

ANTTI LEHMUSJÄRVI & OLLI KLEEMOLA

# JÄINEN KUOLEMA SUOMEN TALVISOTA



1939-1940



## FREEZING DEATH FINNISH WINTER WAR



## 目次

1. ゲーム概要	2
2. コンポーネント	2
2.1. ゲームボード	3
2.2. カード	3
2.3. ユニット	4
3. 初期配置	5
4. ゲームの手順	6
4.1. カードの使用	6
4.2. 移動	7
4.3. 戦闘	8
4.4. 増強ユニット	10
4.5. 戦線の影響	11
4.6. 参戦判定表	11
5. ゲームの終了	11

## 1. ゲームの概要

このゲームでは冬戦争で戦った二つの陣営、フィンランド軍とソ連軍を二人のプレイヤーが担当します。

ソ連軍プレイヤーはフィンランド領、特にカレリア地方を占領することで勝利を得ることができます。一方フィンランド軍プレイヤーは領土を保持し、連合軍の参戦を促進することで勝利を目指します。ゲームは6ターンで構成されています。

最初の2ターンは戦争の準備期間で、残りの4ターンは1939年から1940年までの冬戦争を表します。

### ターンの手順

各プレイヤーは、そのターンの新しいカードを自分の山札に追加します。(4.1 カード使用を参照)。

1. 各プレイヤーは8枚のカードを引きます。
2. 各プレイヤーはソ連側を先攻に8ラウンドを実行します。
3. 各ラウンドの終了時には連合軍の参戦判定が行われます。

勝者がいない場合はターンマーカーを次のターンに進め、ゲームを続行します。

### ラウンドの手順

各ラウンドは以下の手順で実行します。

1. カードを1枚公開し、イベントまたはアクションポイントのどちらかに使用するか宣言します。
2. 宣言した行動を実施します。

カードをアクションポイントとして使用する場合は以下の手順で解決します。

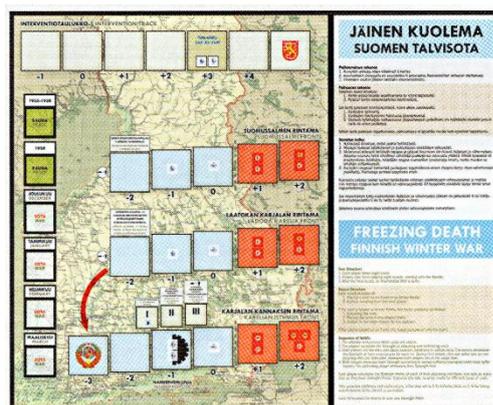
1. 活性化するユニットを宣言します
2. プレイヤーの指定した順番でユニットを移動させます。
3. 攻撃側が指定した順番で戦闘を解決します

カードをイベントとして使用する場合、カードに書かれた内容を実行してラウンドを終了します。

## 2. コンポーネント

「Freezing Death」は以下の構成となっています。

- ・ゲームボード
- ・ユニット 74 個
  - フィンランド軍歩兵ユニット 19 個
  - フィンランド軍スキー ユニット 5 個
  - ソ連歩兵ユニット 39 個
  - ソ連機甲ユニット 6 個
  - 要塞マーカー 3 個
  - 連合軍参戦マーカー 1 個
  - ターンマーカー 1 個
- ・英語 55 枚、フィンランド語 55 枚のカード
- ・英語とフィンランド語のルールブック 各 1
- ・小冊子: 冬戦争の歴史的概要
- ・6面ダイス 8 個



