



Chefen Institutionen för Krigsvetenskap
2025 års krigsspelsturnering i
operationskonst och taktik 1.1

FINSKA VINTERKRIGET

DR/ÖVLT HENÅKER

FÖRSVARSHÖGSKOLAN | IKV/Operativa Avdelningen, FHS Centrum för Krigsspel.

C IKV KRIGSSPELSTURNERING 2025

INTRODUKTION TILL REGLER OCH BILAGOR

Årets C IKV krigsspelsturnering är inspirerad av Finlands kamp om nationell överlevnad under vintern 1939–40. Scenariot baseras på ett militärhistoriskt krigsfall mellan Sovjetunionen och Finland. Krigsspelet innehåller 8 omgångar, där en omgång motsvarar två veckor. Efter 8 omgångar slutar krigsspelet alternativt att tiden för spelet tar slut. Maxtid är 2h för att genomföra spelet. Därefter räknas antal poäng ihop för att utse en segrare. Poäng räknas ihop från hexagoner med olika värden i form av samhällen samt slagna fientliga enheters anfallsvärden delat genom 4. Mest poäng i slutet av krigsspelet vinner alltså! Vid oavgjort räknas mest slagna fientliga enheter, därefter antal kontrollerade städer. *"Sudden Death"* uppstår direkt om Leningrad (endast den stora hexagonen) alt Helsingfors erövrar genom att stå i hexagonen med minst en mark-enhet!

HUR SPELAR VI KRIGSPELET?

Vid spelstart slår deltagarna (två lag med två till tre personer) om vilken sida de skall spela. En tärning (T6) rullas och det lag som slår högst väljer sida, Finland eller Sovjetunionen.

Under spelstart placerar den finska sidan först ut sina spelpjäser som återfinns under bilaga 2. Därefter placerar den sovjetiska sidan ut samtliga sina pjäser som återfinns under Start, enligt bilaga 2. I varje hexagon, söder om Arktiskt, kan spelare stapla maximalt två divisioner, två förband lägre än division och ett artilleri. På Arktiskt-linjen och norr därom får endast en division, en enhet lägre enhet än division samt ett artilleri staplas. Två lägre förband kan staplas tillsammans med ett artilleri.

Exempel på tillåten stapling i en hexagon

Söder om Arktis	
Två divisioner, två lägre enheter samt ett artilleri	En eller två divisioner kan ersättas av två lägre enheter
+ + +	+ + +
På linjen och norr om Arktis	
En division, en lägre enhet samt artilleri	Alt. Två lägre enheter
+ +	+ +

Under flytta-fasen kan **ingen av spelarna framrycka igenom en maximerad stapling**. Om så sker måste valfri enhet elimineras av egen spelare.

SPELORDNING

Egen omgång består av två faser. Den första fasen innefattar **maximalt fem minuter** för egen förflyttning, därefter genomförs andra fasen genomförs strid utanför dessa avdelade fem

minuter. Efter det att båda sidor har genomfört sina faser.

SPELORDNING VID NY OMGÅNG

1. Kontroll av logistik. En obruten linje från egen nationell stad. Linjen kan dras genom egen enhet som befinner sig i fientlig kontrollzon (KZ). Om ingen logistiklinje kan dras till egen nationell stad är enheten utan logistik. Det innebär att enheten inte kan förflytta sig eller anfalla, endast försvara sig med ett halverat värde avrundat uppåt. Om en logistiklinje åter öppnas kan enheten röra sig och anfalla/försvara sig med fullt värde.
2. Placera förstärkningar i egen kontrollerad stad i sitt eget land. Detta kan ske i fiendens kontrollzon (KZ).
3. **FÖRFLYTTNING:** Under den första fasen får så många enheter som möjligt förflyttas upp till maximal förflyttningskapacitet. Den totala tiden varje sida har för att genomföra förflyttning är **5 minuter**. Egen enhet måste stanna när de flyttas bredvid en fientlig enhet pga. den fientliga enhetens kontrollzon (KZ). Vidare kan en förnyad förflyttning under nästa omgång ske från en fientlig KZ direkt till annan fientlig KZ, en s.k. "glidning i KZ". En sådan förflyttning förbrukar all förflyttningspoäng. Flygenheter är de enda enheter som staplas **över** en fientlig hexagon vid anfall eller luftstrid. Se tabell för terrängkostnader (bilaga 1.4) vid förflyttning.

