



AMIRAUTE



Scénario N°2:

LA BATAILLE DE KOH CHANG

Cette bataille constitue le seul engagement naval entre la marine française et la marine thaïlandaise lors de la guerre franco-thaïlandaise de décembre 1940 à janvier 1941.

Profitant de l'état de faiblesse des forces françaises d'Indochine, après l'écroulement de la France en juin 40, la Thaïlande revendiqua le Cambodge et le Laos, colonies françaises à l'époque. Ceci entraîna, faute de moyens importants de part et d'autre, une guerre limitée où aucun des deux camps ne parvint à faire la décision sur le terrain.

Le Japon se posa en intermédiaire et un compromis fut trouvé au terme duquel la Thaïlande annexa une partie des pays revendiqués et le Japon renforça encore son emprise sur l'Indochine française.

La bataille de Koh Chang fut un des événements marquant de ces opérations. Une escadre française, bien informée des mouvements de l'adversaire, surprind une partie de la flotte adverse à son mouillage de Koh Chang, à l'aube du 17 Janvier 1941 et la détruit sans subir de pertes. Pour plus de renseignements, on peut consulter le N°15 d'HISTORIA magazine "2ème Guerre Mondiale" (Février 1968) pages 411-416.

VARIATIONS SUR AMIRAUTE

Le premier scénario de cette série, débutée dans le précédent numéro du "Journal du Stratège", a donné lieu à une partie au club "Les Loups du Téméraire" à Nancy, en voici le compte-rendu :

COMBAT DE NUIT AU LARGE DE GUADALCANAL

(Quatre joueurs se sont affrontés cette nuit là)

Les croiseurs Hélène (équipé d'un radar) et San Francisco attendaient de pied ferme l'inévitable agresseur japonais.

Leur mission, cette nuit là, était de protéger la tête de pont de Guadalcanal, d'un éventuel bombardement maritime. Pour cela, ils préférèrent ne pas attendre leurs adversaires trop près de la tête de pont. Chaque navire se trouva donc affecté à une des passes entourant l'île de Savo, tactique permettant de détecter à coup sûr toute tentative d'infiltration japonaise. Justement, les joueurs japonais avaient décidé de répartir leurs forces en deux groupes, chacun passant par un côté différent (le croiseur lourd "Chokai" au nord et les destroyers au sud).

Belle harmonie qui faillit être rompue à cause d'une décision hâtive du commandant du Hélène. Brusquement, le Hélène quitte son poste filant vers le S.E. Renseignement pris, on s'aperçoit qu'il pensait, ne voyant toujours rien venir, que les japonais avaient eu le temps de faire le tour de l'île de Florida pour les prendre à revers. Le San Francisco le rappela heureusement à l'ordre et il reprit son poste tandis que, conformément à leurs consignes, les japonais se séparaient (2).

Immédiatement, le Chokai entre dans la zone de repérage radar du Hélène (3). Celui-ci hésite, tergiverse, tandis que le San Francisco, après un léger retard dû aux transmissions, se dirige vers l'écho radar signalé (4). L'inévitable se produit, et le Hélène tombe nez à nez avec le Chokai qui, surpris, doit subir une première salve de l'Américain avant d'être en mesure de riposter (5).

Les deux navires se craignent mutuellement, cherchent plutôt à s'éviter, ce qui donne le temps au San Francisco de comprendre (à cause des tumeurs du combat) que le Hélène est plus engagé qu'il ne le pensait et de décider de rebrousser chemin par le Sud afin de couper la route du Japonais. Cette manœuvre trompe complètement et bien involontairement les trois destroyers japonais qui venaient juste d'apercevoir le San Francisco se dirigeant vers eux (5). Bien à tort, ils se crurent repérés. Ce qui était faux car les Américains moins bien entraînés à la vision nocturne que les japonais n'avaient rien détecté.

Le Chokai, pendant ce temps, sème le Hélène en frolant Savo, juste pour tomber nez à nez avec le San Francisco (6). S'ensuit un duel d'artillerie entre les deux navires, auquel se joint bien vite le Hélène (7). Et c'est bientôt, les premiers dégâts, peu importants de part et d'autre tandis que les destroyers japonais manoeuvrent en tous sens pour attirer le San Francisco (7). En vain, celui-ci ne les a toujours pas vu (s'ils l'avaient su, que d'occasions les destroyers auraient pu avoir pour lancer leurs torpilles!). Ce n'est pas le cas du radar du Hélène qui se hâte d'alerter son compatriote.