## 2.1. ゲームボード

1a. 連合軍参戦トラック

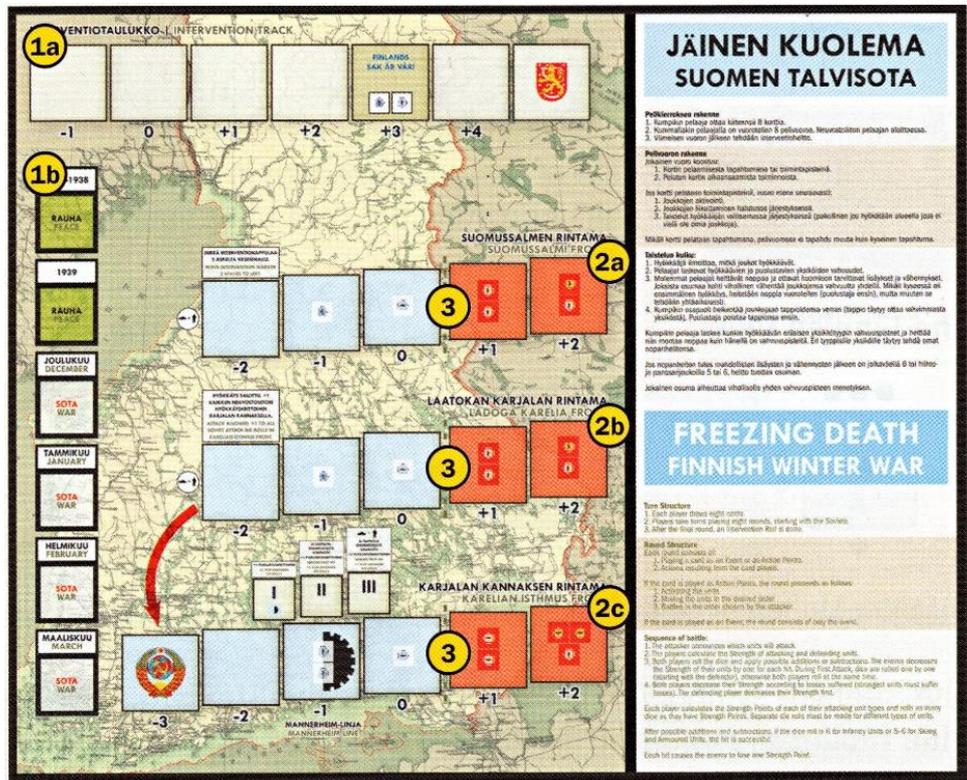
1b. ターントラック

2a. スオミッサルミ戦線

2b. ラドガ・カレリア戦線

2c. カレリア地峡戦線

3. 初期ユニット配置表



## 2.2. カード

このゲームはカードドリブン方式で、各プレイヤーはそれぞれの陣営のカードセットを使用します。カードの背面は陣営を表し、ソ連軍はベージュ色でソ連国旗が描かれており、フィンランド軍は灰色でフィンランド軍の軍旗が描かれています。

各カードには6つの機能があります。

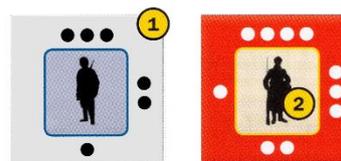
1. カード上部の色付き部分には、カードが使用可能なターン(年代)が描かれています。
2. プレイヤーがユニットを活性化できるアクション ポイントの数
3. カードの名称。一部のカードは名前の後にアスタリスク (\*) がついています。(「4.1 カードの使用」参照)
4. 実行されるイベントの指示内容。
5. イベントの歴史的背景の説明
6. カードの識別番号



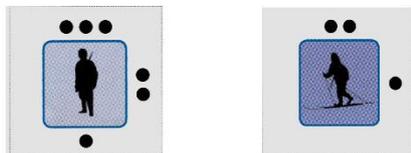
## 2.3. ユニット

各ユニットには以下の表示があります。

1. ユニット各辺に描かれた点は1~4の戦力を表します。
2. ユニットのシルエットはそのユニットのタイプを表します。



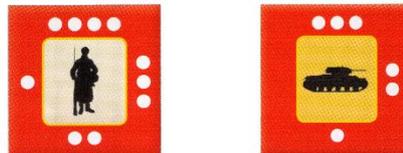
フィンランドユニット：



歩兵ユニット

スキーユニット

ソ連軍ユニット：

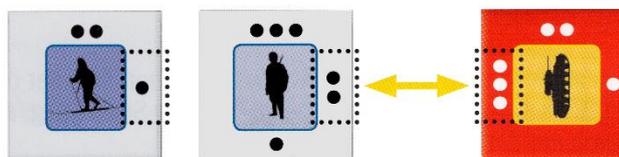


歩兵ユニット

機甲ユニット

戦力シンボル（●または○）は現在のユニットの戦力を表し、**敵に面している側**（つまり、フィンランド軍ユニットなら右側、ソ連軍ユニットなら左側）のシンボルが現在の戦力を表します。

例：フィンランドのスキーユニットの戦力は1、歩兵ユニットは2、ソ連軍機甲ユニットは3である。



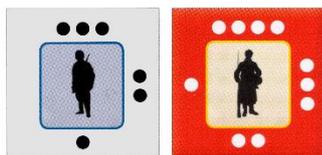
各陣営は一つのボックスにそれぞれ最大 4 ユニットまで配置することができます。

この制限はカードの使用により追加のユニットを配置する場合にも適用されます。

### ユニットの特徴

活性化したユニットはそのタイプを問わず1ボックスを動かすことができます。ユニットの火力はタイプによって異なります。歩兵はダイス目の6がヒットとなります。

スキーおよび機甲ユニットはダイスの5と6がヒットとなります。（4.3 戦闘を参照のこと）



歩兵ユニットはすべての戦線に制限なく進出できます。



スキーユニットはスオミツサルミまたはラドガ・カレリアにだけ配置できます。



機甲ユニットはどの戦線にも配置できます。

ただしカレリア地峡以外のボックスに配置された機甲ユニットは6のみがヒットとなります。

（道路網が貧弱なため、厳冬の環境で機甲部隊が有効活用できないため）。

### 3. 初期配置

ゲーム開始時に各プレイヤーはそれぞれの陣営の1935年から1938年までのカードで山を作ります。

ゲーム中に使用したカードは、ゲームからの除外が記されたもの以外は自分の捨て札の山に置きます。

(訳注: まだ登場時期に達していないカードは別のところに分けておきます。登場ターンになったすべてのカードは、ターン開始時にプレイヤーが直接受け取ります。)

1. 両プレイヤーは、最初のユニットをマップ上に指定されたボックスに配置します。
2. ターンマーカーは、最初のボックス (1935-1938) に配置します。
3. 要塞マーカーは、マンネルヘイムラインの最初のボックス (+1 防御修正) に置かれます。
4. 連合軍参戦マーカーは、参戦トラックの最初のボックス (-1) に置かれます。



## JÄINEN KUOLEMA SUOMEN TALVISOTA

**Pelikierron rakenne**

1. Kumpikin pelaaja ottaa kätensä 8 korttia.
2. Kummallakin pelaajalla on vuorotellen 5 pelivuoroa. Neuvostoliiton pelaajan aloittaessa.
3. Viimeisen vuoron jälkeen tehdään interventiohetki.

