

Matériel :

semi-DTP où les pions sont déjà montés mais partiellement découpés :

- 3600 pions,
- 54 cartes événements,
- 11 cartes format A3,
- un livret de 64 pages reliées.

Editeur : Grenier Games
Année de parution : 2005
Sujet : la Première Guerre Mondiale sur tous les fronts
Concepteur : Eric Grenier
Développeur : Eric Grenier
Graphismes : William Jhoslien
Echelle : Stratégique
 les pions représentent des divisions, un tour correspond à un mois, sauf pour août et septembre 1914 (une semaine par tour), un hex. représente 15, 25, 30, ou 45 km suivant le front
Prix : 90\$

Le thème du jeu est ambitieux : la première guerre mondiale dans sa totalité et sur tous les fronts : ouest, est et Moyen-Orient. Et ce à l'échelle de la division !

Un petit mot tout d'abord concernant la présentation du jeu qui fait penser à du semi-DTP. Celui-ci est livré en boîte, certes, mais dans une boîte type « colis postal blanc » avec juste quelques collages noir et blanc sur les différentes faces. Le tout n'est pas très engageant, mais ce serait une erreur de s'arrêter à cette première impression car le contenu est très copieux et de bonne qualité. On trouve en effet un livret de soixante-quatre pages contenant les règles, les exemples de jeu, les scénarii et les ordres de batailles, le tout relié par une reliure à spirales. Les pions au nombre impressionnant de 3600 sont heureusement livrés déjà collés et découpés par bande de trente (deux rangées de quinze). Il ne vous restera donc qu'une découpe partielle à effectuer, ce qui, vu le nombre, devrait quand même vous prendre pas mal de temps !

Le graphisme des pions est à mon avis une réussite avec un mélange de silhouettes pour les avions et les chars et de symboles type OTAN pour les autres unités. En dehors du type d'unité on trouve également la nationalité symbolisée par la présence d'un drapeau ainsi qu'un code pour la mise en place du jeu (au départ ou indication du tour d'arrivée de l'unité) et une indication de pas de perte en haut et en bas du pion.

Deux pions sont ainsi nécessaires pour représenter une division à quatre pas de perte : un pion avec quatre et trois pas et un pion avec un et deux pas. On retrouve ici un peu le système des blocs que l'on tourne pour prendre des pas de perte (type *Europe Engulfed* ou les jeux Columbia Games) mais appliqué à des pions.

La boîte est également remplie de feuillets A3 constituant le plateau de jeu. Là encore la représentation et le matériel sont de qualité. L'ensemble des onze feuillets permettent de constituer six théâtres d'opérations : front ouest, front est, Italie, Balkans, Moyen-Orient et Caucase. Petite particularité, les divers fronts ont des échelles de représentation différentes et donc les unités ne

bougent pas du même potentiel de mouvement suivant les théâtres d'opérations. Heureusement ce potentiel de mouvement et l'échelle sont rappelés sur chaque carte.

Les règles :

Elles sont assez simples avec des tours représentant un mois en général (sauf pour le front ouest avec les mois d'août et Septembre 1914 découpés en tours d'une semaine) et des phases trimestrielles d'administration (*seasonal turn*) où les joueurs gèrent leurs renforts et le tirage des cartes événements.

Le tour normal se décompose en sept phases avec un tirage d'initiative à quasiment chaque étape :

