

## CAMPANHA DA FINLÂNDIA Regras Gerais

### 1.0 – INTRODUÇÃO:

A ambição expansionista soviética foi disfarçada cinicamente por Stalin com a alegação de que a linha defensiva “Manerheim” tinha um cunho ofensivo, com suas casamatas e ninhos de metralhadoras perigosamente próximas à cidade histórica de Leningrado.

Desejando tirar proveito do isolacionismo nórdico, bem como das áreas de influência soviética contidas no tratado nazi-soviético, Moscou exigiu a concessão de territórios no istmo de Carélia e ilhas estratégicas no Golfo de Bótnia. Diante da recusa finlandesa, os soviéticos forjaram incidentes e o assassinato de guardas de fronteira para justificar a sua invasão, ocorrida em 01/12/39. Após sofrer sangrentas e humilhantes derrotas, os soviéticos fizeram radicais modificações na estrutura de comando e se reorganizaram para passar a uma ofensiva total em fevereiro do ano seguinte. Sob o comando do Marechal Timoshenko, a nova ofensiva logrou penetrar na linha “Manerheim” e atingir Viipuri, quando um cessar-fogo encerrou a guerra. Pouco mais de um ano depois, todo o território perdido foi recuperado pelos finlandeses, durante a invasão alemã à URSS. Tudo o que Stalin conseguiu com essa estúpida guerra foi mais um inimigo.

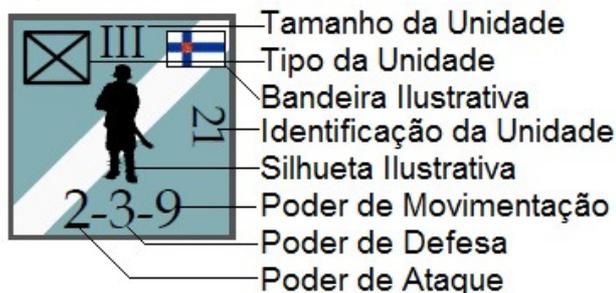
Esta simulação tem o seu tabuleiro representando a região onde ocorreram as mais importantes batalhas da Guerra de Inverno. Ela é ambientada na nova ofensiva do Marechal Timoshenko, iniciada a 01/02/40.

### 2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa o istmo de Carélia e os arredores de Viipuri, dentro de um tabuleiro retangular, num total de 462 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 129 peças (excetuando-se marcadores), sendo 98 soviéticas (representadas na cor verde) e 31 finlandesas (cor azul c/ faixa branca).

#### 2.2.1 – Características das Peças:



**Tamanho da Unidade:** Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contendores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo-de-Exército (XXX). Esta simulação é de nível regimento/brigada.

**Tipo da Unidade:** É a “ênfase” de elementos que compõem uma unidade. Os tipos empregados nessa simulação são os seguintes:



**Identificação da Unidade:** É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à direita é o da divisão a que o regimento pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 regimentos, excetuando a 21ª DI finlandesa, que tem apenas 2.

**Poder de Ataque:** É o valor de combate dessa unidade quando ataca.

Poder de Defesa: É o valor de combate dessa unidade quando é atacada.

Poder de Movimentação: É o valor de deslocamento da unidade no decorrer da partida (V.4.0).

A unidade do exemplo é um regimento da 21ª Divisão de Infantaria finlandesa. Ela tem Poder de Ataque 2, Poder de Defesa 3 e Poder de Movimentação 9.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui 4 tabelas: “Tabela de Efeitos do Combate”, “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”, “Tabela de Bombardeio” e “Tabela de Vulnerabilidade”. Seus empregos são explicados adiante.

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 14 na parte esquerda do tabuleiro, cada turno representando 3 dias do período real (representam o período de 01/02/40, início da ofensiva Timoshenko, a 13/03/40, data do cessar-fogo).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as duas linhas de casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita do tabuleiro. Seu emprego é explicado adiante.

2.4.3 – Dados: Esta simulação usa dois dados para a resolução dos combates. O dado NÃO é usado na movimentação das peças.

### 3.0 – SEQUENCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador soviético, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” soviética; em seguida, vem a “Fase de Combate” soviética, quando o jogador soviético executa os ataques contra as unidades finlandesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” soviética, vem a “Fase de Movimentação” finlandesa, quando o jogador finlandês move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades soviéticas; em seguida, vem a “Fase de Combate” finlandesa, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” finlandesa. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

### 4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades usam o seu Poder de Movimentação. Este é dado na forma de pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo do terreno. Os pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate” (V.).

Pela tabela, vê-se que certos terrenos (florestas, etc.) prejudicam a movimentação das unidades, enquanto unidades blindadas são proibidas de transitar em hexágonos de pântano.

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria finlandesa (2-3-9) sai de Tali em direção ao Sul, atravessando 3 hexágonos de floresta ( $3 \times 2 = 6$ ), inicia então o movimento por estrada por mais 3 hexágonos ( $3 \times 1 = 3$ ), encerrando então a sua movimentação ( $6 + 3 = 9$ ).

