

**Le Cercle de Stratégie présente :**

# **Dossier Spécial**

# **MER DE JAVA**



35 rue Simart  
75018 PARIS



8 Galerie Montmartre  
75002 PARIS

## Reconstitution sur mer :

# "La Bataille de la mer de Java"

## Scénario de Benoit Marconnet

Ce scénario est prévu pour le système de jeu "Amirauté" de Paul Bois, édité par Jeux Descartes. Il peut être joué par un nombre illimité de participants. Minimum : 2, nombre préconisé : 2 joueurs alliés, 3 joueurs japonais, et un arbitre.

- Temps fictif simulé : 5 jours

- Thème :

niveau stratégique : escorte et interception de convois, recherche de l'adversaire.

niveau tactique : Affrontement diurnes et nocturnes au canon ou à la torpille entre navires de classes croiseurs ou destroyers, l'accent est mis sur la manoeuvre des bâtiments de surface.

Variantes possibles : aviation, guerre sous-marine.

## SOMMAIRE

*Au début des chapitres, il sera noté entre parenthèses les personnes habilitées à lire le chapitre en question : A pour l'arbitre; J pour les joueurs japonais; ABDA pour les joueurs alliés. Par exemple, (A, ABDA) signifie que le chapitre ainsi annoté peut être lu par l'arbitre et les joueurs alliés à l'exclusion des joueurs japonais.*

### I. PRESENTATION DU SCENARIO

I.1. Contexte historique. (A, J, ABDA)

I.2. Situation du scénario.

I.2.1. But du scénario. (A, J, ABDA)

I.2.2. Rééquilibrage des forces en présence. (A)

I.2.3. Historicité et jouabilité. (A, J, ABDA)

### II. MISE EN PLACE DU JEU. (A)

### III. REGLES ADDITIONNELLES. (A, J, ABDA)

#### III.1. Règles concernant les navires.

III.1.1. Répartition des points de dégât et réparations possibles

III.1.2. Munitions et carburant.

III.1.3. Capacités de manoeuvre.

#### III.2. Règles concernant l'aviation.

III.2.1. Conditions d'utilisation.

III.2.2. Approvisionnement en munitions.

III.2.3. Répartition intercepteurs-escorteurs

III.2.4. Délais d'intervention et de ravitaillement.

III.2.5. Hydravions sur catapulte.

#### III.3. Les communications entre joueurs et navires d'un même camp.

III.3.1. Communications entre flottes.

III.3.2. Communications entre navires à vue.

### IV. DOSSIER DES JOUEURS

#### IV.1. Joueurs japonais (A, J)

IV.1.1. Descriptif des forces disponibles.

IV.1.2. Renseignements disponibles.

IV.1.3. Mission.

IV.1.4. Conditions de victoire.

IV.1.5. Règles particulières.

#### IV.2. Joueurs alliés (A, ABDA)

IV.2.1. Descriptif des forces en présence

IV.2.2. Renseignements.

IV.2.3. Mission.

IV.2.4. Conditions de victoire.

IV.2.5. Règles particulières.

### V. VARIANTES. (A)

#### V.1. Dispositif historique.

#### V.2. Utilisation d'autres matériels.

V.2.1. Option "aviation".

V.2.2. Option "Guerre sous-marine".

#### V.3. "Si ..."

V.3.1. Demi-succès japonais à Pearl Harbour

V.3.2. Plan japonais modifié.

### VI. SCHEMAS DE REPARTITION DES ARMEMENTS SUR LES NAVIRES. (A)

#### VI .1. Joueurs japonais. (A, J)

#### VI .2. Joueurs alliés. (A, ABDA)

### VII. CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS.



*"La fin de l'Exeter"*

# I. PRESENTATION DU SCENARIO

## I.1. Contexte Historique. (A, J, ABDA)

Il n'est pas nécessaire de développer ce chapitre, les lecteurs auront à coeur de consulter l'article ci-joint traitant de l'histoire de la bataille pour Java ainsi que de son contexte.

Il faut donc préciser que les personnes ayant l'intention de réaliser une partie en tant que joueurs, ont tout intérêt à ne pas lire les paragraphes 2 et 3 du chapitre IV de cet article. Il s'agit des passages relatant de manière précise la bataille proprement dite. Si besoin, l'arbitre pourra fournir à tout joueur les indications, tirées de ce passage, qu'il estime utile de communiquer pour aider au bon déroulement de la partie (notamment pour aider les joueurs à bien appréhender la situation du début de la partie). L'arbitre reste seul juge de ce que les joueurs doivent savoir par ce biais.

## I.2. Situation du scénario.

### I.2.1 But du scénario. (A, J, ABDA)

Les japonais envoient en mer de Java une quantité impressionnante de transports, escortés de navires de moyenne puissance : croiseurs et destroyers. Les grosses unités (cuirassés et porte-avions) protègent de loin ces mouvements et réalisent un blocus de la région, tout en restant à l'extérieur de la zone incriminée.

Les alliés n'ont, pour se défendre, que des unités de type croiseurs et destroyers.

Ainsi, la mer de Java devient le champ clos où, en dehors des navires de fort tonnage surpuissants, vont s'affronter des navires comparables et de force moyenne, comme pour une sorte de duel.

Le scénario veut donc retracer cette bataille en considérant que la mer de Java est un domaine fermé où les croiseurs et les destroyers de chaque camp vont s'expliquer tranquillement.

Il faut donc aborder ce scénario dans l'idée de construire une opération de convoyage ou d'interception de convoi (aspect stratégique) et de réaliser, où d'éviter, un ou plusieurs engagements au cours desquels l'habileté à la manoeuvre

des navires sera prépondérante, surtout vis-à-vis de l'utilisation des torpilles (aspect tactique).

### I. 2. 2. Rééquilibrage des forces en présence. (A)

Dans la réalité, l'équilibre entre les deux camps n'existait pas.

Du côté japonais, il y avait 1 porte-avions léger (PA léger), 8 croiseurs lourds (CL), 5 croiseurs légers (cl), 39 destroyers (DD) et quelques autres bâtiments. Les Alliés avaient à leur disposition 2 CL dont un endommagé (le Houston), 3 cl et 9 DD.

De plus, les forces japonaises comprenaient une flotte aérienne entière (voir l'article traitant de l'aspect historique). En face, les Alliés n'alignaient que quelques dizaines d'avions âgés et usés.

Il a donc fallu adapter les forces en présence pour pouvoir rendre ce scénario réalisable dans le cadre d'une simulation.

Pour la marine :

\* L'ensemble des forces navales japonaises des flottes d'invasion a été conservé, à l'exclusion des quelques patrouilleurs ou dragueurs mal identifiés et inutiles à la partie.

\* La 11ème flotte (cuirassés et porte-avions) japonaise est hors scénario et n'intervient d'aucune manière.

\* La flotte alliée historique est augmentée des navires alliés basés à Java à un moment quelconque de janvier ou de février 1942 et qui n'ont pas effectivement participé à la bataille en raison de leurs avaries ou de leur évacuation vers l'Australie au cours des semaines précédentes.

Les navires suivants seront donc considérés comme intacts et disponibles :

.USA : croiseur lourd Houston (il récupère sa tourelle arrière endommagée), croiseur léger Marblehead (endommagé et renvoyé en Australie), destroyers Parrot, Barker, Bulmer (renvoyés en Australie), Pope (en réparation), Stewart (endommagé et non réparé), Pillsury, Edsall, Whipple (en mission d'escorte du transport d'aviation Langley au moment de la bataille).

.Australie : croiseur léger Hobart (renvoyé en Australie).

.Hollande (NL) : croiseur léger Tromp et destroyers Evertsen, Banckert (endommagés et non réparés).

Les destroyers Perry (USA, coulé le 19



février à Port Darwin), Van Ghent et Piet Hein (NL, coulés lors de l'invasion de Sumatra pour le premier, et de Bali pour le deuxième) n'ont pas été comptés dans les forces disponibles.

\* Aucun sous-marin des deux camps n'est prévu dans le jeu.

Pour l'aviation :

\* L'aviation japonaise basée à terre n'est pas utilisée à l'exception d'hydravions de reconnaissance.

\* L'aéronavale japonaise de la 11ème flotte est bien entendu exclue.

\* L'aviation du porte-avions léger Ryujo et les hydravions catapultables des croiseurs sont utilisables.

\* L'aviation alliée de Java, mal connue, est supprimée à l'exception de :

- . 8 chasseurs Buffalo à Java ;
- . les bombardiers B.17 du général américain Brereton, repliés à Port Darwin en Australie
- . des hydravions de reconnaissance Catalina.

Une telle réduction de l'aviation a ses raisons :

D'une part, personnellement, j'essaie toujours de limiter l'importance de l'aviation car "Amirauté" est un jeu pour la manoeuvre de navires. Une aviation omniprésente a tôt fait de détruire une flotte entière, et l'intérêt du jeu par la même occasion ! Donc l'aviation ne doit être qu'un appoint (appoint qui peut quand même se révéler décisif si vous l'utilisez correctement; mais là, c'est l'habileté du joueur qui prime).

D'autre part, on peut estimer que dans les deux camps l'aviation est plus spécialement réservée à des objectifs terrestres (bombardement ou protection). Je n'en veux pour preuve que la réalité historique : en dehors des reconnaissances, l'aviation n'a rien fait de déterminant dans la bataille navale de la mer de Java. Dans cette optique, seule l'aviation de reconnaissance des deux camps ainsi que l'aviation associée aux convois japonais (porte-avions Ryujo) sont conservées. Néanmoins, pour donner un peu de travail à l'équipe alliée, quelques buffalos et B 17 lui sont alloués. Mais il faut rappeler que l'amiral Hollandais Doorman, malgré ses demandes répétées, n'a jamais obtenu la moindre protection aérienne au dessus de sa flotte, ne serait-ce que pour éliminer les reconnaissances japonaises.

Donc ne soyez pas trop exigeants avec l'aviation.

Enfin, les joueurs ne sont pas censés savoir exactement l'état des forces de l'adversaire. Ménagez le suspense vis-à-vis de la présence ou non de sous-marins, porte-avions etc.

### 1. 2. 3. Historicité et jouabilité.

(A, J, ABDA)

Il existe un vieux débat, parmi les joueurs d'"Amirauté" comme parmi tous les wargamers, entre l'historicité et la jouabilité d'un jeu.

Pratiquement, le problème est qu'une simulation historique reconstituée avec le plus grand soin donne parfois une simulation douteuse à travers les règles strictes et impersonnelles d'un jeu. Ainsi, dans "Amirauté", l'utilisation consciencieuse des règles, soigneusement conçues sur des bases statistiques rigoureuses, ne peut rendre compte de tous les aléas de la guerre. Un armement donné, utilisé dans le cadre des règles mais hors d'un réalisme de bon sens, peut être employé de manière totalement désastreuse, au risque de compromettre l'intérêt du jeu.

Je me permets ce petit discours pour introduire deux notions :

\* L'arbitre est tout puissant (et il doit effectivement l'être dans la pratique) pour aider un joueur à utiliser une arme quelconque au mieux du contexte et du cadre de son utilisation normale, et éventuellement pour refuser toute action qui lui semble aller à l'encontre du cours du jeu ou du bon sens. Il est seul juge pour cela et n'a de compte à rendre à aucun joueur.

\* Un scénario est obligatoirement un compromis entre l'histoire et le jeu. Si vous constatez des aberrations historiques, considérez que peut-être un tel scénario se rapprochera plus, dans son déroulement et son dénouement, de l'équilibre historique qu'un scénario calquant exactement la situation de l'époque, ou que peut-être l'intérêt du jeu demande que l'on s'éloigne de la réalité (c'est le cas ici, pour la bataille de la mer de Java).

Ainsi, mes options du paragraphe "rééquilibrage des forces en présence" ne sont pas discutables en terme de réalisme historique pointilleux. Je m'intéresse à un thème historique (et non à une reconstitution historique), et à l'intérêt du jeu.

## II. MISE EN PLACE DU JEU. (A)

L'arbitre donnera aux joueurs les informations nécessaires au début, puis au cours du déroulement du jeu, suivant les camps.

Le scénario débute le 25 février à 0 h 00.

La disposition des forces alliées est dans le dossier Allié. Le point d'entrée des B 17 est indiqué par le point noté B17.

La disposition des forces japonaises est la suivante :

- \* La force orientale est au point noté FOR sur la carte.
- \* La force occidentale est en dehors du champ de la carte. Elle y entre le 26 à 0h20, au point noté FOc.
- \* Le groupe de soutien est au point noté GS sur la carte.

**Note :** l'arbitre devra fournir aux différents joueurs des cartes où ne sont portées que les indications qui les concernent. Ainsi, les points d'entrée sur la carte des flottes japonaises et leurs lieux de débarquement ne doivent pas apparaître sur la carte du camp allié, mais seulement sur la carte pour les joueurs japonais ; sinon, les Alliés connaîtront immédiatement les lieux de destination de leurs adversaires.

