

AMIRANTE



Dans notre précédent article, qui relatait les préliminaires et le déroulement des vingt-quatre premières heures d'une gigantesque campagne de Guadalcanal, les lecteurs se sont certainement demandé comment il était possible, techniquement parlant de réaliser et arbitrer une telle partie.

En effet, comment représenter en même temps un convoi de cargos bourrés à craquer de MARINES américains, une flotte de croiseurs japonais, un raid de "forteresses volantes" B17 et des groupes de sous-marins en patrouille.

L'utilisation de quelques "trucs" et astuces de notation simplifie la tâche de l'arbitre et clarifie les plans du joueur ; pour vous épargner les quelques inévitables errements des premières parties, en voici quelques-unes de ses combines parmi les plus utiles.

Le déroulement de la partie déjà ; bien sûr, une échelle de temps a été prévue au départ ; mais elle ne conviendra pas dans tous les cas : ainsi, pour des combats aériens, une échelle de l'ordre de quelques minutes conviendra parfaitement alors qu'elle sera totalement inadaptée aux longues périodes pendant lesquelles les joueurs se cherchent ! C'est donc, à l'arbitre de définir à chaque tour aux joueurs la durée de rédaction des ordres et la période de jeu concernée qui va déterminer l'échelle de temps utilisée qui pourra alors varier entre 6H (activité intense) et plusieurs jours, (calme plat).

Ces ordres devront être rédigés sur un ou plusieurs calques sur lesquels le théâtre d'opérations aura été préalablement reporté. Chacun des calques des joueurs devra être accompagné d'ordres annexes, précisions sur les missions aériennes, convoi etc...

A Nancy, certains acharnés ont adopté une notation conventionnelle des mouvements sur calques ; à savoir :

- trait plein le plus fin possible crayon papier "dur" pour les navires et les sous-marins en surface.
- trait pointillé pour les sous-marins en immersion.
- cercle pour délimiter les zones de patrouille, de chasse ou

de protection anti-sous-marine.

- trait plein pour les missions aériennes (bombardement, couverture de chasse, transfert, transport.

- trait pointillé pour les missions de reconnaissance.

Attention, ces trois dernières conventions n'interviennent que sur le calque des missions aériennes ; car j'ai oublié de préciser qu'on utilise 2 calques superposables pour chaque camp : un pour les missions maritimes, l'autre pour les aériennes !

Autre petit truc très utile, quand vous tracez les routes de vos flottes ou escadrilles, pensez à les graduer d'heure en heure par un petit trait perpendiculaire, ce qui permet de s'y retrouver immédiatement.

NOTE IMPORTANTE : Comme chaque trait peut représenter plusieurs unités, il convient de donner à chacun un code (ex : T.F.1, pour Task Force 1 ou force d'attaque navale 1), auquel correspondra un ordre écrit annexe.

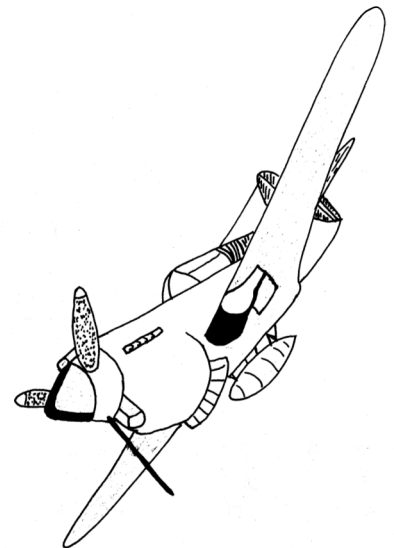
Ces ordres écrits doivent porter un certain nombre de précisions pour chaque trait (ou chaque mission) :

- pour les navires (guerre ou transport), un croquis à l'échelle de la disposition des navires au sein du groupe, les mesures prises pour la défense ASM et AA.
- pour les missions aériennes, il convient de noter l'heure de décollage, l'effectif engagé, le tonnage des bombes emportées,

heure d'arrivée sur l'objectif, les cibles prioritaires et les autres, altitude du bombardement, l'heure de retour à la base. Tout cela fait certes beaucoup, c'est la raison pour laquelle il vaut mieux jouer par équipe ;

il nous restera à voir la progression des troupes à terre et le débarquement, mais comme nous l'avons profondément modifié ce sera pour une autre fois, le temps de contacter l'auteur Mr Paul Bois, pour obtenir éventuellement son agrément...

Une fois toutes ces "modalités" accomplies, les joueurs remettent respectueusement leurs parchemins à l'heureux arbitre en espérant que le sort leur sera favorable alors que ce dernier accomplit déjà sa noble tâche de coordinateur en superposant les différents calques, comparant les ordres de mission et tranchant dans le vif chaque litige...



Hubert Bretagne