

# TALVISOTA 1939-1940

## LA GUERRE RUSSO-FINLANDAISE

**Talvisota** est un jeu à deux ou en solitaire, rapide et de faible complexité, simulant à l'échelle opérationnelle la guerre russo-finlandaise du 30 novembre 1939 au 13 mars 1940. Le système de jeu adopté vise à privilégier la ténacité finlandaise face à des Soviétiques plus puissants, à l'aide de mécanismes simples et ludiques.

### 1 - PRÉSENTATION

#### 1.1 - GÉNÉRALITÉS

Le jeu est composé d'un fichier de règles, d'une carte A3 et de 108 pions.

Dans les règles, on appelle :

**Soviétiques**: l'ensemble des troupes russes de l'Armée rouge.

**Force**: par simplicité, une à six unités de combat [maximum].

**Corps**: ensemble de trois divisions soviétiques; ces pions permettent de faciliter la gestion des pions.

**Cases contrôlées**: les cases possédées par l'un des joueurs, soit parce qu'une force est présente, soit parce qu'un marqueur de contrôle soviétique est présent.

**Continuité logistique soviétique**: une suite de cases reliées entre elles par des connexions. Le point de départ est un des centres logistiques soviétiques, correspondant à un des fronts soviétiques (Mourmansk et Kandalaksha pour le Front du Lapland, Belmorsk et Petrozavodsk pour le Front de Ladoga, Leningrad pour le Front de Carélie). Les cases doivent relier le centre de ravitaillement aux unités en territoire finlandais. Les cases en territoire finlandais sont occupées par des unités soviétiques ou des marqueurs de contrôle. Cette ligne peut être coupée par l'action des unités finlandaises.

**Particularité**: les unités de combat finlandaises ne peuvent jamais pénétrer en territoire soviétique.

### 1.2 - CONDITIONS DE VICTOIRE

Dans le jeu, un joueur prend en charge les forces soviétiques et l'autre les forces finlandaises. Pour gagner, chaque joueur doit abaisser à zéro la volonté de combat de son adversaire en accumulant des points de victoire (Notés PV) qui font proportionnellement chuter le moral adverse.

Les conditions de victoire du jeu sont :

- s'emparer d'Helsinki : Victoire soviétique immédiate.
- atteindre 0 de volonté politique finlandaise sur l'échelle de moral : Victoire soviétique immédiate.
- atteindre 0 de volonté politique soviétique sur l'échelle de moral : Victoire finlandaise immédiate.

Si ces conditions ne sont pas atteintes, la comparaison du moral de chaque belligérant détermine le résultat de la partie.

### 1.3 - LA CARTE

#### 1.3.1 Généralités

La carte représente la Finlande et les territoires frontaliers soviétiques d'où débute l'invasion russe. Elle est composée de cases et de connexions. Les connexions représentent les pistes ou routes et voies de chemin de fer du pays.

Les cases bleues représentent des villes finlandaises, les cases rouges des villes soviétiques.

Chaque case finlandaise contient un nom et un chiffre représentant sa valeur défensive pour les combats et le nombre de points retranchés au moral finlandais lorsque la ville est prise par les Soviétiques.

Les cases entourées d'un pointillé représentent les lignes fortifiées finlandaises (voir 8). Chaque case soviétique contient un nom. Celles portant le nom des différents fronts sont les centres logistiques.

**Important**: la connexion reliant Orianenburg et Koivisto n'est active qu'à partir du tour de Mars I 1940.

#### 1.3.2 - Terrains et conditions climatiques

La carte représente la Finlande en hiver. Dans ce jeu le terrain et les conditions climatiques ainsi que leur impact sur les opérations sont simulés grâce à des marqueurs dans les actions de combat sous le terme d'Environnement (voir 5).

Le territoire finlandais étant très hostile, l'Environnement introduit des réalités diverses sous forme de malus pour les troupes soviétiques.

#### 1.3.3 - Echelle

Sur la carte, 1,5 cm représente environ 40 km, un tour de jeu représente environ 15 jours de conflit, une unité de combat représente environ une à deux divisions d'infanterie, une division mécanisée, une brigade de Tanks, une escadrille aérienne, un régiment d'artillerie ou une unité spéciale d'éclaireurs ou tireurs d'élite finlandais. Une partie se joue en 8 tours. Chaque mois est composé de deux tours de jeu.

### 1.4 - LES PIONS

On distingue quatre types de pions: les Stratégies de combat, les Unités de combat, les Soutiens tactiques, les Marqueurs. Les pions n'ont qu'un recto, au verso figure le drapeau national de chaque camp.

**Exception**: les pions corps ont un recto représentant trois unités de fusiliers, un verso représentant une unité de fusiliers pour une meilleure gestion des unités.

