



Variations sur AMIRAUTE

Série dirigée par Benoit MARCONNET depuis 1983

Cela fait un certain nombre d'années que nous essayons de tenir, dans le Journal du Stratège, une rubrique traitant du jeu «Amirauté». Depuis 1983, date du premier article sur ce jeu, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts, et de nombreux nouveaux joueurs ont découvert «Amirauté». Il nous a donc semblé qu'il pouvait être utile de présenter de nouveau ce jeu, ses qualités, et aussi ses défauts.

Que tous ceux qui connaissent déjà bien «Amirauté» nous excusent de cette redite. Mais cela nous donne également l'occasion d'exposer notre propre idée sur l'utilisation de ce jeu. Il peut être nécessaire de le préciser pour que les lecteurs comprennent l'esprit dans lequel de nombreux scénarios ont été publiés, et seront publiés, dans le Journal du Stratège comme dans les «Dossiers Spéciaux».

Présentation du jeu

Il existe un certain nombre de jeux qui essaient de simuler les combats navals et aéronavals de la seconde guerre mondiale, voire sur une période plus large. Parmi eux, «Amirauté» a une place à part.

Le sous-titre de ce jeu est sans ambiguïté : «Propositions pour un jeu de guerre navale». Et effectivement, l'acheteur de ce jeu ne découvre aucune carte (ciel ! où sont passés les hexagones ?), pas de règles péremptives assénées à coup de chapitres, paragraphes ou autres alinéas. Cela peut dérouter.

Paul Bois, l'auteur, a créé le système de jeu «Amirauté» comme une «boîte à outils» au service des joueurs. Il faut donc faire l'effort de rentrer dedans et d'apprendre à s'en servir.

Voici un bref aperçu des principes de base :

- chaque navire, en fonction de ses caractéristiques réelles, a une certaine résistance.
- chaque artillerie, en fonction de son calibre, a une certaine capacité de destruction.
- la précision de l'artillerie pour toucher une cible mobile comme un bateau peut se représenter sous forme d'une courbe. Elle est inversement proportionnelle à la distance de la cible. Différents paramètres influent : portée maximum de l'artillerie, taille de la cible, vitesse de la cible.

A partir de ceci, Paul Bois développe une série d'abaques de résolution de tir pour l'artillerie et les torpillages. Il explique comment calculer la résistance des navires à l'aide de quelques données technique de base.

La simulation peut alors commencer.

On trace les routes des navires sur papier ou calque par un simple trait à la règle. En fonction

de la vitesse et de l'échelle de la carte, chaque joueur pourra ainsi réaliser ses mouvements (que ce soit pour des bateaux isolés ou pour des flottes entières).

Bien sûr, tout n'est pas dit ici, et le livret de règles expose différents moyens pour simuler tel ou tel matériel ou action, et calculer les conséquences des événements survenus (torpillages, canonnages, ou simple tempête, effets de la traversée d'un champ de mines) sur les bateaux en terme de points de dégâts.

Voilà pour la partie navale. Or, au cours de la Deuxième Guerre Mondiale, les combats sur mer furent aéronavals.

L'aviation est simulée là aussi par une série d'abaques pour la résolution de chaque type de bombardement (torpillages, piqué, en altitude). L'effet de la D.C.A. et les combats aériens sont simulés de manière simple. Ainsi, Paul Bois prend comme principe de base qu'une pièce de D.C.A. a 5% de chance d'abattre un avion.

Ensuite, comme pour le naval, interviennent les paramètres extérieurs : vitesse et taille et la cible, altitude des avions, portée des pièces de D.C.A....

L'auteur présente finalement une série de petits scénarios de complexité progressive, qui permet de se familiariser petit à petit avec les éléments du jeu. Il termine par un scénario de campagne : Guadalcanal dont il est inutile, je pense de vous résumer l'historique...

