

Operation "GODE MINER"

Indledning

Bag denne lidt kryptiske titel gemmer sig et lille spil, som Søren Juul og undertegnede gennemførte 20. september 2002. Her følger et par billeder - desværre ikke den store fotokunst - men de giver dog et lille indtryk af, hvad der foregik.

Målet med spillet var at få lejlighed til at bruge russiske stormpionerer samt minerydnings- og flammekasterkampvogne i angreb på en befæstet linie. Herved kunne vi få Sørens stormpionerbataljon i spil sammen med mine russiske minerydningskampvogne. Som markeringsstyrke havde jeg valgt en forstærket ungarsk infanteribataljon, som havde indrettet sig i befæstede stillinger, bag pigtråd og minefelter.

Målet blev nået og vi havde et godt lille spil, der varede 8 træk fordelt over godt 4 timer. Søren førte de russiske enheder, mens jeg havde fornøjelsen af ungarerne. Russerne løste afgjort deres opgave!

Venstre fløj af den ungarske linie



Under dække af et røgslør angreb russerne venstre fløj af den ungarske forsvarslinie.

De to kampvogne forrest i billedet gør det ud for OT-34 flammekasterkampvogne, som rykkede frem bag en skærm af stormpionerer.

Til venstre i billedet anes lige en minerydningstromle fra de efterfølgende PT-34 kampvogne.

Til højre - under røgsløret - anes en ungarsk stilling. Panserværnsdelingen, som bemandede stillingen, blev nedkæmpet, uden at påføre fjenden tab. I det afgørende øjeblik var terningerne absolut ikke med ungarerne... en situation, som skulle gentage sig i en række efterfølgende situationer.



Højre fløj af den ungarske linie

Tre russiske stormpionerkompagnier støttet af en ISU-152 stormkanon angreb den ungarske forsvarslinie.

Her havde ungarene mere held med forsvaret, om end det alligevel gik galt mod slutningen af spillet.

Den ene af mine Zrinyi 105 stormkanoner ses på bakken. Den skød ihærdigt mod sit russiske modstykke og ramte en enkelt gang eller to; desværre uden at gennembryde panseret. Da ISU-152'eren senere besvarede ilden, var der ingen tvivl om udkommet - den ungarske stormkanon gik op i røg.

Jeg forstår nu endnu bedre den ungarske erfaring med dette våbensystem - der er simpelthen ikke "punch" nok i den 10,5 cm haubits, som Zrinyi 105 er udrustet med.

Nok et billede fra højre fløj



Spillet gav mig også lejlighed til at bruge mine miniefelter, panserspæringer og [pigtrådshegn](#), samt ikke mindst [bunkers og feltbefæstninger](#). Disse ting, som er tidligere er beskrevet, fungerede efter hensigten - og illuderede på bedste vis det de skulle.

Sørens russiske stormpionerer fik også deres ilddåb i spillet - og de kom for de flestes vedkommende

rimeligt heldigt gennem spillet.

Der er dog nok et par kompagnichefer og delingsførere, der får mulighed for pludselige karriereskift, når de har været til kammeratlig samtale hos bataljonens kommissær.

Erfaringer

I løbet af spillet noterede vi os følgende ting, der nu bliver gjort til genstand for nærmere overvejelser med henblik på forbedring af reglerne:

- Minerydningskampvogne er efter reglerne ikke hæmmet i deres bevægelser af minerydningsudstyret. Reglerne foreskriver alene hastighed under minerydning og såfremt eksempelvis minerydningstromler ødelægges. Det forekommer ikke sandsynligt, at minerydningskampvogne kan bevæge sig gennem terræn med samme hastighed som almindelige kampvogne. Marchhastigheden skal derfor sandsynligvis reduceres.
- Panserkøretøjer passerer uhindret et pigtrådshegn og efterlader en åbning i hegnet. I og for sig en glimrende og let anvendelig løsning. Vi vil dog overveje, om der ikke skal være en mulighed for, at kampvognen bliver beskadiget af pigtråd, som vikler sig om aksler og/eller ind i bælteerne. En mulig løsning er at bruge reglerne for fastkørsel.
- Efter reglerne er røgslør, som udlægges ved skydning og røgpotter/-generatorer, en massiv synshæmmende blokering. I mange beretninger hvori røgslør omtales, nævnes det, at røgen af den ene eller anden grund ikke er lige tæt i hele sin udstrækning. Vi vil derfor overveje, om det skal være muligt at se og skyde gennem røgslør under visse forhold.

Afslutning

Vi fik nået, hvad vi ville - og havde samtidig en lang række spændende og nervepirrende situationer - samt ikke mindst en hyggelig aften.

Vi var enige om, at såvel nummerbrikker (der markerer enheder, der endnu ikke er indset) samt moralfasen er to ting, der virkelig gør, at spillet får de nødvendige elementer af usikkerhed. Selvom det af og til kan forekomme lidt tungt at arbejde med, så er det dog indtil videre den bedste måde, hvorpå krigslykkens uberegnelige indgriben, kan vises i et spil.

Naturligvis spiller held og uheld også ind i mange af spillets andre terningslag - og man er klart ikke lige heldig hver gang.

Per Finsted