



Chefen Institutionen för Krigsvetenskap och Militärhistoria 2023 års krigsspelsturnering i operationskonst och taktik

INVASIONEN I NORMANDIE 1944, 8 VECKOR, 8 OMGÅNGAR

DR/ÖVLT HENÅKER

C IKVM KRIGSSPEL 2023

INTRODUKTION TILL REGLER OCH BILAGOR

Årets C IKVM krigsspel är inspirerad av vår nutida militärhistoria. Scenariot baseras på invasionen i Normandie, 1944. Krigsspelet innehåller 8 omgångar, där en omgång motsvarar en vecka. Efter 8 omgångar slutar krigsspelet och antal poäng räknas ihop för att utse en segrande sida. Poäng räknas från hexagoner med olika värden (gul cirkel med olika värden) samt helt slagna fientliga enheters förlustvärden. Mest poäng i slutet av krigsspelet vinner alltså! Vid oavgjort räknas mest slagna fientliga divisioner, därefter antal erövrade städer.

HUR SPELAR VI KRIGSSPELET?

Vid spelstart slår deltagarna (två lag med max tre – minst två personer) om vilken sida de skall spela. En tärning (T6) rullas och det lag som slår högst väljer vilken sida de ska spela, som allierad eller tysk.

Vid spelstart placerar den tyska sidan ut samtliga egna spelpjäser som återfinns under bilaga 2, Start. Därefter placerar den allierade sidan ut samtliga sina pjäser som återfinns under Start 6-13 juni (1944) enligt bilaga 2 på respektive brohuvud. USA (Frankrike) landstiger med sina förband valfritt fördelade mellan Utah och Omaha beach. Övriga allierade (Brittiska, Kanadensiska, Polska) förband landstiger på Sword, Juno och Gold Beach. Varje strand kan ta emot max 10 staplingspoäng/omgång. Allierad sida väljer om luftlandsättning genomförs. Om inte luftlandsättning sker under första omgången landstiger luftlandsättningsförbanden via respektive brohuvud. Luftlandsättning kan bara ske under första omgången genom att helt enkelt placeras ut enligt bilaga 2.1.1.

SPELORDNING

Egen omgång består av två faser. Den första fasen innefattar maximalt fem minuter för egen förflyttning, därefter genomförs strid. De allierade börjar alltid flytta, därefter genomförs strid. Den tyska sidan återupprepar därefter dessa två faser. Efter det att båda sidor har genomfört sina faser börjar en ny omgång som motsvarar en ny vecka där ev. förstärkningar flyttas in på kartan enligt bilagorna 2.1.1. och 2.1.2. (till egna valfria Start-hexagoner). Krigsspelet är slut efter 8 hela omgångar.

SPELORDNING

1. Avgör **väder** för den nya omgången (tabell 1.8). (Första omgången har Klart väder)
2. Om tidigare planerat, genomför **bombmatta**, använd 4:1 oddstabellens kolumn.
3. Kontrollera och markera om det finns isolerade förband. Om så, ges en förlust/omgång till dess en logistiklinje åter kan dras till endera ett brohuvud eller Start-hexagon samt för tysk del, även till stad. Logistiklinjen kan dras genom egen enhet som befinner sig i fientlig KZ.
4. **FÖRFLYTTNING:** Under den första fasen kan så många enheter som möjligt förflyttas upp till maximal förflyttningskapacitet. Den totala tiden varje sida har för att genomföra förflyttning är 5 minuter. Egen enhet måste stanna när de flyttas invid en fientlig enhet pga. enhetens **kontrollzon** (KZ), se bild 4.1. Vidare kan en förnyad förflyttning under nästa omgång ske från en fientlig KZ direkt till annan fientlig KZ. Kostnad för en sådan förflyttning förbrukar samtliga förflyttningspoäng den omgången. Maximalt antal enheter i en hexagon är 6 staplingspoäng (= förlustpoäng). Det går att flytta in i en hexagon där det finns allierade flygenheter. För tysk del innebär det extra kostnader (se terrängkostnader). Allierade flygenheter är de enda som kan staplas i en fientlig hexagon. Se tabell för terrängkostnader (bilaga 1.4) vid förflyttning.
5. **STRID:** Under den egna andra fasen kan strid genomföras. Egen sida anfaller i valfri ordning mot en intilliggande hexagon med fientliga förband. Anfallaren väljer hur mycket av egna förband som deltar under striden. Kombination av markförband, flyg och marin räknas ihop. Motståndarens totala försvar tillsammans med terrängmodifiering ger det slutliga oddset. Enheter kan bara anfalla en gång per omgång (bilagor 1.4 - 1.7).

