

[Примечание переводчика – Перевод осуществлен с учетом официального списка опечаток и уточнений от 4 февраля 2002 года.

«Стаканчиком» в этой игре может служить обыкновенный стакан, чашка, кружка, мешочек или, даже, лототрон, если он у Вас есть.]

«Красные & Белые»

Содержание

1. Вступление	2	12. Снабжение и восстановление	9
2. Составляющие	2	13. Контроль над городами, морями и	
3. Расстановка игры	2	ресурсами	10
4. Определение победителя	3	14. Подкрепления и пополнения	10
5. Последовательность игры	3	15. Польша	11
6. Инициатива и случайные события	4	16. Партизаны Махно	12
7. Активизация и Фаза акций	4	17. Националистические гарнизоны	12
8. Зоны Контроля	5	18. Вывод Союзников	12
9. Группирование	5	19. Зима	12
10. Движение	6	20. Специальные части и маркеры	13
11. Бой	7		

1. Вступление

«КРАСНЫЕ & БЕЛЫЕ!» – это игра для двух игроков о Гражданской войне в России в ее самый важный период, с Августа 1918 года по Апрель 1921 года, а также о войне между Россией и Польшей, относящейся к этому же периоду.

МАСШТАБ: В одном гексагоне около 65 миль, в операционном ходе – 1-2 месяца.

2. Составляющие

2.1. Инвентарь

«КРАСНЫЕ & БЕЛЫЕ» включают:

- Одну игровую карту
- 1 полную и 1 половинную плату фишек
- Два Листа для справок игрока
- Два шестигранных кубика (один красный, один белый)
- Брошюру правил

2.2 Игровая карта

Карта представляет важную с военной точки зрения местность на которой сражались разные фракции во время Гражданской войны в России и войны с Польшей. Игровая карта содержит таблицы и дорожки, чье использование объясняется в соответствующих разделах правил ниже.

Города. Все города в гексагонах побережья – это порты. В соответствии с легендой, некоторые города – это «ресурсные города» (13.5), некоторые – это «красные города», и некоторые – и то, и другое. Случайное событие «Красный террор» может сделать города красными городами во всех отношениях.

2.3 Что изображено на фишках

2.4 Типы частей

2.5 Размеры частей

XXXX – армия

XXX – корпус

XX – дивизия

G – гарнизон

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Эти термины применялись очень приблизительно во время этой войны.

2.6 Цвет частей

Все красные (большевистские) части – белые на красном. Каждый нейтральный националистический гарнизон имеет свою особенную расцветку. Белые (антибольшевистские) части включают:

Синее на белом: Вооруженные Силы Юга России (ВСЮР) *Armed Forces of South Russia (AFSR)*

Зеленое на белом: Сибирские белые

Голубое на белом: Исламские белые, и Северная белая армия

Белое на синем: Поляки

Черное на хаки: Силы Интервентов (СИ) *Allied Intervention Forces (AIF)*

Черное на светло-сером:

Коричневое на белом: Северо-западная белая армия, Эстонская армия и *Freikorps* фон дер Гольца

2.7 Маркеры

ВАЖНО: За исключением маркеров «Контроль» и «Сделано», существующее в наборе игры число остальных маркеров – это лимит для игры.

3. Расстановка игры

Игроки выбирают стороны, и выбирают сценарий, который будут разыгрывать, «Красные против Белых в 1918-19 годах» или «Гражданская война в России в 1918-21 годах».

3.1 Расстановка частей

БОЕВЫЕ ЧАСТИ: Обычные боевые части делятся на те, которые начинают игру на карте, и на, которые появляются позднее, в качестве подкреплений. В начале игры поместите все части с четырехзначным кодом расстановки в соответствующие гексагоны. Части, которые появляются позднее, в качестве подкреплений, имеют буквенный код вместо четырехзначного кода расстановки. Поместите их в ячейку соответствующего стратегического хода на Дорожку записи хода *Turn Record Track*.

МОРСКИЕ ЭСКАДРЫ: Поместите Беломорскую эскадру Союзников рядом с Белым морем, она может быть использована.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЧАСТИ: Поместите воздушные части, бронепоезда, гарнизоны, речные флотилии и танки в Поле специальных частей *Special Units Holding Box*, напечатанное на карте. Эти части входят в игру по случайным событиям.

3.2 Расстановка маркеров

СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАРКЕРЫ: Поместите маркеры «Красный поезд» (20.10), «Красный Верден» (20.11) и «Народное золото» (20.6) в гексагоны, указанные на их фишках.

МАРКЕРЫ КОМАНДИРОВ: Поместите маркер командующего ВСЮР, стороной «Деникин» вверх, в поле командующего ВСЮР *AFSR Command Box*. Отложите всех красных командиров в сторону, они входят в игру по случайным событиям.

МАРКЕРЫ НА ДОРЖКАХ: Поместите маркер хода в ячейку «1» на Дорожке записи хода, стороной инициативы белых вверх. Поместите маркер ресурсом красных на Дорожку ресурсов *Resource Track*, в ячейку «5» (за Москву, Тулу, Петроград, Царицын и народное золото). Поместите маркер ресурсов белых в ячейку «2» (за Ижевск и Симбирск).

МАРКЕРЫ КОНТРОЛЯ МОРЯ: Поместите четыре маркера морского контроля, стороной белых вверх, в каждую Ячейку контроля моря *Sea Control Box* (Балтийское, Черное, Каспийское и Белое моря).

МАРКЕРЫ КОНТРОЛЯ ГОРОДОВ: Поместите маркер контроля белых в Кандакшу (1403), Кемь (1605), Екатеринодар (2924), Самару (3212), Уфу (3408), Самарканд (5315), Мерв (5320) и в гексагон 5421. Поместите маркеры контроля красных во все оставшиеся, незанятые, не красные города в России, восточнее оккупационной линии *Occupation Line*. Поместите неиспользованные рядом с картой для использования в дальнейшем.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Вся карта – это Россия, за исключением балтийских республик и Польши на западном краю карты.

МАРКЕРЫ СОБЫТИЙ: Поместите маркер «Наступление СИС», «Морской десант», «Кавалерийский рейд», «Частичная эвакуация Союзников», «Рейд казаков Семенова» и «Коррупция среди белых» рядом с Дорожкой записи хода, для использования в дальнейшем.

ФИШКИ АКТИВИЗАЦИИ: Оба игрока берут свои фишки активизации и помещают их рядом для использования во время игры. Белый игрок также берет фишку активизации «Логистика» *Logistics*, которую он помещает в «стаканчик» [*Прим. перев. – Я имею в виду любую чистую, сухую емкость, из которой вслепую можно доставать фишки*] каждый ход.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Мы обнаружили, что полезно помещать маркеры активизации красных фронтов в ячейки командиров. Когда туда помещается командир, то он заменяет маркер фронта, и таким образом, служит напоминанием о том, что этот фронт доступен для свободной активизации.

ДРУГИЕ МАРКЕРЫ: Поместите маркеры «Красный террор» и «Сделано» рядом с картой для использования в дальнейшем.

3.3 Судьба Царя

Бросьте кубик, чтобы определить судьбу царя: при результате броска «1», войска белых спасли царя. Поместите маркер Царя в Ячейку царя *Tsar Box* стороной с портретом Николая II лицом вверх. Он будет давать преимущества белым при восстановлении (12.12). При результатах от «2» до «6», красные убили Царя. Поместите этот маркер стороной с надгробием лицом вверх.

3.4 Нейтральная территория

Закавказье, Польша, прибалтийские республики и область западнее линии оккупации Центральных держав, начинают игру нейтральными, и в состоянии «вне игры» во всех отношениях (движение, проследивание снабжения (12.7) и ЗК (8.1)). Ни одна часть не может входить в эти области до того, как не закончится Великая война (ход В). После хода В, в эти районы можно входить, но Польша остается нейтральной до того, как она вступит в войну (15.2).

4. Определение победителя

4.1 Фаза проверки победы

Во время Фазы проверки победы каждого стратегического хода игроки проверяют, не одержала ли какая-либо из сторон автоматической победы. Если ни одна из сторон не достигла автоматической победы до конца последнего хода сценария, то проверяются условия победы сценария.

4.2 Автоматическая победа красных

Красный игрок выигрывает, если он выполнил что-либо из нижеследующего во время Фазы проверки победы:

- Контролирует каждый город на карте вне пределов Польши и прибалтийских республик, или
- Контролирует каждый ресурсный город на карте и завоевал Польшу (15.4).

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Красный игрок не должен контролировать золотой запас (20.6), чтобы выполнить какое-либо из этих условий.

4.3 Автоматическая победа белых

Белый игрок выигрывает, если красный игрок не контролирует Москву и, как минимум, два ресурсных города (золотой запас, в этом случае, не считается ресурсным городом).

4.4 Условия победы сценария «Красные против белых в 1918-19 годах»

Если ни один из игроков не одержал автоматической победы, как это описано в п. 4.3, то красный игрок выигрывает, если ему удалось добиться частичного вывода Союзников до конца сценария. В противном случае выигрывает белый игрок.

4.5 Условия победы в сценарии «Гражданская война в России в 1918-21 годах»

Если ни один игрок не достиг до конца 24 оперативного хода, проверьте условия автоматической победы красных. Если красный игрок достиг какого-либо из условий, то он выигрывает. В противном случае, выигрывает белый игрок. Чтобы выиграть белый игрок, не должен достигать своего условия автоматической победы после 24 оперативного хода.

5. Последовательность игры

Игра делится на пронумерованные оперативные ходы, и стратегические ходы с буквенным обозначением. Каждый ход делится на фазы, выполняемые в нижеприведенной последовательности.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Как отмечено на Дорожке записи хода, расположенной на карте, существует три оперативных хода между стратегическими ходами, за исключением начала и конца игры.

