

GUERRE
DE MOLOTOV
S&T n° 172

CONFLIT
SOVIETO-FINLANDAIS,
1939-40

Designer : John Desch

Développeur :

David Nicholas

Testeurs de jeu :
Christopher Cummins,
David McElhannon

Traduction :
Pascal Barats

Rajout
Errata et questions
et réponses
Publié dans le S&T n° 174
En gras

1.0 INTRODUCTION

Molotov's War : conflit Russo-Finlandais, 1939-40 est une simulation à deux joueurs de la guerre qui a eu lieu entre l'Union Soviétique et la Finlande durant l'hiver 1939-1940. Il s'agit d'un jeu de complexité intermédiaire dans lequel les deux joueurs commandent les forces de la Finlande et de l'Union soviétique. Le joueur soviétique doit gagner certains objectifs territoriaux en Finlande : le joueur finlandais doit l'en empêcher.

2.0 MATÉRIEL DE JEU

2.1 Le matériel de jeu se compose d'une carte de 85 x 55 cm, de 160 pions et de ce livret de règles. Un dé à six

faces est également nécessaire pour jouer au jeu.

2.2 Les règles sont organisées par thème pour vous aider à rechercher des cas spécifiques. Familiarisez-vous avec l'organisation des règles, et lisez-les une fois avant de jouer.

2.3 La carte est une représentation de la section de la Finlande et de l'Union soviétique qui a connu une action majeure en 1939/1940, représentée à une échelle de 8 miles par hexagone. Une grille d'hexagones numérotés a été superposée pour réguler le mouvement et le positionnement des unités. Un registre de tour de tour, des cases d'attente, la table des résultats de combat (TRC) et le tableau des effets du terrain sont également imprimés sur la carte.

2.4 Les pions du jeu (pièces) doivent être soigneusement découpés et triés par nationalité avant de jouer. La plupart des pions du jeu représentent des unités de combat : les autres sont des marqueurs. Les unités représentent des divisions, des brigades, des régiments et des bataillons, dont l'effectif varie de 500 à 15 000 hommes. Les unités aériennes soviétiques représentent environ 400 sorties chacune. Les pions d'unités affichent un grand nombre d'informations nécessaires pour jouer le jeu. Référez-vous aux exemples d'unités terrestres et aériennes dans la section "Organisation des unités" de la feuille d'aide au joueur ci-dessous tout en lisant les définitions alphabétiques suivantes.

2.4.1 Le facteur de combat (FC) est la capacité de combat d'une unité, exprimée en points de force (PF).

2.4.2 La Capacité de Mouvement (CM) est la distance maximale sur laquelle une unité peut se déplacer sur la grille hexagonale à chaque tour en terrain clair, exprimée en Points de Mouvement. Les caractéristiques du terrain qui coûtent un certain nombre de points de mouvement pour entrer ou traverser augmenteront ou diminueront la portée réelle de l'unité.

2.4.3 La nationalité d'une unité est indiquée par l'utilisation de la couleur. Toutes les unités finlandaises ont un fond blanc. Toutes les unités soviétiques ont un fond rouge.

2.4.4 Les pas indiquent la capacité de résistance des unités de combat au sol. Certaines unités ont une face "pleine puissance". Les unités dont les informations sont imprimées au verso du pion ont une face "force réduite". Chaque perte de pas nécessite qu'une unité à pleine puissance soit retournée sur sa face à puissance réduite (si l'unité en a une) ou éliminée (si elle n'en a pas). Une unité déjà sur sa face réduite est toujours éliminée si elle subit un pas de perte.

2.4.5 Le type d'unité est généralement indiqué par un symbole enfermé dans un rectangle, et permet aux joueurs de connaître le type général d'unité représenté.

2.4.6 L'identification des unités ne sert qu'à la mise en place et aux renforts ; une fois que les unités sont en jeu, leur identification n'a aucun effet sur le jeu.

2.4.7 Le Tour de mise en place/entrée est utilisé pour déterminer le lieu de mise en place ou la localisation d'entrée des unités de renfort.

3.0 SÉQUENCE DE JEU

Dans **La Guerre de Molo-tov**, toutes les actions de chaque tour de jeu se déroulent dans le cadre de deux tours de joueur. Un joueur est autorisé à se déplacer, attaquer et d'entreprendre d'autres activités pendant son propre tour de jeu. Chacun de ces tours de joueur est divisé en segments plus petits appelés phases.

La séquence de jeu est la suivante :

I. Tour du joueur soviétique.

a. Phase de Remplacement.

Le joueur soviétique consulte la piste des tours pour voir s'il reçoit des points de remplacement à ce tour.

Chaque point remplace un régiment ou ramène à pleine puissance une division réduite à sa pleine force.

b. Phase de Mouvement.

Le joueur soviétique **peut recevoir des renforts** et peut déplacer toutes ses unités dans le cadre des restrictions décrites dans les règles de mouvement.

c. Phase de combat. Le joueur soviétique peut maintenant attaquer les unités finlandaises adjacentes en

respectant les restrictions décrites dans les règles de combat.

II. Tour du joueur finlandais, le joueur finlandais répète les étapes a à c, sauf qu'il se déplace et combat avec ses propres unités. A la fin de sa phase de combat, il avance le marqueur de tour de jeu d'une case.

4.0 MOUVEMENT

Toutes les unités amies peuvent se déplacer pendant la phase de mouvement d'un joueur. Un joueur peut déplacer autant ou aussi peu d'unités éligibles qu'il le souhaite. Les unités ne sont jamais obligées de se déplacer. Une unité éligible peut dépenser un nombre de points de mouvement égale à son allocation de mouvement imprimée. Ces points ne peuvent être transférés ou sauvegardés en aucune façon. Une unité ou une pile d'unités doit compléter son mouvement avant qu'une autre unités ou pile commence à bouger.

