



Le Wargame de Rôle par e-mail gratuit des Seigneurs

Site Internet : <http://www.gloireetpouvoir.com/>

Gloire & Pouvoir

règles du jeu

Version 2.10.4T du 07/10/2004

Remerciements particuliers à Hyliath pour son analyse et son retour d'expérience

1.	Exemple de partie – les 3 premiers tours.....	4
1.1.	Partie IRL – Point de vue du joueur Hawkmoon.....	4
1.1.1.	Tour 1.....	4
	Stratégie.....	4
	Résultat du tour 1.....	5
1.1.2.	Tour 2.....	5
	Stratégie.....	5
	Résultat du tour 2.....	6
1.1.3.	Tour 3.....	7
	Stratégie.....	7
	Résultat du tour 3.....	8
1.2.	Partie IRL – Point de vue du joueur Hyliath.....	8
1.2.1.	Premier Tour.....	8
	Analyse des positions.....	8
	La diplomatie.....	9
	Le passage concret du Tour.....	11
1.2.2.	Deuxième Tour.....	12
	Mes objectifs.....	12
	Le passage concret du tour.....	13
1.2.3.	Troisième Tour.....	14
	Mes objectifs.....	14
	La diplomatie.....	15
2.	L’Association de Soutien à Gloire et Pouvoir.....	16

1. Exemple de partie – les 3 premiers tours

Ce document présente le début d'une partie ayant réellement eu lieu du point de vue de 2 joueurs expérimentés. Sans être à proprement un Tutorial puisqu'il ne s'agit en fait pas d'une recette à appliquer systématiquement, les nouveaux joueurs pourront observer les questions, les réponses et les actions que des joueurs d'expérience se posent et mettent en œuvre.

Nous espérons qu'à la lecture de ces 3 tours, les joueurs comprendront mieux les tenants et aboutissants du jeu. Il n'en reste pas moins que pour vraiment maîtriser le jeu et ses subtilités, nous conseillons plus que vivement la lecture des règles complètes ainsi que les FAQ en ligne sur le site <http://www.gloireetpouvoir.com>

1.1. Partie IRL – Point de vue du joueur Hawkmoon.

1.1.1. Tour 1

Stratégie

Encadré par Welldone au sud, Amaréthuse au Nord et Hyliath à l'est, il va me falloir trouver un accord avec 2 d'entre eux et choisir le troisième comme victime.

Mes tractations semblent bien parties avec WellDone qui cherche un allié solide et durable. Une telle alliance permettrait aux 2 signataires de croître tout en assurant à Welldone de n'ouvrir qu'un seul front au sud. Pour ma part, il me faudra un accord avec l'un des 2 autres seigneurs pour éviter le front multiple.

L'allié naturel sera Hyliath. En effet, Amaréthuse doit se développer au sud et menace ainsi aussi bien mes terres que celles d'Hyliath.

Hyliath accepte notre alliance. Il compte prendre LORHAR-JARVI, OULANKA et LAPPLAND et me laisser VADVET-JAKKO, THULE et DOLON.

Je négocie avec WellDone les terres de SVARTSEN et NORBOTTEN. Si chacun respecte ses accords, je devrais pouvoir posséder 6 terres dans 2 tours.

Il me faut donc me préparer à de nombreuses conquêtes :

- Appel de 5 chevaliers, levée d'hommes importante
- Imposition à 9 de ma terre sans rien redistribuer.
- Levée pour 5000 écus d'hommes mis sous le commandement d'Hawkmoon (moi-même)
- Attaque de VADVET-JAKKO.

Je déclare immédiatement la guerre à Amaréthuse qui prendra vraisemblablement THULE ou LAPPLAND et sera alors à mon contact dès le tour prochain. Inutile de perdre 1 tour ou de risquer la félonie en attendant pour déclarer la guerre.

Je m'allie à Hyliath et Welldone et en profite pour signer quelques pactes d'alliance avec des seigneurs qui semblent ne pas vouloir entrer en guerre avec mes amis :

Jon Snow et Abélard de Laguerre. Il sera toujours temps de renouveler les alliances importantes si un conflit incompatible se faisait sentir.

