



## Variations sur AMIRAUUTE

Le précédent scénario d' "Amirauté" (Journal du Stratège n° 47) nous a emmenés du côté de la Méditerranée occidentale en juin 1940. Certes, historiquement il n'y a pas eu grand chose ! Mais il est toujours possible de donner un petit coup de pouce à la réalité pour faire un scénario original.

Ce mois-ci, nous resterons à la même époque et au même endroit pour un scénario également fictif mais bien près des préoccupations de l'époque. Evidemment, il ne faut pas s'arrêter à quelques détails, et les forces mises à disposition ont été "adaptées".

L'intérêt principal de ce scénario est le jeu en équipe avec communications limitées. Tout à fait le genre de problème qui peut vous replacer devant des monceaux d'incertitudes face au brouillard de la guerre. Il faut donc que les participants jouent le jeu : chaque camp aura plusieurs joueurs sans possibilité de communications directes. Seul informations... de l'un à l'autre sous la forme de messages écrits.

Le scénario propose 3 joueurs par camp. Mais vous constaterez qu'il est possible d'augmenter encore ce nombre si vous le désirez.

### MEDITERRANEE OCCIDENTALE, JUIN 1940 OPERATION LRQLN

Une grande série à épisodes présentée par l'Amiral Marconnet  
("Benoit" pour son état-major)

#### II. DOSSIER DES JOUEURS.

##### 1. Dossier français.

###### a. Mission.

- Assurer la rotation habituelle des convois entre l'Afrique du Nord et la Métropole.

Actuellement il y a deux convois prévus : Alger vers Marseille, navires déjà chargés ; Marseille vers Alger, navires déjà chargés.

Leurs horaires de départ sont à votre discrétion, mais au plus tard dans les 24 heures qui suivent le début du jeu.

- Assurer les reconnaissances aériennes habituelles de la part des Bréguet-Bizerte.

- Le groupe du Strasbourg, envoyé momentanément en Atlantique pour une mission conjointe avec les Britanniques, rentre à sa base de Mers-el-Kébir avec le renfort du porte-avions Béarn.

Consigne particulière : la présence du Béarn (navire auparavant affecté à la flotte de l'Atlantique) et son arrivée à Mers-el-Kébir devront rester ignoré de l'adversaire le plus longtemps possible.

L'évaluation de la victoire par l'arbitre se fera en tenant compte de l'économie des moyens utilisés pour remplir les différentes missions.

###### b. Renseignements sur l'état des forces italiennes.

La Spezia : 2 croiseurs lourds (CL), 5 croiseurs légers (cl), 12 contre-torpilleurs (CT), 11 torpilleurs (T), 25 sous-marins (S/M).

Naples : 2 cuirassés anciens rénovés (CU), 3 croiseurs lourds, 2 croiseurs légers, 12 contre-torpilleurs, 18 torpilleurs, 10 sous-marins.

Messine : 2 croiseurs légers, 6 contre-torpilleurs, 10 torpilleurs, 4 sous-marins.

Tout port cité sur la carte possède au minimum une base d'hydravions.

Effectifs supposés opérationnels :

- hydravions de reconnaissance et bombardement à grand rayon d'action : une cinquantaine ;

- bombardiers moyens à grand rayon d'action : plus d'une centaine.

- Bombardiers légers et chasseurs à faible rayon d'action : plus d'une centaine.

entre joueurs.

entre armes différentes (aviation-marines) si un même joueur gère les deux

entre une flotte en mer et le joueur qui la commande si celui-ci est resté à terre dans Q.G. (Mers-el-Kébir pour le commandant en chef, et Toulon pour le commandant qui embarqué sur un navire et son Q.G. à terre, celui-ci continuant à être le seul destinataire des messages venant des autres joueurs et de l'arbitre (sauf pour les informations provenant de la flotte elle-même, bien sûr).

AVIATION km/h)	Vitesse	Autonomie	Points	
Breguet Bizerte	250	2100	4,1	Hydravion de reconnaissance
Loire 130	225	1000	3	Hydravion de reconnaissance
Chance Vought VI59	390	1800	5	Bombardier en piqué (1bb 250 Kg)
Dewoitine D373	400	900	5,8	Chasseur
Levasseur PL7	300	1200	4	Torpilleur (1 T 400)

###### c. Règles particulières.

- Tout mouvement de navires par le détroit de Gibraltar est susceptible d'être signalé aux Italiens par les Espagnols, plus ou moins exactement si c'est de nuit.

- Les délais de transmission des ordres et des informations, par l'intermédiaire de l'arbitre, sont de 1H30mn :

###### d. Forces françaises disponibles.

- Commandant en chef

. rôle : coordinateur de l'équipe, seul destinataire des renseignements venant de l'arbitre et de chacun des autres joueurs

. basé à Mers-el-Kébir ;

. Commande la flotte de Mers-el-Kébir et le convoi partant d'Alger ;

. éventuellement, il peut embarquer sur le