sumire Shoshi, précise d'abord que le jeu était vendu au Japon après la guerre sino-japonaise (1894-1895), ensuite il décrit son fonctionnement. C'est une version dont l'aire de jeu est divisée en deux camps de 35 cases

(7 x 5) où sont posées les pièces (35 par joueur). Ces deux camps sont reliés par trois passages (ou couloirs). En début de partie, les joueurs installent leurs pièces en prenant soin de ne pas montrer leur face visible à leur adversaire. Trois « joueurs » sont nécessaires pour y jouer : deux belligérants et un arbitre. Ainsi, lors d'une attaque de l'un des combattants sur une pièce adverse, l'arbitre (ou juge) regarde seul les deux pièces qui s'opposent, puis il détermine le gagnant ou l'égalité.

Le *Kougun Shogi* a été commercialisé au Japon après la guerre sino-japonaise et fabriqué à Tokyo par Kamino. Ce jeu est devenu populaire et joué partout au Japon, y compris par les enfants. Le nom du jeu, *Kougun Shogi*, rappelle la guerre.

Une case particulière dans chaque camp est appelée « quartier général ». Chaque joueur place ses 35 pièces debout sans que l'adversaire puisse les identifier. Lors des attaques, un militaire est gagnant sur un adversaire de rang inférieur mais il est toujours battu par l'espion ou une mine (figure 13).

Les pièces allant de *General* à *Cavalry*, ainsi que *Spy*, se déplacent d'un seul pas en avant, en arrière, à droite, à gauche.

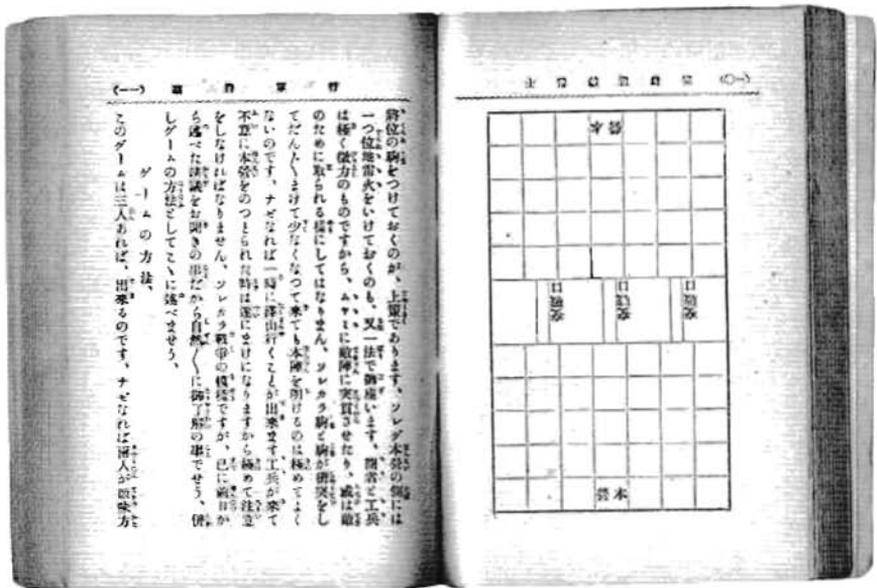
Les pièces *Engineer* se déplacent d'un nombre illimité de pas à condition que les cases traversées soient libres.

*Mines* et *Banner* ne peuvent pas se déplacer. Les joueurs ne peuvent donc pas les poser dans les couloirs de passage ni dans les quartiers généraux.

*Banner* (drapeau) n'a pas de force propre, sa force est celle de la pièce qui est placée juste derrière. Quand le drapeau est attaqué et battu, sa pièce de protection est aussi battue. En cas d'égalité les trois pièces sont éliminées.

Conseils de Sumire Shoshi (auteur du livre) :

- si la pièce de protection du drapeau est attaquée et battue, il est souhaitable de la remplacer ;
- il est conseillé de placer une mine près de son quartier général ;
- l'espion et l'ingénieur doivent être utilisés avec précaution, il vaut mieux éviter de les envoyer dans le camp adverse ;
- il faut protéger son quartier général même si on a perdu beaucoup de pièces ;
- il est important de ne pas montrer les pièces battues à son adversaire ;
- si c'est possible, il est souhaitable d'avoir plus d'un arbitre. Pour une nouvelle partie, l'arbitre peut remplacer l'un des deux joueurs.



大将	1	General
中將	1	Lieutenant-general
少將	2	Major-general
大佐	3	Colonel
中佐	3	Lieutenant-colonel
少佐	3	Major-colonel
大尉	3	Captain
中尉	3	First lieutenant
少尉	3	Second lieutenant
騎兵	3	Cavalry
工兵	4	Engineer
地雷	4	Mine
間者	1	Spy
軍旗	1	Banner
合計		
九	35	

Figure 13 – Le tablier et les 35 pièces du jeu pratiqué sous l'ère Meiji (Sumire Shoshi 1913) (Coll. Michel Boutin)

### Commentaires relatifs à la règle du jeu et à son évolution

L'objectif à atteindre pour gagner une partie n'est pas clairement exprimé par Sumire Shoshi, mais il invite fortement les joueurs à protéger leur quartier général, constitué d'une seule case par camp. En effet, selon les règles plus récentes et plus précises, le premier joueur, qui occupe le quartier général adverse avec l'une de ses pièces, gagne la partie. Dans de nombreuses versions du jeu (boîtes en carton et supports électroniques, informatiques), les rapports de force des pièces en présence sont souvent donnés sous la forme d'un tableau, tel celui présenté en figure 14 relatif à un jeu des années 1960-1970. La première ligne correspond à un missile qui est gagnant sur toutes les autres pièces, lors d'une attaque. Sur la quatrième ligne, l'espion est perdant contre toutes les pièces sauf contre le 1<sup>er</sup> général<sup>7</sup>.

Par analogie avec la présentation donnée en figure 14, les rapports de force dans le *Gunjin Shogi* de l'ère Meiji sont présentés dans le tableau n° 1.

### Un « Jeu de guerre » décrit dans un périodique allemand (1905)

Cet article (retrouvé par Rudolf Rhüle, Allemagne) *Jeux de pions en Extrême-Orient*, écrit par Dr. Junghans, fut publié en janvier 1905 dans le périodique allemand *Velhagen & Klasing's Monatshefte*. Un nouveau « Jeu de guerre », inconnu en Europe, y est présenté : il s'agit de *Gunjin Shogi*. L'auteur commence son article en s'exprimant sur la nature des peuples d'Extrême-Orient : « inventifs, depuis les temps les plus reculés, dans le domaine des jeux (*brettspiele*) ». Il appuie son analyse par la description du *Gunjin Shogi* (sans indiquer son nom qu'il ne connaissait peut-être pas). La description du jeu commence par cette intéressante remarque :

« Depuis le début de la guerre avec la Russie, un jeu de guerre nouvellement inventé est arrivé au Japon ; il devrait être en mesure d'éveiller notre intérêt aussi. »

Il poursuit ensuite par la présentation de plusieurs autres jeux asiatiques (*go*, *xiang qi*, *shogi*, etc.) qui étaient peu connus en Europe au début du XX<sup>e</sup> siècle. Ainsi, Junghans devait connaître la culture japonaise et ses jeux ; il vivait peut-être au Japon.