Sovjetiska markförband kan endast förflytta sig längst väg/järnväg. Alla sovjetiska förband har **endast KZ längst väg/järnväg**, dvs inte i någon hexagon bredvid eget förband. Finska förband kan flytta utanför väg/järnväg. Inget förband har KZ över en sjö eller flod.

4. **STRID:** Under denna fas genomförs anfallsstrid. Anfallsstriden är frivillig. Egen sida anfaller i valfri ordning mot en intilliggande hexagon med fientliga förband från en eller flera egenkontrollerade hexagoner. Anfallaren väljer hur mycket av egna förband som deltar under striden och kombination av markförband och flyg. Motståndarens totala försvar med terrängmodifiering ger det slutliga oddset. Enheter kan bara anfalla en gång per omgång. **OBS! Sovjetiska förband kan bara anfalla längst väg/järnväg.**

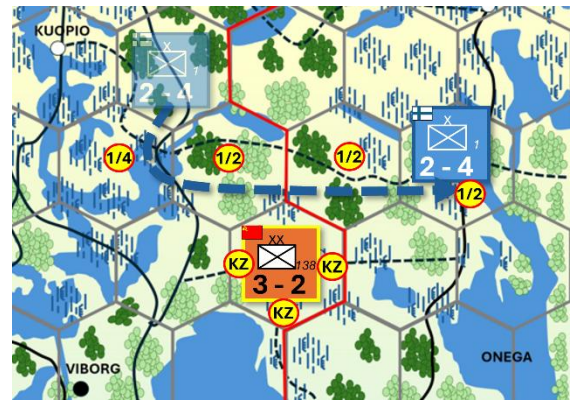
FÖRSÖRJNING OCH KONTROLLZONER

Samtliga enheter på krigsspelskartan måste befinna sig i egen försörjning. För att befinna sig i försörjning skall varje enhet vid varje ny omgång kunna dra en **obruten** linje mellan egen valfri kontrollerad **nationell** stad (OBS, svenska förband drar logistik från Sverige). Flygenheter drar underhåll från egna kontrollerade städer/samhällen (Inklusive erövrade städer) som fungerar som flygbaser. En enhet vid ny omgång som inte kan dra en försörjningsväg till egen försörjningspunkt kan inte förflytta sig, inte heller anfalla. Enheter som inte kan dra en försörjningsväg har sitt totala försvarsvärde halverat (avrundat uppåt). Finska enheter kan maximalt dra logistik 2 hexagoner från egen kontrollerad stad/samhälle. Sovjetiska förband kan bara dra egen logistik längst en väg/järnväg.



I exemplet för förflyttning rör sig den 138:e sovjetiska skyttedivisionen med en maximal förflyttningskapacitet per omgång på två, en hexagon längst järnväg med en avräkning för förflyttningskapacitet med en $\frac{1}{4}$ del. Därefter förflyttar sig divisionen längst väg med en avräkningskostnad på $\frac{1}{2}$ per hexagon. När divisionen kommer i kontakt med en fiendlig enhet, i detta fall, den första finska skyttebrigaden, som har kontrollzon (KZ) in i 138:e divisionens förflyttningsriktning måste divisionen stanna, trots att den har mer förflyttningspoäng kvar att förbruka.

I det omvända förhållandet skiljer sig förutsättningarna åt då den sovjetisk divisionen endast har egen KZ längst en väg/järnväg. Det innebär att den finska brigaden kan passera förbi fienden utan att bli stoppad av fiendens KZ enligt bild.



FÖRFLYTTNINGSMODIFIKATION

Järnväg och väg förflyttning enligt tabell 1.4. Väg dubblar mark-enhets förflyttningskapacitet. En mark-enhet måste använda all sin förflyttning för att flytta igenom fiendens kontrollzon (KZ), det vill säga "glida" en hexagon. Alla enheter kan förflytta sig minst en hexagon per omgång. Sovjetiska enheter kan bara röra sig längst en järnväg/väg.