Résultat du tour 1

Presque 4950 écus levés par l'impôt. NARVIK chute à 1 point de bonheur.

Levée de 1000 hommes, prise de VADVET-JAKKO sans problème.

Tous mes alliés ont accepté l'alliance.

Bonne surprise, Amaréthuse n'a pris aucun territoire. Autre bonne nouvelle, Robb Stark a réussi l'exploit d'être tué dès le premier tour !

Un concurrent de moins pour la course au trône.

1.1.2. Tour 2

Stratégie

Je ne peux pas me permettre d'assassiner tous mes territoires. NARVIK restera pour l'instant le parent pauvre ; je vais suivre une politique plus saine sur ma nouvelle terre : VADVET-JAKKO.

L'aide à la gestion me permet de définir une imposition à 4 pour une redistribution de 1800 écus. Je lèverai environ 400 écus et gagerai 2 points de bonheur.

Avec l'argent qu'il me restait du tour précédent, ma rente de baron et les 400 écus d'impôt prévu, je lève pour 1500 écus d'hommes sur VADVET-JAKKO que j'affecte à mon meilleur chevalier appelé au tour dernier (96 de renommée !)

Je lève de plus, sur le même territoire, 750 écus pour un second chevalier et 1000 écus pour un troisième.

Je n'ai pas eu le temps d'étudier sérieusement le nombre d'hommes que cela me ramènera (pas d'accès à l'aide à la gestion) ; j'espère que cela sera suffisant pour prendre

LAPPLAND, THULE et SVARTSEN.

Abélard me prévient qu'il va entrer en guerre avec un autre de mes alliés : Jon Snow. Il me faut faire le choix de les perdre tous les deux ou de confirmer l'alliance avec l'un d'entre

eux. Je choisis Abélard. En effet, Jon Snow finira vraisemblablement par être attaqué par Hyliath aussi. Il n'est pas le meilleur parti.