5.1 Оперативный ход (номер)

I. Фаза определения инициативы (6.1)

II. Фаза случайных событий (6.3)

A. Этап случайного события игрока без инициативы (Март-Апрель: снова поместите речные флотилии 20.12)

B. Этап случайного события игрока с инициативой (Март-Апрель: снова поместите речные флотилии 20.12)

III. Фаза принадлежности Махно (16.1) (*После хода В*)

IV. Фаза стратегического движения (10.2) (*Пропустите в I ход*)

A. Этап игрока без инициативы

B. Этап игрока с инициативой

C. Этап Красного поезда (20.10)

V. Фаза акций

A. Командный сегмент

1. Этап командования (7.4)

2. Этап наполнения «стаканчика» (7.8)

B. Сегмент активизации по инициативе

1. Этап оперативного движения (10.6) (Можно помещать гарнизоны 20.5)

2. Этап боя (11.0)

C. Сегмент случайной активизации (Повторяйте до тех пор, пока не останется фишек, 7.9)

Если происходит активизация фронта/фракции

1. Этап оперативного движения (10.5) (можно помещать гарнизоны 20.5)

2. Этап боя (11.0)

Если вытянута фишка «Логистика»

1. Этап снабжения белых (12.2)

2. Этап восстановления белых (12.12) (Можно убирать гарнизоны, 20.5)

3. Этап снабжения красных (12.2)

4. Этап восстановления красных (12.12) (Можно убирать гарнизоны, 20.5)

D. Сегмент убирания маркеров «Сделано»

5.2. Стратегический ход (буква)

I. Фаза проверки победы

II. Фаза вывода Союзников (*Начиная с хода С*)

III. Фаза подкреплений/пополнений

A. Этап подкреплений белых (14.1)

B. Этап подкреплений красных (14.1)

C. Этап пополнений белых (14.2)

D. Этап пополнений красных (14.2)

6. Инициатива и случайные события

6.1 Определение инициативы

В Фазу определения инициативы в начале каждого оперативного хода, каждый игрок бросает кубик. Если есть хотя бы один красный командир в ячейке «Главный штаб» *Field Staff*, то красный игрок прибавляет один (+1) к своему броску. Тот у кого выпало больше, обладает инициативой на этот ход. Если ничья – то перебросьте кубика.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: В первый ход (*Август 1918 года*) белый игрок автоматически обладает инициативой.

6.2 Преимущества инициативы

Порядок, в котором игроки проводят Фазу случайных событий и Фазу стратегического движения, зависит от того, кто обладает инициативой. Вдобавок, игрок с инициативой получает возможность выбрать одну из своих фишек активизации, чтобы разыграть ее как первую активизацию во время Фазы активизации.

6.3 Случайные события

Во время Фазы случайных событий каждый игрок бросает два кубика, и сверяет сумму их значений с соответствующей Таблицей случайных событий. Игрок без инициативы бросает свои кубики и применяет результат броска первым. В некоторых случаях, в зависимости от обстоятельств, результатом будет отсутствие события. Вот например, если результат указывает на вступление в игру бронепоезда, но нет доступных бронепоездов, то событие не происходит.

7. Активизация и Фаза акций

7.1 Назначение фишек активизации

Все оперативное движение и бои происходят во время сегментов активизации Фазы активизации. Части активизируются группами. Таким образом, не все части двигаются и атакуют во время этих сегментов, а только те, которые принадлежат к активизированной группе. Группы активизируются, когда фишка активизации данной группы вытянута случайным образом из «чашечки». Группы также могут быть активизированы во время сегмента активизации по инициативе, или когда вытянута фишка «Главный штаб».

7.2 Группы активизации красных

Части красного игрока объединены в шесть фронтов – Центрально-азиатский, Восточный, Северный, Южный, Юго-западный и Западный. Зоны ответственности этих фронтов обозначены границей проходящей по сторонам гексагонов, напечатанной на карте (белый игрок может игнорировать эти границы во всех отношениях). Каждый фронт имеет фишку активизации. Вдобавок, красный игрок имеет седьмую фишку активизации для своего Главного штаба (7.11), которая представляет верховное командование Красной армии.

7.3 Группы активизации белых

Части белого игрока объединены по признаку того, к каким фракциям принадлежат данные части. Существует шесть фишек активизации белого игрока, по одной на каждую фракцию: Вооруженные Силы Юга России (ВСЮР), Сибирские белые, Поляки, Силы Интервентов (СИ), Северо-западная белая армия (вместе с эстонской армией и корпусом фон дер Гольца) и фишка, которая активизирует Исламских белых и Северную белую армию.

7.4 Этап командования

Каждый ход во время этапа командования игроки определяют, какие из их фишек активизации доступны для использования. Фишки активизации белого игрока доступны согласно правилу 7.5, а фишки активизации красного игрока выбираются по 7.7.

7.5 Доступность фишек активизации белых

В начале игры белому игроку доступны только четыре фишки активизации: ВСЮР, СИ, Сибирские белые и Исламские белые/Северная белая армия (Северная армия пока не находится в игре, а Исламская армия находится). На стратегический ход В, становятся доступными фишки для Северо-западной белой армии и Поляков.

7.6 Убирание фишек активизации белых из игры

Только фишки активизации СИ и Поляков могут быть убраны. Фишки активизации для других фракций, как только они стали доступными, никогда не убираются (даже, если ни одной части данной фракции не осталось в игре).

СИ: Когда происходит полный вывод Союзников (18.4), то белый игрок больше не может использовать фишку активизации СИ. Уберите ее из игры.

ПОЛЯКИ: Если Польша завоевана или вернулась в нейтральное состояние после того, как участвовала в войне (15.4 и 15.5), белый игрок больше не может использовать польскую фишку активизации. Уберите ее из игры.

7.7 Выбор фишек активизации красных

Фишки активизации красных определяются отличным от белых способом. Каждый ход красный игрок выбирает, какие фишки активизации будут доступны в этот ход. Красный игрок автоматически получает фишку активизации Главного штаба каждый ход, плюс фишку активизации любых фронтов, которые имеют красного командира в своей ячейке в Поле верховного командования Красной армии *Red Army High Command Box*. Вдобавок, красный игрок получает возможность выбрать фишки активизации для любых двух фронтов, у которых нет командира в их ячейке в Поле верховного командования. Выбранные фишки должны быть показаны белому игроку.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Командир в ячейке «Главный штаб» не влияет на активизацию, потому что фишка Главного штаба используется всегда.

7.8 Этап наполнения «стаканчика»

В этап наполнения «стаканчика» игрок с инициативой берет одну из своих доступных фишек активизации, это будет первая активизация в Фазу акций. Эта фишка активизации не помещается в «стаканчик». Игрок с инициативой помещает оставшиеся выбранные фишки в «стаканчик», вместе со всеми

доступными фишками игрока без инициативы. Игроки также добавляют фишку «Логистика» в «стаканчик».

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Красному игроку с инициативой редко имеет смысл выбирать «Главный штаб» в качестве первой активизации.

7.9 Сегменты активизации

Большая часть Фазы акций состоит из сегментов активизации. В первый сегмент активизации будет использована фишка активизации, которую игрок с инициативой выбрал во время этапа наполнения «стаканчика». Оставшиеся сегменты активизации будут использовать вытянутые из «стаканчика» случайным образом фишки активизации. В результате случайного вытягивания будут активизированы фронт/фракция или начат сегмент логистики. Сегменты активизации будут продолжаться до тех пор, пока в «стаканчике» не останется фишек.

7.10 Эффекты активизации

Активизация фронта или фракции позволяет всем частям красных в пределах зоны ответственности фронта или всем частям белых, принадлежащим данной фракции, соответственно, проводить оперативное движение, а затем атаковать в этап боя.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Части помеченные маркером «Сделано» (10.12) в начале сегмента активизации не могут проводить движение или бой.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Некоторые специальные части белых (такие например, как авиация и танки) не принадлежат ни к какой фракции – см. правила по активизации таких частей в разделе 20)

7.11 Фишка «Главный штаб»

Когда вытянута фишка «Главный штаб», красный игрок может активизировать любой фронт, который еще не был активизирован в этот ход. Если красный игрок выбирает фронт, чья фишка находится в «стаканчике», то этот фронт НЕ активизируется во второй раз, когда вытянута его фишка, вместо этого отложите фишку фронта в сторону.

7.12 Фишка «Логистика»

Когда вытянута фишка «Логистика», то белый игрок, а за ним красный проводят этап снабжения и этап восстановления (см. 12.0).

8. Зоны Контроля

8.1 Зоны Контроля в целом

Все пехотные и кавалерийские части имеют Зону Контроля (ЗК), которая распространяется в шесть прилегающих гексагонов. ЗК не распространяется через следующие стороны гексагонов:

- не замерзшего озера
- целиком занятые морем
- границы нейтральной Польше (15.1)
- линии оккупации Центральных держав, до хода В
- Эстонская армия не распространяет ЗК за пределы прибалтийских республик

8.2 Части без ЗК

Гарнизоны, партизаны, кавалерия белых проводящая рейд (20.4) и специальные части (20.0) не имеют ЗК.

8.3 Части, которые игнорируют ЗК

Следующие части игнорируют вражеские ЗК во всех отношениях (и отмечены знаком Зорро «Z», как напоминание об этом):

- 1 Конная армия красных
- любая белая кавалерия проводящая *рейд* (20.4)
- армия Махно – в отношении ЗК в районе действий Махно

8.4 Отмена влияния ЗК

Свои части отменяют влияние вражеских ЗК при стратегическом движении, отступлении и прослеживании снабжения, но не при оперативном движении.

8.5 Влияние ЗК на стратегическое движение

- Части могут начинать и заканчивать стратегическое движение (10.2) во вражеской Зоне Контроля.
- Части *не могут* проходить через вражеские ЗК, влияние которых не отменено, во время стратегического движения.