Historiquement, le 26 février, il y eu un repérage de la force occidentale à l'Est de l'île de Belitung, et un repérage de la flotte orientale près des îles Arends. Dans cet esprit, l'arbitre pourra éventuellement renseigner les Alliés sur la position de la flotte occidentale et/ou orientale vers la fin de la journée du 26 ou au cours du 27. Ceci permettra de relancer la partie, si les Alliés ont des difficultés pour leurs reconnaissances. Le système des repérages goniométriques peut être, dans ce cas, un excellent "truc" d'arbitrage.

La météo, pendant les quelques jours de cette campagne sera fixe (sauf accident météorologique non prévus par les états-majors, et que l'arbitre a toujours la possibilité de faire intervenir en fonction de son sens de l'humour...).

- . Visibilité de jour : 26 000 m en surface ;  
43 000 m en aérien.
- . Visibilité de nuit : 11 000 m en surface ;  
11 000 m en aérien (pour

les occupants de l'avion, bien sûr, et non dans le sens bateau vers avion).

. Plafond nuageux haut de 3/10 ième. Donc un avion volant en haute altitude aura 30 % de chance de ne pas réussir un repérage. Si l'avion vole à plus basse altitude, sa visibilité sera de 100 %, mais réduite à 32 000 m.

. Vent faible, venant du Nord-Ouest.

. Mer calme.

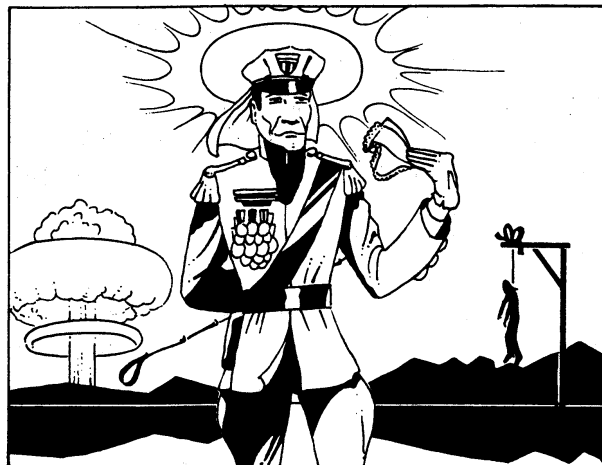
. Les heures de lever et de coucher du soleil sont 05 h 00 et 19 h 00.

Remarque sur les conditions de victoire :

Tous les calculs possibles et imaginables ne peuvent rendre compte de la façon dont chaque camp a appréhender la partie. Quelles ont été la qualité de ses manoeuvres, la compréhension du jeu et de la situation réelle de l'adversaire ? En bref, les conditions de victoire données dans les dossiers des joueurs pourraient parfois ne pas coïncider avec l'appréciation de l'arbitre. Qu'il ne se gêne pas ! Comme chaque camp ne connaît pas les conditions de victoire de l'adversaire, l'arbitre a la possibilité de déclarer vainqueur le camp qui lui semble le mériter (si, si, l'arbitre a le droit de tricher !).

Encore une fois, je fais appel à l'arbitre. Eh oui, ce n'est pas un rôle de tout repos. Au delà du simple arbitrage, il devra maintenir l'intérêt de la partie, quitte à prendre des libertés vis-à-vis des règles du jeu et des consignes exposées dans ce scénario : il est le seul maître à bord.

Mais que l'on n'imagine pas que l'arbitre peut faire n'importe quoi. Ce n'est qu'en appliquant la plus extrême rigueur à l'arbitrage que l'on pourra avoir la liberté d'adapter cet arbitrage à la situation.



### III. REGLES ADDITIONNELLES. (A, J, ABDA)

Les règles de base sont celles d'"Amirauté". De plus, les règles additionnelles d'"Amirauté", ainsi que de son extension "Mare Nostrum" (même éditeur), peuvent être utilisées. Vous pouvez également prendre les nombreux compléments qui ont été publiés au fur et à mesure des articles traitant de ce système de jeu, dans les revues "Journal du Stratège", "Casus Belli" et "Graal".

Il semble utile de rappeler ci-dessous les règles supplémentaires à celles du livret de base d'"Amirauté" et dont l'emploi est préconisé dans le cadre de ce scénario. Vraisemblablement, certaines sont déjà connues, mais ce n'est peut-être pas le cas de tous les lecteurs. D'autres règles sont originales à ce scénario.

On peut fort bien, pour ne pas trop alourdir le jeu, ne retenir qu'une partie de ces règles optionnelles : il ne s'agit que de propositions.

Un certain nombre de précisions sont confidentielles pour un camp donné, elles seront communiquées dans le dossier du joueur concerné.

#### III. 1. Règles concernant les navires.

##### III. 1. 1. Répartition des points de dégat et réparations possibles.

\* Répartition des points de dégat.

Ordinairement, on considèrerait qu'un navire touché voyait son armement réduit proportionnellement à ses pertes totales. En fait, bien d'autres cibles existent sur un navire de guerre. Nous les avons regroupées en quatre principaux secteurs :

. Le mouvement : les machines, les appareils de propulsion, l'état de la coque. En fait tout de qui pourrait influencer sur la vitesse du bâtiment.

. L'armement : les tourelles, les tubes lance-torpilles, les pièces de DCA, les systèmes de manoeuvre des tourelles (systèmes hydraulique, alimentation électrique...).

. Divers : toutes sortes de zones ou

d'installations du navire dont la destruction ne nuit pas à l'efficacité au combat du bâtiment.

. Transmissions : il s'agit des installations nécessaires aux communications internes au navire et avec les autres navires, du poste de commandement, des postes de direction des tirs. En fait, ce qui valorise le fonctionnement des autres parties du navire.

Si, pour couler un navire, il faut toujours que les dommages infligés soient supérieurs ou égaux à ses points de résistance, pour les dégâts partiels on considèrera la répartition suivante des points de résistance ainsi que les % de chance qu'un secteur soit affecté en fonction du type d'attaque :

	Répartition des points de résistance	% d'affectation des dégâts suivant le type d'attaque	
		torpille/mine	obus/bombe
mouvement	35 %	80 %	20 %
armement	35 %	5 %	45 %
divers	20 %	10 %	25 %
transmissions	10 %	5 %	10 %

Remarque : ces valeurs ont été légèrement modifiées par rapport à celles données dans le numéro 8 du "Journal du Stratège" et dans le numéro 1 du magazine "Graal".

Par exemple, l'Exeter aura la répartition suivante pour ses points de résistance, sur un total de 22 points :

mouvement 7,7 points  
armement 7,7 points  
divers 4,4 points  
transmissions 2,2 points

Dès qu'un dommage intervient (torpille, bombe, salve d'artillerie...) un jet de dé à % déterminera le secteur touché (en utilisant une des deux colonnes de droite), qui sera réduit à concurrence du nombre de points de résistance qu'il représente (colonne de gauche). Si un secteur est totalement détruit, les dégâts supplémentaires seront réaffectés à un autre secteur, jusqu'à destruction totale du navire si nécessaire.

Les effets des pertes sont les suivants :

. La vitesse sera réduite en proportion des dégâts infligés à ce secteur.  
. Les "transmissions" ne sont perturbées que

si ce secteur est totalement détruit. Des dégâts partiels n'ont aucune influence. En cas de destruction complète, cela entraîne la suppression des communications directes à l'intérieur du navire et vers les autres navires, donc l'impossibilité de coordonner les mouvements du navire à l'intérieur d'une flotte pendant le combat. La précision des tirs est réduite de 50 % (Les résultats de l'annexe 7 d'"Amirauté" sont divisés par deux : un navire ayant 40 % de chance de toucher son adversaire n'en aura plus que 20 %) à cause de la destruction des centres de contrôle et de direction des tirs ; chaque tourelle doit se débrouiller avec ses propres appareils de visée, moins précis.

. Les "divers" peuvent être totalement détruits sans conséquence.

. Pour les dégâts infligés à l'armement, la répartition se fera avec jet de dé entre toutes les "cibles" possibles. Par "cible" nous définissons un objet unitaire indivisible suffisamment volumineux pour être détruit sans conséquence pour d'autres cibles proches. Ce sont les tourelles de l'armement principal, secondaire, des affûts multiples de canons antiaériens, les affûts lances-torpilles...

par exemple, le CL Exeter (GB) a comme armement :

armement	nombre de cibles	cible n°
VI 203 en 3 tourelles doubles	3 cibles	1 à 3
VIII 102aa en 4 tourelles doubles	4 cibles	4 à 7
VIII 40aa en un affût octuple (pom-pom)	1 cible	8
VI mtaa individuelles	négligé	-
VI T 533 en 2 affûts	2 cibles	9 et 10
catapulte et son hydravion	1 cible	11
<b>Total :</b>	<b>11 cibles</b>	

Dans un premier temps, le pourcentage de perte du secteur "armement" donne, suivant la même proportion, le nombre de cibles qui devront être détruites.

Dans un deuxième temps, des jets de dé détermineront la nature des cibles détruites. Ici, chaque cible sera numérotée de 1 à 11, un dé à pourcentage désignera donc les cibles détruites, en associant une cible à une tranche de 9 % (100% / 11).

Les armements trop petits pour être considérés comme cibles unitaires, seront réduits comme avant, au prorata du pourcentage de perte sur l'armement en général.

Un exemple de calcul est donné au paragraphe suivant.

\* Réparation des dégâts après combat.

Après un combat, ou même en cours, des équipes de secours spécialisées peuvent rétablir une partie du potentiel d'un navire en rafistolant ce qui peut l'être, en attendant un retour au port et des réparations plus sérieuses. De nombreux cas de ce genre sont signalés où un navire, peu de temps après avoir été durement touché, récupère une partie de sa vitesse, rétablit ses communications...

Nous simulerons ceci en considérant qu'un navire récupère 1/3 des dégâts qu'il a subit, 1 heure après l'action.

Ces récupérations se feront dans l'ordre suivant :

. Le secteur "transmission" sera réparé, totalement si possible, en priorité.

. Les secteurs "vitesse" et "armement" se partageront, en proportion des pertes subies respectivement, les points à récupérer restants.

. Le secteur "divers" n'a nul besoin de récupérer quoi que ce soit, dans le cadre de ces réparations de fortune.

Exemple :

Le croiseur lourd Exeter, 22 points de résistance, vitesse de 32 noeuds, reçoit 5 obus de 203 mm :

obus	d6 donnant les dégâts (annexe 10 "Amirauté")	d% donnant l'affectation (voir ci-dessus)
1	3 : 1 point	57 : armement
2	1 : 3 points	24 : armement
3	3 : 1 point	78 : divers
4	4 : 0.5 point	05 : vitesse
5	2 : 1.75 points	93 : transmissions

Les points de résistance de ce croiseur lourd se répartissent comme suit :

	points de résistance	points de dégât	% de perte	conséquences
vitesse	7.7	0.5	6.5	vit. réduite 30 n
armement	7.7	4.0	52.0	6 cibles détruites
divers	4.4	1.0	22.7	aucune
transmissions	2.2	1.75	79.6	aucune
<b>Total</b>	<b>22.0</b>	<b>7.25</b>	<b>32.95</b>	

Le nombre de cibles détruites est donné par la valeur 52% de 11, arrondie à l'entier supérieur.



Le dé donne les nombres suivants, 35, 07, 42, 82, 59, et 11. En utilisant la numérotation des cibles données précédemment, cela signifie que les armements suivants sont détruits : les deux tourelles doubles de 203 mm de l'avant, l'affût de tubes lance-torpilles de droite et 3 tourelles doubles de 102aa (la seule restante est située à l'arrière gauche). Les 52% de perte entraînent également la perte de 4 mtaa sur 6 (52 % de 6, arrondi à l'entier supérieur).

Pour la localisation des cibles, consultez l'exemple de fiche ci-dessous.

Les récupérations après 1 heure sont de  $7,25/3 = 2,42$  points.

. 1,75 points sont consacrés aux "transmissions".

. 0,67 points restant sont répartis :

0,60 à l'"armement" (dégât "armement" représente 89 % de la somme des dégâts "armement" + "vitesse" : 89 % de 0,67 = 0,60)

0,07 à la "vitesse" (dégât "vitesse" représente 11 % de la somme des dégâts "armement" + "vitesse" : 11 % de 0,67 = 0,07)

. les transmissions sont totalement récupérées.

. la vitesse reste à 30 n (arrondie).

. les pertes sur l'armement passent à 44,2% et une des cibles peut être récupérée. Un dé de 39 désigne la tourelle double de 102aa

avant droite. 1 mtaa est également de nouveau en service.

En résumé ; l'Exter se tire de ce combat avec une vitesse réduite à 30 noeuds, ses deux tourelles avant de 203 mm, les tourelles avant-gauche et arrière-droite de 102 aa, les 3 tubes lance-torpilles de droite et 3 mtaa sont détruits.

\* Fiches signalétiques de navire :

Pour aider à gérer ces problèmes de dégâts, vous pouvez réaliser des fiches pour vos navires.

