

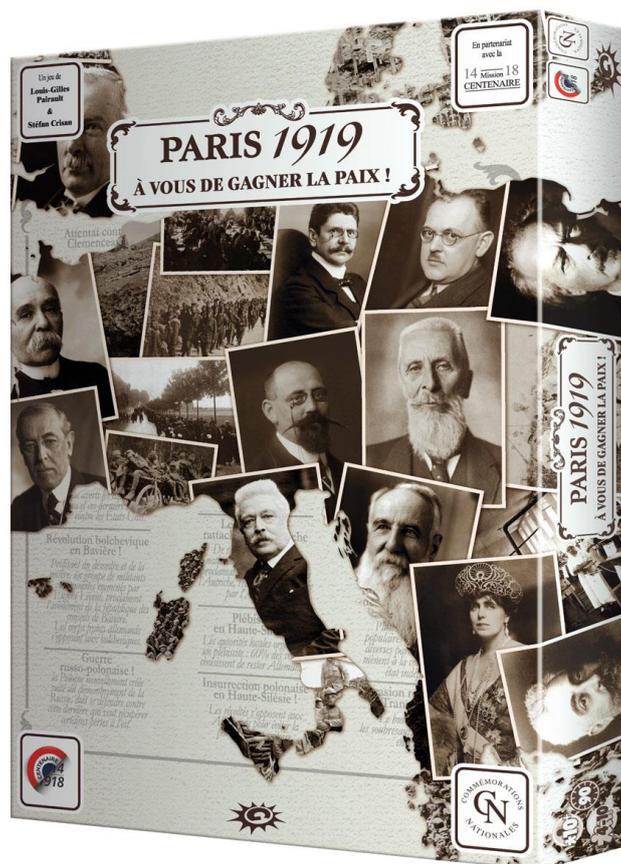
## **La ludopédagogie au service de l'étude de la question des sorties de guerre : *Paris 1919***

Le jeu présenté ci-après, *Paris 1919*, nous provient directement du monde du jeu (sa vocation *game* est donc importante) mais il a été conçu par les auteurs (Louis-Gilles Pairault et Stefan Crisan) et par l'éditeur (Antoine Riot) avec une réelle vocation pédagogique. D'abord dans le cadre de son élaboration (voir p. 16 du livret de règles) ; ensuite, parce qu'une proposition d'adaptation pour une mise en situation pédagogique en classe est suggérée (p. 15 du livret de règles). La solidité de cet aspect *serious* a été en partie élaborée par le conseiller historique du jeu (le colonel Frédéric Guelton) puis validée par la Mission du Centenaire 14-18 et notamment par Alexandre Lafon, historien, conseiller pédagogique auprès de la Mission. Le jeu a en effet reçu le label « en partenariat avec la Mission du Centenaire 14-18 ».

L'objectif de cet article est donc de voir, si et comment *Paris 1919* peut passer du statut de *serious game* (c'est-à-dire un jeu permettant de faire passer des connaissances) à celui de jeu pédagogique (c'est-à-dire mis en œuvre dans le contexte précis de la classe).

### ***Paris 1919*, un jeu sérieux**

Comme évoqué en introduction, *Paris 1919* est avant tout un jeu ; et à ce titre, il est disponible dans le réseau usuel des ludicaire. Mais c'est aussi un jeu sérieux dans le sens où son objet est de jouer pour favoriser l'acquisition de connaissances (ici, historiques) sur un sujet précis.



