

Distant Foreign Fields et Quelques arpents de neige

Profitions aujourd'hui de la parution de **Quelques arpents de neige** pour revenir également sur **Distant Foreign Fields** (2005) et pour faire le point sur les deux jeux du catalogue de l'éditeur québécois **Grenier Games**.

Eric Grenier nous propose des produits très originaux, élaborés sous une forme inédite sur le marché du jeu d'histoire. Les deux jeux, conçus par Eric Grenier lui-même, sont avant tout de véritables « monstres », en terme de taille comme de matériel fourni. Ils s'apparentent par ailleurs au monde des jeux « faits à la maison », mais avec des spécificités notables. Ils sont vendus dans une grosse boîte cartonnée, sur laquelle est collée l'illustration de couverture. Les cartes représentant le champ de bataille sont imprimées en couleur sur des feuillets A3 indépendants, à assembler ensuite entre eux. Par exemple, les 8 cartes A3 de **Quelques arpents de neige**, une fois assemblées, constitue deux grandes cartes, servant de support au jeu. Les cartes d'événements sont imprimées, en noir et blanc, sur du papier cartonné et doivent être découpées. Les livrets de règles disposent d'une mise en page assez sommaire, mais sont fournis avec une reliure à spirale. La plus grande originalité provient des pions. Ils sont imprimés en couleur sur papier, comme les pions habituels des DTP, mais ils sont par contre livrés en étant déjà contrecollés sur du carton et prédécoupés par barrettes de 2 rangées de 15 pions. Il ne reste donc plus à l'acheteur qu'à découper, un par un, les pions de chacune de ces barrettes. L'idéal aurait sans doute été de fournir les pions prédécoupés par rangées simples (au lieu de rangées doubles), mais par rapport à la plupart des DTP, le travail préparatoire, pris en charge par l'éditeur, est déjà énorme. Nous sommes donc en présence d'un produit réellement hybride dans sa forme, exactement à mi-chemin entre le DTP et le jeu en boîte classique des grandes maisons d'édition. La qualité du travail artistique concernant les jeux **Grenier Games**, signé William Jhoslien, rend ce compromis fort attractif.

Passons maintenant à l'aspect ludique. **Distant Foreign Fields**, avec ses 3600 pions, est une gigantesque entreprise, pour deux joueurs, destinée à simuler la totalité de la première guerre mondiale à l'échelle de la division. La longueur de ses règles (32 pages) donne un bon indicateur de sa complexité. L'objectif est de pouvoir recréer la totalité du conflit, sur tous ses fronts européens, moyen-orientaux et caucasiens, sur des cartes à hexagones. On notera au passage que les 11 cartes A3 fournies, qui, une fois assemblées, constituent les 7 cartes distinctes des 7 fronts, n'ont pas toute la même échelle, et donc que la capacité de mouvement standard des unités varie selon les fronts. Le jeu a plusieurs entrées. Avant d'envisager la guerre dans son ensemble, le jeu propose des scénarios sur les opérations d'un seul front. La richesse des informations du livret de scénarios (32 pages !) permet également de placer les unités en fonction de leur déploiement historique, relatives à plusieurs dates de départ données. Le système de jeu tient compte de nombreux paramètres, comme le ravitaillement, le rôle de l'artillerie, l'impact des premiers chars d'assaut, l'influence de l'aviation et des zeppelins ou encore celles des marines de chaque pays. Si le jeu est complet et détaillé, il n'atteint pas le niveau de complexité des règles diplomatiques de **La Grande Guerre** (Azure Wish).

Quelques arpents de neige porte, de son côté, sur la guerre de Sept Ans en Amérique, qui conduira à la ruine de la Nouvelle-France (1755-1763). Le sujet, on se rend très vite compte, tient particulièrement à cœur à Eric Grenier, qui l'a traité avec toute l'âme et la passion d'un auteur pour qui cette histoire est vraiment celle de sa patrie. Le détail des ordres de bataille et la précision des cartes est impressionnante. Le contexte est pris en compte de manière très

large : les troupes espagnoles de la colonie espagnole de Floride peuvent par exemple entrer en jeu dans le camp français. Les cartes couvrent de manière séparée le Nord-Est et le Sud-Est du continent nord américain. L'échelle est de 33 km par hex. pour la première et 66 km par hex. pour la seconde.

Le jeu est lui aussi conçu pour deux joueurs. Il fait la part belle aux aspects navals du conflit, souvent placés en arrière plan par d'autres simulations portant sur le même thème (comme **The Wilderness War**, par exemple). La jeu se partage entre des tours de jeu saisonniers (5 par an, au début de chaque saison plus un autre en janvier-février) et tours mensuels. Au cours des premiers, les joueurs peuvent utiliser les cartes d'événements, gérer leur ravitaillement, construire et placer de nouvelles unités et enfin réparer les fortifications endommagées. Les tours de jeu mensuels (9 par an) sont le théâtre des mouvements et des combats, aussi bien terrestres que navals. Ces combats, au regard de l'échelle opérative du jeu, sont gérés avec une précision appréciable et prennent en compte la valeur des chefs, la présence de canons et la nature du terrain. **Quelques arpents de neige** est sans doute aujourd'hui le jeu qui permet d'aborder la « Guerre des Français et des Indiens », comme l'appellent les Anglo-Saxons, avec le maximum de profondeur. Un très bon prétexte pour acquérir votre premier jeu **Grenier Games** ! À noter, pour conclure, la magnifique illustration de couverture, en l'occurrence un tableau signé Steve Paschal.

Frédéric Bey

Distant Foreign Fields : The Great War 1914-1918 est un jeu en anglais, publié par Grenier Games. Il contient 11 cartes A3 (à assembler pour constituer une carte par front), 3 6000 pions à découper, 54 cartes d'événements, un aide de jeu et un guide de scénarios et 2 d10. Règles en français disponible sur le site Grenier Games.

Quelques arpents de neige : The Seven Years War in North America est un jeu en anglais, publié par Grenier Games. Il contient 8 cartes A3 couvrant l'Amérique du nord, 750 pions à découper, 27 cartes d'événements, un aide de jeu, un livret de règles et de scénarios, 1 d10 et 1d6.

Renseignements et commandes : <http://www.greniergames.com/>

Forum de discussions Grenier Games sur <http://www.consimworld.com/>