

Scenario 2: Gudbrandsdalen og Østerdalen



- 2 Jagerfly
- 2 Panservernkanon
- 1 Ubåt
- 1 Forsterkninger – 5 symboler

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 Oslo
- 3 bataljoner i Gjøvik
- 2 bataljoner i Hønefoss
- 2 bataljoner i Kongsvinger
- 1 bataljon i Kongsberg
- 1 bataljon i Trondheim

Norge har følgende bataljoner på brettet:

- 2 bataljoner i Hamar
- 2 bataljoner i Valdres
- 1 bataljon i Lillehammer
- 1 bataljon i Oppdal

De allierte har følgende bataljoner på brettet:

- 2 bataljoner i Åndalsnes
- 2 bataljoner i Dombås

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:

- 2 Panzer
- 2 Ingeniørkompani
- 2 Speidertropp
- 3 Rask forflytning
- 2 Fallskjermtropp
- 2 Bombefly
- 2 Jagerbomber
- 1 Artilleri

Norge har følgende kort i sin bunke:

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

De allierte har følgende kort i sin bunke:

- Stridsvogn
- Fremmedlegionær

Roller og målsetninger

Introduksjon til de ulike landene

Tysklands oppgave er å innta Lillehammer, Hamar, Oppdal og Tynset. Oppgaven til Norge og De allierte er å forhindre at tyskerne tar alle disse fire områdene.

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 det siste ubrukte kortet i den tyske spillekortbunken trekkes. Tyskland må da kontrollere Lillehammer, Hamar, Oppdal og Tynset for å vinne. Norge og De allierte vinner dersom de fortsatt kontrollerer minst ett av disse fire områdene.

Regler som benyttes i scenariet

Terninger, brikker, breff 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 de nederste to tredjedelene av brettet. Havområdene benyttes kun til å avgjøre hvor forsterkningene til Tyskland og De allierte kan settes inn.

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. Legg merke til at *Hammars* grense mot *Gjøvik* utgjøres av innsjøen *Mjøsa*, som regnes som en **fjord**. Bataljoner kan flytte over **fjorder** som normalt, men **angrep** (se side 3) og **retrett** (se side 4) påvirkes.

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. Tyskland og De allierte får ingen flere nye kort når de har brukt opp kortene i bunken sin, mens Norge får stokke om de brukte kortene når kortbunken deres er tom.

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 spilllets 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 spilllets gang.

Forsterkningssymboler

Alle **spillekort** er markert med en eller flere soldatsymboler nederst til høyre på spillersiden. Alle kort kan veksles inn i forsterkninger (beregnet ut fra det totale antallet forsterkningssymboler på kortene som benyttes) i **Forsterkningsfasen** (se side 4) istedenfor å benyttes for funksjonen beskrevet på kortet.

Ulikheter mellom landene

Tyskland (16 spillekort i bunken)

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

Norge (8 spillekort i bunken)

- **3 spillekort** på hånden.
- Stokker om kortene når de har brukt alle kortene.

De allierte (8 spillekort i bunken)

- **3 spillekort** på hånden.
- **De allierte** må benytte minst ett kort i hver **runde** så lenge de har ubrukte kort igjen i bunken.

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 nestemann.

Tyskland har spilllets 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** osv.

Rundens faser

De 4 **fasene** er som følger:

1. **Forflytning**
2. **Kamp**
3. **Forsterkning**
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 **fase** 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 **kampturninger** 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 **kampfases** 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 **kampfases**. 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:  **Ingeniørkompani**
 - ◊ Norge:  **Rask forflytning, Sprengt bro, 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 **kampturninger** 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.

Kampturninger

- Én **bataljon** gir én **kampturning**.
- Man kan maksimalt få **kampturninger** 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 **kampturninger** 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: ▶ *Artilleri, Bombefly, Jagerbomber, Panzer, Speidertropp*
- ◇ Norge: ▶ *Bakhold*
- ◇ De allierte: ▶ *Fremmedlegionær, 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 *Artilleri, Ingeniørkompani, Panzer*
- ◇ Norge: 2 *Bakhold*
- ◇ De allierte: 2 *Jagerfly, Fremmedlegionær, Panservernkanon, Stridsvogn*


3. Angriper benytter reaksjonskort

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

• KORT:

- ◇ Tyskland: 2 *Jagerbomber, Speidertropp*

4. Angriper kaster terninger

Angriperen kaster sine **kampturninger** først. Hver  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 kampturninger 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

Hver spiller kan i **forsterkningsfasen** i **egen runde** velge å vekse inn **spillekortene** han fortsatt har på hånden i **forsterkning** (i form av nye **bataljoner** på **brettet**). Velger spilleren å bruke **spillekort** til dette formålet, skal han se bort fra alle funksjoner beskrevet på kortene. Han teller i stedet opp **forsterkningssymbolene** på alle kortene han benytter, og legger disse sammen.

- 3 **forsterkningssymboler** tilsvarer én ny **bataljon**

6 **forsterkningssymboler** tilsvarer 2 nye **bataljoner**, osv. (2 **forsterkningssymboler** gir ingen ny **bataljon**, 5 **forsterkningssymboler** gir bare én ny **bataljon**, osv.).

Tyskland

- 1 gratis **forsterkning (bataljon)** hver **runde**.
- Kan utplassere **forsterkninger** ved **havområde I og II**.

Tyskland får én gratis **forsterkning** som ikke koster dem noen kort. De kan i sin **runde** utplassere sine **forsterkninger** i **landområder** med kystlinje mot **havområde I og II** (blå linje markert med rød skygge).

Norge

- Kan utplassere **forsterkninger** i alle landområder som ikke er besatt av tyske bataljoner (merk at dette er en spesialregel kun for dette scenariet).
- Maksimum én **forsterkning** i hvert område.

Norge kan i sin **runde** utplassere sine **forsterkninger** (vekslet inn gjennom kort) i landområder som ikke er besatt av tyske bataljoner. Spilleren kan maksimalt utplassere én **bataljon** i hvert landområde i hver **runde**.

De allierte

- Kan utplassere **forsterkninger** ved **havområde III til VII**.

De allierte kan i sin **runde** utplassere sine **forsterkninger** i **landområder** langs hele kysten ved **havområdene** som er markert med blå skygge rundt. De kan *ikke* utplassere **forsterkninger** i **landområder** som grenser til **havområde I og II**.

- **KORT:**

- ◊ Alle (i egen **runde**): alle **spillekort** til **forsterkninger**
- ◊ De allierte: **3 Ubåt**

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 **tyske spillekortbunken** er tom for ubrukte kort, eller når en spiller har nedkjempet alle motstanderens **bataljoner**.

Game and scenario design: Eivind Vetlesen & Yngve Bækholt
Illustration, graphic design and layout: Eivind Vetlesen