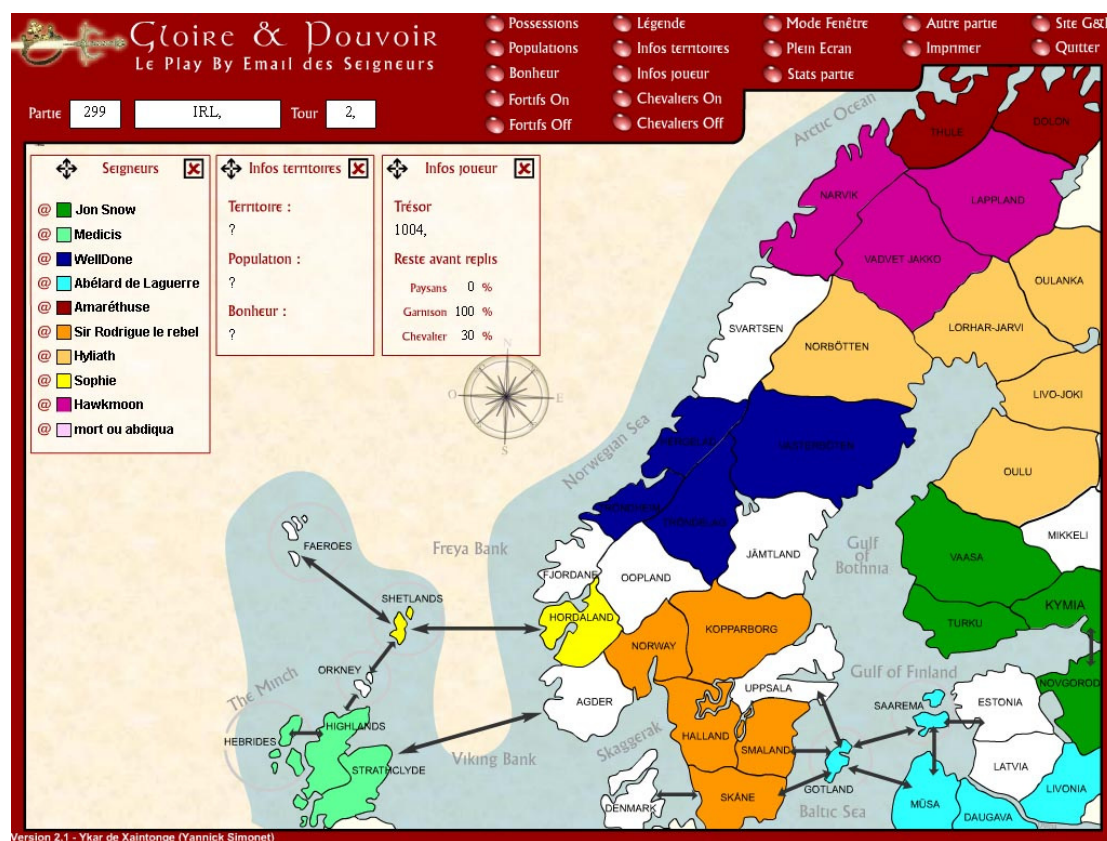
Résultat du tour 2

C'est la CATASTROPHE !

Je n'ai pas réussi mes attaques : mes armées étaient trop faibles. Seul LAPPLAND est tombé. Ceci n'aurait été qu'un contre-temps si mon allié Hyliath n'en avait pas profité pour prendre NORBOTTEN et venir menacer mon ami WellDone !

De plus, Amaréthuse à réussi à prendre THULE et a fait chuter de 11 points la renommée d'un de mes chevaliers.

Je n'ai plus aucune confiance en Hyliath et vais devoir revoir ma stratégie. En effet, ce dernier n'est toujours pas entré en guerre contre Amaréthuse, de plus, plutôt que de se concentrer au sud et au nord, il profite de mon erreur d'appréciation pour pénétrer à l'ouest !



1.1.3. Tour 3

Stratégie

La guerre va se généraliser très bientôt. WellDone va déclarer la guerre à Hyliath pour le chasser de son front nord. Mes alliances avec ces 2 belligérants seront annulées. Je repasse donc dès ce tour un traité d'alliance avec Welldone.

La prise de SVARTSEN doit être assurée afin d'obtenir assez de terres pour financer la guerre. De plus, je vais tâcher de faire reculer Amaréthuse.

J'ai plus de renommée qu'Amaréthuse et attaque donc après elle. Je vais pouvoir combiner des attaques / contre-attaques pour assurer mes terres.

Imposition

0 pour Narvik, redistribution de 36 pour lui faire gagner 1 point de bonheur

6 pour LAPPLAND avec redistribution de 944 (perte de 4 points de bonheur)

6 pour VADVET-JAKKO avec redistribution de 1245 (perte de 4 points de bonheur)

Impôts attendus : 6000 écus.

Mobilisation

Mes trois meilleurs chevaliers se voient confiés des troupes fraîches pour la prise de SVARTSEN (à peine 600 écus : la terre n'est pas menacée et n'est défendue que par une garnison de paysans), 3000 écus pour l'attaque de THULE et 4000 écus sur moi-même pour la défense de mes terres et l'éventuelle attaque de DOLON.