Il ne s'agit que de fiches utilisables pour une partie, sur lesquelles vous allez rajouter des annotations, barrer d'autres. Ne faites donc pas quelque chose de trop "fini".

A partir d'une feuille de papier format 21/29,7, découpez 4 quarts de feuille. Sur chacune de ces "fiches", écrivez rapidement au stylo ou au crayon de papier les indications suivantes :

- . les caractéristiques du navire ;
  - . le tableau de répartition des points de résistance ;
  - . le schéma de localisation des armements.
- Ces schémas vous sont donnés en fin de scénario, chapitre VII.

Faites cela à "main levée", rapidement. De toute façon, c'est destiné à ne servir qu'une seule fois. Pour plus de rapidité, vous pouvez ne faire la fiche d'un navire qu'au moment où, ayant subi des pertes, il a besoin de sa fiche.

Voici ce que cela peut donner :

CL	EXETER (06)	176m	32 n	22 pt	T 2
VI	203	29200 m			
VIII	102aa	12500 m			
VIII	40aa + VI mtaa				
VI	T 533				
	2 Seafox	1 catapulte			
		points	perles	effets	n°cible
vitesse	7,7				
armem	7,7				
divers	4,4				
transm	2,2				
Total	22,0				

et après avoir été touché :

CL	EXETER (06)	176m	32 n	22 pt	T 2
VI	203	29200 m			
VIII	102aa	12500 m			
VIII	40aa + VI mtaa				
VI	T 533				
	2 Seafox	1 catapulte			
		points	perles	effets	n°cible
vitesse	7,7	07 07	30n		
armem	7,7	74 31	5 cibles		
divers	4,4	10			
transm	2,2	74 0			
Total	22,0	74 74			

## 2. Munitions et carburants.

Compte tenu de la durée relativement courte de ce scénario (4 à 5 jours), il n'y a pas lieu d'introduire des règles sur la consommation en carburant des navires et sur d'éventuelles obligations de ravitaillement en mazout. Seule restriction : sauf lors des combats, les vitesses des navires de guerre seront limitées au 3/4 de leurs vitesses maximales (ceci n'est pas à appliquer aux cargos et transports).

Par contre, pour les munitions, il faudra tenir compte des points suivants :

Chaque canon pourra effectuer 24 salves (au sens d'"Amirauté" : une salve par 5 minutes) ou 2 heures de tir (notamment pour les armements anti-aériens) avant d'être à cours de munitions.

Chaque tube lance-torpille sera approvisionné pour tirer une seule fois. Les croiseurs pourront recharger leurs tubes

lance-torpillés avec un délai de manoeuvre adéquat :

. 30 minutes pour les croiseurs équipés de tubes sur le pont, à condition qu'ils ne soient engagés dans aucun combat.

. 15 minutes pour les croiseurs équipés de tubes internes au navire (cas de certains navires japonais).

## III. 1. 3. Capacités de manoeuvre.

Pour simuler les difficultés de manoeuvre des navires (rayon de giration), on utilisera l'approximation suivante :

Entre deux virages de 45° (angle maximum) une certaine distance minimale devra être respectée. Cette distance est de 500 m pour les navires de guerre, quelque soit le type, et de 1000 m pour les cargos et transports. Ainsi, un navire de guerre pourra effectuer un virage de 45° (au maximum) seulement tous les 500 mètres.

# LUDOSUD

PROPOSE EN EXCLUSIVITE LA GAMME DE JEUX  
DE SIMULATION ESPAGNOLS DE LA MARQUE

## TYR

PROCHAINEMENT DANS LES MAGASINS SPECIALISES  
DISPONIBLES AVEC TRADUCTIONS

### SERIE : GUERRE CIVILE ESPAGNOLE 36-39

**ESPAÑA 36** : Simulation stratégique de la guerre civile espagnole dans tous ses aspects militaires, politiques, diplomatiques, économiques, espionnages, interventions étrangères...

#### MARCHE SOBRE MADRID - LA MARCHE SUR MADRID

Août-novembre 1936 : les premiers affrontements de la guerre d'Espagne  
**BRUNETTE** : Simulation opérationnelle de la première grande bataille de la guerre civile

**GUADALAJARA** : Simulation opérationnelle de la grande offensive italienne sur Madrid.

**LUDOSUD** 7, rue Etienne Jodelle - 66750 Saint-Cyprien-Plage

Tél.: 68 21 17 39





*Bombardier bimoteur Mitsubishi G4M "Betty"*

### III. 2. Règles concernant l'aviation.

En préalable à ces différents points de règle, il faut préciser que, dans le cadre de ce scénario, aucune mission aérienne ne devra avoir un autre objectif que le repérage, l'attaque de navires ou la défense contre des missions identiques de la part de l'adversaire. Les aviations ont été volontairement réduites et les missions contre des objectifs terrestres ne sont pas considérées. On peut imaginer qu'elles ont toujours lieu, mais que cela n'influe pas sur le mouvement des navires. Supposons qu'il s'agisse d'autres unités aériennes spécialement destinées à ces missions et qui ne seraient de toute façon pas intervenues dans la bataille navale proprement dite.

#### III. 2. 1. Condition d'utilisation.

En utilisation courante, les vitesses à considérer seront les vitesses de croisière. Les seuls cas d'utilisation de vitesses supérieures sont :

- . Lors de la phase de combat. Ce qui peut être négligé par rapport au temps des trajets.

- . En cas de tentatives d'interception par des chasseurs d'objectifs dûment signalés. En ce cas, les intercepteurs peuvent utiliser leur pleine vitesse.

Les bombardiers chargés de leurs bombes ou torpilles ont une réduction de 0,5 point, multiplié par le nombre de moteurs, sur leur valeur au combat.

Exemple : un bimoteur de 6 points vaudra 5 points tant qu'il est chargé de bombes.

Règle à n'utiliser que si l'arbitre a du temps à perdre :

Après toute mission aérienne, l'arbitre jettera un dé pour chaque avion. Ceci si-

mulera les possibilités de panne ou les réparations parfois nécessaires après utilisation d'un avion.

Le pourcentage de chance qu'une panne survienne sera de :

- . 5 % en cas de mission ordinaire, quelque soit sa durée.

- . 5 % + 10 % = 15 % en cas d'avions ayant subi un tir de DCA ou un combat aérien (en attaque ou en défense).

Si l'appareil échoue à ce test, il sera immobilisé 12 heures pour réparations.

Si l'appareil effectue une mission moins de 6 heures après une précédente mission (sans avoir été immobilisé pour panne), les pourcentages de panne au retour de cette nouvelle mission seront augmentés de 5 % (ils passeront à 10 et 20 %). Ainsi de suite tant qu'il n'y aura pas eu au moins 6 heures d'arrêt pour permettre les révisions nécessaires (augmentation de 5 en 5 %)

#### III. 2. 2. Approvisionnement en munition.

Pour l'approvisionnement en munitions, on considère que les armes de bord des chasseurs permettent 3 phases de combat. C'est à dire, la possibilité d'avoir 3 résolutions de combats aériens avec les tables d'"Amirauté".

Attention : pour chaque engagement il n'y a qu'une seule résolution et le combat est interrompu.

Par exemple, des chasseurs interceptent des bombardiers non escortés (en cas d'escorte, voir le paragraphe suivant). Cela donne lieu à un combat. Les bombardiers survivants passent et continuent leur mission, une autre vague de bombardiers peut alors être interceptée par les mêmes chasseurs, puis éventuellement une troisième, avant que

les chasseurs ne soient obligés d'atterrir pour se ravitailler en munitions.

Il est bien entendu qu'un joueur peut arrêter un combat aérien à tout moment et garder ses munitions pour plus tard, mais à condition que sa vitesse maximale lui permette de s'échapper (nécessité d'une vitesse supérieure d'au moins 30 km/h à celle de son adversaire).

Les bombardiers ne sont pas limités en munitions pour leurs armes défensives.

Le cas de bombardiers escortés de chasseurs est particulier, il est examiné ci-dessous.

### III. 2. 3. Répartition intercepteurs-escorteurs.

En cas d'interception par des chasseurs de bombardiers escortés, la répartition des combats se fera comme suit :

1ère phase : tous les intercepteurs et les escorteurs se combattent.

2ème phase : une partie des intercepteurs combat les bombardiers

Le nombre d'intercepteurs valables pour la deuxième phase est calculé comme suit :

Effectif total des intercepteurs moins les pertes de la première phase (en intercepteurs) moins la moitié du nombre d'escorteurs survivants à la première phase = nombre d'intercepteurs valables pour la deuxième phase.

Exemple : 32 zero interceptent 24 Dauntless escortés de 15 Wildcat

. 1ère phase : 32 Zero contre 15 Wildcat  
pertes : 3 Zero et 5 Wildcat

. 2ème phase : 24 Zero  $(32 - 3 - (15-5)/2)$   
contre 24 Dauntless

Si les intercepteurs n'ont plus de munitions que pour un combat, ils peuvent choisir de faire une résolution classique : 32 Zero contre 15 Wildcat + 24 Dauntless  
pertes : 5 Zero, 2 Wildcat et 4 Dauntless  
cette solution n'est pas très avantageuse pour l'interception, mais si les munitions manquent... tant pis.

### III. 2. 4. Délais d'intervention et de ravitaillement.

Le temps de décollage est d'un avion toutes les 30 secondes. Pour l'atterrissage, c'est un avion toutes les minutes.

Pour les missions d'interception des chasseurs, le temps d'alerte (avant tout décollage) est de 5 minutes, à condition que

les avions soient préparés à l'avance, donc indisponibles pour une autre mission.

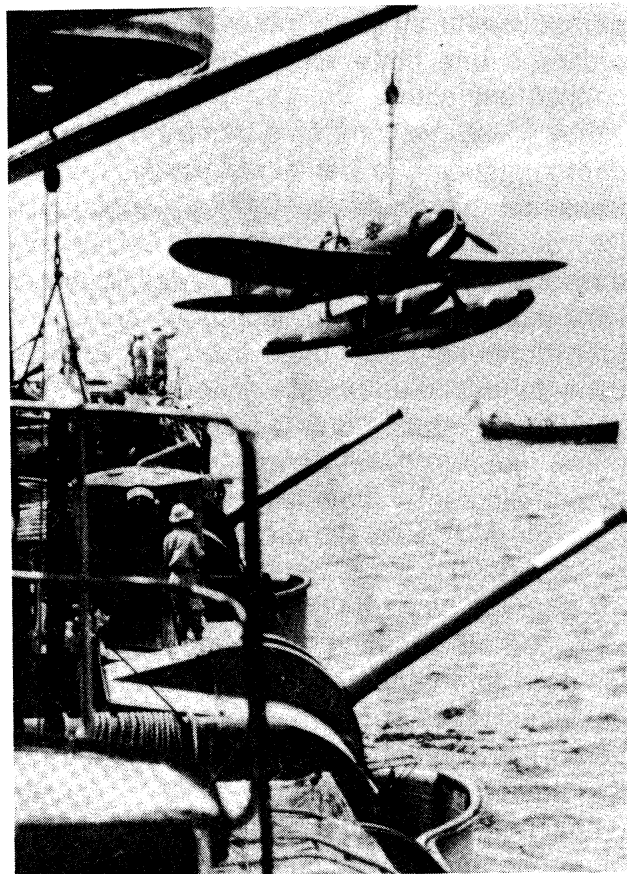
La mise au point d'une mission autre (bombardement, escorte de chasseur...) demande 1 heure de préparation (tant au niveau des avions qu'au niveau des plans de vols et autres considérations...). Le joueur devra se tenir au but initial de la mission tout au long de son déroulement. Seules des situations exceptionnelles peuvent permettre le changement de mission au cours du vol, avec l'autorisation de l'arbitre.

Les ravitaillements des avions se feront en .  
15 minutes pour les armes de bord (canons et mitrailleuses) et pour le carburant (quelque soit le type d'avion) ;

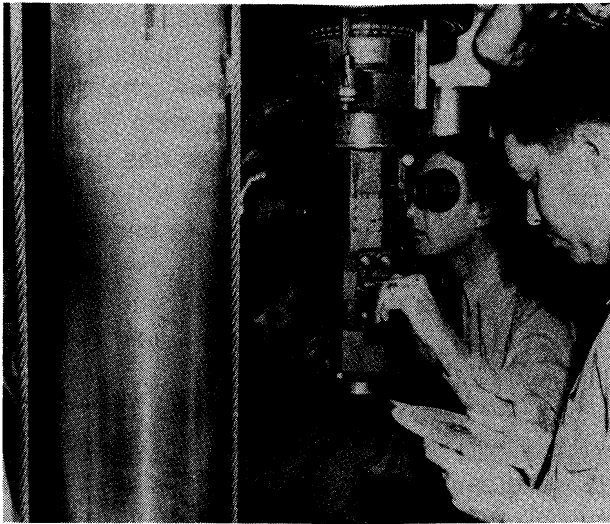
. 30 minutes pour les bombardiers en piqué .  
45 minutes pour les bombardiers lourds et moyens, ainsi que pour les bombardiers-torpilleurs.