8.6 Влияние ЗК на оперативное движение

- Часть проводящая оперативное движение (10.6) должна остановиться при входе во вражескую ЗК.
- Часть не может двигаться непосредственно из одной ЗК в другую.

ПРИМЕЧАНИЕ: свои части не отменяют влияния вражеских ЗК при оперативном движении.

8.7 Влияние ЗК на снабжение

Снабжение не может быть прослежено через вражеские ЗК, влияние которых не отменено (12.7). Свои части отменяют влияние вражеских ЗК при прослеживании линии снабжения.

9. Группирование

9.1 Лимиты группирования

Количество частей в гексагоне ограничено шестью очками численности, за исключением того, что красные командиры позволяют увеличить группирование до девяти очков численности (см. 9.7). Лимиты группирования применяются в конце каждого этапа стратегического движения, каждого этапа оперативного движения, каждого этапа боя и в конце Фазы пополнений/подкреплений.

9.2 Проверка группировок

Игроки всегда могут свободно проверять группировки друг друга.

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Во время Гражданской войны в России был широко распространен шпионаж, наряду с частым дезертирством и общим недостатком соблюдения секретности.

9.3 Группирование специальных частей

Специальные части перечисленные ниже не считаются при группировании. Хотя, только одна часть *каждого типа* может находиться в гексагоне.

- Авиация (20.1)
- Бронепоезд (20.3)
- Гарнизон (20.5)
- Морская эскадра (20.7)
- Речная флотилия (20.12)
- Танки (20.13)
- Народное или императорское золото (20.6)*
- Красный поезд (20.10)*

* Существует всего по одной такой фишке.

9.4 Партизаны и группирование

Партизанские части (20.8) никогда не могут группироваться.

9.5 Ограничения на группирование белых фракций

Части принадлежащие разным белым фракциям не могут группироваться вместе. *Исключение: части СИ могут группироваться с частями из любой белой фракции.*

9.6 Нейтральные части и группирование

Ни одна сторона не может группироваться или входить в гексагон занятый нейтральной польской частью (15.0) или националистическими гарнизонными частями. (17.0).

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Части белых могут группироваться или проходить через украинский гарнизон (17.2)

9.7 Влияние красного командира на группирование

Каждый красный командир в Поле верховного командования Красной армии (но не в ячейке «Главный штаб») позволяет группировать до девяти очков численности в одном гексагоне в зоне ответственности фронта, который возглавляет этот командир. Число гексагонов с увеличенным группированием ограничено цифрой на фишке конкретного командира. Увеличенный лимит применяется всегда, пока командир командует. Если командир убран из-за случайного события, то в следующий раз, когда этот фронт будет активизирован, красный игрок должен привести любые перегруппированные сверх лимита гексагоны в обычный лимит до конца Фазы оперативного движения. Невозможность сделать это приводит к уничтожению любых частей сверх лимита (по выбору белого игрока).

10. Движение

10.1 Движение в целом

Движение в игре «Красные и белые» подразделяется на два типа: стратегическое и оперативное. Каждое выполняется в свою собственную фазу. Стратегическое движение позволяет пехотным и кавалерийским частям двигаться на потенциально длинное расстояние, игнорируя движение напечатанное на их фишках. Число частей, которое может использовать стратегическое движение, ограничено. Большинство движения будет оперативным. В этом случае расстояние, на которое части могут двигаться ограничено их движением. Примечание: Бронепоезда и речные флотилии могут двигаться на неограниченное число гексагонов во время оперативного движения, но не могут использовать стратегическое движение. Части могут проводить и стратегическое, и оперативное движение в один и тот же ход.

10.2 Стратегическое движение в целом

Только пехотные и кавалерийские части, а также императорское/народное золото (20.6) могут использовать стратегическое движение. Никакие специальные части, включая танки, бронепоезда, речные флотилии и партизан, не могут использовать стратегическое движение.

ОГРАНИЧЕНИЯ

- Часть использующая стратегическое движение должна *начинать и заканчивать* его в своем контролируемом (не нейтральном) городе (13.1).

- Часть может начать и закончить стратегическое движение во вражеской ЗК (8.0), но не может иным образом входить во вражескую ЗК, если только ее влияние не отменено присутствием своей фишки.

- Часть не может использовать железнодорожное/речное стратегическое движение и морское стратегическое движение в один и тот же ход.

ВАЖНО: Нет никакого стратегического движения (включая Красный поезд, 20.10) на 1 ход. Стратегическое движение – это единственный способ, которым золото может двигаться.

10.3 Процедура железнодорожного/речного стратегического движения

Чтобы провести железнодорожное/речное стратегическое движение, часть движется на неограниченное расстояние либо по соединяющимся гексагонам с железной дорогой, либо по соединяющимся гексагонам с рекой, согласно следующим ограничениям:

- Часть не может входить в контролируемые врагом города, или гексагоны занятые врагом.
- Часть не может входить в город в районе действий Махно, если только он не занят своей частью (*Исключение: красный игрок может входить в город в районе действий Махно, если он занят маркером «Красный террор»*).
- Зимой невозможно речное движение (19.0).
- Пехота и кавалерия не могут сочетать железнодорожное движение с речным в один ход. Золото свободно *может* сочетать железнодорожное движение с речным.
- Часть не может входить в занятый нейтралами гексагон (*Исключение: части белых могут проходить через украинский гарнизон*), но *могут* проходить через незанятые нейтральные города.

10.4 Лимиты железнодорожного/речного стратегического движения

БЕЛЫЙ ИГРОК: может двинуть до 2 очков численности частей фракции ВСЮР, 2 очка численности фракции Сибирских белых и императорское золото, используя железнодорожное/речное стратегическое движение, в каждую Фазу стратегического движения.

КРАСНЫЙ ИГРОК: может двинуть до 9 очков численности частей красных и народное золото, используя железнодорожное/речное стратегическое движение, в каждую Фазу стратегического движения.

10.5 Морское стратегическое движение

Чтобы провести морское стратегическое движение, часть движется из одного своего контролируемого порта в другой свой контролируемый порт в одном море. Части не могут двигаться из одного моря в другое. Обе стороны могут двинуть до 4 очков численности частей в каждом море, которое они контролируют (13.3), во время каждой Фазы стратегического движения.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Стратегическое движение зимой запрещено в Белом и Балтийском морях (19.0).

10.6 Процедура оперативного движения

Все оперативное движение происходит в этап движения каждого сегмента активизации, и выполняется до того, как начинается этап боя. Когда часть активизирована, она может двигаться из гексагона в гексагон, «оплачивая» стоимость местности, согласно Таблице влияния местности, в пределах ограниченных ее движением. Часть не может входить в гексагон, если не располагает достаточным количеством очков движения, чтобы оплатить стоимость местности в этом гексагоне, если у нее недостаточно очков движения, то она не может войти в гексагон. Части не могут накапливать движение от хода к ходу, передавать его от одной части другой, или перескакивать через гексагоны во время своего движения. Движение каждой отдельной части или группировки должно быть закончено прежде, чем начнется движение другой части или группировки.

10.7 Движение специальных частей

- Бронепоезда двигаются на неограниченное расстояние по *соединяющимся* гексагонам с железной дорогой (20.3).
- Речные флотилии двигаются на неограниченное расстояние по *соединяющимся* гексагонам с рекой (20.12).
- Морские эскадры (20.7) и авиационные части (20.1) не двигаются в привычном понимании этого слова. Вместо этого они помещаются в тот же гексагон с другими боевыми частями во время Фазы боя (11.3).
- Гарнизонные части (20.5) никогда не двигаются.

10.8 Движение и снабжение

Часть в снабжении не может закончить свое движение в гексагоне, находясь в котором сделает ее без снабжения (12.4).

10.9 Маркеры «Сделано»

Если часть красных двигалась оперативным движением, наступала или отступала из зоны ответственности в данный момент или до этого активизированного фронта, в зону ответственности фронта, который еще не был активизирован, поместите маркер «Сделано» на нее. Она не может двигаться или атаковать, если этот новый фронт активизирован позже в последующий сегмент активизации той же Фазы акций. Уберите все маркеры «Сделано» в конце Фазы акций.

10.10 Ограничения движения в Польше

- Части красных не могут входить в Польшу, пока она нейтральна (15.1).
- Непольские части белых никогда не могут входить в Польшу.
- Польские части, пока нейтральны (15.1), должны оставаться в пределах одного гексагона от Польше (т.е., прилегая к стороне гексагона с границей Польши).

10.11 Ограничения на движение в прибалтийских республиках

- Части СИ не могут входить в прибалтийские республики.
- *Freikorps* фон дер Гольца не может покидать прибалтийские республики, пока белые не выбросят случайное событие «*Freikorps*».

- Эстонская армия не может ни двигаться, ни атаковать за пределы прибалтийских республик, также она не распространяет ЗК через сторону гексагона с границей прибалтийских республик.
- Северо-западная армия, которая покинула прибалтийские республики не может вернуться туда.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Части северо-западной армии, которые остаются в прибалтийских республиках уничтожаются после полного вывода Союзников (18.4).

10.12 Казачьи круги

Казачьи части должны оставаться в пределах 8 гексагонов от своих гексагонов *круга*. (Расстояние не может быть прослежено через гексагоны целиком занятые морем.) Гексагон круга части обозначен желтым треугольничком, в котором находится первая буква названия казачьей части. *Пример: Омск (4311) – это гексагон круга для сибирских казаков, а Новочеркасск (2921) – это гексагон круга для 1 Донской и 2 Донской казачьих армий.*

10.13 Другие территориальные ограничения движения

- Части не могут входить в Закавказье или в область западнее линии оккупации до хода В.
- Часть Махно (16.0) должна оставаться в пределах двух гексагонов от района действий Махно.

