

# D-Day - Rapport fra et 60 års jubilæums krigsspil

## 6. juni 2004

60-året for invasionen blev markeret med et krigsspil inspireret af Per Finsteds [Overlord I](#) og [II](#) oplæg. Det er som bekendt aldrig let at finde den rette balance mellem realisme og spillemæssig spænding i et krigsspil. Særlig svært er det med en så velkendt operation som invasionen, hvor der ikke kan bygges mange frihedsgrader ind for spillerne uden at realismen forsvinder. Samtidig er selve landgangsoperationen i den grad præget af logistik, at den mere egner sig undervisning af militærkadetter end til et interessant spil.



*Soldater fra 50th Northumbrian Division går i land i Normandiet 6. juni 1944*

Vi valgte derfor at spille de kritiske timer umiddelbart efter selve landgangen på Sword Beach, hvor den 3. britiske division efter at være trængt ind over stranden havde ordre til at løse en række svære opgaver: Erobring af Caen, Ouistreham og en række stærke støttepunkter (Merville, Hillman mm.), forstærkning af faldskærmsjægerne ved Pegasus Bridge og øst for Orne samt sikring af forbindelsen til de canadiske tropper ved Gold Beach. Tyskerne rådede i dette frontafsnit ikke kun over de stationære kystforsvarsenheder, men også over 21. panserdivision, som det imidlertid p.g.a. de uklare kommandoforhold ikke lykkedes at få anvendt tilstrækkeligt effektivt for 60 år siden. På begge sider skulle der derfor træffes svære valg om prioritering af styrkerne. Og da både de tyske og britiske chefer efter krigen blev kritiseret for deres dispositioner, havde spillerne alle muligheder for at gøre det bedre end deres historiske forbilleder. For ikke at gå glip af den elementære spænding ved en luftlandsætning blev spillet indledt med et særligt træk (D-1), hvor enheder fra 6. faldskærmsjægerdivision, herunder den legendariske major Howard, skulle nedkastes for at erobre Pegasus Bridge og etablere et brohoved øst for Ornefloden.

Grundlaget for spillet kan ses [her](#). For at gøre det muligt at gennemføre spillet på en enkelt dag, blev der anvendt visse forenklinger af de normale CD III regler, bl.a. vedr. observation. For at lette spillernes kontrol med det relativt store antal enheder var der endvidere udarbejdet individuelle dækbrikker for alle

kommandoenheder, samt påkalds- og nedslagsmærker for alle indirekte skydende enheder.

Den indledende luftlandsætning forløb stort set vellykket for briterne. Undtagelsen var major Howards svævefly, som forsvandt undervejs fra England sammen med halvdelen af kompagniet.

Den anden halvdel havde derfor store vanskeligheder med at erobre Pegasus Bridge. Faktisk lykkedes det først at nedkæmpe de tyske enheder i Mme. Gondree's café, da opklaringseskadronen fra the Staffordshires nåede frem. Straks efter startede det tyske modangreb med opklaringsbataljonen fra 21. Pz. Reg. i spidsen for kampgruppe von Luck. Den tyske Puma panservogn viste sig meget effektiv og havde æren for at det lykkedes at nedkæmpe the Staffordshires lette kampvogne. Derefter bølgede kampen frem og tilbage i området øst for Orne floden; begge sider satte forstærkninger ind, men til sidst gjorde det britiske flådeartilleri udslaget og sikrede kontrollen med brohovedet. Den hårde tyske modstand forhindrede faldskærmsjægerne i at erobre Merville batteriet, hvilket kom til at koste briterne dyrt.

Batteriet fik nemlig mulighed for at gribe ind i kampen om ildledelsescentralen i Ouistreham, som 6. Commando under Lord Lovat angreb med støtte fra brigadens tunge MG-kompagni. Kun efter en langvarig og bekostelig indsats lykkedes det at nedkæmpe batteriet med flådeartilleriet og derefter at erobre Ouistreham.

Imens rykkede resten af brigaden i klassisk britisk stil metodisk frem i retning mod Caen. Det stærke støttepunkt, Hillman, med beton bunkers og pansertårne var som forventet en meget hård nød. AVRE-kampvognen med dens 290 mm Petard mortar gjorde imidlertid god fyldest sammen med ingeniørernes flammekastere, så til sidst var der ingen anden udvej for Oberst Krug end at overgive sig med sin stab. Til gengæld lykkedes det kun for Brigaden at nå frem til Caen med et enkelt opklaringskøretøj, inden det tyske modangreb med 21. Panzer Regiment rullede frem. Imponerende så det ud, da de 3 lange panserkolonner slangede sig vej gennem landskabet, og det var svært at forestille sig, at briterne kunne undgå at blive kastet tilbage.

Imidlertid gentog historien sig. Det var lykkedes briterne at bringe en enkelt 17 pdr kanon og nogle 6 pdr i stilling ved Perriers højdedraget, som sammen med flådeartilleriet og truslen fra the Staffordshires Sherman kampvogne bag højderyggen fik det tyske angreb til at gå i stå. Da et sidste desperat tysk forsøg på at rykke frem mod Pegasus Bridge øst om Beauville brød sammen, måtte den tyske overkommando erkende at spillet var tabt.

Under den efterfølgende evaluering var der enighed om, at det var lykkedes at genskabe stemningen og de centrale udfordringer for de militære ledere på begge sider for 60 år siden. Som det fremgår havde det britiske artilleri - især ilden fra de to destroyere - afgørende indflydelse på udfaldet. Det skyldes ikke mindst en meget effektiv udnyttelse af ilden, som blev styret samlet af Martin. For at give tysk side lidt bedre chancer bør det nok overvejes at lægge nogle begrænsninger ind i anvendelse af det britiske artilleri, hvilket også kunne afspejle de betydelige signalproblemer, som alle de allierede styrker oplevede i den almindelige forvirring efter landsætningen.

Michael Zilmer-Johns