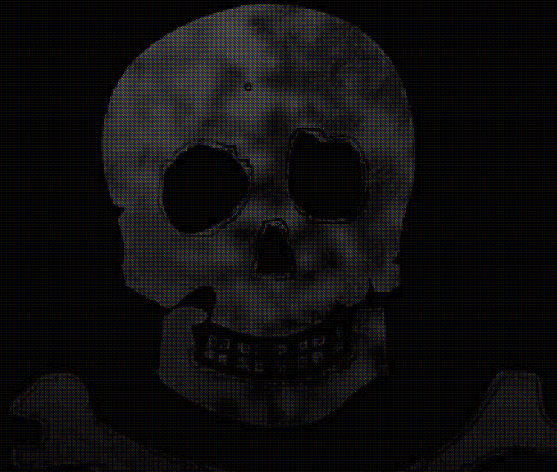


# Triumph of Chaos

The Russian Civil War

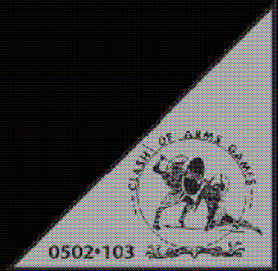
1918-1921

# СМЕРТЬ



Game Designed by D B Dockter

© 2005• Clash of Arms Games



# Triumph of Chaos : The Russian Civil War 1918-1921

## Triomphe du Chaos : La Guerre Civile Russe 1918-1921

### Sommaire

1.0	Introduction	p. 3	11.0	Combat	p.16
2.0	Crédits	p. 3	12.0	Redéploiement stratégique	p.21
3.0	Composants	p. 4	13.0	Ravitaillement et Attrition	p.22
4.0	Définitions	p. 7	14.0	Remplacements et Renforts	p.23
5.0	Campagne et scénarios (voir <i>Supplément</i> )		15.0	Leaders	p.26
6.0	Conditions de victoire	p. 8	16.0	Règles diverses	p.29
7.0	Séquence d'un tour	p. 9	17.0	Exemple de Jeu (voir <i>Supplément</i> )	
8.0	Phase Politique et Factions (voir <i>Supplément</i> )		18.0	Références (voir <i>Supplément</i> )	
9.0	Phase d'Action	p.11	19.0	Notes du concepteur (voir <i>Supplément</i> )	
10.0	Mouvement	p.12	20.0	Aide de jeu (voir <i>Supplément</i> )	

### Commentaires du concepteur

*Triumph of Chaos* inclut un Livret des Règles (la partie principale des règles) et un Supplément qui présente les règles de la Phase Politique et des Factions, le set-up des forces pour le jeu de Campagne et des deux scénarios, un exemple de jeu, les notes du concepteur et quelques aides de jeu.

L'auteur recommande que lors de la première lecture des règles, le lecteur passe au supplément quand il arrive à la section 8.0 et y lise les sections de 8.0 à 8.2 puis de 8.4 à 8.6, puis revienne ensuite au livret des règles (section 9.0). Un aperçu rapide de la section 8.3 qui concerne les règles spécifiques des Factions suffit. Ces règles sont résumées dans un aide de jeu. Enfin, la section 17.0 (exemple de jeu) devrait aider les lecteurs. Ensuite, le lecteur peut essayer le scénario d'introduction ou directement se plonger dans le jeu de campagne.

Les références sur les cartes de jeu, les pions, la carte, le livret de règles et le supplément ont été croisés afin de faciliter le jeu et de réduire les efforts de mémorisation des règles peu utilisées.

Enfin, le livret des règles et le supplément prévalent sur les pions et aides de jeu.

N'hésitez pas à consulter [www.triumphofchaos.com](http://www.triumphofchaos.com) pour des informations et des aides supplémentaires sur *Triumph of Chaos*.

En vert : tous les errata jusqu'à la version v1.5 (1<sup>er</sup> Mai 2007)

Traduction par Jean-Louis Dirion (Livret des Règles)

## 1.Introduction

**Triumph of Chaos : The Russian Civil War 1918-1921 (ToC)** est un jeu stratégique mené par les cartes (card driven game) pour deux joueurs. Un joueur joue le camp des ROUGES (forces communistes) et l'autre joueur le camp des BLANCS (forces anti-communistes) pendant la guerre civile russe. Ce conflit va voir la chute de la dynastie impériale des Romanov, vieille de 302 ans, et son remplacement par une idéologie communiste totalitaire, l'intervention étrangère de puissances majeures, les mouvements indépendants et anarchistes dans plusieurs républiques russes et les guerres entre la Russie et des pays voisins.

Il y a trois phases dans un tour de jeu : Politique, d'Action et Logistique. Lors de la Phase Politique (lors des tours 1 à 9), chaque camp utilise une pioche commune de 66 Cartes Politiques pour s'assurer le contrôle des 18 Factions du jeu. Ces Factions sont les républiques russes et des pays indépendants. Lors de la Phase d'Action, chaque joueur utilise sa propre pioche de 55 Cartes d'Actions (AC) pour activer des unités pour le mouvement et le combat, pour subir des événements (renforts, mutineries, ...), pour générer des remplacements ou pour redéployer stratégiquement des unités. La Phase Logistique concerne l'attrition, la reconstruction d'unités et d'autres aspects pour finir le Tour.

Le jeu de campagne dure de 6 à 8 heures et les scénarios prennent entre 2 et 4 heures.

Si ce jeu est votre premier jeu stratégique mené par les cartes (card driven game), il ne faut pas être craintif de la complexité du jeu. Plus de la moitié du livret de règles et du supplément contiennent des informations ne concernant pas la mécanique du jeu, mais des tables, des commentaires, des références. La complexité résulte du nombre de choix militaires et politiques possibles. Détachez les pions, lisez les cartes de jeu et le livret de règles sans besoin de les mémoriser. La plupart des règles sont reliées à des situations peu fréquentes. Installez le jeu et invitez un ami pour jouer face à face ou en ligne.

Il existe un grand nombre de ressources pour les joueurs : discussion en ligne sur les jeux ([www.consimworld.com](http://www.consimworld.com)), possibilité de jeu en ligne ([www.acts.warhorsesim.com](http://www.acts.warhorsesim.com)), association de joueurs ([www.boardgamers.org](http://www.boardgamers.org)), des informations sur les jeux menés par les cartes, comme ToC, et des tournois ([www.wamconvention.com](http://www.wamconvention.com)), un site web spécialisé sur ToC ([www.triumphofchaos.com](http://www.triumphofchaos.com)). Des modules Cyberboard et ADC2 de ToC seront bientôt disponibles. On vous encourage à utiliser ces ressources. Une communauté active de joueurs spécialisés dans les jeux menés par les cartes existe à travers le monde

## 2.Crédits

Le jeu a commencé avec un intérêt pour le sujet. Après être revenu au jeu avec Path of Glory de GMT, j'ai commencé à explorer les bases de ToC avec Path of Glory. J'ai discuté avec le concepteur de Path of Glory (PoG), Ted Raicer, et lui ai demandé si je pouvais incorporer des éléments de PoG dans mon propre jeu. Il m'a répondu « les mauvais concepteurs de jeu inventent, les bons volent ». J'ai donc commencé le développement de ToC à l'été 2003.

Mon premier testeur fut Casey Adams, ami de longue date et wargameur ; il a été victime de mes prototypes. Après avoir joué de nombreuses parties de ToC et avoir incorporé un grand nombre de suggestions de Casey, Charlie Hickok m'assista pour les composantes politiques du jeu. Ensuite, Marvin Birnbaum m'aida. Son avis honnête et brutal dans les premières étapes de la conception fut d'une grande aide. Ensuite, Don Greenwood me recommanda de contacter Vinny Frattali et Rob Robertson Jr. Ces deux gentlemen furent les joueurs-testeurs de ToC et firent de bonnes suggestions.

Après des discussions avec deux compagnies, je tombais d'accord avec Clash of Arms (CoA). J'ai toujours été un fan de leurs jeux plein de saveurs historiques tels ceux de la série La Bataille. Une fois commencé à travailler avec Charlie Spiegel de CoA, je savais que ToC serait publié rapidement et serait comme ce que moi le concepteur j'avais imaginé. Merci à Rohrbaugh, Leeds et Jones de CoA qui m'ont aidé dans la dernière ligne droite.

Enfin, un grand merci à ma merveilleuse Jeenka qui me donna le temps, l'aide et l'espace pour concevoir ToC.

Concepteur : D.B. Dockter

Développeur : Paul Rohrbaugh

Pions et cartes : D. & V. Dockter, Terry Leeds

Carte: Terry Leeds

Edition de la carte : Bob Madison

Unrelenting ToC Edition : David Jones

Website Français Strategikon : Bertrand Dujardin

Recherche sur l'Ukraine et la Russie : George Mikhailchishin

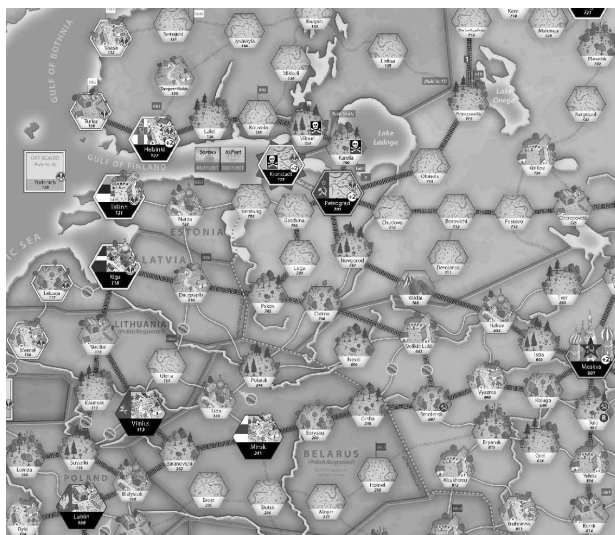
ADC2/Cyberboard : David Jones

Testeurs : Casey Adams, Charlie Hickok, Vinny Frattali, Rob Robertson Jr, Philipp Klarman & Co., Steve Williams et les joueurs Socal, Robert Chiasson, Eric Rutins, Marvin « Caesar » Birnbaum, Dennis Bishop et John Wetherell.