**Pelivuoron rakenne**

Jokainen vuoro koostuu:

1. Kortin pelaamisesta tapahtumana tai toimintapisteinä.
2. Pelatus kortin aikansaamista toiminnasta.

Jos kortti pelataan toimintapisteinä, vuoro etene seuraavasti:

1. Joukkojen siirto.
2. Joukkojen liikutaminen halutussa järjestyksessä.
3. Toteutetut hyökkäykset valitsemassa järjestyksessä (paikallinen jos hyökätään alueella jossa ei vielä ole oma joukko).

Mikäli kortti pelataan tapahtumana, pelivuorossa ei tapahdu muuta kuin kyseisen tapahtuma.

**Talistelun kulku:**

1. Hyökkääjä ilmoittaa, mitä joukot hyökkäävät.
2. Pelaajat laskevat hyökkäävien ja puolustavien yksiköiden vahvuudet.
3. Molemmat pelaajat heittävät nopaa ja ottavat huomioon tarvittavat lisäykset ja vähennykset. Jokaisesta osuusta kortti vihollisen vähentää joukkonsa vahvuutta yhdenä. Mikäli kyseessä oli ensimmäinen hyökkäys, heidän on nopeat vuorotellen (puolustaja ensin), mutta muuten se tehdään yhtäaikaisesti.
4. Kumpikin osapuoli heikentää joukkojen tappioidensa verran (tappio täytyy ottaa vahvimmista yksiköistä). Puolustaja pelastaa tappiollensa ensin.

Kumpikin pelaaja laskee kortin hyökkäävän osapuolen yksiköidensä vahvuus pistet ja heittää niin montaa nopaa kuin hänellä on vahvuuspisteitä. En tyypillisille yksiköille täytyy tehdä omat nopanheittonsa.

Jos nopanheitton tulos mahdollisten lisäysten ja vähennysten jälkeen on jäljellä 6 tai hihti- ja panssarijoukkoja 5 tai 6, heitto tuottaa osuman.

Jokainen osuma aiheuttaa viholliselle yhden vahvuuspisteen menetyksen.

## FREEZING DEATH FINNISH WINTER WAR

**Turn Structure**

1. Each player draws eight cards.
2. Players take turns playing eight rounds, starting with the Soviets.
3. After the final round, an intervention Roll is done.

**Round Structure**

Each round consists of:

1. Playing a card as an Event or as Action Points.
2. Actions resulting from the card played.

If the card is played as Action Points, the round proceeds as follows:

1. Activating the units.
2. Moving the units in the desired order.
3. Battles in the order chosen by the attacker.

If the card is played as an Event, the round consists of only the event.

**Sequence of battle:**

1. The attacker announces which units will attack.
2. The players calculate the Strength of attacking and defending units.
3. Both players roll the dice and apply possible additions or subtractions. The enemy decreases the Strength of their units by one for each hit. During First Attack, dice are rolled one by one (starting with the defender), otherwise both players roll at the same time.
4. Both players decrease their Strength according to losses suffered (strongest units must suffer losses). The defending player decreases their Strength first.

Each player calculates the Strength Points of each of their attacking unit types and rolls as many dice as they have Strength Points. Separate die rolls must be made for different types of units.

After possible additions and subtractions, if the dice roll is 6 for Infantry Units or 5-6 for Sking and Armoured Units, the hit is successful.

Each hit causes the enemy to lose one Strength Point.

## 4. ゲームの手順

各ターンの開始時に各プレイヤーは自分の山札からカードを8枚引きます。これがこのラウンドの手札になります。プレイヤーはお互いをカードの内容を相手に見せないようにします。

### 4.1. カードの使用

各ターンでプレイヤーは交互に1枚ずつカードを使用してラウンドを実行します。

ターン開始は常にソ連軍が先攻です。

カードはイベントもしくはアクションポイントとして使用し、異なる効果を持ちます。

1ラウンドはカードの使用宣言とその効果の適用（移動やイベントなど）で構成されます。

カードをイベントとして使用するとそのカードに記載された内容を実行します。名前の後に(\*)マークがあるものは冬戦争中の特異な出来事を表すカードです。このカードはイベントを実行したら捨て札の山に置かずゲームから除外します。

(\*)のないカードはイベント実行後に捨て札の山に置き、何度もイベントを実行できます。

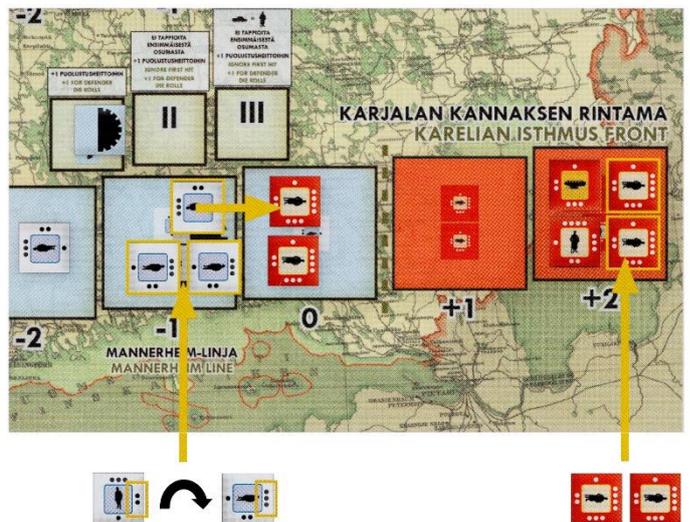
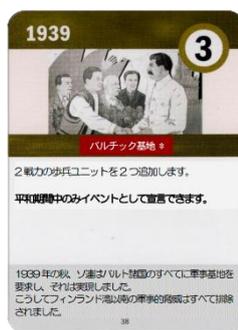


