

VARIATIONS sur AMIRANTE

Série proposée par Benoît MARCONNET

"LA GUERRE D'ESPAGNE"

Compte-rendu d'une partie réalisée à partir du scénario n° 7.

Il serait trop long de rappeler les conditions de ce scénario. En bref, la situation, totalement fictive, est la suivante :

Au cours de l'été 1937, une patrouille internationale, composée de navires anglais, français et italiens, essaye d'intercepter dans les eaux internationales des navires nationalistes espagnols avant que ceux-ci ne regagnent leurs eaux territoriales.

Le but de cette manœuvre est de contrôler ces navires et de s'assurer qu'ils ne participent pas à des actions de piratage de cargos neutres, en dehors de leurs eaux territoriales.

Le but des espagnols est d'éviter un tel contrôle car justement ils sont impliqués dans ces actes répréhensibles.

Enfin, le joueur italien a une consigne secrète lui demandant d'éviter également ce contrôle, car certains documents, donnant la preuve de l'aide de l'Italie à ces actions de piratage, pourraient être découverts à bord des navires espagnols. Bien entendu, il doit faire semblant de jouer le jeu de la force multinationale, vis à vis des anglais et français.

L'imbroglio le plus total règne. Ajoutez à cela la présence d'un joueur par navire, avec obligation de communiquer par messages transitant par l'arbitre, et vous aurez une idée de la confusion des débats.

Le jeu démarre à 12 heures. Les deux camps sont en vue :
- d'une part les croiseurs Bande Nere (italien), le Neptune (anglais) et le Primauguet (français) (en A sur la carte);

- d'autre part les croiseurs espagnols Mendez Nunez et Miguel de Cervantes (en B sur la carte).

Dès le départ, les deux joueurs espagnols ont choisi leur tactique. L'un des croiseurs se sacrifie pour protéger la fuite de l'autre : Le Mendez Nunez s'interpose entre la patrouille internationale et le Miguel de Cervantes, en produisant un écran de fumée.

Le premier quart d'heure se passe ainsi, sans incidents notables. Soudain, l'anglais envoie un message à ces collègues : "feu à volonté dès que possible". Français, italien, ... et arbitre !... sont interloqués. L'anglais est devenu fou ?

Le français proteste énergiquement. Il n'a pas d'ordre à recevoir de quiconque, et surtout pas un tel ordre.

Pendant que ces deux là règlent leurs problèmes par messages interposés, l'italien pensent pouvoir mettre à profit cette confusion pour détruire les espagnols par surprise. Il se dirige, au travers des écrans de fumée, vers le Mendez Nunez. Il ouvre le feu, à bout portant, à 12 heures 35. L'ordre est donné, et exécuté !

Tout le problème de l'italien consistait à savoir comment anglais et français réagiraient à un tel ordre. En fait, deux événements favorise l'italien :

- d'une part l'anglais a créé la confusion avec son message;
- d'autre part l'espagnol a eu la mauvaise idée d'ouvrir le feu sur l'italien, exactement au même moment.

Ainsi, par manque de sang-froid du joueur dirigeant le Mendez Nunez, l'attaque du Bande Nere est mal comprise par l'anglais et le français. Ils pensent à une simple riposte de l'italien au tir de l'espagnol.

Aussitôt, toute discussion devient inutile, et l'ensemble des

croiseurs de la patrouille ouvre le feu sur le Mendez Nunez, croyant (sauf l'italien, bien sûr) à une agression espagnol.

Le Mendez Nunez ne peut résister, et coule à 12 heures 45 (point C sur la carte).

Pendant une demi heure, les tirs continuent entre le Miguel de Cervantes et les croiseurs italien, anglais, et surtout français (le Primauguet est le plus proche de l'espagnol).

Le joueur français, pendant toute cette période, prend peu à peu l'ascendant sur ces alliés, et dirige la manœuvre.

L'anglais, après son malencontreux message au début de la partie, s'estime incompris, mal aimé, et boude dans son coin. L'italien voyant la situation évolué favorablement pour lui, avec la possible destruction du dernier navire espagnol, se fait oublier et laisse le français faire le travail.

La fin semble déjà toute tracée.

Mais le dernier quart d'heure est totalement surprenant.