### 3. Les composants du jeu

- 1 carte 22" par 34"
- 1 plaque de pions 5/8" (143 armées, 32 leaders, 1 train)
- 1 plaque de pions 1/2" (195 corps, 91 marqueurs)
- 1 livret de règles (32 pages)
- 1 Supplément (32 pages)
- 2 pioches de cartes d'Action (55 cartes chacune)
- 1 pioche de cartes Politique (66 cartes communes)
- 1 pioche de Leaders (44 cartes)
- 1 Table de contrôle des factions (FCT)
- 3 feuilles de résumé des factions (6 factions par feuille)
- 2 dés 6-faces
- Des pierres-marqueurs rouges et blanches de contrôle.

#### 3.1 La carte



#### 3.11 Les espaces

La carte est composée d'espaces (en forme d'hexagone) qui sont occupés par les pions représentant les forces militaires (armées, corps, leaders) et des marqueurs d'information.

Les espaces sont connectés entre eux par des routes ou des chemins de fer qui permettent le mouvement et le combat entre les espaces. Chaque espace contient un type de terrain (clair, montagne, marais, forêt, désert, forteresse) qui peut influencer les mouvements et les combats. Un autre type de terrain spécial est la traversée des fleuves qui affecte le combat mais pas le mouvement. Les fleuves sont sinon ignorés.

Certains espaces sont des cases représentant des aires géographiques plus grandes. Ces cases ont des fonctions similaires que les espaces normaux, à l'exception qu'elles peuvent accepter plus de forces militaires (voir les règles d'empilement 10.3).

Tous les espaces, cases ou hexagones, appartiennent à une région à l'exception de la Russie Orientale (10.2176), l'Hongrie Orientale et la Roumanie Orientale (16.44), de la Prusse Orientale (16.42) et de la case Yudenich Hors-Carte (16.47). Deux cases sont localisées dans la mer Baltique : la case Flotte ROUGE au Port et la case Flotte ROUGE en Sortie. Seuls les pions Flotte ROUGE et Flotte BLANCHE peuvent occuper ces cases (voir règle 16.93).

#### 3.12 Les Villes Victoire (VC)

Certains espaces, marqués par un drapeau et plus grands que les autres espaces, sont les Villes Victoires (VC). Il y a 31 VC : 15 hors de Russie, 9 dans les Régions-Mères ROUGES, 7 dans les Régions-Mères BLANCHES. Le contrôle des VC est la clé de la victoire, puisque la différence entre le nombre de VC contrôlé par les ROUGES et par les BLANCS génèrent des Points Victoire (VP) à chaque tour.

#### 3.13 Les Régions

La carte est divisée en 5 régions :

REGIONS		
<i>La région ...</i>	<i>Inclut ...</i>	<i>commentaires</i>
Région-Mère ROUGE	Nord, Est, Centrale	Tous les espaces sont contrôlés par les ROUGES jusqu'à ce que le contrôle soit pris par une force BLANCHE ou verte.
Région-Mère BLANCHE	Nord Oural, Oural Centrale, Don, Kuban	Tous les espaces sont contrôlés par les BLANCS jusqu'à ce que le contrôle soit pris par une force ROUGE ou verte.
Verte	Sud-Est	4 cases : SE1, 2, 3 et 4, non amies pour les deux camps.
REPUBLIQUE	Astrakan, Bélarusse, Khiva, Makhno, Transcauc, Turkistan, Ukraine, Ukraine Occidentale	Ces régions peuvent seulement être occupées en obtenant le contrôle de la Faction ou en déclarant la guerre à cette faction.
PAYS	Estonie, Finlande, Lituanie, Lettonie, Pologne	Comme les républiques

### 3.14 Les tables sur la carte

La carte inclut un certain nombre de tables :

Tables sur la carte	
Item	commentaires
Conditions de Victoires	Résumé comment gagner le jeu
Symboles	
Tables de combat	Tables de combats pour les corps et armées
Réserve Stratégique BLANCHE	Contient les corps BLANCS hors carte
Pertes BLANCHES	Espace pour les unités BLANCHES éliminées
Table de Génération PC	Indique le nombre et la méthode de sélection des cartes Politiques
Autre case PC	Contient les AC et PC alloués
Case BLANCHE PC	Contient les AC et PC alloués
Case ROUGE PC	Contient les AC et PC alloués
Redéploiement Stratégique	Résumé d'informations
Statut polonais	Pistes de restriction de mouvement et combat
Piste des Tours	Piste des 16 tours
Séquence d'un Tour	
RDR	Règle de distribution des remplacements
Pertes ROUGES	Espace pour les unités éliminées ROUGES
Réserve Stratégique ROUGE	Contient les corps ROUGES hors carte
Piste de Jeu	Pour enregistrer les VC, VP et remplacements
Piste des Rounds	Piste pour les rounds
Retrait des Puissances Majeures	Tables qui indiquent quand une puissance majeure quitte le jeu

## 3.2 Forces : leaders et unités

### 3.21 Les leaders

Ils représentent des personnages clés avec leur staff et les ressources associées. Il y a 13 leaders ROUGES, 13 leaders BLANCS et 6 leaders de Factions (32 en tout) et 44 Cartes Leaders.

On peut donc à noter qu'il y a 12 Cartes Leaders de plus que de pions disponibles. En fait, lors de l'impression des cartes, de la place étant disponible, il a donc été décidé de fournir des Cartes Leaders additionnelles.

Tous les leaders ont des capacités basiques (règle 15.1) telles que la possibilité d'initier des attaques multi-espaces, des retraites, des poursuites, des renforts, des exploitations et des contre-attaques. Quelques leaders ont des capacités spéciales (règle 15.17).

La valeur de Leader (*Leader Rating*) indique le nombre (égal ou inférieur) qui doit être obtenu au

dé pour utiliser certaines des capacités basiques du leader (retraites, poursuites, renforts, exploitations et contre-attaques). Les Cartes de Leader fournies contiennent les valeurs spécifiques de chaque leader pour chacune des capacités. La capacité de mouvement d'un Leader est égale à leur valeur (*Leader Rating*), à l'exception de Makhno, Wrangel et Budyenny (règle 15.6). Sur certains pions, la lettre « P » indique que le leader peut être acheté avec des pas de remplacements.

L'utilisation des Cartes Leader est optionnelle.



**Valeur de Leader**  
**Camp**  
**S : commence sur la carte**

### 3.22 Les unités

Elles représentent des armées (pions 5/8") et des corps (pions 1/2"). Les armées (143 dans le jeu) correspondent généralement entre 15000 et 50000 hommes, alors que les corps (195 dans le jeu) représentent entre 2000 et 5000 hommes.

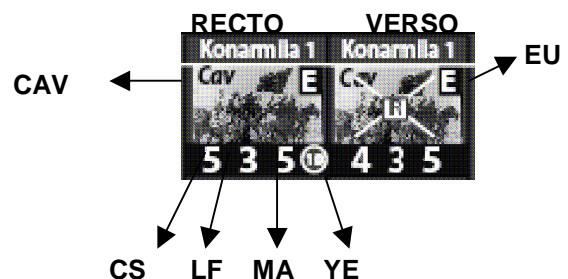
La plupart des pions représentent de l'infanterie, quelques-uns de la cavalerie ou des unités aériennes, d'artillerie ou de tanks. Les unités ont une puissance de combat (utilisée pour infliger des pertes à l'ennemi), un facteur de perte (utilisé pour absorber ses propres pertes) et une capacité de mouvement (le nombre d'espaces dont cette unité peut se déplacer à chaque round). Certaines unités sont considérées d'élite (elles donnent un modificateur de dé positif au combat), d'autres sont non remplaçables (elles ne peuvent pas être reconstruites ou réparées), d'autres NR (« no retreat », c'est à dire qu'elles peuvent annuler un retrait requise, d'autres R (révolte, corps de garnison).

Sur le pion des unités, on peut trouver :

**Cav** : indique que l'unité est de type cavalerie.

En bas de gauche à droite :

**Le facteur de combat (CS)** : cette valeur est utilisée sur la Table de Combat d'Armée (si au moins une armée participe au combat) ou sur la Table de Combat de Corps (si seuls des corps participent au combat) pour « tirer » sur la force ennemie. Le facteur de combat d'une unité n'est pas divisible.



**Le facteur de Perte (LF)** : le nombre obtenu sur la Table de Combat, suite au « feu » des unités d'un camp, indique le facteur de Perte à infliger au camp

opposé. Celui-ci est satisfait en retournant une unité pleine ou en éliminant une unité réduite (déjà retournée). Les armées ont un LF de 2 ou 3 et les corps ont un LF de 1 ou 2.

**La Capacité de Mouvement (MA)** : indique le nombre d'espaces qu'une unité peut parcourir à chaque round.

Un astérisque à côté de la MA indique une unité mécanisée ou de tank ou d'artillerie ou aérienne, afin de signaler que ces unités ne peuvent se déplacer de la totalité de leur MA que si elles se déplacent en suivant une ligne de chemins de fer, sinon elles ne peuvent se déplacer que d'un seul espace.

**L'année d'entrée en jeu (YE)** : S signifie que l'unité commence le jeu sur la carte, SR signifie que l'unité commence le jeu dans la réserve stratégique, 18 (1918), 19 (1919), 20 (1920) indiquent l'année d'entrée en jeu via le jeu d'une Carte d'Action. V signifie que l'arrivée de l'unité est variable (elle dépend du jeu d'une carte ou d'une règle de Faction), C signifie que l'arrivée de l'unité dépend du contrôle d'une Faction, P signifie que le leader est disponible à l'achat lors de la Phase Logistique.

Unité Réduite est indiquée au verso de la plupart des pions par une croix et une lettre R dans un carré.

**Unité d'Elite (EU)** : est indiquée par un E sur le recto du pion.

**Unité Non remplaçable** : est indiquée par un gros point noir dans le coin supérieur droit du pion.

**NR (no retreat)** : si la pile d'unités qui défend et qui perd le combat contient une unité avec NR, alors un dé peut être lancé par le joueur qui contrôle la pile ; si le dé est égal ou inférieur à la valeur indiquée (3 ou 4) alors la retraite peut être annulée en prenant un pas de perte supplémentaire sur n'importe quelle unité présente dans la pile.

