

Ce scénario est prévu pour être joué avec le système de jeu «Amirauté», édité par Jeux Descartes mais les données historiques et arbitrages proposés le rendent utilisable avec d'autres systèmes de jeu. Il peut être joué par un nombre variable de participants, minimum 2. Nombre préconisé : 1 joueur norvégien, 2 joueurs alliés, 2 joueurs allemands et un arbitre.

Temps fictif simulé : 15 jours.

Thème : construction d'un plan de campagne en vue d'un débarquement amphibie et contre-mesures sur un plan adverse à objectif identique.

SOMMAIRE.

I. PRESENTATION DE «CAMPAGNE DE NORVEGE - 1940».

II. PRINCIPE FONDAMENTAL DU SCENARIO.

III. MISE EN PLACE DU JEU.

III.1. Aire de jeu

III.2. Détermination du rôle et des actions des différents joueurs.

III.2.1. Désignation de l'agresseur.

III.2.2. La Norvège.

III.2.3. Autres pays.

III.3. Généralités sur les renseignements et l'état des forces.

III.4. Les conditions météorologiques.

III.5. Conditions de victoire.

III.6. Les renseignements stratégiques.

IV. REGLES COMPLEMENTAIRES.

IV.1. Les navires de combat.

IV.1.1. Délais d'appareillage.

IV.1.2. Les mines.

IV.1.3. Utilisation des hydrophones et des sonars.

IV.1.4. Vitesse et précision des tirs par mer forte.

IV.2. L'aviation et les aérodromes.

IV.2.1. limite à l'utilisation de l'aviation.

IV.2.2. Réparation et agrandissement d'aérodromes.

IV.2.3. utilisation des aérodromes conquis - cas d'Aalborg.

IV.2.4. La D.C.A.

IV.2.5. Les aérodromes à 6 points.

IV.3 Les transports de troupe et les mouvements terrestres.

IV.3.1. Les capacités de transport.

IV.3.2. Embarquements et débarquements.

IV.3.3 Conquête des ports et des aérodromes.

IV.3.4. Les défenses côtières.

IV.3.5. Les déplacements des troupes.

IV.3.6. Combats terrestres.

IV.3.7. Soutiens aériens et navals.

V. DOSSIERS DES JOUEURS.

V.1. Camp allié.

V.1.1. Ordre de bataille.

V.1.2. Règles particulières.

V.1.3. Caractéristiques des armements.

V.2. Camp allemand.

V.2.1 Ordre de bataille.

V.2.2. Règles particulières.

V.2.3. Caractéristiques des armements.

V.3. Camp norvégien.

V.3.1 Ordre de bataille.

V.3.2. Règles particulières.

V.3.3. Caractéristiques des armements.

SILHOUETTES DES NAVIRES.

CARTE STRATEGIQUE.

CARTES TACTIQUES :

Narvik, Trondheim, Bergen, Stavanger, Kristiansand, Oslo.

I. PRESENTATION DE «CAMPAGNE DE NORVEGE - 1940»

Au printemps 1940, la situation semblait bloquée en Europe de l'Ouest, non pas tant du côté allemand qui n'attendait qu'une météo favorable pour attaquer en force, que du côté allié, très peu pressé d'en découdre sur le front occidental, conscient peut-être de son infériorité matérielle. Ce réalisme était étrange d'ailleurs, lorsque l'on sait les idées qui germèrent dans l'esprit de certains grands responsables, désireux en effet d'obtenir une strangulation économique de l'Allemagne par des moyens indirects : si l'hypothèse d'une action contre le pétrole du Caucase a vite montré sa dangereuse folie, celle d'une action en Scandinavie visant à priver définitivement l'Allemagne du minerai de fer, indispensable à la poursuite de la guerre, parut assez vite s'inscrire dans les limites des moyens disponibles. La guerre russo-finlandaise sembla fournir un alibi acceptable mais se termina avant que la lourde machine alliée, déjà confuse et mal réglée, se mette en route. Le mouillage de mines dans les chenaux norvégiens, première phase d'une occupation protectrice contre une inévitable réaction allemande, fut décidé et se déroula comme prévu. Ce qui ne le fut pas du tout, ce fut la suite fulgurante des événements : le débarquement allemand, préparé en effet pour riposter aux menaces alliées, et magistralement exécuté en prenant de vitesse les Anglo-Français et leurs plans. La suite est bien connue : essai malheureux de contre-attaque alliée mal conçue, mal réalisée au cours des premiers engagements aéronavals de la guerre qui devaient dessiller les yeux des amirautés occidentales devant les dangers aériens. Finalement, la gravité de la situation en France au mois de juin devait sonner le glas d'une entreprise toute entière marquée par l'imprévision, le désordre et il faut le dire aussi la malchance.