- une phase météo où l'on détermine le temps pour le mois à venir,
- une phase de ravitaillement où l'on bouge ses unités logistiques et ses QG,
- une phase aérienne qui permet de planifier ses attaques,
- une phase d'offensive où chaque joueur peut déclarer une offensive par front. Le système est basé sur une activation des unités par l'intermédiaire des QG et les attaques peuvent être de diverses natures (assaut, attrition, assaut amphibie) et durer plus ou moins longtemps. Par exemple une attrition comportera uniquement un ou deux rounds de combat et parfois uniquement avec de l'artillerie (échange de tirs), alors qu'un assaut, qui se déroule dans l'hexagone attaqué, durera jusqu'à ce qu'un camp choisisse de battre en retraite et consommera plus de ravitaillement.
- une phase de mouvement sans combats,
- une phase de renforts,
- une phase de Moral National, quelque peu similaire à la volonté nationale du jeu *La Grande Guerre* de AWE. Le niveau de moral influe directement sur les remplacements et le ravitaillement disponible. Il varie suivant des objectifs territoriaux perdus ou pris à l'ennemi mais aussi grâce aux lancements de sanglantes offensives, l'attaque des Zeppelin, un ensemble de critères à respecter chaque année ou par l'utilisation de cartes événement spécifiques.

L'importance des QG, du ravitaillement et de l'artillerie est primordiale dans les combats. Le principe des combats est basé sur le « roll to hit » c'est-à-dire sur un jet de dés comparé à la valeur de l'unité attaquante (nombre de pas) dont le résultat peut donner des pas de pertes à l'adversaire. De plus le défenseur a le choix de contre-attaquer chaque hexagone qu'il a perdu lors de l'offensive ennemie. Tout cela donne pas mal de pertes et reflète bien les combats de l'époque.

Autre petite particularité appréciable du jeu, les unités aériennes ne sont pas uniquement là pour faire de la figuration ! Elles permettent en effet d'effectuer des reconnaissances aériennes pour inspecter les piles de l'adversaire, chose primordiale s'il en est au vue du système de résolution des combats.

L'un des aspects importants du jeu consiste en l'utilisation de cartes événements. Elles sont séparées en deux catégories, les cartes « publiques » et les cartes « privées ». Lorsqu'une carte publique est tirée elle est aussitôt montrée et ses effets s'appliquent immédiatement : par exemple l'activation de l'Italie ou des USA du côté allié la grippe espagnole ou bien encore la guerre civile russe. Une carte « privée », elle, est conservée pour être utilisée ultérieurement à bon escient, comme par exemple l'utilisation des gaz, des tanks ou le changement de doctrine tactique.

Les scénarii :

- **La grande campagne :** toute la guerre sur tous les fronts d'août 1914 à décembre 1920
- **June 7, 1917 Messines Ridge & 3rd Battle of Ypres :** sept tours, une seule carte
- **June 4, 1916 Brusilov Offensive :** six tours et une seule carte
- **October 5, 1915 offensive against Serbia :** huit tours et une carte
- **October 24, 1917 : battle of Caporetto :** huit tours et une seule carte
- **December 22, 1914 Battle of Sarikamish :** six tours et une seule carte
- **September 19, 1918 Battle of Megiddo :** huit tours et une seule carte

Un premier avis :

Pour conclure, je dirais que ce jeu est à essayer pour quelqu'un qui s'intéresse à cette période de l'histoire. Il est d'un abord relativement aisé, bien plus que *La Grande Guerre* de AWE, car moins complet, en particulier sur le plan des règles politiques (mais sur ce point *La Grande Guerre* est vraiment le summum !). La partie navale de *La Grande Guerre* est également éludée. En terme de complexité il peut être comparé à *The Great War in Europe* et *The Great War in the Near East* de Command magazine mais il est à mon sens plus réaliste pour les combats terrestres. De plus *Distant Foreign Fields* a le privilège d'être toujours disponible et bien que l'on ne soit pas loin d'un *monster game* si l'on joue toute la campagne, de nombreux scénarii sont praticables en une après midi. Enfin, pour couronner le tout une traduction en français du livret sera bientôt disponible.

A noter que deux nouveaux jeux sur cette période de l'histoire sont en cours de conception et devrait sortir en 2007. Au programme : la guerre navale et les campagnes coloniales lors de la première guerre mondiale.

Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur : <http://www.greniergames.com/DFF.html>
- Fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/19003>

Jean-Michel Constancias