4.1 COÛTS DE MOUVEMENT

Une unité se déplace d'un hexagone à un autre hexagone dans n'importe quelle direction ou directions. Une unité dépense des PM pour entrer dans chaque hex. Voir la carte des effets de Terrain sur la carte pour les coûts variés d'entrée et de franchissement de côtés d'hexagones. Lorsqu'une unité n'a plus de PM ou n'a pas assez de PM restants pour entrer dans le prochain hexagone elle doit cesser son mouvement pour ce tour. Une unité n'entre jamais dans un hexagone si elle n'a pas assez de PM restants, même si elle n'a pas bougé du tout pendant ce tour.

4.2 INTERDICTIONS DE MOUVEMENT

Aucune unité ne peut entrer dans un hexagone d'unités ennemies, sauf les unités écrans. Les tanks ne peuvent pas entrer dans des hex de Forêt ou de Marais sauf sur une route (ils peuvent entrer dans les autres terrains normalement !). Si elles sont obligées de s'engager hors de la route dans un terrain interdit, elles sont éliminées. Les unités soviétiques au nord de la ligne "A" ne peuvent pas se déplacer de plus d'un hexagone hors de toute route. En d'autres termes, au nord de la ligne A les soviétiques sont restreints pour se déplacer le long ou adjacent à une route en traversant un terrain de forêt. La ligne météo est la ligne A mentionnée dans les règles. A signifie simplement "Arctique".

Note du designer : historiquement les unités soviétiques étaient absolument bloquées pour utiliser les routes en Finlande centrale. Les pistes et les routes secondaires étaient limitées et les soviétiques transportaient tous leur équipement lourd avec eux. Cette règle est très favorable dans le fait qu'elle autorise les russes à quitter la route.

4.3 ROUTES

Une unité qui se déplace d'un hex à un autre le long d'un chemin de symboles de route est considéré comme se déplaçant le long d'une route. **Les unités motorisées soviétiques le long d'une route ne payent que les ½ PM pour entrer dans un hex de route, ignorant l'autre terrain dans l'hex.** Une route existe

dans chaque hex de chemin de fer.

4.4 GEL

Au Tour de Jeu n° 3, il y a une bonne chance que les hexagones / côtés de Lac, Rivière et Mer deviendront gelés pour le reste de la partie. Si ces hexagones sont gelés, ils sont traités comme du terrain clair, à l'exception du modificateur de terrain pour le combat. Lancez un dé en commençant au tour 3. Si le résultat du dé est compris dans la fourchette de chiffres indiquée, la glace s'est formée. Tour 3 : 1-3 ; Tour 4 : 1-5 ; Tour 5 : Automatique.

Le coût des hexagones qui sont composés uniquement de glace est de 2 points de mouvement.

4.5 MOUVEMENT PAR RAILS

Chaque joueur peut déplacer un nombre limité d'unités par voie ferrée. Pour ce faire, déplacez les unités choisies dans un hexagone de rail ami (un hexagone de rail ami est un ou avec lequel vous avez démarré au début du jeu) et sans coût supplémentaire en mouvement, jusqu'à la destination souhaitée. La ligne ferroviaire doit être libre d'unités ennemies (il n'y a pas de zones de contrôle dans ce jeu). Une fois que les unités arrivent à leur point de débarquement, elles peuvent utiliser leurs points de mouvement restants et engager le combat. Les Soviétiques peuvent déplacer six divisions par tour par voie ferrée ; le joueur finlandais peut déplacer deux divisions par tour (les régiments comptent pour 1/3 d'une division). Les lignes

ferroviaires ne sont jamais détruites.

4.6 MOUVEMENT HORS CARTE

Les deux camps ont des lignes ferroviaires parallèles aux bords est (soviétique) et ouest (finlandais) de la carte. Pour exercer cette capacité de mouvement hors carte, il suffit de déplacer la ou les unités hors du bord de la carte et de les réintroduire sur un hexagone de route ou de voie ferrée sur le chemin de leur destination. L'hexagone d'entrée ne peut pas contenir d'unités ennemies.

4.7 FINLANDAIS EN DEHORS DE LA FINLANDE

À la fin de chaque phase de mouvement et de combat, les unités finlandaises ne peuvent jamais se trouver à plus de trois hexagones en Union Soviétique. Elles peuvent battre en retraite plus loin, mais doivent revenir en Finlande ou au moins à trois hexagones de celle-ci lors de leur phase de mouvement du tour suivant, ou être éliminées. La présence ou l'absence d'unités soviétiques n'affecte en rien cette règle.

4.8 DECOMPOSITION DES UNITÉS SOVIÉTIQUES

Pendant la phase de mouvement, le joueur soviétique peut décomposer ou recombiner ses divisions à pleine puissance en régiments (ou des régiments recombinaison en divisions). Ceci peut être fait sans aucun coût en points de mouvement.

points. Les décompositions sont les suivantes :

Divisions de fusiliers 12-6, 11-6 = un 4-6, deux régiments de fusiliers 3-6.

Divisions de Fusiliers Divisions 10-6, 9-6 = trois régiments de fusiliers 3-6.

Le nombre de régiments dans le jeu de pions représente une limite opérationnelle. Notez qu'il n'y a pas d'unités de ventilation régimentaire motorisées. Les motorisés s'ils le font, ils obtiennent des régiments "à pied" réguliers. Les régiments d'infanterie soviétiques indépendants identifiés peuvent se combiner avec des unités de dépannage pour former une division, tant que cette division n'est pas motorisée. Placez le régiment dans la pile des unités éliminées.

5.0 EMPILEMENT

Empiler plus d'une unité dans un hexagone est appelé empilement. L'empilement n'est observé qu'à la fin des phases de mouvement et de combat ; il n'y a pas de pénalités pour le déplacement et la retraite à travers des hexagones en violation des limites d'empilement.

5.1 LIMITES SOVIÉTIQUES

Le joueur soviétique peut empiler jusqu'à deux divisions (ou leurs équivalents en régiments) plus une brigade de chars.

Les régiments comptent pour 1/3 d'une division pour l'empilement. Si le joueur soviétique utilise un marqueur d'Assaut de Choc, il peut empiler jusqu'à trois divisions plus une brigade de chars dans un hexagone.

5.2 LIMITES FINLANDAISES

Le joueur finlandais peut empiler jusqu'à **six** unités dans un hexagone.