Finska enheter kan lämna väg/järnväg och förflytta sig i terrängen. Inga förband kan förflytta sig över finska viken, Ladoga eller Onega. Inga fartyg kan förflyttas utan befinner sig under hela spelet i Leningrad alternativt Murmansk.

Se terrängtabell (1.4) för förflyttning och strid. Flyg påverkas inte av terrängmodifieringar. Allt flyg måste starta från ett egenkontrollerat flygfält/stad.

SEGER

Flest poäng i slutet av omgång 8 vinner. Poäng erhålls för varje stad som hålls. Att hålla en stad innebär att den sida som senast passerade eller har KZ in över en stad i slutet av spelet "äger" staden. Därtill läggs samtliga fiendliga slagna förbands förlustpoäng (anfallsvärdet) ihop med kontrollerade terrängvärden. Förbandens förlustpoäng delas med fyra och slutsumman läggs ihop med antalet städer. En vit stad ger 1 poäng, en svart stad ger två och varje storstadshexagon ger 3 poäng. OBS! Leningrads två stadshexagoner är tillsammans värd 3 poäng, 2 för den stora stadsdelen och ett poäng för den lilla stadsdelen. Om finska enheter tar den stora stadshexagonen uppstår "Sudden Death", inte om endast den lilla stadsdelen erövrats.

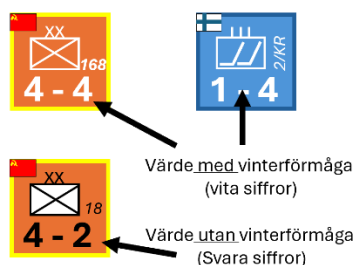
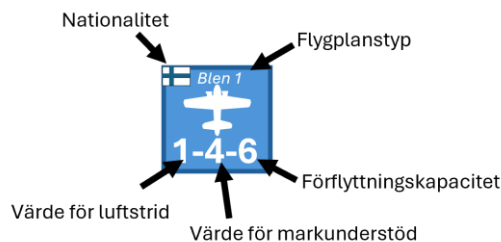
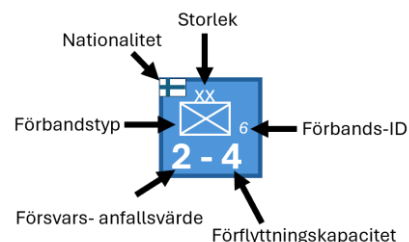
BILAGA 1.

1.1 START FÖR FÖRBAND

Varje sidas förband placeras ut enligt varje lands utgångsplacering enligt bilaga 2.1.1 och 2.1.2. Förstärkningar placeras ut i början av varje omgång i valfri egen nationell stad. Totalt finns det 41 poäng att erövra i form av städer.

Finland startar med att äga 30 av 41 poäng. OBS! städer i Norge och Sverige räknas inte och kan inte anfallas. Ingen sida får heller förflytta enheter in på norskt eller svenskt territorium. Vidare kan finska förband erövra sovjetiska städer.

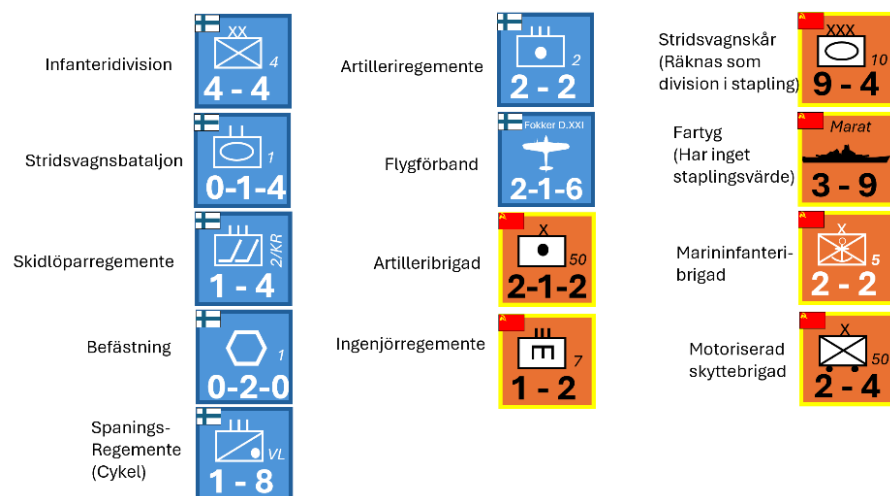
1.2.1 EXEMPEL PÅ OLIKA MARKÖRER FÖRBANDSTYPER OCH DESS UNIKA EGENSKAPER.



