



## Variations sur AMIRAUTE

Série dirigée par Benoit MARCONNET depuis 1983

*Comme promis dans le précédent numéro du JDS, nous descendons vers le Sud ... le Sud de la Norvège ! Notez quand même qu'il y a un progrès par rapport aux derniers scénarios. Peut-être que par la suite nous arriverons à rejoindre l'Atlantique ?*

*Vous le savez tous, Le Cercle de Stratégie a édité, voici maintenant un an, un numéro spécial du JDS : "Spécial Norvège". Le scénario historique de l'invasion de la Norvège par l'armée allemande, présenté dans ce numéro, a inspiré un scénario fictif qui fut joué lors du dernier week-end "Amirauté" en juin 92 à Lérrouville. C'est ce scénario qui vous est offert ci-dessous.*

*Tel qu'il est, vous pouvez le jouer sans difficulté. Mais pour mieux comprendre le contexte historique, pour utiliser un certain nombre de règles particulières qui ne peuvent être reprises intégralement ici, la consultation du "Spécial Norvège" est conseillée.*

### "MELEE EN NORVEGE"

Avril 1940

par Benoît MARCONNET

Ce scénario est fictif. Il reprend la plupart des données historiques et des données de jeu développées dans le "Spécial Norvège", tant dans la présentation historique que dans les scénarios d'"Amirauté". La principale différence est que dans cette fiction, les forces alliées ont débarqué les premières en Norvège. Cette idée n'est pas irréaliste par rapport à l'histoire, et elle offre un développement intéressant sur des bases très proches de la réalité.

Les dossiers des deux camps, allemand et allié, sont symétriques. En fait, après 10 jours de campagne, personne n'a encore fait la décision. Les joueurs prennent en cours la direction des opérations et doivent, chacun pour son camp, monter une opération menant à la victoire.

Il est souhaitable, mais pas nécessaire, de faire participer plusieurs joueurs par camp car les forces en présence sont plus étoffées que d'habitude.

L'arbitre doit, préalablement au début de la partie, mettre les joueurs en situation. Une explication assez détaillée du contexte historique est souhaitable. Ceci permettra aux joueurs de bien se rendre compte de l'écart très minime avec la fiction. Pour le scénario en lui-même, les dossiers des joueurs renseignent sur la période entre le début de la fiction et leurs nominations à la tête des forces armées utilisables pour la partie.

#### I. Dossier de l'arbitre

##### 1. Mise en place du jeu.

La partie comporte une première phase pendant laquelle les deux camps doivent préparer un plan d'opération grâce aux éléments donnés dans leurs dossiers. Ce plan doit être présenté à l'arbitre. Les premières actions prennent place dès le 19 avril 1940 à 12 h, mais les joueurs devront

tenir compte de délais raisonnables avant la manœuvre des navires et avions non déjà engagés : délais d'embarquement de troupes, délais de mise en alerte et de préparation des missions aériennes, etc...

Les conditions météorologiques en Mer du Nord et Mer de Norvège ne sont pas toujours bonnes en avril. L'arbitre devra prévoir une météo journalière comportant souvent des temps couverts, avec visibilité réduite (brouillards, pluies, voire de la neige).

Voici un exemple utilisable pour le premier jour, 19 avril :

- mer force 4
  - couverture nuageuse 7/10
  - visibilité de surface de jour / de nuit : 20 Km/8Km
  - visibilité aérienne basse alt./haute alt. : 25 Km/40Km
- Dans le cas d'un vol en basse altitude, la couverture nuageuse n'est pas prise en compte.