#### • Les pions Unités de combat

Ils possèdent une couleur représentant le camp auquel ils appartiennent (bleu et beige), un nom et une silhouette représen-

tant le type d'unités (ELI, FUS, MEC, TAN pour les Soviétiques, SCT, WD, SK, DIV, RES pour les Finlandais) décrites règle 9, une puissance de combat sous forme d'un chiffre, une capacité tactique sous forme d'un bonus applicable à sa force, ou d'un malus applicable à la force ennemie.

#### • Les pions Stratégies de combat

Ils représentent les plans militaires des bellicieux, chaque camp en possède quatre. On trouve dessus, une couleur (bleu pour les Finlandais, beige pour les Soviétiques), un nom pour désigner la stratégie, trois chiffres représentant dans l'ordre:

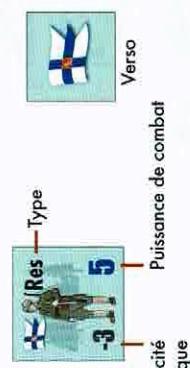
- pour les Soviétiques le nombre de cases à conquérir, le nombre d'unités de combat engagées, le nombre de soutiens tactiques apportés;
- pour les Finlandais, dans l'ordre, le nombre d'unités engagées, le nombre de marqueurs Environnement utilisés, le nombre de soutiens tactiques apportés.

#### • Les pions Soutiens tactiques

Ils possèdent une couleur indiquant leur camp, une silhouette indiquant leur nature, un impact tactique pour les combats sous un impact tactique pour les combats sous

## DESCRIPTION DES PIONS

### UNITES DE COMBAT



### STRATEGIES DE COMBAT



forme d'un bonus ou malus et/ou de propriétés spécifiques décris en règle 3.3.3.

#### • Les Marqueurs

Ce sont des aides de jeu, on distingue des marqueurs témoins [Tour, Moral, Possession soviétique, Événements internationaux], les marqueurs Environnement, le marqueur Infiltration (voir 6).

#### 1.5 - LA FEUILLE DE COMMANDEMENT

Chaque joueur possède une feuille de commandement composée de plusieurs cases : • Une case pour chacun des fronts : *Lapland, Ladoga, Carelie*; chacune d'elles comporte des cases pour placer les « stratégies de combat » de chaque front. Le front *Lapland* comporte une case de stratégie de combat, les autres fronts, deux.

- Une case Pertes et une case de Renforts pour disposer les unités perdues au combat puis revenant dans la case Renforts et disponibles le tour suivant dans une des cases de front.

#### 2 - PRÉPARATION DU JEU

##### 2.1 - PLACEMENT GÉNÉRAL

Le marqueur tour est placé sur l'échelle Compte-tours.

Le marqueur Événements est disposé sur la case 0 de l'échelle d'Événements internationaux.

Les marqueurs Moral soviétique et finlandais sont déposés sur l'échelle de moral du jeu; le premier sur la case 23 et le second sur la case 19.



##### Événements



##### Événements



##### Événements

Les forces soviétiques en jeu sont divisées en trois fronts : *Carelie, Lac Lagoda, Lapland*. Le placement initial des pions unités de combat soviétiques respecte le déploiement historique des 45000 hommes en-

gagés dans le conflit; les unités suivantes sont placées à la discrétion des joueurs sur la feuille de commandement, dans chacune des boîtes de front.

Pour le joueur soviétique : **13** divisions de FUS ou **quatre** corps et **une** division de FUS ou toute autre combinaison de ces éléments, **trois** divisions ELI, **quatre** divisions MECA, **trois** brigades de chars TAN.

• **Renforts soviétiques arrivants en janvier 1940 :** **deux** soutiens de chefs (Meretskov et Timoshenkov), **un** soutien « T-34/KV-1 », **trois** corps de fusiliers (COR) équivalant à **neuf** divisions de FUS, **trois** divisions de FUS, **trois** divisions d'Elite (ELI), **trois** divisions mécanisées (MECA) et **trois** brigades de chars (TAN).

Les Marqueurs Possession soviétique sont placés sur le côté du jeu, en attente (voir 6).

#### 2.3 - PLACEMENT INITIAL FINLANDAIS

Le joueur finlandais étant la plupart du temps durant le conflit en défense, il ne place aucun de ses pions sur la carte, mais tous sur sa Feuille de commandement, derrière un cache hors de la vue du joueur adverse (ses **quatre** Stratégies de combat, ses **huit** Soutiens tactiques, ses deux pions Re-tranchements, ses **cinq** marqueurs Environnement, et ses **29** unités de combat).

Le joueur finlandais dispose de : **trois** unités de Scouts (SC0), **trois** unités de tireurs d'élite « White Death » (WD), **six** unités de *Suojeluskunta* ou Gardes Civils (SK), **neuf** divisions (DV), **six** unités de Réservistes (RES), **deux** pions de Retranchements (RET).

**Note:** Historiquement, l'armée finlandaise dispose de 127000 militaires d'active (soit neuf divisions), 100000 réservistes, 100000 Gardes civils, 100000 membres de la Lotta svard (troupes féminines).