### III. 2. 5. Hydravions sur catapulte.

Un croiseur possédant des hydravions catapultables ne peut envoyer simultanément en mission qu'un nombre d'hydravions inférieur ou égal au nombre de catapultes dont est équipé le croiseur en question.



Hydravion Aishi E13 A 1, hissé sur son navire-base.



### III. 3. Les communications entre joueurs et navires d'un même camp et délais des transmissions.

Ce chapitre donne les délais de transmission des messages que peuvent s'adresser, par écrit et par l'intermédiaire de l'arbitre, des joueurs d'un même camp. En cas de même joueur contrôlant des forces séparées, ces délais devront être respectés par ce joueur avant de pouvoir modifier ses ordres à une flotte en fonction de ce que connaît une autre.

Les joueurs d'un même camp ne peuvent communiquer que par des messages écrits transitant par l'arbitre. Celui-ci appliquera les détails de transmission précisés ci-dessous et dans les dossiers des joueurs. Néanmoins, les valeurs indiquées sont surtout données pour bien fixer les choses dans le cas d'un même joueur contrôlant plusieurs flottes. Pour les communications entre joueurs différents, l'arbitre peut éventuellement moduler les délais en fonction du hasard (jet de dé), de l'évolution de la partie...

Il y a deux types de communications :

- . les communications entre flottes. A priori, les deux intervenants ne sont pas à distance de visibilité et sont plutôt séparés par de nombreux kilomètres. Ceci interviendra dans les phases stratégiques.
- . Les communications entre navires d'une même flotte, ou à la limite entre deux flottes différentes, qui sont à distance de visibilité. Ceci interviendra dans les phases tactiques.

#### III. 3. 1. Communication entre flottes.

Un certain nombre d'heures de délai est donné, suivant les camps. Ces délais sont donc exposés dans les dossiers fournis à chacun en particulier (un camp n'est pas sensé savoir les conditions de transmission de son adversaire).

#### III. 3. 2. Communications entre navires à vue.

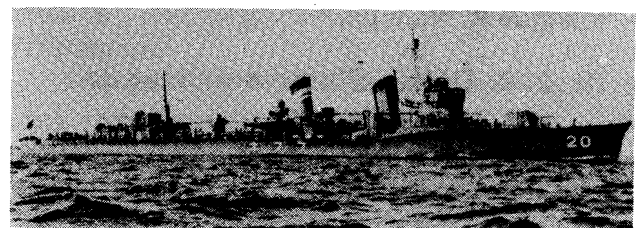
Délais de transmission :

- . entre le navire amiral et tout autre navire étant dans la même formation de route (en ligne de file, en échelon...) ou bien entre un conducteur de flottille de destroyers et ses destroyers, ceux-ci étant dans la même formation de route : 0 minutes
- . entre le navire amiral et tout autre navire hors de la formation ou bien entre deux navires (autres que le navire amiral ou un conducteur de flottille vis-à-vis d'un de ses destroyers) : 5 minutes
- . entre un conducteur de flottille et un de ses destroyers ayant quitté la formation : 5 minutes (cumulables avec les précédentes).

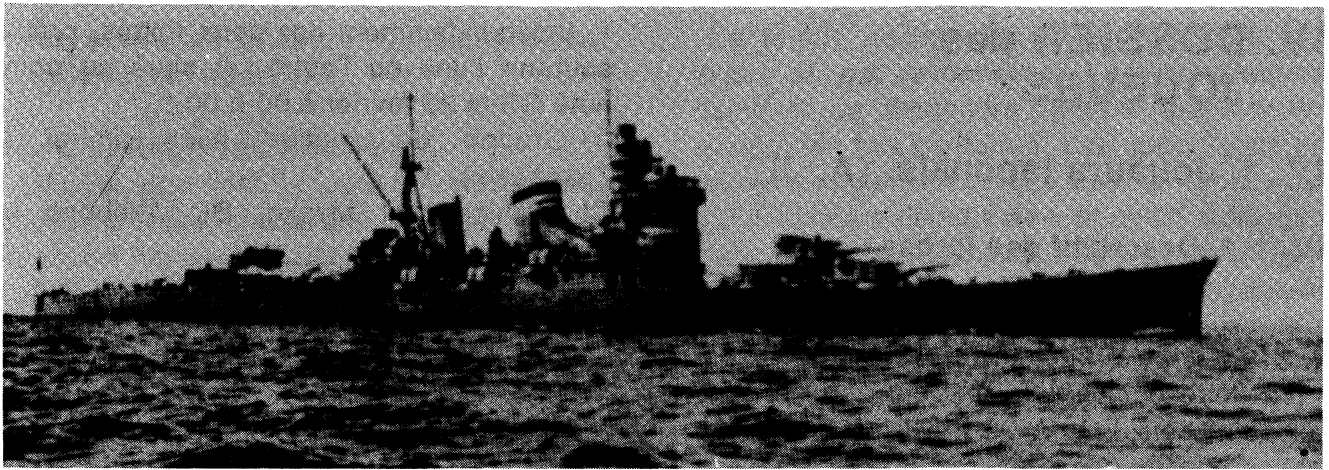
Précision utile : un destroyer ne peut être commandé que par l'intermédiaire de son conducteur.

Dans cette optique, les destroyers ne sont efficaces, en rapidité de manoeuvre, que regroupés en flottille, avec leur conducteur si il est précisé dans la liste des navires. En cas de destroyer isolé par rapport à sa flottille ou à son conducteur, il sera considéré comme hors de formation si il n'est plus dans la formation comprenant le navire amiral. Les délais dans ce cas seront de 5 + 5 minutes = 10 minutes (destroyers hors de la flottille + flottille hors de la formation principale).

Les conditions particulières des destroyers de chaque camp sont exposées dans leurs dossiers propres.



destroyer **Fubuki**  
et page 31 croiseur lourd **Haguro**



#### A parte technique :

Les conducteurs de flottille étaient des navires spécialement aménagés pour recevoir, en plus de leur personnel habituel, le commandant de la flottille, son état-major ainsi qu'un système de transmission plus puissant. La place disponible sur les destroyers des années 1910-20 étant très limitée, les marines de l'époque ont souvent utilisé comme conducteurs, des navires plus gros, tels des croiseurs légers ou des destroyers spécialement agrandis.

Les destroyers étaient regroupés en flottilles, autour de ces navires, et n'avaient souvent pas une autonomie d'action très grande (tout au moins au niveau d'un organigramme théorique).

Les Japonais utilisaient certains de leurs croiseurs légers dans ce rôle de conducteur. Les Britanniques ont tout d'abord construit des "flotilla leaders", destroyers plus volumineux, à raison de 1 pour 8 destroyers normaux (ces conducteurs sont cités dans le livret "Amirauté" sous la dénomination "classe Hardy") ; à partir des années 1930, la taille des destroyers augmentant, ils se sont contentés d'amménager spécialement un destroyer parmi chaque groupe de 8 construits (à partir de la classe des "J", ainsi que la classe "Tribal"). Les Américains avaient également ce système de destroyers plus gros (type "Porter" DD 356) pour 8 (ou 6) autres. Mais l'arrivée des "Fletcher" DD 445 a rendu inutile cette distinction.

Les délais de transmission dans une même flotte devront être pris en compte pour effectuer un mouvement à l'échelle tactique (phases de 5 minutes).

Par exemple, au tour 15 h 30 / 15 h 35, un joueur veut faire tourner un croiseur détaché de la formation : 5 mn de délai.

Le croiseur ne pourra tourner qu'au tour 15 h 35 / 15 h 40.

Au joueur de faire part à l'arbitre des ordres fournis à l'avance, sous peine de se voir imposer ce délai avant changement de cap. Bien entendu, ces ordres devront être respectés au moment voulu, et l'arbitre y veillera (avec une certaine tolérance : une intention de virage à 90° à droite peut se traduire par un virage effectif de 45° à 135° en fonction d'une situation nouvelle).

Ces problèmes de manoeuvre évolueront suivant le nombre de joueurs. Exemple : un seul joueur commande une flottille de destroyers. Si la flottille quitte la formation, elle sera manoeuvrée avec 5 minutes de délai (voir ci-dessus).

Mais dans le cas où deux joueurs se partagent cette flotte (l'un manoeuvrant les croiseurs, l'autre la flottille), si la flottille quitte la formation principale, le joueur la commandant n'aura aucun délai pour la manoeuvrer. Tout simplement, comme les joueurs ne peuvent communiquer que par l'intermédiaire de l'arbitre, par messages écrits, ce sera à celui-ci d'appliquer les délais de transmission qui s'imposent.

On peut proposer les ordres suivants (pour les phases tactiques) :

- . "tout droit" : tolérance de plus ou moins 15° de changement de direction.
- . "droite (ou gauche) doucement" : virage de 15° à 45° sur l'ensemble de la phase de 5 minutes.
- . "droite (ou gauche) toute" : virage de 45° et plus sur l'ensemble de la phase de 5 minutes.

Conclusion évidente : Les joueurs devront désigner à l'arbitre le navire amiral de chacune des flottes qu'ils utilisent.

## **IV. DOSSIER des JOUEURS**

### **IV. 1. Joueurs Japonais. (A, J)**

#### **IV. 1. 1. Descriptif des forces disponibles (sous le commandement du vice amiral Kondo).**

\* La flotte occidentale, entrant sur la carte au point noté FOc à 00 h 20 le 26 février, est composée des :

. Groupe d'assaut occidental (vice amiral Jisaburo Ozawa)

cl Sendai (conducteur) et 3ème flottille de DD : Mutsuki, Satsuki, Minatsuki, Nagatsuki, Kikutsuki, Shirayuki, Hatzuyuki, Murakumo, Uranami, Usugumo, Yugure, Ariake, Isokaze, Oyashio.

PA léger Ryujo, 2 PHA (transports d'hydravions) et 56 transports et cargos.

(2 destroyers d'escorte, également présents dans la réalité, n'ont pas été retenus dans le scénario).

. Groupe d'escorte (contre amiral Akisaburo Hara)

cl Natori et Yura (conducteurs) et 5ème flottille de DD: Harukaze, Matsukaze, Hatakaze, Yunagi, Fubuki, Shikinami, Arashio, Natsugumo, Oshio.

. Groupe de couverture occidental (contre amiral Takao Kurita)

7ème division de CL : Mogami, Mikuma, Kumano et Suzuya.

\* La flotte orientale, sur la carte le 25 février à 00 h 00 au point FOr, est composée des :

. Groupe d'assaut oriental (contre amiral Shoji Nishimura)

cl Naka (conducteur) et 4ème flottille de DD: Sazanami, Murasame, Yudachi, Harusame, Samidare, Asagumo, Minegumo.

41 transports et cargos.

( 4 dragueurs et 2 patrouilleurs, également présents dans la réalité n'ont pas été retenus dans ce scénario).

. Groupe d'escorte (contre amiral Raizo Tanaka)

cl Jintsu (conducteur) et 2ème flottille de DD: Ushio, Yamakaze, Kawakaze, Hasukaze, Yukikaze, Amatsukaze, Tokitsukaze.

. Groupe de couverture oriental (contre amiral Takeo Takagi)

CL Nachi et Haguro.

Indépendamment des deux flottes, prêt à soutenir l'une ou l'autre, et situé au point noté GS le 25 février à 00 h 00 :

\* Groupe de soutien (vice amiral I. Takahashi)

CL Ashigara et Myoko, DD Akebono et Ikazuki.

\* Aviation :

. 6 hydravions de reconnaissance Mavis sont basés à Bornéo.

#### **IV. 1. 2. Renseignements disponibles.**

Il a été signalé la présence de 2 CL, 5 cl et une douzaine de DD, supposés être basés sur la côte Nord de Java, à Surabaya ou à Tandjung Priok.

Aucune mission aérienne alliée ces derniers jours, hormis quelques hydravions Catalina de reconnaissance.

#### **IV. 1. 3. Mission.**

Il faut débarquer dans la nuit du 27 au 28 février (date prévue) ou du 28 au 1 mars (au plus tard pour pouvoir respecter les délais impartis à la conquête de Java).

Les lieux de débarquement sont :

. Kragan pour la flotte de l'Est (41 navires)

. Bantam, Merak et Eretan Wetan pour la flotte de l'Ouest. La répartition des transports et cargos sera respectivement pour ces trois objectifs de 36, 10 et 10 navires (sur 56), plus les 2 PHA à Bantam.

Les transports d'hydravions sont considérés comme de simples transports (dans le but d'établir une base d'hydravions) et ne pourront pas être utilisés comme navire à fonction offensive ou défensive au cours du scénario.

#### **IV. 1. 4. Conditions de victoire.**

Les Japonais recevront un certain nombre de points par cargo ou transport ayant effectué son débarquement au complet (12 heures d'immobilisation)

. avant le 28 février à 06 h 00, navire intact : 5 points ;

. avant le 01 mars à 06 h 00, navire intact : 2 points ;

. après le 01 mars à 06 h 00 : 1 point.