Attaques

Attaque de SVARTSEN

Attaque de THULE

Attaque de NARVIK en prévention d'une attaque d'Amaréthuse

Attaque de LAPPLAND en prévention d'une attaque d'Amaréthuse

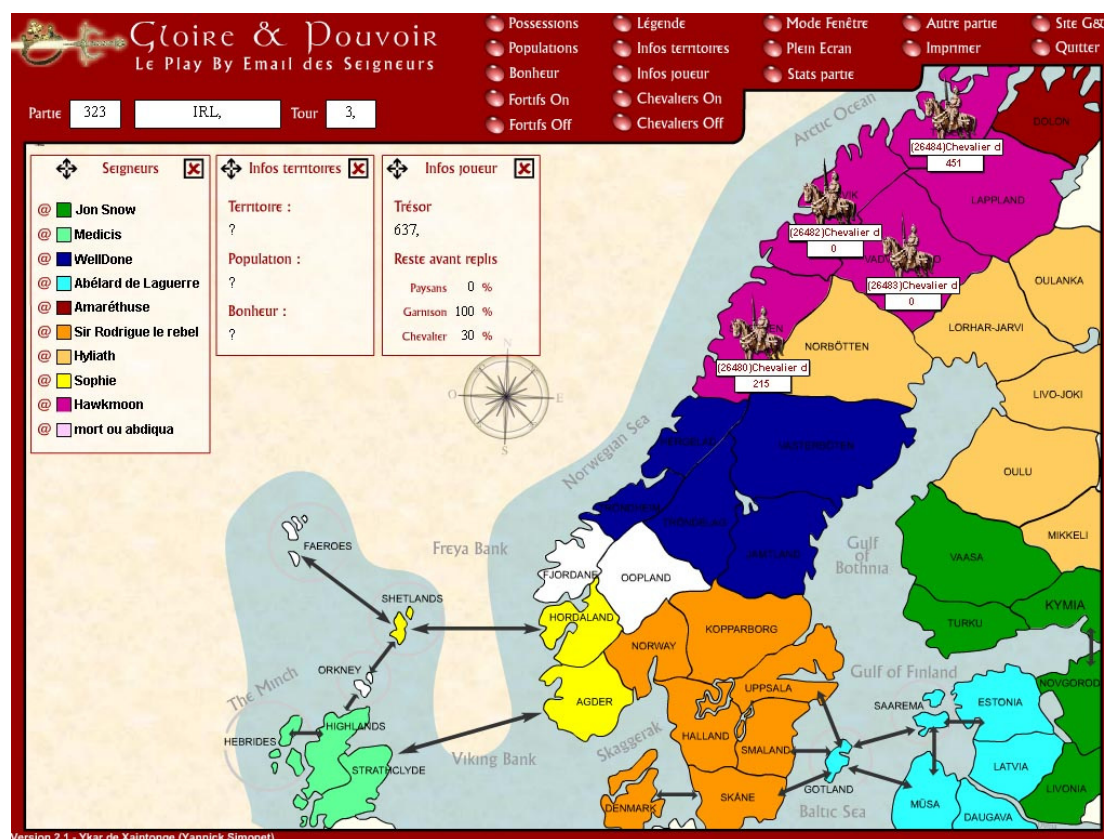
Attaque de DOLON

Résultat du tour 3

Tout s'est déroulé comme prévu. Amaréthuse a attaqué NARVIK. Sans défense, THULE est tombé sous mes armes, NARVIK a bien été repris par mon chevalier seigneur. SVARTSEN n'a pas posé de problème.

Le tour prochain devrait voir la fin d'Amaréthuse.

Avec l'aide de Welldone, Hyliath ne devrait pas pouvoir tenir très longtemps (cependant, la réputation de ce joueur est excellente et pas fortuite...)



1.2. Partie IRL – Point de vue du joueur Hyliath.

1.2.1. Premier Tour

Analyse des positions

Ma situation

Ma position de départ est raisonnablement bonne. Je ne suis pas opprimé par mes voisins et je peux compter sur 4/5 terres qui peuvent me revenir sans guerre.

C'est le point d'évaluation le plus important pour une position de départ : le potentiel de terres qui ne peuvent être QUE à moi. C'est la base de toute négociation, le point de départ de toute réflexion sur ma puissance relative. La diplomatie se fera en fonction de cela.

En Livo-Joki, j'assure nécessairement Oulanka et Lohrar-Javi, quelles que soient les décisions et les mouvements de Hawkmoon (Narvik) et de Amaréthuse (Dolon).

Au Sud, Jon Snow est assez coincé : il sera pratiquement obligé d'aller en Kymia au premier tour ce qui signifie qu'il ne pourra remonter vers moi dès le premier tour... donc je peux compter sur Oulu et une terre de plus (Vaasa ou Mikeli).

Au total, ma position de départ me laisse bien 4 terres en plus de celle de départ, soit 5 territoires.

La masse critique d'un fief en Scandinavie étant de 6 à 7 terres, mon objectif des premiers tours sera d'obtenir au plus vite les 2 terres qui me "manquent".