11. Бой

11.1 Общие правила

Активные части (в или без снабжения) могут атаковать прилегающие части противника во время этапа боя сегмента активизации. Бой доброволен. Некоторые части в гексагоне могут атаковать, в то время как остальные не атакуют. Части в гексагоне могут атаковать разные гексагоны во время разных боев. Каждая атака производится только против одного обороняющегося гексагона. Все обороняющиеся части в атакованном гексагоне должны участвовать в бою.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Гарнизоны (20.5) не могут атаковать и игнорируются при обороне, когда сгруппированы с другими частями.

11.2 Ограничения боя

- Ни одна часть не может атаковать больше одного раза в этап боя, и ни один гексагон не может быть атакован больше одного раза в этап боя.
- Партизанские части (20.8) и кавалерия проводящая рейд (20.4) могут атаковать только одиночные гарнизоны или партизан.
- Части СИ могут атаковать, только если белые выбрасывают событие №6 в этот ход. Их модификатор атаки заключен в красный прямоугольничек, как напоминание об этом.

11.3 Процедура боя

Активном игроку не требуется объявлять все атаки предварительно, и он может разрешать атаки в любой последовательности, пока один бой заканчивается до начала следующего. Каждый бой проводится, используя следующую последовательность

- Обозначение боя.
- Применение авиации/флота атакующим
- Применение авиации/флота обороняющимся

- D. Определите боевое соотношение
- E. Определите боевые модификаторы
- F. Определите боевую разницу
- G. Определите боевые силы
- H. Определите результаты боя
- I. Примените результаты боя
- A) Активный игрок обозначает, какие части атакуют, и какой гексагон атакован.
- B) Атакующий объявляет, будет ли он задействовать авиационные части или морские эскадры
- C) Обороняющийся объявляет, будет ли он задействовать авиационные части или морские эскадры.
- D) Определите боевое соотношение, разделив общую численность атакующих частей на численность обороняющихся частей. Округлите в пользу обороняющегося, а затем уменьшите результат до простого соотношения.
- Например: 7 атакующие 4 составят соотношение 1 к 1, а 2 атакующие 3 – 1 к 2.*
- E) Каждый игрок суммирует модификаторы своих участвующих в бою частей. Все части имеют модификаторы атаки и обороны, за исключением гарнизонов, которые имеют только модификатор обороны, так как они не могут атаковать (20.5). Атакующие части используют свои модификаторы атаки, а обороняющиеся части используют свои модификаторы обороны.
- F) Каждый игрок бросает кубик, умножает результат броска кубика на число участвующих в бою частей и прибавляет/вычитает свои суммированные модификаторы, чтобы определить свою боевую силу. Боевая сила игрока никогда не может быть меньше числа частей вовлеченных в бой с его стороны.
- ПРИМЕР 1: Если четыре части с модификаторами атаки +2, -1, +0 и -3 участвуют в одном бою, то четыре модификатора суммированные вместе дадут -2. Атакующий затем бросает кубик и умножает его на число атакующих частей (4), и прибавляет модификатор атаки (-2). Если результат броска кубика был «3», то окончательная сила атакующего будет $(4 \times 3) - 2 = 10$.*
- ПРИМЕР 2: Если три части с оборонительными модификаторами 0, -1, и -3 оборонялись (общий модификатор -4) и результат броска кубика был «2», то подсчет будет следующим $(3 \times 2) - 4 = 2$. Хотя, из-за того, что минимальная боевая сила всегда единица за каждую часть, то окончательная сила обороняющегося будет 3.*
- G) После определения боевых сил, вычтите силу обороняющегося из силы атакующего, чтобы определить боевую разницу. Этот может быть и отрицательное число.
- H) Определите боевой результат, сравнив боевое соотношение с боевой разницей в Таблице результатов боя *Combat Results Table*, сдвинув соотношение (суммировано) за любую местность, как это указано в Таблице влияния местности *Terrain effects Chart*. Рассматривайте соотношения меньше, чем 1 к 3 или больше, чем 4 к 1, после сдвигов, как 1 к 3 или 4 к 1, соответственно. Таким образом части атакующие город с соотношением 6 к 1, сдвинут

соотношение до 5 к 1, и определяют результат боя по колонке 4 к 1.

11.4 Влияние рек на бой

Атакующий подвергается сдвигу по колонкам влево, если обороняющийся находится в гексагоне с рекой, и ни одна из атакующих частей не атакует из гексагона вдоль той же реки.

ДВЕ РЕКИ В ОДНОМ И ТОМ ЖЕ ГЕКСАГОНЕ: Обороняющийся получает один сдвиг, если атакующий не находится не на одной из рек, или атакует вдоль только одной из трех линий рек, встречающихся в обороняющемся гексагоне.

11.5 Результаты боя

Бой может привести к результату, приводящие к расстройству ни одной из частей, одной части или всех частей на одной из сторон. Вдобавок, части могут быть принуждены к отступлению.

РАССТРОЙСТВО: Чтобы расстроить часть, переверните двухуровневую часть на обратную сторону (которая имеет меньшие боевые модификаторы), или уничтожьте расстроенную до этого часть или одноуровневую часть.

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: *Когда часть «уничтожается», это не означает, что каждый человек из ее состава убит. Это означает, что достаточное количество людских и материальных потерь было понесено, чтобы рассматривать часть, как небоеспособную.*

«а», «d»: Один атакующий или обороняющийся расстроен: самая большая, с точки зрения численности, не являющаяся гарнизоном, часть расстроена. Если существует более одной части с одной и той же самой большой численностью, то игрок, к которому относится результат, может выбрать, какая из этих частей расстроена.

«А», «D»: Все атакующие или обороняющиеся части, соответственно, становятся расстроенными.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если результат расстройств приводит к тому, что все обороняющиеся части уничтожены, то уничтожьте любые гарнизонные части в гексагоне обороняющегося.

«R»: Отступление: Сторона, к которой относится предыдущая буква, отступает всеми своими не гарнизонными частями на 2 гексагона, а гарнизоны уничтожаются. Гарнизонные части, находящиеся в гексагоне одни, могут быть уничтожены только при результате «R».

11.6 Процедура и ограничения отступления

- 1) Части должны закончить свое отступление в двух гексагонах от обороняющегося гексагона, и, как минимум, в двух гексагонах ото всех вражеских частей вовлеченных в этот бой, или уничтожаются.
- 2) Части должны закончить свое отступление в снабжении, если это возможно.
- 3) Если отступают две или более части, то они могут отступить в разные гексагоны.
- 4) Если части *заканчивают* свое отступление с превышением лимитов группирования, то игрок, тот, чьи это части, должен уничтожить лишние части.
- 5) Группировка частей может отступать через не отмененные вражеские ЗК, подвергаясь при этом одному дополнительному результату расстройств

(вне зависимости от числа отступающих частей) за каждый гексагон ЗК.

6) Часть, принужденная закончить свое отступление в не отмененной вражеской ЗК, уничтожается.

7) Части могут отступать только в гексагоны, в которые они обычно могут войти. Части, которые не могут отступить, уничтожаются. Волга не имеет какого-либо особенного влияния на отступление. *Позвольте привести несколько примеров: Бронепоезда должны отступать через соединяющиеся гексагоны с железной дорогой, а речные флотилии должны отступать через соединяющиеся гексагоны с рекой.*

8) Части, которые отступили в атакованный во время того же этапа боя (только) гексагон, не добавляют ничего к обороне, и уничтожаются, если обороняющийся подвергается какому-либо результату боя.

11.7 «Красный Верден» и отступления

Части красных сгруппированные с маркером «Красный Верден» *Red Verdun* не отступают, если только не атакованы танками (20.13). Одиночный гарнизон уничтожается при результате «R», даже если сгруппирован с маркером «Красный Верден».

11.8 Наступление после боя

Атакующие части могут наступать в обороняющийся гексагон, если в результате боя все обороняющиеся были уничтожены или отступили. Бронепоезда могут наступать только по железнодорожным линиям. Речные флотилии могут наступать только по рекам. Вражеская ЗК не имеет влияния на наступления после боя. Части, находящиеся в снабжении, не могут наступать после боя в гексагон, в котором они окажутся без снабжения.

12. Снабжение и восстановление

12.1 Назначение

Частям требуется снабжение, чтобы уцелеть в определенных ситуациях, восстанавливаться и проводить стратегическое движение. Восстановление (12.12) позволяет расстроенным частям быть перевернутыми обратно на лицевую сторону.

12.2 Фишка «Логистика»

Когда фишка «Логистика» вытянута из стаканчика, белый игрок проверяет состояние снабжения своих частей, а затем пытается восстановить свои снабженные расстроенные части, и может убрать любые свои гарнизоны, по желанию. После того, как белый игрок закончил свою проверку снабжения и восстановление, красный игрок проводит проверку снабжения и восстановление своих частей, и убирает гарнизоны.

12.3 Движение и снабжение

Ни одна часть (включая кавалерию не проводящую рейд), которая находится в снабжении не может двигаться *или наступать после боя* так, чтобы оказаться без снабжения. Состояние снабжения части для этого правила определяется в начале этапа оперативного движения. Поверните любые группировки без снабжения на 90°, или поместите свой маркер контроля на эти части, как напоминание о том, что они БС. Уберите все такие маркеры, или поверните фишки обратно в конце этапа боя.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: На практике такое формальное отмечание частей БС будет требоваться крайне редко.

12.4 Прослеживание линии снабжения

Чтобы находиться в снабжении, часть должна быть способна проследить линию снабжения до соответствующего источника снабжения (12.8), или находиться на побережье своего контролируемого моря. Линия снабжения может быть длиной максимально в один гексагон до источника снабжения или до гексагона с железнодорожной линией или рекой, которые соединяются с источником снабжения.