5.3 AIR

Une seule unité aérienne par camp peut occuper un hex.

5.4 RENSEIGNEMENT LIMITE

Les joueurs ne peuvent pas inspecter les unités dans les piles de l'autre camp. Cependant, l'unité la plus forte (facteur de combat le plus élevé) doit être placée sur le dessus. Toutes les unités impliquées dans une attaque sont révélées une fois l'attaque déclarée.

6.0 COMBAT

Le combat se produit entre des unités adjacentes à la discrétion du joueur en phase pendant la phase de combat. Il est totalement volontaire ; les unités ne sont jamais forcées d'attaquer à cause de leur proximité avec des unités ennemies. Lorsqu'elles sont attaquées, toutes les unités dans l'hexagone doivent se défendre. Une attaque ne peut être faite que sur un hexagone ennemi occupé.

Toutes les unités amies adjacentes à l'hex attaqué peuvent ajouter des facteurs de combat (FC) à la même bataille. Un joueur est libre d'effectuer autant ou aussi peu d'attaques qu'il le souhaite au cours d'une même phase de combat, tant qu'aucune unité n'attaque ou ne se défend plus d'une fois pendant la phase. Les FC d'une unité ne peuvent pas être divisées entre deux combats.

6.1 SÉQUENCE DE COMBAT

Les attaques sont annoncées et résolues dans l'ordre souhaité par le joueur attaquant, une par une. Un joueur n'est pas obligé d'annoncer toutes ses attaques avant de commencer à résoudre les batailles. Une bataille donnée doit être complètement résolue avant de commencer la suivante.

6.2 LE RAPPORT DES CHANCES DE COMBAT

Une fois qu'une attaque est déclarée, elle doit être menée jusqu'au bout, peu importe ce que l'attaquant découvre sur le contenu de l'hexagone du défenseur. Chaque joueur totalise les facteurs de combat de ses unités participantes. Seules les unités se trouvant dans l'hexagone du défenseur seront incluses dans la force totale de la défense, et elles doivent toutes participer. La force de l'attaquant comprend toutes les unités adjacentes à l'hexagone du défenseur qui pouvaient s'y déplacer, et qui ont été déclarées comme participant à l'attaque. La force de l'attaquant peut être réduite de moitié à cause du terrain, et les deux forces peuvent être réduites de moitié à cause du ravitaillement. Une fois les forces calculées, la plus petite est divisée par la plus grande, et le résultat est exprimé sous forme de ratio. Si la force du défenseur est plus grande, la première moitié du rapport sera égale à un. Si la force de l'attaquant est la plus grande, la seconde moitié du rapport sera égale à un. Si les totaux sont égaux, le rapport sera de 1-1. Une fois le ratio

calculé arrondir en faveur du défenseur.

Une fois qu'on est arrivé à un ratio, augmentez ou diminuez-le en fonction en fonction du terrain, du support aérien et la concentration. Une fois un ratio déterminé vérifiez s'il est dans la table de résolution des combats ; si ça n'est pas le cas, les rapports de forces inférieurs à 1 contre 2 ou à 1 contre 3 seront résolus sur cette colonne et ceux supérieurs à 7 contre 1 ou 8 contre 1 seront résolus sur cette colonne.

Supposons qu'il y ait plus d'un type de terrain de terrain dans un hex, obtient-il les avantages des deux ?

Oui.

6.2.1 Table de résultat de combat

Une fois le rapport déterminé un dé est jeté sur la ligne correspondante et croisé la colonne avec la colonne utilisée. Les soviétiques attaquent sur la ligne b de la table jusqu'à que soit tiré le jeton meilleures tactiques soviétiques ou au tour 6, ce qui arrive en premier. Après ça sur ils combattent sur la ligne A comme les finlandais, qui eux résolvent sur cette ligne tous leurs combats dès le début.

6.3 RESOLUTION DU COMBAT

Un dé est lancé par l'attaquant, avec les modificateurs appropriés, et les résultats sont appliqués immédiatement, avant que d'autres combats soient résolus. Le résultat "t" éliminera une unité de chars soviétique en attaque ; à part cela, les unités de chars qui sont avec l'infanterie ne subissent pas de pertes. Les

chars seuls sont éliminés à chaque perte de pas, quel que soit leur nombre. Le résultat en haut à gauche s'applique à l'attaquant et est infligé en premier ; le résultat en bas à droite est celui du défenseur et est en second.

6.4 PERTES DE PAS ET RETRAITES

Les unités en défense ont la possibilité d'absorber la première perte de pas comme une retraite. Après cette première retraite, toutes les pertes ultérieures doivent être absorbées comme des pas. L'attaquant doit absorber toutes les pertes comme des pas de pertes ; il n'a pas l'option de battre en retraite.

6.5 RETRAITES

Le joueur en défense (JAMAIS L'ATTAQUANT) a la possibilité de battre en retraite après une bataille, réduisant les pertes d'un pas. Les retraites impliquent de déplacer toutes les unités en défense d'un ou deux hexagones, selon le souhait du joueur propriétaire. La CM d'une unité n'a aucun impact sur sa capacité à battre en retraite - même l'unité la plus lente peut battre en retraite. En cas de retraite, le nombre de Pas perdus sur la TRC contre la force en défense est réduit d'un. Toutes les unités en défense dans un hexagone doivent se joindre à la retraite, et elles doivent toutes rester ensemble pendant toute la durée de la retraite. Les unités peuvent battre en retraite en dehors du bord de la carte : il suffit de les faire revenir lors de la prochaine phase de mouvement ami dans l'hexagone de bord de carte

le plus proche non occupé par une unité ennemie.

6.6 AVANCE APRÈS COMBAT

L'attaquant peut avancer dans l'hexagone du défenseur, si les défenseurs sont tous éliminés ou battent en retraite. Aucune autre avance n'est possible.

6.7 MODIFICATEURS DE COMBAT

6.7.1 Attaques concentriques.

Une attaque concentrique se produit lorsque l'hexagone du défenseur est encerclé par des unités en attaque (voir le schéma). Les unités finlandaises gagnent un modificateur de déplacement de deux colonnes dans tous les terrains et un bonus supplémentaire de soustraction de 2 du jet de dé lorsqu'ils attaquent de façon concentrique en forêt ou dans des hexagones de la ligne Mannerheim. Les soviétiques gagnent un décalage pour les attaques concentriques.