VÄDER

Historiskt påverkade vädret kraftigt kampanjen i Normandie 1944. I början av varje ny omgång slår den allierade sidan för vilket väder som skall råda under hela omgången. OBS! Vid storm blir nästa tur automatiskt klart väder. Väder påverkar främst flyg, marin och förstärkningar. Markstrid påverkas inte. (Se vädertabell 1.8)

FÖRSÖRJNING OCH LOGISTIK

Samtliga enheter på krigsspelskartan måste befinna sig i egen försörjning. För att befinna sig i försörjning skall varje enhet vid ny omgång kunna dra en obruten linje oavsett typ av terräng mellan egen valfri Starthexagon/brohuvid till varje egen enhet. För tysk sida kan även egen logistik dras från egna kontrollerade städer. En enhet vid ny omgång som inte kan dra en försörjningsväg till egna försörjningspunkter ges automatiskt en förlustpoäng. Respektive Starthexagoner kan bli erövrade. Om en fientlig enhet tar en Starthexagon för motståndaren kan den inte längre användas under spelet även om Starthexagonen återerövrats. Om en sidas samtliga starthexagoner erövrats (förstörs) är spelet automatiskt förlorat. (D.v.s. *Sudden Death* uppnås!).

LANDSTIGNING & LUFTLANDSÄTTNING I FLYTTA-FASEN

Landstigning sker från sjö- till en kusthexagon (resp. brohuvid) och är en del under första fasens förflyttning. De tre allierade fallskärmsjägerdivisionerna kan placeras under första omgången inom angivna områden alternativt landstiga med övriga enheter då hänsyn till staplingsbegränsning med maximalt 10 staplingspoäng i varje brohuvid per omgång. Allierade förband som landstiger har endast halv förflyttning-kapacitet under omgången den aktuella omgången.

FÖRFLYTTNINGSMODIFIKATION

Väg (inklusive bro) fördubblar en mark-enhets förflyttning. En mark-enhet måste använda all sin förflyttning för att flytta över en flod (utan bro). Se terrängtabell (1.4) för förflyttning och strid. Flyg

påverkas inte av terrängmodifieringar, endast av tyskt luftvärns KZ, utan utgår och återgår till egen Start-hexagon.

BOMBMATTA

Den allierade sidan har möjlighet att lägga bombmatta för att påverka den tyska sidans försvar. Bombmatta innebär att alla de allierades bombflyg (inledningsvis totalt 4st) läggs en planering för att därefter i nästa omgång anfalla **en** hexagon med oddset 4:1 (utan terrängmodifikation) förutsatt fint väder. Innan bombmattan genomförs kontrolleras om det finns tyskt luftvärn som kan påverka bombflyget enligt tabell 1.7. Därefter är det endast tyska markförband som påverkas av oddset, inget allierat bombflyg tar förluster även om det står så i oddstabellen. T.ex. om den allierade sidan slå 2 (T6) blir resultatet (4:1) A1 – F2 vilket innebär normalt att anfallaren tar en förlust samtidigt som försvararen tar två förluster. Det allierade bombflyget påverkas inte av att anfallaren tar förluster. Resultatet blir att endast försvararen får två förluster. Planering av en bombmatta (vilket kan genomföras i alla väder) innebär att inget bombflyg får användas i omgången innan och att när bombmattan skall fällas krävs det fint väder. Bombmatta genomförs först i en ny omgång och kan ge fördelar inför både den allierade spelarens förflyttning som strid.

