

Avec ce jeu, L2 Design lance une nouvelle série (*folio series*) à l'image des autres jeux de cette firme : luxueux et chers ! En effet, celui-ci, livré sous pochette, est à l'intérieur d'une chemise cartonnée servant également d'aide de jeu. A noter que *Blood & Steel* est une réédition du jeu du même nom déjà édité sous format DTP par Schutze Games.

➔ **Le matériel :**

- une carte,
- 155 pions,
- un livret de règles,
- une chemise de protection / aide de jeu.

La planche de 192 grands pions simple face n'en contient en fait que 155, dont une cinquantaine de marqueurs. Avec quelques marqueurs de moins et en réduisant la taille, il eut été possible de tout faire tenir sur une demie planche de 280 courante. Ceux-ci sont en symboles OTAN et profils de matériels, et portent trois valeurs qui ne sont pas les classiques Attaque - Défense - Mouvement ; nous y reviendrons. La carte, au format A3, est imprimée sur papier glacé et évoque les produits The Gamers, c'est-à-dire sans fioritures mais très fonctionnelle. Le livret de règles est en noir et blanc et fait juste quatre pages. Enfin, l'originalité de ce jeu tient à sa pochette de protection qui supporte également les aides de jeu. Bref, en dépit d'un travail très soigné, on reste sur l'impression que l'éditeur tient à justifier son prix.



➔ **Les règles :**

Le tour de jeu est de type alterné (*I go, you go*) et commence par la détermination des appuis (aviation et artillerie). Vient ensuite une phase où le joueur active ses unités par tirage au sort de marqueurs et a le choix entre bouger, combattre, ou les deux à la fois à demi potentiel. Les zones de contrôle (zoc) n'existent pas, ainsi que la notion de ligne de ravitaillement. Il n'y a pas plus de table de combat : les trois chiffres portés par les pions comprennent deux valeurs d'attaque, en fonction du type d'opposition (blindée ou infanterie), et une de mouvement. Les combats ne sont donc pas résolus par les classiques ratio attaquant / défenseur, mais par un tir au dé modifié comparé à la valeur du pion. Les résultats sont donnés sous forme de *hits* qui amènent plusieurs niveaux de désorganisation (disruption) jusqu'à élimination de l'unité (on rappelle que les pions sont simple face). Les débordements (*overrun*) sont possibles : il s'agit dans ce cas d'une entrée dans l'hexagone

du défenseur et d'un combat, qui après un premier feu défensif, continue jusqu'à la retraite ou l'élimination d'un des participants. Différents modificateurs existent (terrain, débordement, bataillons de tigres...), ainsi que différentes options (Rudel, Wittman, unités supplémentaires...) mais qui ne modifient pas fondamentalement l'équilibre du jeu.

➔ **Pour conclure :**

Nous dirons donc pour conclure que *Blood & Steel* est un petit jeu sympa, rapide, sur un thème très classique mais dont le prix pourra en rebuter plus d'un pour un jeu sous ziploc. Dans la même gamme de produits, on préférera les mini boîtes d'Avalanche Press qui présentent un bien meilleur rapport qualité - prix.

➔ **Ressources en ligne :**

- Le site de l'éditeur : <http://www.l2designgroup.com/>
- La fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/4775>

Patrick Mela



Editeur : L2 Design
 Année de parution : 2006
 Concepteurs développeurs : P. Rohrbaugh
 Graphismes : K. Barrett
 Sujet : la bataille de Prokhorovka (Kursk, 1943).
 Echelle : 1h30 /tour, 0.5 miles /hex., compagnies à divisions.
 Prix : 20\$