12.5 Железные дороги и реки как линии снабжения

Гексагон с железнодорожной линией или рекой соединяется с источником снабжения, если непрерывная цепочка гексагонов может быть прослежена от него до источника снабжения. Цепочка может состоять максимально из двух сегментов. Один сегмент должен состоять целиком из соединяющихся гексагонов с железнодорожной линией. Другой сегмент должен состоять целиком из соединяющихся гексагонов с рекой. Если используются оба сегмента, то железнодорожная линия и река должны встречаться в общем гексагоне.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Реки МОГУТ быть использованы для снабжения зимой (17.0).

12.6 Порты и прибрежные гексагоны как линии снабжения

Линия снабжения может быть прослежена из одного порта в другой по своему контролируемому морю, как часть речного сегмента линии снабжения. Часть в прибрежном гексагоне своего контролируемого моря считается автоматически в снабжении, даже если нет своего контролируемого источника снабжения на этом море.

12.7 Блокирование линий снабжения

Линия снабжения прерывается или блокируется следующим:

- Вражескими или нейтральными частями.*
- Вражескими или нейтральными ЗК, которые не отменены своими частями.
- Вражескими контролируруемыми городами.
- Незанятыми городами района действий Махно.
- Линией оккупации, до хода В.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Украинский гарнизон не блокирует снабжение белых, когда сгруппирован с частью белых.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Стороны гексагонов с озером и нейтральный города (но не в районе действий Махно) не блокируют снабжение. Вдобавок, города в районе действий Махно, ставшие красными из-за маркера «Красный террор», не блокируют снабжение частей красных.

12.8 Источники снабжения

Источники снабжения красных – это Москва (2313) и Ташкент (5412). Источники снабжения белых различаются для каждой фракции и отмечены на карте.

ИСТОЧНИКИ СНАБЖЕНИЯ БЕЛЫХ:

ВСЮР: Одесса (2124), Севастополь (2525), Новороссийск (2825) или Батуми (3326).
Сибирские белые: Омск (4301).

Северная армия: Мурманск (1201) или Архангельск (1904).

Северо-западная армия, эстонская армия и *Freikorps фон дер Гольца*: Ревель (1312).

Польская армия: Варшава (1221).

Исламские белые: Ашхабад (4922) и гексагон 5421.

Части СИ: Любой источник снабжения белых вне Польши или прибалтийских республик.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Источники снабжения, которые являются портами, остаются источниками снабжения вне зависимости от того, кто контролирует море.

12.9 Эффекты нахождения без снабжения (БС)

- Части БС не могут использовать стратегическое движение.
- Части БС во время сегмента логистики (12.2) подвергаются расстройству.
- Части БС не могут быть восстановлены (12.12).
- Бронепоезда и речные флотилии не могут быть помещены на часть БС.
- Белый игрок не может помещать маркер «Кавалерийский рейд» *Cavalry Raid* на часть БС.

12.10 Части, на которые не влияет снабжение

Партизаны, гарнизоны и кавалерия, проводящая рейд, не подвергаются влиянию отсутствия снабжения. Казаки в своих гексагонах *круга* всегда в снабжении.

12.11 Снабжение и полный вывод Союзников

Полный вывод Союзников влияет на снабжение частей белых в Закавказье – см. 18.4.

12.12 Восстановление

Во время этапа восстановления каждого сегмента логистики, игроки бросают кубик за каждую из своих *снабженных* расстроенных частей, находящихся на карте, и сравнивают результат с типом части в Таблице восстановления *Rally Table*, чтобы выяснить восстановилась ли она. Если часть восстановилась, то она переворачивается обратно на лицевую сторону.

Царь. Если Николай II жив, и полный вывод Союзников (18.4) еще не произошел, то в каждый сегмент логистики, до броска на восстановление за какую-либо часть, белый игрок может выбрать одну снабженную *пехотную* (только) часть ВСЮР или Сибирских белых, и восстановить ее автоматически.

Партизаны. Партизанам не требуется снабжение для восстановления.

Красный поезд. Помещение Красного поезда (20.10) влияет на восстановление частей красных.

Врангель и Деникин. Как только Врангель входит в игру (событие белых №12), все части ВСЮР модифицируют свой бросок на восстановление модификатором «-1». Заметьте, что Деникин не имеет какого-либо влияния в игре.

13. Контроль над городами, морями и ресурсами

13.1 Определение контроля

Города (и один источник снабжения, не являющийся городом, гексагон 5421) контролируются стороной, которая последней входила в них.

ИСКЛЮЧЕНИЯ:

- «Красные города» (включая города с маркером «Красный террор») возвращаются по контроль красных, как только оставляются белыми.

- Города района действий Махно (Екатеринослав (2423) и Гуляй поле (2522)) – нейтральны, если не заняты частями (не армией Махно) или маркером «Красный террор».

- Города, контролируемые польскими частями, даже если Польша находится в войне (15.2) – нейтральны.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Используйте маркеры контроля белых, чтобы отмечать незанятые города контролируемые белыми, и либо маркеры контроля красных, либо, в случае красного города, отсутствие маркера, чтобы отмечать контроль красного игрока.

13.2 Контроль над городами и ход В

В начале игры, города контролируются игроками, согласно инструкциям расстановки в 3.2. В ход В, красный игрок получает контроль над всеми незанятыми *красным городами* к западу от линии оккупации, а белые получают контроль над Ревелем (1312), Батуми (3326) и Севастополем (2525).

13.3 Контроль над морями

В начале игры белый игрок контролирует все четыре моря: Черное, Балтийское, Каспийское и Белое. В начале, или в любой момент после полного вывода Союзников (18.4), красный игрок получает контроль на Балтийским, Каспийским и/или Белым морями, на которых он контролирует хотя бы один порт (переверните маркеры). Как только красный игрок получает контроль над морем, контроль не может вернуться обратно к белому игроку.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Белый игрок всегда контролирует Черное море.

13.4 Эффекты контроля над морями

Контроль над морями влияет на морское движение (10.5), прибрежное снабжение и снабжение из порта в порт (12.6). Он не влияет на источники снабжения белых.

ПРИМЕР: Северная белая армия по-прежнему получает снабжение из Мурманска, даже если Белое море контролируют красные.

13.5 Ресурсные города и Дорожка ресурсов

Ресурсные города важны для определения вывода Союзников (18.0) и победы (4.0). По мере того, как ресурсные города и золото (20.6) переходят из рук в руки, сдвигайте маркеры соответствующим образом на Дорожке ресурсов *Resource Track*.

13.6 Нейтралы и ресурсы

Ресурсы, контролируемые нейтральными частями (польскими (15.0), Махно (16.0), националистическими гарнизонами (17.0) и *Freikorps фон дер Гольца* до того, как произойдет случайное событие «*Freikorps*») не засчитываются ни в чью пользу.

14. Подкрепления и пополнения

14.1 Подкрепления

Во время этапов подкреплений, игроки помещают новые части, появление которых предписано во время этого стратегического хода. Части могут быть помещены во вражескую ЗК, но не в контролируемый врагом город или в занятый врагом гексагон. Действуют ограничения группирования (9.0). Если нет доступного гексагона, сдвиньте части на следующий стратегический ход на Дорожке записи хода, они смогут войти в этот ход.

Помещайте части следующим образом:

- Части, на которых указан гексагон – в этом гексагоне.
- Части красных в контролируемый красными город, который может проследить снабжение (12.) до Москвы.
- Части ВСЮР в любой контролируемый белыми, не красный, не с маркером «Красный террор» город, который может проследить снабжение до источника снабжения на Черном море (или в самом таком источнике). Севастополь может быть выбран, только если не доступен ни один другой город без нарушения группирования.
- Части Северной армии в любой контролируемый белыми, не красный, не с маркером «Красный террор» городе, который может проследить снабжение до Мурманска (1201) или Архангельска (1904) (или в самих этих городах).
- Части Сибирской фракции в любой контролируемый белыми, не красный, не с маркером «Красный террор» городе, который может проследить снабжение до Омска (или в сам Омск).
- Казаков только в гексагон их круга.
- Польские части в Варшаву (1221) или любой город в Польше, который может проследить снабжение до Варшавы.
- Морские эскадры вне карты, рядом с соответствующим морем.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Одесса (2124) – это красный город, и таким образом, недоступен для помещения частей ВСЮР, хотя и является источником снабжения ВСЮР.

14.2 Пополнения в целом

Во время этапа пополнений, игроки могут вернуть в игру уничтоженные до этого пехотные или кавалерийские части, РАССТРОЕННОЙ стороной вверх. Поместите части, как если бы они были подкреплениями, но игнорируя при этом любые номера гексагонов на фишках. Доступные пополнения (14.3 и 14.4) не накапливаются от хода к ходу, любые пополнения, которые не могут быть использованы немедленно, предаются забвению.

ПРИМЕЧАНИЕ: Части с точечкой не могут быть пополнены. Как только они уничтожены, они не могут вернуться в игру.

14.3 Доступные пополнения белого игрока

Каждый стратегический ход белый игрок может пополнить:

- Одну часть ВСЮР, до полного вывода Союзников (ни одной после этого).
- Одну часть Сибирской фракции, до полного вывода Союзников (ни одной после этого).
- Одну польскую часть.
- Если украинский националистический гарнизон был уничтожен, а Киев не контролируется красными, поместите украинский гарнизон в Киев (1920).

14.4 Доступные пополнения красного игрока

Каждый стратегический ход красный игрок может пополнить:

- Одну часть за контроль над Москвой (2313).

- Одну часть за контроль над Петроградом (1611), если он может проследить снабжение до Москвы.
- Одну часть за контроль над Тулой (2315), если он может проследить снабжение до Москвы.
- Одну часть за каждые ТРИ *дополнительные* контролируемые ресурса (включая народное золото), которые могут проследить снабжение до Москвы. Нет эффекта при обладании одним или двумя дополнительными ресурсами, число должно делиться на три.

