

BLUE MAX



DOGFIGHTS OVER FRANCE

Ca plane pour nous..!

Ciel de France, avril 1917...

Aux commandes de mon Albatros, je me laisse paresseusement dériver au fil des nuages. Je n'aime rien tant que cela, voguer dans les cieux et ainsi oublier cette guerre qui fait rage 1500 pieds plus bas. Cette guerre qui a fauché ce pauvre Hans... Hans... comment s'appelait-il au fait ? Il est vrai que nous n'avons guère eu l'occasion de le connaître. Arrivé, il y a de cela 11... non 12... non, c'est bien cela, 11 jours à l'escadrille, je l'avais emmené le surlendemain avec moi pour lui faire faire le tour du secteur. A priori, tout devait bien se passer, les Français ne se hasardant plus guère en l'air. Pas de chance, nous sommes tombés sur 5 Sopwith Triplan. Qu'est ce que des Anglais pouvaient bien foutre ici ? Ce n'est pourtant pas leur secteur ! Quoi qu'il en soit, ils nous ont immédiatement accrochés. Ce n'était peut être pas des as, mais pour Hans, ça faisait quand même beaucoup. Bref, il a été descendu, non sans avoir eu le temps d'abattre un de ses adversaires. Quant à moi, j'ai réussi à en envoyer 2 autres au tapis, portant ainsi mon tableau de chasse à 8. Mais j'aurais préféré le ramener à la mai... Des anglais !!! Encore !!! Aurai-ils envoyé des renforts à leurs alliés ? Possible ! Nous avons tellement laminé les Français ces derniers temps... Je crois que je vais essayer de m'éclipser discrètement. Seul contre 4, c'est quand même assez per... M... !!! Ils m'ont vu ! Bon, tant pis, plus qu'à y aller...

Je bascule sur l'aile. A ma lère passe (une passe frontale, c'est de la folie, mais c'est la seule solution), j'abats un de ces buveurs de thé. 1 contre 3, ça s'équilibre ! D'autant plus que mes adversaires ont l'air d'avoir été surpris par ma manœuvre... et son résultat...

Blue Max est un jeu simulant les combats aériens de la 1ère Guerre Mondiale au niveau tactique (1 pion = 1 avion). La boîte contient une carte à fond bleu découpée en hex assez grands, 60 pions avions, des marqueurs, des feuilles de mouvement et de notation, 4 tables de combat et un livret de règles très mince (7 pages) et très simple. Les pions sont assez agréables à l'œil, étant tous différents les uns des autres et bariolés comme c'était l'usage, surtout chez les allemands.

La séquence de jeu comprend 10 phases :

- phase de traque
- phase de notation de mouvement
- phase de dépense de carburant
- phase de mouvement
- phase de combat
- phase de dommages
- phase de désenrayage
- phase d'enrayage
- phase de dégâts feu-fumée
- phase d'extinction feu-fumée

Elle est imprimée aux 4 coins de la carte, ce qui évite de revenir continuellement au livret de règles.

3615 AKELA
Rejoignez un as : PAPILLON

... Collé à la queue de l'un de mes adversaires, je vois tout à coup son gouvernail s'incliner sur la gauche. Je le suis immédiatement et, parvenant dans son travers, lui envoie une rafale. Touché !!! Mais il est encore là. Ces anglais sont coriaces...

La 1ère phase, la phase de traque, décide souvent de votre vie ou de votre mort. Si vous êtes dans l'arc arrière de votre adversaire, il vous donne la direction de sa prochaine manœuvre (gauche, droite ou tout droit). Vous n'avez alors plus qu'à le suivre bien gentiment et à l'envoyer manger les pissenlits par la racine. Par contre, si c'est vous qui êtes en mauvaise position, préparez-vous à sortir toute votre science du pilotage pour vous débarrasser de la sangsue collée à votre queue.

... Encadré par mes adversaires, je sens la sueur me couler dans le dos. La moindre faute et c'est le grand plongeon !!! J'entame une série de virages très secs et à la sortie du 3ème je le continue, ce qui me rabat sur mes poursuivants. Apparemment moins bon pilote et totalement surpris par ma manœuvre, l'un d'eux continue tout droit. Un petit coup sur le manche et j'arrive en plein dans son travers...