SEGER

Flest poäng i slutet av omgång 8 vinner. Poäng erhålls för varje hexagon med en gul cirkel och en siffra som anger värdet. Därtill läggs samtliga fientliga helt slagna förbands förlustpoäng ihop med kontrollerade terrängvärden.

BILAGA 1.

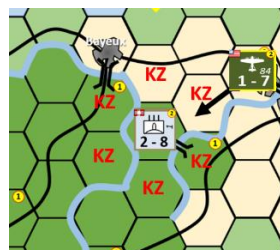
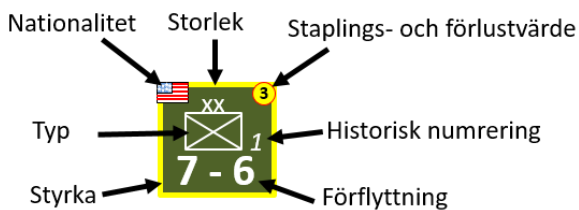
1.1 PLACERING AV TYSKT KUSTARTILLERI ENLIGT BILD (TOTALT 9 STYCKEN).



1.2 FÖRKLARING AV OLIKA FÖRBANDSTYPER OCH EGENSKAPER

Historiskt användes olika typförband under invasionen från båda sidor. Krigsspelet försöker efterlikna några av dessa olika förbandstyper. Bilden under till höger förklarar hur luftvärnet påverkar det allierade flyget. Tabell 1.7 används för

varje flygenhet som försöker passera luftvärnsenheten. Efter att luftvärnet har öppnat eld fortsätter de flyg som inte blir nedskjutna till sitt mål. Luftvärnet öppnar eld mot alla mål som kommer innanför dess KZ.



1.2.1 EXEMPEL PÅ OLIKA MARKÖRER FÖRBANDSTYPER OCH DESS UNIKA EGENSKAPER.

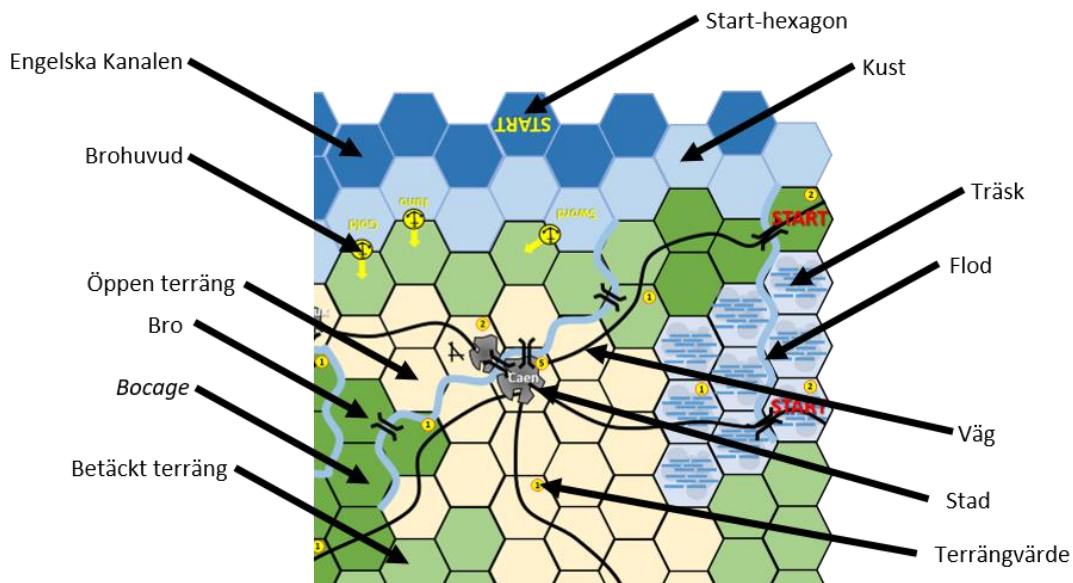
	Infanteridivision USA		Artilleri Storbritannien
	Fallskärmsjägardivision Storbritannien		Raketartilleri Tyskland
	Luftlandsättningsdivision Luftwaffe (Tyskland)		Kustartilleri Tyskland
	Pansardivision Wehrmacht (Tyskland)		Bombflyg RAF Storbritannien
	Mekaniserad division Waffen SS (Tyskland)		Attackflyg USAAF USA
	Luftvärnsregemente Luftwaffe (Tyskland)		Slagskepp USA