Au maximum, le camp Japonais pourra avoir 495 points.

Sur un lieu de débarquement donné, le Japonais ne marquera pas de points pour des vaisseaux débarquant en supplément du



nombre fixé au chapitre "IV.1.3. Mission" pour le lieu en question.

#### **IV. 1. 5. Règles particulières.**

\* Le débarquement de toute force Japonaise nécessite l'immobilisation des navires de transport pendant 12 heures, à proximité du lieu de débarquement.

\* Les Japonais n'ont pas de possibilités de ravitaillement en munitions pour leurs navires

\* Les détails de communications entre forces Japonaises, à l'échelle stratégique, sont de :

- . 8 heures de délais entre la flotte occidentale et la flotte orientale.
- . 3 heures de délais entre chaque flotte et le groupe de soutien.
- . 1 heure entre groupes d'une même flotte.

\* En ce qui concerne les dispositions pour les destroyers, les flottilles et leurs conducteurs sont nommés ci-dessus. La cinquième flottille pourra être séparée en deux avec chacune un croiseur léger comme conducteur.

\* Les destroyers modernes ont la possibilité de recharger une fois leurs tubes lance-torpilles (en 15 minutes, sans avoir à combattre ou à manoeuvrer rapidement). Il s'agit des deux derniers types de destroyers cités dans la liste des caractéristiques (Arashio et Isokaze).

\* Les torpilles de 610 mm ont les caractéristiques suivantes :

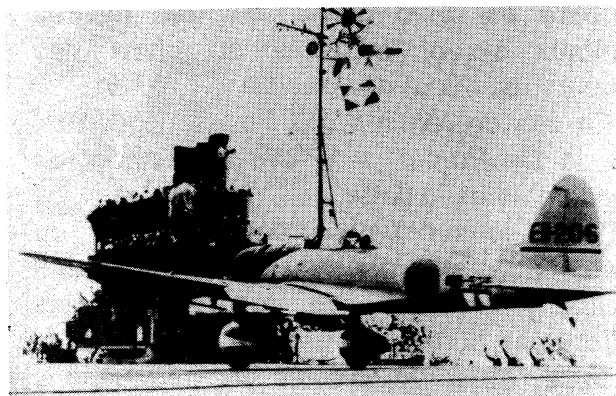
- . portée de 22 000 m à la vitesse de 48 n.
- . portée de 40 000 m à la vitesse de 36 n.

\* En cas de tubes lance-torpilles internes, le champ angulaire possible pour lancer les torpilles n'est pas de 120° (cf "Amirauté") mais de 60° seulement.

\* Pour l'utilisation du porte-avion, les temps de décollage, atterrissage et de ravitaillement sont ceux utilisés pour une base aérienne à terre. Le seul changement intervient dans l'obligation de descendre les avions dans les hangars ou de les monter sur le pont par les ascenseurs, avant de pouvoir effectuer une des opérations citées plus haut.

Le temps nécessaire est de 1 minute par avion et par ascenseur. Le ravitaillement demande de descendre puis de remonter les avions une fois ravitaillés. Les appontages ne peuvent avoir lieu que si le pont est préalablement dégagé de tout avion autre que ceux de la formation en cours d'appontage. Plus généralement, on ne peut effectuer qu'un seul des quatre mouvements suivants à la fois : appontage, décollage, descente dans les hangars, montée sur le pont.

Exemple : 20 avions doivent être ravitaillés sur le Ryujo (2 ascenseurs). En plus des temps d'atterrissage, ravitaillement et redécollage, il faudra  $20/2 = 10$  minutes pour les descendre (20 avions par 2 ascenseurs) et 10 minutes pour les remonter. Ainsi, s'il s'agit d'un raid de torpilleurs, entre le moment où le premier avion se présente à l'appontage et le dernier redécolle pour une nouvelle mission il s'écoule 1 heure 35 minutes (20 minutes d'appontage, 10 minutes de descente dans les hangars, 45 minutes de ravitaillement, 10 minutes de montée sur le pont et 10 minutes pour le décollage).

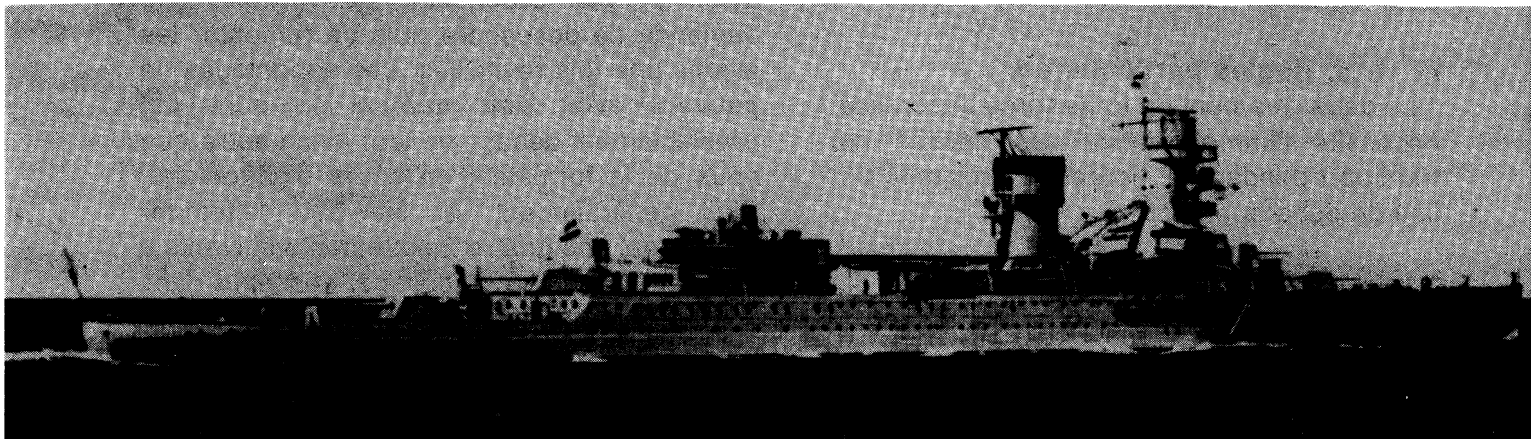


Lors des appontages et des décollages, le porte-avions devra impérativement avancer à pleine vitesse face au vent.

\* Les reconnaissances aériennes seront signalées au Japonais avec un délai de 3 heures ; avec la restriction suivante, les avions de reconnaissance Mavis devront être répartis au début de la partie entre les deux flottes et les reconnaissances d'un avion ne seront communiqués qu'à la flotte dont il dépend. Les bases utilisables sont à Bornéo : Pontianak pour la flotte occidentale et Balikpapan pour la flotte orientale.

\* Les Japonais étant entraînés à la vision nocturne, la visibilité de nuit sera pour eux de 13 000 m.





*Croiseur néerlandais "De Ruyter"*

## **IV. 2. Joueurs alliés (ABDA). (A, ABDA)**

### **IV. 2. 1. Descriptif des forces disponibles.**

Les navires n'ayant pas historiquement participé à la bataille sont marqués d'un \*.

Les navires amiraux sont imposés, suivant la disposition historique. Si le nombre de joueurs est plus grand, d'autres navires amiraux seront désignés au choix des joueurs, au début de la partie.

En cas de réunion des flottes, Doorman, sur le De Ruyter, a le commandement de l'ensemble de la flotte.

Un joueur peut prendre le rôle du commandement général à terre (amiral Helfrich), chargé de coordonner les différentes flottes, de gérer l'aviation basée à terre, et de répercuter les informations qu'elle fournit.

\* A Surabaya (contre amiral Karel Doorman, Hollandais), base militaire principale :

. USA : CL Houston ; cl Marblehead\* ; DD Paul Jones (conducteur), J.D.Ford, Edwards, Alden, Parrott\*, Barker\*, Bulmer\*, Pope\*, Stewart\*, Pillsbury\*, Edsall\*, Whipple\*.

. NL : cl De Ruyter (navire amiral), Java, Tromp\* ; DD Kortenaar, Witte de With, Evertsen\*, Banckert\*.

\* A Tandjung Priok (commodore Collins, Australien), port de Batavia (future Djakarta) :

. GB : CL Exeter ; DD Jupiter (conducteur), Electra, Encounter.

. Australie : cl Perth (navire amiral), Hobart\*.

L'ensemble des forces est sous le commandement (à terre) de l'amiral Helfrich, Hollandais.

\* Aviation :

. 8 chasseurs Buffalo et 8 hydravions de reconnaissance Catalina sont à Java. Ils devront être répartis, au début de la partie, entre les bases de Tandjung Priok et Surabaya.

. 12 bombardiers B 17 sont à Port Darwin, en Australie. Dans le déroulement normal de chaque mission, ils devront ravitailler impérativement à Surabaya, après avoir largué leurs bombes, même s'ils n'ont pas trouvé leur objectif, avant de retourner à Port Darwin.

A partir de l'heure de décollage de tous les B 17 à Port Darwin, ils devront parcourir 1360 Km en 4 heures avant d'entrer sur la carte, au point noté B17.

### **IV. 2. 2. Renseignements.**

Deux forces d'invasion, escortées de CL, cl et de nombreux DD sont signalées, l'une venant d'Indochine par le détroit de Karimata, l'autre venant des Philippines par le détroit de Macassar.

Un renseignement plus récent signale la présence de la flotte orientale à hauteur de l'équateur dans le détroit de Macassar, le 24 Février à 18 heures.

### **IV. 2. 3. Mission**

Essayer d'intercepter les forces d'invasion et de compromettre l'opération japonaise en infligeant un maximum de pertes aux transports ennemis.

#### IV. 2.4 Conditions de victoire.

Les Alliés recevront 10 points pour chaque cargo ou transport coulé avant qu'il ait pu effectuer son débarquement complet.

#### IV.2.5. Règles particulières.

\* Les navires alliés peuvent se ravitailler en munitions aux ports de Surabaya et Tandjung Priok. Le temps de ravitaillement est de 6 heures.

\* Délais d'appareillage pour les navires alliés:

Les navires alliés sont supposés être en alerte en permanence pendant les jours concernés par le scénario (de nombreuses informations indiquaient l'arrivée imminente de forces de débarquement Japonaises). Il n'y a donc aucun délai d'appareillage. Seuls les délais de transmission des messages de découverte peuvent retarder leur intervention.

\* Dans tous les délais de transmission entre navires, à l'échelle tactique, les Alliés rajouteront 5 minutes de pénalité dès lors que les navires concernés sont de langues différentes (Anglaise et Néerlandaise).

\* Les délais de transmissions, au niveau stratégique, sont de 6 heures entre chaque

flotte, quelles que soient leurs compositions, et 3 heures entre une flotte et l'état-major à terre (si un joueur a pris le rôle de coordinateur)...

\* De même, les reconnaissances aériennes des Catalina ou des B17 ne seront portées à la connaissance de l'ensemble des flottes alliées qu'avec un délai de 6 heures.

Toujours dans le cas d'un joueur faisant office de QG à terre, les reconnaissances des Catalina et B17 lui seront retransmises par l'arbitre avec un délai de 3 heures, à charge pour lui de prévenir ses subordonnés (avec un nouveau délai de 3 heures: donc on retrouve  $3 + 3 = 6$  heures du cas précédent).

\* Pour les Alliés, les destroyers devront être regroupés par nationalité, avec possibilité de deux flottilles différentes pour les USA. Le joueur désignera, si ce n'est pas indiqué sur la liste, un des destroyers comme faisant office de conducteur.

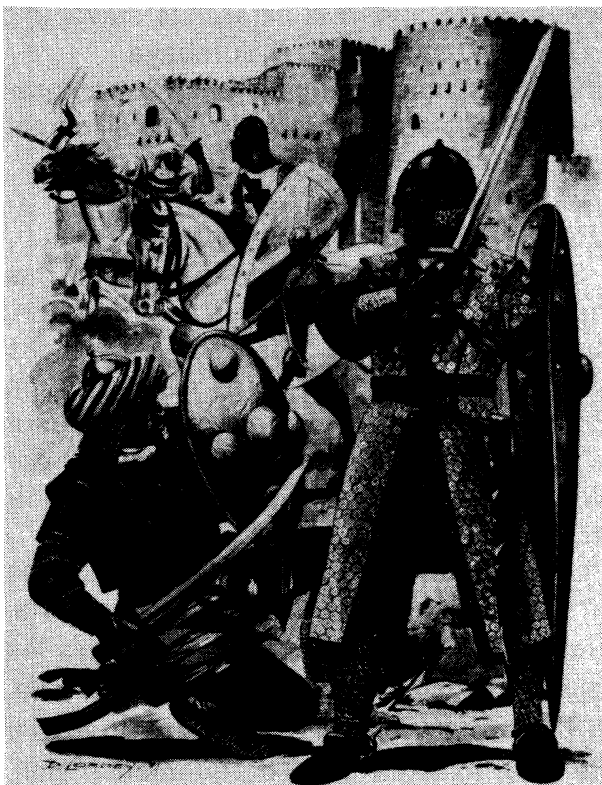
\* Les torpilles des navires ont les caractéristiques suivantes :

portée de 10 000 m à la vitesse de 40 n.

portée de 20 000 m à la vitesse de 30 n.