Le *Gunjin Shogi* était en effet connu au début de la guerre russo-japonaise (1904-1905) puisque la collection de Toshikatsu Tada contient une boîte datant du début des années 1890. Le jeu décrit dans cet article allemand<sup>8</sup> est

7. Traduit par Harumi Inden, Paris.

8. Traduit par Anne Metzger, Poitiers.

	元 師	ス バ イ	工 兵	砲 兵	地 雷	少 佐	中 佐	大 佐	タ ン ク	ジ ェ ツ ト 機	少 将	中 将	大 将	原 爆	ミ サ イ ル
ミサイル		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
原 爆		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
地 雷		○				○	○	○	○		○	○	○		
ス バ イ													○		
大 将	△		○	○		○	○	○	○	○	○	○			
中 将	△	○	○	○		○	○	○	○	○	○				
少 将	△	○	○	○		○	○	○	○	○					
砲 兵		○	○		○				○	○					
工 兵		○			○				○						
ジェット機		○	○		○	○	○	○							
タ ン ク		○				○	○	○							
大 佐	△	○	○	○		○	○								
中 佐	△	○	○	○		○									
少 佐	△	○	○	○											
元 師	周囲に1つでも味方の駒が居る中は全部の駒に勝、居ない時は△の駒に負														

左の横書の駒が○印のついた上の縦書の駒に勝ります。  
例：スパイは大將に勝、他の駒に負  
工兵はスパイ、地雷、タンクに勝、他の駒に負。

Figure 14 – Rapports de force entre les pièces dans un *Gunjin Shogi* des années 1960-1970 (extrait de la règle du jeu)

Tableau 1 – Rapports de force entre les pièces du *Gunjin Shogi* de l'ère Meiji (à cette époque, le système de prise n'était pas exposé sous cette forme ; il semblerait que ces tableaux soient apparus à partir des années 1960)

<i>Spy</i>		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
<i>Mine</i>													○		
<i>Engineer</i>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
<i>Cavalry</i>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○	
<i>Second lieutenant</i>	○	○	○	○	○	○	○	○						○	○
<i>First lieutenant</i>	○	○	○	○	○	○	○							○	○
<i>Captain</i>	○	○	○	○	○	○								○	○
<i>Major-colonel</i>	○	○	○	○	○									○	○
<i>Lieutenant-colonel</i>	○	○	○	○										○	○
<i>Colonel</i>	○	○	○											○	○
<i>Major-general</i>	○	○												○	○
<i>Lieutenant-general</i>	○													○	○
<i>General</i>														○	○
	<i>General</i>	<i>Lieutenant-general</i>	<i>Major-general</i>	<i>Colonel</i>	<i>Lieutenant-colonel</i>	<i>Major-colonel</i>	<i>Captain*</i>	<i>First lieutenant</i>	<i>Second lieutenant</i>	<i>Cavalry</i>	<i>Engineer</i>	<i>Mine</i>	<i>Spy</i>	<i>Banner</i>	
Nombre de pièces	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	1	

La force du drapeau correspond à celle de la pièce qui est derrière lui.

○ : la pièce sur la ligne prend celle de la colonne. Par exemple, le *Captain\** gagne un duel contre les pièces : *First lieutenant*, *Second lieutenant*, *Cavalry*, *Engineer* et *Spy*. Le *Captain\** est battu par les autres pièces. L'espion *Spy* est la pièce la plus faible du jeu mais c'est aussi la seule pièce mobile qui gagne contre le *General*.

une version jouée avec 35 pièces par joueur sur un tablier où les deux camps sont reliés par trois passages (figure 15). Le système de prise est résumé dans le tableau n° 2.

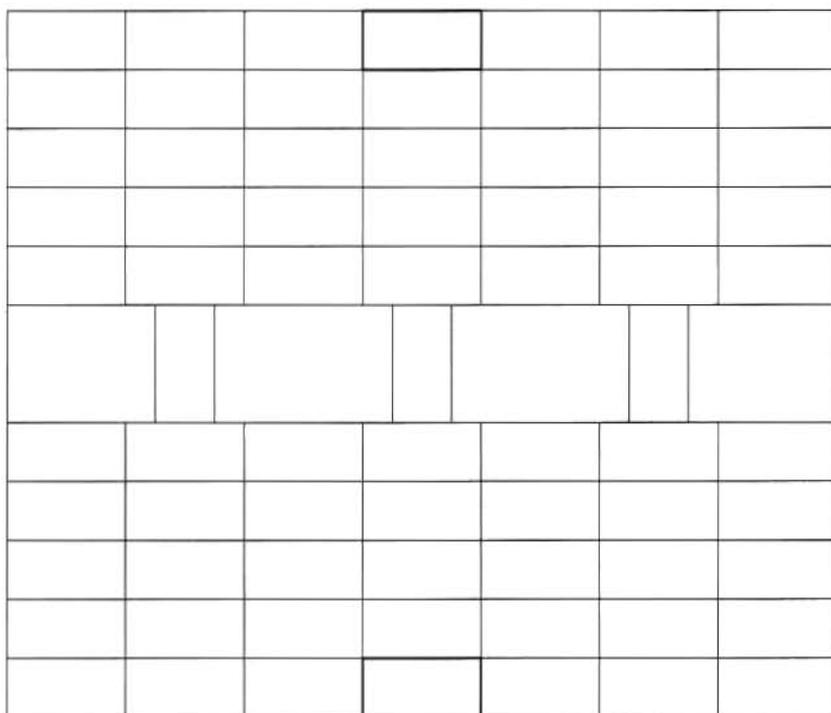


Figure 15 – Tablier du « Jeu de la guerre » d'après Junghans (1905)



## Un brevet d'invention de Julie Berg en 1907

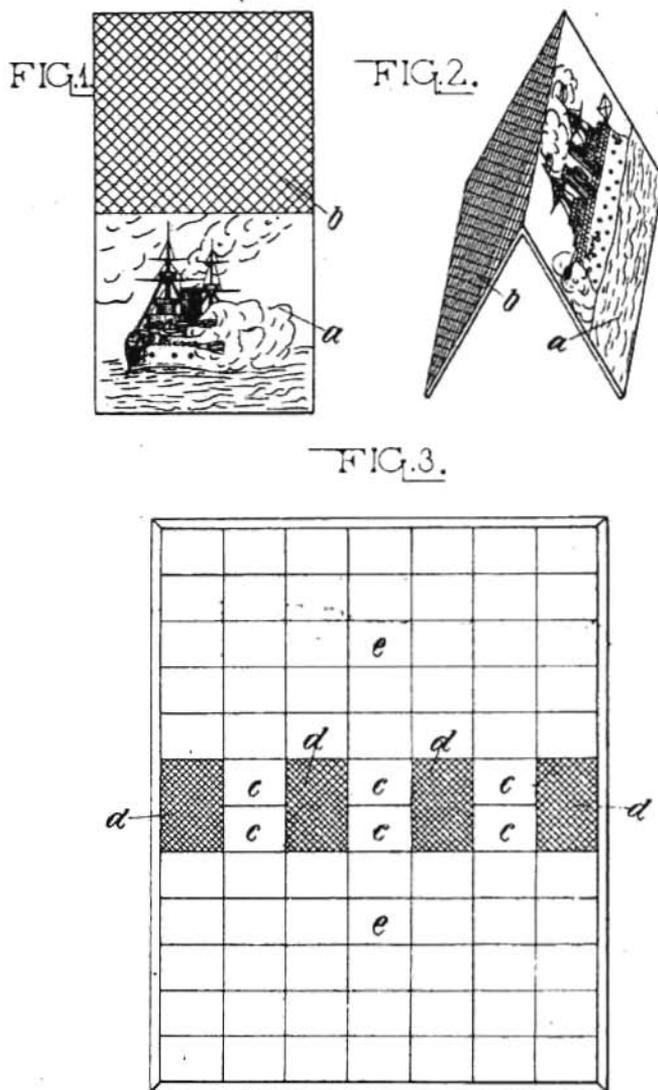


Figure 16 – Extrait du brevet d'invention de Julie Berg « Jeu de la guerre » n° 379625, France, 1907

