

Anoncé depuis quelques temps déjà, ce nouvel opus de *Second World War at Sea* était attendu par les aficionados car nous faisant à nouveau quitter le théâtre pacifique. La précédente (et seule) boîte à faire cela, *Bomb Alley*, avait été une réussite. Nous avons ici un jeu plus léger mais l'intérêt est renouvelé par le théâtre et la présence d'un complément de flotte française.

↳ **Les règles :**

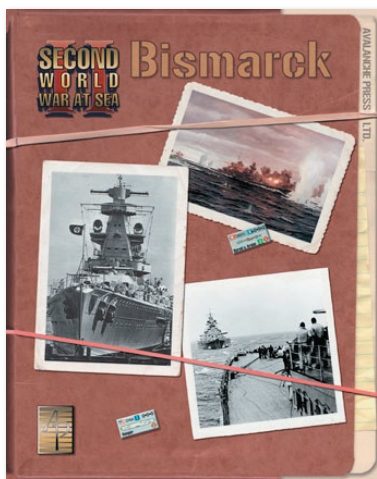
Nous ne nous étendrons pas sur la description du système de règles, je vous renvoie pour cela aux articles précédents ; nous rappellerons simplement que le système est basé sur un jeu en double aveugle avec passage sur une carte tactique lorsqu'il y a engagement. Le livret de scénarii contient des règles spécifiques concernant les convois, la météo en Atlantique nord et la guerre sous-marine pour tenir compte de cet aspect fort important dans la bataille de l'Atlantique. Il comprend cinq scénarii tactiques et neuf scénarii opérationnels.



↳ **Le matériel :**

- deux cartes,
- 420 pions,
- les livrets de règles/scénarii,
- les aides de jeu.

On retrouve dans cette boîte les habituels éléments de la série (aides de jeu, livrets noir et blanc...). Les deux cartes sont imprimées sur papier glacé aux nouveaux stan-



dards graphiques de la série. Elles représentent la fosse GIUK, mais on remarquera l'absence de l'océan Arctique et de la mer de Barents, laissant présager un futur opus sur les convois vers l'URSS et éventuellement les campagnes contre le Tirpitz. La planche de pions est classique pour la série (navires en vue aérienne). La part belle est faite à la Kriegsmarine avec les grosses unités, de nombreux destroyers et deux porte avions hypothétiques, mais aussi, lorsque que l'on remet en perspective le fait qu'à cette époque les Etats-Unis ne sont pas réellement en guerre, à l'US Navy. Le gros motif de satisfaction pour nous autres Français reste la présence de pions de la Marine Nationale dont une bonne moitié sont de nouveaux navires par rapport à ceux donnés dans *Bomb Alley*. Le Richelieu n'y est pas mais est d'ores et déjà annoncé dans un futur livret de scénarii *East of Suez* et qui doit posséder une vraie planche de pions.

↳ **Un avis sur le jeu :**

Nous concluons en disant qu'avec ce jeu, la série est parfaitement rodée au niveau des règles et la nouvelle charte graphique maîtrisée. Il s'agit donc d'un produit honnête, à

posséder pour enrichir sa collection, et dont la jouabilité n'est plus à démontrer. Les puristes attendent l'opus *Cone of fire* de la série frère GWAS afin d'avoir éventuellement quelques pions allemands de plus et des cartes de l'Atlantique sud qui seront espérons-les connectables avec celles de ce jeu.

Sujet : la bataille de l'Atlantique 1940-1941
 Editeur : Avalanche Press Limited
 Année de parution : 2005
 Concepteurs développeurs : M. Bennighof, D. Mc Nair
 Design : B. L. Knipple
 Graphismes : S. Brown, S. Robinson, B. Donahue, P. Gordon
 Echelle : 4h / tour, 36 miles nautiques / zone, navires.

↳ **Ressources en ligne :**

- Le site de l'éditeur : <http://www.avalanchepress.com/gameBismarck.php>
- La fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/20590>