Note de conception : les finlandais étaient toujours capables de contre-attaquer et de tout renvoyer sauf les plus puissantes pénétrations soviétiques hors de la ligne Mannerheim.

6.7.2 Chars.

Un décalage est prévu pour le joueur soviétique si une unité de chars participe à l'attaque. Un maximum d'une unité de tank peut influencer chaque attaque. Les tanks ne peuvent pas attaquer dans des hexagones de forêt sauf le long des routes (où ils le font en plein effet). Ils se défendent avec une force de "un" s'ils sont pris seuls dans un hexagone. Les unités de chars comptent comme un pas lors du calcul des pertes. Une fois

détruites, elles ne sont jamais remplacées.

6.7.3 Flotte de la Baltique. Lorsque la Flotte est présente dans un hexagone côtier. Le joueur soviétique reçoit une colonne pour toute attaque menée dans cet hexagone. Ce bénéfice est obtenu même en terrain glacé. **La flotte du lac Ladoga ne procure pas un déplacement de colonne.**

6.7.4 Air. Le joueur soviétique joue un décalage en sa faveur pour la présence seule d'une unité aérienne soutenant une de ses attaques. Une seule unité aérienne soviétique peut être alloué à un hexagone cible, et un seul par tour peut être utilisé au nord de la ligne "A". Le joueur soviétique place ses unités aériennes, une par hex, sur les hexagones qu'il souhaite soutenir, après avoir totalisé ses facteurs de combat pour cette attaque. Le joueur finlandais peut alors allouer son unité (ses unités si l'unité aérienne anglo-française est en jeu). L'unité aérienne finlandaise annule le bonus de soutien de l'aviation soviétique. La ou les unités aériennes finlandaises ne peuvent jamais soutenir leurs propres forces terrestres. Note de conception : L'armée de l'air finlandaise a lancé ses attaques avec une telle vigueur que la vue d'un seul chasseur finlandais suffisait à détourner des formations entières de bombardiers soviétiques. Les Alliés auraient certainement amené des bombardiers avec eux, mais leur nombre aurait été si faible qu'il aurait eu un effet négligeable sur la conduite des opérations au sol. Chaque unité aérienne soviétique représente l'effet de centaines de sorties.

6.7.5 Fortifications finlandaises.

Les fortifications ne profitent au joueur finlandais qu'à des fins défensives. La ligne Mannerheim donne trois décalages au bénéfice du joueur finlandais ; les autres fortifications donnent un décalage de 1. Les fortifications sont omnidirectionnelles ; le joueur finlandais en reçoit les bénéfices quelle que soit la direction depuis laquelle les Soviétiques attaquent.

6.7.6 Assaut de Choc Soviétique.

A partir du tour 6, le joueur soviétique reçoit deux marqueurs d'Assaut de Choc. Ceux-ci peuvent être placés pendant la phase de mouvement sur n'importe quel hexagone contenant une unité amie. Cela permet à trois unités soviétiques de la taille d'une division de s'empiler, de se déplacer ensemble, et d'attaquer depuis le même hexagone. Cela décale également le résultat d'une colonne vers la droite et double les pertes de pas des deux côtés. Les unités de choc peuvent être utilisées pour juxtaposer différentes piles sur différents tours : il suffit de retirer le marqueur d'une pile de pions et de le placer sur une autre. Seules deux divisions équivalents soviétiques peuvent défendre un hexagone avec un marqueur d'Assaut de Choc dessus, quel que soit le nombre d'unités qui s'y trouvent. Note de conception : La règle du jeu simule le résultat de la vaste reconversion que les Soviétiques ont entrepris après leurs premières débâcles en décembre. Les attaques sont plus minutieuses, les différentes armes sont mieux

maîtrisées et les troupes sont plus nombreuses dans les secteurs de percée.

6.7.7 Terrain. Certains types de terrain sont avantageux pour le défenseur. Consultez le tableau des effets du terrain. Les unités ne peuvent pas attaquer à travers les ponts de chemin de fer qui enjambent les hexagones/côtés d'hexagone de lac non gelés.

7.0 RAVITAILLEMENT

Les unités doivent tracer une ligne de ravitaillement non interrompue par la présence d'unités ennemies (il n'y a pas de zones de contrôle dans ce jeu) et traverser un territoire ami jusqu'à une source de ravitaillement valide afin de pouvoir se déplacer et combattre normalement. Les unités qui n'y parviennent pas peuvent voir leurs facteurs de mouvement ou de combat réduits de moitié ou non, selon la nationalité ; elles ne sont jamais perdues par le seul manque de ravitaillement.

7.1 DÉTERMINATION DU RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement est jugé pour une unité aux moments suivants d'un tour de jeu :

Phase de remplacement ami : Juste avant qu'une unité réduite ne reçoive un remplacement.

Phase de mouvement ami : Juste avant qu'une unité/pile commence à se déplacer.

Phase de combat amical : Juste avant que les unités amies n'attaquent lors d'une bataille.

Phase de combat ennemie : Juste avant qu'une unité/pile

amie ne se défende lors d'une bataille.

7.2 SOURCES D'APPROVISIONNEMENT SOVIÉTIQUES ET EFFETS

Pour être ravitaillé, le joueur soviétique doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement, sans unités ennemies, d'une longueur maximale de huit points de mouvement jusqu'à une route qui mène à un bord de carte ami. Au nord de Cette ligne de ravitaillement ne peut être qu'une ligne de ravitaillement 'sourcée' entre elle et l'hex de route doit être traversable, bien sûr. Dans tous les cas, la ligne de ravitaillement ne peut JAMAIS quitter la route, et si un hex de la route est occupé par des unités ennemies, la ligne de ravitaillement est rompue. La portion de la route de ravitaillement en Finlande doit avoir tous ses carrefours, villages et villes occupés par des unités soviétiques si le ravitaillement doit être tracé à travers eux.