#### 2.2 - PLACEMENT INITIAL SOVIÉTIQUE

Les forces soviétiques en jeu sont divisées en trois fronts : *Carelie, Lac Lagoda, Lapland*. Le placement initial des pions unités de combat soviétiques respecte le déploiement historique des 45000 hommes en-

#### • Phase d'organisation du tour

- Avancée du marqueur Compte-tours.
- Détermination de la situation internationale (modification du moral finlandais).
- Mouvement spécial des unités soviétiques. À partir de décembre 1939, les unités soviétiques peuvent se déplacer de la feuille de commandement vers une des cases constituant une ligne logistique, vide de toute unité finlandaise. Le joueur soviétique place les marqueurs de contrôle sur une des lignes logistiques.

#### • Phase d'actions

- Placement sur la carte des Stratégies de combat soviétiques et finlandaises
- Résolution des combats dans l'ordre choisi par le joueur soviétique.
- Harcèlement finlandais

- Fin de tour
  - Modifications éventuelles du moral des deux camps.
  - Vérification des conditions de victoire.

#### 3 - COMMENT JOUER ?

##### 3.1 - DÉTERMINATION DE LA SITUATION INTERNATIONALE

Les événements internationaux sont simulés par une échelle composée de trois cases : **-2, 0, +2**, et un marqueur Événements positionné sur la case 0 en début de jeu.

Chaque tour, le joueur finlandais lance **1d6** :

- sur un score de **1 ou 2**, le marqueur est positionné sur la case **-2** et le joueur finlandais perd **-2** points de moral ce tour;
- sur un score de **3 ou 4**, le marqueur est positionné sur la case **0**, le joueur finlandais ne perd aucun point de moral ce tour;
- sur un score de **5 ou 6**, le marqueur est positionné sur la case **+2** et le joueur finlandais gagne **+2** points de moral ce tour.

**Note:** historiquement, Suède et Norvège soutiennent fortement la Finlande, la SDN et les Etats-Unis dénoncent l'agression soviétique, et l'Europe se divise sur la question. Les soutiens affirment et tentatives de médiation affluent, ELI, TAN ou MECAL et un Soutien tac-

tertent, l'Allemagne nazie finit par pousser la Finlande à négocier, la Suède et la Norvège suspendent leur aide pour ne pas froisser l'URSS alors que la France et l'Angleterre envisageaient une intervention directe au moment où le conflit prend fin.

**Precision :** on attend toujours la fin du tour pour déterminer le moral définitif des deux camps, même si un événement international porte un moral national à 0.

#### 3.2 - DÉPLOIEMENT DES STRATÉGIES DE COMBAT

##### 3.2.1 - Généralités

Sur sa fiche de commandement, de manière cachée, chaque joueur positionne ses pions Stratégies de combats dans les cases spécifiques de chaque Front de sa fiche de commandement.

Puis, il attribue le nombre d'unités et de « Soutiens » correspondant à chaque type de pion « Stratégie de combat ».

Ensuite, le joueur soviétique déploie sur la carte, l'un après l'autre, ses pions de « stratégie de combat » dans les cases qu'il choisit d'attaquer dans les trois fronts. Dans le même temps, le joueur finlandais répond en plaçant ses propres pions « stratégie de combat » dans la case du futur affrontement.

Une fois le déploiement terminé, les joueurs résolvent les combats l'un après l'autre en révélant pour chaque combat les moyens alloués.

**Rappel :** chaque pion Stratégie de combat possède des qualités spécifiques et doit être utilisé selon ces propriétés.

**Note :** les joueurs doivent répartir leurs Stratégies de combat sur les différents fronts, ce qui les oblige à faire des choix dans les objectifs et la répartition des moyens.

##### 3.2.2 - Stratégies de combat soviétiques

• **L'avance prudente** (PRUD) : le joueur soviétique peut attaquer une case, avec jusqu'à trois unités de son choix maximum (FUS, ELI, TAN ou MECAL) et un Soutien tac-

tique de son choix. Le bonus tactique des unités mécanisées et d'infanterie est doublé.

- **L'attaque massive** (ATT): si la première attaque permet la conquête d'une case, le joueur peut mener une deuxième attaque dans une case connectée à la précédente. Chaque attaque peut être menée avec **au plus six unités** de son choix ; il peut utiliser **deux Soutiens tactiques** de son choix mais le bonus tactique des unités d'infanterie ne s'applique pas.
- **L'attaque blindée** (BLIN): le joueur soviétique peut attaquer jusqu'à **deux cases** successives, avec au minimum **trois TAN ou MECA** pour **six unités** maximum, il peut utiliser jusqu'à **deux Soutiens tactiques**. Le bonus tactique des unités blindées est **doublé**.
- **La manœuvre coordonnée** (MAN): le joueur soviétique peut attaquer jusqu'à **deux cases** successives, avec **quatre unités** maximum de son choix dont **deux d'infanterie** (FUS ou ELL) et peut utiliser jusqu'à **trois Soutiens tactiques**. Le bonus tactique de toutes les unités soviétiques est doublé ; en cas de marqueurs finlandais supprimant l'utilisation du bonus de combat, il n'est pas supprimé mais réduit à +1 quelle que soit l'unité.