Alla enheter utom artilleri, flyg, fartyg och ingengörförband har KZ. Maximal stapling i en egen hexagon, söder om linjen subarktisk terräng är; två divisioner, två lägre förband samt ett artilleriförband. Norr om den arktiska linjen är maximal stapling en division, ett lägre förband och ett artilleri. Artilleriförband kan ha olika värden. Om så

är fallet visar det första värdet längst ner till vänster styrka vid anfall och det mellersta värdet är för försvar. OBS! Om enheter utan vinterförmåga anfaller enheter med vinterförmåga modifieras oddset med -1. Om minst en enhet med vinterförmåga är med i anfallat försvinner det negativa värdet och blir 0 i modifikation (se 1.2.1).

Allmän förklaring av olika speljäser.



Kår och division kan staplas tillsammans med två ytterligare förband samt ett artilleriförband i varje hexagon, söder om subarktiska linjen. Norr om

linjen, arktisk miljö, är staplingen begränsad till en division, ett övrigt förband samt ett artilleriförband. Division kan bytas ut mot ett lägre förband, t.ex. kan

fyra brigader staplas tillsammans med ett artilleri, Övriga förband kan bytas ut mot artilleriförband, t.ex. kan två divisioner, ett övrigt förband samt två artilleriförband staplas.

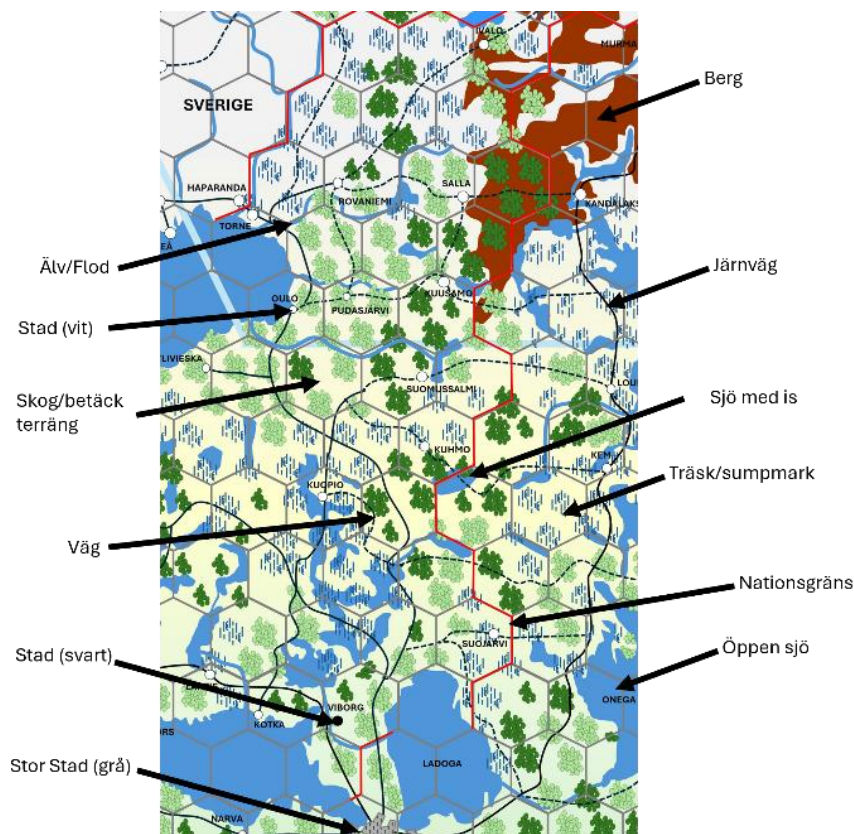
Förklaring över olika förbandsmassor. Kår är lika med division i staplingssyfte. En () avser stridsgrupp, (X) brigadstridsgrupp.

