

# AMIRAUTE



Dans la plupart des jeux, traitant de guerre navale, l'approvisionnement joue un rôle prépondérant. En effet, sitôt atteint une certaine échelle de jeu, un certain niveau de réalisme, stratégique par exemple, des problèmes de ravitaillement en carburant, vivres et munitions ne peuvent manquer de se poser aussi bien pour un simple destroyer, que pour une flotte entière ; sous peine si on les ignore de tomber rapidement dans le ridicule!

En ce qui concerne cet excellent "Propositions pour un jeu de guerre navale", voici quelques suggestions qui vous permettront de rendre compte des quelques problèmes sur lesquels vous risquez de buter. Ce qui suit ne sera à adopter que pour des niveaux de jeu assez élevés dans le besoin de réalisme et pour des effectifs restreints (inutile de vouloir envisager de comptabiliser le ravitaillement de la totalité de la flotte japonaise en 42 par exemple...).

### 1/ Consommation en carburant des avions:

2 tonnes d'essence/moteur/avion pour toute mission qu'elle quelle soit.

### 2/ Consommation en carburant des navires:

Pour rendre compte de la consommation des navires en fonction de leur vitesse, la consommation indiquée sera celle du navire se déplaçant à 50% de sa vitesse maximum. Au delà, il va falloir utiliser un coefficient multiplicatif de la consommation de base:

Posons  $V$ =Vitesse du navire au moment considéré et  $X$  sa consommation de base à 50% de sa vitesse maximum.

Si  $V$  inférieur à 50% alors  $C=X$

Si  $V$  compris entre 50 et 60% alors  $C=X \times 1,2$

Si  $V$  compris entre 60 et 70% alors  $C=X \times 1,5$

Si  $V$  compris entre 70 et 80% alors  $C=X \times 2$

Si  $V$  compris entre 80 et 90% alors  $C=X \times 2,6$

Si  $V$  supérieur à 90% alors,  $C=X \times 3,5$

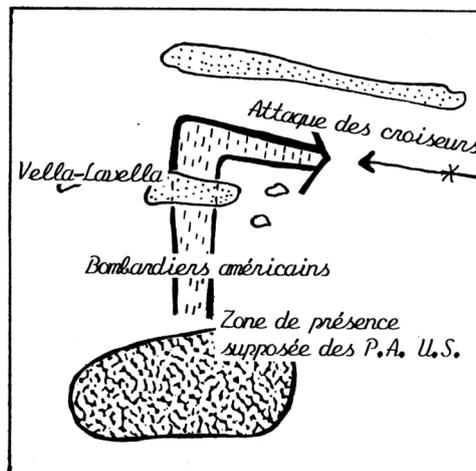
### 3/ Consommation des S/M:

Les sous-marins ont deux modes de propulsion: le diesel ou l'électrique.

Pour les diesels, procéder comme avec les navires de surface, quant à la propulsion électrique, il convient d'exprimer la capacité des accumulateurs en Km, ce sera la distance que pourra franchir le sous-marin à l'aide de ses moteurs électriques, quelque soit sa vitesse.

### 4/ Le ravitaillement:

Le ravitaillement en carburant peut s'effectuer à partir d'un pétrolier-ravitailleur. 2 navires peuvent se ravitailler de cette manière en même temps sur le même pétrolier-ravitailleur. L'opération



prend au moins 3 heures à une vitesse de 5 noeuds maxi et elle est impossible par mer de force supérieure à 5.

Le 10 août au matin, les restes du convoi américain lâchèrent donc leurs 15000 Marines sur la pointe Est de Guadalcanal. Ceux-ci ne rencontrèrent pas d'opposition au début, mais au fur et à mesure que la journée s'écoulait, les renforts japonais commencèrent d'affluer et la défense de Guadalcanal s'organisait. Prévenu de l'arrivée de la flotte américaine, les japonais décidèrent, le jour étant levé, de lancer un raid aérien par Guadalcanal, histoire de perturber quelque peu le débarquement des "Marines". En raclant les fonds de tiroirs, les Japs réussirent à réunir une force de bombardiers Val et de chasseurs Zéro et Oscar qui s'abattit sur les 7 cargos qui avaient survécu à la nuit du 10 août. Ceux-ci délaissés par leur escorte qui s'était repliée, furent rapidement transformés en limaille de fer disséminée au fond de la mer. Pas de chance pour les japonais, les cargos étaient vides ; les américains avaient débarqué tout leur fret et bien sûr, tous leurs hommes durant la matinée.

### C'EST DE LEUR FAUTE

Comité de rédaction: H. Bretagne, A. Garon, C. Hacquard, J-J Hoffnung, X. Jacus, P. Lejeun.

Maquetiste: Catherine Hacquard

Dessinateur: Jérôme Heulard-Farouelle

Vente au numéro: Xavier Jacus

Nous profitons de l'occasion pour rappeler que les rédacteurs sont seuls responsables de leurs écrits.