La situation des autres

Ceux qui me concernent

Les joueurs avec lesquels je vais avoir à jouer sont : Hawkmoon, Amaréthuse et Jon Snow puisque quoi qu'il arrive j'aurais fatalement une frontière avec chacun d'entre eux, qu'elle soit pacifique ou en guerre...

Dans une moindre mesure, les situations de WellDone et Abélard me concernent car ils touchent des joueurs avec lesquels je vais devoir composer. Les "connexes" de mes voisins sont fatalement des leviers à garder présents à l'esprit, ils me seront utiles.

Ceux qui ne me concernent pas

Sophie, Médicis et RobbStark ont tirés le plus ignoble départ qui soit. Il est évident que dans moins de trois tours, deux d'entre eux au mieux seront encore en vie. Mais quoi qu'il arrive, ils ne me concernent pas car ils ont peu de chance d'influer sur le début de partie.

Rodrigue lui a obtenu une de plus belle position de départ. Je n'aurais pas besoin de jouer avec lui au départ car nous sommes trop éloignés, mais je dois le garder à l'œil car il est, sur le papier, le premier candidat à la victoire.

La diplomatie

Mes objectifs prioritaires

Je dois faire en sorte que personne n'ait la moindre intention de toucher à ce que je considère déjà comme "mon" fief, à savoir les 5 terres décrites en introduction. Je vais donc tâcher de détourner l'attention de mes voisins vers d'autres horizons.

Dans un deuxième temps, je vais tenter d'obtenir par la négociation une ou deux terres de plus pour remplir mon fameux objectif de 7 terres.

Mes objectifs secondaires

Tout ce qui est mauvais pour les autres joueurs, est fatalement bon pour moi. Mes objectifs secondaires sont donc de déstabiliser au maximum les stratégies de tous les autres joueurs qui ont des positions un tant soit peu correctes.

Ensuite, je vais maximiser mes alliances pour assurer ma renommée et poser des jalons sécuritaires pour mon expansion future.

La phase diplomatique

La méthode

J'opte pour une méthode plutôt agressive diplomatiquement : je vais à peu près tout promettre à tout le monde, rassurer chacun sur mes intentions, et manger à tous les râteliers.

Le premier tour est le seul moment de la partie qui permet de faire cela car il comporte tellement peu d'actions que personne ne peut vous surprendre en train de mentir...

Je sais évidemment avec qui je vais vouloir garder des alliances, aussi mon attitude avec eux sera bien plus coulante et sincère.

La pratique

J'ai besoin de Jon Snow et c'est donc avec lui que je joue le plus franc jeu : je m'assure qu'il a bien l'intention de partir en Kymia, je lui fait valoir que c'est stratégiquement le plus évident. Il est d'accord avec moi.

Il me reste à partager les terres : pour lui Turku, Kymia et Vaasa ; pour moi Livo-Joki, Oulu et... peut être Mikeli. Géographiquement la terre lui revient mais si je pouvais la prendre ! J'insinue de son esprit l'idée que si je prends la terre, je serai plus renommé et plus riche et qu'en conséquence, je pourrais lui donner des hommes.

De toute manière, notre alliance est formidable : nous avons tous les deux la possibilité de surveiller l'autre : il s'engage à aller en Kymia au premier tour, et moi en Lohrar-Javi. Si l'un de nous ne tient pas parole, l'autre aura le temps de se retourner et de se préparer à la guerre, impossible de se surprendre.

Nous nous quittons bons amis, mais nous convenons de remettre d'un tour notre alliance afin de nous assurer que chacun agit comme promis.

A Amaréthuse, je propose une entente pour aller combattre Hawkmoon. Mais je lui indique que pour tromper ce dernier, je vais signer alliance avec lui aussi mais lui confier à elle des troupes. Je ne signe pas d'alliance avec elle pour éviter d'alerter Hawkmoon.

A Hawkmoon, je fais l'offre inverse et je négocie qu'à l'issue de la guerre je veux Lapland. Je lui propose par contre une alliance.