**Les camps** : il existe plusieurs camps chez les ROUGES (« CT » pour le camp Trotski ou « CS » pour le camp Staline) et chez les BLANCS (voir la règle 3.24)

**R (révolte)** : concerne les règles de garnison (règle 8.62).

### 3.23 Les types d'unités

L'infanterie représente la majorité des unités de ToC.

La guerre civile russe est un des derniers conflits avec des actions significatives de la cavalerie. Chaque camp a quelques unités de cavalerie. Comparée à l'infanterie, la cavalerie a une capacité de mouvement plus grande et elle est capable d'exploiter (règle 15.15) ; elle est nécessaire pour réaliser des surprises de cavalerie. Cinq Leaders (Wrangel, Krasnov, Budyenny, Ghai-Khan, Makhno) ont une capacité spéciale pour la surprise de cavalerie au combat (voir règle 11.413).

Les unités aériennes assurent des fonctions de reconnaissance et de harcèlement pendant la

guerre civile russe. Le camp avec le plus de pas aérien dans un combat reçoit un bonus de combat au dé de +1 et peut aider à une surprise de combat. Les unités aériennes ne peuvent se déplacer que d'un espace, à moins qu'elles utilisent que les voies de chemins de fer.

Les unités d'artillerie représentent des concentrations rares d'artillerie. Les unités d'artillerie ne peuvent se déplacer que d'un espace, à moins qu'elles utilisent que les voies de chemins de fer.

Les unités mécanisées ou de tanks furent rares mais importantes pendant la guerre civile russe. Le camp avec le plus de pas d'unités mécanisées (ou de tanks) dans un combat reçoit un bonus de combat au dé de +1 ou peut tenter une surprise de combat (voir 11.411). Les unités mécanisées ou de tanks ne peuvent se déplacer que d'un espace, à moins qu'elles utilisent que les voies de chemins de fer.

### 3.24 Les camps ROUGES et BLANCS

Pour les wargames stratégiques à deux joueurs, il y a plusieurs considérations à prendre en compte : l'unité difficile du commandement, la coordination sur plusieurs fronts et la dimension politique. J'ai ici utilisé la notion de camp comme mécanisme pour représenter la difficulté de coordonner les actions sur différents fronts et avec des dissensions politiques internes aux BLANCS et ROUGES.

**BLANC** : le camp BLANC excellait dans la confusion au niveau stratégique et opérationnel. Pour représenter cela, un nombre de camps constituant les forces BLANCHES existent : l'armée russe (le cœur des forces BLANCHES désignées historiquement par AFSR), l'armée sibérienne, les cosaques du Don, les cosaques de Sibérie, et les forces finlandaises et de Baltique (les autres forces incluant Yudenitch, von der Goltz, les finlandais BLANCS, etc.). Les armées, corps et leaders BLANCS font tous partie d'un camp et sont affectés par les In-fighting (i.e., Lutttes Internes) (règle 16.5). **ROUGE** : pour simuler les divisions politiques internes parmi les forces communistes et cependant pour ne pas trop compliquer le jeu, une division des forces ROUGES par camps a été choisie. Il y a trois camps parmi les ROUGES : Lenine, Trotski et Staline. Ces camps sont affectés par les Lutttes Internes (règle 16.5). Les armées et leaders sont indiqués soit par « CT » (Trotski), « CS » (Staline) ou sans lettre (Lenine). Les corps ROUGES ne font pas partie d'un camp (au contraire des corps BLANCS).

### 3.3 Les pions d'information (marqueurs)

**Combat/move** : ces marqueurs sont placés dans les espaces lors de la phase d'action pour

permettre les mouvements ou combats pour ces espaces.

**Marqueur de Contrôle/Points d'Influence (IP) :** ces marqueurs placés sur la carte indiquent quel camp contrôle un espace particulier ou sont utilisés sur la table des Factions pour enregistrer les IP (la clé pour gagner le contrôle des Factions). Deux pions verts ont été fournis pour indiquer les unités ennemies aux ROUGES et BLANCS.

**Pierres ROUGES et BLANCHES** sont fournies en supplément des marqueurs de Contrôle.

**Marqueur de Contrôle de Faction (FCM) :** 18 marqueurs (1 par Faction) permettent d'enregistrer sur la Table de Contrôle des Factions, le contrôle des Factions associées.

**In-Fighting (Luttes Internes):** 10 marqueurs par joueur. Quand une Lutte Interne a lieu alors un joueur choisit secrètement (et aléatoirement) un de ces marqueurs et il va être limité par les conditions associées ; ou bien il ignore le marqueur au coût de 2 VP.

**NO ACT :** il interdit l'activation de l'espace ou empêche les leaders de pouvoir utiliser leur capacité (règle 10.213).

**Reps :** utilisé sur la piste de tours pour indiquer le nombre de pas de remplacements.

**VPx1 et x10 :** permettent d'enregistrer le niveau de point de victoire.

**VCx1 et x10 :** permettent d'enregistrer le nombre de Villes Victoires contrôlées par chaque joueur.

Enfin, il existe différents marqueurs associés aux événements pour garder en mémoire les événements ayant eu lieu.

### 3.4 Cartes Politiques (PC)

Une pioche commune de 66 cartes politiques génère les Points d'Influence (IP) qui déterminent l'influence et le contrôle des 18 Factions. Les cartes politiques sont décrites dans le Supplément.

### 3.5 Cartes d'Action (AC)

Les Cartes d'Action pilotent le jeu, elles sont « l'énergie » pour gagner et garder l'initiative stratégique. Pendant un tour, les joueurs alternent le jeu de AC. Chaque carte a différents usages. Certaines AC permettent ou interdisent l'emploi d'autres AC. A la conception, les Cartes permettent de représenter les choix et compromis stratégiques. Dans ToC, chaque joueur a une pioche différente d'AC, ce qui permet de réduire les probabilités qu'un seul joueur ne tire les meilleures cartes. Cependant, une pioche commune est employée pour les Cartes Politiques.

Chaque joueur a une pioche de 55 Cartes d'Action (AC), composée de 3 sous-pioches : 1918, 1919, et 1920. Chaque joueur commence un tour avec un nombre approprié de Cartes d'Action comme

indiqué sur la table des tours (entre 6 et 9 AC). De plus, chaque joueur ajoute les AC #53 et #54 dans sa main lors des Phases Politiques des tours 1 à 9. La carte #55 est une carte de partage/remplacement.

Lors de la Phase d'Action, chaque joueur joue alternativement une Carte d'Action. Le nombre dans le coin supérieur droit de la carte est la valeur de carte (VC). De hautes valeurs de carte permettent un plus grand nombre d'opérations.

Chaque Carte d'Action peut être utilisée :

- comme événement,
- pour générer des remplacements,
- pour réaliser des redéploiements stratégiques,
- pour activer des espaces (mouvement ou combat).

Au lieu de jouer une Carte d'Action lors d'un round, un joueur peut choisir de faire une Action Spéciale (10.21)

### 3.6 Cartes de Leader (LC) – Optionnel

Une pioche de 44 cartes de Leader permet d'ajouter des détails supplémentaires aux pions des leaders. Bien que les valeurs sur les pions des leaders soient utilisées pour toutes les capacités, la Carte Leader permet de remplacer les valeurs standards avec des valeurs spécifiques pour chaque capacité basique du leader. De plus, toutes les règles spécifiques d'un leader sont listées sur la carte de ce leader. L'utilisation de ces cartes reste optionnelle. Enfin, 12 cartes additionnelles (avec NC à la place du portrait du leader) ont été fournies.

## 4. Définitions

**Astérisque (\*) :** si un événement est marqué avec un astérisque (précédant le titre de la carte) alors cette carte est retirée du jeu une fois l'événement joué.

**Activation :** si un joueur utilise une Carte d'Action comme opérations, il peut alors activer un nombre d'espaces égal à la valeur de la carte (indiquée dans le coin supérieur droit de celle-ci). Un espace peut être activé soit pour le mouvement soit pour le combat. Les activations sont aussi appelées « Ops ».

**Joueur Actif :** c'est le joueur réalisant une action.

**Camps :** les ROUGES et BLANCS possèdent différents camps (16.5) ; Lenine, Trotski et Staline pour les ROUGES ; l'armée russe, l'armée sibérienne, les cosaques du Don, les cosaques de Sibérie, et les BAF (forces finlandaises et de Baltique) pour les BLANCS.

**Valeur de Carte (CV) :** chaque Carte d'Action a une valeur comprise entre 2 et 5 (indiquée dans le coin supérieur droit de celle-ci). Lors de la phase Politique seulement, les cartes de Bluff et d'Influences ont respectivement une valeur de 1 ou une valeur variable.

**Contrôle d'un espace (ROUGE, BLANC, neutre ou vert) :** les forces contrôlent toujours l'espace qu'elles occupent. Généralement, le contrôle dépend de la dernière unité qui occupait l'espace (règle 13.5). Le contrôle peut également changer pendant la phase d'attrition (en raison d'un manque de ravitaillement). Les espaces neutres (territoire des Factions non contrôlées) ne peuvent être pénétrés par aucune force. Les espaces verts sont considérés comme ennemis pour les deux joueurs.

**Factions :** les 18 Factions représentent les pays, puissances majeures et républiques autres que les ROUGES et les BLANCS lors du conflit. Chaque camp va tenter de contrôler ces Factions, premièrement lors de la Phase Politique ou par leur conquête lors de la Phase d'Action. Les Factions ont des corps et des armées, et certaines des leaders. Les Factions qui ne sont pas des puissances majeures ont des régions.

**Amis :** les espaces et forces contrôlés par le joueur sont dits amis.

**Forces :** ce sont les unités et les leaders.

**Vert :** des forces et espaces considérés ennemis à la fois aux ROUGES et aux BLANCS.

**Points d'Influence (IP) :** ils sont donnés sur les Cartes Politiques ou générés par les événements et les Cartes d'Action ou achetés lors de la Phase Logistique. Les IP sont la clé pour attirer les Factions.

