

Scenario 1: Introduksjon – Narvik



Forberedelser og oppsett

Spillekort

Kortene som skal benyttes hentes ut fra de respektive landenes spillekortbunker. De øvrige kortene benyttes ikke i dette scenariet, og legges tilbake i spillesken.

Tyskland har følgende kort i sin bunke:

- 3 Gebirgsjäger
- 3 Ingeniørkompani
- 2 Speidertropp
- 2 Rask forflytning

Norge har følgende kort i sin bunke:

- 2 Bakhold
- 1 Sprengt bro
- 2 Veisperring
- 1 Rask forflytning

De allierte har følgende kort i sin bunke:

- Fransk alpejeger
- Polsk bergjeger
- Stridsvogn
- Fremmedlegionær
- 2 Kystbombardement

Bataljoner

Hvert land starter med et bestemt antall bataljoner på brettet i de landområdene som er angitt. Oppsettet er også vist på bildet.

Tyskland har følgende bataljoner på brettet:

- 3 bataljoner i Narvik
- 2 bataljoner i Bjørnffjell
- 1 bataljon i Mosjøen

Norge har følgende bataljoner på brettet:

- 2 bataljoner i Tromsø
- 2 bataljoner i Bardufoss
- 1 bataljon i Gratangen

De allierte har følgende bataljoner på brettet:

- 3 bataljoner i Harstad
- 2 bataljoner i Tysfjord
- 1 bataljon i Gratangen

Roller og målsetninger

Introduksjon til de ulike landene

Norge og **De allierte** har i dette scenarioet som oppgave å kaste tyskerne ut av Narvik-området og Bjørnffjell, samt å sikre Bardufoss. **Tyskland** har som oppgave å klare å bli stående.

Antall spillere

Er man tre spillere, kontrollerer én spiller **Norge**, én **De allierte** og én **Tyskland**. Norge og **De allierte** samarbeider om å nedkjempe tyskerne – de vinner sammen, eller de taper sammen. Dersom man er to spillere, kontrollerer én spiller både **Norge** og **De allierte**, mens den andre spilleren kontrollerer **Tyskland**. **Norge** og **De allierte** opererer i separate runder, og har egne sett med kort, selv om de kontrolleres av samme spiller.

Hvordan vinne

Spillet er over når den **allierte spillekortbunken** er oppbrukt – Norge og **De allierte** må da kontrollere Narvik, Bjørnffjell og Bardufoss for å vinne. **Tyskland** vinner dersom de klarer å holde ett av de tre områdene.

Regler som benyttes i scenariet

Terninger, brikker, brett og kort

Terninger og brikker

En soldatbrikke blir i spillet omtalt som en **bataljon**. Disse brukes til å innta og holde **landområder**. Hver **bataljon** kan forflytte seg ett **landområde** per **runde**. Hver **bataljon** representerer en terning i kamp (både i angrep og forsvar) – dette kalles **kampturninger**.

Sjetonger

Når en spiller har mer enn én **bataljon** i et **landområde**, benyttes sjetonger (plassert under brikken) til å representere de ytterligere **bataljonene**. Hvite sjetonger tilsvarer én **bataljon**, og sorte sjetonger tilsvarer 5 **bataljoner**. Eksempelvis vil en soldatbrikke oppå 2 hvite sjetonger utgjøre 3 **bataljoner**.

Brettet

I dette scenariet brukes kun den øverste tredjedelen av brettet.

Landområder

Forflytning gjennom, og okkupasjon av, **landområder** utføres av **bataljoner** (brikker). For å kontrollere et **landområde** må den holdes av en **bataljon**. **Landområder** som er okkupert av motstanderens **bataljoner**, omtales som fiendtlige områder. Hver gang en **bataljon** rykker inn i et fiendtlig **landområde**, utløses en **kamp** mellom motstanderne. *Harstad* har forbindelse over **fjord** til *Gratangen*, *Narvik* og *Tysfjord*. Man kan flytte over **fjorder** som normalt, men **angrep** svekkes (se side 3).

Spillekortene

Alle kort har en **spilleside** og en **bakside**. Spillesiden er den siden som inneholder beskrivelsen av kortets funksjon. Baksiden er markert med flaggene til de ulike landene.