Les unités d'écran finlandaises sont considérées comme occupant l'hexagone dans lequel elles se trouvent, bien qu'elles ne bloquent pas le ravitaillement à travers l'hexagone si celui-ci est occupé par des unités soviétiques. Si une unité soviétique devait se trouver hors ravitaillement, l'infanterie, l'infanterie motorisée et les unités de mitrailleuses motorisées perdent tous leurs facteurs de mouvement, et voient leur facteur de combat divisé par deux si elles attaquent. Les chars perdent toutes leurs capacités lorsqu'ils ne sont pas ravitaillés. En défense, cependant, les unités soviétiques ne souffrent d'aucun effet négatif lié au manque de ravitaillement, sauf qu'elles ne

peuvent pas retraiter. Note de conception : Bien que les Finlandais n'aient eu aucun problème à encercler les unités soviétiques, qui restaient sur place une fois piégées, les Finlandais ont trouvé que ces mêmes Soviétiques étaient très tenaces dans la défense de leurs positions, même après avoir été encerclés pendant des semaines.

7.3 SOURCES DE RAVITAILLEMENT FINLANDAISES

Les sources de ravitaillement finlandaises sont tout hexagone de la ligne Mannerheim, tout hexagone de ville finlandaise et/ou tout hexagone du bord ouest de la carte. Les unités finlandaises ne subissent jamais de pénalités de mouvement lorsqu'elles ne sont pas ravitaillées ; cependant, en attaque comme en défense, leurs facteurs de combat sont réduits de moitié. Les lignes de ravitaillement finlandaises peuvent être de n'importe quelle longueur, et peuvent traverser n'importe quel terrain que l'unité en question peut traverser à ce moment-là. La ligne de ravitaillement ne peut pas entrer dans des hexagones occupés par l'ennemi.

8.0 UNITÉS D'ÉCRAN FINLANDAISES

Ces unités représentent une multitude de facteurs, y compris de petits détachements de harcèlement finlandais, des obstacles, des tactiques de terre brûlée, un leadership soviétique médiocre, un renseignement limité et d'autres facteurs causant des frictions sur le champ de bataille. Le joueur finlandais reçoit 4 unités d'écran au début du jeu. A chaque tour, durant sa

phase de mouvement, il est autorisé il est autorisé à déplacer chacun d'entre eux vers n'importe quel hexagone de Forêt ou de Bois en Finlande (uniquement) non occupé par une unité soviétique. Une fois déployés dans un hex, ils arrêtent toute unité qui se déplace dans l'hex, pour le tour. Toute pile soviétique se déplaçant dans une unité d'écran peut être examinée par le Finlandais à partir de ce point jusqu'à la prochaine phase de mouvement avant que l'unité d'écran ne quitte l'hexagone. Un écran qui commence un tour dans un hex occupé par les Soviétiques doit partir. Placez l'unité d'écran sur le dessus de la pile soviétique jusqu'à ce moment-là pour garder la trace des unités qui peuvent attaquer.

9.0 REMPLACEMENTS

Les unités qui ont été réduites ou détruites par le combat, et qui sont ravitaillées, peuvent être remplacées en dépensant des points de remplacement au début de leur phase de mouvement. Un point remplace un régiment (pour les Soviétiques) ou un pas (pour les divisions soviétiques et toutes les unités finlandaises). Deux bataillons finlandais peuvent être remplacés par un point. Les brigades de chars et de parachutistes ne peuvent jamais être remplacées. Les unités peuvent se déplacer et engager le combat librement pendant le même tour où elles sont remplacées.

9.1 TAUX DE REMPLACEMENT

Consultez la piste d'enregistrement des tours pour les remplacements soviétiques et finlandais.

9.2 RETOUR DE LA PILE DES UNITES ELIMINEES

Quand une unité revient sur la carte depuis la pile des unités éliminées, elle peut être placée sur n'importe quel hexagone de bord de carte ami du pays d'origine du joueur inoccupé par des unités ennemies.

10.0 OPÉRATIONS SPÉCIALES SOVIÉTIQUES (OPTIONNEL)

10.1 DÉBARQUEMENTS AMPHIBIES

Le joueur soviétique a deux unités navales qui peuvent transporter chacune un régiment et effectuer un débarquement amphibie. Pendant la phase de mouvement, après que le jeton d'événement politique approprié ait été tiré, tout régiment qui commence la phase de mouvement empilé avec une unité navale peut se déplacer sur l'eau et débarquer sur n'importe quel hexagone côtier (glacé ou non). Si l'hexagone est inoccupé par des unités finlandaises, l'unité peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa capacité de mouvement et attaquer. Si l'hexagone est occupée ajouter simplement la valeur totale du régiment amphibie à l'attaque conduite par d'autres unités. Les débarquements amphibies réalisés avec d'autres unités régulières reçoivent une colonne de décalage vers la droite. Les unités qui débarquent sont ravitaillées si elles peuvent tracer un lien vers l'unité navale ou si elles peuvent tracer vers une source régulière de ravitaillement soviétique. La flottille du lac Ladoga opère sur le lac Ladoga et la flotte de la Baltique opère dans la mer Baltique. Les unités navales ne peuvent pas être

transférés d'une étendue d'eau à une autre. Les unités navales ne sont jamais détruites. Jusqu'à six débarquements amphibies peuvent être effectués au cours de la partie. Tant que l'hexagone 1836 est occupé par une unité de combat finlandaise, les Soviétiques ne peuvent pas envahir Viipuri (hexagone 1935).

10.2 LARGAGES AÉRIENS

Le joueur soviétique peut larguer ses régiments de parachutistes sur n'importe quel hexagone clair (pas de glace), de ville ou de bois dans un rayon de 15 hexagones de Leningrad qui n'est pas occupé par des unités finlandaises. L'unité parachutée ne peut pas se déplacer, mais attaque normalement au tour où elle est larguée. Si elle est détruite au combat, l'unité parachutiste ne peut jamais être remplacée. L'unité parachute est toujours ravitaillée au tour où elle est larguée. Les unités ne peuvent être larguées qu'une seule fois chacune, après quoi elles agissent comme des unités de combat normales. Lorsqu'elles sont larguées, elles doivent consulter la table de parachutage pour voir si elles survivent ou périssent dans la tentative. Notez que bien que les opérations aériennes soient interdites pendant l'événement spécial Mauvais temps, la procédure de parachutage peut toujours être suivie.