**Restrictions:** pour tous les tours du mois de janvier 1940, le joueur soviétique ne peut utiliser qu'un seul soutien pour chacune de ses stratégies de combat, auquel il peut ajouter un soutien de chef.

### 3.2.3 - Stratégies de combat finlandaises

Pour le camp finlandais, les Stratégies de combat représentent les efforts militaires mis en œuvre pour faire face aux attaques soviétiques. On distingue :

- **La Position défensive** (DEFENSE): engage **trois** unités de combat finlandaises au choix du joueur ainsi qu'**un** pion Retranchement, **un** marqueur Environnement, **deux** Soutiens tactiques.
- **Contre-attaque** (CON-ATT): engage **quatre** unités de combat finlandaises au choix du joueur, **un** marqueur Environnement, **deux** Soutiens tactiques.
- **Motti** (MOTTI): engage **trois** unités de combat finlandaises au choix du joueur, **deux** marqueurs Environnement, **deux** Soutiens tactiques.

**Note:** le Motti est un mot de l'argot militaire finnois qui désigne une tactique d'encerclement qui consiste à isoler les colonnes ou les groupes de combat ennemis en des formations plus petites pour les encercler d'abord au moyen de troupes légères et mobiles, notamment des éclaireurs à ski pendant les périodes hivernales. Cette technique s'était montrée particulièrement efficace contre certaines unités mécanisées de l'Armée rouge qui ne pouvaient que se déplacer lentement sur les routes.

- **Résistance farouche** (RESIST): engage **trois** unités de combat finlandaises au choix du joueur, **un** marqueur Environnement, **un** pion Retranchement et **deux** Soutiens tactiques. Le joueur Finlandais répartit ses troupes et ses Soutiens comme il l'entend pour chaque stratégie ; les unités de combat utilisées pour une stratégie ne peuvent être activées qu'**une seule fois** par tour, puis sont retirées de la carte.

Les pions de soutien portant un nom de « chef » viennent s'ajouter à ceux définis par les « stratégies de combat ». **Exemple:** à partir de janvier 1940, le joueur soviétique peut utiliser **deux pions de soutien** pour une stratégie de combat « PRUD », un soutien normal et un soutien de chef.

## FEUILLE DE COMMANDEMENT FINLANDAISE

## FEUILLE DE COMMANDEMENT SOVIÉTIQUE

### FRONT DE CARÉLIE

STRATÉGIE  
DE COMBAT 1

STRATÉGIE  
DE COMBAT 2

### FRONT DE CARÉLIE

STRATÉGIE  
DE COMBAT 1

STRATÉGIE  
DE COMBAT 2

### FRONT LAGODA

STRATÉGIE  
DE COMBAT 1

STRATÉGIE  
DE COMBAT 2

### FRONT LAGODA

STRATÉGIE  
DE COMBAT 1

STRATÉGIE  
DE COMBAT 2

### FRONT LAPLAND

STRATÉGIE  
DE COMBAT 1

STRATÉGIE  
DE COMBAT 2

### FRONT LAPLAND

STRATÉGIE  
DE COMBAT 1

STRATÉGIE  
DE COMBAT 2

PERTES

RENFORTS

PERTES

RENFORTS

### **Attention:** le nombre total d'unités engagées par une force ne peut jamais dépasser six.

- **Manque de munitions** [MUNI x 1]: engendre un malus de **-2** à chaque unité finlandaise.

- **Ravitaillement** [RAV x 1]: le joueur soviétique bénéficie d'un **+1** à son dé de combat (éventuellement transformé en **-1** au **d6** finlandais).

- **Brigade T-34/KV-1** [T-34/KV-1 x 1]: il réduit les effets des lignes de fortifications à **-1** (au lieu de **-4**).

### **3.2.4 - Suivi des combats**

Si le joueur soviétique emploie une Stratégie de combat lui permettant d'attaquer deux cases, la stratégie finlandaise pour s'y opposer sera la même sur les deux cases.

#### **3.3 - LES SOUTIENS TACTIQUES**

##### **3.3.1 - Généralités**

Les Soutiens tactiques simulent des manœuvres de bataille ou des soutiens apportés aux unités de combat (artillerie, aviation...). Ils ne peuvent être utilisés qu'**une fois** par tour, au choix du joueur, pour une Stratégie de combat et durant tout le déroulement de cette stratégie. Pour cela, ils sont au début de chaque tour déposés sur une case «Front» de la Feuille de commandement du joueur, puis, durant la Phase d'actions d'un tour, alloués à une Stratégie de Combat de la Feuille de Commandement.

##### **3.3.2 - Soutiens tactiques soviétiques**

Ils sont au nombre de neuf:

- **Soutien Meretskov** [MER x 1]: au choix du joueur, réduit les effets des lignes de fortifications finlandaises à **-1** (au lieu de **-4**) ou **double** l'impact d'un soutien tactique artillerie. Il permet d'utiliser également la connexion entre Orianiembaum et Koovisto à partir de mars 1940.

