

# Slipp løs din indre general

## *Kampen om Norge*

*Vega forlag, Oslo 2012*

Bare for å gjøre en ting klart: Dette er ikke anmeldelse av en bok, men et brettspill om tyskernes invasjon av Norge 1940. Nå vil kanskje mange av leserne sukke høyt og lure på hva slags nachspielidé redaksjonen klekket ut her. La meg avkrefte sistnevnte mistanke: Avgjørelsen om anmeldelsen ble tatt i edru tilstand. Men hvorfor anmelde et brettspill? For det første, *Fortid* prøver hele tiden å være litt kreative når det gjelder hva som anmeldes, noe som blant annet sees i at *Fortid* anmelder historiske romaner.<sup>1</sup> Kriteriet for hva som anmeldes er dermed ganske vidt. For det andre kan en slik anmeldelse passe under nummerets tema: innesperring. Fordi ”innesperringen” kan i kontrafaktisk forstand bety historien om det som faktisk skjedde. I kontrafaktisk historieskriving handler det da om å bryte denne ”innesperringen” og se alternative handlingsforløp, historien om det som kunne ha skjedd. Dette spillet tar helt klart sikte på noe sånt, her kan tyskerne tape.

### **Regler og kort - All in?**

Reglene er greie og veldig intuitive. De tre sidene er de allierte (Polen, Frankrike og Storbritannia slått sammen til en part), Norge og Tyskland. Målet til Tyskland er å kontrollere de såkalte poengbyene: Bergen, Stavanger, Kristiansand, Oslo, Trondheim og Narvik, før de har brukt opp alle sine spillkort. Spillkort er noe som alle parter trekker i hver sin runde som gir bonus til forflytning, angrep eller forsvar. De kan også brukes til

å ”kjøpe” troppeforsterkninger.<sup>2</sup> Tyskland og de allierte må minst bruke ett kort hver runde, så de har begrenset tid. Norge er den eneste parten som kan bruke null kort i en runde, selv om det ikke anbefales. Straks de allierte har brukt opp sine spillkort, må de fjerne en stor del av sine styrker. Dette representerer genialt nok tidspunktet for Wehrmachts invasjon av Frankrike. Så allerede her lærer man mest sannsynlig de store konsekvensene denne invasjonen hadde for alliert engasjement i Norge. Norge bare snur sin spillkortbunke og begynner å trekke på nytt. Noen fordeler må man jo ha på ”hjemmebane”.

Spillkortene er designet for å være en refleksjon av den faktiske militære situasjonen partene befant seg i. For eksempel, siden de norske styrkene var innstilt på forsvar og å forsinke den tyske framrykningen, har de kort som ”sprengt bro” og ”veisperring”. Mens tyskerne, som ville ta Norge forttest mulig og hadde en overlegen hær og et luftvåpen til å gjøre det med, har kort som er gode i angrep. De har også desidert flest kort, 62, noe som representerer de overlegne ressursene tyskerne hadde. De allierte har kun 28, som simulerer de begrensede ressursene de allierte hadde tilgjengelig for slaget i nord. Norge har 22. Alt i alt gir reglene for spillkortene en god historisk simulering av den situasjonen partene befant seg i.

Reglene kommer i to utgaver: avansert og basis. Forskjellen ligger i at de avanserte reglene inneholder regler for skip og en ”9.april”-

runde, en startrunde som kan få store konsekvenser for hvordan de forskjellige partenes posisjon er etter denne runden. Allerede her kan man godt ende opp med kontrafaktiske handlingsforløp, der for eksempel Oslo ikke inntas av tyskerne 9. april, eller at Blücher ilandsetter sine tropper uten innblanding fra Oscarsborg.

Kampene både på land og sjøen avgjøres ved hjelp av terninger, der brikkene (som representerer bataljoner) enten dør (på en sekser) eller må flykte ut av et territorium (hvis samlet sum på terningene er mindre enn motspillerens<sup>3</sup>). Man får et visst antall terninger etter hvor mange menn og spillkort man er villig til å bruke. Man får kun maksimalt 5 terninger fra bataljonene i et angrep eller forsvar. Spillkortene har ingen slike restriksjoner.