De tre landene (**Norge**, **Tyskland** og **De allierte**) har hvert sitt sett med **spillekort**. Kortene som skal benyttes i dette scenariet er listet i oppsettet på side 1, og i dette scenariet får ingen av landene flere nye kort når de har brukt opp kortene i bunken sin.

Spillekortene brukes blant annet til å bedre egne vintersjanser i **kamp**, til å forflytte **bataljoner** raskere på **brettet**.

Kortene kan benyttes på ulike tidspunkter gjennom spillets gang (også i motstanderens **runde**). Det enkelte **spillekortets** funksjon og når og hvordan det kan benyttes, forklares i sin helhet på kortets spillside. **Spillekortenes** effekt inntreffer umiddelbart, men er aldri vedvarende. De ulike **spillekortene** angis også under de **spillefasene** der de kan benyttes.

Brukte spillekort – nederst i bunken med spillersiden opp
Når virkningen av et **spillekort** er tatt til følge, legges det nederst i den respektives **spillekortbunke** med spillersiden *opp*.

Grønne og røde symboler

Foran beskrivelsen av hver funksjon på et **spillekort** finnes det minst ett symbol med et tall inni.

- Tallet angir hvilken **fase** av spillet kortet kan benyttes i for å oppnå effekten i den påfølgende beskrivelsen.

Symbolet angir om kortet benyttes i din egen eller motstanderens **runde**:

- **▶ Grønt «play»-symbol:** Funksjoner markert med grønn trekant må benyttes i *egen runde*.
- **■ Rødt «stop»-symbol:** Funksjoner markert med rød firkant må benyttes i *motstanderens runde*, som en reaksjon på kort motstanderen spiller, eller noe han foretar seg.
- **● Grønn sirkel:** Funksjoner markert med grønn sirkel må benyttes i *egen runde*, som en reaksjon på kort motstanderen spiller, eller noe han foretar seg.

Spillekort med flere ulike symboler kan benyttes på flere tidspunkter i spillets gang.

Forsterkningssymboler

Alle **spillekort** er markert med en eller flere soldatsymboler nederst til høyre på spillersiden. Disse benyttes ikke i dette scenariet.

Ulikheter mellom landene

Tyskland (10 spillekort i bunken)

- 5 spillekort på hånden.
- **Tyskland** må benytte minst ett kort i hver **runde**.

Norge (6 spillekort i bunken)

- 3 spillekort på hånden.

De allierte (6 spillekort i bunken)

- 3 spillekort på hånden.
- **De allierte** må benytte minst ett kort i hver **runde**.
- Scenariet er ferdigspilt i det øyeblikk **De allierte** trekker det siste kortet med baksiden opp.

Spilletts gang og rundens faser

Kampen om Norge spilles ved at deltakerne i tur og orden utfører sine handlinger i **runder**. **Rundene** spilles i et bestemt mønster og er oppdelt i 4 **faser** som følger en fast sekvens. Hver spiller fullfører alle **fasene** i en **runde**, før turen går videre til neste spiller.

Tyskland har spillets første **runde**. Etter at Tyskland har gjennomført sin **runde**, er det Norges tur, deretter **De allierte**. Når **De allierte** er ferdig med **fase 4** (Nye spillekort) i sin **runde**, går turen igjen tilbake til Tyskland. Rekkefølgen er den samme gjennom hele spillet.

Rundens faser

De 4 **fasene** er som følger:

1. **Forflytning**
2. **Kamp**
3. **Forsterkning** (intreffer ikke i dette scenariet)
4. **Nye spillekort**

En spiller skal gjennom alle **fasene** i **runden** før turen går videre til neste spiller. Fasene utføres i rekkefølgen over. En spiller må gjøre seg ferdig med handlinger i **fase 1** før han begynner å utføre handlinger forbundet med **fase 2**, osv. Når en spiller er i gang med en ny **fase**, anses den forrige **fasen** for å være avsluttet.

Spillerne kan i tillegg utføre følgende tre handlinger i motstanderens **runde**:

- Benytte **spillekort** med rødt firkantsymbol (indikerer at kortfunksjonen kan benyttes utenfor spillerens egen **runde**).
- Kaste kampterninger i forsvar i **kamp**.
- Flytte **bataljoner** som må trekke seg tilbake etter **kamp**.

Fase 1: Forflytning

Forflytning på land

Alle **bataljoner** kan **forflytte** seg *ett* **landområde** per **runde**, dvs. bevege seg inn i et av de tilgrensende **landområdene**. Enkelte **spillekort** gir egne **bataljoner** mulighet til å flytte lengre.