#### OBSERVAÇÕES:

- + Uma unidade NUNCA pode exceder seu poder de movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.
- + As unidades NÃO são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade NÃO podem ser acumulados para outros turnos.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade NÃO podem ser transferidos para outras peças.
- + Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas NÃO é somado.

#### 4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto soviéticos quanto finlandeses podem concentrar, no máximo, 3 (três) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “zona de engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga move-se para um dos hexágonos de sua “zona de engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”).

Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade soviética estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “zona de engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”. O finlandês, ao contrário, não é obrigado a atacar quando inicia um turno engajado (mas terá que atacar se foi ele quem engajou no turno corrente). Se preferir recuar, o finlandês também terá que gastar 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”.

Se, por outro lado, uma unidade qualquer estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

Se uma unidade soviética, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar.

Duas unidades inimigas NUNCA podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade soviética ocupando um hexágono de floresta engajada com uma unidade finlandesa em cidade. A unidade soviética não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (floresta) em relação ao finlandês (cidade). A unidade finlandesa, porém, é beneficiada pela regra especial que diz que unidades finlandesas nunca são obrigadas a recuar quando iniciam um turno engajadas. Portanto, nenhuma das duas é obrigada a fazer qualquer movimento. Contudo, se alguma outra unidade se mover para a zona de engajamento inimiga, esta terá que atacar.

4.2 – Saída do tabuleiro → Somente as unidades finlandesas podem sair do tabuleiro por efeito de movimentação, sendo que estas podem ser retiradas pelas bordas Norte ou Oeste, retornando no turno seguinte pela mesma borda, por hexágono de ferrovia ou de terra, começando a contagem no hexágono da entrada.

### 5.0 - COMBATES:

Ao término da “Fase de Movimentação”, quando unidades inimigas estiverem ocupando hexágonos adjacentes, considera-se que “engajaram”, sendo o último a se movimentar considerado o atacante.

5.1 - Solução de Combates → Para a solução dos combates, utiliza-se a “Tabela de Efeitos do Combate”, por meio dos poderes de combate das unidades. A sequencia é como descrita abaixo:

#### 5.1.1- Relação de Forças:

1º - Somam-se os poderes de ATAQUE das unidades atacantes;

2º - Somam-se os poderes de DEFESA das unidades que estão sendo atacadas;

3º - Divide-se o valor obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado ( $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$  desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

#### OBSERVAÇÕES:

+ O atacante NÃO pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá fazê-lo.

+ Uma vez que o defensor avise com quantos irá se defender, NÃO poderá mais haver alterações de nenhuma das partes (isso é especialmente importante em simulações como essa, onde ambos os contendores possuem poder aéreo).

5.1.2 - Influência do Terreno: Certos terrenos favorecem a defesa, mas nenhum favorece o ataque. Os benefícios do terreno para a defesa são dados na forma de colunas na “Tabela de Efeitos de Combate”. Determinada a relação de forças (V.5.1.1), verifica-se o terreno onde está a unidade defensora e, se favorecer a defesa, em quantas colunas à esquerda.

OBSERVAÇÃO:

+ Quando, no hexágono do defensor, houver dois ou mais tipos de terrenos influenciando o combate, considera-se sempre o terreno que proporcionar maior número de colunas à esquerda.

5.1.3 - Cerco: Se uma unidade defensora soviética for engajada de forma a não poder recuar para um hexágono livre de “zonas de engajamento” inimigas, considera-se que estes defensores foram cercados. Isso dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”. Se os defensores forem finlandeses, a coluna é à esquerda.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que uma divisão participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por “unidade divisional”.

5.1.5 - Determinação da Linha: Concluídos os passos anteriores, determinou-se a coluna; agora, determina-se a linha através dos dados. Os dados têm por finalidade simbolizar todos os imponderáveis do combate. Lançam-se os dois dados e o resultado é a soma deles (por exemplo, 2 em um e 3 no outro dá 5 como resultado).

5.1.6 - Resultados dos Combates:

DE - Defesa Eliminada. Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar EM QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS.

DRB - Defesa Recua com Baixas. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais) e apenas uma delas sofre baixas (a critério do jogador defensor).

DRI - Defesa Recua Intacta. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais).

DVB - Defesa Vence com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma das unidades defensoras sofre uma baixa (a critério do jogador defensor).

DVI - Defesa Vence Intacta. Todas as atacantes recuam um hexágono.

AVI - Ataque Vence Intacto. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (se o resultado não for DE) e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.

AVB - Ataque Vence com Baixas. Como acima, mas uma das unidades atacantes sofre baixas (a critério do jogador atacante).

ARI - Ataque Recua Intacto. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono.

ARB - Ataque Recua com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas sofre baixas (a critério do jogador atacante).

AE - Ataque Eliminado. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas é eliminada (a critério do jogador atacante).

EMP - Empate. O jogador defensor elimina uma ou mais peças, à sua escolha; soma-se o poder de defesa das unidades eliminadas e o ataque perde, no mínimo, igual número em pontos de poder de ataque em unidades eliminadas (a critério do jogador atacante). As peças defensoras que restarem são obrigadas a recuar.