10.3 UNITÉ DE BLINDÉS SOVIÉTIQUE SPECIALE

Cette unité représente les chars expérimentaux engagés dans la percée de la ligne Mannerheim au printemps 1940. Elle contient donc un certain nombre de

chars lourds et très lourds qui sont immunisés contre les tirs antichars finlandais. Lors de l'attaque de la ligne Mannerheim. Les unités d'infanterie avec cette unité recevront deux décalages de colonne au lieu d'un et tout résultat « t » contre cette pile peuvent être ignorés.

Lors de la première attaque contre la ligne Mannerheim, les Finlandais ne reçoivent pas le décalage de colonne pour la ligne elle-même, après cette première attaque, les décalages réapparaissent, et le bonus de la contre-attaque s'applique toujours.

Bien que l'unité soit imperméable aux pertes en attaque, elle peut être détruite par un résultat « t » en défense comme toute autre unité blindée.

11.0 DETERMINATION DE LA VICTOIRE ET FIN DU JEU

Chaque jeu se termine de façon aléatoire. Les politiciens des deux camps s'efforçaient de trouver un accord politique favorable, et les militaires ne savaient pas combien de temps ils avaient pour poursuivre leurs opérations. Commencez à jeter le dé pour la fin du jeu avant la phase soviétique de mouvement du tour 9. Un résultat dans la fourchette de la ligne "Game Ends" (fin du jeu) du tableau de résumé des tours met immédiatement fin à la partie. Tout autre résultat et la partie continue. La partie se termine automatiquement à la fin du Tour 11.

11.1 Seul le joueur soviétique gagne des points de victoire.

Chaque hexagone avec une étoile rouge ouverte vaut un point de victoire ; ceux avec des étoiles rouges remplies

vaut deux points de victoire. Le Soviétique gagne ces points de victoire en occupant ces hexagones et en étant capable de tracer une ligne de ravitaillement terrestre totalement sur une route vers une source de ravitaillement soviétique, au moment de la détermination des conditions de victoire. Sur la piste d'enregistrement des tours il est indiqué un nombre de victoire pour chaque tour. Si le joueur soviétique obtient ce nombre de victoire à la fin de son tour, alors il a une victoire mineure et le jeu s'arrête immédiatement. S'il a plus de points de victoire que nécessaire, il remporte une victoire majeure, mais il doit prendre la victoire mineure s'il répond à ses conditions. Si le jeu se termine à cause du dé politique décrit ci-dessus, le joueur finlandais a une victoire mineure, ou une victoire majeure, si le total de PV soviétiques est de 0 à ce moment-là.

11.3 EXPLICATIONS DE LA VICTOIRE :

Victoire mineure soviétique : Les Finlandais restent en dehors de Barbarossa. Avec plus de troupes disponibles pour endiguer l'avance allemande, les Russes tiennent bon devant Moscou. Mourmansk n'est jamais menacé par une attaque terrestre allemande.

Victoire majeure des Soviétiques : Les Soviétiques annexent de grandes parties de la Finlande, qui devient une autre république soviétique. Impressionné par la démonstration de l'Armée rouge, Hitler retarde ses plans d'invasion russe et se dirige vers la Méditerranée.

Victoire mineure des Finlandais : Résultat historique.

Victoire majeure finlandaise : Les Finlandais ne perdent aucun territoire, restent en dehors de la guerre mondiale et bénéficient d'un statut de neutralité similaire à celui de la Suède.

12.0 ÉVÉNEMENTS POLITIQUES [FACULTATIF]

Les événements politiques sont destinés à ajouter un peu de saveur et de hasard à la guerre.

Mettez tous les jetons d'événements dans une tasse. Au début de chaque tour, le joueur soviétique tire un jeton d'événements politiques. Les résultats doivent être appliqués immédiatement. Une fois qu'un jeton est tiré, retirez-le définitivement du jeu. Les effets/explications sont les suivants :

12.1 Pas d'événement : Rien de fâcheux ne s'est produit pendant ce tour ci.

12-2 Mauvais temps : Aucun avion ne peut voler pendant ce tour (le joueur soviétique peut toujours effectuer des parachutages).

Aucun assaut amphibie ne peut avoir lieu ce tour. Pour les unités soviétiques, les restrictions suivantes s'appliquent uniquement à ce tour, au nord de la ligne 'A' : toutes les unités hors route sont automatiquement non ravitaillées, et aucune unité qui n'est pas hors route ne peut se déplacer hors route ; le coût de tout mouvement routier double ; les unités motorisées et les chars ne peuvent pas se déplacer du tout ; et toutes les unités subissent un décalage défavorable d'une colonne sur la TRC en attaque ou en défense.

L'événement de mauvais temps qui affecte

négalement le combat ne s'applique qu'aux Soviétiques.

Le mauvais temps n'a aucun effet sur la capacité de la flotte de la Baltique à fournir un soutien naval.

12-3 Dégel : Aucune condition de glace n'existe ce jour. Les lacs et les rivières sont traités normalement. Les unités qui ont tracé leur ravitaillement uniquement à travers des hexagones de glace sont non ravitaillées pour ce tour. Les unités sur des hexagones de lacs totalement gelés doivent immédiatement se déplacer vers l'hexagone de terre le plus proche. Les unités de chars et de véhicules motorisés soviétiques voient leur capacité de mouvement réduite de moitié. Le tour suivant est automatiquement celui de la glace.

12.4 Mise en place du gouvernement Kuusinen : Un gouvernement fantoche pro-soviétique est mis en place dans le sud de la Carélie, augmentant ainsi la capacité de mouvement des unités. Soustraire un point du jet de dé toutes les attaques finlandaises à ce tour. Aussi longtemps que les soviétiques contrôlent une cité ou une ville en Finlande cela peut être compté comme une de leurs conditions de victoire.