**Neutre :** les espaces qui ne peuvent être pénétrés ni par les ROUGES ni par les BLANCS, tant qu'un joueur ne contrôle pas la Faction à qui appartiennent ces espaces.

**Forces ROUGES/BLANCHES :** elles n'incluent pas les Factions que le joueur contrôle, excepté si une règle spécifique l'indique.

**Région :** un pays (i.e. la Pologne), une République (i.e. l'Ukraine), une Région-Mère (i.e. Nord ou Don), un territoire vert (i.e. le Sud-Est au début). Les régions des Factions non contrôlées sont neutres.

**Réparer :** se dit d'une unité réduite (ou retournée) qui est remise sur sa face pleine puissance.

**Round :** le jeu d'une Carte d'Action ou une Action Spéciale. Les rounds sont successifs (BLANC puis ROUGE) pendant la Phase d'Action.

**Pile :** toutes les forces dans un espace.

**Pas :** la plupart des pions d'unité ont deux faces ; chaque face correspond à un pas. Les pertes aux combats sont satisfaites en retournant les unités de leur face pleine puissance à leur face puissance réduite et/ou en éliminant l'unité.

**Unité :** les unités sont les corps et les armées. Les marqueurs et les leaders ne sont pas des unités.

## 5.0 Jeu de Campagne et Scénarios

Ils sont donnés dans le Supplément.

## 6.0 Conditions de Victoire

### 6.1 Points Victoire (VP)

Les VP sont obtenus par :

- 1) le différentiel à la fin de chaque tour entre le nombre de Villes Victoires contrôlées par le ROUGE et le BLANC,
- 2) la subjugation des Factions Républiques par le ROUGE (1 VP par République),
- 3) l'élimination des armées d'une Puissance Majeure contrôlée par le joueur à l'instant où la Puissance Majeure se retire de la guerre (VP pour le joueur adverse, 6.13),
- 4) la violation d'un pion In-Fighting (Lutte Interne) (2 VP pour l'adversaire, 16.154 et 16.524),
- 5) l'élimination ou le retrait d'un leader ami ROUGE ou BLANC (pas leader de Faction) (voir règle 15.15, VP pour le joueur adverse),
- 6) la déclaration de guerre à une Faction (1 VP pour le joueur adverse),
- 7) Divers : Pion Lenine éliminé ou Moscou bombardé par les BLANCS.

#### 6.11 Différentiel de Villes Victoires

Le différentiel à la fin de chaque tour entre le nombre de Villes Victoires (VC) contrôlées par le ROUGE et le BLANC génère des VP. Par exemple, soit la fin du tour 1 et aucun changement n'a eu lieu dans le contrôle des Villes Victoires pendant le tour. Le seul changement est que la Légion tchèque est maintenant neutre. Le ROUGE contrôle 9 VC : 1 en Finlande (Helsinki), 3 dans le Nord, 3 dans le Centre et 1 dans l'Est. (2 VC ne sont pas contrôlées par le ROUGE dans cette région : Samara et Kazan), 1 dans le Don. Le BLANC contrôlé 7 VC : 2 dans Kuban, 1 dans le Don, 2 dans Oural Centre, 1 dans Oural Nord, 1 dans l'Est. Donc 2 VP sont générés en faveur du ROUGE et sont enregistrés sur la piste de jeu. Le marqueur VP est donc ainsi ajusté à la fin de chaque tour.

#### 6.12 Subjugation des factions Républiques par le ROUGE

Elle est essentiellement réalisée par la conquête d'une république (voir 8.6)

#### 6.13 Elimination des armées d'une Puissance Majeure contrôlée

Quand une faction Puissance Majeure (Angleterre, France, USA, Puissances Centrales, Légion tchèque) se retire du jeu, le joueur ne la contrôlant pas reçoit 1 VP par armée de cette Faction qui est ainsi éliminée. Si aucun joueur ne contrôle la

Faction alors aucun VP n'est distribué. Par exemple, le BLANC contrôle la France ; lors de la Phase Logistique, la France se retire du jeu ; une armée française se trouve dans la Case Perte (Dead Box), le ROUGE reçoit immédiatement 1 VP.

### 6.14 Violation d'un pion In-Fighting

Quand une Lutte Interne est déclenchée pour un joueur, celui-ci est soumis aux conditions du pion Lutte Interne (« In-Fighting ») tiré au sort (gardé secret à l'adversaire) pour le tour en cours. Violer les termes de ce pion donne 2 VP à l'adversaire (voir 16.514 et 16.524).

### 6.15 Elimination ou retrait d'un leader ami ROUGE ou BLANC (pas les leaders de Faction)

Sous certaines conditions (voir 15.15), l'élimination ou le retrait d'un leader adverse donne des VP.

### 6.16 Déclaration de guerre à une Faction

Le joueur qui déclare la guerre à une Faction perd immédiatement 1 VP.

## 6.2 Victoire Automatique

Il y a deux possibilités pour obtenir la victoire : automatique ou à la fin du jeu.

**6.21 Victoire Automatique** si le niveau de VP est de 30 ou plus (cette valeur est ajustée par les VP pariés (règle 6.4) lors de la Phase Logistique. De plus, dans le cas du ROUGE, il doit contrôler au moins 1 VC dans les régions Don, Kuban , Ukraine et Oural Centre.

**6.22 Le ROUGE** gagne automatiquement s'il contrôle au moins 6 VC dans la Région-Mère du BLANC (Don, Kuban , Oural Centre et Oural Nord) et les 9 VC dans sa propre Région-Mère et les 2 VC d'Ukraine.

**6.23 Le BLANC** gagne automatiquement s'il contrôle Moscou et Petrograd.

## 6.3 Victoire en fin de jeu

S'il n'y a pas eu de victoire automatique, le gagnant est déterminé à la fin du tour 16. Le niveau de VP est consulté, éventuellement ajusté par les VP pariés (6.4).

**6.31 Exception du contrôle des Républiques ROUGES** : afin d'obtenir une victoire en fin de jeu, le ROUGE doit, en plus d'avoir le plus de VP,

contrôler toutes les VC du Belarus, de Makhno, d'Ukraine, du Don, du Kuban, d'Orenburg, et contrôler les 9 VC dans sa Région-Mère (Est , Nord et Centre). Si ces conditions ne sont pas vérifiées alors le BLANC gagne.

## 6.4 Pari lors d'une partie de Tournoi

Lors d'une partie de Tournoi, les joueurs lancent un dé. Le joueur faisant le plus gros dé choisit son camp en pariant un nombre de VP (on peut parier 0 VP). L'autre joueur peut accepter ou parier un nombre de VP supérieur. Le joueur ayant fait la plus grosse enchère gardera le camp choisi. Ces VP seront retirés lors de la détermination de la victoire.

## 7. Séquence d'un tour

### 7.1 Préparation

#### 7.11 Distribution des Cartes d'Action

Les Cartes d'Action sont tirées de la pioche respective de chaque joueur afin que chacun ait un nombre de cartes comme indiqué dans le tableau :

Table des Tours					
Tour	Année	Saison	Nombre de cartes d'Action	Nombre de Rounds	Phase Politique ?
1	1918	Été 1	7	5	Oui
2		Été 2	8	6	Oui
3		Automne	8	6	Oui
4	1919	Hiver	7	5	Oui
5		Printemps 1	7	5	Oui
6		Printemps 2	8	6	Oui
7		Été 1	9	7	Oui
8		Été 2	9	7	Oui
9		Automne	9	7	Oui
10	1920	Hiver	8	7	
11		Printemps 1	6	5	
12		Printemps 2	7	6	
13		Été 1	8	7	
14		Été 2	8	7	
15		Automne	8	7	
16	1921	Hiver	8	7	
Total			125	100	9

A noter : Les cartes d'Action Influence (#53) et Bluff (#54) ne sont pas incluses dans le nombre de cartes à distribuer. Aux tours 1 à 9, les deux joueurs ajoutent les cartes #53 et #54 à leur main pendant la Phase Politique.

**7.12 Dé de météo (Printemps 2)** : un dé est lancé à chaque tour nommé Printemps 2 ; les conditions de boue s'appliquent si le résultat est 1 ou 2.

### 7.13 Tirage de pions Lutte Interne (« In-Fighting ») (si nécessaire) : voir règle 16.5

## 7.2 Cartes d'Action (AC)

**7.21 Règle générales :** les Cartes d'Action de chaque joueur sont divisées en trois segments : 1918, 1919 et 1920, comme indiqué sur chaque carte en haut à droite. Au début du jeu (Tours 1 à 3), seules les cartes 1918 peuvent être utilisées. Au tour 1, les joueurs tirent aléatoirement 7 cartes 1918 et ajoute les Cartes d'Action Influence (#53) et Bluff (#54) à leur main pour la Phase Politique. Les cartes #53 et #54 ne peuvent être utilisées que lors de la Phase Politique, pour modifier la détermination de quelles Cartes Politique (PC) seront choisies. Les AC lors de la Phase d'Action sont :

- 1) jouées comme activation, remplacement ou redéploiement stratégique et ensuite sont placées dans la pile des cartes jouées,
- 2) jouées comme Evènement ; si la carte est marquée avec un astérisque alors la carte est retirée du jeu, sinon elles sont placées dans la pile des cartes jouées,
- 3) écartées et finissent dans la pile des cartes jouées,
- 4) sauvées pour être utilisées lors d'un prochain tour.

On définit :

La *pioche* comme la pile d'où les cartes sont tirées.  
Les *jouées* comme la pile des cartes jouées ou écartées qui pourront être à nouveau jouées une fois que la pioche sera mélangée de nouveau (7.26). Les joueurs peuvent à tout moment examiner leur pile des cartes jouées et la pile des cartes jouées de l'adversaire.

Les *éliminées* comme la pile des cartes jouées comme évènement qui ont un astérisque.

La *main* représente les cartes possédées par le joueur lors d'un tour.