IMP - Impasse. Todas as unidades, tanto defensoras quanto atacantes, permanecem onde estão.

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades blindadas e de cavalaria podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria) apenas um. As unidades blindadas e de cavalaria avançam dois hexágonos somente se os hexágonos forem de cidade ou através de estrada, independente do terreno. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir. Unidades de artilharia não avançam após vitória em combate.

5.3 - Regras de Recuo → Quando, após um combate, uma ou mais unidades forem obrigadas a recuar, elas não poderão parar num hexágono ocupado por unidades inimigas nem num hexágono pertencente à “zona de engajamento” de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por três unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que reste nesse hexágono 3 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Quando uma unidade de infantaria, artilharia ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada ocorre, mas as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas. Se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será destruída.

5.3.3 - Recuo Sob Cerco: Quando uma unidade (ou mais) é(são) cercada(s) e for(em) obrigada(s) a recuar, ela(s) irá(ão) para um hexágono fatalmente dentro de uma “zona de engajamento” inimiga. Como nunca se pode encerrar um recuo engajado, ela(s) será (ão) forçada(s) a recuar para outro hexágono e, nesse 2º movimento deverá(ão) receber baixas (todas as peças). Se esse novo hexágono for novamente de “zona de engajamento” inimiga, todas as unidades que recuam são eliminadas.

#### OBSERVAÇÕES:

- + Unidades finlandesas que recuem para fora do tabuleiro pelas bordas Leste ou Sul são consideradas destruídas.
- + Unidades soviéticas que recuem para fora do tabuleiro por qualquer borda NÃO podem retornar ao tabuleiro, mas não são consideradas destruídas.
- + Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento.

### **6.0 - PODER AÉREO:**

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, o soviético possui 20 pontos de poder aéreo por turno durante todo o jogo e o finlandês tem 2 pontos (do 1º ao 5º turno) e 4 pontos (do 6º até o fim).

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador soviético tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e “X1”. O finlandês tem também um marcador e apenas uma pecinha “X1”. Ao começar o turno, ambos colocam as pecinhas nos números relativos aos seus poderes aéreos como descrito acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

6.2 – Ataques Aéreos → Nesta simulação é permitido realizar ataques apenas com o poder aéreo, utilizando-se a “Tabela de Bombardeio”. No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), multiplica-se o poder aéreo empenhado pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades finlandesas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador soviético decide lançar um ataque aéreo com 8 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ( $2 \times 1 + 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 32 ( $8 \times 4$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 13-24.

#### OBSERVAÇÕES:

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.
- + Os efeitos de terreno, exceto rio, são considerados normalmente.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.

### **7.0 – BAIXAS:**

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos à metade (nesta simulação, arredondando para baixo para os soviéticos e para cima para os finlandeses). Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, nenhum dos lados pode recuperar baixas.

## 8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é o do defensor.

No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), soma-se o poder de ataque das unidades de artilharia empenhadas e multiplica-se pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno – exceto rio) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

**EXEMPLO:** Duas unidades soviéticas de artilharia 2-2-5 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades finlandesas, sendo uma de artilharia e uma de infantaria. O poder de ataque será 4 (2x2) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 12 (4x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 1-12.

Pode-se concentrar mais de uma unidade de artilharia num mesmo combate ou bombardeio, mas uma unidade de artilharia não pode ser utilizada em mais de um combate por fase.

### OBSERVAÇÃO:

+ Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

## 9.0 - FERROVIA:

Ambos os contendores podem recorrer à ferrovia para transporte de tropas. Para usá-la, uma unidade tem que começar o turno já num hexágono de ferrovia e estar desengajada. Durante esse turno, a unidade não poderá se mover para fora de um hexágono de ferrovia e nem realizar ataques. Ao usar a ferrovia, ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s) e ela(s) poderá(ão) se mover por até 18 hexágonos de ferrovia por turno.

### OBSERVAÇÕES:

+ Excepcionalmente nessa simulação, apenas unidades de infantaria podem usar esse recurso.

+ Unidades de reforço podem entrar no tabuleiro por hexágono de ferrovia, pois se entende que elas estavam já na ferrovia, fora do tabuleiro, ao se iniciar o turno.

## 10.0 – PREPARAÇÃO:

Em um mês de preparativos, os dois exércitos estavam prontos para o último round. De um lado, os finlandeses mobilizavam suas últimas reservas e seus últimos recursos na derradeira tentativa de defender a Pátria. De outro, o gigante soviético, humilhado pelas derrotas do ano precedente e precisando desesperadamente recuperar o prestígio perdido. Três corpos finlandeses, com poucas reservas, escassez de artilharia e inferioridade aérea, enfrentavam dois exércitos soviéticos concentrados no istmo de Carélia, sendo o 7º à esquerda e o 13º à direita. O novo comandante da frente, Marechal Semyon Timoshenko, concentrou uma grande formação de infantaria, blindados, artilharia e aviação. Era tudo ou nada.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com suas unidades distribuídas no tabuleiro conforme as relações abaixo. As unidades de reforço entram por hexágonos pré-definidos, mas, se o hexágono estiver ocupado por forças inimigas, elas entram no hexágono mais próximo possível, sem engajar. As abreviaturas são as seguintes: DI – Divisão de Infantaria; RI – Regimento de Infantaria; RC – Regimento de Cavalaria; BB – Brigada Blindada; RArt – Regimento de Artilharia.

