

TOLVAJARVI



INTRODUCTION

Ce scénario d'introduction couvre la bataille de Tolvajärvi, lors de la première attaque soviétique en décembre 1939. Les Finlandais peuvent-ils répéter leur victoire historique ? Ou les Russes pourront-ils conserver leurs conquêtes ?

L'ampleur de l'attaque soviétique au nord du lac Ladoga a été une mauvaise surprise pour les Finlandais, les défenses principales finlandaises n'étant que faiblement gardées. La contre-attaque hâtive du colonel Talvela pour vaincre l'avance soviétique à Tolvajärvi allait devenir la première grande victoire offensive des Finlandais dans la guerre, et consolider le moral de l'armée finlandaise.

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 : 1h00

Camp favorisé : Soviétique

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.

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



FORCES

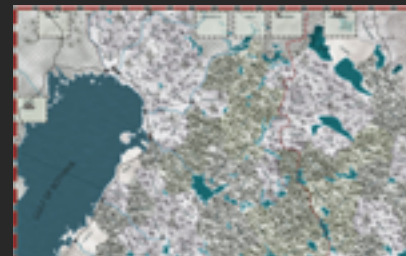
Le **joueur Finlandais** contrôle les unités Finlandaises (bleu clair) et des **Volontaires étrangers** (bleu).

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.

Seules les régions au nord et nord-est du Lac Ladoga (Finlande et URSS) sont jouables dans ce scénario



VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

- Désactivée dans ce scénario. Loueur possédant plus de PV que son adversaire gagne la partie.

PV BONUS

- Le **joueur Finlandais** gagne 10 PV si il garde le contrôle de Tolvajärvi à la fin du scénario.
- Le **joueur Finlandais** gagne 5 PV pour chaque région frontalière avec l'URSS (sauf Iломantsi qui ne vaut que 1 pV) qu'il conserve à la fin du jeu, ainsi que pour Sortavala et Joensuu.
- Le **joueur Soviétique** gagne 5 PV pour chacune des régions de Sortavala, Joensuu, Suistamo et Tolvajärvi

RENFORTS

- Pour les **Soviétiques**.

Tour 1 : 1 - 7 Décembre : 4th Rifle Div.

Tour 2 : 8 - 15 Décembre : 36th Tank Bde.

Tour 3 : 16 - 22 Décembre : SB2 Bomber

Tour 4 : 23 - 31 Décembre : aucun

- Pour les **Finlandais**.

Tour 1 : 1 - 7 Décembre : 7th Ind. Bn.

RÈGLES SPÉCIALES

REPLACEMENTS

Tous les remplacements et les constructions sont gérés par les cartes. Les Soviétiques touchent 3 remplacement par tour les deux premiers tours, puis 4 les deux derniers tours. Les Finlandais 1 tous les tours. De plus, 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 est désactivé dans ce scénario.



CASES HORS CARTE : SUEDE & NORVEGE

Ces cases sont innaccessibles dans ce scénario.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- Pour les **Finlandais** : Joensuu et Sortavala.
- Pour les **Soviétiques** : Olonets et la voie ferrée vers le sud

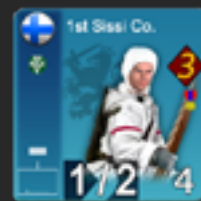


PERCEES

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

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.