# CHARGES

## Antiques et Médiévales



---

### JEU D'HISTOIRE AVEC FIGURINES

---

#### Règle Officielle de la Coupe de France\*

---

Vous êtes fanas d'histoire et vous aimez les figurines en plomb?

Alors n'hésitez pas, initiez-vous au *Jeu d'Histoire*.

**CHARGES** est un système de règles simples qui vous permettra de prendre le commandement de n'importe quelle armée 25 mm depuis l'Antiquité jusqu'à l'apparition de la poudre.

Créé par le *Comité de la Coupe de France de Jeu d'Histoire Antiquo-Médiévale* vous pourrez chaque année vous mesurer aux autres joueurs dans le cadre d'une grande compétition nationale : la *Coupe de France*.

Si vous désirez recevoir cette règle, envoyez-nous un chèque de 100 Frs+10 Frs de frais d'envoi = 110 Frs à l'ordre de SOCOMER, 35 rue Simart, 75018 Paris

\*4 et 5 septembre 88 - Mairie du XVIème arrondissement -

## V. Variantes. (A)

### V.1. Dispositif historique.

Si vous voulez vous retrouver exactement dans la situation des amiraux de l'époque, vous pouvez reprendre le dispositif historique.

Pour cela, il vous faut :

- supprimer les navires alliés marqués d'un \* dans la liste du dossier Alliés. De plus, la tourelle arrière de Ill 203 mm du Houston est inutilisable.
- supprimer les B 17 de Port Darwin.
- renforcer l'aviation Japonaise en remplaçant les 6 hydravions Mavis par la 23 ième flottille aérienne basée à Bornéo : 36 chasseurs Zero, 48 bombardiers Betty et 12 hydravions Mavis, à répartir entre Pontianak et Balikpapan.
- les Alliés ne peuvent se ravitailler en munitions qu'à Surabaya.

### V.2. Utilisation d'autres matériels.

Peut-être avez-vous une autre façon d'aborder "Amirauté" que celle développée ici, dans ce scénario. Plusieurs options sont possibles, qui mettent l'accent sur des styles de jeu différents, moins axés sur la manoeuvre d'unités de surface de moyen tonnage (croiseurs et destroyers).

#### V. 2. 1. Option "Aviation".

Il vous faut renforcer l'aviation japonaise comme indiqué dans le paragraphe ci-dessus, avec la 23 ième flottille aérienne.

L'aviation alliée aura les effectifs suivants:

- . 12 B.17 à port Darwin ;
- . 18 chasseurs Buffalo, 8 chasseurs Hurricane, 34 bombardiers Blenheim et 8 Catalina, à répartir entre Tandjung Priok et Surabaya.
- . 24 chasseurs P 40 à Tjilatjap.

#### V. 2. 2. Option "Guerre sous-marine".

Adjonction de :

- . Japonais : 3 sous-marins classe I.16, 2 sous-marins classe I.68 et 3 sous-marins classe Ro.60, disposés au choix du joueur, à plus de 150 kilomètres des côtes de Java, avec au moins 150 kilomètres entre chaque sous-marin.
- . Alliés : 3 sous-marins classe K XIV (NL), 2

sous-marins classe Sturgeon (US) et 3 sous-marins classe Shark (US), disposés au choix du joueur, avec au moins 150 kilomètres entre chaque sous-marin. Ils peuvent se ravitailler en torpilles à Surabaya.

### V.3 "SI..."

Peut-être avez-vous envie de changer le cours de l'histoire ?

#### V. 3. 1. Demi-succès Japonais à Pearl Harbour.

Dans l'hypothèse où les Japonais n'ont que partiellement réussi leur attaque de Pearl Harbour, on peut considérer qu'une partie de la flotte de cuirassés américaine est encore capable de prendre la mer. Conséquence logique, elle représente une menace potentielle pour la flotte japonaise. Celle-ci, de ce fait, est occupée à surveiller son adversaire et ne peut assurer la totalité des missions qui lui incombaient en janvier et février 1942. Fin du raisonnement: le blocus de Java n'a pu être totalement assuré par la II ème flotte japonaise (cuirassés et porte-avions), et les alliés ont eu l'opportunité de renforcer la position.

\* Disposition Japonais inchangé.

\* Dispositif allié :

rajouter les navires suivants : DD US Perry (classe J. D. Ford) ; DD NL Van Ghent et Piet Hein (classe Kortenaer).

Prendre l'aviation alliée citée au paragraphe V. 2. 1. ci-dessus, à la différence suivante : B 17 et P 40 sont basés à Surabaya.

Ajouter les sous-marins alliés du paragraphe V. 2. 2., en permettant le ravitaillement également à Tandjung Priok.

#### V. 3. 2. Plan Japonais modifié.

Supposons que les Japonais n'aient pas organisé leur offensive de la même façon. Au lieu de prendre les îles des Indes Néerlandaises les unes après les autres, en enserrant progressivement Java, on peut penser qu'ils choisissent de frapper par surprise en n'importe quel point de l'archipel.

Les îles suivantes ne sont pas contrôlées par les Japonais : Bali, Lombok, Sumbawa. Sumatra est en cours d'occupation mais les Hollandais résistent bien dans le Sud de l'île. En plus de Java, les îles suivantes peuvent être des objectifs de débarquement : Bali, Lombok, Sumbawa, Madura, côte Sud-Est

de Sumatra (pour prendre les défenseurs à revers) sur les 150 kilomètres les plus au Sud avant le détroit de la Sonde.









Les joueurs Japonais peuvent choisir un certain nombre de ces objectifs, minimum 3, et peuvent réorganiser complètement l'agencement de leurs forces.

L'arbitre tiendra compte, dans l'appréciation de la victoire, des choix japonais. Plus le nombre de débarquements programmés sera important (donc division des forces, donc plus de risques), plus il devra réévaluer le niveau de victoire Japonais. Plus les flottes japonaises mettront de temps entre le moment où elles entrent sur la carte et celui où elles débarquent, plus la victoire japonaise devra être difficile.

Evidemment, l'ensemble de ces propositions d'adaptation sont cumulables ou combinables au gré de votre fantaisie.

## VI. Schémas de répartition des armements sur les navires. (A)

Ces schémas vous permettent de savoir le nombre de "cibles" armement qu'il y a sur les navires. Si vous utilisez la règle de répartition des points de dégâts (§ III.1.), cela vous est nécessaire.

- |   |     |  |
|---|-----|--|
|  | 1 : | tourelle de l'armement principal, cal 203 ou 152.  |
|  | 2 : | tourelle de l'armement principal, cal 102 à 150.   |
|  | 3 : | tourelle de l'armement secondaire, cal 76 à 150.   |
|  | 4 : | affût multiple de quatre ou huit tubes de mtaa à 40aa.                                   |
|  | 5 : | affût de tubes lance-torpilles orientables (ici quatre tubes).                           |
|  | 6 : | affût de tubes lance-torpilles internes (ici trois tubes).                               |
|  | 7 : | catapulte pour hydravion, l'hydravion est présent bien que non représenté.               |
|  | 8 : | hydravion sans catapulte, il doit être posé sur l'eau (cas unique du croiseur NL Tromp). |

# LUDOSUD

PROPOSE EN EXCLUSIVITE LA GAMME DE JEUX  
DE SIMULATION ESPAGNOLS DE LA MARQUE

## TYR

PROCHAINEMENT DANS LES MAGASINS SPECIALISES  
DISPONIBLES AVEC TRADUCTIONS

**GUERRA DE LA INDEPENDENCIA - GUERRE DE L'INDEPENDANCE**  
Simulation stratégique de l'invasion de l'Espagne par Napoléon.

**1808-1813** : Simulation opérationnelle des deux principales campagnes de la guerre de l'Indépendance

**A.O.I.** : Afrique Orientale Italienne : Simulation opérationnelle de la 2 G.M. en Afrique Orientale

**OTAN-PACTO DE VARSOVIA** : Simulation opérationnelle d'un 3° Conflit en Europe

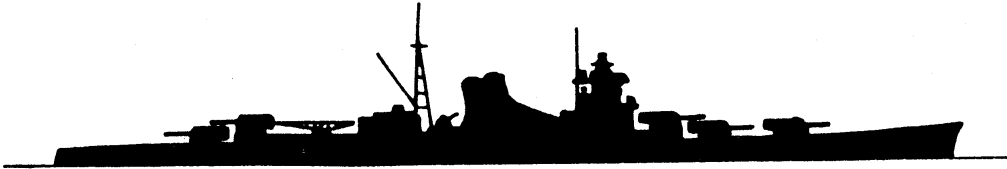
**LUDOSUD** 7, rue Etienne Jodelle - 66750 Saint-Cyprien-Plage

Tél.: 68 21 17 39

## VI.1. Joueurs japonais. (A)



RYUJO



MOGAMI



NACHI



NATORI

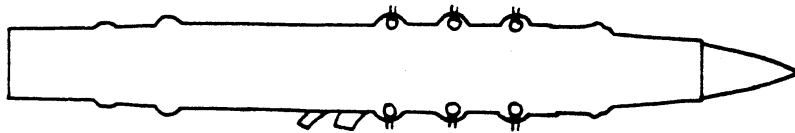


JINTSU

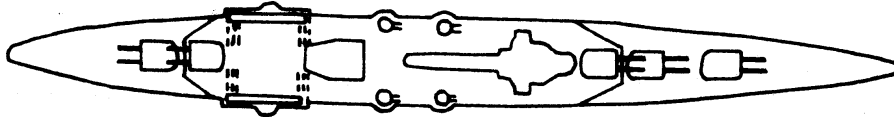


MURASAME YUGURE

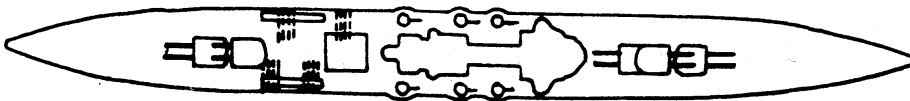




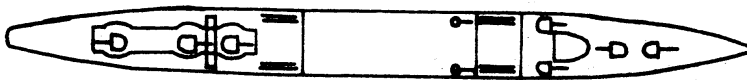
RYUJO  
( 6 cibles )



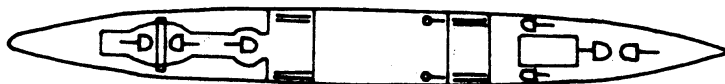
MOGAMI  
( 15 cibles )



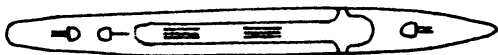
NACHI  
( 17 cibles )



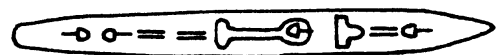
JINTSU  
( 14 cibles )



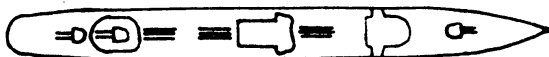
NATORI  
( 14 cibles )



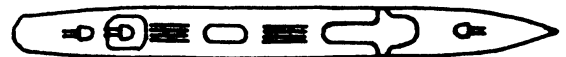
YUGURE  
( 5 cibles )



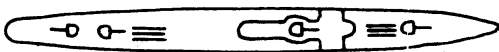
HARUKAZE  
( 7 cibles )



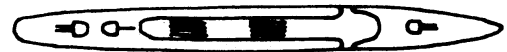
ARASHIO  
( 5 cibles )



ISOKAZE  
( 5 cibles )



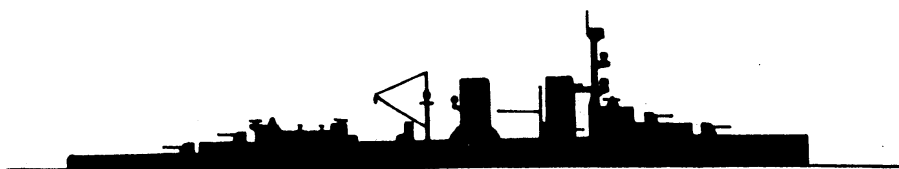
MUTSUKI  
( 6 cibles )



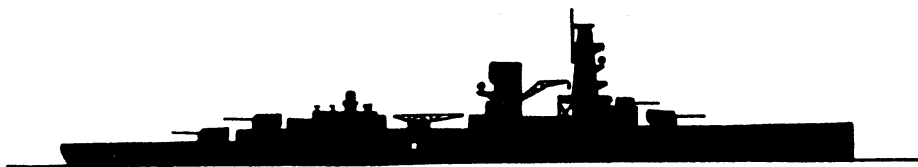
MURASAME  
( 5 cibles )