10.1.1 – Colocação Finlandesa: As peças finlandesas são posicionadas conforme a lista abaixo:

- 2 RI da 1ª DI – 1110
- 1 RI da 1ª DI – 1010
- 1 RI da 2ª DI – 1411

- 1 RI da 2ª DI – 1610
- 1 RI da 2ª DI – 1809
- 2 RI da 3ª DI – 0810
- 1 RI da 3ª DI – 0610
- 1 RI da 4ª DI – 0314
- 1 RI da 4ª DI – 0413
- 1 RI da 4ª DI – 0511
- 1 RI da 5ª DI – 0307
- 1 RI da 5ª DI – 0706
- 1 RI da 5ª DI – 1007
- 1 RI da 7ª DI – 2714
- 1 RI da 7ª DI – 2712
- 1 RI da 7ª DI – 2511 (Sakkola)
- 1 RI da 8ª DI – 2210
- 1 RI da 8ª DI – 2010
- 1 RI da 8ª DI – 2411
- 1 RI da 21ª DI – 2814 (Taipale)
- 1 RI da 21ª DI – 2810
- 1 RI independente (Viipuri)
- 3 RArt – Livres no tabuleiro

10.1.2 – Colocação Soviética: As peças soviéticas que participam do ataque inicial estão listadas abaixo:

- 2 RI da 4ª DI – 2212
- 1 RI da 4ª DI – 2012
- 3 RI da 24ª DI – 1112
- 3 RI da 43ª DI – 0515
- 1 RI da 49ª DI – 2515
- 1 RI da 49ª DI – 2513
- 1 RI da 49ª DI – 2413
- 3 RI da 70ª DI – 0613
- 3 RI da 90ª DI – 0911
- 3 RI da 123ª DI – 0712
- 2 RI da 136ª DI – 1512
- 1 RI da 136ª DI – 1312
- 3 RI da 138ª DI – 0614
- 3 RI da 142ª DI – 1711
- 3 RI da 150ª DI – 2716
- 4 BB – Livres no tabuleiro
- 10 RArt – Livres no tabuleiro

10.1.3 – Reforços Finlandeses: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala:

- 3º Turno – 1 RC (0601);
- 6º Turno – 23ª DI (1001).

10.1.4 – Reforços Soviéticos: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala:

- 2º Turno – 51ª DI (0817), 53ª DI (0817), 2 BB (0817) e 1 BB (1417);
- 3º Turno – 80ª DI (0817), 84ª DI (0817), 1 BB (2217) e 1 BB (1417);
- 4º Turno – 86ª DI (0817), 100ª DI (0817) e 1 BB (2217);
- 5º Turno – 39ª DI (0817) e 113ª DI (0817).
- 6º Turno – 68ª DI (0817) e 175ª DI (1417).
- 7º Turno – 15ª DI (0817) e 118ª DI (2217)
- 8º Turno – 63ª DI (2217) e 144ª DI (1417)
- 9º Turno – 154ª DI (2217).

10.2 – Objetivos → Ambos os contendores marcam os seguintes pontos:

- Viipuri – 15 pontos por cada hexágono;
- Cidade localizada no interior da Linha “Manerheim” – 5 pontos.

Os finlandeses marcam 3 pontos por cada unidade soviética destruída (ao final do jogo, o jogador soviético deve eliminar 1/3 de suas baixas).

Os soviéticos marcam 2 pontos por cada unidade finlandesa destruída.

Vence quem marcar mais pontos.

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

DADOS	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1
2-12	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3-11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI
4-10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB
5-9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB
6-8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP
7	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI

**TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:**

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Cidade	1	1	1 Coluna
Fortificação	---	---	+2 Colunas*
Lago	2	PROIBIDO	2 Colunas*
Laguna	1	2	---
Pântano	1	PROIBIDO	2 Colunas
Floresta	2	PROIBIDO	2 Colunas
Rio	---	PROIBIDO	---
Estrada	1	1	---
Ferrovia	Até 18 hexágonos	PROIBIDO	---
Fronteira	---	---	---

\* - Somente se o defensor for finlandês – o soviético não recebe as colunas referentes a esses terrenos.