14.5 Пополнение партизан Махно

Один раз за всю игру красный игрок может пополнить партизанскую часть Махно, поместив ее в любой незанятый гексагон в или прилегающий к району действий Махно. Армия Махно возвращается в игру расстроенной.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Согласно правилу 16.1, пополненная армия Махно в некоторых случаях сразу переходит под контроль белых.

15. Польша

15.1 Нейтральная Польша

Польша начинает игру нейтральной. [*Прим. перев. – Точнее ее вообще не существует как государства*]. Части красных не могут входить в нейтральную Польшу, или атаковать нейтральные польские части. Непольские части белых никогда не могут входить в Польшу (нейтральную, воюющую или завоеванную). Белый игрок может двигать польские части и атаковать ими, в пределах одного гексагона от Польши. Ни одна из сторон не может группироваться с ними или входить в гексагон занятый польскими частями (нейтральными, своими или враждебными). Польские части могут получать и использовать специальные части (авиацию, бронепоезда, речные флотилии и танки). Нейтральные польские части могут атаковать только прилегающие к Польше гексагоны.

15.2 Вступление Польши в войну

Польша вступает в войну в любой момент после хода В, когда вытянута польская фишка активизации, и произошло что-нибудь из следующего:

- Хотя бы 2 непартизанские части красных находятся в прибалтийских республиках.
- Красные контролируют любой город в прибалтийских республиках.
- Менее четырех очков численности снабженных частей красных находится в пределах пяти гексагонов от Польши.
- Произошел полный вывод Союзников (18.4), и белые имеют инициативу (6.0).

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: Даже несмотря на то, что поляки – это белая фракция, польские города остаются нейтральными, когда Польша вступает в войну, и ресурсы, контролируемые польскими частями, не засчитываются белым (13.1).

15.3 Русско-польская война

Как только Польша вступила в войну, польские части могут свободно оперировать вне пределов Польши. Польские части, ведущие войну, восстанавливаются при результатах броска кубика «1» и «2». Исключение: Если в пределах Польши находятся части красных любого типа, то польские части в или

прилегающие к Варшаве восстанавливаются при бросках «1», «2» и «3».

ЧУДО НА ВИСЛЕ: Один раз за всю игру, когда Польша находится в войне, и в пределах 3 гексагонов (т.е. 2 гексагона между) от Варшавы находятся снабженные части красных, белый игрок может громко объявить во время сегмента логистики: «Боже мой! Только чудо на Висле может спасти несчастную Польшу от красных орд!». ВСЕ польские части в или прилегающие к Варшаве могут восстановиться автоматически. Вдобавок, белый игрок может немедленно пополнить одну уничтоженную польскую армию (если таковая доступна) в Варшаве (в пределах лимита группирования) до полной силы (дополнительно к обычным польским пополнениям). Наконец, он может добавить одну танковую часть и бронепоезд (всего, и если доступны) в любой подходящий гексагон(ы) в Польше.

15.4 Покорение Польши

Если красный игрок контролирует Варшаву (1221) в конце любого польского сегмента активизации, то Польша завоевана. Навсегда уберите польские части и польскую фишку активизации из игры. До конца игры красный игрок должен содержать хотя бы 4 очка численности частей красных в Польше, или он автоматически проигрывает игру (определяется в Фазу проверки победы).

15.5 Мир с Польшей

Если во время любого сегмента логистики хода следующего за ходом вступления Польши в войну, в прибалтийских республиках нет частей красных, а также, нет снабженных польских частей вне пределов Польши или в прибалтийских республиках, то красный игрок *может* попытаться заключить мир с Польшей. Попытка заключить мир с Польшей может быть произведена один раз в ход.

ПРОЦЕДУРА: Если красный игрок хочет заключить мир с Польшей, он бросает кубик. При результатах броска от «1» до «3», Польша становится нейтральной навсегда, и происходит следующее.

- Навсегда уберите польские части и польскую фишку активизации из игры.
- Части красных могут покинуть Польшу, но не могут входить в Польшу или атаковать в Польше.
- Красный игрок навсегда убирает из игры одну красную пехотную или кавалерийскую армию из состава Западного или Юго-западного фронтов, если таковая там есть, или убирает одну такую армию откуда-либо еще.
- Рига во всех отношениях больше не считается ресурсным гексагоном.

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Убранная армия охраняет границу с Польшей.

16. Партизаны Махно

16.1 Фаза принадлежности Махно

Во время каждой Фазы принадлежности Махно после хода В, определите какая сторона будет контролировать партизанскую (анархистскую) часть Махно в этот оперативный ход. Партизанская часть Махно присоединяется к стороне противной ближайшей части (т.е., если красный игрок имеет ближайшую часть, то партизанская часть Махно становится белой). Если Махно меняет стороны,

замените фишку на такую же, но принадлежащую другой стороне. Боевые модификаторы остаются теми же, поэтому будьте аккуратны при определении лицевой стороны фишки.

16.2 Определение ближайшего

Определяйте, фишка какого игрока является ближайшей к партизанской части Махно, в количестве гексагонов, игнорируйте ЗК, но не считайте через гексагоны, целиком занятые морем. Если части обоих игроков находятся на равной дистанции от армии Махно, считайте, что белый игрок ближе.

16.3 Активизация партизан Махно

Когда красный игрок контролирует часть Махно, она активизируется вместе с фронтом, в зоне ответственности которого она располагается (Южный или Юго-западный). Когда белый игрок контролирует часть Махно, то она активизируется вместе с ВСЮР.

17. Националистические гарнизоны

17.1 Националистические гарнизоны

Азербайджанский (4124), грузинский (3625), литовский (1218), латвийский (1315) и украинский (1315) гарнизоны – нерусские и нейтральные. Ни одна из сторон не может группироваться с ними, или входить в гексагон с националистическим гарнизоном (исключение, 17.2). Только красный игрок может атаковать националистические гарнизоны.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Часть фон дер Гольца может атаковать националистические гарнизоны в прибалтийских республиках после того, как произошло событие «Freikorps».

17.2 Украинский гарнизон

Это единственный националистический гарнизон, который может группироваться с частями белых. Белые части могут проходить через украинский гарнизон во время стратегического движения. Если части белых сгруппированы с украинским гарнизоном, то неукраинские части определяют контроль над гексагоном, согласно 13.1.

17.3 Латвийский гарнизон и Балтийская эскадра

Если латвийский гарнизон атакован частью фон дер Гольца, то латвийский гарнизон автоматически получает поддержку от Балтийской эскадры, если она доступна.

18. Вывод Союзников

18.1 Определение вывода

Во время каждой Фазы вывода Союзников стратегического хода белый игрок подвергается выводу союзников, если он контролирует меньше ресурсов, чем число вывода для данного хода. Первый вывод – это «ограниченный вывод Союзников», а второй – это «полный вывод Союзников», после которого не происходит дальнейшего вывода.

18.2 Числа вывода

- Ход А: 0 (вывод невозможен)
- Ход В: 0 (вывод невозможен)
- Ход С: 3
- Ход D: 4
- Ход E: 5
- Ход F: 6
- Ход G: 7

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Исторически, ограниченный вывод произошел в ход С, а полный вывод – в ход Е.

18.3 Эффекты ограниченного вывода

После ограниченного вывода, навсегда уберите одесскую часть СИ и обе сибирские чешские дивизии.

18.4 Эффекты полного вывода

После полного вывода:

СИЛЫ ИНТЕРВЕНТОВ: Навсегда уберите части СИ, морские эскадры и фишку активизации СИ из игры.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЧАСТИ: Навсегда уберите все авиационные и танковые части белых из игры.

КОНТРОЛЬ НАД МОРЯМИ: Измените контроль над Балтийским, Белым и/или Каспийским морем на красный, за каждое море, на котором красные контролируют хотя бы один порт (13.1).

СЕВЕРО-ЗАПАДНАЯ АРМИЯ: Во время первого сегмента логистики после полного вывода навсегда уберите все части Северо-западной армии (но не Эстонскую армию и не часть фон дер Гольца), которые находятся в пределах прибалтийских республик.

ЗАКАВКАЗЬЕ: Батуми больше не является источником снабжения белых. Части белых, которые должны проследить снабжение (12.4) автоматически без снабжения, пока находятся в Закавказье (даже на побережье или в Батуми).

ЦАРЬ: Николай II больше не помогает восстановлению белых (12.12)

УХУДШЕНИЕ МОРАЛИ: Части белых теперь восстанавливаются при результате броска кубика «1», а не «1» и «2».

ПОПОЛНЕНИЯ: ВСЮР и Сибирские белые больше не получают пополнений (14.3).

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: *Вдобавок, увеличивается вероятность вступления Польши в войну (15.2).*

18.5 Полный вывод в сценарии «Красные против Белых в 1918-19 годах»

Если разыгрывается сценарий «Красные против Белых в 1918-19 годах», то красный игрок выигрывает, когда происходит полный вывод Союзников, если только он не контролирует Москву и, хотя бы, два ресурсных города.

19. Зима

19.1 Зимние ходы

Как это отмечено на Дорожке записи хода, Ноябрь-Декабрь *November-December* и Январь-Февраль *January-February* – это зимние ходы.

19.2 Влияние зимы

МОРСКОЕ ДВИЖЕНИЕ: Никакого морского движения, использования эскадр или морского десанта не возможно в Белом и Балтийском морях.

ОЗЕРА: Озера замерзают и не имеют значения. Рассматривайте их как чистую местность во время зимних ходов. Части в гексагонах целиком занятых озером немедленно уничтожаются, когда эти гексагоны тают (в Марте-Апреле *March-April*).