- **Soutien Timoshenko** [TIMO x 1]: au choix du joueur, double les pertes adverses si un soutien Artillerie a été utilisé ou donne un bonus de **+1** au bonus tactique de toutes les unités dans le cadre d'une stratégie de combat Manœuvre coordonnée.

- **Soutien aérien** [AIR x 1]: engendre un malus de **-1** à chaque unité finlandaise.

- **Soutien d'Artillerie** [ART x 1]: engendre un malus de **-2** à une force finlandaise.
- **NKVD** [NKVD x 1]: **annule** le recul d'un résultat de combat, mais **double** le résultat des pertes.

- **Renforts** [RENF x 1]: permet d'utiliser jusqu'à **deux unités** supplémentaires issues de la case occupée par une force attaquant ou d'une case adjacente pour participer à une action de combat.

##### **3.3.3 - Soutiens tactiques finlandais**

Ils sont au nombre de huit:

- **Soutien Mannerheim** [MANN x 1]: au choix du joueur, **annule** la retraite mais impose le doublement des pertes ou apporte un malus de **-2** à une force soviétique.
- **Soutien d'artillerie** [ART x 1]: engendre un malus de **-2** à la force soviétique.

- **Renforts** [RENF x 1]: rajoute à la force concernée **deux unités** de combat au choix du joueur.

- **Anti-Tanks** [A-T x 2]: engendre un malus de **-2** aux unités de tanks soviétiques ou un malus de **-1** à la force soviétique si aucun pion TANK soviétique n'est présent.
- **Soutien aérien** [AIR x 1]: rend inefficace un pion d'unités aériennes soviétiques présent, ou attribue un malus de **-1** à la force soviétique si aucun pion AIR soviétique n'est présent.

- **Embuscade** [EMB x 2]: engendre un malus de **-3** à chaque unité soviétique, aucune unité soviétique ne peut appliquer son bonus de combat.

#### **4. - RÉSOLUTIONS DES COMBATS**

##### **4.1 - ORGANISATION DES FORCES DES DEUX CAMPS**

C'est le joueur soviétique qui détermine l'ordre des combats.

Pour résoudre un combat, chaque joueur a déployé les unités de combat et Soutiens tactiques choisis pour la Stratégie de combat mise en œuvre sur la carte.

Une fois que chaque joueur a organisé de la sorte ses Stratégies de combat, les deux joueurs révèlent leurs pions Stratégie de combat sur la carte et découvrent leur Feuille de commandement; ils résolvent alors la confrontation des Stratégies de combat une par une.

#### 4.2 - CALCUL DES VALEURS DE COMBAT

Le joueur soviétique calcule la puissance de combat de sa force en additionnant les valeurs de combat de ses unités et leur bonus de combat, éventuellement modifiés par la Stratégie de combat utilisée, et en relevant d'éventuels malus finlandais; le joueur finlandais fait de même.

**Precision :** ne pas oublier l'impact des marques Environnement et l'éventuelle valeur défensive de la case.

Chaque joueur annonce son potentiel de combat en commençant par l'attaquant; celui ayant le potentiel de combat le plus élevé **1d6**, le résultat est trouvé dans la colonne correspondant à la différence entre les deux forces annoncées.

Dans le cas où une force atteint une puissance de 0 ou moins suite à ce calcul, elle est automatiquement considérée comme possédant 1 de force; idem si les deux forces finlandaises et soviétiques atteignent 0.

#### 4.3 - TABLE DE RÉSOLUTION DES COMBATS

On lit une différence entre les deux forces de : +0 à +6 et plus. Voir page 16.

#### 4.4 - ROUNDS DE COMBAT

Un combat dure **deux rounds** maximum, c'est-à-dire que le joueur peut attaquer une fois avec sa force, résoudre le combat, puis attaquer une deuxième fois avec ses forces restantes de la même manière.

**Rappel :** certaines Stratégies de combats permettent d'attaquer plusieurs cases successivement, donc de livrer plusieurs fois deux rounds de combat.

## 4.5 - RÉSULTATS DES COMBATS

### 4.5.1 - Généralités

Les résultats des combats sont doubles :

- les pertes liées au combat lui-même et données par la table de résolution des combats;
- les conséquences des Stratégies de combat en points de moral perdus (voir 7).

Lorsque le résultat du combat correspond à un 1 ou un 2, le joueur concerné (attaquant soviétique ou défenseur finlandais) perd autant de pions d'unités de combat que le chiffre l'indique.

Ces unités perdues sont choisies par le propriétaire et déposées dans la case Pertes de la Fiche de commandement du joueur.

### 4.5.2 - Victoire soviétique

Après un combat, si toutes les unités finlandaises sont éliminées ou ont reculé, le joueur soviétique est considéré comme victorieux, les forces soviétiques peuvent occuper la case conquise.