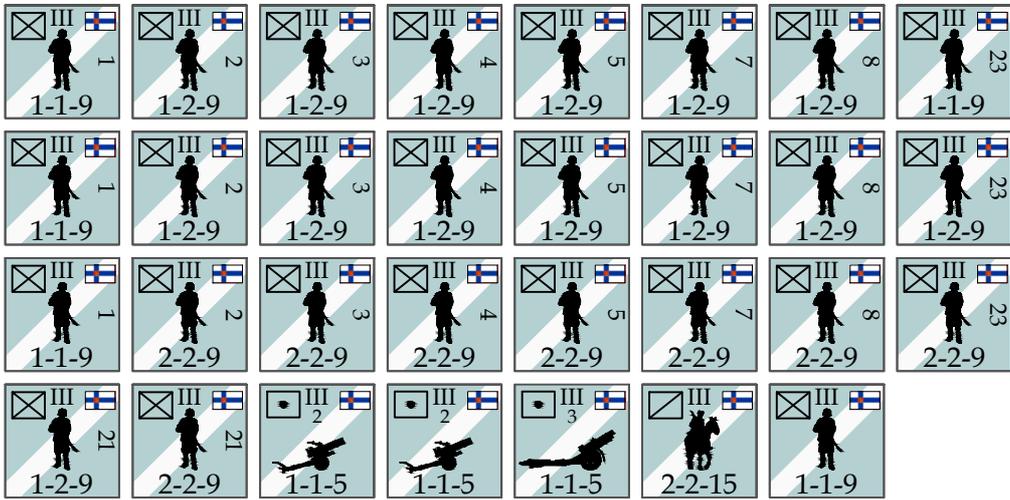
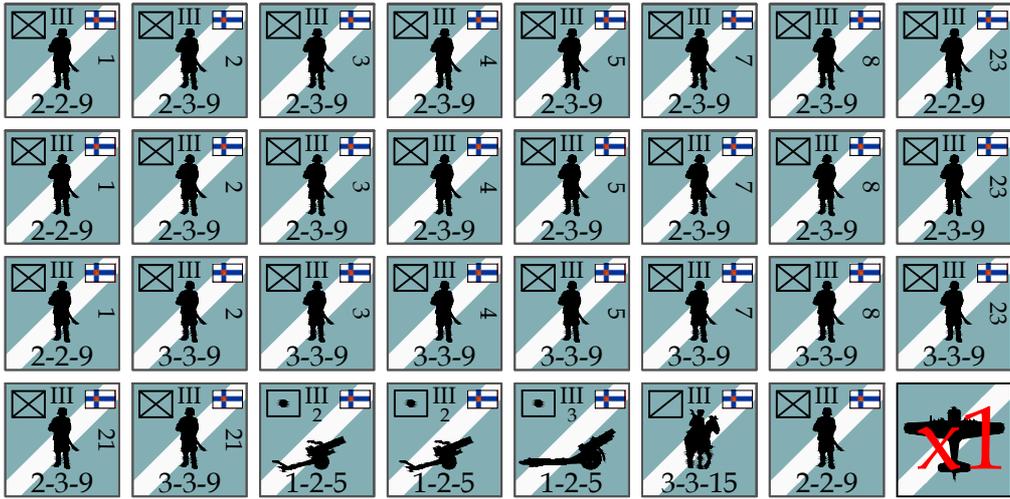
**TABELA DE BOMBARDEIO:**

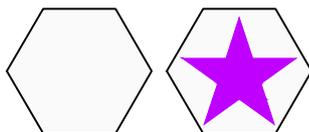
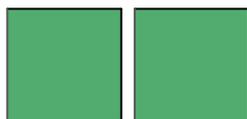
	1 - 12	13 - 24	25 - 36	37 - 48	49 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

**DI** - Defesa Intacta  
**DB** - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

**TABELA DE VULNERABILIDADE**

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria e Cavalaria	1	2
Blindados	2	1
Artilharia	2	2