例: ソ連軍プレイヤーは、「バルト海軍港」のイベント使用を宣言しました。

プレイヤーは2戦力の歩兵2ユニットをボード上に配置します。このカードは(\*)マークがあるため、イベント実行後は捨て札の山には置かずゲームから除外されます。

フィンランド軍プレイヤーは「フィンランドオリンピックの成功」を3アクションポイントのカードとして使用し、2ユニットを1戦力ずつ増強し、1ユニットを活性化し移動を行いました。

このカードは(\*)付きですが、イベントとして使用していないためそのまま捨て札の山に置きます。



一部のカードはイベントとして使用すると、指示に従いプレイヤーの前に置きます。これらのカードは指定されたタイミングで使用したり、破棄または削除することができます。(例:「スターリンの大粛清」)

カードをアクションポイントとして使用するならプレイヤーは以下のどれかを実行できます。

- ユニットを一つ活性化させ、1回のラウンドで移動し、攻撃を行う。

もしくは

- ユニットの戦力を1追加する。

！ユニットは1ラウンドあたり1戦力のみを追加できます。(兵站上の限界を表現しています)

！フィンランド軍とソ連軍の双方のユニットがいるボックスを最前線と呼びます。このボックスにいるユニットには戦力を追加することはできません。これは、カードによるイベントの場合にも適用されます。

ただし例外としてイベント内容で最前線への戦力追加が明示されている場合は可能となります。例:「自軍最前線の補充」

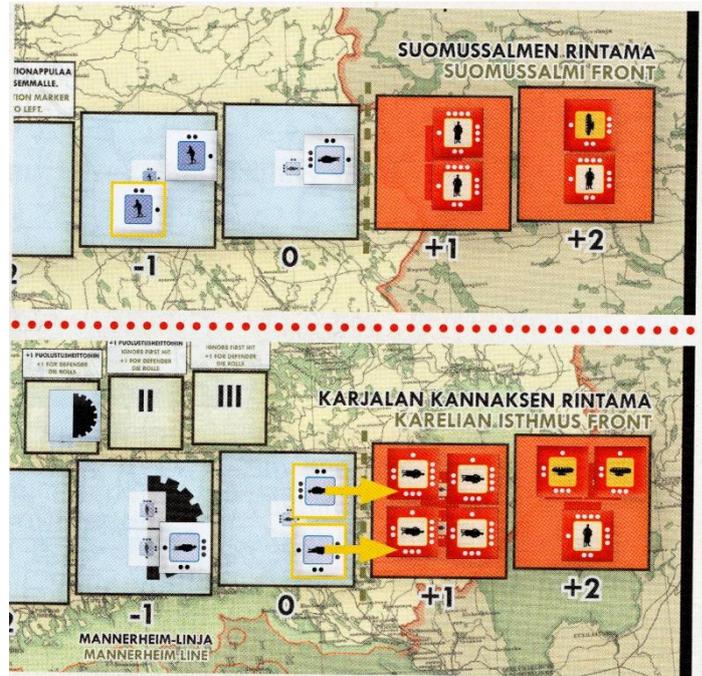
**重要:**

アクションポイントで同じユニットの活性化と戦力の追加を同時に行うことはできません。



各ユニットはラウンドごとにこれらの行動の1つだけを選択できます。

例: フィンランドのプレイヤーは、「農業社会主義者の協力」のカードを3アクションポイントとして使用します。まずスオミッサルミのスキーユニット1個に1戦力を追加し、次にカレリア地峡戦線の歩兵ユニット2個を活性化します。これにより2個のユニットが1ボックス移動し、戦闘することができます。



アクションポイントとして使用されたカードは、名前の後に(\*)マークがあってもゲームからは除外されず、捨て札の山に置かれます。カードに記載されたイベントは、アクションポイントとして使用した場合には発生しません。

プレイヤーはターン開始時にまず未登場のカードの中から、そのターンに登場する新たなカードをすべて受け取ります。その後まだカードが8枚未満の場合(第1ターン以外はそうなります)、不足分は山札から引きます。それでもまだ8枚に満たない場合、捨て札の山をよく切って新しい山札からカードを引き、手持ちカードが合計8枚になるようにします。

例: 第2ターン(1939年)、ソ連軍プレイヤーは山札から5枚のカードを引きました。山札がなくなったため、捨て札の山を切って新たな山札を作り、不足していた3枚のカードを引きます。山札は次のターン以降も使用するためボードの脇に置いておきます。イベントとして使用された(\*)マーク付きのカードは除外されているため、ゲームに復帰することはありません。

## 4.2 移動

ユニットは、移動する前に活性化する必要があります。

活性化したユニットの移動は1個ずつプレイヤーが望む順番で行い、別のユニットが移動を開始する前に完了する必要があります。

ユニットは移動を開始するボックスからその前後のボックスに移動できます。

最初の2ターンの間、ユニットは敵の支配ボックスに移動できません(平和期間であるため)。

ユニットが敵ユニットいない敵支配ボックスに移動した場合、直ちにそのボックスを占領します。

ユニットが敵ユニットだけがいて自軍ユニットのいないボックスに移動した場合、そのユニットはその戦闘ステージで必ず敵ユニットを攻撃しなければなりません。

ユニットが敵ユニットのいるボックスにいる場合、その先へと移動することはできません。今いるボックスから敵ユニットを一掃するまではその先へのボックスを攻撃することはできないのです。(例外;「モッティ(浸透戦術)」)