Par sa victoire, le joueur soviétique fait baisser le moral finlandais de **n points** où **n** est déterminé par la Stratégie de combat soviétique utilisée [voir règle 7] **plus** la valeur de la case conquise si elle est entourée d'un pointillée [voir règle 8] et/ou possède un chiffre.

**Note :** l'ajout de la valeur des cases entourées d'un pointillé, dans les points de moral marque l'impact des zones fortifiées dans ce conflit; pour durcir le jeu, le joueur peut ne pas tenir compte de ce point et conserver uniquement les points de moral attribués aux actions de combat soviétiques.

**Exemple:** le Soviétique s'empare de Kotka là l'est d'Helsinki avec une stratégie Avance Prudente, le Finlandais perd 2 points de moral pour la ville capturée et 1 point de moral pour trois unités de FUS ou deux unités d'ELI ou MECA OU TAN récupérées.

**Note 1:** le principe de ce mécanisme permet de limiter la puissance des forces finlandaises qui doivent attendre un tour avant de disposer de nouveau des unités de combat éliminées, et donc la faiblesse historique des effectifs de l'armée finlandaise.

**Note 2 :** pour faciliter l'action soviétique, le joueur peut payer 1 point de moral pour trois unités de FUS ou deux unités d'ELI ou MECA OU TAN récupérées.

## 5 - MARQUEURS ENVIRONNEMENT

Cette guerre s'est déroulée dans un environnement difficile, dont ont su profiter les Finlandais en exploitant au mieux leur maîtrise

la prise de la ville et 2 car c'est une case fortifiée, soit +5!

### 4.5.3 - Victoire finlandaise

Si toutes les unités finlandaises ne sont pas éliminées ou repoussées, le joueur soviétique est considéré comme vaincu. La stratégie de combat finlandaise est enlevée de la carte et la force soviétique :

- recule dans sa case de départ, si **la moitié ou moins** de ses unités ont été éliminées;
- recule de **2 cases si plus de la moitié** de ses unités ont été éliminées.

**Rappel :** les unités soviétiques reculent vers une case contrôlée par les Soviétiques, un recul s'arrête si une force pénètre le territoire soviétique.

### 4.5.4 - Pertes et Renforts

Pour le joueur soviétique, les unités déposées dans la case Pertes passent le tour suivant dans la case Renforts. Récupérer des unités de combat dans la case Renforts a un coût: le joueur doit perdre **1 point de moral** pour deux unités de FUS ou une unité d'ELI ou MECA ou TAN récupérées (remises dans la case Forces).

Pour le joueur finlandais, les unités déposées dans la case Pertes sont, le tour suivant, placées dans la case Renforts, et le tour d'après à nouveau disponibles pour le joueur.

**Note 1:** le principe de ce mécanisme permet de limiter la puissance des forces finlandaises qui doivent attendre un tour avant de disposer de nouveau des unités de combat éliminées, et donc la faiblesse historique des effectifs de l'armée finlandaise.

**Note 2 :** pour faciliter l'action soviétique, le joueur peut payer 1 point de moral pour trois unités de FUS ou deux unités d'ELI ou MECA OU TAN récupérées.

## 6 - PROGRESSION SOVIÉTIQUE

### 6.1 - GÉNÉRALITÉS

On appelle ligne de Progression la succession de cases continuant depuis une case en territoire russe jusqu'à celle occupée par une force d'attaque soviétique. Cette ligne continue représente l'organisation logistique et la ligne de ravitaillement des forces de l'Armée rouge.

Pour maintenir cette continuité, les cases finlandaises conquises nécessitent d'être occupées obligatoirement afin d'éviter toute rupture (une case vide) dans les axes de progressions soviétiques. Pour cela, le joueur soviétique dispose de deux moyens:

- d'une part, laisser une ou plusieurs unités de combat dans la case conquise (la présence d'une unité soviétique permet de contrôler une case);

Neige



du terrain et les obstacles multiples qu'il représentait pour l'armée soviétique. En conséquence, dans le jeu, c'est le joueur finlandais qui bénéficie des avantages du terrain, sous forme de marqueurs Environnement utilisés dans ses stratégies de combat. Ces marqueurs sont au nombre de 5:

- **Neige** (un marqueur): malus de **-1** à la puissance de chaque unité de fantassins soviétiques (FUS et ELI) qui ne peuvent plus non plus utiliser leur bonus tactique, et de **-3** aux unités MECA ou TAN. Pas d'appui aérien pour aucun des joueurs.
- **Bos** (un marqueur): bonus de **+1** à la puissance de chaque unité finlandaise, malus de **-1** aux TAN soviétiques.
- **Forêt** (un marqueur): malus de **-2** à la puissance de chaque unité soviétique, les unités de TAN soviétiques ne peuvent pas utiliser leur bonus de combat
- **Marais** (un marqueur): malus de **-1** à la puissance de chaque unité soviétique.
- **Brouillard** (un marqueur): pas d'appui aérien possible pour chaque joueur, **+1** à chaque unité finlandaise.

