

Schützengruppe



Kriegsschule

"Scuola di Guerra"



Corsa contro il tempo

Narvik, Norvegia, 29 maggio 1940

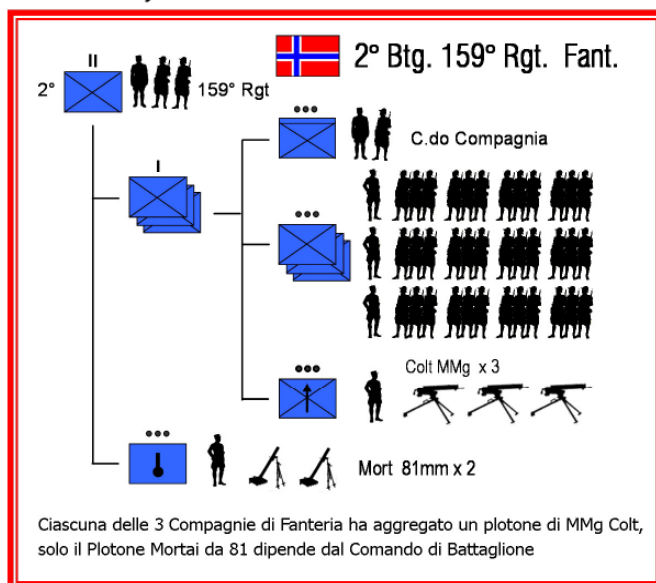
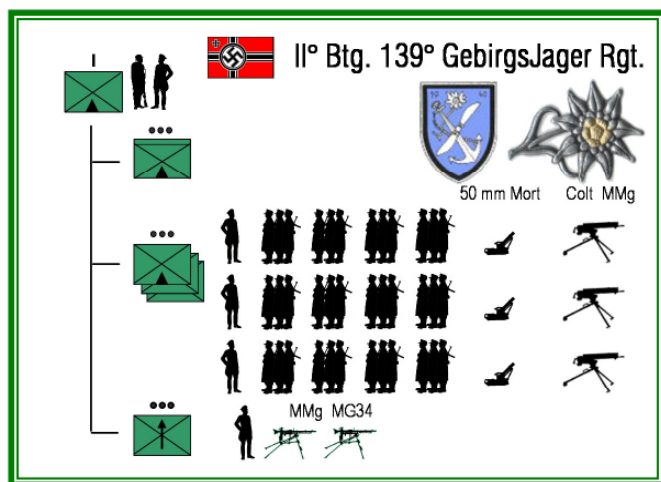
Il secondo atto della "tragedia umana" di Narvik si svolge nella città medesima, è una sorta di scenario ipotetico dove i Norvegesi combattono per salvare la città dalla distruzione che i Tedeschi vogliono attuare prima dell'imminente ritirata verso Est, verso il confine Svedese.



Alle 04.00 del 29 maggio 1940, a seguito all'occupazione delle alture che dominano Narvik, i Legionari Francesi della 13° DBLE (Demi-Brigade Legion Etrangere) cedettero il passo alla fanteria della 6° Brigata Norvegese che diede l'assalto alla città. La preoccupazione più importante del II° Battaglione del 15° Reggimento Fanteria Norvegese era quella di fare presto così da non lasciare agli elementi della retroguardia Tedesca, composta da una compagnia di GebirgsJäger del II° Battaglione del 139° Reggimento, il tempo necessario a distruggere le installazioni di importanza militare.

La realtà sarà invece più dura dei loro timori in quanto alle 22.00 del 7 giugno 1940, prima di salpare verso l'Inghilterra lasciando definitivamente il suolo Norvegese, le ultime unità francesi fecero saltare in aria tutte le infrastrutture ferroviarie e portuali per impedirne l'uso ai Tedeschi che entro breve avrebbero occupato di nuovo la città.

NARVIK, NORVEGIA 29 MAGGIO '40



Iniziativa: Primo impulso Norvegese.

Piazzamento: Il giocatore tedesco dispone le basette in mappa, nascoste, entro 10 cm dalle case. Il giocatore norvegese entra dal bordo mappa settentrionale, tra la strada e la collina (A).

