

LE JEU DES QUATRARMES

Plus amusant que les Dames, Plus simple que les Echecs.



En 1915, le bien connu jeu de dames, qui nous vient du Moyen Age, s'accommode du vocabulaire guerrier : ses pions sont, à présent, des fantassins, des cavaliers, des canons et des avions, tandis que le plateau oppose quatre tranchées alliées à quatre tranchées ennemies. La lithographie du couvercle de la boîte est signée o'Galop, alias Marius Roussillon, peintre et dessinateur humoristique, qui a produit de nombreuses affiches et films d'animation visant à soutenir et exalter l'effort de guerre.

Malgré la répétition des échecs sur le front, ce dessin de propagande vante le génie de Joffre : un général confiant et souriant, qui, à défaut de gagner des batailles sur le terrain, se débrouille à merveille au jeu des QuatrArmes, face au prince héritier de l'empire allemand, complètement dépassé par les évènements.

L'armée française affronte l'armée allemande. Chaque armée est composée de 4 armes : Fantassins, cavaliers, canons et avions. Chaque arme à son déplacement et sa puissance propre. Les règles du jeu sont en français et en anglais. Le plateau de jeu mesure 29 x 32 cm. Le jeu se joue à 2 et dure 40 minutes.

Ce jeu de pions, à règles simples et à tactique raffinée, a été inventé et édité pendant la Grande Guerre.

L'illustration du couvercle de la boîte montre deux personnages historiques qui ont participé à la Grande Guerre, à des postes de commandement, le maréchal français Joseph Joffre et l'allemand Wilhelm von Hohenzollen dit le « Kronprinz » en train de terminer une partie plutôt mal engagée pour le kronprinz qui semble désappointé devant la stratégie d'un maréchal français, ravi de lui avoir capturé un grand nombre de pions.

Cette illustration amusante est atypique en comparaison des images violentes et un vocabulaire agressif qui caractérisaient de nombreux jeux et jouets de cette époque.