## 7 - MARQUEURS ENVIRONNEMENT

### 7.1 - GÉNÉRALITÉS



On appelle ligne de Progression la succession de cases continues depuis une case en territoire russe jusqu'à celle occupée par une force d'attaque soviétique. Cette ligne continue représente l'organisation logistique et la ligne de ravitaillement des forces de l'Armée rouge.

Pour maintenir cette continuité, les cases finlandaises conquises nécessitent d'être occupées obligatoirement afin d'éviter toute rupture (une case vide) dans les axes de progressions soviétiques. Pour cela, le joueur soviétique dispose de deux moyens:

- d'une part, laisser une ou plusieurs unités de combat dans la case conquise (la présence d'une unité soviétique permet de contrôler une case);

- d'autre part, déposer l'un des marqueurs Possession qu'il possède.
- Le joueur soviétique dispose de **quatre** marqueurs « Possession », qu'il peut utiliser pour ne pas laisser de force dans une case conquise (voir 2.4 - Phase d'organisation).

## 6.2 HARCELLEMENT FINLANDAIS ET RUPTURE LOGISTIQUE RUSSE

A partir du tour décembre [1] 1939, le joueur finlandais peut tenter de rompre la continuité logistique russe par une attaque sur l'une des cases contrôlées par le joueur soviétique. Pour cela, en phase d'Actions, il peut placer sur la carte, dans l'une de ces cases, son marqueur *Infiltration*.



Avec le marqueur Infiltration, le joueur finlandais **doit** utiliser **une à trois** unités de combat finlandaises SCT maximum [prises dans la case Forces de la fiche de Commandement] déposées dans la case attaquée.

Le joueur lance alors **1d6** modifié ainsi : **+1** par unité de combat finlandaise SCT attaquant la case;

**-2** par unité de combat soviétique présente dans la case;

**-1** par unité de combat soviétique présente dans une case adjacente à la case attaquée.

• Sur un score de **6 ou plus**, l'attaque finlandaise est un succès, le joueur soviétique perd immédiatement deux points de moral + n points de moral où n est la valeur de la case où a lieu l'attaque.

• Sur un score de **4 ou 5**, le joueur soviétique perd un point de moral et le joueur finlandais une unité de SCT.

• Sur tout autre score, le joueur finlandais perd un point de moral et une unité SCT engagée.

À la fin du combat, les unités SCT engagées et non éliminées sont à nouveau disponibles et utilisables le prochain tour. Elles peuvent également rester sur la case attaquée par « l'Infiltration » ; pour reprendre la case, le joueur soviétique devra livrer combat contre cette force finlandaise,

Si le combat est une réussite pour le joueur finlandais, le joueur soviétique perd le contrôle de la case, les unités n'ont plus de continuité logistique, elles sont dites « isolées ». À la fin de chaque tour, tant que dure la rupture logistique, une unité soviétique qui « isolée » est éliminée en privilégiant dans l'ordre : les unités de TAN, les unités MECA, les unités de FUS.

## 7 - MORAL

### 7.1 - MORAL SOVIÉTIQUE

L'attaque de Staline contre la Finlande est mue par des impératifs stratégiques (notamment protéger Leningrad la deuxième ville la plus importante du pays). Cependant, plus celle-ci résiste, plus l'impact politique est décisif. Le moral soviétique décute à **23 points**. Si le joueur soviétique atteint **0** en niveau de moral avant de soumettre les Finlandais, il perd la partie.

Le moral soviétique ne peut jamais dépasser le niveau initial de 23.

• Pour chaque victoire remportée, le joueur soviétique fait baisser le moral finlandais de n points où n est déterminé par la *Stratégie de combat soviétique* utilisée (voir règle 3.2) plus la valeur de la case conquise si elle est entourée d'un pointillé (voir règle 8) et/ou un chiffre.

• Pour une stratégie de combat, « PRU », si le joueur soviétique subit un échec et ne conquiert pas une case, il perd 1 point de moral; sinon c'est le Finlandais qui perd 1 point de moral et les points éventuels de la case conquise.

• Pour une stratégie de combat « MASS », en cas de victoire, le Finlandais perd 2 points de moral par case conquise ainsi que les points de chaque case; le Soviétique perd 3 points de moral s'il ne progresse pas.

• Pour une stratégie de combat « BLIN », si il conquiert 1 case, le joueur finlandais perd 2 points, si il en conquiert 2, le joueur finlandais perd 4 points ainsi que les points éventuels de cases conquises; si il ne conquiert aucune case, le joueur perd 3 points de moral.

- Pour une stratégie de combat « MAN », pour chaque case finlandaise conquise, c'est ce dernier qui perd 4 points de moral ainsi que les points éventuels de chaque case conquise; si la force soviétique subit un échec, le joueur soviétique perd 4 points de moral et arrête sa progression.