Au tour 2, la main est de 8 cartes. Elles sont tirées aléatoirement pour arriver à ce nombre. Moins de 8 cartes sont tirées si des cartes avaient été sauvées du tour précédent (le joueur doit avoir 8 cartes exactement au début du tour). A nouveau, les cartes d'Action Influence (#53) et Bluff (#54) sont ajoutées à leur main pour la Phase Politique.

Au tour 4, les cartes 1918 de la pioche non encore jouées, les cartes écartées et les cartes 1919 sont mélangées pour former la nouvelle pioche. De celle-ci, le nombre approprié de cartes (7 ici) est tiré. Et les cartes d'Action Influence (#53) et Bluff (#54) sont ajoutées à la main pour la Phase Politique.

### 7.22 L'option de l'Hiver 1920

Au tour 10, le joueur peut soit choisir toutes les cartes 1920 pour former sa main du tour mais il ne peut pas avoir des cartes sauvées dans ce cas (le joueur a choisi l'option 1920), soit mélanger les cartes 1920 à la pioche courante et aux cartes écartées pour former une nouvelle pioche et tirer aléatoirement ses cartes de cette nouvelle pioche. Si le joueur a choisi l'option 1920 alors la nouvelle pioche est faite au tour 11, comme elle l'aurait dû être faite au tour 10 en y ajoutant les cartes jouées au tour 10.

### 7.23 Cartes sauvées

Les joueurs ont la possibilité de garder des cartes qu'ils joueront un tour prochain.

**7.24** Les cartes de la main restent cachées à l'adversaire tant qu'elles ne sont pas jouées.

**7.25** Il peut arriver (souvent au tour 3) qu'un joueur n'ait pas assez de Cartes d'Action pour composer sa main. Cela peut se produire si une grande proportion des cartes jouées l'a été comme évènement. Dans ce cas, le joueur aura besoin de jouer un certain nombre d'Actions Spéciales pendant la Phase d'Action (10.21).

### 7.26 La pioche est mélangée si :

- 1) le nombre de cartes la composant est insuffisant pour assurer la main du joueur. Toutes les cartes de la pioche sont alors choisies puis la nouvelle pioche est reformée et le complément de cartes nécessaires est tiré.
- 2) Au Tour 4 quand les cartes 1919 sont ajoutées à la pioche et mélangées avec les cartes non jouées et celles écartées.
- 3) Au Tour 10, si le joueur a décidé de ne pas jouer l'option 1920.
- 4) Au Tour 11, si le joueur a décidé de jouer l'option 1920.

Ne pas oublier d'ajouter les cartes écartées et les cartes d'une nouvelle année (si nécessaire) à la nouvelle pioche.

## 7.3 La Phase Politique (Tours 1 à 9)

Les joueurs utilisent leurs Cartes d'Actions pour déterminer quelles Cartes Politiques (PC) sont générées. Les Cartes Politiques poussent les Factions vers et hors du contrôle du ROUGE et du BLANC. Allouer une Carte d'Action avec une haute valeur à une Case Politique particulière (ROUGE, BLANCHE ou Autre) accroît les

chances des joueurs de choisir les PC qu'ils veulent. Cependant, si les joueurs allouent la même valeur de Cartes d'Action, les PC sont générées aléatoirement – alors les AC auront été gaspillées pour la Phase Politique.

La Phase Politique a lieu au début des tours 1 à 9 ; elle est décrite en détails dans le Supplément. Cette Phase concerne la prise de contrôle des 18 Factions du jeu.

Séquence de jeu de la Phase Politique :

1) Placement des Cartes d'Action

Les joueurs ajoutent les Cartes d'Action Influence (#53) et Bluff (#54) à leur main.

Trois cartes d'Action sont secrètement choisies (1 pour chacune des Cases Politiques : ROUGE, BLANCHE, AUTRE) et placées dans la partie inférieure gauche de la carte du jeu.

2) Résolution des PC/PB

Le nombre de Cartes Politique généré est déterminé ainsi que comment les Cartes Politique sont choisies pour la Case Politique ROUGE, puis elles y sont placées. La même opération est répétée pour la Case Politique BLANCHE et la Case Politique Autre.

3) Ajustement du marqueur de contrôle des factions (FCM) et des Points d'Influence (IP).

Le FCM est ajusté sur la table de Contrôle des Factions suite à la détermination des IP de chaque faction.

4) Setup : les forces des nouvelles Factions obtenues sont placées sur la carte de jeu.

Toutes les Cartes d'Action choisies pour les Cases Politiques sont placées dans la pile des cartes écartées. Placer les cartes d'Action Influence (#53) et Bluff (#54) à part, elles seront utilisées à la Phase Politique du tour prochain.

Les Cartes Politiques choisies pour les Cases Politiques sont placées dans une pile des Cartes Politique écartées. Elles ne seront pas utilisées tant qu'un mélange des Cartes Politiques n'aura pas été déclenché soit par le fait de jouer la carte PC#66 soit par le fait qu'il n'y ait plus assez de Cartes Politiques pour remplir une Case Politique.

## 7.4 La Phase d'Action

Chaque joueur a une main de cartes (entre 6 et 9 cartes selon le tour, moins les Cartes d'Action utilisées pendant la Phase Politique) qui vont être utilisées pendant les rounds de la Phase d'Action. Un joueur peut finir la Phase d'Action avec aucune carte ou des cartes encore en main selon le nombre de cartes qu'il voudra sauver.

Le premier round d'Action commence par le joueur BLANC. Les joueurs jouent alternativement en jouant des Cartes d'Action ou en choisissant des Actions Spéciales jusqu'à ce que le nombre de rounds prévus pour ce tour soit réalisé.

## 7.5 Phase Logistique

Suivre cet ordre :

**7.51 Retrait** de Puissances Majeures (voir règle 8.4)

**7.52 Attrition** : l'attrition des unités (éliminées par manque de ravitaillement) et le contrôle des espaces sont vérifiés, simultanément pour les deux joueurs (13.6).

**7.53 Conquête des Factions** : le statut de guerre contre les Factions est vérifié afin de valider les Factions conquises (8.53).

**7.54 Subjugation** : le joueur ROUGE peut déclarer la « subjugation » des Factions concernées (8.6)

**7.55 VP** : le total VP est ajusté (6.1). Les dés requis par les Lutttes Internes sont lancés.

**7.56 Vérification des VP** : les conditions de victoires automatiques sont vérifiées.

**7.57 Inefficacité Logistique** : voir règle 14.8

**7.58 Remplacement** : les joueurs dépensent les Pas de Remplacements (RP) accumulés, générés par les Cartes d'Action ou Politique pendant le tour. Les unités sont réparées et les unités éliminées sont reconstruites, les IP sont achetés et placés sur la carte, les leaders sont achetés (règle 14) ; tout cela est d'abord fait par le joueur BLANC. De plus, chaque joueur peut essayer de finir les Lutttes Internes si elles ont été déclenchées.

## 8.0 Phase Politique et Factions

Les règles sont dans le Supplément.

## 9.0 Phase d'Action

Pendant la Phase d'Action, le BLANC puis le ROUGE vont alternativement jouer des Cartes d'Action (mouvement et combat, redéploiement stratégique, évènement ou génération de RP) ou choisir des Actions Spéciales (10.21). Les combats ont lieu une fois tous les mouvements réalisés.

## 9.1 Séquence de la Phase d'Action

Un round est constitué par l'action du BLANC puis du ROUGE. Le nombre de rounds est égal au nombre de cartes dans la main des joueurs moins 2 en 1918 et 1919 et moins 1 en 1920 et 1921.

Le BLANC commence donc soit en jouant une Carte d'Action, soit en choisissant une Action Spéciale (10.21). Une Carte d'Action peut être jouée :

*Comme événement* .... Chaque carte contient un texte qui génère un événement. Quand la carte est jouée ainsi, il suffit de suivre les instructions de la carte. Si un astérisque précède le texte alors la carte est éliminée du jeu une fois l'événement joué.

*Ou comme Remplacement* ... La valeur de la carte indique le nombre de pas de Remplacement généré par la carte qui serviront à remplacer les unités ou à acheter des leaders ou des Points d'influence.

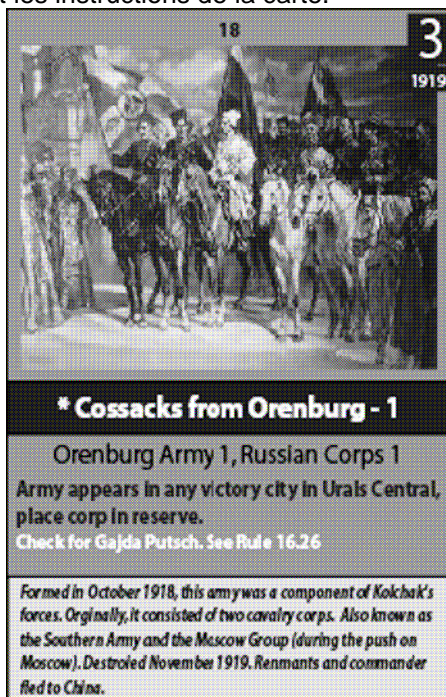
*Ou comme Redéploiement Stratégique* ... Des unités peuvent être déplacées hors ou vers la case de Réserve Stratégique et/ou des unités peuvent se déplacer sur la carte d'un nombre illimité d'espaces connectés par des rails de chemin de fer.

*Ou comme Opérations/Activation* ... La valeur de la carte indique le nombre d'espaces amis qui peuvent être activés pour le combat ou le mouvement.

## 9.2 Cartes d'Action

### 9.21 Exemple de carte

Chaque joueur a sa propre pioche de Cartes d'Action (AC). Par exemple, si la carte AC#18 du joueur BLANC est jouée comme événement alors une armée (Orenburg1) et un corps sont placés suivant les instructions de la carte.



### 9.22 Valeur de Carte

La valeur de chaque carte (CV) est le nombre indiqué en haut à droite. Le CV est utilisé pour les :  
Opérations/Activations : elles représentent le nombre d'espaces qui peuvent être activés pour le mouvement ou le combat. Chaque espace ne peut être activé que soit pour le mouvement soit pour le combat. Toute combinaison d'espaces activés pour le combat ou le mouvement est possible dans la limite de la valeur CV.