РЕКИ: Реки замерзают и не могут быть использованы для стратегического движения. Они по прежнему могут быть использованы для снабжения.

РЕЧНЫЕ ФЛОТИЛИИ: Речные флотилии, находящиеся на карте, помещаются в следующую ячейку «Март-Апрель» на Дорожке записи хода, а

случайное событие «Речная флотилия» считается как «Ничего».

20. Специальные части и маркеры

20.1 Авиация

ДОСТУПНОСТЬ: Авиация становится доступной (т.е. входит в игру) для обеих сторон по случайным событиям. Как только она становится доступно, то авиационные части держатся вне карты, и помещаются на карту только во время этапов боя.

ЭФФЕКТЫ: Авиационная часть может быть помещена на любую атаковую или обороняющуюся, снабженную, непартизанскую, не проводящую рейд, часть красных, ВСЮР, Северо-западной армии, поляков или СИ, когда объявлен бой с участием этой части. Одна авиационная часть может участвовать в сражении с каждой стороны.

УБИРАНИЕ: Авиационная часть может участвовать только в одном бою в ход. После боя, уцелевшая авиация помещается на Дорожку записи хода в ячейку следующего хода, когда она снова станет доступной.

УНИЧТОЖЕНИЕ: Авиационные части уничтожаются при результате расстройств, но игнорируют результаты отступления. Фишки авиации белых убираются из игры (не могут быть помещены по случайному событию), когда уничтожаются, и помечены точечкой как напоминание об этом. Уничтоженные фишки авиации красных могут снова войти в игру по случайному событию.

ВЫВОД СОЮЗНИКОВ: Вся авиация белых уничтожается после полного вывода Союзников (16.3.2).

20.2 Маркер морского десанта

ДОСТУПНОСТЬ: Белый игрок может получить маркер морского десанта *Amphibious Invasion* по случайному событию.

ЭФФЕКТЫ: Во время любого сегмента активизации белый игрок может поместить маркер морского десанта, чтобы позволить активизированным войскам, силой до трех очков численности пехоты или до двух очков численности кавалерии (никаких смешанных соединений), двинуться из порта в любой свободный прибрежный гексагон в своем контролируемом море, за исключением Балтийского или Белого морей во время зимы. Эти части не могут больше двигаться после высадки, но могут атаковать.

УБИРАНИЕ: Как только использован, маркер убирается до тех пор, пока не будет получен снова по случайному событию.

20.3 Бронепоезда

ПОЯВЛЕНИЕ: Бронепоезда становятся доступными (т.е. входят в игру) для обеих сторон по случайному событию.

ПОМЕЩЕНИЕ: Бронепоезда белых изначально помещаются в любой гексагон с железной дорогой, в котором находится снабженная, не проводящая рейд пехотная или кавалерийская часть ВСЮР, Сибирских белых, поляков или СИ. Бронепоезда красных изначально помещаются в любой гексагон с железной дорогой, в котором находится снабженная пехотная или кавалерийская часть красных.

ДВИЖЕНИЕ: Бронепоезда могут двигаться, атаковать или отступать только вдоль по соединяющимся гексагонам железной дороги, и должны быть

сгруппированы в конце своего движения, наступления или отступления с пехотной или кавалерийской частью, или будут уничтожены. Бронепоезда не могут входить во вражеский контролируемый город, если только они не сгруппированы с пехотной или кавалерийской частью. Каждый бронепоезд белых активизируется один раз в ход вместе с фракцией, с частью принадлежащей которой он сгруппирован. Бронепоезда красных активизируются соответственно зоне ответственности фронта, в которой они находятся, как и любая другая часть красных.

УНИЧТОЖЕНИЕ: Фишки бронепоездов белых убираются из игры (не могут быть помещены по случайному событию), когда уничтожаются, и помечены точечкой как напоминание об этом. Уничтоженные фишки бронепоездов красных могут снова войти в игру по случайному событию.

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: В Гражданской войне в России бронепоезда использовались в больших количествах. Части в игре представляют сравнительно эффективное использование этого вида вооружений.

20.4 Маркер кавалерийского рейда

ПОЯВЛЕНИЕ: Белый игрок может получить маркер кавалерийского рейда *Cavalry Raid* по случайному событию.

ПОМЕЩЕНИЕ: Во время любого сегмента активизации, белый игрок может поместить этот маркер на любую одну активизированную, снабженную кавалерийскую часть.

ЭФФЕКТЫ: Кавалерийская часть, проводящая рейд, теряет свои ЗК, всегда в снабжении и игнорирует вражеские ЗК. Она не может восстанавливаться, и может атаковать только гарнизоны и партизан.

УБИРАНИЕ: Белый игрок может убрать этот маркер в начале любого сегмента логистики, в котором эта часть в обычном снабжении. Как только убран, этот маркер не доступен, пока не будет снова получен по следующему такому случайному событию.

20.5 Гарнизоны

Гарнизонные части представляют небольшие отряды или местное ополчение, обороняющие город.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: Гарнизоны не могут двигаться или атаковать, они могут только обороняться. Гарнизоны не принимают участия в бою, если сгруппированы с другими частями.

СОЗДАНИЕ: Любая активная пехотная или кавалерийская часть (включая кавалерию проводящую рейд(20.4)) во время оперативного движения может создать гарнизон в каждом городе, в котором она начинает движение, или в который она входит. Должна быть доступна фишка гарнизона, без точки, означающей невозможность пополнения для соответствующей стороны и фракции (у белых). Расстроенные части и/или части без снабжения **МОГУТ** создавать гарнизоны.

УБИРАНИЕ: Во время сегмента логистики Фазы акций, игроки могут убирать любые гарнизоны, для использования в дальнейших сегментах активизации. Гарнизоны с точечкой, означающей невозможность пополнения, не могут быть убраны, но это и редко может быть выгодным, так как они не могут быть использованы снова. Любая гарнизонная часть

красных или белых, без точки, означающей невозможность пополнения, которая в данный момент находится на карте доступна для помещения согласно правилу 20.5, вне зависимости от того была ли она убрана своим игроком, уничтожена в бою или никогда до этого не была на карте.

20.6 Маркер императорского/народного золота

КОНТРОЛЬ: Маркер золота контролируется той стороной, части которой были последними сгруппированы с ним. Если золото захвачено, переверните маркер, чтобы обозначить контроль нового владельца.

ДВИЖЕНИЕ И ОТСТУПЛЕНИЕ: Маркер золота может двигаться только стратегическим движением. Маркер золота не может отступать, поэтому он должен быть оставлен на месте, если части сгруппированные с ним отступают.

УРОВЕНЬ РЕСУРСОВ: Маркер императорского/народного золота *Imperial/People's Gold* засчитывается как один ресурс для контролирующей его стороны. Измените сумму ресурсов соответствующего игрока на Дорожке ресурсов, когда он получает или теряет контроль над золотом.

20.7 Морские эскадры

ДОСТУПНОСТЬ: Белый игрок начинает с одной доступной морской эскадрой. Остальные три появляются в качестве подкреплений во время стратегического хода В. У красного игрока нет морских эскадр.

ЭФФЕКТЫ: Морские эскадры держаться вне карты, и помещаются на нее, когда объявлен бой с участием белой (включая СИ) части, обороняющейся или атакующей в прибрежный гексагон моря соответствующей эскадры, указанного на ее фишке. При обороне белый игрок имеет возможность посмотреть задействовал ли атакующий авиационную часть, прежде чем он задействует морскую эскадру (11.3).

ИММУНИТЕТ: Морские эскадры никогда не подвергаются результатам боя, и не могут быть выбраны, как часть, которая должна быть расстроена из-за результата «а» или «д».

ОДИН БОЙ В ХОД: После боя поместите морскую эскадру на Дорожку записи хода, в ячейку следующего хода, когда она снова станет доступна. Морская эскадра может принять участие только в одном бою в ход.

ВЫВОД СОЮЗНИКОВ: Все морские эскадры уничтожаются после полного вывода союзников.

20.8 Партизаны

ДОСТУПНОСТЬ: Партизаны для обеих сторон входят в игру по случайным событиям. Белый игрок может выбрать партизанскую часть, чтобы поместить ее на карту, если хотя бы одна пехотная или кавалерийская часть той же самой фракции остается на карте. В случае басмачей, требуется наличие исламской части на карте.

ПОМЕЩЕНИЕ БЕЛЫХ ПАРТИЗАН: Когда партизанская часть белых входит в игру, то она помещается в незанятый гексагон, который отвечает следующим условиям:

- Как минимум в 4 гексагонах от любой белой части.
- Не может быть красным городом (включая город подвергшийся красному террору), источником снабжения (своим или вражеским) или красной ЗК.
- Сибирские партизаны должны быть помещены в зону ответственности Восточного фронта.
- Южнорусские партизаны должны быть помещены в зону ответственности Южного фронта.
- Басмачи должны быть помещены в зону ответственности Центрально-азиатского фронта.

ПОМЕЩЕНИЕ КРАСНЫХ ПАРТИЗАН: Когда партизанская часть красных входит в игру, то она помещается в любой незанятый, контролируемый белыми (не нейтральный) город. Город не может быть *кругом*, источником снабжения (своим или вражеским) или быть в белой ЗК.

20.9 Красные командиры

ДОСТУПНОСТЬ: Красные командиры входят в игру, и покидают ее по случайным событиям.

ПОМЕЩЕНИЕ: Красные командиры помещаются в ячейку «Главный штаб», напечатанную на карте или случайным образом помещаются в ячейку командующего какого-либо фронта. Они никогда не двигаются (включая движение между ячейками командующих).

УБИРАНИЕ: Красные командиры никогда не уничтожаются. Они только могут быть убраны с карты (из их ячейки командующего), когда замещаются. Они снова помещаются в кучку с остальными командирами, чтобы иметь возможность снова выбрать его оттуда, случайным образом, когда случится соответствующее событие.