«Amirauté» a des défauts, bien sûr. Ils résident essentiellement dans la simulation de certaines armes comme :

- les sous-marins.
- Le système est très bien adapté pour des

navires de la ligne de bataille (cuirassés à destroyers). Mais les sous-marins et la «poussière navale» sont plus difficiles à faire intervenir. Les amateurs de guerre sous-marine ne peuvent obtenir une simulation correcte avec «Amirauté», il commettrait sans doute une erreur que de vouloir adapter alors les règles d'Amirauté pour pouvoir simuler cette arme car l'utilisation des sous-marins est ici conçue comme intégrée à la bataille aéronavale et non en tant que telle.

- l'aviation.

C'est le deuxième point noir. Souvent la simulation est schématique. Parfois l'application rigoureuse des règles sur les effectifs historiques provoque des résultats totalement aberrants par rapport à la réalité des choses.

Souvent, cela se traduit par une surévaluation de la puissance de l'aviation, aussi ai-je bien souvent choisi comme pour les sous-marins de m'adapter au système et non l'inverse : plutôt que de tenter de le réformer, il nous a paru plus pertinent de tout simplement réduire le nombre d'avions que nous donnions aux joueurs. C'est encore une fois la lutte entre la jouabilité et «l'historicité» qui nous préoccupe, il faut trouver le bon compromis.

D'autres difficultés de simulation peuvent apparaître deci-delà. Mais la plupart du temps, il s'agit d'une absence des règles plutôt qu'un défaut. Le remède est simple, il suffit de créer les règles nécessaires.

Exemple : dans la règle, «un navire touché verra l'ensemble de ses capacités réduites au prorata de ses pertes...» Voilà une règle simple à mettre en œuvre, mais qui peut ne pas satisfaire des amateurs de simulation poussée car enfin, les dégâts causés par une torpille ne sont pas du

même ordre que ceux d'une bombe de 500 kg ! Pas de problème, on peut introduire une répartition différente des effets des dégâts suivant l'arme utilisée (obus ou torpille), tenir compte de l'âge du navire (blindage du pont faible pour les navires anciens)... Il suffit d'ajouter la quantité de précision que l'on désire (voir d'ailleurs notre tableau de répartition des dégâts publié dans le numéro 8 et dans le Spécial «Mer de Java»...).

Pour revenir aux deux précédentes difficultés, il faut préciser que «Amirauté» n'est pas conçu comme une simulation précise de chaque mode de combat pris isolément, mais une simulation d'ensemble des engagements aéronavals dont certains éléments (sous-marins, aviation) sont peut-être imparfaitement traduits en termes de jeu, mais dont l'utilisation n'est faite qu'en collaboration avec la manœuvre générale des flottes ; si je voulais parler «biffin», je dirai que c'est un maritime opérationnel du genre «Panzergruppe Guderian» et non un tactique comme ASL.

Certes le traitement de l'aviation est important sur certains théâtres d'opération. Mais dans ce cas, si «Amirauté» ne convient pas à la guerre aérienne, alors faisons en sorte que la guerre aérienne convienne à «Amirauté» : règles d'ambiance (voir l'exemple d'adaptation décrit plus haut), modification des effectifs (par exemple, pour le scénario Crête 41, le nombre d'avions allemands a été divisé par trois par rapport à la réalité).

Le grand atout d'«Amirauté» est sa souplesse absolue pour pouvoir servir à la réalisation de toutes les idées possibles d'affrontement aéronavals pourvu qu'il ne s'agisse pas du Nième combat entre un chalutier albanais et son ennemi intime, le mouilleur de mines yougoslave...

Ces quelques trucs

Les règles d'«Amirauté» n'indiquent pas dans les moindres détails comment il faut jouer. Quelques indications sont données, mais finalement seule la pratique permet de trouver des «trucs» pour le bon déroulement d'une partie.

Voici quelques conseils et idées, sans prétendre avoir la meilleure solution.