Chaque appareil est caractérisé par une feuille de manœuvre sur laquelle on choisit celle que l'avion va effectuer au prochain tour. Ceci se faisant simultanément, on peut voir les appareils essayer de se placer les uns par rapport aux autres. C'est alors celui qui a correctement anticipé la manœuvre de l'adversaire qui a les meilleures chances. Les avions ayant des caractéristiques différentes les uns des autres, le jeu nécessite une attention de tous les instants. Une faute et c'est la mort !

...Je le vois grossir rapidement. Le pilote tourne la tête dans ma direction et, dans un inutile geste de défense, met ses mains devant lui. Au même instant, j'écrase la détente de mes mitrailleuses. Je vois mes balles atteindre le cockpit, fouailler le pilote qui s'effondre dans son siège, puis soudain une flamme jaillit du flanc de l'appareil. Il s'embrase rapidement et c'est une torche qui plonge vers le sol. Apparemment horrifiés par ce qui vient de se passer, mes deux derniers adversaires rompent le combat... Ce n'est pas encore aujourd'hui que mes camarades porteront mon deuil... Ouf !!! Et maintenant direction la base...

Toutes vos évolutions n'ont bien sûr qu'un même et unique but : vous placer en position de tir de façon à abattre l'infâme ferraille qui ose vous narguer. La portée des MG de chaque appareil est de 3 cases, la puissance de feu finale variant en fonction de plusieurs facteurs : stabilité de

l'appareil, distance, vitesse (du tireur et de la cible)... Ensuite, un petit jet de dé (eh oui, faut bien) et vous vous reportez à une table (non, c'est vrai ?). Les résultats sont exprimés en pions de dommages à tirer, soit bleus, soit rouges. Ceux-ci peuvent être bénins (2 coups dans l'aile ... laisse moi rire) ou beaucoup plus ennuyeux (pilote tué, réservoir explose, feu ... chère maman ceci est mon testament...). Une fois cette formalité accomplie, et si vous êtes encore en vie, on passe à un nouveau tour.

Mais le jeu ne prend sa véritable saveur qu'en campagne. Au fur et à mesure de leurs missions et de leurs victoires, vos pilotes gagnent en expérience, ce qui se traduit par des avantages (tir plus efficace, plus grande science du pilotage) qui vous permettent de faire joujou avec les petits nouveaux qui remplacent ceux que vous avez abattus.

Un jeu très simple et très rapide à apprendre donc, et qui coupe agréablement avec les chevauchées des panzers dans les steppes ou le 3543ème bond pour atteindre le bosquet où est embusquée cette garce de mitrailleuse qui vous cloue au sol depuis 5 mn...

Nicolas BRULE
Cercle de Stratégie -Besançon-

(P.S.D.L.R. : Y'en a même qui y jouent par minitel, eh oui, sur 3615 AKELA /3614 HEXALOR /contacter PAPILLON)

TRADUIRE OR NOT ..?

Depuis plusieurs mois, le Cercle de Stratégie s'est lancé dans une politique assez systématique de traduction... Il s'agit bien évidemment de traduire en priorité les nouveautés parmi les nombreux titres qui en valent la peine et tout en même temps, de faire des traductions intelligentes et non pas du "mot à mot" comme on en a vu trop souvent dans le passé. Ceci n'exclut pas de réaliser ponctuellement des travaux au bénéfice de jeux déjà bien vendus et pratiqués mais mal ou pas traduits... Suite à cette action, de nombreux joueurs nous ont proposé une aide spontanée tout autant que bénévole qui a été appréciée et l'on nous demande souvent à la rédaction quelles traductions sont nôtres car telle ou telle déjà réalisée a été appréciée, voici donc un récapitulatif

DIFFUSEES

- * Great Patriotic War
- * Team Yankee
- * Air Supériority
- * Blue Max

EN COURS DE FINITION

- * Korean War
- * Pacific War
- *Brittania
- * Tomorrow The World
- *Fire In the East

De nombreuses autres sont commandées ou envisagées ... Si vous en avez réalisées et que vous savez avoir fait du bon travail, contactez-nous, merci.

La Rédaction