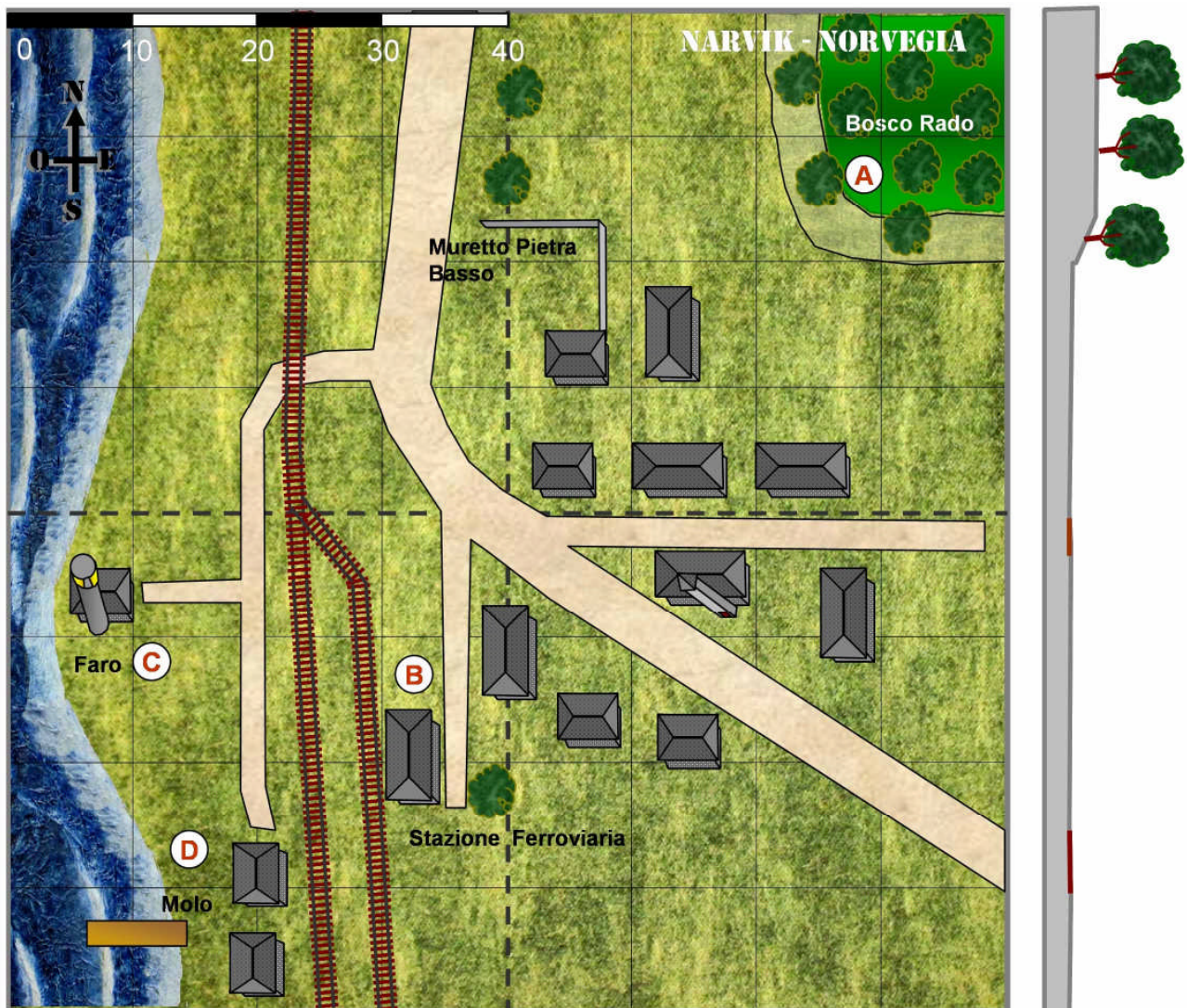
Condizioni di vittoria: Il giocatore norvegese deve occupare entro il termine dello scenario la Stazione (B), il Faro (C) ed il Molo (D). Se le occupa tutte e tre la vittoria è totale, se ne occupa due è decisiva, se ne occupa una sola è marginale.