- Les cartes et le traçage des ordres

Dès le début, aux «Loups du Téméraire» (N.D.L.R. : c'est-à-dire il y a douze ans à très peu près) à Nancy, nous avons opté pour des cartes sur calque. Suivant la complexité du scénario, nous utilisons un calque par camp, ou deux calques avec l'un pour les mouvements maritimes et le deuxième pour les mouvements aériens, voire plus de deux par camp s'il le fallait. Le tracé des trajets était soigneusement réalisé au crayon de papier taillé fin. Mais surtout, nous indiquons sur les tracés les graduations horaires. Sauf dans le cas de mouvements tactiques de 5 minutes, il est très important de mettre sur les cartes les horaires de début et fin de mouvement avec, suivant les cas et la durée du tour de jeu, des repères toutes les trois heures, ou toutes les heures, quarts d'heure etc... Cela facilite rudement le travail de l'arbitre.

- L'échelle des temps

Le scénario peut être uniquement tactique, avec une phase de mouvement et combat toutes les 5 minutes. Autrement, pour des scénarios avec composante stratégique, il est nécessaire de prévoir des tours de jeu de trois heures ou plus, voire même une ou plusieurs journées, lors de la phase stratégique d'acheminement des convois, rassemblement des flottes, recherche de l'adversaire. C'est à l'arbitre de décider la durée de chaque tour, en fonction de la position des adversaires et de l'approche prévisible d'un contact et donc d'une phase de jeu à jouer en tactique.

Il ne faut pas avoir peur de demander des ordres pour de longues périodes, même si l'arbitre pense qu'il y aura des contacts de reconnaissance ou autres au cours de cette période. C'est en effet une méthode de jeu qui apporte non seulement plus de réalisme mais permet aux joueurs de mieux engager leur stratégie. La condition essentielle est que chaque joueur indique ses horaires précisément comme conseillé au paragraphe précédent.

Exemple : le joueur A a deux flottes. Le tour de jeu semble une journée de 06 heures à 18 heures. Une reconnaissance aérienne d'un hydravion embarqué de la flotte 1 du joueur A repère une flotte adverse B à 10H 30. L'arbitre signalera ceci au joueur A ainsi qu'au joueur B. Le joueur A sera autorisé à reprendre son calque et à redonner ses ordres pour la flotte 1 uniquement, à partir de 10 H 45 par exemple. Les ordres pour la flotte 2 ont déjà été faits et seront maintenus tant que cette flotte ne sera pas avertie au bout d'un certain temps (3 heures, 6 heures... plus peut-être) simulant les conditions de silence radio, ou les délais de transmission entre les flottes et le Q.G. à terre... au gré des conditions du scénario. Réciproquement, le joueur B se verra proposer par l'arbitre de modifier ses ordres s'il le désire, mais uniquement pour la flotte repérée (par exemple un

changement de cap) à partir de 10 H 45.

Donc, à partir des cartes stratégiques, il est toujours possible de revenir en arrière dans le temps sur un événement quelconque qui pourrait changer le cours de la partie, et de redemander de nouveaux ordres restreints uniquement aux éléments concernés par cet événement, et laisser les autres forces de chaque joueur poursuivre les directives initiales.

- Les ordres écrits

Comme beaucoup de décisions de l'arbitre sont basées sur la situation sur le terrain et sur le bon sens, plutôt que sur des règles strictes qui prétendraient tout régenter, il est nécessaire que les joueurs adjoignent à leurs cartes, lors de la remise des ordres, un document écrit donnant à l'arbitre tous les renseignements éventuellement nécessaires : composition des flottes, dispositif (notamment pour les convois), priorités de tir, altitude des avions, consignes en cas de repérage... et bien entendu les missions de chaque flotte ou escadrille.

Je terminerai par un dernier «truc» concernant les torpillages. La règle prévoit de calculer le pourcentage de coups au but à partir de l'angle défini par l'axe tireur cible et l'axe de progression de la cible. Ceci est rigoureux, mais on peut regretter dans certains cas de ne pas inclure une possibilité d'esquive de la part du bateau visé.