Julie Berg, née Moller à Reval (actuellement Tallinn en Estonie), et résidant en Russie, a déposé une demande de brevet d'invention pour un « Jeu de guerre » en 1907 en France, puis au Royaume-Uni (figure 16). Il lui a été délivré sans délais dans les deux pays (novembre 1907 en France et décembre 1907 au Royaume-Uni). Julie Berg n'explique pas le fonctionnement de son jeu mais elle en définit les traits essentiels :

« Le jeu consiste essentiellement en ce que des cartes à jouer, pliées au milieu et ne portant des images que sur la face antérieure, sont placées de façon telle, sur une feuille à jouer divisée en carrés et représentant une mer rétrécie en son milieu par des îles en passes étroites traversées par une ligne de démarcation, que l'adversaire ne voit que le côté de la carte ne présentant pas d'image, de sorte qu'il peut déduire seulement de la manœuvre des coups de son adversaire le genre et la valeur des différents vaisseaux ou similaires représentés sur les cartes à jouer. »<sup>9</sup>

Le tablier du jeu est composé de deux camps de 35 cases chacun, toujours reliés par trois passages. Ainsi, il est probable que chaque joueur disposait de 35 pièces mais Julie Berg ne donne pas cette précision. Un modèle de pièce est également proposé dans son brevet. Résidant en Russie, Julie Berg a peut-être eu connaissance du *Gunjin Shogi* par le biais de la guerre russo-japonaise.

### Un brevet d'invention de Josephine E. Tilden en 1908

Cette inventrice américaine a demandé un brevet d'invention en 1908 pour un jeu. Il lui fut délivré en 1915 sous le nom générique de « *Game Apparatus* » (figure 17). Le brevet décrit, avec précision, un jeu de type *Gunjin Shogi*. Chaque joueur dispose de 35 pièces qui se déplacent sur un tablier de jeu divisé en deux camps, un par joueur, reliés entre eux par trois passages. Contrairement au *Gunjin shogi*, les pièces évoluent sur les arêtes (non sur les faces) d'un pavage de carrés. Quatre emplacements particuliers, appelés « tours de gué », permettent aux combattants de s'y réfugier.

Josephine E. Tilden était une botaniste américaine de Minneapolis, spécialiste des algues. Pour ses recherches scientifiques, elle a effectué plusieurs voyages sur les rivages de nombreux pays autour du Pacifique dont ceux du Japon. À cette occasion, Josephine E. Tilden a probablement découvert le

---

9. Extrait du brevet d'invention de Julie Berg (1907).

*Gunjin Shogi* qui l'a inspirée pour déposer un brevet d'invention relatif à ce type de jeu (non protégé par un brevet), mais avec quelques modifications :

« *The object of this invention is to provide a new game board which are to be used in a game entitled Togo or The game of Strategy.* »

La structure de ce jeu breveté est en effet identique à celle du *Gunjin Shogi*, et le titre du jeu *Togo*, proposé dans le brevet, est aussi le nom de l'amiral japonais qui a eu un rôle décisif dans la guerre russo-japonaise. Le tableau n° 3 montre les pièces et leurs rapports de force.

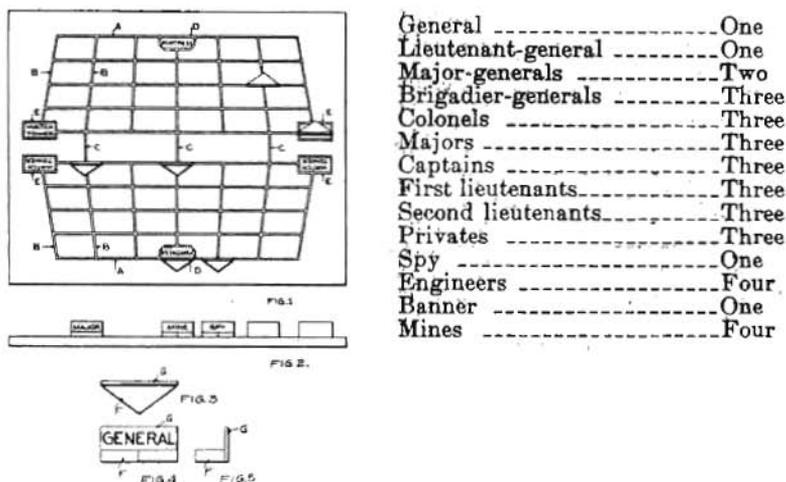


Figure 17 – Extrait du brevet d'invention de Josephine E. Tilden « *Game Apparatus* » n° 1141505, États-Unis, 1908

## Hermance Edan a-t-elle inventé un nouveau jeu ?

Avant l'invention d'Hermance Edan, les jeux de pions pratiqués en France, voire dans l'ensemble des pays occidentaux, étaient très différents de L'Attaque qui apparaît alors comme un jeu réellement nouveau. En revanche, le jeu japonais (*Gunjin Shogi*) lui est tellement ressemblant qu'il est légitime de s'interroger sur l'éventualité d'une filiation entre le jeu français et le jeu japonais. La comparaison entre les jeux, décrits ci-dessus, est troublante ; ils sont rappelés ici : *Gunjin shogi* (Japon ère Meiji), Jeu de guerre (article

Tableau 3 – Rapports de force entre les pièces dans le jeu de Josephine E. Tilden (Patent 1908-1915)

			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
													○		
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
		○	○	○	○	○	○	○	○				○		
		○	○	○	○	○	○	○					○		
		○	○	○	○	○	○						○		
		○	○	○	○	○							○		
		○	○	○	○								○		
		○	○										○		
		○	○										○		
		○											○		
													○	○	
		<i>General</i>	<i>Lieutenant-general</i>	<i>Major-general</i>	<i>Brigadier-general</i>	<i>Colonel</i>	<i>Major</i>	<i>Captain</i>	<i>First lieutenant</i>	<i>Second lieutenant</i>	<i>Private</i>	<i>Engineer</i>	<i>Mine</i>	<i>Spy</i>	<i>Banner</i>
Nombre de pièces		1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	1

La force du drapeau correspond à celle de la pièce qui est derrière lui.

allemand de 1905), brevet de Julie Berg (1907), brevet de Josephine E. Tilden (1908), brevet d'Hermance Edan (1908). Leur tablier, leur système de prise, l'ensemble de leur fonctionnement sont pratiquement identiques. Le tableau n° 4, montrant les rapports de force entre les pièces de L'Attaque, facilite la comparaison entre tous ces jeux.

Thierry Depaulis a établi la biographie d'Hermance Edan. Elle est née en 1851. Son père, Victor Edan, était Principal de collège et auteur d'une ode, « la Révélation », couronnée par l'académie des jeux floraux de Toulouse en 1824. Sa mère, Cécile Gosse, était la nièce du peintre Nicolas Gosse (1787-1878). L'un de ses cousins, Émile Bin (1825-1897), était peintre et fut élève de Nicolas Gosse. Émile Bin était aussi un homme politique, républicain qui devint maire du XVIII<sup>e</sup> arrondissement de Paris en 1883. Par ailleurs, Benoît Edan, Consul général de France à Shanghai de 1859 à 1863, était son oncle. Hermance Edan a vraisemblablement été éduquée dans un environnement composé d'artistes, de diplomates, d'hommes politiques, etc.

