

# MIDWAY 11

## Victoire de américains

**Américains : Tristan DICOP**

**Japonais : Jean GALANTINI**

Résumé de l'arbitre Jean Luc GRANIER :

Voici un débrief de la partie Midway, jouée avec les règles de la v3.2, qui a opposé **Tristan Dicop (US)** à **Jean Galantini (JAP)** et arbitrée par votre serviteur **Jean-luc Granier** (plus connus sous les pseudos respectifs de Tristan, Jean et phantomas 😊)

Cette partie fut un marathon de **2 ans et demi** (si, si : partie débutée en avril 2018 et terminée en septembre 2020) et qui se termina par une victoire marginale des américains sur le score de 228 à 212.

Jusqu'au tour 8 compris, les joueurs ont passé leur temps à placer leurs unités navales et à faire des reconnaissances aériennes. Même si la plupart n'ont rien donné, les quelques repérages positifs ne pouvaient entraîner de combats, les unités étant encore trop éloignées de l'ennemi.

Mais même si ces premiers tours ont été sans grand intérêt, on pouvait commencer à voir se dessiner une stratégie pour les deux camps :

- L'américain, en poste avec ses PA au nord-est de l'île, déplaçait ses sous-marins en éventail, en avançant vers l'Ouest et le Sud
- Le japonais, lui, fonçait droit vers **Midway** avec le gros de sa flotte comportant tous ses PA sauf un (le CVL **Zuiho**) pendant que sa flotte de débarquement prenait la route du sud en mettant le cap à l'Est avec l'intention évidente de virer vers le nord dès que possible. Son seul et unique sous-marin le **I-168** se rapprochait inexorablement de **Midway** qu'il atteindra au tour 10

C'est au tour 9 que les choses ont commencé à se gâter.

Les **PBY** américains ayant repéré le gros de la flotte japonaise en G9, le joueur US, ayant entre temps investi l'hexagone de **Midway** avec sa flotte **au complet**, a décidé d'envoyer tous ses avions en un raid massif sur cette dernière. Ce raid fut meurtrier et envoya par le fond 4 PA japonais : l'**Akagi**, le **Kaga**, le **Hiryu** et le **Soryu**. A ce stade ne restait plus au japonais qu'un CVL (le **Zuiho** qui embarquait 2 escadrilles de torpilleurs et autant de chasseurs) et 3 hydravions de reconnaissances embarqués sur le BB **Haruna** et les CA **Tone** et **Chikuma**

Dans le même temps, le japonais n'ayant pas repéré la flotte américaine, a décidé de lancer un raid sur **Midway** puisqu'il était à portée. Ce raid a détruit entièrement la piste et tous les avions qui s'y trouvaient, notamment tous les avions de reconnaissance **PBY et B17** : l'américain était aveugle.

En théorie et selon toute logique, le camp US avait course gagnée. Mais Yamamoto, après un court instant de doute ne baissa pas les bras. Après tout, il lui restait un porte-avions et un autre allait arriver bientôt en renfort.

A partir de là, le joueur US a décidé d'employer une tactique aussi étrange qu'efficace : diviser sa flotte et déployer ses DD par petits groupes pour servir de moyen de reconnaissance. Stratégie qui s'avèrera payante et qui lui permettra de repérer la flotte de débarquement entre autres.

Au tour 10, aucune opération aérienne, les avions JAP étant en révision de retour de leur mission victorieuse sur **Midway**.

Mais comme nous l'avons vu plus haut le SS **I-168** avait atteint Midway et d'une torpille bien placée a coulé net le **USS CV Enterprise**. Ce fut sa première et dernière action puisqu'il a été grenadé et envoyé par le fond par une armada de DD au tour suivant.

L'espoir renaissait côté japonais malgré tout. Il savait ou pouvait savoir où se trouvaient les autres porte-avions ennemis et il lui restait 2 escadrilles de torpilleurs Kate (qui n'auraient aucune opposition si ce n'est une DCA marine bien inefficace) qui ont fini par les trouver et les couler au tour 16 où la flotte américaine s'était bien imprudemment aventurée en H5. Ce même tour d'ailleurs le IJN CVL **Hosho**, arrivé en renfort au tour 11 et qui traçait une route directe vers **Midway**, a malencontreusement rencontré le USS SS **Tambor** et n'y a pas survécu.

Dans les tours qui suivirent quelques escarmouches de-ci de-là pour tenter de glaner quelques PV en traquant les navires blessés pour l'américain et en occupant les îles « payantes » pour le japonais.

Il est important de noter qu'à **Midway** était positionnée une énorme flotte de bombardement japonaise accompagnée d'une ribambelle de DD. Mais les bombardements nippons étaient plutôt inefficaces puisqu'ils touchaient encore et encore la plus grosse infrastructure de l'île : la piste qui était déjà détruite depuis longtemps. Quelques obus réduisaient un peu les chances des troupes au sol mais rien de décisif (un défaut dans les règles peut-être).

L'américain, lui, avait tapi en immersion un sous-marin qui se gardait bien de tirer et attendait sagement l'arrivée des transports, pendant que d'autres faisaient route vers cette position.

C'est au tour 21 que le débarquement japonais a eu lieu, non sans s'être fait couler auparavant quelques barges par les sous-marins US qui s'étaient regroupés autour de **Midway**.

Le japonais partait donc à l'assaut de l'île avec un désavantage numérique certain. C'est peut-être pour cette raison qu'il a tenté le tout pour le tout en gérant ses combats terrestres avec le pourcentage de base (20%) alors que l'américain assurait du 100% à chaque fois. Le résultat fut sans appel : 13/0 et l'île est restée aux mains du camp US, lui octroyant ainsi la victoire.

Si l'on résume :

L'île de **Midway** est restée aux mains des américains grâce à une victoire écrasante des troupes terrestres US sur les troupes JAP

Tous les porte-avions engagés dans cette bataille gisent au fond de l'océan, à l'exception d'un petit CVL JAP (le **Zuiho**) qui n'a jamais été inquiété par le joueur américain qui n'avait à ce moment (tours 11+) plus d'avions de reconnaissances, la piste de **Midway** ayant été totalement détruite par les bombardements japonais. Cette hécatombe sur les PA explique le nombre astronomique d'avions détruits (seuls quelques-uns furent abattus en combat régulier)

De fait, les combats aériens furent de courte durée, tous les avions (ou presque) ayant été balayés très tôt dans la partie.

L'arme dévastatrice de l'américain a été ses sous-marins. Sans eux, il perdait la partie probablement.

**N.B** : Ils ont même coulé le Yamato avec une seule torpille !!! Mais ça c'est une autre histoire que nous tâcherons de gérer en améliorant les règles pour une future version.

L'arme qui a permis au japonais de ne pas prendre une raclée mémorable a été un petit porte-avions chargé de 2 escadrilles de **Kate** et qui a résisté jusqu'au bout contre vents et marées.

Ci-dessous les tableaux récapitulatifs des pertes en matériel :

#### Unités US perdues

CV	BB	CA/CL	DD	TT/ST	SS	TS	avions	MW	TOTAL
3.0	0.0	6.0	5.0	0.0	10.0	7.0	324.0	0.0	204.0

#### Unités JAP perdues

CV	BB	CA/CL	DD	TT/ST	SS	TS	avions	MW	TOTAL
5.0	7.0	7.0	7.0	10.0	1.0	20.0	244.0	1.0	228.0

A ces totaux, il faut ajouter au premier tableau les **8 PV** glanés par le japonais pour l'occupation des îles clés, ce qui nous donne le score de **228/212**