

# L'ATTAQUE DE 1939



## INTRODUCTION

Ce scénario d'introduction couvre le premier mois de la Guerre d'Hiver, soit les 4 semaines initiales de l'assaut Soviétique sur la petite Finlande en Décembre 1939. Les Finlandais devront empêcher les Russes de progresser, ces derniers remportant le scénario s'ils arrivent à conquérir au moins 3 zones des lignes de défense de leur adversaire aux frontières de l'URSS.

L'attaque de 1939 dure 4 tours seulement, chacun d'une semaine en Décembre 1939. Un des joueurs représente la petite république de Finlande, l'autre les forces terrestres et aériennes de l'Union Soviétique.

- Les **Soviétiques** ont des forces pléthoriques mais mal commandées et mal organisées au début du conflit, mais la masse de leurs renforts est impressionnante.
- Les **Finlandais** doivent tenir coûte que coûte face au premier assaut et aux forces écrasantes de l'adversaire, ce que peut permettre leurs qualités supérieures et des positions défensives idéales, et ainsi espérer gagner suffisamment de temps pour que la menace de l'intervention des Alliés décourage l'ours russe.

Les cartes Evénements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations diplomatiques, militaires, politiques ou économiques variées.

## DURÉE DU JEU

Durée de jeu le plus long : 2h00

Camp favorisé : aucun

Camp le plus difficile à jouer : Finlandais

Ce scénario dure 4 tours (entre la première semaine de décembre 1939 et la dernière de décembre 1939), chaque tour étant équivalent à une semaine. Ce scénario est équivalent au début de la campagne complète.

Le **joueur Finlandais** joue toujours en premier, suivi du **joueur Soviétique**.



## FORCES

Le **joueur Finlandais** contrôle les unités Finlandaises (bleu clair) et des **Volontaires étrangers** (bleu).

Le **joueur Soviétique** contrôle les unités de l'**Armée Rouge**, l'**aviation soviétique** et du **NKVD** (rouge sombre).

## PLATEAU DE JEU

La carte couvre l'ensemble du sud et du centre de la Finlande, ainsi que les mers voisines et les régions éloignées du grand nord.

Il y a 4 théâtres : Finlande Nord, Finlande Centrale, Finlande Sud et URSS.

Les régions frontalières avec l'URSS en Finlande Sud sont la ligne Mannerheim et la Ligne de Carélie



## VICTOIRE

### VICTOIRE IMMEDIATE

- Lorsqu'un des joueurs atteint ou dépasse 40 PV à la fin d'un tour.
  - Le **joueur Soviétique** contrôle toutes les régions urbaines suivantes de Finlande : Helsinki, Viipuri, Tampere, Petsamo
  - Le **joueur Finlandais** contrôle les 3 régions de la ligne Mannerheim et Viipuri avec des unités ravitaillées, sans avoir perdu Helsinki, à la fin du scénario.
- Ou
- Quand le niveau d'Intervention Alliée atteint ou dépasse 10 ( défaite du **joueur soviétique**) après le tour 7.

Sinon le joueur possédant plus de PV que son adversaire gagne la partie.

### PV BONUS

- Le **joueur Finlandais** gagne 3 PV si il garde le contrôle de Viipuri à la fin du scénario.
- Le **joueur Finlandais** gagne 2 PV pour chaque Bunker de la ligne Mannerheim encore en jeu à la fin de la partie
- Le **joueur Finlandais** gagne 2 PV pour chaque région frontalière avec les Lignes de Carélie et Mannerheim qu'il contrôle à la fin du jeu: Muuola / Taipale / Kakkisalmi / Salmi / Suojarvii / Korpiselka.
- Le **joueur Soviétique** gagne 10 PV la première fois qu'il contrôle : Helsinki (et -5 à l'Intervention Alliée).
- Le **joueur Soviétique** gagne 3 PV la première fois qu'il contrôle : Viipuri (et -2 à l'Intervention Alliée).
- Le **joueur Soviétique** gagne 2 PV la première fois qu'il contrôle : Hango / Petsamo (et -1 à l'Intervention Alliée).
- Le **joueur Soviétique** gagne 1 PV pour chaque Bunker des lignes Mannerheim et Karelia détruit.
- Le **joueur Soviétique** gagne 10 PV / 3 PV pour le contrôle en fin de jeu de : Helsinki / Viipuri
- Le **joueur Soviétique** gagne 1 PV en fin de jeu pour chacune des régions finlandaises suivantes qu'il contrôle : Hango / Petsamo / Turku / Tampere / Lapperaanta / Kouvola / Sortavala / Joensuu / Rovaniemi / Ivalo / Muuola / Taipale / Kakkisalmi / Salmi / Suojarvii / Korpiselka.