	En förlust Läggs under den träffade speljäsen
	Två förluster Läggs under den träffade speljäsen
	Utän underhåll Läggs på speljäsen samt att en träff adderas

Artilleri- och raketartilleri kan bara anfall, inte försvara sig, därav parentesen (). Artilleriförband räknas som ett (1) i försvar. T.ex. om den 8:e tyska

raketartilleribrigaden, tillsammans eller enskilt blir anfallen adderas endast ett försvarspoäng, inte tre (3) som visar dess anfalls-poäng.

1.3 TERRÄNGFÖRKLARING



1.4 TERRÄNGKOSTNADER OCH STRIDSPÅVERKAN

Terrängtyp	Förflyttning	Strid	Kommentarer
Öppen	1	NIL	Pansarförband har dubbelt anfalls-/försvarsvärde
Betäckt	2	-1	Tärningsslaget modifieras med -1 (t.ex. en slagen 3:a blir 2)*
Bocage	3	-2	Båda sidor kan välja en förlust i stället för en reträtt*
Träsk	4	-2	Båda sidor kan välja en förlust i stället för en reträtt*
Flod	Alla poäng	X	Endast artilleri kan understödja över flod. KZ gäller inte över flod.
Bro	1	NIL	Kan anfalla över flod om det finns en bro
Stad	1	-1	Försvararen har dubbelt värde i stad, kan välja reträtt eller förlust*
Väg	1/2	NIL	Kan påverkas av flyg, +1 för varje attackflyg +3 för varje bombflyg
Terrängvärde	NIL	NIL	Totalt antal erövrade poäng räknas ihop i slutet av omgång 8
Luft	1	+ värde	+1 Interdiction/plan, extra anfallsstyrka markmål, "bombmatta" 4:1
Engelska Kanalen	1	NIL	Engelska Kanalen nås inte av tyskt kustartilleri
Kust	1	NIL	KZ gäller mellan kustartilleri och flottenheter
Brohuvud	50%	NIL	Enhet som startar omgång i brohuvud har endast 50% förflyttning

1.5 MARKSTRIDSTABELL (ODDS) ANFALLARENS VÄRDE DELAT MED FÖRSVARARENS VÄRDE

T6\ODDS	≤ 1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	≥ 6-1
≤ 0	AE	AE	A3	A3	A2	A2-F1	A1-F1	A2-F2R	A1-F2
1	AE	A3	A3	A2	A2-F1	A1-F1	A2-F2R	A1-F2	F1
2	A3	A3	A2	A2-F1	A1-F1	A2-F2R	A1-F2	F1	F1R
3	A3	A2	A2-F1	A1-F1	A2-F2R	A1-F2	F1	F1R	F2R
4	A2	A2-F1	A1-F1	A2-F2R	A1-F2	F1	F1R	F2R	F2R
5	A2-F1	A1-F1	A2-F2R	A1-F2	F1	F1R	F2R	F2R	F3R
6	A1-F1	A2-F2R	A1-F2	F1	F1R	F2R	F2R	F3R	FE
≥ 7	A2-F2R	A1-F2	F1	F1R	F2R	F2R	F3R	FE	FE

Förklaring; A = Anfallande sida, F = Försvarande sida. 1-3 = antal förluster, R = retirera en hexagon från motståndaren, vid reträtt in i fientligt kontrollerad zon

tas ytterligare en förlust! Försvararen kan vid vissa tillfällen välja att ta en förlust i stället för en reträtt (Bocage, träsk och stad). Anfallande spelare kan flytta

in egna förband som deltagit i striden efter den retirerade/eliminerade fienden.

E = eliminerad, alla förband som är i hexagonen tas av spelplanen.