Kår	= XXX
Division	= XX
Brigad	= X
Regemente	= III
Bataljon	= II

1.1 TERRÄNGFÖRKLARING

Under vintern 1939–40 var älvar och inlandssjöar frusna, så även träsk och sumpmarker. Därför kan

finska förband lämna väg/järnväg och förflytta sig i övriga terräng-hexagoner.



1.4 TERRÄNGKOSTNADER OCH STRIDSPÅVERKAN

Terrängtyp	Förflyttning	Strid	Kommentarer
Skog/Betäck	1*	NIL	*=endast finska förband, sovjetiska förband får inte lämna väg/järnväg
Sankmark	2	-1	Gäller för hexagoner med majoriteten täckt med sankmarkering
Berg	3	-2	2 i förflyttning för partisan och skid-förband
Flod/Sjö	NIL	NIL **	**=endast artilleri kan understödja över flod/sjö
Stad/stor stad	1	-1	Logistik dras från egen stad. Segerpoäng: vit=1, svart=2, grå=3 poäng
Väg	1/2	NIL	Sovjetiska förband har endast KZ längst väg
Järnväg	1/4	NIL	Sovjetiska förband har endast KZ längst väg
Skid-förband	NIL	+1	Minst en skid-enhet är med i anfallet 
Luft	1	+1***	Vid kontakt med fientligt flyg genomförs luftstrid först. ***=Markstrid.
Hav/Sjö	NIL	NIL	Onega, Ladoga, Finska Viken, Östersjön, Norra ishavet

1.5 MARKSTRIDSTABELL (ODDS) ANFALLARENS VÄRDE DELAT MED FÖRSVARARENS VÄRDE

Markstrid

1xT6	≤ 1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	≥ 6-1
≤ 1	AE	AE	AE	AH	AH	AR	AS	EX	HX
2	AE	AE	AH	AH	AR	AS	EX	HX	FR
3	AE	AH	AH	AR	AS	EX	HX	FR	FH
4	AH	AH	AR	AR	EX	HX	FR	FH	FH
5	AH	AR	AR	EX	EX	FR	FH	FH	FE
≥ 6	EX	EX	EX	HX	FR	FR	FH	FE	FE

AE=Anfallaren Eliminerad
 AH=Anfallaren halverad (avrunda uppåt)
 AS=Anfallaren stoppad
 AR=Anfallaren retirerar
 EX=båda sidor förlorar lika mycket poäng
 HX=anfallaren förlorar hälften av hela försvaret
 FR=Försvararen retirerar
 FH=Försvararen halverad
 FE=Försvararen eliminerad

Förklaring; A = Anfallande sida, F = Försvarande sida. E = eliminerad, dvs alla deltagande markenheter vänds, finns det inget värde kvar eller att pjäsen redan har vänts tas enheten av spelplanen som förluster. Om det finns en baksida står enheten kvar. Ev. deltagande flyg återgår till egen bas. R = retirera en hexagon från motståndaren, vid reträtt in i fientligt kontrollerad zon tas **ytterligare en** valfri enhet som förlust, vänds eller av spelbordet! Anfallande spelare kan flytta in egna förband som deltagit i striden efter den retirerade/ eliminerade fienden.

värde. Fler flygenheter utan begränsning i antal kan adderas till en och samma luftstrid. Flyg som understödjer markstrid adderar värdet för markunderstöd till markstriden. En flygenhet kan inte anfalla markmål utan att markförband deltar. Flyg kan användas som defensivt markunderstöd genom att placeras i sin förflyttningsomgång ovan försvarad hexagon. Defensivt flygunderstöd kan försvara sig emot motståndarens flyg.

Flygstrid genomförs **först** i fasen, Strid. Efter genomförd strid återgår flyg till egen bas alternativt påverkas inte av striden och kan fortsätta understödja markstriden. Maximalt två flygenheter kan landa på en och samma bas.