Le milieu social dans lequel Hermance Edan a vécu, et les solides relations entre la France et le Japon à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle sont peut-être des voies à explorer qui pourraient expliquer la similitude de structure entre ces deux jeux : le *Gunjin Shogi* et L'Attaque. À cette époque, c'est-à-dire sous l'ère Meiji (1868-1912), la coopération entre les deux pays était importante dans de nombreuses sphères : économique, culturelle, artistique, militaire, etc. Par exemple, l'ingénieur de marine français Émile Bertin fut invité au Japon pendant quatre ans (1886-1890) pour moderniser la marine impériale dont le rôle fut déterminant dans la victoire du Japon à l'issue de la guerre sino-japonaise (1894-1895). Quelques années plus tard, le fils d'Émile Bertin, Charles-Émile Bertin, officier de l'armée française, fut envoyé en Mandchourie pour suivre les armées japonaises pendant la guerre russo-japonaise (1904-1905). Peut-être a-t-il assisté à des parties de *Gunjin Shogi*. En effet, selon Junghans, ce jeu (qu'il nomme « Jeu de guerre » en 1905) était pratiqué par les officiers japonais :

« Son grand intérêt est sans aucun doute sa ressemblance étonnante avec la façon de conduire les guerres modernes. C'est ainsi qu'il a fait son apparition dans l'armée japonaise. Il est probablement connu par les officiers et des groupes de combattants qui se retrouvent pour jouer et organiser des tournois. »<sup>10</sup>

---

10. Dr. Junghans 1905.

Tableau 4 – Rapports de force entre les pièces de L'Attaque selon la présentation adoptée pour le *Gunjin Shogi* (ce tableau est pratiquement identique aux trois précédents)

Mine									0				
Espion		0	0	0	0	0	0	0	0			0	
Drapeau	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0		
Éclaireur	0	0	0	0	0	0	0	0				0	
Sapeur	0	0	0	0	0	0	0						
Sergent	0	0	0	0	0	0						0	
Lieutenant	0	0	0	0	0							0	
Capitaine	0	0	0	0								0	
Commandant	0	0	0									0	
Colonel	0	0										0	
Général de brigade	0											0	
Chef d'armée											0	0	
		Chef d'armée	Général de brigade	Colonel	Commandant	Capitaine	Lieutenant	Sergent	Sapeur	Éclaireur	Drapeau	Espion	Mines
Force	10	9	8	7	6	5	4	4	3	2	1	1	
Nombre de pièces	1	1	2	2	4	4	4	4	4	8	1	1	4

Charles-Émile Bertin était un homme apprécié par les hauts dignitaires du pouvoir japonais, et il entretenait une amitié avec le peintre français d'origine japonaise, Tsugouharu Foujita (1886-1968).

En raison de son environnement familial, Hermance Edan, née en 1851, a peut-être rencontré des personnalités françaises et japonaises connaissant les pratiques ludiques des officiers de l'armée japonaise ou de tout autre groupe social car le jeu était très connu dans le pays selon Masayasu Matsuura (1907). Par ailleurs, Hermance Edan, à l'occasion de sa propre demande de brevet en 1908, a pu découvrir celui de Julie Berg (1907) où le tablier du jeu est identique à celui du *Gunjin Shogi* du XIX<sup>e</sup> siècle (35 cases par joueur et trois passages entre les deux camps).

Hermance Edan pouvait-elle avoir connaissance de l'article allemand de 1905 ? C'est possible par l'intermédiaire de Joseph Rodhain avec lequel sa sœur, Nelly (née en 1857), s'est mariée en 1879. Joseph Rodhain est né en 1847 à Morhange en Moselle, ville qui sera rattachée à l'Allemagne entre 1871 et 1918.

## Conclusion

Le *Gungin Shogi*, étant déjà populaire au Japon au début du XX<sup>e</sup> siècle, Hermance Edan pouvait-elle l'ignorer ? Mais, quelles que soient ses sources d'inspiration, elle a développé un « nouveau jeu » qui fut diffusé en France puis dans les pays de langue anglaise par Gibson. On pourrait dire aussi qu'elle a, indirectement, introduit un jeu d'Extrême-Orient dans le monde occidental. En tout cas, le rôle de cette inventrice-éditrice reste essentiel dans le développement des jeux de pions au début du XX<sup>e</sup> siècle. L'Attaque disparaît des catalogues français au début des années 1930, bien que l'éditeur « Au jeu retrouvé » ait tenté d'en commercialiser une nouvelle édition en 1975.

Dès les années 1920, une grande diversité de jeux de pions, de structure identique à celle de L'Attaque, a été créée dans de nombreux pays dont les Pays-Bas où est né le Stratego. La fantastique filiation « L'Attaque-Stratego » a été démontrée par Fred Horn et exposée dans diverses publications<sup>11</sup> et dans les actes de ce colloque.

---

11. Fred Horn 1994 et 2009.

## Bibliographie

- BALLAM Richard, *British Board Games 1900-1950*. Ipswich : BGS, 2014.
- BOUTIN Michel, *Le livre des jeux de pions*. Paris : Éditions Bornemann, 1999.
- BOUTIN Michel, « L'autre bataille navale », dans *Tangente - Jeux*, vol. 6. Paris : Pôle, 2003, p. 38-39.
- BOUTIN Michel, « L'Attaque contre-attaque » dans *Tangente Jeux et Stratégie*, vol. 15. Paris : Pôle, 2005, p. 58-59.
- BOUTIN Michel, « Histoire d'un jeu particulier (Stratego). Les jeux de pions et l'éducation. Les apports de la classification formelle des jeux » dans *Jueos, Deportes e investigacion Folcorica*, vol. 51. Collection Lankidetzan, 2008, p. 149-165.
- DEPAULIS Thierry, *Biographie d'Hermance Edan, 2013-2014* (Recherches en cours, non publiées).
- DR. JUNGHANS, « Ostasiatische Brettspiele », dans *Velhagen & Klasings Monatshefte*, vol. 19 n° 6. Berlin, 1905, p. 677-687.
- HORN Fred et DE VOOGT Alex, « The Development and Dispersal of L'Attaque Games », dans *Proceedings of Board Games Studies Colloquium XI*, (Édité par Jorge Nuno SILVA). Lisboa : Associacao Ludus, 2009, p. 43-52.
- HORN Fred, « Weten meer dan », dans *Het Spel*, vol. 2. Hazerswoude, 1994, p. 50.
- MATSUURA Masayasu, *Jeux du monde*. Tokyo, 1907. (Livre en japonais)
- PARLEBAS Pierre, « Trio maudit ou triade féconde ? le cas du jeu Pierre-feuille-ciseaux », dans *Mathématiques et Sciences humaines*, vol. 196. Paris : École des hautes études en sciences sociales, 2011, p. 5-25.
- PARLEBAS Pierre et BOUTIN Michel, « Classification des jeux », dans *Les Cahiers de l'Animation*, vol. 78. Paris : Ceméa, 2012, p. 28-33.
- PARLEBAS Pierre et BOUTIN Michel, « Le défi du jeu », dans *Les Cahiers de l'Animation*, vol. 79. Paris : Ceméa, 2012, p. 28-33.
- RÜHLE Rudolf, « Die Stratego Familie », dans *Die Pöpple-Revue*, vol. 1. Bonn : Friedhelm Merz Verlag, 1995, p. 70-71.
- RÜHLE Rudolf, « Neues aus der Sratego-Familie », dans *Die Pöpple-Revue*, vol. 4. Bonn : Friedhelm Merz Verlag, 1995, p. 69.