プレイヤーは活性化したユニットの移動順を選択できます。

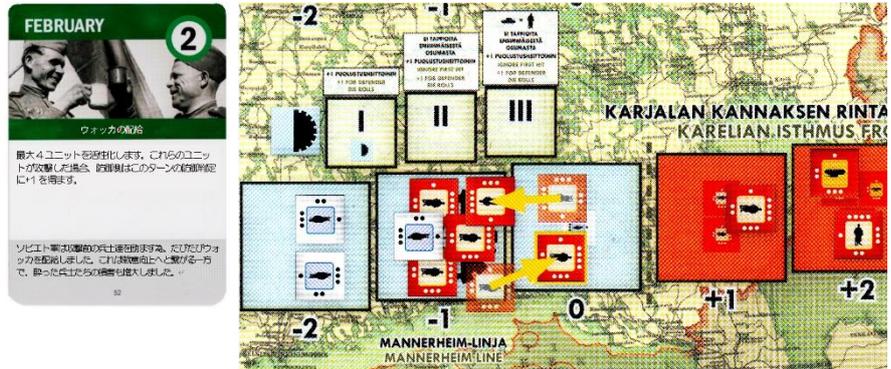
これによりユニットを移動して他のユニットのためにスペースを空けることができます。

フィンランド軍とソ連軍の両方のユニットが存在するボックスは最前線と呼ばれます。

これは複数のカードに影響を与えます。

例：ソ連軍プレイヤーは、マンネルハイム・ラインに2戦力の歩兵ユニット4個を配置しています。

カードを2アクションポイントとして使用し、まず1ポイントで2戦力のユニットを後方に戻し、もう1ポイントで4戦力の歩兵ユニットをマンネルハイム・ラインに送ります。



ユニットは、ある戦線から別の戦線に移動できません。(例外；「戦略的再配置」)

### 4.3. 戦闘

戦闘の目的は敵ユニットに損害を与えボックスを征服することです。

敵ユニットしかないボックスに移動したユニットはすべて攻撃に参加します。これを最初の攻撃と呼びます。

ボックスにいる敵ユニットを攻撃すると、そのボックス内の敵ユニットはすべて防御に参加します。

通常、攻撃側と防御側の戦闘結果は同時に適用されます。

しかし最初の攻撃ではまず防御側による戦闘結果を先に判定し、攻撃側はその損害を受けた後に戦闘判定を行います。

#### 戦闘の手順：

1. 攻撃を行う側はまず攻撃に参加するユニットを宣言します。
2. プレイヤーは攻撃側ユニットと防御側ユニットの戦力をそれぞれ合計します。
3. 両方のプレイヤーは同時にダイスを振り、可能ならばサイの目にプラスまたはマイナス修正を行って最終的なヒット数を判定します。敵ユニットはヒットの数だけ戦力を減少させます。  
ただし最初の攻撃の時だけは防御側がまず戦闘の判定を行い、その次に攻撃側がダイスを振ります。
4. 双方のプレイヤーは自軍が被ったヒット数だけ戦力を減少させます。損失の適用は防御側プレイヤーから先に行います。

タイプの違うユニットが存在する場合、まずタイプ別の戦力数を合計し、そのタイプごとに戦闘ダイスを振ります。

プラスまたはマイナス目修正の後に最終的なダイス目が確定し、結果が次の場合にヒットします。

- ・歩兵ユニット： 6以上でヒット
- ・スキーユニット： 5以上でヒット
- ・機甲ユニット： 5以上でヒット

敵ユニットは1ヒットを与える毎に1戦力を失います。

注：ゲームには4個の白ダイスと4個の赤ダイスが含まれています。判定ダイスの数が足りない場合は再度ダイスを振ってください。

例: ソ連軍プレイヤーがカレリア地峡を攻撃します。攻撃側には3戦力の歩兵ユニット2個、4戦力の歩兵ユニット1個、3戦力の機甲ユニット1個があります。

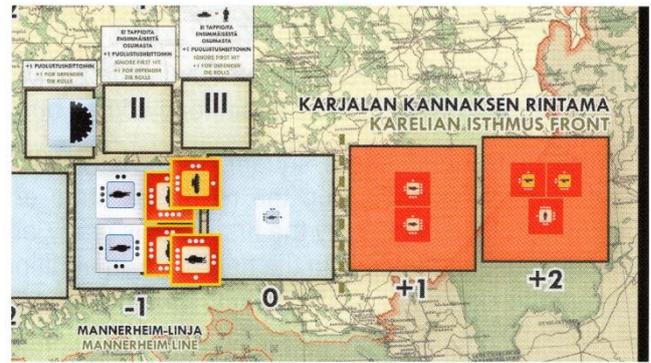
プレイヤーは、歩兵ユニット(6以上でヒット)で10個のダイスを振り、機甲ユニット(5以上でヒット)は3個のダイスを振ります。