1.6 FLYGSTRID**Flygstrid**

1xT6	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	≥ +4
1	AE	AE	AE	AE	AE	AR	AR	AR	AR
2	AE	AE	AE	AE	AR	AR	FR	FR	FE
3	AR	AR	AR	FR	FR	FR	FR	FE	FE
4	AR	AR	FR	FR	FR	FR	FE	FE	FE
5	AR	FR	FR	FE	FE	FE	FE	FE	FE
6	FR	FR	FE	FE	FE	FE	FE	FE	FE

AE=Anfallaren Eliminerad
 AR=Anfallaren retirerar
 FR=Försvararen retirerar
 FE=Försvararen eliminerad

Förklaring; A = anfallande sida. F = försvarande sida. E = eliminerad, alla förlorande flygenheter tas bort från spelplanen. R = retirerar och återgår till egen bas. H = båda sidor förlorar hälften, avrundat uppåt. S = stopp, innebär att hela striden avbryts och inget händer för striden under omgången.

Anfallarens värde för luftstrid mot försvararens luftstridsvärde kan både ge ett positivt eller negativt

BILAGA 2.**2.1 FÖRSTÄRKNINGAR OCH EGNA STYRKOR, ORDER OF BATTLE (OOB)**

Tillförsel av nya enheter till spelplanen regleras enligt styrketillväxt. Båda sidor ansvarar för att den

egna sidans förstärkningar placeras ut i början av respektive förflyttningsfas.

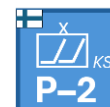
Förstärkningar kan sättas in i fiendens KZ förutsatt att egen enhet finns i hexagonen. OBS! flertalet enheter har baksidor, varje sida startar alltid med det högre värdet vända uppåt.

Exempel på en enhet som vid förlust vänder spelpjäsen och får ett lägre värde. Vid ytterligare förluster tas hela spelpjäsen från spelbrädet och räknas som helt slagen. Inga enheter kan återuppbyggas under spelet.



En vänd spelpjäs har fortfarande kvar alla sina egenskaper, t.ex. räknas den vända finska 11:e divisionen fortfarande som en division. Den 11:e finska infanteridivisionen kan ta

först fyra förlustpoäng genom att vända enheten, därefter (direkt om så behövs) ta ytterligare två förluster innan enheten helt tas av spelkartan. Finska partisanförband placeras ut i valfri nationell hexagon som angränsar till Sovjetunionen.



Partisanförbanden är alltid försörjda.

Partisanförband har ingen KZ men äger den hexagon som enheten står i. Styrkan för partisanförbandet är okänt för varje omgång (P). En tärning (T6) rullas för det aktuella värdet om partisanenheten anfaller eller blir anfallen. Styrkan varierar mellan minst 1 och maximalt 3 för varje omgång enheten används. 1-2=1, 3-4=2 och 5-6=3.

2.1.1 SOVJETUNIONEN START OCH STYRKETILLVÄXT

Placera ut de sovjetiska förbanden efter det att den finska sidan placerat ut sina pjäser först. Kontrollera att alla spelpjäser är "rättvända" med det starkaste värdet uppåt.

Startläge, placera ut förbanden enligt varje specifikt armégrupperingsområde.

7:e Armén Sovjetunionen (Inom 2 hexagoner från Leningrad, innanför egen gräns)

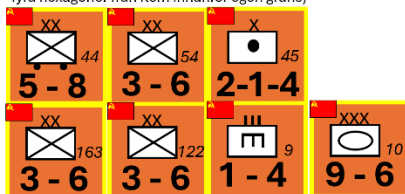
7:e Armén Sovjetunionen (Inom 2 hexagoner från Leningrad, innanför egen gräns)



8:e Armén Sovjetunionen (tre hexagoner från MEDVEZHYEGORSK och tre hexagoner från PETROZAVODSK innanför egen gräns)



9:e Armén Sovjetunionen (tre hexagoner från Kandalaksha och fyra hexagoner från Kem innanför egen gräns)



14:e Armén Sovjetunionen (tre hexagoner från Murmansk, innanför egen gräns)



På flygbaser i hexagoner i Estland.