## 1. La thématique

Ce jeu permet de revenir sur le moment de l'élaboration du traité de Versailles de janvier à juin 1919 qui conclue le XIX<sup>ème</sup> siècle des nationalités, qui contient (tout au moins partiellement) en germe les ingrédients de l'émergence des fascismes européens des années 1920-1930 et qui est parfois considéré comme un élément essentiel faisant de la Première Guerre mondiale une des matrices du XX<sup>ème</sup> siècle<sup>1</sup>. Si l'histoire-bataille<sup>2</sup> est longtemps restée l'apanage des sciences historiques, cet angle d'analyse a été bouleversé au tournant des années 1990 avec des renouvellements épistémologiques majeurs. Cette révolution conceptuelle a agi en profondeur sur les connaissances de la guerre. Ce changement de paradigme n'est donc pas nouveau dans le champ scientifique mais force est de constater que dans le domaine ludique, la guerre reste avant tout abordée par le biais des *wargames* dont la thématique centrale demeure la simulation de conflits ou de batailles.<sup>3</sup> La spécificité de *Paris 1919* dans le monde ludique est donc d'aborder la guerre du point de vue de l'élaboration de la

<sup>1</sup> Frédéric Rousseau, « 1914-1945 : La Grande Guerre est-elle la matrice du XX<sup>e</sup> siècle monstrueux ? ». *En Jeu. Histoire et mémoires vivantes*, vol. 3, 2014 [en ligne].

<sup>2</sup> Laurent Henninger, « La nouvelle histoire-bataille », *Espaces Temps*, vol. 71-73, 1999, pp. 35-46.

<sup>3</sup> Antoine Bourguilleau, *Jouer la guerre. Histoire du wargame*, Paris, Passés/Composés [Ministère des Armées], 2020, 272 p.

paix.<sup>4</sup> Comme le souligne le sous-titre du jeu, l'objectif n'est donc pas de gagner la guerre mais de parvenir à « gagner la paix ! »

## 2. *La mécanique*

*Paris 1919* est un jeu compétitif (les joueurs jouent chacun pour eux-mêmes et à la fin du jeu, un seul est déclaré vainqueur). La mécanique principale est la négociation. Les mécaniques secondaires sont celles des objectifs secrets et de la gestion de l'imprévu (aléatoire). Comme le souligne Gusandco,<sup>5</sup> « Négociateur, c'est quoi ? C'est quand deux, ou plusieurs parties tentent de s'accorder pour s'échanger ou s'entendre sur des éléments, des ressources ou des décisions. » C'est exactement ce sur quoi porte *Paris 1919*. Pour atteindre leurs objectifs secrets, les joueurs vont discuter, s'entendre, se mettre d'accord afin d'échanger des ressources économiques, des territoires, des positions avantageuses au sein de la SDN, des voix lors de séances de vote. Bref, tout élément du jeu est négociable sans oublier le fait que « les promesses n'engagent que ceux qui les reçoivent »<sup>6</sup>. La part d'aléatoire ou d'imprévu, qui existe bel et bien dans le cadre des relations internationales et dans la sphère des relations diplomatiques, est restituée par le tirage au début de chaque tour de jeu d'un événement qui modifie quelque peu les conditions de négociation.<sup>7</sup>

## 3. *Les compétences transversales*

Ce jeu permet, en outre, de mettre en avant des compétences psychosociales centrales dans la construction de l'individu (dans notre cadre scolaire, il s'agit bien évidemment de la construction de l'élève comme être social). « Les compétences psychosociales désignent les aptitudes qu'une personne mobilise pour faire face aux exigences de la vie quotidienne et prendre part opportunément à la vie sociale. Ces compétences (telles que l'empathie, la régulation de ses émotions, la capacité d'adaptation ou à communiquer efficacement...) ont pour objectifs d'améliorer les relations à soi, aux autres et aux apprentissages et entrent donc particulièrement en résonance avec le cadre scolaire. De nombreux travaux scientifiques établissent qu'elles sont un facteur-clé de la santé, du bien-être et de la réussite éducative et sociale. »<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup> Édité en 2019, *Paris 1919* a été suivi d'assez près (en 2020) de la sortie de *Versailles 1919*, un jeu édité par GMT Games (uniquement en anglais, italien et espagnol).

<sup>5</sup> <https://gusandco.net/2021/06/16/jeux-negociation-selection/>

<sup>6</sup> Selon l'ancien président de la République, Jacques Chirac.

