



VARIATIONS sur AMIRAUTE

Série proposée par Benoit MARCONNET

Pour une fois, la rubrique sur "Amirauté" de ce numéro ne traite pas d'un scénario. Il y a à cela deux raisons :

Beaucoup d'entre vous sont à la recherche de renseignements ou d'éclaircissements sur tel ou tel matériel, point de règle... D'ailleurs, nous ne saurions trop vous inciter à poursuivre dans cette voie. Le sujet est inépuisable. Ainsi, après le problème du placement des navires (n° 37 du **Journal du Stratège**), les radars et leurs caractéristiques sont abordés ici. **Paul Bois**, créateur du jeu, a eu la gentillesse de nous communiquer un article sur tout ce qu'un joueur doit savoir pour bien gérer ce problème des radars. **Philippe Vassiliadis** s'est intéressé à un aspect peu connu des combats aéronavals: les bombes volantes ; et il nous fait part de son travail de documentation. Si un sujet vous intrigue, si une opération navale ou un type de matériel vous a intéressé, n'hésitez pas : questionnez-nous, ou mieux, recherchez vous-même des éléments de réponse et faites-en profiter tous les lecteurs. Cette rubrique vous est ouverte.

La deuxième raison de l'absence d'un scénario est sa présence (!)... dans le **Spécial Scénario**. **Philippe Vassiliadis** a traité cette fois le raid aéronaval japonais sur Ceylan, en avril 1942. Pour une fois, toute la place nécessaire pour un thème un peu plus important était disponible grâce à ce **Spécial**: nous en avons profité.

Avec ce scénario, la plupart des opérations aéronavales japonaises du début de la guerre, avant les grandes batailles de la mer de Corail et de Midway, auront été traitées. Vous pouvez ainsi suivre les différentes actions de la marine japonaise:

- assaut contre Wake (décembre 1941) dans le **Journal du Stratège** n° 32 et 33.
- la bataille de la mer de Java (février 1942) dans le **Spécial "Mer de Java"** actuellement disponible, avec toutes sortes d'autres scénarios (aviation, Squad Leader) et articles sur le sujet.
- raid sur Ceylan (avril 1942) dans le **Spécial Scénario**.

Et ce n'est pas fini. Petit à petit, avec les scénarios déjà existants dans le livret **"Amirauté"** de **Paul Bois** et les projets des uns et des autres, la gamme des thèmes traités sur la guerre dans le Pacifique s'étendra de plus en plus.

Je m'arrête là. Un dernier mot quant même pour vous signaler le texte de l'interview de Paul Bois faite à l'occasion du week-end **"Amirauté"** d'octobre dernier sur "coup de main à Madagascar". Il est suffisamment parlant sur la réussite de cette animation. Patience, on en reparlera un de ces jours (ainsi que de "Falklands 41", thème du week-end de 1987).

Benoît MARCONNET

Nous avons rencontré : PAUL BOIS

Le désormais célèbre auteur d'**AMIRAUTE** était présent en ce week-end du 8 et 9 octobre à la MJC de Courbevoie, pour un tournoi de ce jeu organisé par l'association **BALANOI**. Le thème en était la "campagne" de Madagascar en 1942, avec quatre camps différents, sans véritablement d'alliés définis au départ: Britanniques, Gaullistes, Vichystes et "Neutres" de Madagascar, l'originalité reposant ici sur une triple partie sur le même scénario, par trois groupes différents et au même moment, soit au total **24 joueurs et quelques arbitres**.

L'auteur, sans rôle précis pendant ces 24 heures, a surtout été spectateur réjoui, et accessoirement arbitre de dernier recours, dans les cas particulièrement délicats, avec toujours la gentillesse et l'objectivité qu'on lui connaît. C'est avec cette même gentillesse qu'il a accepté de répondre à quelques questions :

JDS: Vous semblez jubiler depuis plusieurs heures, qu'est-ce qui vous fait tant plaisir ?

P.B.: Au moins deux choses : d'abord ce qui me fait plaisir, c'est de voir que l'âme du jeu est respectée, c'est-à-dire que chaque équipe met toute son imagination à l'oeuvre, tout en restant dans les limites du réalisme. Ensuite ce qui m'intéresse, c'est que les trois parties en parallèle se déroulent de façons différentes, avec des systèmes d'alliances variant entre ces équipes. Ceci est logique d'ailleurs, si on applique le principe d'une simulation limitée dans son thème (Madagascar en 1942), remontant vers ses sources historiques et redescendant par un arbre décisionnel à ramifications multiples, chaque branche correspond à un synopsis "possible".

JDS: Revenons à cette notion d'"âme" du système de jeu **AMIRAUTE**: qu'est-ce que cela recouvre pour vous ?

P.B.: Cette notion regroupe deux aspects principaux : j'ai voulu faire au départ une "proposition" pour un jeu de guerre navale, c'est à dire que les règles fournies ne sont que le cadre suffisant pour pallier l'ignorance des joueurs pour tout ce qui concerne les affaires maritimes. Respecter l'âme du jeu, c'est donc déployer l'imagination nécessaire à la simulation, tout en respectant le réalisme, ce réalisme étant la limite supérieure du jeu. Tout ce qui