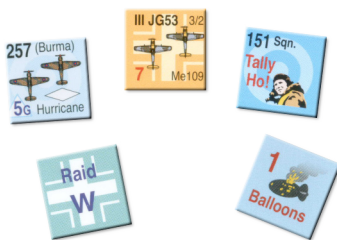


Dans la droite ligne du *Downtown : Air War over Hanoi* du même auteur qui illustre les raids aériens US sur le Nord-Vietnam, GMT se consacre cette fois-ci à la bataille d'Angleterre, de juillet 1940 avec les premiers raids aériens de la *Luftwaffe* contre les

convois maritimes alliés qui traversaient la Manche, à décembre 1940 avec ceux des chasseurs-bombardiers allemands et des appareils du *Corpo Aerero Italiano* de la *Regia Aeronautica* italienne.

Le matériel :

- une carte,
- 684 pions et marqueurs,
- un livret de règles,
- un livret de scénarii,
- un livret de feuilles d'enregistrement et de planification,
- 55 cartes de détection,
- 2 écrans d'aide de jeu,
- un tableau de bord d'escadrilles,
- 2 tables de raids,
- 2 dés à six faces



Dès l'ouverture de la boîte, on ne peut qu'être impressionné par la foule d'informations présentes sur la carte du jeu : zones météo, objectifs, aérodromes, zones de détection des radars haute et basse altitude, relais radio, batteries anti-aériennes, limites des secteurs de la *Royal Air Force*, etc. La profusion de tableaux présents sur les aides de jeu (écrans cartonnés de quatre pages recto verso), les tableaux de situation des raids, les tables d'état opérationnel des escadrilles et le livret de feuilles d'enregistrement des caractéristiques des raids allemands, annoncent un jeu en semi-aveugle plutôt complexe.

Heureusement, la lecture des quarante pages du livret de règles se passe sans problème et surtout dégage bien les mécanismes très dynamiques du système, tout comme l'ambiance de jeu du chat et de la souris entre la *RAF* qui scrute inlassablement le ciel, et la *Luftwaffe* qui tente de leurrer au maximum les défenses ennemies pour atteindre ses objectifs ; le tout, en tenant compte de la météo et de l'autonomie des appareils.

Les règles :

Une partie de *The Burning Blue* simule une vague de raids de la *Luftwaffe* (et d'appareils italiens dans le dernier scénario) qui dans la réalité durait une ou deux heures. Après avoir choisi l'un des cinq scénarii proposés, la partie se joue en deux temps. Tout d'abord,



Editeur : GMT Games

Année de parution : 2005

Sujet : Les raids de la *Luftwaffe* pendant la bataille d'Angleterre

Concepteur : Lee Brimmicombe-Wood

Graphismes : Rodger B. MacGowan

Echelle : un tour = 5 mn, un hex. = 5 miles,

un pion = de 6 à 40 appareils

Indice de difficulté : 7 sur 9

pendant que le joueur de la *RAF* dispose son ordre de bataille (ses escadrilles déjà en patrouille et celles qui sont prêtes à décoller de leurs aérodromes), le joueur de la *Luftwaffe* tire au hasard les raids qu'il va devoir mener, note sur sa feuille d'enregistrement leur composition (bombardiers, chasseurs d'escorte, chasseurs en «chasse libre»), leur heure prévue de formation au dessus de la Manche ou du sol français, leur heure prévue de retour à la base, leurs objectifs, et trace enfin leur plan de vol sur une copie réduite de la carte du jeu.



Ceci fait, les deux joueurs jouent alors ensemble : les raids tentent de se former, les radars et observateurs britanniques tentent de les détecter par le tirage de cartes de détection, puis les raids suivent leur itinéraires prévus lors de la préparation du jeu. La *RAF* fait décoller ses chasseurs qui cherchent à entrer en contact visuel avec les raids ennemis, condition requise à toute interception effective. Selon l'altitude des appareils et des couvertures nuageuses, un raid peut passer totalement inaperçu et surgir des nuages pour bombarder son objectif. A noter que la confiance entre les joueurs doit être totale car le joueur de la *Luftwaffe* «déplace» sans l'indiquer sur la carte ses raids non encore détectés par son adversaire. La victoire se base sur l'importance de la vague de raids lancée. Plus la *Luftwaffe* a envoyé d'appareils et plus elle doit avoir enregistré de succès.

Enfin, le système permet de jouer une campagne enchaînant jusqu'à quatre parties, soit quatre vagues de raids basées sur le même scénario et se déroulant durant la même journée. Les campagnes «étendues» proposent de

jouer deux ou trois jours de raids consécutifs.

Pour conclure :

The Burning Blue s'annonce donc comme un jeu où le plaisir d'intercepter ou d'échapper à son adversaire prédomine, mais qui nécessite néanmoins une lecture attentive des règles et du livret de scénarii qui donne des conseils précieux sur la manière d'apprendre et de commencer à jouer.

Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur : <http://www.gmtgames.com/tbb/main.html>
- La fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/17394>
- Site du concepteur : <http://www.airbattle.co.uk/burningblue.html>

Philippe Jaranton