1.6 FARTYG VS KUSTARTILLERI OCH OMVÄNT (TOTALT ANTAL ANFALLSPOÄNG)

T6\Värde	1	2	3	4	5	6
1	A2	A1	A1	A1	A1	A1
2	A1	A1	A1	F1	-	F1
3	A1	A1	F1	-	F1	F2
4	F1	F1	-	F1	F2	F2
5	F1	-	F1	F2	F2	F3
6	-	F2	F2	F2	F3	FE

1.7 LUFTVÄRN (FLAK) VS FLYG, ANGER ENDAST EV FÖRLUSTER FÖR ALLIERAT FLYG

(-) = ingen effekt. Flyget passerar mot egen uppgift. 1, 2, 3 = Antal förluster som markeras. OBS! Luftvärn kan agera i både motståndarens som egen förflyttnings-omgång för att avgöra om flygenheter påverkas. Luftvärnsförband kan även fungera som

reguljära markförband. Om de två tyska luftvärnsregementena täcker samma hexagon adderas luftvärns-poängen.

T6\Värde	2	4
1	-	-
2	-	-
3	-	1
4	1	1
5	1	2
6	2	3

1.8 VÄDERTABELL

T6\Värde	
1	Storm
2	Regn
3	Regn
4	Klart
5	Klart
6	Klart

Allierad sida slår väder vid varje inledning av ny omgång. Första omgången är alltid Klart väder.

Klart = inga begränsningar.

Regn = Inget bombflyg kan användas (inte heller kan bombmatta genomföras). Endast attackflyg kan fortsätta understödja markstrid alternativt störa tysk förflyttning (*Interdiction*).

Storm = ½ kapacitet/brohuvud. (D.v.s. max 5 staplingspoäng). Inget flyg kan användas. Inget understöd kan ges från den allierade flottan. Efterföljande omgång är automatiskt **Klart** väder.

BILAGA 2.

2.1 FÖRSTÄRKNINGAR OCH EGNA STYRKOR, ORDER OF BATTLE (OOB)

Tillförsel (tillväxt) av nya enheter till spelplanen regleras enligt egen OOB. Tillförseln är en förenkling av den historiska styrketillväxten. Båda sidor

ansvarar för att den egna sidans förstärkningar placeras ut i början av respektive förflyttningsfas.

2.1.1 ALLIERAD START OCH STYRKETILLVÄXT

Start

								Sword, Juno alt Gold			

Omaha alt Utah Max 2 hex från Utah Max 2 hex från Caen

2

--	--	--	--	--	--	--

3

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4

--	--	--	--	--	--

5

--	--

6

--	--	--

7

--	--	--

8

2.1.2 TYSK START OCH STYRKETILLVÄXT

Start

--	--	--	--	--	--	--	--

Upptill 1 hex från Valognes Upptill 2 hex från Cherbourg Valfri träskmark hex 2 hex från Isigny Valfri placering 3 hex från St Lô Bayeux Start hex Vid kanalen Upptill 1 hex Från Caen Upptill 1 hex Från Caen