Pour cela, quand le scénario s'y prête (scénario tactique mettant en œuvre un nombre réduit de navires), j'utilise la méthode suivante. Après chaque mouvement, les joueurs me donnent leurs consignes de tir. Normalement je devrais effectuer les résolutions de ces tirs pour l'artillerie, et pour les torpilles comme indiqué ci-dessus. Mais en fait, je résous l'artillerie et je garde secret les ordres de torpillage. Chaque joueur reprend son calque et fait ses mouvements pour 5 minutes. Ensuite, je récupère les calques et je résous les torpillages décidés lors du tour précédent en tenant compte des positions à la fin de ce tour pour l'axe tireur cible, mais en tenant également compte des nouveaux mouvements pour l'axe de progression de la cible. Si le joueur du bateau visé n'a pas modifié son cap, la résolution est la même que celle réalisable en fonction des règles du jeu (tant pis pour lui). Si le joueur s'est aperçu de sa position trop risquée, il a pu modifier son cap et de ce fait provoquer une réduction du pourcentage de coup au but par cette manœuvre d'évitement... Simple et efficace, n'est-ce pas, et ce d'autant mieux que cela ne nécessite pas de changer notre sacro-sainte règle...

J'espère que tout ceci vous donnera des idées. Si vous voulez, vous aussi exposer vos commentaires ou vos suggestions. Il y aura toujours de la place pour cela dans cette rubrique.

De toute façon, en dernier recours, des spécialistes peuvent répondre à vos questions directement ou au travers de cette rubrique.

Comment remplir la rubrique "AMIRAUTE"

C'est une bonne question, qui me revient en mémoire à chaque semonce de mon adorable rédacteur en chef vénéré (ou vénéneux ?).

Deux possibilités : des scénarios (avec éventuellement des comptes-rendus de partie), et des présentations de règles d'ambiance, de caractéristiques de bateaux etc...

Ceci a déjà été abondamment fait, mais il faut continuer, et pour cela la collaboration du plus grand nombre doit aussi continuer (1).

Scénarios

Il y a deux styles : le «petit» scénario pour un numéro ordinaire du Journal du Stratège, et le scénario conséquent pour un «spécial» (Crête, Java, spécial scénarios, Norvège).

Les petits scénarios sont destinés à être présentés sur 2 à 3 pages du journal, pour être joués facilement

en une soirée. Le plaisir de jouer à «Amirauté», pour les débutants comme pour les joueurs avertis, nécessite de telles contraintes. Car sinon, combien de parties «géantes» peut-on faire ? Il est rare de trouver le temps nécessaire et les joueurs disponibles au même moment pour ce genre de partie.

Heureusement pour tous (et surtout pour moi, pauvre «amiral» en manque d'inspiration), de nombreux passionnés d'«Amirauté» envoient des scénarios.

A ce propos, je voudrais présenter mes excuses à tous ceux qui n'ont pas vu leurs projets aboutir. Des contraintes extérieures oblitèrent une très grande partie de mon temps depuis deux ans, je n'ai pu assurer le suivi normal des dossiers en cours. Qu'ils se rassurent, tout vient à point à qui sait attendre. Je reprendrai contact avec chacun d'eux prochainement.

Pour les règles complémentaires, le Journal du Stratège est ouvert à tous. Tout le monde profitera des expériences de chacun. N'hésitez pas à exposer les difficultés que vous avez rencontrées dans la simulation et les réponses que vous avez apportées.

Il est difficile d'avoir des projets quand on sait son temps très (trop) limité. Mais d'autres peuvent en avoir ? Une idée toutefois, qui est partagée par beaucoup, celle de faire un récapitulatif de toutes les règles complémentaires que les uns et les autres nous avons réalisés jusqu'à maintenant. Ceci permettrait de présenter des idées nouvelles, de préciser les limites d'utilisation de telle ou telle règle (un règle d'ambiance faite pour un type de scénarios peut être inapplicable dans certains autres), d'essayer d'homogénéiser ces règles pour donner une cohérence à un tel inventaire.

Un autre projet, plus immédiat, est une rencontre sur «Amirauté» au printemps prochain (voir encadré ci-contre) qui peut être, outre un week-end de jeu, un forum sur «Amirauté».