12.5 Intervention alliée : les alliées ont décidé d'intervenir. Les Finlandais reçoivent des renforts d'une unité aérienne, les deux unités terrestres et un remplacement par tour de jeu pour le reste du jeu.

12.6 plus d'aides pour les Finlandais : donner

immédiatement 5 remplacements aux Finlandais. Cela représente des envois d'armes en temps voulu depuis les États-Unis et des autres pays neutres. Entrez les volontaires comme des renforts et traitez-les comme des unités finlandaises à tous les égards.

Les unités finlandaises "V" ne sont pas mentionnées dans l'ordre de bataille ou le calendrier des renforts. Quand/où ces unités arrivent-elles ? Ce sont les Volontaires dont parle l'explication de cet événement.

Entrez-les normalement comme renforts lors de la prochaine phase de mouvement disponible.

L'unité finlandaise de RVVI 7-8 n'est pas mentionnée dans l'ordre de bataille initial alors qu'il s'agit d'une unité "R". C'est une unité "V" et s'installe avec les autres volontaires.

12.7 Intervention allemande : Hitler décide de secouer un peu son sabre. Consultez le tableau suivant pour déterminer le nombre d'unités nécessaires à Staline pour déjouer le bluff d'Hitler : Tours 1-3 : 3 divisions ; Tours 4-6 : 4 divisions. 1 brigade de chars ; Tours 7-11 : 5 divisions, 1 brigade de chars, et 1 brigade parachutiste. Les unités non disponibles pour le transfert parce qu'elles sont non ravitaillées ou éliminées peuvent être ignorées.

12.8 Meilleures tactiques soviétiques. Les Soviétiques sont immédiatement capables d'attaquer sur la ligne "A" de la TRC. Les Soviétiques peuvent maintenant utiliser les Assauts de Choc. Si vous tirez le jeton

au tour six, ce jeton doit être considéré comme étant un non-événement.

12.9 Marine Soviétique.

Une fois que ce jeton est tiré, le joueur soviétique peut effectuer des débarquements amphibies : voir la règle 10.1.

13.0 MISE EN PLACE

13.1 MISE EN PLACE FINLANDAISE. (MISE EN PLACE EN PREMIER)

La frontière finlandaise (NdT : au nord de Leningrad) n'est pas indiquée sur la carte. La frontière suit ce chemin :

**2241-2242-2341-2340,
2340-2240-2339,
2440-2339-2439-2539,
2539-2540,
2640-2540-2641-2740,
(Note : c'est vraiment
comme c'est indiqué
dans l'errata)
2739-2740-2840.**

Front Carélien. Mettez en place les unités suivantes en Finlande dans un rayon de cinq hexagones de tout hexagone de fortification de la ligne Mannerheim ;

Divisions d'infanterie :
4,5,8,10,11

4° Brigade d'infanterie

Régiments de ski : 1-2 Jaeger, 3-4 Jaeger. RV.

Les unités finlandaises "K" peuvent-elles s'installer au sud de la ligne Mannerheim ? Oui, mais seulement au nord de la frontière avec l'Union Soviétique.

Front Nord. S'installer n'importe où en Finlande à au moins six hexagones de

distance de la ligne Mannerheim.

Divisions d'infanterie : 12,13

Régiments de ski : 1KR. 2KR

Réserves. S'installer n'importe où sur la carte en territoire finlandais :

6ème Division d'Infanterie.
Régiment d'infanterie "A",
Régiment de ski "A". 40e Régiment d'Infanterie.

Quatre unités d'écran.

L'unité aérienne finlandaise est disponible au départ.

Renforts :

Entrez sur n'importe quel hexagone de bord de carte ouest. Les renforts finlandais peuvent se déplacer et combattre normalement pendant le tour où ils entrent.

Tour 2 : 1ère Division d'Infanterie

Tour 4 : 7ème Division d'Infanterie, 65ème Régiment

Tour 6 : 60e régiment, 64e régiment

Tour 8 : 61e régiment, 63e régiment, 67e régiment.

Tour 9 : 68e régiment. 69ème Régiment.

Les unités finlandaises de type 'v' ne sont pas mentionnées dans l'ordre de bataille ou dans la planification des renforts. Quand et où apparaissent ces unités ? Ce sont les volontaires dont l'événement plus d'aide pour les finlandais parle.

Les faire entrer comme des renforts à la prochaine phase de mouvement.

L'unité finlandaise RVVI (unité 7-8) n'est pas mentionnée dans l'ordre de bataille initial bien que ce soit marqué que c'est une unité de type « R ». C'est en fait une unité de type « V » et elle déployé avec les autres volontaires.

13.2 MISE EN PLACE SOVIÉTIQUE (DEPLOIEMENT EN SECOND)

Front de Carélie (Toutes les unités marquées avec K"). A Installées dans un rayon de cinq hexagones de l'hexagone 2444 (Leningrad) en territoire soviétique :

Divisions de Fusiliers : 24, 43, 49, 50, 70, 90, 123, 138, 142

Brigades de chars : 1,13, 20, 35, 40

Brigade de mitrailleuses motorisées : 50

Régiments frontaliers : 4,6

La frontière finlandaise n'est pas délimitée sur la carte.

La frontière suit ce chemin : 2140,2240,2339,2439,2539, 2640, 2740, 2840.

Front du lac Ladoga (toutes les unités marquées d'un "L"). S'installent au sud de la ligne "A", au nord-est du lac Ladoga, et au moins à deux hexagones de la frontière finlandaise.

Divisions de fusiliers : 18,56,139,155,168

Brigade de chars : 34

Régiment frontalier : 1

Front Nord (toutes les unités marquées d'un "N"). S'installent au nord de la ligne "A" à au moins deux hexagones de la frontière finlandaise.

Divisions de fusiliers : 44
Mot, 54, 163

Régiments de Fusiliers : 88,
529

Régiments frontaliers : 2, 3,
5

Unités navales. La Flotte Baltique et la Flottille Ladoga sont déployées sur n'importe quel hexagone soviétique le long de leurs côtes respectives.