# FINNL



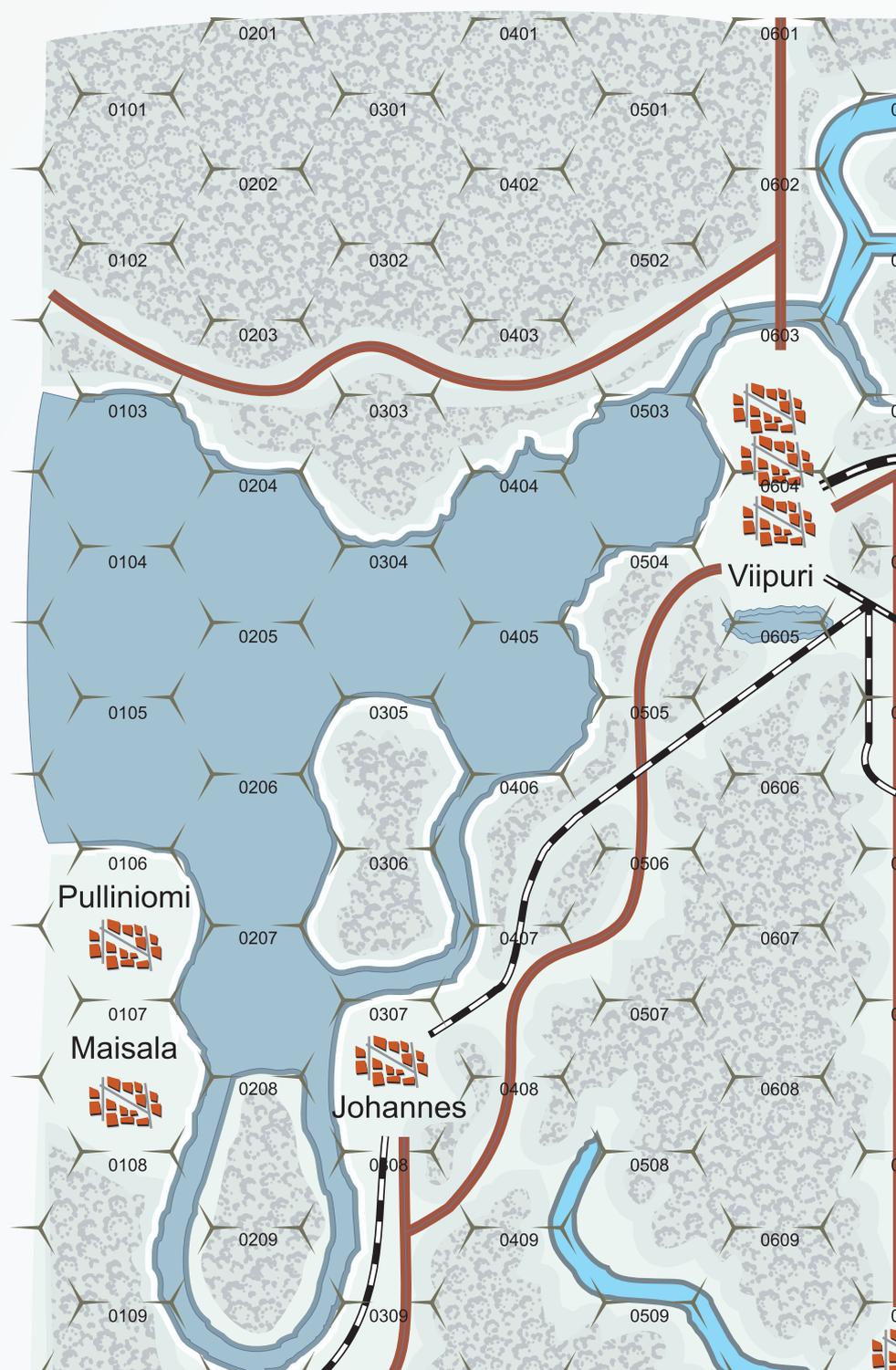
# Inver



Movimentação	Cidade	Floresta	Pântano	Fortificação	Rio	Laguna	Lago	Estrada	Ferrovia	Fronteira
Não-Motorizado	1	2	1	-	-	1	2	1	Até 18**	-
Motorizado	1	PROIBIDO	PROIBIDO	-	PROIBIDO	2	PROIBIDO	1	PROIBIDO	-
Combate	1	2	2	+2*	2*	-	-	-	-	-

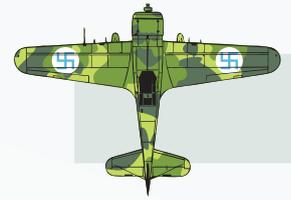
\*Somente se o defensor for finlandês; o soviético não ganha colunas se defendendo nesses terrenos. \*\*Só infantaria.