- SCHWARZ FABER Marion, *C. Baudenbacher First Nuremberg Wooden Toy Factory (Nuremberg Toy Museum, 7)*. Nuremberg, 2008.
- SHOSHI Sumire, *Livre comprenant de nombreux jeux intéressants*. Tokyo, 1913. (Livre en japonais)
- TAKAHASHI Hironori, *General View of Japanese Traditionnal Game*. Osala : Osaka University, 2007. (Livre en japonais)
- TADA Toshikatsu, *The Toy Museum*, vol. 10. Kyoto : Kyoto Shoin, 1992. (Livre en japonais)

La contribution de la pensée indienne à notre patrimoine culturel et scientifique commun demeure largement méconnue. À l'occasion du festival *Europalia India* (octobre 2013-février 2014), un colloque (HEB-ULB), un cycle de conférences (ULB) et deux expositions concomitantes (ULB et HEB) ont contribué à lever un coin du voile. Le présent tome est consacré à la publication des actes du colloque et de l'exposition *Jeux indiens et originaires d'Inde* (13-14 décembre 2013). Leurs copieux contenus ont été réactualisés, rédigés et illustrés dans un esprit de vulgarisation scientifique ; ils s'adressent tant aux enseignants et autres esprits curieux, qu'aux indianistes et ludophiles passionnés.

Jean-Louis Cazaux fait le point sur les thèses perse, chinoise et indienne des origines des échecs et Marc Geenen analyse la défaite décisive du champion indien Anand face à Carlsen à Chennai. *Jeu des petits chevaux, serpents et échelles, backgammon, billard indien, jeux dits de chasse et de semis...*, K. Ramasubramanian et Michel Van Langendonck discutent les pratiques et l'origine indienne de nombreux jeux. Sudarshan Khanna aborde la créativité indienne et Gwenaël Beuchet, les magnifiques cartes traditionnelles *ganjifas*. La dernière partie de l'ouvrage atteste l'existence de familles de jeux inconnus en Inde. Michel Boutin et Pierre Parlebas nous éclairent sur la *rithmomachie*, la *metromachie* et l'*ouranomachie*, trois jeux médiévaux européens aux vertus pédagogiques. Enfin, associé à Fred Horn, Michel Boutin multiplie les révélations inédites à propos du *gunjin shogi*, de *L'Attaque* et du *Stratego*, trois jeux de guerre contemporains à informations cachées, respectivement japonais, français et néerlandais.

# UN JEU FRANÇAIS ENTRE LE JAPON & LES PAYS-BAS

UN PEU D'HISTOIRE

## L'ATTAQUE

par MICHEL BOUTIN



L'histoire des jeux est parfois colorée de surprises et de multiples rebondissements.

Ainsi en est-il de **L'Attaque**, un jeu français de 1908 qui ressemble à la fois à un jeu japonais de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et à quelques brevets d'invention déposés en France et aux États-Unis au début du XX<sup>e</sup> siècle. **L'Attaque** est aussi un jeu de pions singulier en raison de sa structure innovante à l'époque: deux joueurs commencent toute partie en installant les 36 pièces de leur couleur sur les cases du tablier de leur camp, à l'abri du regard adverse. Ainsi, à la fin de la pose, les joueurs ne connaissent pas l'identité des pièces adverses. Dans les années 1940, **L'Attaque** a donné naissance au célèbre **Stratego** qui est toujours diffusé dans le monde entier. Entre circulation des idées, inspiration et droits d'auteur, l'histoire de **L'Attaque** et le voyage autour du monde de ce concept ludique posent beaucoup de questions sur la filiation des jeux.

### UNE INVENTION DE LA BELLE ÉPOQUE

**L'Attaque** fut inventé par la Française Hermance Edan, qui en a assuré la protection et la paternité par une demande de brevet d'invention en novembre 1908 avec le titre « Jeu de bataille avec pièces mobiles sur damier ». À partir de 1909, elle a édité et commercialisé son invention elle-même sous le nom de « **L'Attaque** ». Chaque pièce du jeu est constituée par un support métallique dans lequel est inséré un petit carton rectangulaire dont la face significative est orientée vers son camp et l'autre face, neutre, est tournée vers le camp adverse (Figures 1 à 3).

### LA COMMERCIALISATION DU JEU

L'inventrice de jeux H. Edan était aussi l'éditrice de ses propres créations: **L'Attaque**, le **Vite au but**, le **Circuit d'Europe**, la **Bataille navale**<sup>\*</sup>, **Mon ABC**.

\* Boutin Michel, « L'autre Bataille navale », dans Tangente jeux, Vol 6, Paris: Pôle, 2003, p. 38-39.



1

## L'ATTAQUE

JEU NOUVEAU - TACTIQUE MILITAIRE

BREVETÉ S. G. D. G.

### RÈGLE :

Ce jeu se joue à deux personnes et se compose de 72 pièces ou sujets dont 36 à chaque joueur que celui-ci dispose à son gré. Chaque pièce avance ou recule d'une case soit en hauteur, soit en largeur, jamais en biais. Les **Rivières** ne peuvent être franchies. Toutes les pièces se meuvent à l'exception du **Drapeau** et des **Mines** qui sont immobiles et ne peuvent attaquer.

Le **Drapeau** peut être pris par toutes les pièces.

Les **Sapeurs** seuls peuvent prendre les **Mines**; toutes les autres pièces qui attaquent les mines sont perdues.

L'**Espion** est pris par toutes les pièces; lui seul peut prendre le **Chef d'Armée**.

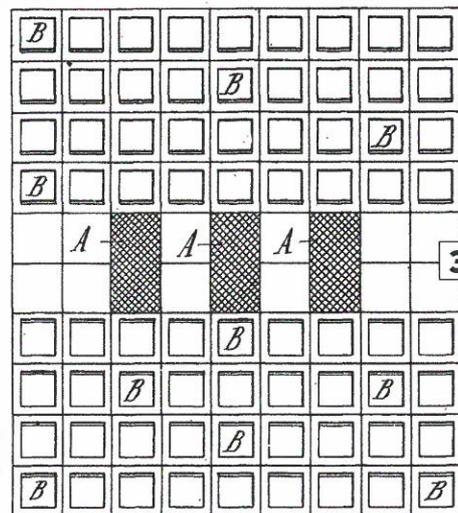
Les **Éclaireurs** seuls peuvent franchir plusieurs cases vides, soit en largeur, soit en hauteur, pour se placer et attaquer. Les éclaireurs ne se prennent pas entre eux, celui qui en attaque un autre retourne à sa place; les sapeurs prennent les éclaireurs.

Pour attaquer une pièce on dit : **J'attaque !** Chaque joueur nomme et montre sa pièce, le supérieur prend l'inférieur, par conséquent : le N° 10 prend le 9 et au-dessous; le N° 9 prend le 8 et au-dessous, etc., à grade égal chaque joueur perd sa pièce; de même pour les deux espions. « Quand on dit : **J'attaque !** il est entendu qu'on ne peut attaquer que la pièce adverse immédiatement devant la sienne ou celle à sa gauche ou celle à sa droite, puisque chaque pièce ne peut franchir qu'une case à la fois, à l'exception des éclaireurs comme il est dit ci-dessus.

