

# Operation BUG-1 Billeder fra et krigsspil - december 2002

Føljetonen fortsætter.

Jeg har nu modtaget den sidste rapport fra Per Finsted om situationen ved Bug og dermed det endelige resultat af prøvespillet.

Det reviderede grundlag til spillet - som jeg snart får lov at prøve kræfter med - kan også ses på hjemmesiden

Med venlig hilsen

Kaare Myltoft



Fjerde og sidste spilleaften førte os gennem trækkene 9, 10 og 11.

I træk 9 lykkedes det for tysk parti at få nedkæmpet den sidste russiske modstand på Højde 100,2.

Den sidste deling af 17. Grænsedetachment anes øverst - nedkæmpet og med bunden i vejret - den solgte

dog sit liv dyrt og fik påført angriberne tab inden den led heldedøden.



Tysk parti har nu stort set opgivet det sydlige overgangssted og flytter nu tropperne frem mod pontonbroen.



Det russiske artilleri søgte at beskyde troppekongregationen ved broen, men i første omgang uden held.

Først i det efterfølgende træk (10) lykkedes det at ramme området, men uden effekt!



Endelig i træk 11 fik beskydningen effekt og det tyske ingeniørkompagni, som vartede pontonbroen, fik et tab.

Selvom der også var træffere på broen (to, minsandten!), så viste et opslag i reglerne, at de russiske kanoner var af en for lille kaliber til at gøre skade på broen.



Pz IV kompagniet rykkede over broen i træk 10, for i træk 11 at køre frem mod den russiske maskingeværbunker og tage den under beskydning.



Bunkeren fik en træffer, men den forreste tyske kampvogn fik næsen lidt for langt frem - og blev prompte beskudt fra en russiske panserværnskanon i udkanten af Matykaly.

Der var bid ... og af fire skud mod flanken havde en granat held til at gennembryde det tyske sidepanser.

Det tyske panserinfanterikompagni, som krydsede broen under beskydning, måtte indkassere en træffer på den bagerste pansrede mandskabsvogn.



Som i virkeligheden, således også i spillet ... Luftwaffe angriber de russiske kampvogne.

Kampvognen på Højde 100, 3 måtte trække sig, da den ikke klarede moraltesten.

Ved luftangreb er det således, at alle enheder inden for 50 cm af det fjendtlige luftangreb skal kontrollere

moral med faktoren -2. Det kom til at gå ud over dele af det russiske forsvar på den sydlige del af fronten.



I træk 10, som var det sidste operationstræk for de tyske fly, fortsættes angrebet på de russiske kampvogne - denne gang med det resultat, at kampvognen (bataljonschefen) blev påført et tab.

I moralfasen blev bataljonschefen og hans flammekasterkampvogn holdt nede.



Et ganske særligt syn i dette spil - et tysk kampvognskompani, som hverken er holdt nede eller har moralreduktion!

Efterhånden var det lykkedes for Søren at få kampvognskompagniet på den sydlige fløj i fuld operationsduelig stand, og trods beskydning fra russisk side, der desværre ikke havde nogen effekt.

Kampvognskompagniet rykkede i træk 11 frem mod de russiske stillinger på Højde 100,3. En kampvogndeling angreb det nedgravede infanteri, mens den anden deling kørte op på Højde 100,3 for at skyde mod de russiske kampvogne ...



... som var holdt nede på grund af foregående træks luftangreb. De kunne således ikke beskyde den fremrykkende tyske kampvogne i træk 11's bevægelsesfase.

I den efterfølgende duel i skydefasen opnåede den russiske bataljonschefs kampvogn en træffer på den tyske kampvogn, og måtte selv ligeledes indkassere en træffer.

Begge kampvogne måtte efterfølgende trække sig tilbage. Her ses resultatet af duellen fra russisk side ...



... og her fra tysk side, hvor den tyske kampvogn er tilbage i sin udgangsstilling ved flodbredden.

Den anden kampvognsdeling, som angreb infanteriet, havde ingen effekt af sine skydninger ... den russiske overvejelse til træk 12 gik på at rykke frem for at udføre pansernærbekæmpelse. En noget risikabel affære, med mindre kampvognen er holdt nede.

Sandsynligheden for, at det angribende infanteri overlever skydefasen er meget ringe, men det er den eneste mulighed, som var til rådighed for det russiske infanteri i denne tidlige fase af krigen.



På den nordlige fløj er det det russiske panservognskompani rykket frem i skovkanten for at sikre

området mod truslen fra de tyske kampvogne på Højde 100,2.

De beskød de tyske kampvogne, men tilføjede dem ikke tab. Det havde dog den effekt, at de tyske kampvogne blev holdt nede i træk 11.



Det tyske artilleri skød sig ind på Matykaly i træk 9.

I træk 10 skød artilleriet så med fuld effekt - dele af byen blev skudt i brand og en infanterideling, som holdt forreste hus, fik tab. Huset - et træhus - brød i brand. Den T-26 kampvogn, som holdt bag huset, befandt sig desværre også i nedslagsområdet ... den fik endnu to tab og udgik derved.

Billedet viser den brændende by, med røgen bølgende hen over hovedgaden.

Efter træk 11 stod det klart, at tysk parti ikke havde mulighed for at løse sin opgave inden for de fastsatte 15 spil.





For at vinde spillet skulle tyskerne:

1. Slå bro over Bug.
2. Indtage Matykaly.
3. Indtage og holde broen over Ljasnaja.

Kunne det lykkes for russisk parti at forhindre punkt 2 og 3, så ville der være tale om en russisk sejr, mens resultatet ville blive uafgjort, hvis russisk parti alene forhindrede punkt 3.

Punkt 1 lykkedes for tysk parti, men afgjort ikke punkt 2 og 3 ... Illustrationen skulle gerne tale for sig selv! I længden kunne russisk parti dog ikke vinde, men det ville dog ikke være så lige til, for tysk part at løse alle de stillede opgaver, hvis spillet havde varet længere.

Vi sluttede derfor spillet efter træk 11, således at vi kunne gøre klar til næste spil - Operation BUG-2.

Vi udvider nu kredsen af spillere og indarbejder vores hidtidige erfaringer i grundlaget, blandt andet bliver den tidsmæssige ramme nu sat til 20 træk.

Efter spillet kunne Søren og jeg samstemmende sige, at vi havde haft et meget fornøjeligt spil, hvor vi samtidig havde lært meget. Søren gik endda så vidt, så han betegnede spillet som et af de bedste, han havde været med til! De nye ingeniørregler virker efter hensigten og vi har således fået en række nye muligheder for at gøre vores spil endnu mere spændende.

Krigslykken tilsmilede os på forskellige tidspunkter og øvede absolut indflydelse på slagets gang. Gennem årene har vi diskuteret, om moralfasen var mere hæmmende end fremmende for et godt spil, og vi (og andre) har ofte oplevet den som en klods om benet. Selv om et dårligt moralkast er meget ærgerligt og sinkende for at føre ens planer ud i livet, så må vi erkende, at moralfasen er en effektiv måde at indlægge held og uheld i spillet. Det er muligt at simulere noget af krigens friktion ... og spillet ville ikke være det samme, uden netop denne effekt.

Grundlaget for spillet er lagt på Chakotens hjemmeside, således at andre spillere kan drage nytte heraf. Jeg håber samtidig at denne lille reportage har givet andre mod på at skrive tilsvarende små historier fra egne spil.

Per Finsted