Angrep

Dersom en spiller flytter en eller flere **bataljoner** inn i et **landområde** som allerede er besatt av en eller flere av fiendens **bataljoner**, kalles forflytningen et **angrep**. Dette utløser en **landkamp** mellom motstandernes **bataljoner** i det aktuelle **landområdet**. En spiller kan gjerne **angripe** motstanderens **landområde** fra flere av «sine» **landområder** samtidig. **Bataljoner** som flyttes inn i et **angrep**, plasseres ved grensen til det **landområdet** de forflyttet seg fra, til **kampfasesen** er over.

Grupper

Flere **bataljoner** som forflytter seg samlet fra ett **landområde** til et annet, kalles en **gruppe**.

- **KORT:**
 - ◊ Tyskland: **► Rask forflytning**
 - ◊ Norge: **► Rask forflytning**

Norsk sabotasje og flukt i tysk runde

Når Tyskland har fullført all **forflytning** i sin **forflytningsfase**, har Norge muligheten til å benytte kortene **Veisperring** og **Sprengt bro** (dersom de har noen av disse kortene på hånden)

før man går videre til **kampfasesen**. De har også mulighet til å benytte kortet **Rask forflytning** til å flykte ut av et område under angrep. Tyskland kan benytte kortet **Ingeniørkompani** til å forhindre de to førstnevnte kortenes effekt.

- **KORT:**
 - ◊ Tyskland: **① Ingeniørkompani**
 - ◊ Norge: **① Sprengt bro, Rask forflytning, Veisperring**

Fase 2: Kamp

Landkamp

I alle **landområder** der det etter **forflytningsfasen** befinner seg **bataljoner** fra to motstandere, utkjempes nå **landkamp**. Norge og **De allierte** kan forsvare seg sammen dersom de står i samme **landområde** når de blir angrepet.

Kampene utkjempes ved at partene som deltar i kampen, i tur og orden, benytter **spillekort** og kaster **kampterninger** i henhold til **kampsekvensen** under. Målet med **kampene** er å vinne kontroll over nye **landområder** og å **nedkjempe** fiendtlige **bataljoner**. Den som **vinner** en **kamp**, overtar kontrollen over **landområdet**, mens den som **taper** må trekke seg ut.

Kampterninger

- Én **bataljon** gir én **kampterning**.
- Man kan maksimalt få **kampterninger** fra 5 **bataljoner** i hver enkelt **kamp**, uansett hvor mange **bataljoner** som deltar i kampen.
- Norge og **De allierte** får maksimalt uttelling for 5 **bataljoner** til sammen dersom de forsvare seg sammen i et område.
- Dersom et **angrep** skjer over en **fjord** eller **innsjø**, halveres antallet terninger (avrundet ned) som angriperen får fra sine **bataljoner**.
- **Spillekort** kan benyttes for å tilegne seg flere **kampterninger** i sin favør. Disse begrenses ikke av faktorene i de tre foregående punktene, men kommer i tillegg.
- **⚔**: nedkjemper en av motstanderens **bataljoner**.
- Den som får høyeste totale terningsum, vinner **kampen** om **landområdet**. Forsvarer vinner ved lik terningsum.

Landkamp-sekvens

Angriperen kan selv velge rekkefølgen på **kampene** han skal utkjempe. Alle **landkamper** utføres i tur og orden etter følgende sekvens:

1. Angriper benytter kort

Angriperen benytter alle de **spillekort** han ønsker å påvirke kampen i det aktuelle **landområdet** med. Han kan maksimalt bruke ett **spillekort** av samme type i en og samme **kamp**.

- **KORT:**
 - ◊ Tyskland: **► Gebirgsjäger, Speidertropp**
 - ◊ Norge: **► Bakhold**

◇ De allierte: ► *Fransk alpejeger, Fremmedlegionær, Kystbombardement, Polsk bergjeger, Stridsvogn*

2. Forsvarer benytter kort

Forsvareren benytter **spillekort** som motvirker angriperens kort, og deretter **spillekort** han ønsker å styrke forsvaret i det aktuelle **landområdet** med. Han kan maksimalt bruke ett **spillekort** av samme type i en og samme kamp.