1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2

--	--	--

3

--	--	--	--	--	--	--	--

4

--	--	--	--	--

5

6

--	--

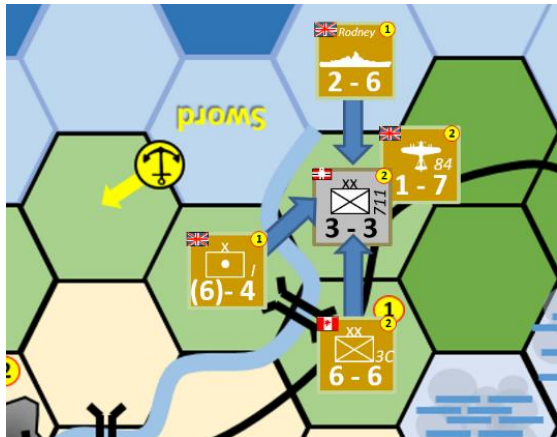
7

--

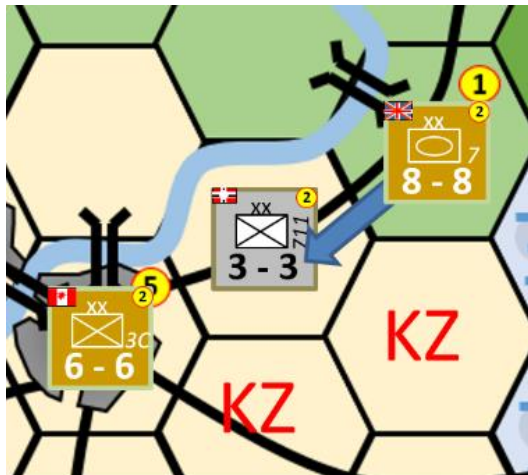
8

BILAGA 3.

3.1 EXEMPEL PÅ OLIKA TYPER AV STRID



Infanteridivisionens anfallsvärde läggs ihop med artilleri, slagskepp och attackflyg mot en tysk infanteridivision i betäckt terräng. $6 + 6 + 2 + 1 = 15$ mot 3, d.v.s. 5:1 i odds minus ett på tärningslaget för den betäckta terrängen. OBS! Artilleriet kan understödja från annan sida av floden men får inte avancera in i hexagonen efter striden. Den allierade sidan slår nu en fyra (minus 1) som blir en trea vilket innebär F1R (tabell 1.5). Den tyska divisionen får nu en träff och måste retirera en hexagon som den 3 Canadensiska infanteridivisionen (3C) kan ta då hexagonen blir ledig. Det brittiska artilleriet däremot har ingen möjlighet p.g.a. floden att avancera in i den nyss erövrade hexagonen och måste stå kvar.

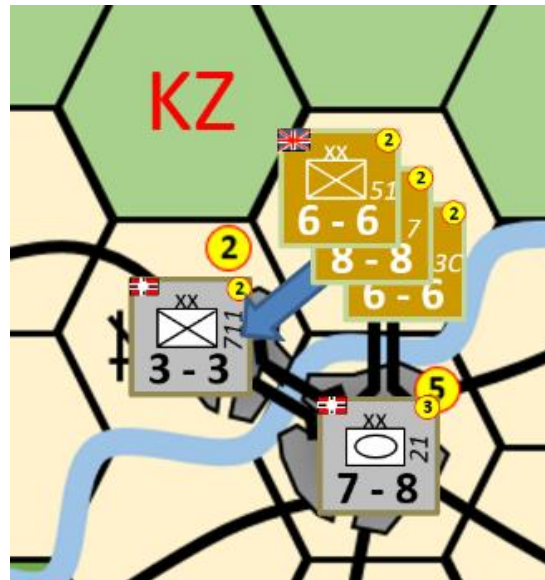


Exemplet visar hur 3C blockerar den tyska 711 divisionen samtidigt som 7 pansardivisionen anfaller (som har dubbel styrka i öppen terräng). Kontrollzonerna gör att det tyska förbandet är instängt vid händelse av reträtt. Oddset i detta exempel är: $8 (x2) = 16$ mot $3 = 5:1$. Den allierade spelaren slår en trea vilket ger F1R. Den tyska divisionen tar först en förlust och måste retirera. Reträtt genom KZ kostar ytterligare en förlust och

då den tyska 711 infanteridivisionen endast har två i förlust värde (1.2) är divisionen slaget och tas av spelbordet. Senare räknas dessa två förlustvärden in i det totala värdet (Segev).



Här är den 711 divisionen dubbel i försvar och anfallaren har minus ett vid anfall i stad (1.4). Dessutom upphäver 21 tyska pansardivisionen KZ för 3C. Oddset är $8 + 6 = 14$ mot $6 = 2:1$ minis ett. Den allierade spelaren slår ett (tillsammans med -1) = 0, vilket resulterar i A2 (tabell 1.5). Den som får förluster väljer hur dessa skall fördelas. Endera kan den allierade spelaren ta bort någon av sina divisioner med 2 i förlustvärde eller fördela en förlust på varje division.