Visse ting i reglene vil enhver offiser ikke anerkjennende til. Det er for eksempel vanskeligere enn normalt å angripe over en fjord. En komplett omrigning av en forsvarende styrke et sted på kartet resulterer logisk nok i at forsvareren ikke kan trekke seg tilbake, og han eller hun taper dermed sine styrker hvis kampen tapes. Tyskerne kan med sine fallskjermtropper enklere enn de andre partene omringe fienden, noe som igjen reflekterer de faktiske kampene våren 1940.

### **Minussiden**

Det er da også minussider ved dette spillet. For det første kan regelboken virke uklar på noen punkter, noe

som viser seg i at en korreksjon av reglene kom ut ganske raskt etter utgivelsesdatoen. Her må jeg imidlertid rose forlaget om å gi ut en regelkorreksjon online. Ikke minst er det flott at det finnes et velfungerende forum på nettet der spillere kan stille spørsmål og få svar.<sup>4</sup> Likevel kunne en bedre jobb blitt gjort fra starten av.

Selve spillebrikkene er ikke av det peneste laget. De er for "grove" i detaljene sammenlignet med spillbrikker i blant annet *Axis and Allies*, et lignende spill. Selv om *Wizards of the Coast*, utgiveren av *Axis and Allies*, har betraktelig flere ressurser enn lille Vega, ville jeg helst ha sett en høyere standard på spillebrikkene. Det gir rett og slett et bedre inntrykk. Det er også for få spillebrikker, spesielt for Tysklands del.

### Spill med klasse

Vegas første spillutgivelse må sies å være å være et godt spill. Ja, det tar tid å komme inn i det for å få det hele til å gå 100 % etter reglene. Det er derfor desto mer givende når man endelig får det til, og seiersherren faktisk vet at han har vunnet på grunn av taktikk (og litt flaks?), ikke på grunn av reglene ble feiltolket i en avgjørende fase. Spillkortene gir spillet ekstra elementer av taktikk og uforutsigbarhet. Du vet aldri hva motstanderen kan finne på, og plutselig kan en situasjon du trodde du hadde kontroll på fort snu i motstanderens favør. Spillet blir da hektisk og gøy å spille. Ingen spill blir nøyaktig like, i motsetning til *Axis and Allies*, der de første rundene er kjedelig forutsigbare for spillere som har kommet igjennom spillet flere ganger.

Så dette spillet er bare å anbefale, kanskje også for skolen? 10.-klassinger skal tross alt i historie klare å "finne døme på hendingar som har vore med på å forme dagens

Noreg, og reflektere over korleis samfunnet kunne ha vorte dersom desse hendingane hadde utvikla seg annleis".<sup>5</sup> Det er kanskje mulig med dette spillet?

**Martin Ellingsrud**  
*Master i historie, UiO*

**Medtestere:**  
**Martin Foyen Bjerknes**

*Master i historie, UiO*

**Aslak Kittelsen**

*Masterstudent i historie, UiO*

**Nils Holta**

*Bachelorstudent i historie, UiO*

---

## Noter

---

- 1 Noe må da gjøres for at *Fortid* faktisk skal fortsatt ha "mer liv over seg enn Historisk tidskrift". - Anonym ph.d. i historie.
- 2 Tyskland er den eneste parten som får en bataljon gratis hver runde, noe som representerer den store tyske overmakten.
- 3 Hvis summen blir lik, vinner forsvarer.
- 4 Korreksjonen finnes her:  
– [http://kampenomnorge.no/KoN-Errata\\_og\\_FAQ\\_1.3.pdf](http://kampenomnorge.no/KoN-Errata_og_FAQ_1.3.pdf). Forumet finnes her: <http://kampenomnorge.no/forum>. Begge lastet ned 19.07.2012.
- 5 Læreplan i samfunnsfag, historie, kompetansemål 10. årstrinn. Utdanningsdirektoratet. Lastet ned fra: <http://www.udir.no/Lareplaner/Grep/Modul/?gmid=0&gmi=183251&cv=5&s=2&kmsid=5716> 19.07.2012.  
Anmelders kursiv.