8-1	DE AVI	DE AVB	DE AVB	EMP	DRB AVI	DRI AVI
9-1	DE AVI	DE AVI	DE AVB	EMP	DRB AVI	

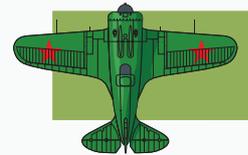


# ÂNDIA

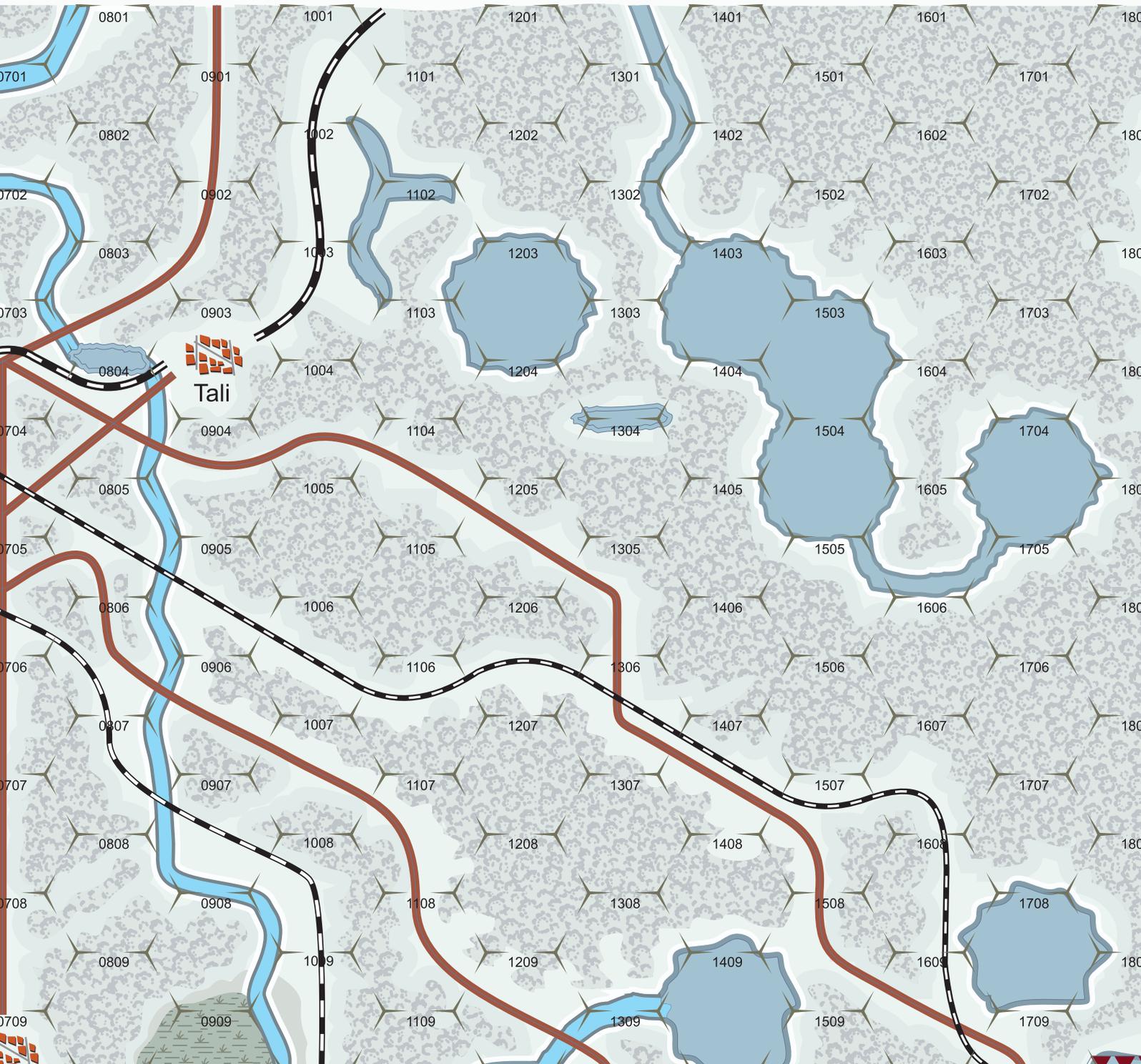
*no de sangue*  
**1939 · 1940**



Pode



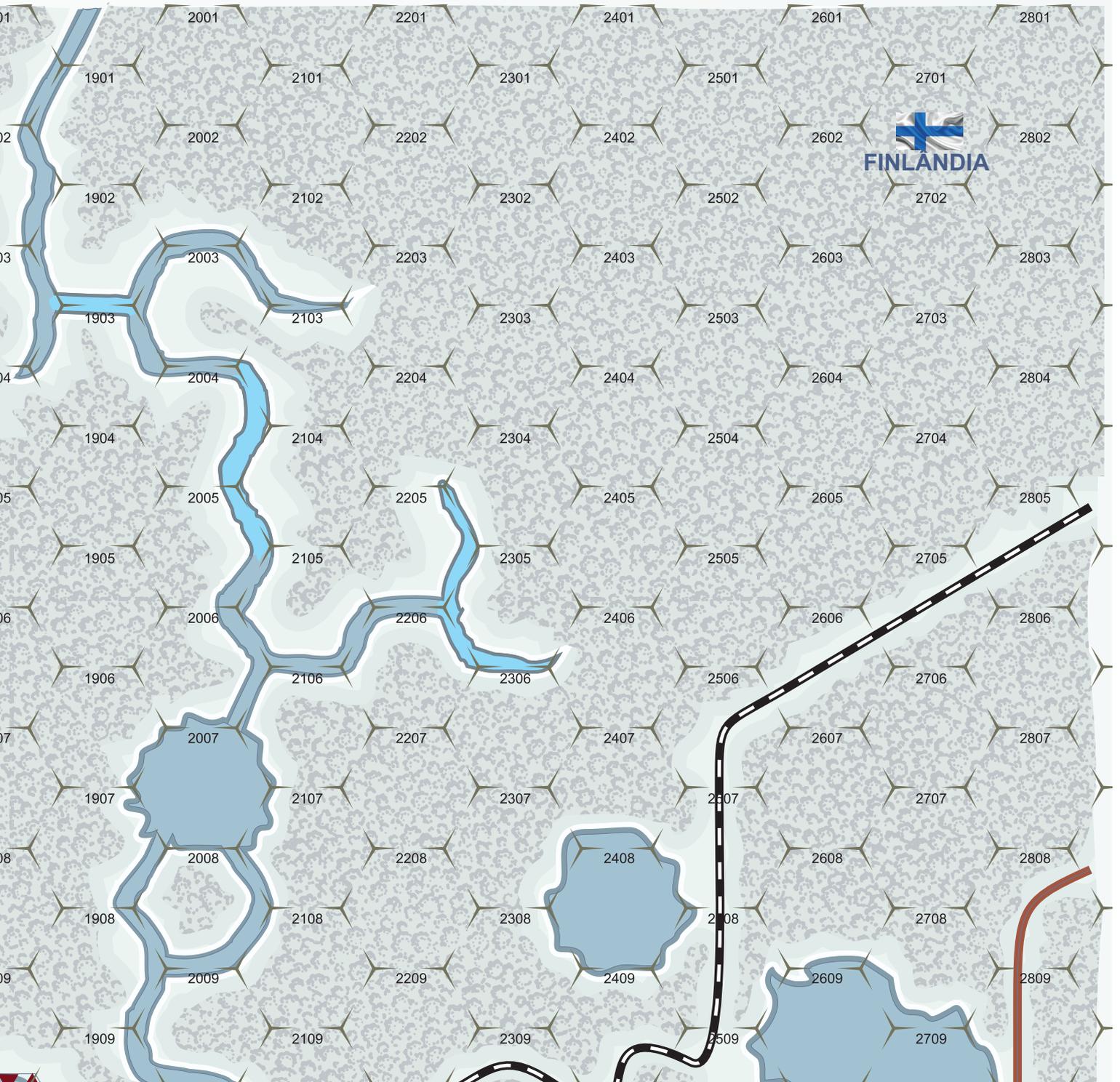
Pode



## Aer Aéreo Finlandês

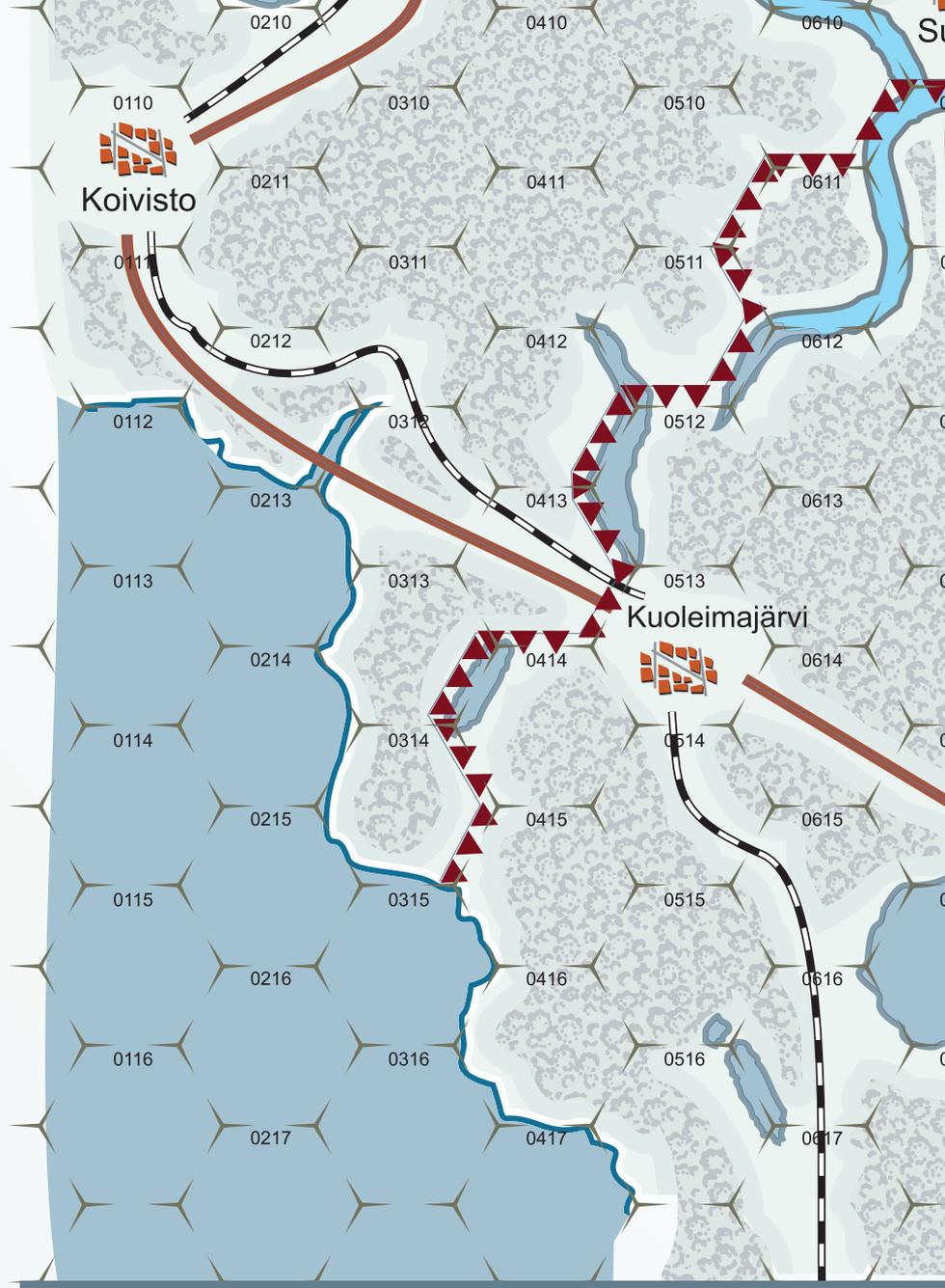


## Aer Aéreo Soviético



# TABELA DE EFEITOS DO COMBATE

DADOS	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1
<b>2-12</b>	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB
<b>3-11</b>	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB
<b>4-10</b>	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP
<b>5-9</b>	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI
<b>6-8</b>	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI
<b>7</b>	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB



## TURNOS

1

2



3

4

5

6

7

8