ヒット数は最強戦力のユニットから順に1ヒットずつ割り振る必要があります。

複数のユニットが同じ戦力を持つ場合は、損失を受けるプレイヤーがユニットを選択します。

1戦力のユニットに攻撃がヒットしたらそのユニットはゲームから除去します。

損失の適用は防御側プレイヤーが最初に宣言し、次に攻撃側プレイヤーが選択します。

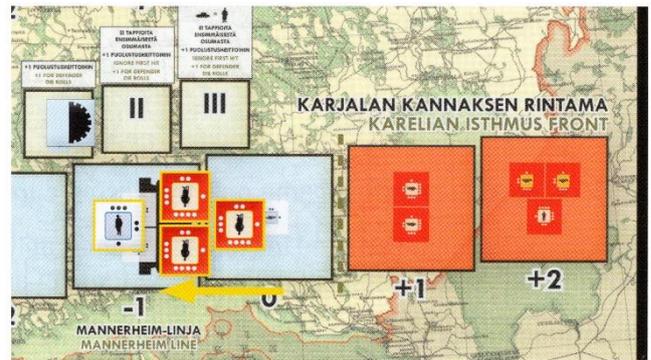


例: ソ連軍プレイヤーはカレリア地峡戦線で3戦力の歩兵ユニット3個を活性化します。それらは2戦力のフィンランド軍歩兵ユニットがいるフィンランド側の支配ボックスへ移動します。

フィンランドのプレイヤーが最初戦闘判定を行い2つのダイスを振って3と6を出しました。

ソ連軍プレイヤーはまず1ユニットから1戦力を減少させ、残った8戦力で合計8個のダイスを振ります。

その後のラウンドでは最初から両軍のユニットがいるため、損害は同時に適用します。



## ダイス修正

### カード

多くのカードは攻撃側または防御側のダイスを修正します。修正されたダイスの結果が6より大きい場合、それは6として扱われます。

すべての修正(加算または減算)は累積されます。

歩兵は修正後のダイスが6の場合にヒットし、機甲ユニットとスキーユニットは修正後の出目が5または6の場合にヒットします。機甲ユニットが機能しないボックス(ラドガ・カレリア、スオミツサルミ、または十分に高い準備状態のマンネルハイム・ライン)にいる場合は6のみがヒットします。

例: ソ連軍プレイヤーは、イベントとして「スターリンの誕生日」カードを使用します。

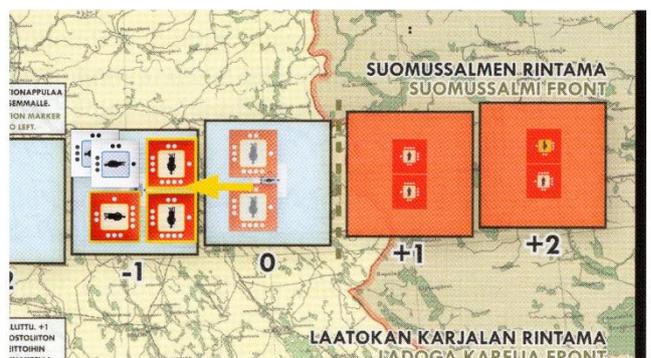
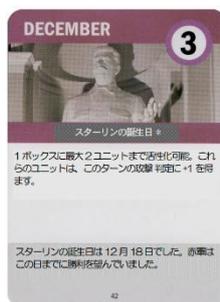
これにより1つのボックスの最大2ユニットを活性化して攻撃判定に+1を与えます。

プレイヤーは、スオミツサルミ戦線で3戦力の歩兵2ユニットを活性化し、2戦力のソ連歩兵1ユニットと1戦力のフィンランド歩兵2ユニットがあるボックスにそれらを前進させます。

プレイヤーは活性化されたユニットで攻撃することにしました。両方のプレイヤーが同時にダイスを振ります。

フィンランドのプレイヤーは2つのダイスを振って6でヒットし、ソ連のプレイヤーは6つのダイスを振って5または6でヒットします。

活性化されていないソ連歩兵ユニットは戦闘に参加せず、損害を与えたり受けたりしません。



## マンネルハイム・ライン

マンネルハイム・ラインは戦前にフィンランドがカレリア地峡に建設した主要防衛線です。

マンネルハイム・ラインのボックスにいるフィンランドのユニットは、要塞の準備段階に応じて防御ボーナスを得ます。

ゲーム開始時の要塞は初期段階であり、防御側ユニットは防御判定のダイスに +1 修正を得ます。

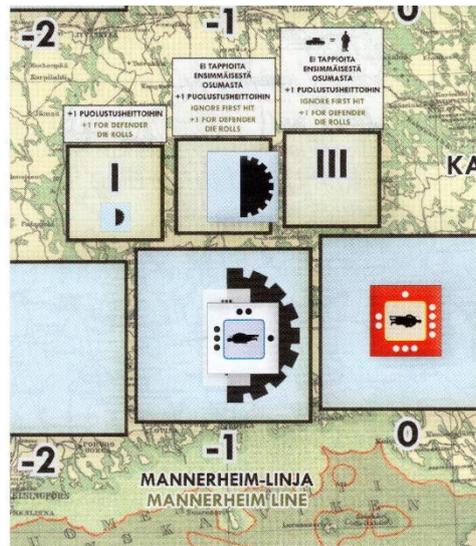
第二段階では先のボーナスに加え、防御時に戦闘の最初の1ヒットを無効にできます。

第三段階では先の2つのボーナスに加え、ソ連機甲ユニットの機能を失わせ、歩兵と同様に6にみがヒットとなります。

マンネルハイム・ラインの準備段階が向上したら、要塞マーカーを対応するボックスへと進行させます。

現在マーカーが置かれている段階とそれ以下の段階に書かれた指示はすべて有効となります。

マンネルハイム・ラインはフィンランド軍プレイヤーが攻撃側ではなく、防御側の時のみ効果をもたらします。



## 4.4. 増援

ユニットの増援はイベントにより新たなユニットを配置することによってのみ可能です。

アクションポイントは既存のユニットの戦力を増加させることはできますが、新たなユニットを配置することはできません。これは、新規部隊を編成する際の管理および補給上の限界を表しています。