<sup>7</sup> Dans les propositions de mise en œuvre pédagogiques présentées dans les pages suivantes, nous laissons pleine liberté aux enseignants d'utiliser (tout ou partie) ou non les événements et de faire jouer ou non cette phase de jeu aux élèves. Ce choix relève du temps de jeu disponible, de la profondeur de jeu voulue par l'enseignant et la profondeur des connaissances à transmettre souhaitée par l'enseignant. Dans tout ce que nous avons proposé, nous sommes partis du postulat que cette phase de jeu n'existait pas (afin de simplifier la présentation des adaptations des règles du jeu aux élèves et aux enseignants).

<sup>8</sup> <https://eduscol.education.fr/3901/developper-les-competences-psychosociales-chez-les-eleves>

Dans ce jeu, les joueurs vont en effet communiquer, écouter, analyser, coopérer et négocier. L'art de la négociation consiste à ce qu'aucune des parties ne se sente trompée, manipulée ou exploitée. En même temps, si l'empathie peut faire partie intégrante de la négociation, il s'avère que le plus efficace demeure « la négociation raisonnée, (...) une stratégie qui cherche à éloigner les deux parties des positions polarisantes et ancrées, et à entrer dans le domaine des intérêts. La négociation demande alors comment les deux parties peuvent satisfaire leurs intérêts, tout en maintenant leur relation solide. »<sup>9</sup> Cela conduit alors les joueurs à mettre en œuvre la « prise de perspective » afin d'aboutir à un « *deal win-win* » tout cela par le biais de l'écoute des besoins de l'autre, l'affirmation de ses propres besoins par le recours à l'argumentation.

Ces compétences psychosociales précises sont au cœur de *Paris 1919*.



## ***Paris 1919*, en classe de Troisième**

### *1. Justification pédagogique*

Le lien entre la proposition ludique et le programme demeure, admettons-le, ténu. Il peut se trouver dans le thème 1 : « L'Europe, un théâtre majeur des guerres totales (1914-1945) ». Bien évidemment, le programme centre son regard, pour ce qui concerne la Première Guerre mondiale sur les expériences de guerre (civiles et militaires) mais comme le deuxième chapitre porte sur les « Démocraties fragilisées et expériences totalitaires dans l'Europe de l'entre-deux-guerres », le commentaire du

<sup>9</sup> <https://gusandco.net/2021/06/16/jeux-negociation-selection/>

programme insiste sur le fait qu'« après la paix de Versailles puis la Grande Dépression le régime nazi s'impose et noue des alliances ». C'est donc en ouverture, dans le cadre de la conclusion de fin de chapitre qu'une activité ludopédagogique peut prendre place de sorte à créer une transition avec le chapitre suivant. Nous pouvons aussi considérer qu'il peut avoir une place dans le cadre du processus de révision des grandes notions du programme à l'approche des épreuves du DNB.

## 2. *Suggestion de mise en œuvre*<sup>10</sup>

Dans le cadre de cet article, nous avons fait le choix de présenter une mise en œuvre dans le cadre de la programmation annuelle de l'enseignant.

**En amont** de la séquence, la classe est partagée en groupes (8 à 10 groupes de 2 ou 3 élèves). Chaque groupe reçoit la partie historique de son livret spécifique et ses 2 ou 3 objectifs (en fonction du choix de l'enseignant sur la profondeur et la durée du temps de jeu imparti). Les élèves sont invités (hors-la-classe) à rédiger un court paragraphe argumentatif dans lequel ils vont présenter le point de vue de leur pays (sans déflorer leurs objectifs réels et concrets).

**Dans le cadre d'une séance d'1h45 :** la séance débute par l'ouverture solennelle des négociations du traité avec la lecture (en *role play*) des discours élaborés par chaque nation. Ensuite, les élèves procèdent aux quatre tours de négociation classiques (proposés dans la règle du jeu). À la fin de la séance, les élèves procèdent à la cérémonie de signature du traité de Versailles tel qu'il a été négocié au cours de la partie.

**Dans le cadre de deux séances de 50-55 minutes :** il est possible d'envisager une séance d'ouverture (avec discours et 2 tours de négociation) et une séance de clôture (avec 2 tours de négociation et signature du traité).