Lorsqu'un joueur attaque et prend il doit poser sa pièce à la place qui était occupée par la pièce prise; au contraire si le joueur attaque et perd sa pièce l'adversaire ne bouge pas sa pièce supérieure qui a été attaquée et il joue ce qui lui plaît. Exemple : un Colonel attaque un Lieutenant. Le Colonel prend le lieutenant et occupe la place de celui-ci. Dans un autre cas, un Sergent attaque un capitaine, le sergent est pris par l'adversaire qui ne déplace son capitaine et qui joue ce qui lui convient.

**Le joueur qui prend le drapeau de son adversaire a gagné la partie.**

2



**Figure 1** - Intérieur d'une boîte du jeu **L'Attaque** avec les pièces, vendue « Au Nain Bleu », probablement avant la Première Guerre mondiale. L'un des joueurs dispose de pièces symbolisant l'armée française, l'autre joueur, l'armée britannique.

**Figure 2** - Règle du jeu collée à l'intérieur du couvercle de la boîte représentée en figure 1.

**Figure 3** - Tablier du jeu de **L'Attaque** où les trois rivières sont représentées par des treillis (cases A). Les cases « B » sont celles où les joueurs posent leurs pièces. (Extrait du brevet d'invention d'Hermance Edan de 1908)

**L'Attaque** a été édité en France de 1909 au début des années 1930, et au Royaume-Uni des années 1920 aux années 1970. Même si H. Edan a créé et commercialisé d'autres jeux, **L'Attaque** semble être sa principale production commerciale. En effet, elle figure dans le bottin du commerce du département de la Seine de 1910 à 1914 avec une annonce illustrée par l'expression « L'Attaque, breveté S.G.D.G. » en guise de publicité. Elle a aussi présenté **L'Attaque** au concours Lépine en 1909 et 1910, mais le jury n'a pas perçu l'originalité de ce jeu, qui a pourtant été vendu dans les grands magasins parisiens de 1910 à 1920 environ, et à Londres par l'enseigne Gamages en 1913. Dès le début des années 1920, le jeu tombe en désuétude en France, mais la société britannique H. P. Gibson & Sons Ltd obtient les droits pour le diffuser dans les pays de langue anglaise. Par exemple, **L'Attaque** était vendu dans le magasin de jouets et jeux new-yorkais F.A.O. Schwarz. La figure 4 montre un exemplaire de ce jeu sur lequel une petite étiquette indique les références de cette enseigne américaine.



Si le succès commercial de **L'Attaque** est certainement resté modeste en France, même dans les années 1910, cette invention de la Belle Époque a marqué l'histoire des jeux de pions durant tout le XX<sup>e</sup> siècle.

### UN VÉRITABLE « JEU NOUVEAU »

**L'Attaque** est en effet un jeu original et innovant en raison de sa structure qui se démarque de celles des autres jeux de pions occidentaux de son époque: information cachée, système de prise basé sur une relation circulaire de domination, absence de générateur de hasard. L'association de ces trois notions fait de **L'Attaque** un jeu audacieux et inédit en France au début du XX<sup>e</sup> siècle.

### Un jeu à information cachée sans générateur de hasard

Dans ce jeu cognitif, les joueurs voient les pièces adverses de dos; ils ignorent donc leur identité. Cette

Figure 4 • Boîte noire produite par H. P. Gibson et vendue à New York par le magasin de jeux et jouets F.A.O. Schwarz (probablement avant la Seconde Guerre mondiale).

Figure 5 • Modélisation du système de prise dans **L'Attaque**. Les deux joueurs et les trois rôles sont clairement exprimés sur ce graphe.

« information cachée » est une source d'incertitude qui donne du piment aux interactions. Il s'agit là d'une composante essentielle de la structure de **L'Attaque** qui est, par ailleurs, un jeu où le hasard n'intervient pas dans les décisions des joueurs. C'est un humaniste italien, Jérôme Cardan (1501-1576), médecin, mathématicien et astrologue, qui publia en 1564 le *Liber de ludo* dans lequel il établit les bases d'une classification formelle des jeux. Pour lui, l'incertitude liée à un générateur de hasard (comme dans les jeux de dés) et celle due à une information cachée (comme dans les jeux de cartes) sont clairement distinguées. À cette époque, Jérôme Cardan parlait de « d'objet découvert » et « d'objet caché ». **L'Attaque** est bien un jeu où les joueurs choisissent eux-mêmes leurs coups, sans faire appel à un dé par exemple, mais en étant confrontés à l'incertitude induite par l'ignorance de l'identité des pièces adverses. Depuis les développements de la Théorie des jeux, on parle plutôt de « jeux à information complète » (**échecs**, **backgammon**, **petits chevaux**, etc.) et de « jeux à information incomplète » (**L'Attaque**, la **Bataille navale**, le **Scrabble**, etc.). Bien entendu, aux **petits chevaux**, l'incertitude est liée au résultat d'un lancer de dés, mais au **Scrabble** elle est caractérisée par une combinaison du hasard (la pioche) et d'informations cachées (lettres posées sur un chevalet et cachées aux adversaires).

### Un jeu où les prises se font par une relation circulaire de domination

Le noyau du système de prise utilisé dans **L'Attaque**, basé sur une relation circulaire de domination, est dérivé de « pierre-feuille-ciseaux », que les Européens auraient importé d'Asie. Une modélisation du mécanisme de cet ancien jeu, pratiqué dans de nombreux pays, a été établie par Pierre Parlebas (professeur à la Sorbonne, puis doyen) et publiée en 2011 dans le périodique *Mathématiques et Sciences humaines*<sup>\*</sup>. Cet article d'une vingtaine de pages est disponible sur le site de l'éditeur: <https://msh.revues.org/12107?file=1>. Dans les commentaires du modèle à deux joueurs, on peut lire ceci: « Le jeu "pierre-feuille-ciseaux" est un duel classique, parfaitement logique, de type symétrique, dont les éléments se dominent circulairement de joueur à joueur de façon équilibrée. » Cette description correspond bien au mécanisme de prise dans **L'Attaque** (Figure 5): la feuille (le chef d'armée); la pierre (l'espion); les ciseaux (toutes les autres pièces mobiles allant du général à l'éclaireur). Les pièces fixes (mines et drapeau) n'ont pas de pouvoir d'attaque, elles ne figurent donc pas dans cette liste.

En revanche, le modèle des jeux de type « pierre-feuille-ciseaux » avec trois joueurs est transposable à des univers insoupçonnés, par exemple la biologie (comportement des lézards californiens), la politique (élections présidentielles françaises), le théâtre (*La nuit des rois*). Dans ce cas, ces structures de jeu, où le terme « jeu » est pris dans une acception très large, conduisent les protagonistes à

↪

\* Parlebas Pierre, « Trio maudit ou triade féconde? le cas du jeu Pierre-feuille-ciseaux », in *Mathématiques et Sciences humaines* / 196, pp 5-25 – École des hautes études en sciences sociales – Paris, 2011

des comportements paradoxaux, d'où le titre de l'article de Pierre Parlebas: « Trio maudit ». **L'Attaque** (deux joueurs et trois rôles) n'est donc pas un jeu paradoxal.