Pas de Remplacement : un nombre de pas de remplacement égal à la valeur CV de la carte est généré. Ces pas serviront à reconstruire et réparer des unités, à acheter des IP et des leaders.

Redéploiement Stratégique : selon la valeur de la carte et en consultant la table de la règle 12.1, un certain nombre de forces peuvent être redéployées stratégiquement.

La valeur CV de la carte peut être utilisée que pour une des 3 actions citées ci-dessus ou la carte peut être jouée en Événement. Si la carte est utilisée pendant la Phase Politique, plus grande est la valeur CV de la carte, plus l'influence sur les Cartes Politiques et donc le contrôle des Factions seront grands

### 9.23 Cartes d'Initiative (IC)

Chaque joueur a 4 cartes d'Initiatives (#8, #38, #45 et #48). Ces cartes sont jouables comme événement à tout moment selon les restrictions indiquées en 11.21. Les IC peuvent même être jouées lors de la phase d'action de l'adversaire. Le joueur actif indique d'abord s'il jouera une IC, puis après le joueur Non-Actif. L'utilisation des IC inclut le combat, l'annulation de l'activation d'un espace pour le combat de l'adversaire, le remplacement, la capacité d'un leader (cela rend la capacité automatique), l'influence sur le mouvement du FCM et même la possibilité de pas de remplacement immédiats.

Les Cartes d'Initiative pour annuler l'activation d'un marqueur de combat ennemi doit être jouées après que l'adversaire ait désigné les espaces de combats ou avant que les mouvements ne soient démarrés pour annuler l'activation d'un marqueur de mouvement.

Il est conseillé lors des parties à distance de ne pas permettre le jeu de IC lors de la phase d'action du joueur adverse.

### 9.24 Événement avec astérisque

Si une AC est jouée comme événement et qu'un astérisque précède le nom de l'événement, alors l'AC est retirée du jeu.

## 10. Mouvement

En général, le mouvement se fait d'espace en espace au coût d'un point mouvement par espace. Certains espaces nécessitent la capacité totale de mouvement d'un round pour y pénétrer.

### 10.1 Règles générales

**Connexions par routes et par rails :** chaque espace est soit connecté par route ou par rail. Les connexions permettent le mouvement et le combat entre les espaces. La nature de la connexion n'influence pas le combat mais seulement le mouvement et le redéploiement stratégique. Bien qu'il existe deux types de routes (route 1 et route 2), la différence entre les deux peut être ignorée si la règle optionnelle la concernant est jouée.

**1 point mouvement = 1 mouvement d'un espace à un autre** (s'ils sont connectés). Quand un espace est activé pour le mouvement, les forces se déplacent au coût d'1 point mouvement par espace. Le nombre maximal d'espaces dont une unité peut se déplacer est égal à sa capacité de mouvement, modifiée par la condition de ravitaillement de l'unité se déplaçant et par la météo. Les forces ne peuvent pas entrer dans un espace occupé par l'ennemi, à moins que cet espace ne soit occupé que par un leader ennemi et que la force se déplaçant contienne au moins un corps ou une armée.

**1 : un round complet.** Certains mouvements entre des espaces et des cases nécessitent la totalité de la capacité de mouvement de l'unité pour ce round. Ceci est indiqué sur la carte par un « 1 » entre les deux espaces.

#### Route 2 : Restrictions de mouvement

Les routes 2 (« Road 2 ») sont traitées comme les routes 1 et les rails à moins que les joueurs décident d'utiliser cette règle.

Certains espaces sur la carte sont connectés par des Route 2 (exemple : entre Slutsk (236) et Moyzr (237)). Quand une armée ou un corps se déplace d'un espace à un autre en empruntant une route 2, alors un dé est lancé. Si c'est un 1 ou 2, alors l'armée ou le corps ne peut plus bouger au-delà de l'espace pour ce round (il entre dans cet espace et s'arrête). Ce lancer de dé est réalisé pour chaque armée (ou corps) et chaque connexion de route 2.

Règle optionnelle. Les routes 2 sont traitées comme les routes 1.

**L « Traversée ROUGE limitée »** Quand une unité ROUGE tente de traverser la connexion entre Kerch (306) et Taman (307), un dé est lancé et la table ci-dessous est consultée.

Traversée Kerch-Taman – Effet sur le ROUGE	
Dé	Résultat
1-2	Elimine l'unité ou le leader
3-6	Pas d'effet
Modificateurs : -2 si le joueur BLANC contrôle la Faction France ou Grande-Bretagne +1 si Tour 10 ou après	

### 10.11 Restrictions

Un certain nombre de restrictions s'applique suite à l'entrée dans certains espaces ou cases ou lors de la traversée de certaines Républiques, Pays ou Régions-Mères. Elles sont données dans les règles de Faction et en 16.4.

**10.111 Entrer dans un espace ennemi contenant seulement des leaders ennemis :** Les forces peuvent entrer dans un espace occupé par un leader ennemi. Dans ce cas, le leader peut tenter de retraiter (voir 15.11). Si la retraite est ratée alors le leader est éliminé avec le coût VP associé.

**10.112 Les forces ne peuvent pas entrer dans un espace occupé par des unités ennemies.**

### 10.2 Activation

Un joueur place un nombre de marqueurs activation (combinaison de marqueur mouvement et combat, un par espace) égal à la valeur de la carte sur des espaces amis occupés (à moins que le contraire ne soit spécifié sur la carte). Les espaces ainsi activés ne peuvent pas contenir un marqueur NO ACT. Le joueur réalise tous ses mouvements, puis ensuite réalise les combats. Les combats sont réalisés espace après espace dans l'ordre choisi par le joueur actif.

**Etat de Ravitaillement :** L'état de ravitaillement de chaque unité est vérifié au moment où un marqueur d'activation est placé dans l'espace et au moment du combat.

**Espace activé pour le combat :** une unité peut se déplacer à travers un espace activé pour le combat mais ne peut pas s'y arrêter.

**Les restrictions à l'activation sont contenues dans les règles 10.22 et dans le Supplément :** ce sont les règles spécifiques aux Factions concernant la Grande-Bretagne et les USA (nécessité de jouer la carte BLANCE #1), les Puissances Centrales (activation seulement de celles-ci), Makhno (un dé est lancé à l'activation), Ukraine (activation seulement de celles-ci).

**Marqueur NO ACT :** ils empêchent l'activation de l'espace où ils se trouvent.

## 10.21 Action Spéciale (SA)

Au lieu de jouer une carte d'action, un joueur peut choisir d'utiliser ou de « prendre » une Action Spéciale. Un joueur ne peut utiliser qu'une SA par tour à l'exception de l'Activation Un Espace.

Remarque : les SA génèrent un goût particulier à ce conflit. Les nouveaux joueurs peuvent ne jouer qu'avec l'Activation Un Espace (10.211) au début. Dans ce cas, les marqueurs NO AT sont retirés du setup.

### 10.211 Activation Un Espace

Un joueur peut n'activer qu'un espace soit pour le mouvement soit pour le combat. C'est la seule SA pouvant être jouée plusieurs fois dans un tour.

### 10.212 Leaders Clés

#### BLANC : Wrangel.

Le joueur BLANC peut activer pour le mouvement un espace qui contient Wrangel. Un dé est lancé. Avec 1-3, Wrangel peut réparer toutes les armées de Volontaires présentes dans son espace à aucun coût. Les unités qui n'ont pas été réparées peuvent se déplacer.

#### ROUGE : Trotski

Le joueur ROUGE peut activer pour le mouvement un espace qui contient Trotski. Un dé est lancé. Avec 1-3, Trotski peut retourner toutes les unités ROUGES (exceptées celles appartenant au camp de Staline) sur leur pleine face à aucun coût. Les unités qui n'ont pas été réparées peuvent se déplacer. Cette option ne peut pas être choisie si le ROUGE a le pion Lutte Interne (« In-Fighting ») Trotski actif.

### 10.213 : Propagande

**Propagande - placement des marqueurs NO ACT** : un joueur peut choisir un espace ennemi cible contenant des corps et/ou des armées et adjacent à un leader ami (qui n'est pas lui-même marqué par un marqueur NO ACT) et lancer un dé :

Propagande : placement des marqueurs NO ACT	
Dé	Résultat
1-3	placer un marqueur NO ACT
4-6	Pas d'effet
Modificateurs :	
-2 si le camp ennemi (espace cible) a perdu le contrôle d'une Région-Mère VC ce tour-ci	
-1 si c'est une tentative ROUGE et que Trotski est adjacent à la cible BLANCHE	
+2 si Trotski ou Voroshilov est dans l'espace cible	
+1 si tout autre leader est dans l'espace cible	
+1 si une unité d'Elite ou Cheka est dans l'espace cible	

Les marqueurs NO ACT sont limités au nombre de pions fournis (4). Les espaces avec des marqueurs

NO ACT ne peuvent pas être activés et tout leader dans de tels espaces ne peuvent pas utiliser leur capacité. Si les unités sont forcées de retraire comme résultat d'un combat ou sont éliminées suite à une absence de ravitaillement, alors le marqueur NO ACT est retiré de l'espace.

#### Propagande - enlever des marqueurs NO ACT :

Au lieu de placer des marqueurs NO ACT, un joueur peut choisir un espace et décider de retirer le marqueur.

Propagande : retirer des marqueurs NO ACT	
Dé	Résultat
1-2	retirer un marqueur NO ACT
3-6	Pas d'effet
Modificateurs :	
- 2 si Trotski, Wrangel ou Voroshilov est dans l'espace cible ou adjacent	
-1 si un leader de valeur 4 est dans l'espace cible ou adjacent	

### 10.214 Révolte

Les joueurs peuvent déclarer des actions spéciales de type révolte. Le joueur choisit une faction subjuguée et lance un dé pour chaque corps de garnison. Si le dé est inférieur ou égal à la valeur indiqué sur le pion du corps de garnison alors l'unité se révolte et le pion est retourné sur la face désirée. Si le corps est empilé avec une force ennemie alors le corps retraite vers un espace adjacent non occupé par l'ennemi. Le corps est en ravitaillement pour cette Phase d'Action. (Voir la règle 8.6 pour la subjugation).