• KORT:

◇ Tyskland: 2 *Gebirgsjäger, Ingeniørkompani*

◇ Norge: 2 *Bakhold*

◇ De allierte: 2 *Fransk alpejeger, Fremmedlegionær, Polsk bergjeger, Stridsvogn*

3. Angriper benytter reaksjonskort

Angriperen benytter **spillekort** som motvirker forsvarerens kort.

• KORT:

◇ Tyskland: 2 *Speidertropp*

4. Angriper kaster terninger

Angriperen kaster sine **kampterninger** først. Hver 8 på terningen innebærer at en av forsvarerens **bataljoner nedkjempes**. Angriperen noterer seg så den totale summen av alle terningene han har kastet. Forsvarerens **nedkjempede bataljoner** forblir på **brettet** fram til punkt 6 i kampsekvensen.

5. Forsvarer kaster terninger

Deretter følger forsvareren samme prosedyre som angriperen. Forsvareren får også kaste kampterninger for sine nylig **nedkjempede bataljoner**.

6. Nedkjempede bataljoner fjernes

Nedkjempede **bataljoner** på begge sider fjernes fra **spillebrettet**. Den som må fjerne **bataljoner**, velger selv hvilke av de involverte **bataljonene** han vil fjerne.

- Hvis **Norge** og **De allierte** forsvarer seg sammen, må de bli enige om hvilke **bataljoner** som skal fjernes. Hvis de ikke klarer å bli enige, skal **Tyskland** ta avgjørelsen.

7. Terningssummene sammenlignes for å finne vinneren

Neste steg er å sammenligne summen av angriperens terninger og forsvarerens terninger. Den som har den høyeste summen, vinner kampen om **landområdet**, og den andre parten må trekke ut sine **bataljoner**. Ved lik sum må angriperen trekke seg ut.

8. Kampens taper trekker ut overlevende bataljoner

Forsvarer som må trekke seg tilbake: Dersom forsvareren taper kampen, kan han trekke tilbake sine gjenværende **bataljoner** til et tilgjengelig tilgrensende **landområde**. Området kan ikke være besatt av fiendtlige **bataljoner**, det kan ikke være en uavklart **kamp** i området, og det kan heller

ikke være et område som angriperen angriper fra i samme **runde**. Alle forsvarerens **bataljoner** fra en kamp må trekke seg tilbake til samme **landområde**.

- **Tyske** og **allierte** forsvarende **bataljoner** kan aldri trekke seg tilbake over en **fjord** eller **innsjø** – det kan derimot **norske bataljoner**.
- Dersom forsvareren er omringet og et tilgjengelig **landområde** for **tilbaketrekning** ikke eksisterer, **mister** han alle sine berørte **bataljoner**.

Angriper som må trekke seg tilbake: Dersom angriperen taper kampen, må han trekke sine gjenværende **bataljoner** tilbake til det **landområdet** (eller de **landområdene**) de angrep fra.

Fase 3: Forsterkning

Det forekommer ingen forsterkning i dette scenariet.

Fase 4: Nye spillekort

Før en spiller er ferdig med sin **runde** og overlater turen til neste spiller, trekker han nye **spillekort** opp på hånden. Det er *kun* i sin egen **runde** at en spiller kan trekke nye kort.

Dersom **Tyskland** eller **De allierte** ikke har benyttet noen **spillekort** i siden sin forrige **runde** må de kaste et kort fra hånden og trekke et nytt fra **spillekortbunken**.

- **Tyskland** trekker i sin egen **runde** nye **spillekort** til han har 5 kort på hånden.
- **Norge** trekker i sin egen **runde** nye **spillekort** til han har 3 kort på hånden.
- **De allierte** trekker i sin egen **runde** nye **spillekort** til han har 3 kort på hånden.

Rundene gjentar seg deretter på samme måte til spillet er slutt, altså når den **allierte spillekortbunken** er tom for ubrukte kort, eller når en spiller har nedkjempet alle motstanderens **bataljoner**.

Merk at dette kun i dette scenariet at det er den **allierte spillekortbunken** som avgjør når spillet slutter – i hovedspillet er den den **tyske** bunken som avgjør dette.

Spill- og scenariodesign: Eivind Vetlesen & Yngve Bækholt
Illustrasjon, grafisk design og layout: Eivind Vetlesen

Takk til spilltesterne til scenarioet: Fred Førde, Thor Christian Pethon og Martin Vetlesen