Statiskt placerade i Leningrad alt Kronstadt



Sovjetiska förstärkningar kommer in vid egen valfri nationellt kontrollerad stad utanför finsk KZ.

Omgång 2 (16 dec – 31 dec 39)	Omgång 5 (1 feb – 15 feb 40)
Omgång 3 (1 jan – 15 jan 40)	Omgång 6 (16 feb – 28 feb 40)
Omgång 4 (16 jan – 31 jan 40)	Omgång 7 (1 mar – 15 mar 40)

2.1.2 FINLANDS START OCH STYRKETILLVÄXT

Placera ut de finska förbanden först. Kontrollera att alla spelpjäser är "rättvända" med det starkaste värdet uppåt.

Kannaksen:s armé (Inom 2 hexagoner från Viborg, innanför egen gräns)



4:e armén (Inom 3 hexagoner från Suojärvi, innanför egen gräns)



5:e armén (Mellan Petsamo och Muhmo, innanför egen gräns)



Helsingfors försvar , placeras max en hexagon från Helsingfors.



Finlands överkommandoreserv, placeras valfri hexagon i Finland.

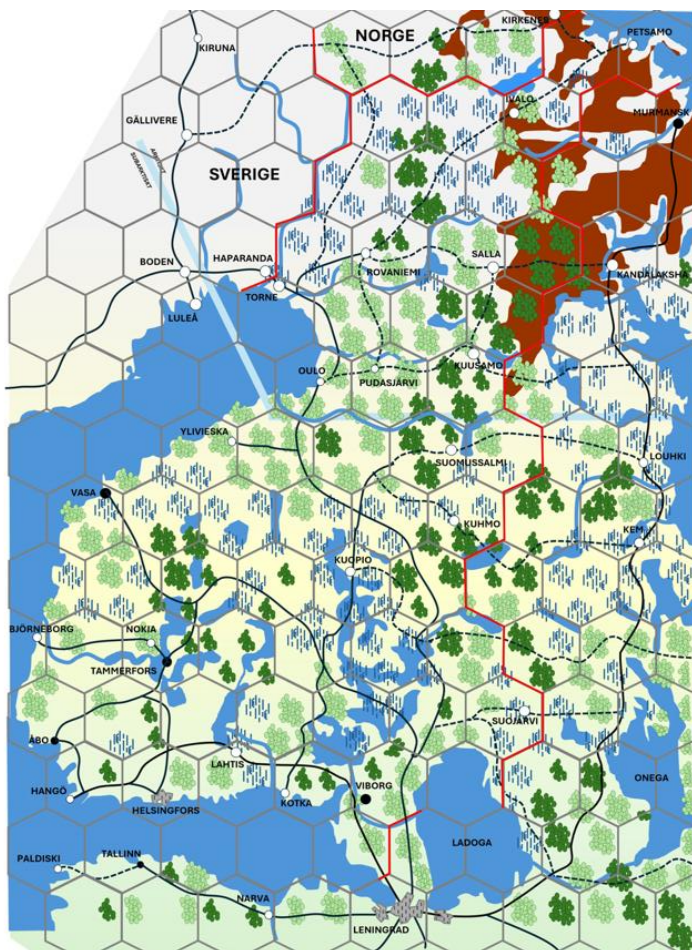


Finska förstärkningar kommer in vid egen valfri nationellt kontrollerad stad utanför sovjetisk KZ

Omgång 1 (30 nov – 15 dec 39)	 4-6	 P-2
Omgång 2 (16 dec – 31 dec 39)	 4-6	 P-2
Omgång 3 (1 jan – 15 jan 40)	 2-8	 P-2
Omgång 4 (16 jan – 31 jan 40)	 3-6	 2-8
Omgång 5 (1 feb – 15 feb 40)	 3-6	 2-1-8
Omgång 6 (16 feb – 28 feb 40)	 2-8	 4-1-8
Omgång 7 (1 mar – 15 mar 40)	 4-6	 1-4-12

BILAGA 3

5.1 KRIGSSPELSARTA



© 2025 FHS Centrum för Krigsspel