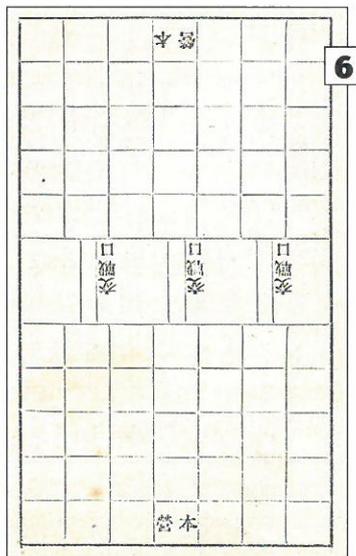
## LES SOURCES POSSIBLES D'INSPIRATION D'HERMANCE EDAN

Si **L'Attaque** est une vraie nouveauté en France, un autre jeu commercialisé et des inventions du même type existent déjà ailleurs.

### Un jeu japonais de l'ère Meiji (1868-1912)

Il semblerait que le seul jeu connu du type de **L'Attaque**, édité et réellement pratiqué avant 1908, soit le **Gunjin shogi**, appelé aussi « **Kogun shogi** ». Ce jeu fut mentionné par plusieurs auteurs tels: Von Dr. Junghans en 1905; Masayasu Matsuura en 1907; Sumire Shoshi en 1913.

- ◆ 1905: Von Dr. Junghans publie un article intitulé « Jeux de pions en Extrême-Orient » dans *Velhagen & Klasings Monatshefte*. Son texte commence par la description d'un « jeu de guerre » qui est clairement le **Gunjin shogi**. Le tablier du jeu, les pièces et le système de prise sont semblables à ceux de **L'Attaque**. L'auteur précise que ce jeu était pratiqué pendant la guerre russo-japonaise (1904-1905).
- ◆ 1907: Masayasu Matsuura décrit de nombreux jeux dans son ouvrage intitulé *Jeux du monde*, mais il se limite à une présentation succincte du **Gunjin shogi** en raison, selon lui, de sa popularité: « Je pense que ce jeu peut avoir été inventé autour de la guerre sino-japonaise (NDLR: 1894-1895). Il est si populaire aujourd'hui que je ne pense pas que la description de ses règles soit nécessaire. »
- ◆ 1913: Sumire Shoshi donne une description complète du **Gunjin shogi** dans un ouvrage concernant les jeux de l'ère Meiji: *Livre comprenant de nombreux jeux intéressants*. Selon les propos de l'auteur, le jeu, appelé **Kogun shogi**, a été commercialisé au Japon après la guerre sino-japonaise et fabriqué à Tokyo par l'éditeur Kamino. Il serait devenu populaire et pratiqué partout au Japon, y compris par les enfants. L'aire de jeu est divisée en deux camps, chacun de 35 cases (7 x 5), où sont posées les pièces, 35 par joueur (figure 6). Ces deux camps sont reliés par trois passages, appelés aussi couloirs. En début de partie, les joueurs installent leurs pièces en prenant soin de ne pas montrer leur face visible à l'adversaire. Une case particulière dans chaque camp est appelée « quartier général ». Toute partie nécessite trois « joueurs »: deux belligérants et un arbitre. Ainsi, lors d'une



attaque de l'un des combattants sur une pièce adverse, l'arbitre regarde seul les deux pièces qui s'opposent, puis désigne le vainqueur de l'attaque ou établit l'égalité; dans ce cas, les deux pièces sont éliminées. Lors des attaques, un militaire est gagnant sur un adversaire de rang inférieur, mais il est toujours battu par l'espion ou une mine (figure 7). Les pièces, allant du général d'armée aux trois pièces-cavalleries, ainsi que l'espion se déplacent d'un seul pas en avant, en arrière, à droite ou à gauche. Les ingénieurs se déplacent d'un nombre illimité de pas à condition que les cases traversées soient libres. Les mines et la bannière sont fixes; en début de partie, les joueurs ne peuvent donc pas les poser dans les couloirs de passage ni dans les quartiers généraux. La force de la bannière correspond à celle de la pièce qui est placée juste derrière elle. Alors, si la bannière est attaquée et battue, sa pièce de protection l'est aussi. En cas d'égalité, les trois pièces (l'attaquant, la bannière et sa pièce protectrice) sont éliminées.

Sumire Shoshi ne mentionne pas l'objectif à atteindre pour gagner une partie, mais il conseille aux joueurs de protéger leur quartier général, constitué d'une seule case par camp. En effet, selon les règles plus récentes et plus précises, le premier joueur qui occupe le quartier général adverse avec l'une de ses pièces gagne la partie. Dans de nombreuses versions du jeu (boîtes en carton, supports mécaniques, électroniques ou numériques) les rapports de force des pièces en présence sont souvent donnés par les éditeurs sous la forme d'un tableau (utilisé seulement à partir des années 1950-60), tel celui présenté en figure 7.

Sumire Shoshi ne mentionne pas l'objectif à atteindre pour gagner une partie, mais il conseille aux joueurs de protéger leur quartier général, constitué d'une seule case par camp. En effet, selon les règles plus récentes et plus précises, le premier joueur qui occupe le quartier général adverse avec l'une de ses pièces gagne la partie. Dans de nombreuses versions du jeu (boîtes en carton, supports mécaniques, électroniques ou numériques) les rapports de force des pièces en présence sont souvent donnés par les éditeurs sous la forme d'un tableau (utilisé seulement à partir des années 1950-60), tel celui présenté en figure 7.

### 1907 – Un brevet d'invention de Julie Berg

Madame Julie Berg, née Moller à Reval (actuellement Tallinn en Estonie) et résidant en Russie, a déposé une demande de brevet d'invention à Paris pour un « jeu de guerre » en juin 1907. Dans son brevet, elle n'explique pas le fonctionnement de ce jeu, mais elle en définit les traits principaux: « Le jeu consiste essentiellement en ce que des cartes à jouer, pliées au milieu et ne portant des images que sur la face antérieure, sont placées de façon telle, sur une feuille à jouer divisée en carrés et représentant une mer rétrécie en son milieu par des îles en passes étroites traversées par une ligne de démarcation, que l'adversaire ne voit que le côté de la carte ne présentant pas d'image, de sorte qu'il peut déduire seulement de la manœuvre des coups de son adversaire le genre et la valeur des différents vaisseaux ou similaires représentés sur les cartes à jouer. »

Le tablier du jeu est composé de deux camps de 35 cases chacun, toujours reliés par trois passages. Ainsi, il est probable que chaque joueur disposait de 35 pièces, mais Julie Berg ne donne pas cette précision. Un modèle de pièce est également proposé

7

Pièces gunjin shogi			Pièces L'Attaque																			
Nb	Nom	Nb	Nom	Force		Général/Chief d'armée	Général de division	Général de brigade	Colonel	Lieutenant colonel	Commandant	Capitaine	Lieutenant	Sous lieutenant	Cavalerie	Sergent	Ingénieur, Sapeur	Éclairéur	Drapeau	Espion	Mine	
1	Général d'armée	1	Chief d'armée	10		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1	Général de division						●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
2	Général de brigade	1	Général de brigade	9			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	Colonel	2	Colonel	8			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	Lieutenant colonel						●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	Commandant	2	Commandant	7			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	Capitaine	4	Capitaine	6			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	Lieutenant	4	Lieutenant	5			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	Sous lieutenant						●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	Cavalerie						●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
		4	Sergent	4			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
4	Ingénieur	4	Sapeur	3			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
		8	Éclairéur	2			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
		1	Drapeau	1			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1	Espion	1	Espion			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
4	Mine	4	Mine			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1	Bannière					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

La bannière a la force de la pièce qui est juste derrière.

dans son brevet. Résidant en Russie, Julie Berg a peut-être eu connaissance du **Gunjin shogi** par le biais de la guerre russo-japonaise ?