増援は各戦線の自軍陣営のマップ端ボックスに配置します。(訳注: フィンランド側は左端、ソ連側は右端)

マップ端ボックスがすでに4つのユニットで占められている場合、この戦線に増援を登場させることはできません。これがすべての戦線に当てはまる場合、増援は一切登場させることはできません。

例: ソ連軍プレイヤーは 1939 年にカード「モロトフ・リッペン トロップ協定」をイベントとして使用し、3戦力の歩兵ユニット 1個と2戦力の機甲ユニット 1個を増援として登場させます。

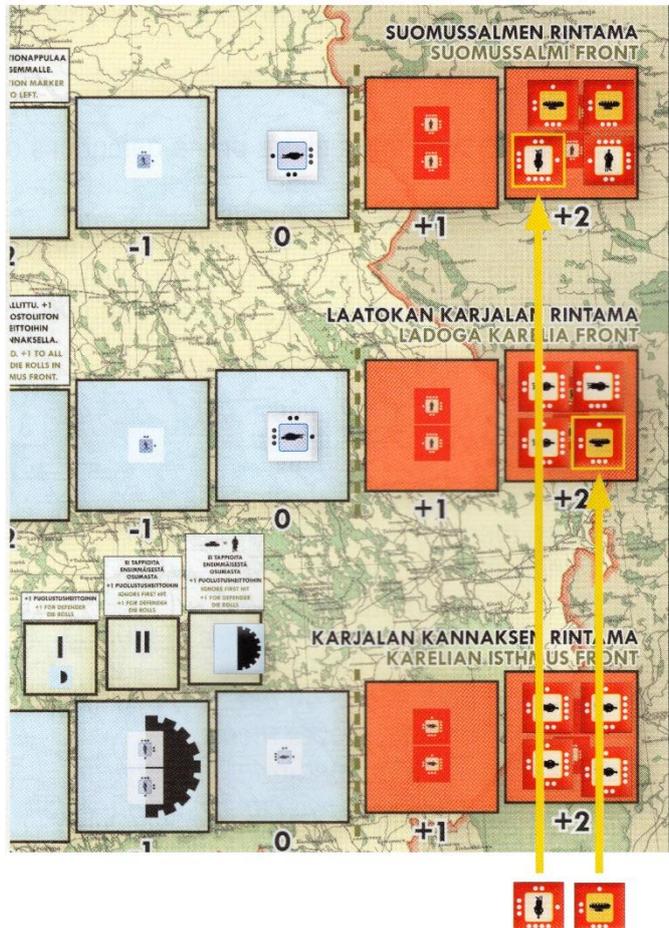


プレイヤーは、カレリア地峡戦線の右端のボックスに4ユニットを配置しており、他の戦線の右端のボックスに3ユニットを配置しています。

このため増援ユニットはスオミッサルミ戦線とラドガ・カレリア戦線に各1個だけ配置できます。

スキーユニットはスオミッサルミとラドガ・カレリア戦線にのみ配置できます。

機甲ユニットはすべての戦線に配置できますがカレリア地峡以外の戦線ではヒット値は6のみになります。増援ユニットは自陣営の端のボックスが最前線であっても、つまりすでに敵ユニットが存在していても配置することができます。しかしひとたび敵ユニットしか存在しない状態になるとそのボックスは占領されたと見なし、以後は増援が登場できなくなります。



## 4.5. 戦線の影響

ソ連軍プレイヤーが自軍ユニットを戦線の左端のボックスまで到達させてフィンランド軍の防御ユニットをすべて破壊した場合、その戦線を制圧したことになり、以後フィンランド軍プレイヤーがその戦線にユニットを配置することはできなくなります。さらに各戦線により特別な効果が発生します。

スオミッサルミ戦線が制圧された場合、連合軍の参戦マーカーは左に2ボックス移動します。

ラドガ・カレリア戦線が制圧された場合、ソ連軍ユニットは戦線の左端ボックスからカレリア地峡戦線の左端ボックスに直接移動でききるようになります。

またソ連軍プレイヤーはカレリア地峡のすべての攻撃判定に+1修正を得ます。

カレリア地峡戦線が征服された場合、ゲームはソ連の勝利で終了します (5. ゲームの終了を参照)。

## 4.6. 参戦判定

各ターンの終わりに両方のプレイヤーがすべてのカードを使用した後、フィンランド軍プレイヤーはダイスを1個振ります。修正を適用したのち結果が6以上の場合、参戦マーカーは右に1ボックス移動します。

マーカーがテキスト「Finlands sak är vår」(我らフィンランドに大義あり!)と書かれたボックスに移動したとき、フィンランド軍プレイヤーは3戦力の歩兵ユニット1個と2戦力のスキーユニット1個を選択した戦線に配置します。

