

Bonjour à tous.

Juin 1942, Midway, un atoll perdu au milieu du pacifique (ce que montre bien la carte du jeu...) que l'amiral Yamamoto veut attaquer pour provoquer et détruire la flotte américaine. La prise de cette île doit permettre de sécuriser les conquêtes précédentes.

Cette île sera le Stalingrad Japonais.

Une bataille que les services de renseignements US ont gagnée en déchiffrant les messages nippons.

Une bataille où les dieux de la guerre ont tourné le dos aux Japonais.

Car, au plus fort de l'affrontement, pendant que les chasseurs « zéro » s'occupaient des avions-torpilleurs américains évoluant au ras des flots, les bombardiers entament leur piqué sur les porte-avions japonais.



Les Dauntless, à la limite de leur rayon d'action et grâce à l'obstination de leur chef de groupe, Mc Clusky, finirent par trouver les porte-avions japonais.

Ces derniers sont encombrés d'avions en cours de préparation (plein carburant, réarmement) et sont extrêmement vulnérables.



Chaque bombe américaine devient alors une mèche qui allume des tonnes d'explosifs et d'essence aviation...
Résultat, la Marine Impériale perd 4 de ses précieux porte-avions :
Soryu, Kaga, Akagi et plus tard le Hiryu.

Elle perd également des centaines de pilotes aguerris, ce qui est presque pire pour elle.

Les Américains conservent Midway mais perdent le porte-avions Yorktown.

Ils en perdront d'autres mais le cours de la guerre du pacifique est définitivement renversé après 6 mois de succès ininterrompus Japonais, c'est un magnifique rétablissement.

Midway, le jeu :

Il permet de simuler cette bataille, en double aveugle, ce qui est une des caractéristiques de nombreux wargames navals. Elle permet de reproduire le brouillard de la guerre et la simultanéité des actions.

Il se joue sur une carte qui comporte une grille hexagonale surimprimée afin de faciliter la gestion des mouvements.



Voici une partie de la carte de jeu. La partie grisée en haut à gauche simule une zone de brouillard qui peut masquer les mouvements de flottes. Sa persistance est définie aléatoirement.

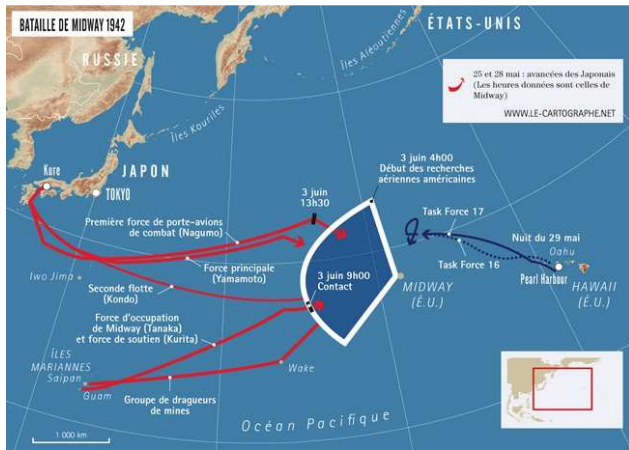
Bon d'accord, c'est très bleu comme carte, mais après tout, c'est d'abord une bataille navale et aéronavale...

Comme à Diplomatie, vous envoyez vos ordres à l'arbitre.

Comme à Diplomatie, vous ressentez cette angoisse quand vous avancez vos flottes en priant pour que l'arbitre ne vous annonce pas un barrage de sous-marins.

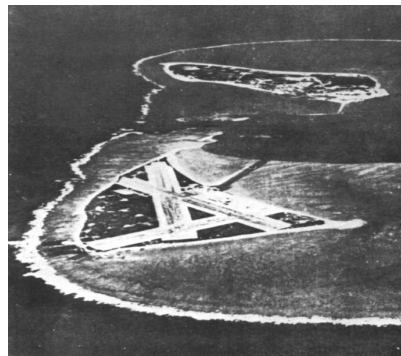
Et quand on vous perdez la moitié de vos transports de troupes, vous pleurez...si si !

Tentez de réécrire l'histoire :



Les plans Japonais étaient compliqués et nécessitaient une parfaite coordination. Ils avaient la supériorité numérique et l'initiative mais ont divisé leurs forces. C'était une drôle d'habitude des stratèges Japonais que de programmer les mouvements de leurs flottes comme ceux de divisions blindées. Les résultats furent rarement probants.

Les Américains connaissaient les intentions ennemies dans leurs grandes lignes mais ne savaient où se trouvaient exactement. Par contre, ils avaient un porte-avions insubmersible : Midway, un atoll vraiment perdu...