## 1908 – Un brevet d'invention de Josephine E. Tilden

Cette inventrice américaine a déposé une demande de brevet d'invention en février 1908 aux États-Unis pour un jeu. Il lui fut délivré en 1915 sous le nom générique de « Game Apparatus ». Le brevet décrit, avec précision, un jeu presque identique au **Gunjin shogi**. Josephine E. Tilden était une botaniste américaine de Minneapolis, spécialiste des algues. Pour ses recherches scientifiques, elle a effectué plusieurs voyages sur les rivages de nombreux pays autour du Pacifique, dont ceux du Japon.

À cette occasion, elle a probablement découvert le **Gunjin shogi**, puis elle s'en serait inspirée pour déposer un brevet d'invention concernant un jeu pratiquement identique. Dans sa présentation, J. E. Tilden propose d'appeler son jeu « Togo » ou « The game of Strategy ». Ce choix est curieux, mais significatif puisque « Togo » est aussi le nom de l'amiral japonais qui a eu un rôle décisif dans la bataille navale, au profit du Japon, lors de la guerre russo-japonaise de 1904-1905.

## HERMANCE EDAN A-T-ELLE INVENTÉ UN NOUVEAU JEU ?

Jusqu'au début du XX<sup>e</sup> siècle, la structure des jeux de pions pratiqués en France, voire dans l'ensemble des pays occidentaux, était très différente de celle de **L'Attaque**, qui est donc vraiment nouveau. Mais sa ressemblance troublante (tablier, pièces, système de prise, etc.) avec le **Gunjin shogi** (Figures 2, 6 et 7) fait penser à une filiation entre les deux jeux. Alors, comment l'inventrice de **L'Attaque** aurait-elle pu découvrir ce jeu japonais qui n'était pas pratiqué en Europe à la Belle Époque ? Hermance Edan (1851-1934) avait donc près de soixante ans quand elle a déposé son brevet sur **L'Attaque**. Arrêtons-nous à quelques particularités de sa

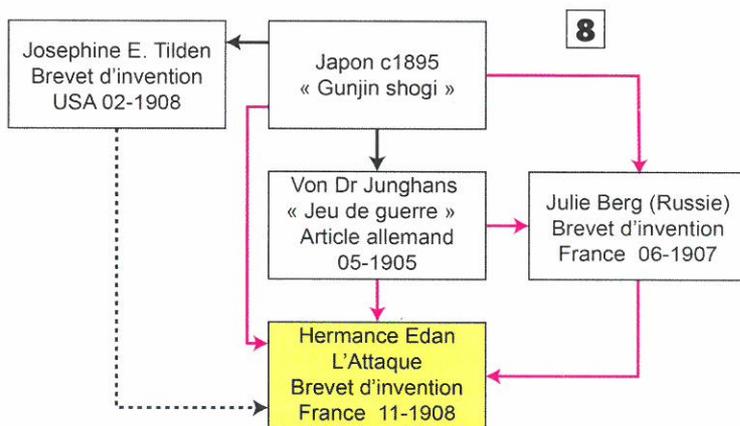
biographie. Elle est issue d'une famille d'artistes, d'intellectuels et d'hommes politiques : enseignants, peintres, élu, consul. Du côté de sa mère, on trouve par exemple les peintres Nicolas Gosse et Émile Bin. Ce dernier fut aussi maire du XVIII<sup>e</sup> arrondissement de Paris en 1883. Son père, enseignant comme plusieurs de ses ancêtres, était le frère de Benoît Edan, qui fut Consul général de France à Shanghai de 1859 à 1863.

L'environnement social d'Hermance Edan et les solides relations entre la France et le Japon à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle sont peut-être des voies à explorer qui pourraient expliquer une filiation entre ces deux jeux. Cependant, son inspiration pourrait se trouver dans son entourage immédiat. En effet, par le biais de son beau-frère, né en Moselle et donc dans l'Empire allemand à cette époque, elle aurait pu avoir accès à l'article de Von Dr. Junghans publié dans un périodique allemand.

Dans son brevet d'invention, Hermance Edan explique qu'il y a trois rivières au milieu du tablier, et les deux armées s'attaquent en passant par les cases disponibles entre ces obstacles. Cette symbolique n'est pas très crédible, mais ces rivières sont placées aux mêmes endroits que les passages entre les deux camps dans le jeu japonais : cette inversion est intrigante (Figures 2 et 6). De plus, le but du jeu pour Hermance Edan est de capturer le drapeau adverse alors que dans les éditions japonaises, l'objectif du combat est d'occuper le quartier général. Mais, Von Dr. Junghans, en mentionnant ces deux possibilités pour gagner la partie (occupation du quartier général et prise du drapeau), n'a pas respecté les règles japonaises.

Si H. Edan s'est inspirée de l'article allemand, elle a choisi « un but du jeu » qui ne correspond pas au jeu pratiqué au Japon.

Ainsi, **L'Attaque** est-il une mauvaise copie du « jeu de guerre » décrit par le Von Dr. Junghans ? C'est possible, car le jeu japonais est plus cohérent : attaque par des couloirs-passages pour traverser des zones inaccessibles, prise du quartier général pour gagner, drapeau (ou bannière) protégé par un soldat, présence d'un arbitre pour signifier le résultat d'un duel...



Hermance Edan s'est-elle inspirée des autres jeux du même genre, brevetés avant 1908 (mais probablement jamais édités) ? C'est peu vraisemblable ! La figure 8 montre les relations théoriquement possibles entre les différentes sources présentées ci-dessus.

## CONCLUSION

Malgré de multiples interrogations, quelles que soient ses sources d'inspiration, Hermance Edan a proposé un « nouveau jeu » qui fut diffusé en France, puis dans les pays de langue anglaise. On pourrait dire aussi qu'elle a, indirectement, introduit un jeu d'Extrême-Orient dans le monde occidental. En tout cas, le rôle de cette inventrice-éditrice reste essentiel dans le développement des jeux de pions au début du XX<sup>e</sup> siècle. En effet, peu de temps après la commercialisation de **L'Attaque**, d'autres jeux de pions de structure identique ont été créés dans de nombreux pays, dont les Pays-Bas, où est né le **Stratego**, qui en est le principal descendant.

Dans les prochains numéros de *Plato*, nous présenterons le fabuleux voyage autour du monde de ces trois jeux (**Gunjin shogi**, **L'Attaque**, **Stratego**) et les principaux jeux édités du même type, de 1910 aux années 2000.

Figure 6 • Tablier du Gunjin shogi de l'ère Meiji. (Extrait de l'ouvrage de Sumire Shoshi de 1913)

Figure 7 • Comparaison entre Gunjin shogi et L'Attaque.

Par exemple, si un lieutenant colonel du Gunjin shogi attaque, il sera gagnant face aux pièces adverses repérées en jaune. Les cases rouges ne le concernent pas, car elles correspondent à des pièces de L'Attaque uniquement (sergent, éCLAIREUR et drapeau). Les cases noires correspondent au drapeau et aux mines qui ne peuvent pas attaquer. Les cases repérées « X » correspondent à une égalité entre l'attaquant et l'attaqué, ce qui implique l'élimination des deux belligérants.

Figure 8 • Relations entre les différentes sources de 1895 à 1908 pour les jeux de type L'Attaque : traits noirs (relations certaines); traits rouges (relations possibles, mais non démontrées); pointillés (relations improbables).