A tous les deux, j'indique que je prendrai Lohrar-Javi au premier tour. C'est effectivement mon intention (notamment pour Jon Snow) et ainsi ils pourront vérifier que je fais ce que j'ai dit. C'est bon pour l'alliance.

Maintenant les jongleries :

A WellDone, je propose entente pour aller, selon son choix, combattre Hawkmoon ou Rodrigue. Cela ne m'engage à rien... Je sais qu'il va devoir partir au sud. Comme il se méfie, je lui propose d'en reparler au tour suivant.

A Abélard, je promets que je vais l'aider à lutter contre Jon Snow, mais j'en informe ce dernier. Je refuse sa demande d'alliance au motif de ne pas inquiéter trop Jon Snow à l'avance.

Enfin, je m'assure quelques contacts informels avec les autres et j'accepte une proposition d'alliance de Médicis car cela ne m'engage à rien mais augmentera ma renommée.

Le passage concret du Tour

Mes ordres

Je joue la sécurité et l'optimisation. Je donne mes ordres habituels du tour 1 : imposition de ma terre à 4, appel de 5 chevaliers, levée d'une petite armée, prise de Lohrar-Javi, alliances.

Je ne déclare aucune guerre.

Le résultat du tour

Pour moi

J'ai levé d'excellents chevaliers, dont l'un a même 100 en renommée.

Je suis bien classé en renommée globale, j'ai fait ce qui était prévu.

J'ai les moyens de jouer le tour 2 selon mes souhaits.

Les alliances prévues sont effectivement passées.

Pour les autres

Jon Snow a joué comme je le voulais, il est en Kymia ce qui signifie qu'il ne pourra pas prendre d'autre terre que Vaasa au prochain tour. Même s'il est mon allié, je suis satisfait de cette relative faiblesse.

Well est parti au sud, parfait.

Les îliens ont démarré en force, Robbstark est déjà mort... Sophie mettra longtemps à se reconstruire, Médicis a joué calmement.

Abélard a pris une option ambitieuse mais c'est le problème de Rodrigue et Jon Snow.

Enfin, Hawkmoon a commis l'erreur de massacrer sa première terre et de ne pas oser avancer vers Amaréthuse. Je sais déjà que la guerre sera longue.

Enfin, erreur ou volonté curieuse, Amaréthuse a bien appelé des chevaliers et levé une armée mais elle n'a pas pris Lappland !

Le Nord semble donc dans une situation propice à ce que j'y fasse souffler la tempête.

1.2.2. Deuxième Tour

Mes objectifs

L'expansion

Le concept

Si le tour 1 est traditionnellement le tour de la diplomatie, le deuxième tour est celui de la croissance. J'ai posé les bases de mes alliances et prévenu mes interlocuteurs de mes visées dès le premier tour, je peux maintenant les réaliser.

D'un point de vue théorique, le tour 2 idéal est celui au cours duquel on s'empare de l'ensemble des terres frontalières de sa terre d'origine, plus d'une terre frontalière de sa seconde terre.

La pratique

Je dispose de deux territoires dont l'un (Livo-Joki) a un coefficient de 0,4. J'ai cinq chevaliers et seulement deux terres neutres frontalières de mon territoire d'origine. Je n'ai donc besoin que de deux armées de moyenne envergure pour prendre Oulanka au Nord et Oulu au Sud.

Compte tenu des conditions particulières de gestion (pas de feuille Excel) je décide de jouer la sécurité en terme de gestion et de ne pas lever de chevaliers. En temps normal, j'en appellerais probablement un ou deux.

La diplomatie

Les enjeux

Comme je suis assuré de prendre deux terres ce tour, sans avoir de questions à poser, et comme je n'ai aucun ennemi, je vais concentrer ma diplomatie sur l'avenir proche et plus lointain.

Mon premier objectif est de négocier la terre de Mikeli.

Ensuite, je vais chercher à monter en renommée.

Enfin je vais tenter de semer un peu la zizanie alentour.

Les négociations

J'avais convenu avec Jon Snow que s'il partait bien en Kymia et moi en Lohrar-Javi, nous pourrions signer alliance au second tour. Nous confirmons ensemble cette intention.