## 3. *Évaluation ou exploitation pédagogique*

La séance suivante peut commencer par un *debriefing* qui pourrait prendre la forme d'une comparaison entre le traité négocié en classe et le véritable traité de Versailles<sup>11</sup> ; l'enseignant ayant choisi au préalable quelques extraits d'articles en lien avec les éléments négociés. Cela permettrait sans doute de voir que le traité de Versailles est généralement bien plus sévère avec les puissances considérées comme perdantes et responsables de la guerre. L'existence de ce hiatus entre l'uchronie (issue de la séance de jeu) et la réalité permettrait ainsi à l'enseignant de montrer pourquoi le traité de Versailles est considéré, notamment par l'Allemagne comme un Diktat. À

---

<sup>10</sup> Quelles que soient les mises en œuvre proposées ici, nous partons du postulat que les élèves ont eu accès aux règles du jeu en version PDF (téléchargeables dans l'espace partagé « Nuage » dédié : <https://nuage04.apps.education.fr/index.php/s/E9S3J6oZyCREZMF>), à un abrégé des règles (à réaliser par l'enseignant) ou à une vidéo-règle.

<sup>11</sup> Le texte *in extenso* est disponible au bout des différents liens hypertextes mis en ligne sur le site de l'université de Perpignan : <https://mjp.univ-perp.fr/traites/1919versailles4.htm>

partir de quoi, il pourrait commencer le chapitre suivant du thème, consacré aux « Démocraties fragilisées et expériences totalitaires dans l'Europe de l'entre-deux-guerres ».

## ***Paris 1919, en classe de Première générale***

### *1. Justification pédagogique*

Dans le chapitre 3 (Sortir de la guerre : la tentative de construction d'un ordre des nations démocratiques) du Thème 4 d'histoire du programme de Première générale, le programme indique que l'un des Point de passage et d'ouverture (PPO) obligatoire est la référence aux traités de paix de la période 1919-1923. *Paris 1919* peut donc pleinement entrer dans ce cadre d'analyse. De plus, le programme souligne que « ce chapitre vise à étudier les différentes manières dont les belligérants sont sortis de la guerre et la difficile construction de la paix » tandis que dans les mises en œuvre possibles, il est mentionné « les principes formulés par le président Wilson et la fondation de la Société des Nations » ainsi que la question « des traités de paix et la fin des empires multinationaux européens ».

### *2. Suggestion de mise en œuvre*

**En amont :** les élèves sont aléatoirement répartis par table de jeu et chaque élève est associé à un pays. Chaque élève reçoit le livret spécifique de sa nation (sans la mention des objectifs) et un accès au PDF du livret historique (via Moodle par exemple). Pour l'enseignant, la ressource est mise à disposition sur l'espace partagé « Nuage » dédié<sup>12</sup> dans le sous-dossier « 10 – Paris 1919 ». Afin de préparer la séance ludique, les élèves doivent rédiger un court « discours de géopolitique générale » argumentatif de quelques lignes dans lequel ils présentent et précisent leurs vues sur le futur traité à signer.

**Séance 1 de 1h50 :** les élèves sont répartis aux différentes tables de jeux. Dans l'ordre défini par les règles du jeu (p. 6), chaque représentant d'une nation effectue son discours (1 minute maximum) : Allemagne, France, Italie, Serbie, Grande-Bretagne, Hongrie, Pologne, Autriche, États-Unis, Roumanie.

La règle du jeu *Paris 1919* est ensuite totalement mise en œuvre avec deux spécificités : le maître de jeu (rédacteur, maître du temps, etc.) est toujours le représentant de la France et concernant le tirage au sort aléatoire des objectifs, l'enseignant pioche trois fois un jeton numéroté pour désigner pour tous les joueurs le numéro correspondant à chaque catégorie d'objectif (par exemple, tous les élèves doivent remplir l'objectif n° 3 concernant la SDN).

