

PLAN R4



INTRODUCTION

Les Alliés avaient établi un plan prétextant l'attaque soviétique contre la Finlande pour s'emparer à la fois des champs de minerai suédois et des ports norvégiens (principalement Narvik) par lesquels le minerai était expédié en Allemagne. Le plan consistait à obtenir l'autorisation des Norvégiens et des Suédois d'envoyer un corps expéditionnaire en Finlande à travers les régions septentrionales de leur territoire, soi-disant pour aider les Finlandais. Une fois en place, ils devaient prendre le contrôle des ports et des mines suédois, occuper des villes comme Gävle et Luleå et couper aux Allemands l'accès au fer suédois. Un fait accompli !

En raison du danger qu'une occupation alliée ou allemande de leur territoire et du risque de guerre qui en découlerait, les Suédois et les Norvégiens refusèrent les demandes de transit. Mais que se serait-il passé s'ils l'avaient autorisé?.

Les réticences scandinaves à autoriser l'accès militaire aux Alliés mirent un terme au plan initial (plan R4). Le 12 mars 1940, les Alliés le révisèrent: les troupes devaient débarquer en Norvège et se rendre en Suède pour capturer les mines. En cas de résistance militaire, ils ne pousseraient pas plus avant. La Finlande ayant signé la paix le 13 mars, le plan fut abandonné.

Supposons que les nations scandinaves craignent davantage une éventuelle invasion soviétique de leur districts nord après leur capture initiale de Petsamo. Le transit est accordé aux forces alliées, qui débarquent en toute sécurité à Narvik fin janvier et se dirigent, via les voies ferrées suédoises, vers la Finlande...

DURÉE DU JEU

Durée de jeu le plus long : 2h30

Camp favorisé : Finlandais

Camp le plus difficile à jouer : Soviétiques

Ce scénario dure 6 tours (entre la première semaine de février 1940 et la dernière de mars 1940), chaque tour étant équivalent à une semaine.

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



FORCES

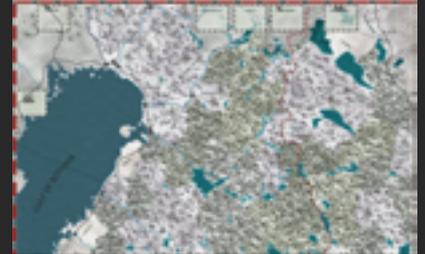
Le **joueur Finlandais** contrôle les unités Finlandaises (**bleu clair**), Française (Khaki), Polionaises (Khaki, Britanniques (beige) et de la Royal Air Force (beige).

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.

Seule le théâtre nord de la Finlande et les zones correspondantes en URSS, ainsi que les cases hors-carte sont accessibles 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 5 PV si il reprend le contrôle de Salla et la conserve pour la fin du scénario.
- Le **joueur Finlandais** gagne 15 PV si il reprend Petsamo et la garde à la fin du jeu
- Le **joueur Finlandais** gagne 1 PV pour chaque autre région à la frontière soviétique qu'il conserve à la fin de la partie
- Le **joueur Soviétique** gagne 10 PV pour la prise de Oulu.
- Le **joueur Soviétique** gagne 1 PV pour chaque unité Française ou Britannique qu'il élimine

PERTE DE PV

- Le **joueur Soviétique** perd 5 PV si la région de Petsamo est reprise par l'ennemi.
- Le **joueur Soviétique** perd 10 PV s'il perd la case Murmansk, et 10 de plus pour la perte de la ville.

RENFORTS

- Pour les **Soviétiques**.

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

Turn 2 : 8 - 15 Février
36th Tank Bde

Turn 3 : 16 - 28 Février
SB2 Bomber, 6th Log.

Turn 4 : 1 - 7 mars

29th Tank Bde, 31st Tank Bde., 36th Cav., 7th Cav., 42nd Mot.Div., 95th Mot.Div., *Timoshenko*, 10th Log.

- Pour les **Finlandais**.

Tour 1 : 1 - 7 Février : 23rd Res.Div
Hurricane Fighter

RÈGLES SPÉCIALES

REPLACEMENTS

Tous les remplacements et les constructions sont gérés par les cartes. Les Soviétiques touchent 2 remplacements par tour aux deux premiers tours, puis 4 pour les deux suivants et enfin 6 pour les deux derniers. Les Alliés et Finlandais en reçoivent 2 par tour sur la durée du scénario, 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** : Oulu, Narvik et Lulea.
- Pour les **Soviétiques** : Murmansk et Belomorsk



CASES HORS CARTE : SUEDE & NORVEGE

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

Au tour, les unités **Alliées** ont un malus de -1 au mouvement, pour représenter la saturation du réseau ferroviaire dans cette zone septentrionale de la Scandinavie.

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.



METEO ET TEMPETES

Des tempêtes peuvent survenir (1 ou 2) qui vont pénaliser les unités terrestres de -1 PM et interdire de vol tous les avions.