La question de Mikeli n'est toujours pas tranchée puisque aucun de nous ne peut s'en emparer (Jon n'a pas pris Kymia pour partir ensuite au Nord, ce serait trop dangereux pour lui) et cela m'arrange en réalité considérablement. Je lui répète que cette terre reviendra "à celui de nous deux qui s'en servira le mieux". La promesse est sincère, mais elle peut recouvrir n'importe quoi. En bref, je temporise.

Comme je compte bien soutenir Jon Snow, je vais œuvrer pour lui en cherchant à convaincre Rodrigue d'entrer en guerre contre Abélard. Je n'ai pas besoin de beaucoup le pousser pour qu'il accepte, mais pour ma part, j'y gagne une alliance au passage.

Well n'est pas encore chaud pour une alliance entre nous, je soupçonne Hawkmoon de l'en avoir dissuadé... Je lui renouvelle mes propositions d'entente, mais pour le moment, elles restent lettre morte.

Reste enfin mes deux amis du Nord. J'ai fait des promesses au deux et je ne suis encore en position d'aider aucun des deux. Je vais donc pouvoir continuer.

Tout en rassurant Hawkmoon sur mon intention de l'aider (je lui explique que je prend Oulanka à cette fin), je donne des conseils militaires à Amaréthuse grâce aux informations dont je dispose. Je sais qu'elle n'a aucune chance de prendre Lappland à Hawkmoon aussi je lui recommande de passer en Thule pour déstabiliser son adversaire.

Mon intention est simple : plus longue sera la guerre entre ces deux seigneurs, plus elle me profitera à terme, à moi qui vais me poser en vendeur des troupes et en pacificateur de conflit.

Le passage concret du tour

Mes ordres

J'impose mes deux terres à 5 avec redistribution maximale car je veux les conserver rentables.

Je lève deux armées, une pour chacun de mes chevaliers qui va partir au combat.

J'ordonne à mon meilleur chevalier de partir au Sud (Oulu) puisque mon seigneur en personne est déjà au nord. Mon deuxième chevalier prendre Oulanka.

Enfin, cédant à une impulsion de dernière minute, je m'avise que mon seigneur peut tenter d'attaquer Norbotten sans aucun risque de félonie : Je suis allié à Hawkmoon et WellDone ne peut pas prendre la terre.

La probabilité que je prenne la terre est très proche de 0 car Hawkmoon ne devrait pas manquer de le faire et qu'il est moins renommé que moi. Mais je me dis que si d'une manière ou d'une autre il "oublie" alors j'aurais une terre de plus et je trouverais bien à m'expliquer après...

Je passe donc l'ordre.

Je termine mes ordres par les alliances et les mouvements de quelques chevaliers mineurs qui suivent les autres afin d'assurer les convois de troupes.

Le résultat du tour

Pour moi

C'est un succès vraiment total : grâce à mes alliances et mes conquêtes, j'ai pris la tête en renommée avec une avance raisonnable. En outre, je suis nommé Comte.

Le plus beau succès du tour est évidemment la prise de Norbotten qui m'amène donc à cinq territoires alors que je n'en espérais que quatre.

Pour les autres

Jon Snow est désormais en Novgorod, ce qui lui donne un bon avantage stratégique sur Abélard. La guerre est déclarée entre eux, les choses sérieuses se préparent.

Comme je l'espérais, Amaréthuse a pris Thule à la barbe de Hawkmoon. Comme de mon côté j'ai pris Norbotten, il ne dispose que de trois territoires dont 2 déjà totalement ruinés.

En fait, les attaques de Hawkmoon sur Svartsen et Norbotten ont été repoussées par les paysans, laissant le champ libre à mon attaque sur Norbotten.

Rodrigue représente à l'issue de ce tour la plus sérieuse menace car il dispose de nombreuses terres, de possibilité d'expansion et n'a aucun adversaire.

WellDone présente une situation comparable à celle de Rodrigue et il m'inquiète également beaucoup.

Abélard risque d'avoir de forts soucis d'ici peu, coincé entre Rodrigue et Jon Snow.

Les deux seigneurs des îles ne sont toujours pas une menace.