## VI.2 Joueurs alliés. (A)



JAVA



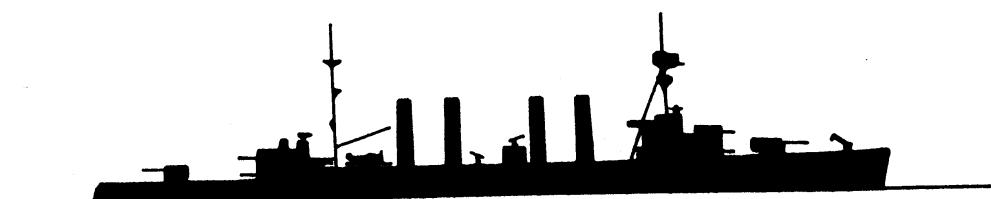
DE RUYTER



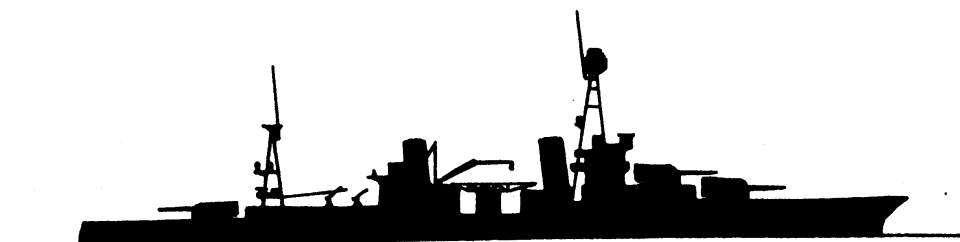
KORTENAUER



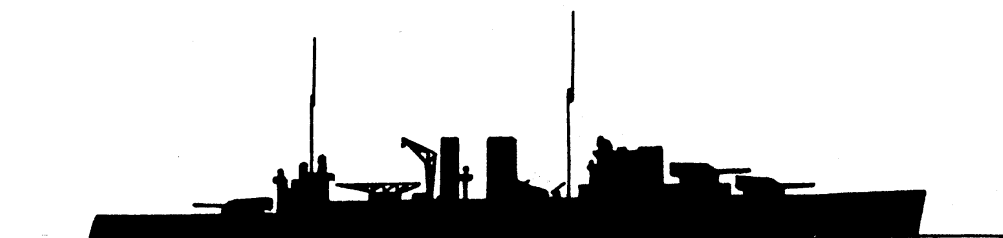
J.D. FORD



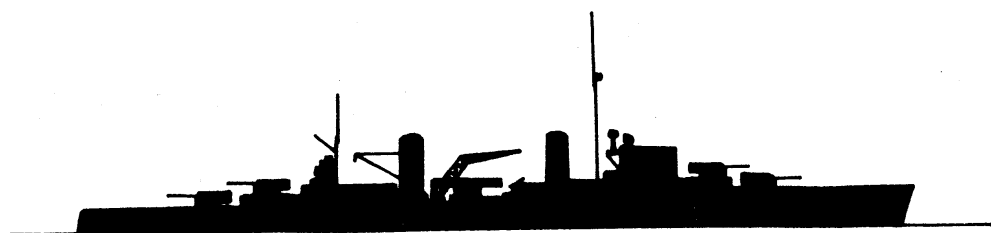
MARBLEHEAD



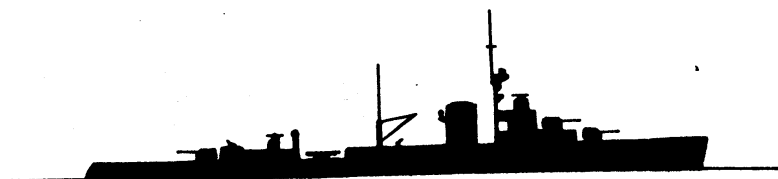
HOUSTON



EXETER



PERTH



TROMP



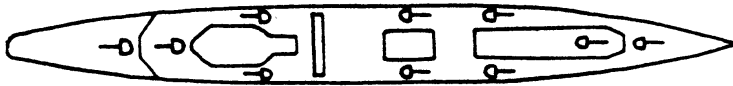
ELECTRA



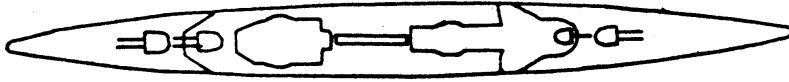
JUPITER



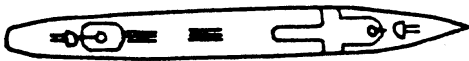
WITTE DE WITH  
( 6 cibles )



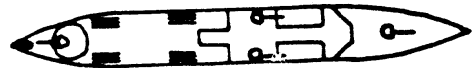
JAVA  
( 11 cibles )



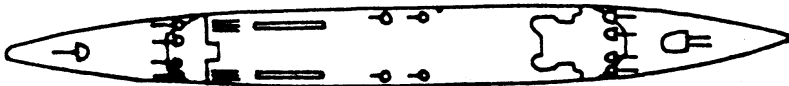
DE RUYTER  
( 5 cibles )



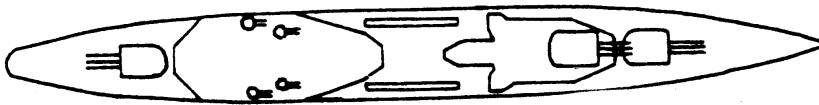
KORTENAER  
( 6 cibles )



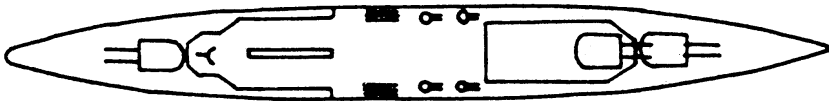
J.D. FORD  
( 9 cibles )



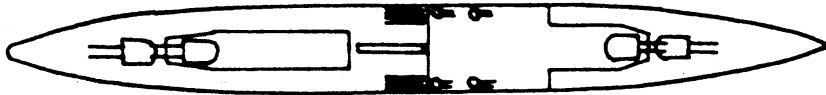
MARBLEHEAD  
( 18 cibles )



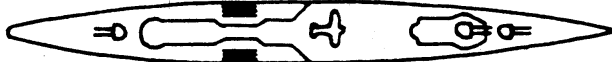
HOUSTON  
( 9 cibles )



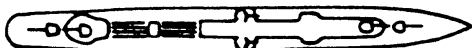
EXETER  
( 11 cibles )



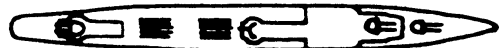
PERTH  
( 11 cibles )



TROMP  
( 8 cibles )



ELECTRA  
( 9 cibles )



JUPITER  
( 6 cibles )

# VII. CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS

## VII.1. Joueurs japonais. (A, J)

type	nom	armement	portée	longueur	vitesse	points	taille
porte-avions (PA)							
	Ryujo	XII 127aa XXIV mtaa 16 A5M Claude 2 ascenseurs (dotation théorique maximum : 48 avions dont 14 sur le pont)	16 200 m	180 m	29 n	13	2 largeur 18,5 m tirant d'eau 4,4 m
croiseurs lourds (CL)							
	Mogami	X 203	31 600 m	189 m	35 n	30	2
	Mikuma	VIII 127aa	20 000 m			1. 18,2 m	
	Susuya	VIII 25aa + IV mtaa				t.e. 4,5 m	
	Kumano	XII T 610 (internes) 4 Pete (2 catapultes)					
	Nachi	X 203	31 600 m	192 m	34 n	30	2
	Haguro	VIII 127aa	20 000 m			1. 19 m	
	Ashigara	VIII 25aa + IV mtaa				t.e. 5 m	
	Myoko	XVI T 610 (internes) 4 Pete (2 catapultes)					
croiseurs légers (cl)							
	Natori	VII 140	22 400 m	152 m	36 n	14	3
	Yura	II 76 VI mtaa + VIII T 610 1 Pete (1 catapulte)	11 800 m			1. 14,4 m t.e. 4,8 m	
	Jintsu	VII 140	22 400 m	152 m	35 n	15	3
	Naka	II 76	11 800 m			1. 14,4 m	
	Sendaï	VI mtaa + VIII T 610 1 Pete (1 catapulte)				t.e. 4,8 m	
destroyers (DD)							
	Harukaze	IV 120	17 500 m	98 m	36 n	1,1	4
	Matsukaze	II mtaa				1. 9,1 m	
	Hatakaze	VI T 610				t.e. 2,9 m	
	Yunagi						
	Mutsuki	IV 120	17 500 m	98 m	36 n	1,2	4
	Satsuki	II mtaa				1. 9,1 m	
	Minatsuki	VI T 610				t.e. 3 m	
	Nagatsuki						
	Kikutsuki						
	Fubuki	VI 127	20 000 m	113 m	34 n	1,7	4
	Shikinami	IV mtaa				1. 10,3 m	
	Shirayuki	IX T 610				t.e. 3 m	
	Hatsuyuki						
	Murakumo						
	Uranami						
	Usugumo						
	Sazanami						
	Ushio						
	Akebono						
	Ikazuki						

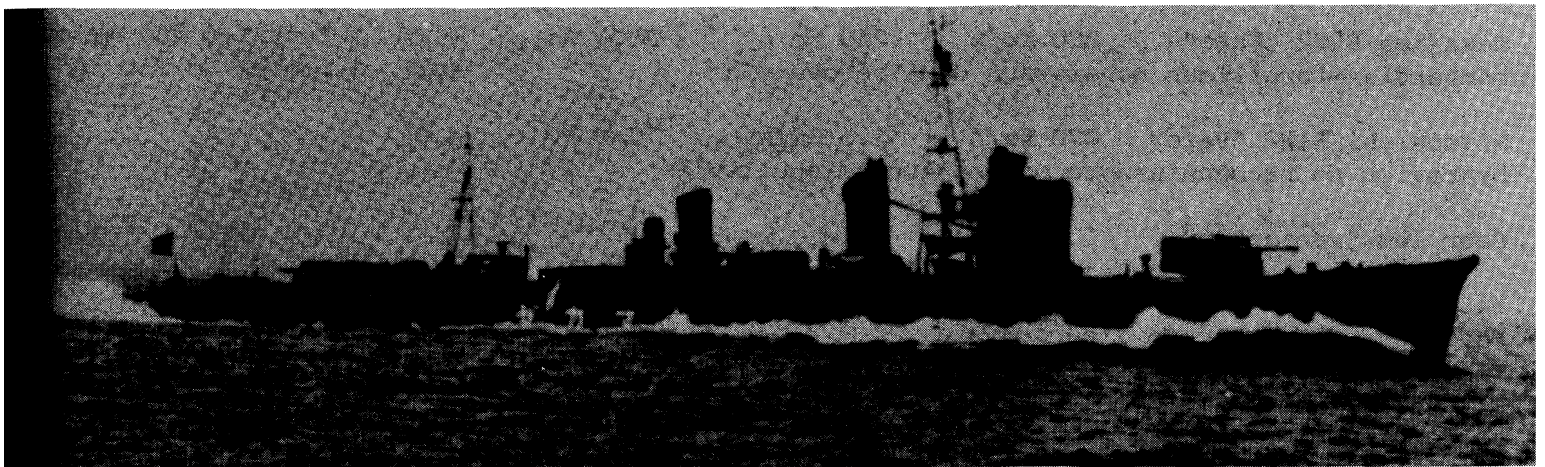
Yugure	V 127aa	20 000 m	103 m	34 n	1,4	4
Ariake	II mtaa				l. 9,9 m	
	VI T 610				t.e. 2,6 m	
Murasame	V 127aa	20 000 m	102 m	34 n	1,7	4
Yudachi	IV 25aa				l. 9,7 m	
Harusame	VIII T 610				t.e. 2,8 m	
Samidare						
Yamakaze						
Kawakaze						
Arashio	VI 127aa	20 000 m	110 m	35 n	2,1	4
Natsugumo	IV 25aa				l. 10,15 m	
Oshio	VIII T 610 + 1 recharge				t.e. 2,7 m	
Asagumo						
Minegumo						
Isokaze	VI 127aa	20 000 m	111 m	35 n	2,2	4
Oyashio	IV 25aa				l. 10,2 m	
Hatsukaze	VIII T 610+ 1 recharge				t.e. 2,7 m	
Yukikaze						
Amatsukaze						
Tokitsukaze						

transports d'hydravions (PHA)