ЭФФЕКТЫ: Красные командиры позволяют свободно выбирать фишку активизации их фронта во время командного этапа (вдобавок к тем двум, которые могут быть выбраны без командира). Красные командиры, также обеспечивают более высокий лимит группирования (9 очков численности) в количестве гексагонов, в зоне ответственности их фронта равное числу напечатанному на их фишке. Красный командир в ячейке «Главный штаб» обеспечивает модификатор к броску кубика красного игрока при определении инициативы «+1».

ПРИМЕР: *Фрунзе позволит двум гексагоном в зоне ответственности его фронта иметь до 9 очков численности сгруппированными там.*

20.10 Маркер «Красный поезд»

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: *Фишка представляет как присутствие самого Льва Троцкого, так и политическую, агитационную и материальную поддержку обеспечиваемую его знаменитым Красным поездом.*

В НАЧАЛЕ: Маркер Красного поезда начинает игру в гексагоне 2813.

ЭТАП КРАСНОГО ПОЕЗДА: Каждый ход во время этапа красного поезда красный игрок может переставить маркер Красного поезда (правила стратегического движения не используются) в любой гексагон с железной дорогой, свободный от вражеских частей и не отмененных вражеских ЗК. Гексагон с железной дорогой должен быть связан с

Москвой линией гексагонов с железной дорогой, свободной от вражеских частей или их ЗК (если не отменены своими частями).

ЭФФЕКТЫ: Красный поезд позволяет автоматически восстановить все части красных, находящиеся в, или прилегающие к его гексагону. Красный поезд *является* маркером, и не отменяет вражеских ЗК, и не прерывает линии снабжения.

РУССКО-ПОЛЬСКАЯ ВОЙНА: Когда Польша находится в состоянии войны, то Красный поезд не может быть использован для восстановления любых частей красных в пределах 6 гексагонов (5 гексагонов между) от контролируемой поляками Варшавы. *Троцкий не принимал участия в русско-польской войне.*

УБИРАНИЕ: Если вражеская часть входит в гексагон Красного поезда, поместите эту фишку на Дорожку записи хода в ячейку следующего оперативного хода, когда она снова может быть помещена на карту.

20.11 Маркер «Красный Верден»

В НАЧАЛЕ: В начале игры маркер «Красный Верден» помещается в Царицын (3119), и не может двигаться оттуда.

ЭФФЕКТЫ: Части красных сгруппированные с маркером «Красный Верден» не отступают во время боя, если только не были атакованы танками. Маркер «Красный Верден» ни каким образом не влияет на гарнизоны красных, обороняющийся в этом гексагоне в одиночку.

УБИРАНИЕ: Если части белых когда-либо занимают гексагон Красного Вердена, Царицын (3119), навсегда уберите маркер «Красный Верден» из игры.

20.12 Речные флотилии

ДОСТУПНОСТЬ: Речные флотилии для обеих сторон входят в игру по случайным событиям. Случайное событие «Речная флотилия» *River Flotilla* игнорируется во время зимних ходов.

ПОМЕЩЕНИЕ: Речная флотилия после входа в игру должна быть помещена вместе со снабженной, не проводящей рейд пехотной или кавалерийской частью, находящейся на реке (включая Волгу). Если такой гексагон недоступен, то можно забыть о флотилии.

ДВИЖЕНИЕ: Речные флотилии могут двигаться, атаковать или отступать только вдоль по соединяющимся гексагонам с рекой (включая Волгу). Речные флотилии не могут входить во вражеский контролируемый город, если только они не сгруппированы с пехотной или кавалерийской частью. Речные флотилии должны заканчивать свое движение или отступление с кавалерийской или пехотной частью, или будут уничтожены.

АКТИВИЗАЦИЯ: Каждая речная флотилия белых активизируется один раз в ход вместе с фракцией, с частью которой она сгруппирована. Речные флотилии красных активизируются соответственно зоне ответственности фронта, в которой они находятся, как и любая другая часть красных.

УБИРАНИЕ ЗИМОЙ: Во время зимы (19.0) речные флотилии, находящиеся на карте, помещаются на Дорожку записи хода в ячейку следующего не зимнего оперативного хода, когда они автоматически

снова помещаются на карту во время Фазы случайных событий.

20.13 Танки

ДОСТУПНОСТЬ: Танковые части белых становятся доступным (т.е. входят в игру) по случайным событиям. Нет танковых частей красных.

ПОМЕЩЕНИЕ: См. Таблицу случайных событий *Random Events table*.

ДВИЖЕНИЕ: Танковые части не могут двигаться или атаковать в болото или лес. Танковые части должны заканчивать свое движение, наступление или отступление сгруппированными с пехотной или кавалерийской частью, или уничтожаются.

АКТИВИЗАЦИЯ: Каждая танковая часть активизируется вместе с фракцией белых, с частями которой она сгруппирована. Она может быть активизирована только один раз в ход.

ЭФФЕКТЫ: Помимо боевых модификаторов, атакующая танковая часть отменяет эффекты Красного Вердена (20.11).

ВЫВОД СОЮЗНИКОВ: Все танки уничтожаются навсегда после полного вывода Союзников (18.4).

20.14 Специальные части и маркеры «Сделано»

Белый игрок может решить, что ему удобно использовать маркеры «Сделано» для своих танков, речных флотилий и бронепоездов, которые заканчивают свое движение сгруппированными с другой фракцией белых.

АВТОРЫ И УЧАСТНИКИ

Дизайн игры: Тэд Рэйсер

Доработка: Фолько Рунке и Энди Льюис

Арт директор, дизайн обложки и упаковки: Роджер Б. МакГован

Дизайн карты и фишек: Марк Симонич

Первоначальный дизайн карты: Тэд Рэйсер и Стив Козаковски

Тестирование игры: Фолько Рунке, Джон Васиلاكос, Тай Бомба и члены клуба «Ополченцы 33 улицы»

Координация производства: Тони Кертис

Продюсер: Джин Биллингсли

Добровольные корректоры: Майкл Хенде, Марио Вэлли, Дуг ДеМосс, Стив Козаковски, Крис Нельсон, З. Джонсон и Йорг Петрушка

Развернутая последовательность игры

Оперативный ход (номер)

I. Фаза определения инициативы: *Бросьте кубики, чтобы определить у кого инициатива (6.1)*

II. Фаза случайных событий (6.3)

A. ЭТАП СЛУЧАЙНОГО СОБЫТИЯ ИГРОК БЕЗ ИНИЦИАТИВЫ: *Бросьте кубик и сверьтесь с Таблицей случайных событий, в Марте-Апреле снова поместите речные флотилии (20.12)*

B. ЭТАП СЛУЧАЙНО СОБЫТИЯ ИГРОКА С ИНИЦИАТИВОЙ: *Бросьте кубик и сверьтесь с Таблицей случайных событий, в Марте-Апреле снова поместите речные флотилии (20.12)*

III. Фаза принадлежности Махно: *Определите, кто контролирует партизан Махно (16.1). Эта фаза пропускается до хода B.*

IV. Фаза стратегического движения *Пропустите во время 1 хода*

A. ЭТАП ИГРОКА БЕЗ ИНИЦИАТИВЫ: *Проведите стратегическое движение (10.2)*

B. ЭТАП ИГРОКА С ИНИЦИАТИВОЙ: *Проведите стратегическое движение (10.2)*

C. ЭТАП КРАСНОГО ПОЕЗДА: *Переместите Красный поезд (20.10)*

V. Фаза акций

A. Командный сегмент

1. ЭТАП КОМАНДОВАНИЯ: *Определите, какие фишки активизации доступны (7.2)*

2. ЭТАП НАПОЛНЕНИЯ «СТАКАНЧИКА»: *Игрок с инициативой берет одну фишку, а остальные помещаются в «стаканчик» (7.3)*

B. Сегмент активизации по инициативе

1. ЭТАП ОПЕРАТИВНОГО ДВИЖЕНИЯ: *Активные части могут двигаться и создавать гарнизоны (20.5)*

2. ЭТАП БОЯ: *Активные части могут атаковать (11.0)*

C. Сегмент случайной активизации: *Одна фишка вытягивается из «стаканчика» Этот сегмент повторяется до тех пор пока не останется фишек (7.4)*

ЕСЛИ это фронт/фракция

1 ЭТАП ОПЕРАТИВНОГО ДВИЖЕНИЯ: *Активные части могут двигаться и создавать гарнизоны (20.5)*

2. ЭТАП БОЯ: *Активные части могут атаковать (11.0)*

ЕСЛИ это «Логистика»

1.ЭТАП СНАБЖЕНИЯ БЕЛЫХ: *Проверьте снабжение всех своих частей (12.2)*

2. ЭТАП ВОССТАНОВЛЕНИЯ БЕЛЫХ: *Попытайтесь восстановить свои расстроенные части (12.12), можно убирать гарнизоны, 20.5*

3. ЭТАП СНАБЖЕНИЯ КРАСНЫХ: *Проверьте снабжение всех своих частей (12.2)*

4. ЭТАП ВОССТАНОВЛЕНИЯ КРАСНЫХ: *Попытайтесь восстановить свои расстроенные части (12.12), можно убирать гарнизоны, 20.5*

D. Сегмент убирания маркеров «Сделано»

Стратегический ход (буква)

I. Фаза проверки победы: *Определите не произошла ли автоматическая победа или (если это конец игры), кто выиграл (4.0)*

II. Фаза вывода Союзников: *Начиная с хода C, определите произошел ли вывод Союзников (18.0)*

III. Фаза подкреплений/пополнений

A. Этап подкреплений белых (14.1)

B. Этап подкреплений красных (14.1)

C. Этап пополнений белых (14.2)

D. Этап пополнений красных (14.2)