1.2.3. Troisième Tour

Mes objectifs

Assurer l'avenir

Le concept

Voilà deux tours que je travaille pour en arriver exactement là où j'en suis : apogée géographique maximum ou presque et aucune guerre.

Je dispose donc d'un tour complet pour "gérer", m'enrichir et prévoir l'avenir. Prendre le temps d'observer avant d'agir.

Bien entendu, je compte conserver la première place en renommée.

Le seul point qui reste en suspens est le statut de Mikeli mais des mes premiers échanges avec Jon Snow j'ai senti que je pourrais le convaincre de me le laisser. Il ne me reste qu'à obtenir confirmation.

La pratique

Je suis premier en renommé et je possède quatre territoires parfaitement sains financièrement. Je n'ai pas besoin de lever de nouvelle armée et je peux donc investir dans l'amélioration de ma situation financière et géographique.

Je vais donc ménager le maximum de terres possible.

J'appellerai des chevaliers car je n'en ai plus assez.

Enfin, je vais préparer ma défense car la position de premier n'est jamais bien perçue des concurrents et des voisins. En outre, je soupçonne que Hawkmoon ne verra pas d'un très bon œil ma prise de Norbotten. En conséquence je projette la construction d'une enceinte fortifiée sur cette terre. En plus de me favoriser ma défense, cette enceinte attirera la population de mes voisins.

La diplomatie

Le concept

C'est le même principe qu'au global : je veux ménager mon avenir en tentant de rassurer au maximum Hawkmoon et Well sur mes intentions tout en assurant au sud.

La pratique

Je m'assure auprès de Jon Snow qu'il me laissera bien prendre Mikeli. En échange, je lui fournirai des troupes grâce à ma renommée supérieure.

A Hawkmoon, j'affirme que j'ai pris Norbotten "en attendant" et que je le lui rendrai en échange de Vadvetjako dès que sa guerre avec Amaréthuse sera terminée. Ma proposition est sincère mais je crains fort que Hawkmoon ne me fasse plus confiance. Je fais cependant l'effort diplomatique pour tenter de le persuader car on ne sait jamais.

A Amaréthuse, je prodigue conseils et paroles réconfortantes, je lui assure la vie sauve quel que soit l'issue de ce tour. Mon intérêt est que cette guerre dure le plus possible et surtout que les deux belligérants y laissent le plus de forces possibles.

La suite de cette partie démontrera que tout peut arriver au cours du jeu...

2. L'Association de Soutien à Gloire et Pouvoir

Gloire et Pouvoir est un jeu original réalisé par passion. Le jeu est gratuit et évolue sans cesse. Afin de permettre au jeu de perdurer et de créer des événements réunissant la communauté G&P, une Association de soutien au jeu a été créée : l'ASGP.

A ce jour, elle prend en charge les coûts d'hébergement du site et organise des conventions ou autres rencontres « IRL » (In the Real Life).

L'association est aussi présente sur des salons dédiés aux jeux afin de faire connaître Gloire et Pouvoir.

L'adhésion est facultative et n'est pas une condition pour pouvoir jouer. Elle apporte cependant quelques avantages à ses membres :

Une adresse e-mail du type nom@gloireetpouvoir.com

La possibilité de créer des parties dites « privées » où seuls les joueurs à qui le mot de passe a été communiqué peuvent s'inscrire. Ces parties privées sont l'occasion de jouer entre amis ou encore de définir des règles particulières, de se placer dans un contexte historique donné etc...

Le montant de la cotisation est de 10 euros par an.

Pour adhérer et ainsi soutenir Gloire et Pouvoir, il suffit d'envoyer un chèque d'au moins 10 euros (nous acceptons les chèques d'un montant supérieur et en remercions les généreux donateurs) à :

L'ASGP chez Cyril ANDRE

124, avenue du Général Leclerc

92340 Bourg la reine

Il faut, dans ce courrier préciser le login du joueur adhérent ainsi que ses nom, prénom et adresse afin de nous permettre de lui faire bénéficier des avantages dus aux membres.

Les joueurs résidents hors de la France devront nous contacter.