---

<sup>12</sup> <https://nuage04.apps.education.fr/index.php/s/E9S3J6oZyCREZMF>

À la fin des quatre tours de jeu, le représentant de la France lit le traité tel qu'il a été négocié par les joueurs présents autour de la table de jeu puis les joueurs signent le traité de paix.

### *3. Évaluation ou exploitation pédagogique*

**Séance 2 de 55'** : l'enseignant prépare un tableau synoptique montrant pour chaque catégorie d'objectifs les propositions chroniques auxquelles ont abouti les élèves puis met en regard la réalité des différents traités négociés entre 1919 et 1923.<sup>13</sup> Cela permet généralement de mettre en lumière les conditions dures qui ont été « négociées » avec (pour) les vaincus et principalement l'Allemagne et l'Autriche. L'enseignant montre ensuite, grâce à l'expérience des joueurs, que les traités aboutissent à la dislocation des empires centraux, ce qui les fragilise même si cela répond en partie au principe du respect des nationalités et celui du droit des peuples à disposer d'eux-mêmes (un élément central du programme de Première) ; ce qui permet de conclure le programme annuel.

## **Paris 1919, en classe de Première technologique**

### *1. Justification pédagogique*

En première technologique, au regard du faible volume horaire (5 à 7h) consacré au thème 4 (La Première Guerre mondiale et la fin des empires européens) alors que les angles d'analyses sont vastes puisque « ce chapitre vise à présenter les caractéristiques de la guerre, la fin des empires ainsi que la difficile construction de la paix » et que la thématique du jeu *Paris 1919* est précise ; il semble assez difficile d'utiliser ce support ludopédagogique en classe. La seule possibilité que nous voyons, plus que de l'aborder dans le cadre de la Question obligatoire (A) où de nombreux aspects doivent déjà être étudiés dont la question des « traités de paix et la fin des empires multinationaux européens », serait d'associer cette activité ludopédagogique dans le cadre du choix du deuxième sujet d'étude (B) « L'Autriche-Hongrie de 1914 au traité de Saint-Germain » afin de voir comment dans cette zone d'Europe centrale se pose la question des nationalités (trame globale du programme d'histoire de Première) puisque comme le souligne le programme (pour la mise en œuvre du sujet d'étude) : « Sa défaite suivie de sa dislocation révèle les difficultés d'application du principe des nationalités qui a guidé les rédacteurs des traités de paix. Cet espace demeure ainsi une zone de tension. »

### *2. Suggestion de mise en œuvre*

---

<sup>13</sup> Le texte *in extenso* est disponible au bout des différents liens hypertextes mis en ligne sur le site de l'université de Perpignan : <https://mjp.univ-perp.fr/traites/1919versailles4.htm>

La trame de la mise en œuvre pédagogique s'appuierait donc sur les mécaniques et règles du jeu *Paris 1919* ; néanmoins, une adaptation de la règle pourrait se faire en utilisant 6 pays seulement au lieu des 10 et en cachant toute la partie occidentale de la carte (située sur le plateau de jeu) – de sorte à resserrer le cadre géographique vers celui concerné par le sujet d'étude (B) du programme. Ainsi, les pays joués seraient l'Italie, la Serbie, la Hongrie, la Pologne, l'Autriche et la Roumanie.

Les objectifs de jeu seraient au nombre de 2 par pays et non plus de 3, laissant de côté la question de la SDN qui n'apparaît pratiquement pas dans le programme (et n'est pas mentionnée dans le sujet d'étude). La question des objectifs multiples présents dans le jeu (pour une question de rejouabilité évidente) n'est pas centrale dans le cadre de la pratique ludopédagogique puisque les élèves n'utiliseront qu'une fois le jeu au cours de leur scolarité ; dès lors, il est sans doute plus facile pour l'enseignant dans le cadre de sa gestion de la séance ainsi que pour une plus grande maîtrise des informations transmises par le jeu, que ces objectifs procèdent d'un choix de l'enseignant et non pas d'un tirage au sort aléatoire comme prévu initialement dans le règle de jeu (section « Objectifs » p.7 du livret de règles) ; cela permet de plus de choisir des objectifs dans lesquels la question des nationalités pourrait poser problème (ce qui est un point d'entrée important dans le sujet d'étude).