### PERTE DE VP

- Le **joueur Finlandais** perd 1 PV pour chaque Bunker de la ligne Mannerheim détruit.

# RENFORTS

Les renforts suivants sont reçus automatiquement au cours de la partie (ils viennent en sus de ceux qui pourraient être obtenus par les cartes ou les événements)

- Pour les **Finlandais**: aucun

- Pour les **Soviétiques**.

## Tour 1 : 1 - 7 Décembre

4th Rifle Div.

## Tour 2 : 8 - 15 Décembre

36th Tank Bde, 150th Rifle Div., 44th Mot.Div., 52nd Rifle Div., 75th Rifle Div., 4th Log.

Tour 3 : 16 - 22 Décembre : aucun

## Tour 4 : 23 - 31 Décembre

14th Hvy.Tank Bde, 39th Lt.Tank Bde, 311th Art., 320th Art., 13th HQ, 100th Rifle Div., 138th Rifle Div., 41st Rifle Div., *Vinogradov*, 5th Log.

# RÈGLES SPÉCIALES

## REPLACEMENTS

Tous les remplacements et les constructions sont gérés par les cartes. Les Soviétiques touchent 2 remplacements par tour et les Finlandais 1, et chaque camp en reçoit d'autres éventuellement suite aux cartes ou événements.

## CARTES

On tire 2 cartes par tour dans ce scénario, et les joueurs peuvent en garder jusqu'à 10 en mains.

## INTERVENTION ALLIÉE

Le niveau d'Intervention Alliée change essentiellement par le jeu des cartes, et la prise ou perte de certaines régions clés. Quand il atteint ou dépasse 10, le jeu se termine par une victoire **Finlandaise**.



## SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- Pour les **Finlandais** : les grosses villes de Finlande.
- Pour les **Soviétiques** : toutes les régions ferroviaires du sud et de l'est



## CASES HORS CARTE : SUEDE & NORVEGE

Ces cases hors-cartes ne peuvent pas être entrées par le **joueur soviétique**, et seuls les **Volontaires Etrangers** peuvent pénétrer ou se trouver en Suède ou en Norvège.

## PERCEES

Seules les petites unités de combat **Finlandaises** (régiment ou brigade), à Ski, peuvent effectuer des percées.

## BUNKERS DE LA LIGNE MANNERHEIM

Ces unités de combat **Finlandaises** ne peuvent pas bouger de leurs régions de départ. Elles ne retraitent pas et ne paniquent pas. Ce sont aussi des unités lourdes et dotées d'artillerie. Ils rapportent 2 PV en fin de partie si intacts (et 1 PV au **Soviétique** si détruits, -1 au **Finlandais**)

En outre, tant qu'elles existent, leurs régions reçoivent régulièrement des renforts en champs de mines supplémentaires.



## UNITES SISSI

Ces unités de combat **Finlandaises** peuvent se déplacer camouflées et aussi attaquer en restant cachées. Leur présence autorise une phase spéciale d'embuscade lors des batailles où seules les unités de Skieurs peuvent tirer. Elles ne manquent jamais de ravitaillement et peuvent entrer en URSS. Trois chefs **Finlandais** ont les mêmes avantages (identifiables par le blason SISSI sur le pion)



## BROUILLARD DE GUERRE

Seules les piles d'unités **Finlandaises** en bénéficient, c'est à dire que le **joueur Soviétique** ne voit qu'un drapeau sur les piles, quel qu'en soit le contenu.



## HINTERLAND SOVIETIQUE

Aucune unité **Finlandaise** ne peut jamais pénétrer dans les régions **Soviétiques** avec voies ferrées situées sur les bords sud et est de la carte, ni dans la case Murmansk.

## TERRAINS FINLANDAIS DIFFICILES

Les terrains de Forêts & Lacs, Marais et Forêts profondes n'autorisent ni la supériorité de cavalerie, ni celle des unités lourdes, et donnent des bonus en défense. Pas de ravitaillement non plus en Forêts profondes.