参戦マーカーが一番右のボックスに到達した場合、ゲームはフィンランドの勝利で終了します (5. ゲームの終了を参照)。

## 5. ゲームの終了

ソ連軍ユニットがカレリア地峡の左端のボックスを占拠し、最前線にフィンランド軍ユニットが残っていない場合、直ちにゲームは終了し、ソ連軍プレイヤーの完全勝利となります。これは、防衛線の突破とソ連によるフィンランドの占領を表しています。

参戦マーカーが参戦トラックの右端のボックスに到達した場合、ゲームは直ちに終了しフィンランド軍プレイヤーの完全勝利となります。これは英仏参戦部隊の到着を表し、ソ連は和平を宣言せざるを得なくなります。

3月の参戦判定後にいずれの条件も満たされていなければ、どちらのプレイヤーも完全勝利を得られません。

この場合、勝利は各戦線と参戦トラックの状況を評価することによって決定されます。

プレイヤーは、各戦線でソ連軍ユニットが最も左まで進んだボックスの下にあるポイントを合計します。そしてそれに参戦マーカーが置かれたボックスの数字を加算します。

これが戦争終了時の点数となります。

点数がマイナスの場合、ゲームはソ連の限定的勝利で終了します; フィンランドは領土を大きく失いますが、独立を維持します (これは冬戦争の実際の歴史的結果でした)。

点数がプラスの場合、ゲームはフィンランドの限定的勝利で終了します; ソ連は戦前の領土主張を断念し、フィンランド国内の軍事基地の要求を取り下げます。

0点の場合、ゲームは引き分けとなります。

停戦が宣言され現在の最前線に従って国境が形成されますが、非常に高い緊張状態が続きます。

## 写真のクレジット

カード:

フィンランド1: トッド・サンダース。フィンランド2: スタジアム財団

フィンランド3: SA 写真

フィンランド4: フィンランド国立考古学委員会、

歴史写真集 ビエティネン

フィンランド5: SA 写真

フィンランド6: SA 写真7: ウィキメディア・コモンズ、写真家不明

フィンランド8: フィンランド国立考古学委員会、歴史の写真コレクション

フィンランド9: SA 写真

フィンランド10: フィンランド国立考古学委員会、歴史画像コレクション

フィンランド11: SA 画像

フィンランド12: SA 写真

フィンランド13: SA 写真

フィンランド14: ドイツ連邦共和国

フィンランド15: SA 画像 フィンランド16: SA 画像

フィンランド17: SA 写真

フィンランド18: SA 写真

フィンランド19: Kaihsu Tai

フィンランド20: SA 画像 フィンランド21: SA 画像

フィンランド22: SA 写真

フィンランド23: SA 写真

フィンランド24: オッリ・クレモラ

フィンランド25: オッリ・クレモラ

フィンランド26: SA 画像 フィンランド27: SA 画像

フィンランド28: SA 写真

ソビエト連邦29: フィンランド労働博物館ヴェルスタス

ソビエト連邦30: イワン・ヴァシリエヴィチ・シマコフ

ソビエト連邦31: SA 画像

ソビエト連邦32: トッド・サンダース ソビエト連邦33: SA 写真

ソビエト連邦34: SA 画像

ソビエト連邦35: SA 画像

ソビエト連邦36: 労働アーカイブ

ソビエト連邦37: 米国国立公文書館

ソビエト連邦38: SA 写真

ソビエト連邦39: フィンランド労働博物館ヴェルスタス

ソ連40: ドイツ連邦共和国 ソ連41: トッド・サンダース

ソビエト連邦42: SA 写真

ソビエト連邦43: ウィキメディア・コモンズ、不明の写真家

ソビエト連邦44: SA 写真

ソ連45: RIA Novosti アーカイブ、マックス・アルパート ソ連46: SA 写真

ソ連47: SA 画像 ソ連48: SA 画像

ソビエト連邦49: オッリ・クレモラ

ソ連50: ウィキメディア コモンズ、写真家不明 ソ連51: ウィキメディア コモンズ、写真家不明

ソ連52: タス通信 ソ連53: トッド・サンダース

ソビエト連邦54: SA 写真

ソビエト連邦55: 連邦政府、ドイツ

カバーアート: SA 画像、米国議会図書館、Artkino Pictures

## 謝辞

デザイナー兼開発者: Antti Lehmusjärvi 歴史研究と写真の

専門家: Soc 博士。サイオリ・クリモラ

アートディレクターおよびパッケージデザイン: トッ

ド・サンダース マップ、カード、カウンター、ルール

のレイアウト: トッド・サンダース

英語翻訳: シニ・サヴォラ

校正: Rachael Mortimer パブリッシャー: Linden Lake Games

および Ludicreations

プレイテスター:

アツオ・アローラ、ケイジョ・アラヤルヴィ、ヴィッ

レ・インキリイネン、アンテロ・ターシ、ユッシ・パ

ロネン、ティーム・ベルヒオ、ミッコ・ラウニオ、オ

ンニ・ルンブネン、トニ・ルンブネン、パシ・タミネ

ン。

継続的なサポート: Nina Lehmusjärvi と Virpi Kivioja 省略し

た可能性がある皆様にお詫びを申し上げます。

物的支援やその他のサポートに特に感謝します。

フィンランド労働博物館ヴェルスタス (特にキンモ・

ケスティネン)

アリ・ヘイノ

労働アーカイブ フィンランド国立考古学委員会

フィンランドボードゲーム協会

\*日本語訳にあたり google 翻訳機能を使用しました。

日本語版翻訳: 三好秀一

Japanin käännös: Hidekazu Miyoshi