Sagement le San Francisco amorce un repli vers l'aérodrome car, n'ayant jusqu'à présent vu qu'un seul navire japonais, la possibilité d'une diversion pour les maintenir loin de la tête de pont reste offerte à ses suppositions. Il convie le Hélène à l'imiter. Malheureusement, celui-ci subit une attaque à la torpille de la part du Chokai (tubes lance-torpilles du côté gauche), bien placé (de 7 à 8). Par hance, une seule torpille touche son but avec des dégâts très minimes (quand on sait que une seule de ces fameuses "longues lances" japonaises peut couler à elle seule un croiseur de la classe du San Francisco!).

Bientôt, c'est l'afflolement général dans le camp américain. Le San Francisco reconnaît enfin les trois destroyers à ses trousses (8) et entame une série de manoeuvres pour échapper au torpillage; ce qui permet au Chokai de se replacer habilement en présentant cette fois, ses tubes lance-torpilles de droite encore opérationnels, vers le Hélène et de renouveler avec succès son attaque. Encore touché et désemparé cette fois, le Hélène rompt le combat derrière un écran de fumée bien involontaire (il ne participera plus au combat, bien que non coulé, et pourra s'enfuir vers le N.E.).

Mais les japonais ne crient pas encore victoire pour autant, ils ont eu des pertes car le duel à deux croiseurs contre un s'est soldé par de grosses avaries au Chokai qui a perdu les deux tiers de son armement. Puis le San Francisco a changé de cible pour essayer de se débarrasser des destroyers japonais. Un premier doit rompre le combat, en flammes.

La fin approche... Le Chokai libéré du Hélène et n'étant plus la cible du San Francisco peut se diriger vers l'aérodrome tandis que celui-ci cherche vainement à repousser les deux destroyers restants. Un de ceux-ci atteint de plein fouet par une salve coule (9) ; mais l'inévitable se produit : enfin bien placé, le dernier destroyer lance ses torpilles (entre 9 et 10) ... Une seule touche mais cela suffit : le San Francisco coulé en deux disparaît de la surface de la mer (10)!

Le bilan est lourd dans chaque camp :

- Japon : 1 croiseur lourd et 1 destroyer gravement endommagé
- : 1 destroyer coulé
- U.S.A. : 1 croiseur léger gravement endommagé
- : 1 croiseur lourd coulé

avec néanmoins un léger avantage du côté japonais. Mais sans avoir pu la concrétiser car le bombardement de l'aérodrome, par de tels navires moribonds, ne pouvait satisfaire l'arbitre qui ne put conclure qu'à une terne victoire japonaise.

(En légende de la figure)



REGLES SPECIFIQUES ET MODALITES D'ARBITRAGE

- Placement des joueurs:
La carte sera reprise de l'exemple ci-joint, à une échelle de 1cm pour 5km (en format 21cm sur 29,7cm)

La flotte thaïlandaise devra se placer dans l'archipel d'Iloilo au S.E. de l'île de Koh Chang. La position de chaque navire sera communiquée aux joueurs français, à 500 mètres près. La deuxième flotte optionnelle sera dans l'estuaire de Krat.

Les Français arriveront à volonté par les bords Sud (moitié Ouest) ou Ouest (moitié Sud).

- Conditions météorologiques
La mer est calme et la visibilité (à l'aube) sera de 18000 mètres. Le scénario débute à 6 heures.

- Equilibre du scénario et communications entre partenaires

Pour ne pas avoir un déséquilibre trop important des forces, du fait de l'immobilité imposée aux Thaïlandais au départ du jeu, il est recommandé de répartir les navires français entre deux joueurs et/ou de faire intervenir d'autres navires thaïlandais à l'insu des Français (navires venant de l'estuaire de Krat), ceci en violation de la réalité historique. Mais l'équilibre du jeu oblige parfois à des aménagements de l'histoire.

La séparation des Français en deux parties, avec l'utilisation des délais de communications