A 13 heures 15, le français s'aperçoit que le Miguel de Cervantes ralentit sérieusement, en raison des nombreuses avaries que lui ont occasionné les coups au but. Il ne pourra pas rejoindre ses eaux territoriales avant que le Primauguet ne lui coupe la route. Le français n'attendait que cela, et cesse de tirer. Il demande à l'anglais et l'italien de faire de même.

L'italien fait la sourde oreille, et continue.

Immédiatement, le français comprend que le véritable but de l'italien a toujours été de couler les espagnols. Les événements précédents deviennent clairs pour lui.

La situation est grave car il faut absolument empêcher la des-



Incroyable, pour une fois, il reste encore un peu de place dans cette rubrique "AMIRAUTE" pour placer quelques petites annonces :

1) On joue à AMIRAUTE par correspondance dans le fanzine "OBJECTIF" de Guy Humbert ; d'après nos espions, il s'agirait d'une série de grandes manœuvres orchestrées par une mystérieuse organisation basée à Strasbourg (la frontière n'est pas loin ...) : le C.L.A.S.A.

La suite de cette mystérieuse affaire dans nos pages HEX-ECHOS à la rubrique Ludochronic et dans Hex-Echos à Fanzines ...

2) L'ensemble de la rédaction du "Journal du Stratège" est heureuse de présenter toutes ses félicitations et plus vifs encouragements à Benoit Marconnet, pour sa prochaine Soutenance de Thèse en Géologie.

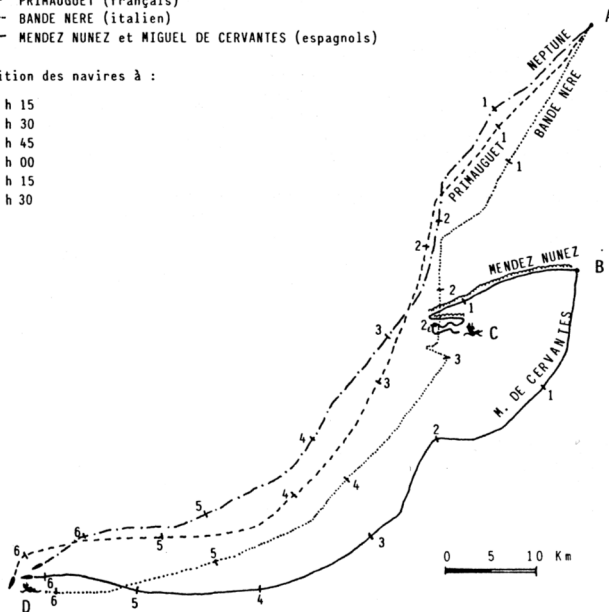
3) On chuchote deci-delà qu'il y aurait pas mal de spécialistes d'AMIRAUTE au prochain Salon du Jeu de réflexion ... Avis aux passionnés!

route des croiseurs :

- - - NEPTUNE (anglais)
- PRIMAUGUET (français)
- BANDE NERE (italien)
- MENDEZ NUNEZ et MIGUEL DE CERVANTES (espagnols)

position des navires à :

- 1 : 12 h 15
- 2 : 12 h 30
- 3 : 12 h 45
- 4 : 13 h 00
- 5 : 13 h 15
- 6 : 13 h 30



truction du Miguel de Cervantes par le Bande Nere. Après un ultimatum, le joueur français n'hésite pas une seconde et envoie quatre torpilles sur le Bande Nere.

Au même moment, le Miguel de Cervantes lance lui aussi quatre torpilles sur l'italien. Ce dernier, croyant le navire espagnol totalement hors service, s'est présenté en bonne position de torpillage.

Simultanément, huit torpilles se dirigent sur le Bande Nere. Il est pulvérisé à 13 heures 35 (point D sur la carte).

Peu après, le Miguel de Cervantes se rend.

P.S. : le français ne s'est pas vanté de son attaque à la torpille sur l'italien. Pour l'ensemble des autres participants, c'est l'espagnol qui a réussi à détruire le Bande Nere dans une action désespérée, de dernière minute.

Seul l'arbitre connaît la "nationalité" de la torpille responsable de la perte de l'italien ...

Benoît MARCONNET