### 10.215 Politburo (joueur ROUGE)

Le joueur peut demander une réunion du Politburo ; pour cela, un dé est lancé et la table ci-dessous est consultée.

Réunion du Politburo	
Dé	Résultat
1-2	Accusation (voir règle 16.513)
3-4	Pas d'effet
5-6	Marqueur In-Fighting ROUGE retiré pour le restant du tour – marqueur révélé
Modificateurs :	
+1/-1 : si joueur ROUGE devant/derrière en terme de VC (Villes Victoire)	

### 10.216 Semenov et Armée Japonaise

Ces deux armées permettent de refléter certains événements en Extrême Orient. Le seul effet qu'elles ont dans ToC est de réduire le nombre de pas de remplacement pour chacun des camps ;

pour cela, un dé est lancé et la table ci-dessous est consultée.

Semenov et Armée Japonaise	
Dé	Résultat
1-2	Placez l'unité Semenov dans la Case Nord-Est Oural
3-4	Pas d'effet
5-6	Placez l'armée Japonaise dans la Case Russie Est

Si une armée est placée sur la carte, elle ne peut ni bouger, ni initier un combat, ni être attaquée.

### 10.217 : Activation verte

Lancez un dé et consultez la table.

Activation verte	
Dé	Résultat
1	Activez 4 espaces verts
2	Activez 3 espaces verts
3-4	Activez 2 espaces verts
5	L'ennemi active 1 espace vert
6	L'ennemi active 2 espaces verts

### 10.218 Retirer un corps vert / partisan

Si un joueur a au moins 2 pas de remplacement enregistrés sur le tour de jeu alors lancez un dé :

Retirer un corps vert / partisan	
Dé	Résultat
1-2	Retirer 2 unités de Partisans/Corps Verts ; Nouvel dé : 1-2 : à aucun coût de pas de remplacement 3-5 : le camp retire 1 pas de remplacement 6 : le camp retire 2 pas de remplacement
3-5	Comme ci-dessus à l'exception qu'un seul corps est retiré
6	Pas d'Effet

A noter : le camp retirant les pas de remplacement, le fait immédiatement

### 10.219 : Règle optionnelle : Opération navale (Joueur ROUGE)

Le joueur ROUGE peut sortir sa flotte dans la Mer Baltique (voir 16.73).

## 10.22 Restrictions aux activations

### 10.221 Joueur BLANC : Activation multiple dans une région

Pour refléter les problèmes de coordination de commandement entre les diverses armées, le joueur BLANC peut activer des espaces avec les restrictions suivantes :

Le joueur BLANC ne peut pas activer plus d'un espace dans un région, à l'exception d'une région (choisie par le joueur BLANC). Cette région peut changer à chaque round. Cette restriction est ignorée si le joueur BLANC peut tracer une ligne continue d'espaces contrôlés de Orsk (504) à Yekaterinodar (310).

**10.222 Armées d'Insurrection BLANCHE :** si un espace activé pour le combat contient une Armée d'Insurrection BLANCHE alors les autres espaces activés pour le combat doivent contenir aussi des armées d'Insurrection BLANCHE.

**10.223 Factions :** un joueur ne peut pas activer un espace contenant une Faction nouvellement contrôlée lors du premier round après la Phase Politique ou du round d'action de la prise de contrôle, à moins que ce contrôle ne soit réalisé en devenant un Protecteur.

### 10.224 Factions : autres restrictions (voir les règles spécifiques des Factions)

USA et Grande Bretagne requièrent la carte d'action BLANCHE #1. Certaines Factions ne peuvent pas être activées avec d'autres espaces ne contenant pas leur force pour le round (CP, CL - après la carte d'action BLANCHE #1, Pologne et Ukraine) ; Makhno nécessite un lancer de dé quand son espace est activé.

**10.225 Vert :** seulement si un joueur choisit une Action Spéciale (10.217) pour l'activation d'espaces verts.

## 10.3 Empilement

**10.31 Espaces :** un maximum de 3 unités amies (pas plus de 2 ne peuvent être des armées) peut occuper un espace à la fin du mouvement.

**10.32 Cases :** La limite pour les cases est de 5 unités, dont 3 armées au maximum.

Les leaders, le train IGSR et les marqueurs d'information ne sont pas à prendre en compte dans les limites d'empilement.

**10.33 Quand :** Les limites d'empilement doivent être vérifiées à la fin des mouvements, après les retraites et les avances après combat. Toute unité éliminée car en sur-empilement l'est comme si elle était hors ravitaillement (règle 13.4).

## 10.4 Effet des saisons sur le mouvement

### 10.41 Hiver

Pendant l'hiver, les forces qui seraient normalement considérées comme en Plein Ravitaillement sont en Ravitaillement Limité. Ces forces se déplacent alors d'un espace de moins qu'en Plein Ravitaillement.

### 10.42 Printemps (Boue)

Lors des tours de Printemps 1, les forces ne peuvent se déplacer que d'un espace, à moins qu'elles ne se déplacent exclusivement le long d'espaces connectés par chemins de fer. Lors des tours de Printemps 2, un dé est lancé, si un 1 ou 2 est obtenu alors la saison des boues continue et les restrictions continuent à s'appliquer pendant ce tour.

## 10.5 Effet sur le mouvement de l'Etat de Ravitaillement

Les forces en Ravitaillement Limité se déplacent d'un espace de moins que leur capacité de mouvement.

Les forces Sans Ravitaillement ne peuvent se déplacer que d'un espace par Round.

## 10.6 Mouvement au travers des territoires de Faction

Si un joueur est en guerre avec une faction ou contrôle celle-ci, alors ses forces peuvent se déplacer librement au travers du territoire de cette Faction. Dans le cas contraire, ses forces ne peuvent pas pénétrer sur le territoire Neutre (non-contrôlé) d'une Faction.

## 10.7 Un espace au moins

Les forces peuvent toujours se déplacer d'un espace au moins.

# 11. Combat

Les unités amies tirent sur les unités ennemies. Si une armée est présente, alors les pertes infligées à l'ennemi sont calculées à partir de la table de combat des armées. Si aucune armée n'est présente alors la table de combat des corps est utilisée. Les leaders permettent aux défenseurs de retraiter avant combat, de renforcer le combat et même de contre-attaquer, et aux attaquants de réaliser des poursuites, d'exploiter, de mener des attaques à partir de plusieurs espaces, et parfois de faire des attaques surprises de cavalerie. Un modificateur différentiel de combat est calculé à partir d'un certain nombre d'items (élites, terrain, leaders, Cartes d'Action, tank, unité aérienne) et permet de définir un modificateur de dé de combat. Les feux sont menés simultanément, à moins d'une attaque surprise. La pile du défenseur qui perd un combat doit retraiter, à moins qu'elle puisse annuler la retraite sous certaines conditions.

## 11.1 Règles Générales

Un joueur ne peut lancer des attaques que d'un espace activé pour le combat.

**Attaques Volontaires :** Toute unité dans un espace activé pour le combat peut participer au combat. Les forces qui participent peuvent prendre des pertes et/ou avancer après combat. Un joueur peut annuler tout combat d'un espace activé dans ce but ; placer un marqueur d'activation pour le combat ne signifie pas que l'attaque doit avoir lieu automatiquement, cependant l'activation sera alors toutefois perdue.

**Un espace en défense par round :** Dans un combat, un seul espace peut être considéré en défense et au moins un espace adjacent en attaque. Chaque espace ne peut être attaqué qu'une seule fois par round.

**Diviser une attaque mais pas des puissances de combat :** Les unités dans l'espace activé pour le combat peuvent attaquer différents espaces. La puissance de combat d'une unité ne peut pas être partagée sur plusieurs attaques.

**Les attaques multi-espaces ne sont possibles qu'avec un leader :** Un espace peut être attaqué par plusieurs espaces en même temps seulement si l'attaquant a un leader dans un des espaces attaquant et qu'au moins une unité de l'espace du leader attaque. Les leaders n'ont pas besoin de lancer un dé pour cette capacité, c'est automatique.

**Résolution après le mouvement :** les combats sont résolus une fois que tous les mouvements du joueur ont été réalisés.

### 11.11 Séquence du combat

- Déclaration :** Le joueur actif déclare quelles unités dans quel(s) espace(s) attaque(nt) un espace ennemi. Cette déclaration est faite attaque par attaque et donc le combat est résolu avant que la prochaine déclaration ne soit faite.
- Leadership (dans chaque cas, le leader doit lancer un dé) :**
  - Reculé avant combat :** le défenseur peut reculer ses forces avant le combat si un leader est présent (voir 15.11)
  - Poursuite :** les forces avec un leader peuvent tenter une poursuite si le défenseur a réussi une retraite avant combat (voir 15.12)
  - Renforts :** des forces amies au défenseur et adjacentes peuvent tenter de renforcer l'espace attaqué avant le combat (voir 15.13).
- Détermination des modificateurs de combat**

L'attaquant déclare l'utilisation d'une carte Initiative (règle 11.2).  
Le défenseur déclare l'utilisation d'une carte Initiative (règle 11.2)  
Les modificateurs de combat sont calculés (règle 11.3) afin d'évaluer des modificateurs de dé.
- Feux de Combat :** ils sont réalisés simultanément à moins d'une attaque surprise (règle 11.41)
- Résolution du combat :**
  - Détermination du vainqueur (règle 11.4)
  - Pertes du défenseur (règle 11.5)
  - Pertes de l'attaquant (règle 11.5)
  - Retraite du défenseur (règle 11.6)
  - Avance de l'attaquant (règle 11.7).  
De plus, un leader avec de la cavalerie peut avancer après combat et ne pas suivre obligatoirement le chemin de retraite du défenseur (exploitation).
  - Contre-attaque : Si le défenseur inflige plus de LF qu'il en a subis, un leader peut alors tenter une contre-attaque (règle 15.14).

### 11.2 Capacités des Cartes Initiative pour le combat

Les cartes Initiative (parmi les Cartes Actions des joueurs) peuvent affecter le combat. Il faut suivre les instructions de la carte et appliquer les modificateurs de combat.