## 7.2 - MORAL FINLANDAIS

Les Finlandais ont un moral à 19 points; la faiblesse militaire, humaine et politique de ce pays face au géant soviétique explique l'écart initial. Le moral finlandais évolue avec les événements tirés chaque début de tour et les résultats des attaques soviétiques.

Si le moral finlandais atteint 0, le joueur soviétique gagne la partie.  
Le moral finlandais ne peut jamais dépasser le niveau de 23.

## 8 - LIGNES DE FORTIFICATIONS

Face à la menace montante de l'URSS, les Finlandais avaient construit une ligne de fortifications ou Ligne Mannerheim, puis deux autres en arrière. Sur la carte, les cases concernées par ces lignes de fortification sont entourées d'un pointillé, qui représente une capacité défensive sous forme d'un malus de **-4** à toute force adverse. De plus, historiquement les combats autour de la ligne ayant été particulièrement difficiles, chaque confrontation rajoute au résultat du combat **+2** points de moral pour le vainqueur et **-2** pour le vaincu (voir 4.5.2).

## 9 - JEU EN SOLITAIRE

### 9.1 - GÉNÉRALITÉS

Talvisota est un jeu jouable en solitaire. Dans cette configuration, le joueur prend en charge le camp soviétique et les mécanismes du jeu gèrent le camp finlandais. Le système de jeu demeure le même, mais le joueur doit se munir de quatre récipients opaques :

- le premier pour disposer les quatre Stratégies de combat finlandaises ;

- le deuxième pour disposer les huit Souiens tactiques finlandais ;
- le troisième pour disposer les unités de combat finlandaises ;
- le quatrième pour les cinq marqueurs Environnement.

Le joueur doit donc procéder au tirage des Stratégies de combat finlandaises, puis, après avoir lui-même déployé ses forces, par tirage, compléter ces stratégies par les moyens militaires en unités et soutiens (la fiche de commandement sert alors au positionnement progressif des pions pour plus de clarté) en les piochant.

Les combats sont résolus de la même manière mais, le joueur soviétique procède à toutes les étapes. Les unités finlandaises repoussées ou éliminées sont toujours choisies par le joueur soviétique de la plus faible à la plus forte (RES → SK → WD → SCT → DIV).

## 9.2 - HARCELLEMENT FINLANDAIS

Le harcèlement finlandais est géré selon les dispositions suivantes :

- le joueur soviétique choisit un marqueur Possession de son choix ou une case contenant la plus faible force soviétique; il lance **1d6** pour déterminer le nombre d'unités SCT engagées; sur un résultat de 1 à 2 = une unité ; de 3 à 4 = deux unités ; de 5 à 6 = trois unités ;
- puis il résout le combat de harcèlement comme expliqué dans la règle 5 ;
- les unités SCT demeurent sur place en cas de victoire.

**Rappel :** le joueur finlandais peut durant le jeu ne plus avoir suffisamment d'unités pour pouvoir complètement ses Stratégies de combat, elles sont alors jouées incomplètes.

# TALVISO TA

## La guerre d'hiver

### 1939-1940

VÆVICTIS Règles & scénarios

$\neq$ de force/d6	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6 et +
6	1a/1d	1a/1d	1a/1dR	1dR	1dR	2d	2dR
5	1a	1a/1d	1a/1d	1a/1dR	1dR	1dR	2d
4	2a	1a	1a/1d	1a/1d	1a/1dR	1dR	1dR
3	2a	2a	1a	1a/1d	1a/1d	1a/1dR	1dR
2	3a	2a	2a	1a	1a/1d	1a/1dR	1dR
1	3a	3a	2a	2a	1a	1a/1d	1a/1d

\* n = nombre d'unités perdues

a = attaquant  
d = défenseur

R = le défenseur recule.

Toute différence au-delà de +6 est comptabilisée comme +6 avec un +1 au dé par point supérieur (par exemple, +9 ajoute un +3 au d6).

#### ORDRE DE BATAILLE SOVIÉTIQUE

##### Forces soviétiques engagées

13 x divisions de fusiliers (FUS) ou 4 x corps et une division de fusiliers  
 3 x divisions d'Elite (EL)  
 4 x divisions mécanisées (MECA)  
 3 x brigades de Tanks (TAN)

##### Unités soviétiques en renfort

12 x divisions de fusiliers (FUS) ou 3 x corps et 3 x divisions de fusiliers  
 3 x divisions d'Elite (EL)  
 3 x divisions mécanisées (MECA)  
 3 x brigades de Tanks (TAN)

#### ORDRE DE BATAILLE FINLANDAIS

##### Ordre de bataille finlandais

3 x unités de Scouts (SCO)  
 3 x unités de tireurs d'élite « White Death » (WD)  
 6 x unités de Suojeluskunta ou Gardes Civils (SK)  
 9 x divisions (DIV)  
 6 x unités de Réservistes (RES)  
 2 x pions de Retranchements (RET)

Un jeu de Lionel Liron  
 Graphismes et maquette : studio Vævictis  
 Tests : Frank Boule