Il serait sans doute bénéfique de créer des binômes de négociateurs par pays de sorte à ce que l'enseignant n'ait pas trop de tables de jeu à gérer et superviser (deux tables de jeu maximum, serait sans doute le choix idéal).

Le séquençage de l'activité pourrait être revu de cette sorte :

**En amont de l'activité :** constitution des binômes et attribution des pays

**Durant la séance (55') :**

- Installation des élèves par binôme et table de jeu (3 minutes)
- Attribution aléatoire de l'ordre de préséance (1 minute)
- Constitution des groupes de discussion pour lesquels un pays peut envoyer ses 2 émissaires dans 2 groupes différents (2 minutes)
- 1<sup>ère</sup> phase de négociation (10 minutes)
- Chaque pays a la possibilité de déposer 2 demandes qui seront (selon l'ordre de préséance) successivement mises au vote (10 minutes)
- Attribution aléatoire de l'ordre de préséance (1 minute)
- Constitution des groupes de discussion pour lesquels un pays peut envoyer ses 2 émissaires dans 2 groupes différents (2 minutes)
- 2<sup>ème</sup> phase de négociation (10 minutes)
- Chaque pays a encore la possibilité de déposer 2 demandes qui seront (selon l'ordre de préséance) successivement mises au vote (10 minutes)

- Lecture du traité de paix négocié et signature du traité par les participants (5 minutes)

### 3. *Évaluation ou exploitation pédagogique*

Afin de faire de ce *serious game* un jeu pédagogique, il nous faut montrer les objectifs en termes d'exploitation pédagogique. En dehors des compétences psychosociales usuelles liées à l'usage d'un jeu de société, telle que le respect des règles par exemple, il convient de montrer que celui-ci permet d'insister avec les classes de Première technologique sur les notions de coopération (binôme), de communication (négociation), d'écoute (tractation, négociation) et d'argumentation (négociation). En termes de connaissances transmises, il nous semble important de montrer que cette activité pourrait permettre de renforcer la localisation des territoires de l'Europe centrale et orientale. Plus au cœur du sujet, il est sans doute possible à la suite de l'activité (au début de la séance suivante) de faire intervenir les élèves à l'oral sur ce qu'il reste des pays engagés dans les négociations sur ce territoire d'Europe centrale ; de restituer à l'oral les nationalités présentes et groupes linguistiques présents dans ces territoires ; ainsi que d'expliquer leur sort (dans le cadre de l'uchronie ainsi créée). À la suite de ce temps de *debriefing*<sup>14</sup>, l'enseignant peut repartir des éléments collectés pour montrer comment, dans les faits, a été traité cette question des nationalités pour l'Europe centrale et orientale par les différents traités de paix (Versailles, Saint-Germain-en-Laye, Neuilly, du Trianon, de Sèvres puis de Lausanne).

## **Paris 1919, en classe de Première professionnelle**

### 1. *Justification pédagogique*

C'est sans doute avec le programme de première professionnelle que *Paris 1919* trouve le plus d'accointances. Dans le thème 2 « Guerres européennes, guerres mondiales, guerres totales (1914-1945) » il est fait mention que « ce premier conflit mondial aboutit à une nouvelle carte de l'Europe et du monde : la création de la Société des nations (SDN) [notion-clé du programme] témoigne des aspirations à la paix et à la sécurité collective. Mais les traités de paix sont mal garantis tout en étant source de frustrations. » Dans les capacités à acquérir, il est mentionné que les élèves doivent être en capacité « confronter des points de vue sur les traités de paix des années 1920 » et de « raconter l'engagement d'un acteur défenseur de la paix ». Enfin, une des dates repère de ce programme est celle du « 28 juin 1919 avec la signature du traité de Versailles ». Le jeu *Paris 1919* peut permettre de devenir un élément central

---

<sup>14</sup> Voir son importance dans le M@gistere de Canopé consacré aux jeux pédagogiques.

