

. Renseignements

Diverses sources de renseignements ont permis au commandant de la flotte U.S. qui se trouve en patrouille devant Guadalcanal de supposer, au cours de la nuit, l'arrivée de plusieurs navires japonais (de DD à CL).
Mission présumée : bombarder l'aérodrome U.S. de Henderson (Côte nord de Guadalcanal).

. Mission

Protéger l'aérodrome.

- Joueurs japonais

. Forces disponibles

CL Chokai : 1 joueur

DD Kagero, Tanikaze, Yukikaze : un autre joueur.

. Renseignements

Connaissance d'une force de protection américaine dans les eaux de Guadalcanal, forte de quelques navires (de DD à CL).

. Mission

Effectuer un minimum de 8 salves d'artillerie du Chokai (correspondant à 40mn de tir) sur l'aérodrome de Henderson. La résolution de ces tirs n'est pas nécessaire pour ce scénario ; seul importe en fait, le temps que le Chokai doit rester à portée de la tête de pont américaine où se trouve l'aérodrome.

Règles spécifiques

et modalités d'arbitrage

- Placement des joueurs

Les américains devront se placer dans le secteur : côte nord de Guadalcanal-Savo-Florida.

Les japonais entrent par le bord ouest de la carte.

La carte sera celle proposée page 43 de "Amirauté".

- Conditions météo

la mer est calme, la visibilité sera au maximum de 11000m. Pour apercevoir pour la première

fois un objectif (sauf s'il a été détecté au préalable par un radar), un dé sera lancé et donnera la distance à laquelle il pourra être vu (il est plus difficile de voir quelque chose pour la première fois que de suivre du regard un objet déjà aperçu). Après l'objectif pourra être suivi jusqu'à 11000m.

Jet de dé à 6 faces

de 1 à 6 : respectivement visibilité de 4000 à 9000m pour les américains.

Et de 6000 à 11000m pour les japonais (cette distinction tient compte du meilleur entraînement des japonais au combat de nuit et à la vision nocturne).

Exemple : dé=4 donne une visibilité de 7000m pour les américains et de 9000m pour les japonais.

- Communications entre joueurs

Au choix des joueurs, un navire amiral pourra être nommé pour la partie. Si cette option est retenue, ce seront les croiseurs San Francisco et Chokai respectivement pour les américains et les japonais. Les communications seront de toutes façons, réduites à des messages écrits transmis par l'intermédiaire de l'arbitre qui les retardera :

- de 5 à 10mn (voir article ci-dessus), pour les américains.

- 0 à 5mn pour les japonais. (toujours à cause de leur meilleur entraînement à ce moment de la guerre).

Caractéristiques des armements

On se référera aux caractéristiques des navires donnés dans "Amirauté" page 52 à 55.

SCENARIO N°1

Combat de nuit au large de Guadalcanal

Thème général : Le combat met aux prises une escadre japonaise et une escadre américaine, au large de la tête de pont de Guadalcanal, une nuit quelconque de l'automne 1942.

Il s'agit, pour cette bataille, de simuler toutes les difficultés du combat de nuit et notamment au niveau de la coordination du mouvement de plusieurs navires et au niveau de la reconnaissance de l'adversaire. Ce thème est purement fictif. Son but est uniquement l'apprentissage de conditions de combat difficiles. Pour cela, il demande à être joué impérativement à deux joueurs par camp, sans liberté de communication entre les partenaires.

Dossier des joueurs :

- Joueurs américains

. Forces disponibles

Croiseur lourd (CL) San Francisco : un joueur

Croiseur léger (cl) Hélène avec radar de surface de portée 2800m : 1 joueur

EDITORIAL

Ouf! Le "Devoir" de vacances est fini! je veux parler bien sûr de notre cher "Journal du Stratège". Cette fois encore, il arrivera chez vous ou chez votre détaillant préféré avec du retard, il faut dire qu'empêcher un Rédacteur de partir en vacances sous prétexte qu'il n'a pas rendu son article est une tâche délicate!

Bien que certains d'entre vous ne liront ces lignes qu'à leur retour d'une côte lointaine, laissez-nous vous souhaiter de bonnes vacances à tous et aussi une bonne rentrée.

Prochain Stratège en septembre, mais soyez sans crainte, le P.C. de chez HEXALOR ne chomera pas pendant ce temps, puisque plusieurs numéros spéciaux seront réalisés et notamment un "SPECIAL CRETE, mai 41" ainsi que le fameux "GUIDE DU JEU DE SIMULATION".

Bien ludiquement,

Catherine Hacquard