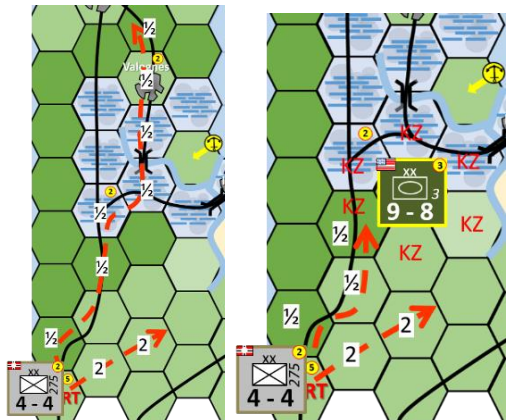
Stapling av egna förband styrs till maximalt 6 staplingspoäng (tillika förlustpoäng) i samma hexagon. Flera förband kan anfalla från andra hexagoner om dessa angränsar till den försvarande hexagonen. I exemplet anfaller tre allierade divisioner den tyska 711 infanteridivisionen med oddset: $6 + 8 + 6 = 20$ mot $3 \times 2 = 6$ (samt -1 modifiering för stad tabell 1.4) vilket ger 3:1 (-1). Den allierade spelaren slår en sexa med minus ett vilket ger slutresultat F1R. Försvararen har ett val,

att kvitta reträtten mot en ytterligare förlust. I detta fall skulle då divisionen förintas och följaktligen tar 711:e en förlust och retirerar till någon av de två öppna hexagonerna till vänster i bild. De allierade

har även en gemensam KZ med 21 pansardivisionen tack vare bron vilket omöjliggör en reträtt för 711 in i 21 pansardivisionens hexagon.

BILAGA 4.

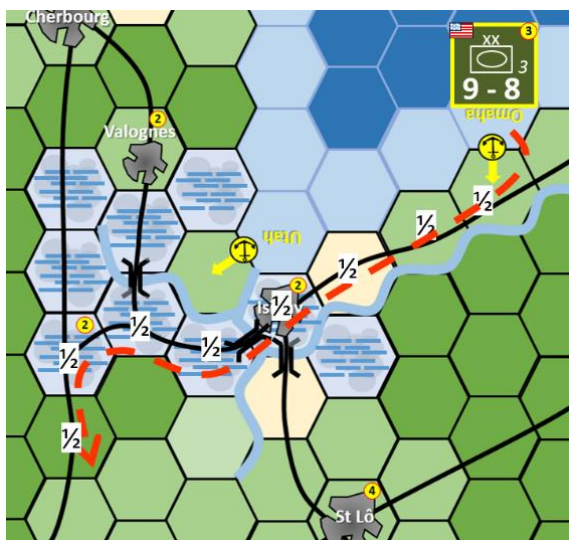
4.1 EXEMPEL PÅ OLIKA FÖRFLYTTNINGAR



På bilden till ovan vänster kan 275 infanteridivisionen förflytta sig olika in på spelplanen med början på en valfri egen Start- hexagon. (Se tabell 1.4). på bilden till höger blir 275 hindrad tack vare den amerikanska tredje pansardivisionens kontrollzon (KZ). Även om 275 har förflytningspoäng kvar under förflyttningsomgången stoppas 275 av tredje pansardivisionens KZ.



Den tyska sidan har från start nio kustartilleriförband. Dessa förband har endast KZ längst kusten, dvs de ljusblå hexagonerna. Det innebär att allierade fartyg måste skanna den omgång en förflyttar sig in i en KZ (tabell 1.4). Eventuell strid mellan kustartilleri och fartyg sker med hjälp av tabell 1.6. Fartyg har inte KZ in i land och kan inte hindra markförband förutom genom fartygseld.



Den tredje amerikanska pansardivisionen landstiger på ett av de tre amerikanska brohuvudena med endast hälften av förflytningspoängen (tabell 1.4) under själva landstigningsomgången. Under övriga omgångar har divisionen full förflytningskapacitet, d.v.s. i detta fall 8.

BILAGA 5

5.1 KRIGSSPELSARTA ÖVER NORMANDIE