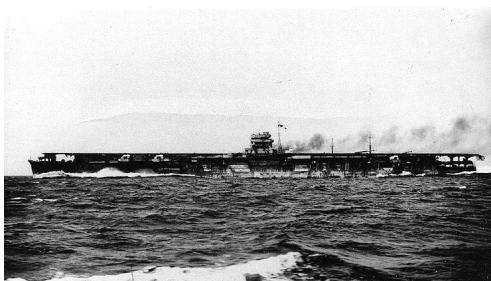


Ce jeu va un peu plus loin que le simple wargame où des unités ne font que s'affronter à grands coups de jets de dés. Il prend en compte un paramètre assez particulier, le choix de l'armement dont vous allez équiper vos bombardiers, car c'est ce qui a participé à la défaite Japonaise.

Des bombes explosives sont aussi inefficaces contre le blindage des navires que des torpilles contre un objectif terrestre... faites votre choix et ne changez pas constamment d'avis.

Car changer l'armement d'un aéronef et refaire le plein, ça prend du temps. Il faut gérer sa couverture aérienne, mais on ne peut pas avoir des chasseurs en l'air en permanence (sans compter que les Japonais, eux, n'avaient pas de radars...).

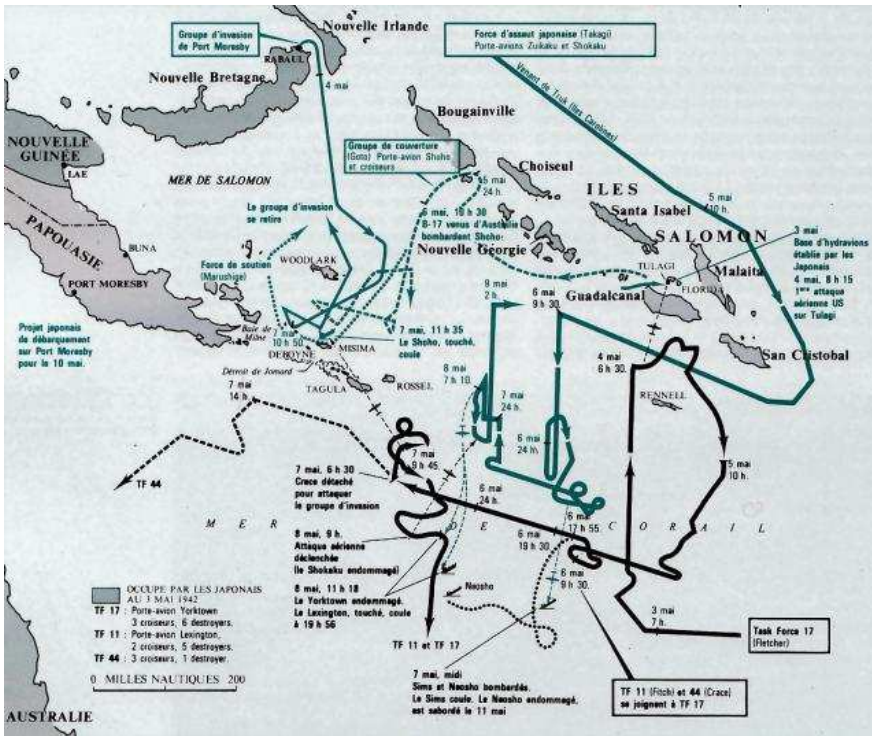
Choisir de garder une partie de ses avions en réserves mais perdre en puissance sur la prochaine attaque. Reconnaissances aériennes (le cœur du jeu), bombardements navals, torpillages depuis vos sous-marins, débarquements de troupes... tout y est, alors laissez-vous tenter par un peu d'exotisme.



Le Hiryu pouvait embarquer 21 chasseurs, 18 bombardiers en piqué et 18 torpilleurs. L'industrie Japonaise ne put jamais compenser la perte de ces porte-avions.



L'USS Yorktown (81 appareils embarqués) en proie aux incendies après le passage des avions Japonais, il gîte également beaucoup. Au final, il sera torpillé, en même temps que le destroyer USS Hammann, par le sous-marin Japonais I-168.



Et comme ces **règles** peuvent être **génériques**, rien ne nous empêche de simuler d'autres batailles aéronavales de ce conflit comme celle de la mer de corail par exemple.

Cette bataille, qui a précédée celle de Midway, fut également un échec pour la Marine Impériale qui dû annuler sa tentative de débarquement sur Port-Moresby en Papouasie.

C'est ce qui amena Yamamoto à attaquer Midway pour provoquer et détruire les derniers porte-avions Américains.

L'histoire en décida autrement....

Jean Galantini