à la construction de différents éléments quitte à l'utiliser en fil rouge, de sorte à construire une mini-séquence dans la séquence.

## 2. *Suggestion de mise en œuvre*

**En amont :** constitution des binômes et attribution des pays. Chaque binôme recevant 2 exemplaires du livret spécifique de sa nation (sans la mention de la liste complète des objectifs mais seulement ceux qui seront joués durant la partie) de sorte à pouvoir en prendre connaissance avant les séances dédiées.

**Séance 1 :** chaque binôme s'appuie sur livret spécifique à la nation qui leur a été attribuée, puis prend connaissance d'une partie du livret historique (extrait choisi par l'enseignant – des propositions peuvent être faites ci-joint) pour comprendre les enjeux de l'époque. À chaque binôme est aussi assigné un défenseur de la paix dont ils ont une courte biographie. À la suite de cela, chaque binôme construit un petit discours argumentatif pour présenter son point de vue (en adoptant une argumentation proche de celle faite par le défenseur de la paix qu'ils représentent).

**Séance 2 :** la carte principale est projetée au tableau (les ressources en PDF sont disponibles dans l'espace de partage sécurisé « Nuage » dédié<sup>15</sup>). Ensuite, chaque binôme prononce son « discours de géopolitique générale » pour préciser ses vues sur le futur traité à signer (3 à 4 minutes environ par binôme). En fin de séance, 2 phases de négociation avec vote des articles sont effectuées.

**Séance 3 :** 2 phases de négociation sont faites avec votes des résolutions proposées. À la suite de ces 2 votes, se déroule la séance de clôture du 28 juin 1919 avec la signature effective (*role play*) du traité de Versailles, tel qu'il a été négocié par les élèves. Il est possible de terminer la séance en jouant la première assemblée générale de la Société des Nations au cours de laquelle les pays membres élisent leur président : chaque nation est représentée par l'acteur défenseur de la paix présenté lors de la séance 1.

## 3. *Évaluation ou exploitation pédagogique*

Puisque notre interrogation porte sur le fait de potentiellement faire de *Paris 1919* un jeu pédagogique, il convient de définir en amont son exploitation pédagogique. Il nous semble évident que la réussite de ce jeu pédagogique réside dans la possibilité *in fine* des élèves d'être en capacité de « raconter l'engagement d'un acteur défenseur de la paix » et d'exposer quelques points de vue de différents États engagés dans les négociations de paix au sujet du traité de Versailles. Il s'agira aussi de voir dans quelle mesure les élèves sont en capacité de situer dans le temps la signature du traité de Versailles ainsi que de montrer le rôle de la Société des Nations.

---

<sup>15</sup> <https://nuage04.apps.education.fr/index.php/s/E9S3J6oZyCREZMF>

## ***Paris 1919, dans vos établissements***

Nous espérons que cette analyse est suffisamment approfondie pour pouvoir vous permettre de trancher les questions initiales : *Paris 1919* peut-il être un jeu pédagogique ? Puis-je l'utiliser en classe, avec ma classe ? Comment pourrai-je l'utiliser et comment l'inscrire dans ma progression et programmation ?

Si nous avons réussi à vous montrer le bien-fondé et la pertinence de cette démarche, sachez que vous pouvez vous doter personnellement de ce jeu en utilisant le site de vente de l'éditeur ([www.asteroid-games.com](http://www.asteroid-games.com)) avec la possibilité d'obtenir une réduction de 20% (hors frais de port) par l'intermédiaire du code de réduction HISTOIRE (valide jusqu'à la fin de l'année 2024 et dans la limite des stocks disponibles). Si vous souhaitez doter vos établissements, contacter l'éditeur à [contac@asteroid-games.com](mailto:contac@asteroid-games.com) en précisant que vous souhaitez faire une commande pour vos établissements de sorte à pouvoir passer par Chorus. Pour un achat de plusieurs boîtes de jeu, l'établissement aura également un tarif avantageux.