Il giocatore tedesco deve ritirarsi e far uscire dal bordo meridionale della mappa (tra la ferrovia e la strada principale) 3 basette di fanteria per ottenere una vittoria marginale, 6 per ottenerne una decisiva e 9 per ottenerne una totale.

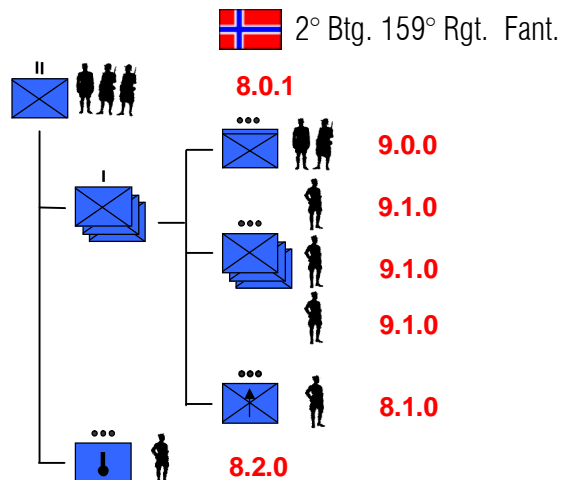
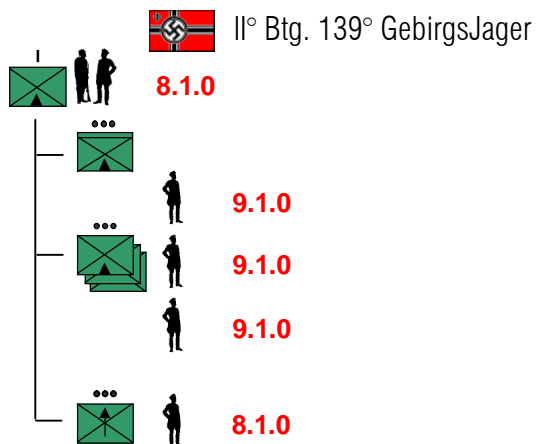
Durata: un'ora e mezza (180PA)

REGOLE SPECIALI:


- **RINFORZI** - Il giocatore norvegese ha a disposizione due compagnie di fanteria oltre a quella con cui inizia lo scenario. Dopo il primo turno di gioco può fare entrare in campo la seconda e dopo il secondo turno di gioco la terza. Se prende questa decisione, però, il giocatore tedesco può attaccare le strutture come previsto dal paragrafo 9.8 utilizzando il suo valore a distanza zero. Le strutture distrutte non sono considerate ai fini della vittoria.
- **RESISTENZA DELLE STRUTTURE**- La resistenza del faro è 15, quella della stazione 20 e quella del molo 25. Tutti gli altri edifici hanno resistenza 12. Ai fini delle condizioni di vittoria del giocatore tedesco, la distruzione di una delle tre strutture obiettivo vale quanto 2 basette portate fuori mappa.




Valore dei Comandanti:















Punti Attivazione (P.A.):


 **P.A. 19**

 **P.A. 15 x Cp. + 2 Mtr**


Schützengruppe Gebirgsjäger 1940 - Narvik

												
10	10	+1	+1	9	8	8	15	15	8	6	5	9
8	8	+3	+3	8	5	5	10	15	5	6	5	6


Gebirgsjäger

	0	2	20	40	80
	24	16	8	4	2


MG 34 MMg

	0	2	40	80	160
	2	10	5	2	1


5 cm G.Wer. 36


	0	5-57
	1	4


MG 34 LMg


	0	2	30	60
	1	6	3	1

Colt MMg

	0	2	40	80	160
	2	8	4	2	1







Nota conclusiva:

P.A. dei Rinforzi: vengono immediatamente messi in campo contestualmente all'arrivo delle Compagnie sul terreno.