Notoro	II 140	22 400 m	139 m	12	13	3
	II 76aa	11 800 m			l. 17,7 m	
	10 Hydravions				t.e. 8,1 m	
Kamoī	II 140	22 400 m	115 m	14	18	3
	II 76aa	11 800 m			l. 20,5 m	
	12 Hydravions				t.e. 8,5 m	

cargos et transports

100 m	10 n	5	3
		l. 10 m	
		t.e. 5 m	

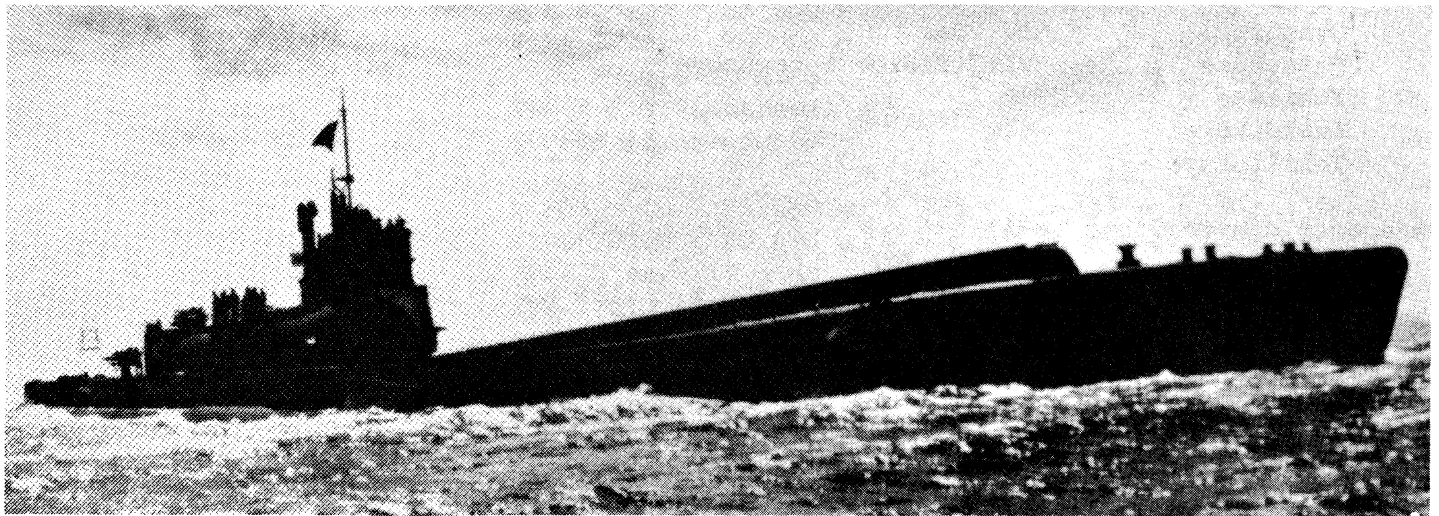


"Destroyer Yamakaze (classe Shiratsuyu)"

Pour les "variantes"

sous marins

I 16	I 140	16 000 m	109 m	23/8 n 1,5	4
	II 25aa + VIII T 533 (20 torpilles)				
	6 tubes lance-torpilles sont placés à l'avant				
	2 tubes lance-torpilles sont placés à l'arrière				
I 68	I 100	12 000 m	100 m	23/8 n 1	4
	I mtaa + VI T 533 (21 torpilles)				
	4 tubes lance-torpilles sont placés à l'avant				
	2 tubes lance-torpilles sont placés à l'arrière				
Ro 60	I 76	7 600 m	76 m	16/8 n 0,8	5
	I mtaa + VI T 533 (10 torpilles)				
	les 6 tubes lance-torpilles sont placés à l'avant				



Caractéristiques des avions engagés

nom	vit. max.	vit. croisière	autonomie	points	charge
Mitsubishi A5M4 "Claude"	440 Km/h	320 Km/h	740 Km	5,7	
chasseur monomoteur de l'aéronavale			1200 Km*	5,2*	réservoirs supplém.
Kawanishi H6K4 "Mavis"	340 Km/h	220 Km/h	6000 Km	5,5	1 tonne de bombes ou
hydravion de reconnaissance quadrimoteur			3000 Km*	4,5*	1 torpille de 450 mm
Nakajima B5N2 "Kate"	380 Km/h	260 Km/h	2000 Km	4,8	1 torpille 450 mm ou
bombardier-torpilleur monomoteur de l'aéronavale				4,3*	3 bombes de 250 Kg
Mitsubishi F1M2 "Pete"	370 Km/h	245 Km/h	740 Km	4,9	
hydravion de reconnaissance monomoteur catapultable					

Pour les "variantes" :

Mitsubishi A6M2 "Zero"	550 Km/h	370 Km/h	2000 Km	7,4	
chasseur monomoteur de l'aéronavale			3100 Km*	6,9*	réservoirs supplém.
Mitsubishi G4M1 "Betty"	430 Km/h	315 Km/h	5000 Km	6,0	800 Kg de bombes ou
bombardier bimoteur				5,0*	1 torpille de 450 mm

\* : caractéristiques de l'avion en charge de bombes, torpilles ou réservoirs supplémentaires.

## VII.2. Joueurs alliés. (A, ABDA)

type	nom	armement	portée	longueur	vitesse	points	taille
Hollande							
croiseurs légers (cl)							
	Java	X 150 VIII 40aa IV mtaa 2 Fokker C11 (1 catapulte)	22 000 m	156 m	31 n	19	3 largeur 16 m tirant d'eau 5,5 m
	De Ruyter	VII 150 X 40aa VIII mtaa 2 Fokker C11 (1 catapulte)	22 000 m	171 m	32 n	18,6	3 l. 15,5 m t.e. 5 m
	Tromp	VI 150 IV 40aa IV mtaa + VI T 533 1 Fokker C11 (pas de catapulte)	22 000 m	132 m	33 n	12,5	3 l. 12,5 m t.e. 4,5 m
destroyers (DD)							
	Kortenaer Evertsen	IV 120 II 75aa IV mtaa + VI T 533	18 200 m 15 000 m	98 m	35 n	1,3	4 l. 9,5 m t.e. 3 m
	Witte de With Bauckert	IV 120 I 76aa IV 40aa + IV mtaa + VI T 533	18 200 m 15 000 m	98 m	35 n	1,3	4 l. 9,5 m t.e. 3 m
Grande-Bretagne							
croiseur lourd (CL)							
	Exeter	VI 203 VIII 102aa VIII 40aa + VI mtaa + VI T 533 2 Seafox (1 catapulte)	29 200 m 12 500 m	176 m	32 n	22	2 l. 17,5 m t.e. 5,2 m
destroyers (DD)							
	Electra Encounter	IV 120 X mtaa VIII T 533	18 200 m	100 m	35 n	1,4	4 l. 10 m t.e. 3,5 m
	Jupiter	VI 120 IV 40aa VIII mtaa + X T 533	18 200 m	106 m	36 n	1,9	4 l. 10,8 m t.e. 2,75 m
Australie							
croiseurs légers (cl)							
	Perth Hobart	VIII 152 VIII 102aa XII mtaa + VIII T 533 2 Seafox (1 catapulte)	22 500 m 19 500 m	170 m	32 n	24	3 l. 16,75 m t.e. 4,9 m



USA

croiseur lourd (CL)

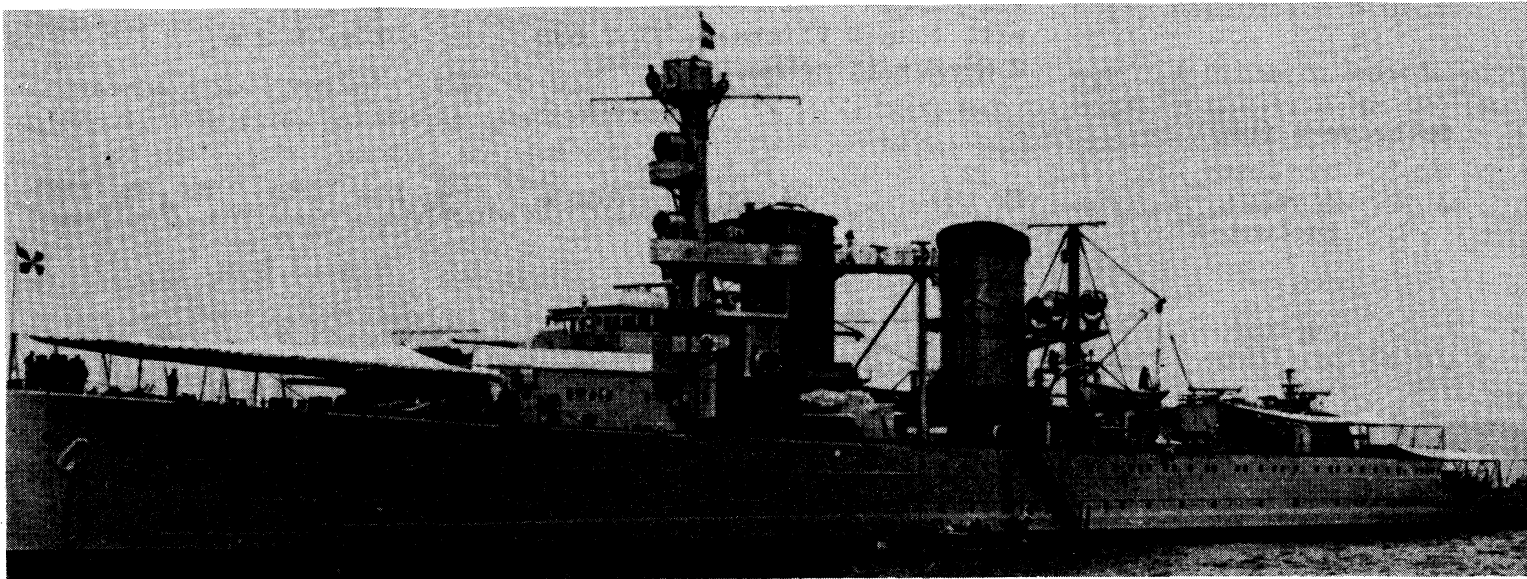
Houston	IX 203	31 000 m	174 m	32 n	25,2	2
	VIII 127aa	14 500 m			1. 20 m	
	II 47aa + VIII 28aa				t.e. 5,35 m	
	4 Kingfisher (2 catapultes)					

croiseur léger (cl)

Marblehead	XI 152	26 000 m	169 m	33 n	17	3
	IV 76aa	16 000 m			1. 16,8 m	
	II 47aa + VIII mtaa + VI T 533				t.e. 4,35 m	
	2 Kingfisher (2 catapultes)					

destroyers (DD)

J.D. Ford	IV 102	12 000 m	96 m	35 n	1,1	4
Paul Jones	I 76aa	16 000 m			1. 9,5 m	
Edwards	II mtaa + XII T 533				t.e. 2,85 m	
Alden						
Parrott						
Barker						
Bulmer						
Pope						
Stewart						
Pillsbury						
Edsall						
Whipple						



"Croiseur léger Java"

Pour les "variantes" :

sous marin

Sturgeon	I 102	15 000 m	95 m	21/9 n 1,5	4
	VIII T 533 (24 torpilles)				
	4 tubes lance-torpilles sont placés à l'avant				
	4 tubes lance-torpilles sont placés à l'arrière				
Shark	I 102	15 000 m	91 m	19/8 n 1,5	5
	VI T 533 (21 torpilles)				
	4 tubes lance-torpilles sont placés à l'avant				
	2 tubes lance-torpilles sont placés à l'arrière				
K XIV	I 88	10 000 m	74 m	18/9 n 0,7	5
	II 40aa + VIII T 533 (12 torpilles)				
	4 tubes lance-torpilles sont placés à l'avant				
	2 tubes lance-torpilles sont placés à l'arrière				
	2 tubes lance-torpilles sont orientables (non rechargeables)				

Caractéristiques des avions engagés

nom	vit. max.	vit. croisière	autonomie	points	charge
Boeing B 17E bombardier quadrimoteur	510 Km/h	340 Km/h	3220 Km	9 7*	2,5 tonnes de bombes
Brewster F2A-3 Buffalo chasseur monomoteur	520 Km/h	260 Km/h	1550 Km	6,5	
Consolidated PBV-5 Catalina, hydravion de reconnaissance bimoteur	310 Km/h	160 Km/h	4850 Km 2950 Km*	4 3*	2 tonnes bombes ou 2 torpilles 450 mm
Vought OS2U-1 Kingfisher hydravion de reconnaissance monomoteur catapultable	260 Km/h	170 Km/h	1300 Km	3,4	
Fokker C11 hydravion de reconnaissance monomoteur catapultable	275 Km/h	180 Km/h	610 Km	3	
Fairey Seafox hydravion de reconnaissance monomoteur catapultable	200 Km/h	170 Km/h	710 Km	2,5	

Pour les "variantes" :

Hawker Hurricane MkI chasseur monomoteur	520 Km/h	350 Km/h	740 Km	7,1	
Bristol Blenheim MkI bombardier bimoteur	430 Km/h	320 Km/h	1800 Km	5,5 4,5*	500 Kg de bombes
Curtiss P40 B chasseur monomoteur	560 Km/h	400 Km/h	1500 Km	7,2	

\* : caractéristiques de l'avion en charge de bombes ou torpilles.

FOC

Equateur

NORD

GS

FOR

Balikpapan

BORNEO

BANGKA

BELITUNG

SUMATRA

Merak

Bentam

Djakarta

Tanjung Priok

Ereian Weitan

Tjilatap

J A V A

Kragan

MADURA

Surabaya

BALI

LOMBOK

SUMBAWA



SOCOMER EDITIONS



B17