Unités aériennes disponibles au départ : 4

Renforts.

Tour 1 : 4, 75, 150° Divisions de Fusiliers ; 201 Brigade de Parachutistes

Tour 2 : 41, 113, 136 Divisions de Fusiliers ; 39 Brigade de Chars¹ ; 204, 214 Brigades de Parachutistes

Tour 4 : 11, 17, 25 Mot, 33, 52, 62 Divisions de Fusiliers ; 28 Brigade de tank

Tour 5 : 16,60,72,81,86, 87 Divisions de Fusiliers ; 24 Brigade de tank

Tour 7 : 51, 84 Divisions de Fusiliers ; 32, 33, 51 Brigades de Chars, Brigade de Chars du Génie

Tour 8 : 37, 77, 80, 128 Divisions de Fusiliers

Tour 10 : 42, 91, 95 Mot, 173 Divisions de Fusiliers ; 31 Brigade de Char

Tour 11 : 40, 53, 59 Divisions de Fusiliers

Où les renforts russes font leur entrée ? Dans n'importe quel hexagone avec une petite étoile noire dessus et sur les bords est et sud de la carte.

L'ordre de bataille initial donne aux deux joueurs leur aviation, mais la table d'enregistrement des tours n'a aucune aviation indiquée au tour 1. Cette table est fautive, les lignes libellées unités aérienne correspondent en fait aux points de remplacement.

¹ Attention cette unité n'est pas présente sur la planche de pions

Tableaux

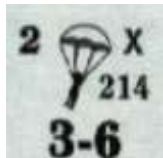


Infanterie



Unité Navale

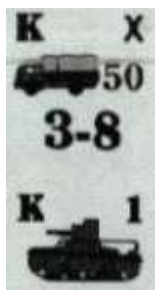
Exemple d'unité



Unité de Parachutiste



Support Aérien



Unité Motorisée



Unité écran Finlandaise

Facteur De combat

Facteur de mouvement

Unité de Char

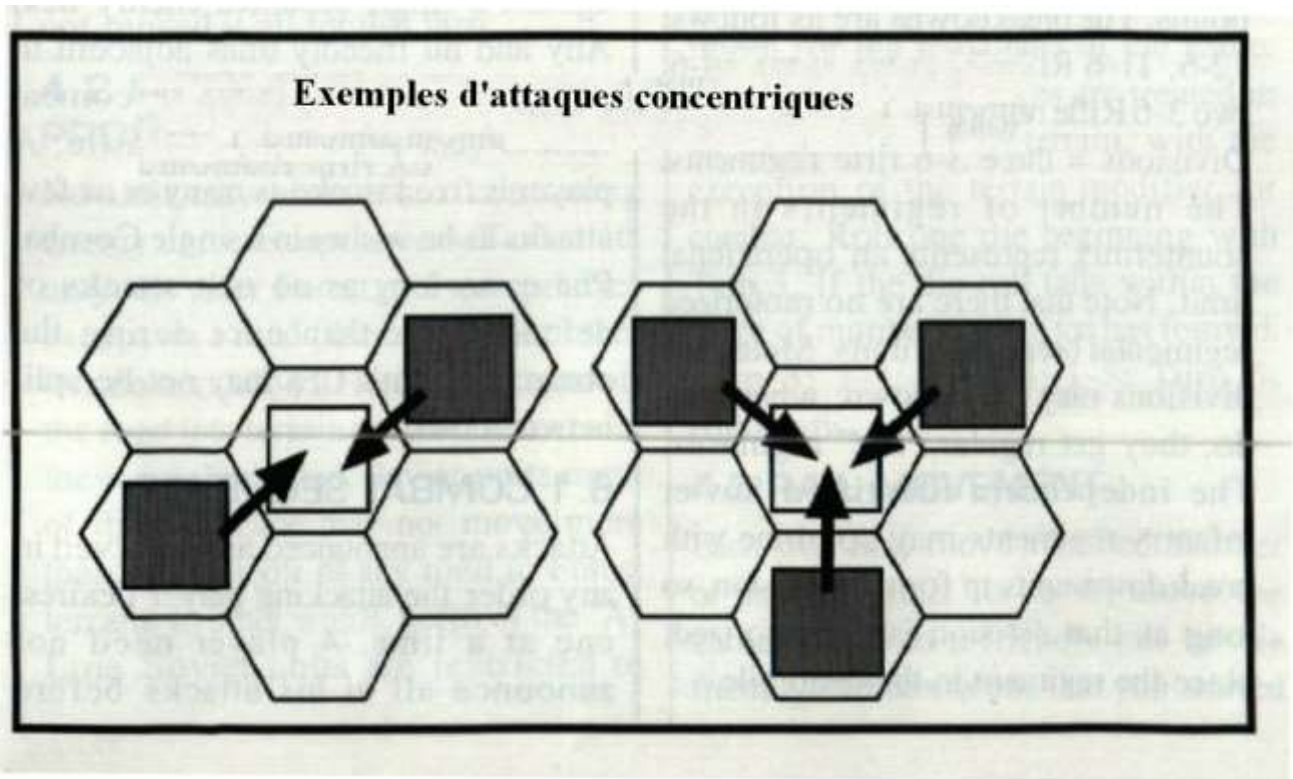
Marqueur D'événement Politique

Groupe de Déploiement / Tour d'entrée

Taille Unité
XX Division
X Brigade
III Régiment
II Bataillon



Désignation Unité



Synthèse des tours de jeu

Tour De Jeu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Mois	Déc 1	Déc 2	Déc 3	Jan 1	Jan 2	Jan 3	Fév. 1	Fév. 2	Fév. 3	Mar 1	Mar 2
Rep. Sov.	-	1	1	2	3	3	4	4	3	3	2
Rep. Finl.	-	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1
Gel	-	-	1-3	1-5	Auto	-	-	-	-	-	-
Fin Du Jeu	-	-	-	-	-	-	-	-	5-6	4-6	3-6
Points De Vic.	4	4	4	4	4	4	4	5	6	7	8
Dans tous les cas un des points de victoire soviétique doit être au nord de la ligne A (ligne arctique)											