



# VARIATIONS sur AMIRAUTE

Série proposée par Benoit MARCONNET



## K. O. CHILIEN AU LARGE D'USHUAIA

*Une partie réalisée sur le scénario présenté dans le numéro 40 du Journal du Stratège, "Le détroit de Magellan : un Surigao austral ?", a vu la déroute totale du camp chilien.*

### Le joueur chilien commença la partie avec un plan de campagne bien structuré :

- 1 - attirer l'attention des Argentins sur une flotte chilienne de croiseurs et destroyers dans le port de Punta Arenas.
  - 2 - simuler une intrusion de cette même flotte dans les eaux territoriales argentines à travers le détroit de Magellan pour y attirer la flotte argentine d'Ushuaia.
  - 3 - faire la démonstration de force requise par son ordre de mission (cf conditions de victoire du scénario) au large d'Ushuaia avec son cuirassé, tenu discrètement à l'écart.
- Hélas, les différents points de ce plan s'effondrèrent au fur et à mesure.

### Le début fut pourtant fort satisfaisant :

Le 11 juillet 1944, les croiseurs chiliens O'Higgins et Chacabuco ainsi que deux destroyers firent escale à Punta Arenas et y restèrent la journée sans chercher à dissimuler leur présence. Les Argentins les repèrent comme prévu et envoyèrent d'Ushuaia un destroyer croiser au large du détroit de Magellan.

Le 12 juillet, le stratagème chilien se mit en place : un hydravion, de nuit, survola la sortie Est du détroit en envoyant une série de faux messages de détresse. Les Chiliens demandèrent aux Argentins l'autorisation d'effectuer des recherches sur le lieu présumé du naufrage de l'hydravion, et la flotte de croiseurs passa le détroit pendant que le cuirassé Almirante Latorre s'approchait d'Ushuaia. La contre-mesure argentine fut immédiate, respectant les prévisions chiliennes : la flotte d'Ushuaia, avec le cuirassé Rivadavia, quitta son port d'attache pour surveiller le détroit.

### Malheureusement, deux décisions simultanées remirent tout en cause :

- Le Chilien décida de changer son plan car Ushuaia ne lui sembla finalement pas une bonne cible pour étaler sa puissance. Il décida de faire remonter l'Almirante Latorre vers le nord.
- Les Argentins, jugeant le mouvement des croiseurs chiliens hautement suspect, décidèrent de faire revenir la flotte d'Ushuaia à Ushuaia tant que le cuirassé chilien ne serait pas découvert, et de laisser la surveillance du détroit à la flotte de Buenos Aires, cuirassé Moreno, qui allait arriver le 13 dans la zone.

Pendant que le destroyer argentin en surveillance, repère et suit pendant quelques heures la flotte de croiseurs chiliens, le chassé croisé des cuirassés au sud de la Terre de Feu se réalise le 13 juillet au matin.

L'indécision règne à ce moment dans le camp chilien. D'un côté, il ne sait plus quoi faire de ses croiseurs, "marqués" par le destroyer argentin, et il les promène toute la journée du 13 au large de la sortie Est du détroit. De l'autre côté, il estime maintenant que faire atteindre Rio Gallegos par son cuirassé serait un peu risqué. Au moment où celui-ci va contourner la pointe Est de la Terre de Feu, il décide de lui faire faire demi-tour et de le ramener sur Ushuaia.

## LETTRE OUVERTE AUX JOUEURS EN MAL DE BATAILLE

Amis-Raux bonjour,

Si je prends la plume aujourd'hui, c'est qu'elle me démangeait. En effet, depuis longtemps fan du jeu Amiraute, je compte mettre en place une série de parties par correspondance.

Dans un premier temps, il s'agira de petites parties tactiques à deux ou trois navires par joueurs, un tour = 5 minutes et trois ou quatre joueurs. Ce type de scénario correspond à ceux proposés par Benoit "Amiral Mops" Marconnet dans sa rubrique "Variations sur Amiraute" dans les premiers numéros. Mais, petits futés, on n'utilisera pas les scénarios du Stratège...

Dans un deuxième temps, seront mises en place des parties stratégiques où la logistique sera très importante, que dis-je primordiale. Fini les scénarios où les navires ont l'autonomie de la propulsion nucléaire et les bases aériennes installées à côté de raffineries de pétrole elles mêmes branchées sur des puits...

Amiraux, tacticiens, stratèges, logisticiens de tous poils contactez-moi si vous êtes partants. Il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts. Les parties tactiques se feront par correspondance uniquement afin de ne pas pénaliser les isolés qui n'ont pas le minitel ni pourquoi pas le téléphone et puis si vous connaissez un moyen de visualiser des calques par téléphone indiquez le moi... Pour les parties stratégiques, on utilisera la correspondance y compris pour la résolution des combats navals tactiques mettant en jeu des escadres importantes où le système employé pour ne pas ralentir le jeu sera celui que tout le monde connaît, mais avec un tour = 15 minutes (par exemple) de façon à garder le réalisme qui en fait tout l'intérêt mais réduire le temps des échanges de correspondances.

Patrick BORE  
BP 6  
67960 ENTZHEIM

"Capitaine stark"  
sur le 3615 AKELA