**11.21 Restrictions :** Les cartes Initiative ne peuvent pas être jouées au Tour 1 ou par un joueur sujet à une Lutte Interne. De plus, un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Initiative par Round.

### 11.3 Modificateurs de Combat et Déplacement de colonnes de combat

#### 11.31 Modificateurs de Combat (CM)

Le différentiel entre le modificateur de combat (CM) de chaque joueur détermine le modificateur de dé. Habituellement, le seul modificateur est pour le camp avec le plus de pas d'unités d'élite (ce qui produit un +1 au dé de combat. Pourquoi d'autres modificateurs ? Afin de représenter une grande variété de situations de combat.

Les CM sont générés par les leaders tentant un renfort, ratant une retraite avant combat, par des Cartes d'Action, par le type et la qualité des unités et du terrain. C'est la combinaison des CM des deux joueurs qui permet d'obtenir le modificateur de dé pour chaque joueur, à appliquer sur la table de combat appropriée. Le joueur avec le plus haut CM reçoit un bonus et l'autre peut subir un malus.

Modificateurs de Combat		
Item	CM	Commentaires
Leader ratant une retraite avant combat	+1	+1 pour le joueur attaquant
Leader réussissant un renfort	+1	+1 pour le joueur défendant
Carte d'Initiative	Variable	Lire la carte
Pas de combat d'Elite	+1	Le joueur avec le plus de pas d'Elite (Armée compte 1, Corps compte ½, unités réduites comptent pour moitié de la normale)
Mech/Tanks	+1	Le joueur avec le plus de pas Mech/Tank
Air	+1	Le joueur avec le plus de pas Air
Terrain : VC	+2	Pour le défenseur combattant dans un espace de Villes Victoire indiquées sur la carte +2
Terrain : Forêt	+1	Pour le défenseur

Note : les CM associés aux terrains sont donnés sur la liste des terrains sur la carte.

Les joueurs suivront ces étapes lors du calcul des modificateurs de dé :

Calcul des modificateurs de dé	
Étape 1	Ajouter tous les CM pour chaque joueur
Étape 2	Le Total Bas est soustrait du Total Haut
Étape 3	Consultation de la Table : Si 0 alors pas de modificateur de dé Si 1 alors le joueur avec le Total Haut a +1 au dé Si 2 alors le joueur avec le Total Haut choisit +1 au dé OU Total Bas a -1 au dé Si 3 alors le joueur avec le Total Haut a +1 au dé ET Total Bas a -1 au dé

### 11.32 Déplacements de colonnes

Calcul des Déplacements de colonnes	
Défenseur dans Espace de Marais, Montagne, Rivière ou Désert	1 AL
Attaque exclusivement à travers un fleuve	1 AL
Attaque en Ravitaillement Limité	1 AL
Attaque d'une Forteresse	1 AL
Défenseur en Forteresse	1 DR
Défenseur Hors Ravitaillement	1 DL
Attaquant Hors Ravitaillement	2 AL
1AL/1DL/1DR : décalage d'une colonne pour l'attaquant/défenseur vers gauche / droite. Tous les décalages sont cumulatifs, à l'exception du terrain qui ne peut entraîner qu'une seule colonne de décalage négatif. Note : Les décalages négatifs ont lieu si au moins la moitié des pas de combat concernés (corps comptent pour ½) partagent la condition négative (à l'exception des attaques au travers des fleuves, puisque alors un seul corps ou armée n'attaquant pas au travers du fleuve permet d'empêcher la pénalité. Maximum : Chaque joueur ne peut avoir qu'un décalage maximum de 2 colonnes vers la gauche (AL et/ou DL) lors d'un combat.	

### 11.33 Vérification de l'Etat de Ravitaillement

L'Etat de Ravitaillement de chaque unité concernée dans un combat est vérifié juste avant le combat.

## 11.4 Résolution des Combats

Chaque joueur tire simultanément, à moins qu'un combat de surprise n'ait lieu (règle 11.41). Chaque joueur lance un dé et applique le modificateur de dé. Chaque joueur consulte la colonne appropriée après avoir appliqué les décalages nécessaires (11.32) sur la table de Combat de Corps (si seuls des corps sont présents pour le joueur tirant) ou sur la table de Combat d'Armée (si au moins une armée est présente pour le joueur tirant).

Le résultat est le nombre de Facteurs de Pertes (LF) qui doivent être satisfaits par l'adversaire en éliminant ou réduisant des unités.

Le joueur infligeant le plus grand LF est le gagnant OU le gagnant est le camp n'étant pas éliminé (si

l'autre l'est). Si les LF sont les mêmes et que le défenseur n'est pas éliminé alors le défenseur gagne.

### 11.41 Combat Surprise

Il y a trois circonstances où un joueur peut tirer avant l'autre : surprise avec Tank/Mech, surprise avec Carte Initiative ou surprise de cavalerie. Réussir un combat de surprise permet de tirer en premier (l'adversaire subit ses LF avant de tirer lui-même). L'attaquant déclare son intention et tente de réaliser son combat de surprise. Seule une des ces méthodes peut être tentée lors d'un combat.

#### 11.411 Combat Surprise Tank/Mech

Si l'attaquant a plus de pas de combat de type Tank/Mech qui participent au combat que le défenseur alors l'attaquant peut déclarer son intention de mener une attaque surprise et lance alors un dé en consultant la table

Tentative d'attaque surprise Tank/Mech	
Dé	Résultat
1-2	Surprise obtenue : l'attaquant tire le premier
3	Surprise obtenue : l'attaquant élimine un pas Tank/Mech avant de tirer le premier
4	Pas de Surprise : l'attaquant élimine un pas Tank/Mech
5-6	Pas de Surprise
-1 au dé si le joueur tentant l'attaque surprise a plus de pas aérien participant au combat que l'adversaire	

#### 11.412 Surprise par Carte Initiative

Les joueurs BLANC et ROUGE ont des cartes de combat parmi leur Cartes d'Action qui permettent à l'attaquant de réaliser une attaque surprise (voir les détails sur les Cartes). Pour la réaliser, il suffit de jouer la carte comme événement.

#### 11.413 Combat Surprise Cavalerie

L'attaquant peut déclarer son intention de lancer une attaque surprise de cavalerie si les 4 conditions suivantes sont remplies :

- 1) Pas de Boue.
- 2) L'espace du défenseur n'est ni un marais, ni une montagne, ni une forteresse ou bien l'attaquant n'est pas soumis à un malus de traversée de fleuve.
- 3) l'attaquant a plus de pas de combat de cavalerie qui participent au combat que le défenseur (un pas doit être une armée de cavalerie).
- 4) Leader : Krasnov, Wrangel, Budyenny, Ghai-Khan ou Makhno doivent participer à

l'attaque. Un leader ne peut tenter qu'une seule attaque de ce type par tour ; un joueur ne peut tenter qu'une seule attaque de ce type par round.

Tentative d'attaque surprise Cavalerie	
Dé	Résultat
1-2	Surprise obtenue : l'attaquant tire le premier
3-4	Pas de Surprise
5	Pas de Surprise : l'attaquant élimine un pas de cavalerie avant le combat
6	Pas de Surprise: le défenseur tire le premier
-1 si Wrangel ou Budyenny tente l'attaque surprise	
-1 au dé si le joueur tentant l'attaque surprise a plus de pas aérien participant au combat que l'adversaire	

## 11.5 Les Pertes

Le nombre de Facteurs de Pertes (LF) est satisfait en réduisant ou éliminant des unités. Chaque unité réduite ou éliminée satisfait un nombre de LF comme indiqué sur son pion. Par exemple, la 1<sup>ère</sup> Armée de Cavalerie Konarmii a une LF de 3. Si le BLANC impose 3 LF alors le ROUGE réduira l'unité si elle est à pleine puissance ou l'éliminera si elle est déjà réduite et la remplacera alors par un corps de cavalerie de la Réserve Stratégique. Si possible, les LF doivent être toujours satisfaites. Parfois, les LF ne peuvent pas être satisfaites et sont alors ignorées. Par exemple, si la 1<sup>ère</sup> Armée de Cavalerie Konarmii à plein est seule et subit des pertes de 5 LF alors 2 LF seront ignorés puisqu'il aurait fallu 6 LF pour réduire l'unité et ensuite l'éliminer. **Le défenseur prend toujours ses pertes en premier.**

### 11.51 Pertes d'armée

Quand une armée est éliminée, un corps à pleine puissance de la Réserve Stratégique est placé à sa place (un corps réduit est placé s'il n'y a pas de corps à pleine puissance). Ce corps de remplacement peut subir des pertes à son tour si nécessaire. Si aucun corps n'est disponible alors l'armée est éliminée du jeu de manière permanente (exception : voir la règle spécifique de Makhno, 8.320).

#### 11.511 BLANC

La règle générale est que le corps doit être du même type que l'armée qu'il remplace (infanterie, cavalerie, élite) et de la même faction ou camp. La table suivante est fournie pour chaque camp.

Corps BLANC de remplacement des Armées	
Armée	Corps qui peuvent la remplacer
White Finn	White Finn c1, c2, c3
North Army, NW 2,	Ru c1-8

Kronstadt IA, Karelin IA, Volunteer 3, Ress	
NW 1, Volunteer 1, 2	Ru Elite 1-3, Ru c1-8
VDG 1, 2	VDG c1-2
Volunteer Cav, Shkuro Wolves, Cossack Cav	Ru Cav 1-2, Cossack Cav c1
Siberian 1-2	Siberian Elite c1-2, Siberian c1-6
Siberian 3, Army West, Izhevsk IA	Siberian c1-6
Siberian 4, Orenburg 1-2, Antonov IA, 1&2	Siberian Cos c1-3
Si Cos Cav 1, West Cav	Siberian Cos Cav c1-2
Don North	Don Cos c1-4, Don Cos Corps Elite (CE) 1
Don Central, Don South	Don Cos c1-4
Don Cav	Don Cos Cav c1

### 11.512 ROUGE

Corps ROUGE de remplacement des Armées	
Armée	Corps qui peuvent la remplacer
Armée Inf. ROUGE d'Elite	Corps Inf. ROUGE d'Elite ou régulier
Armée Inf. ROUGE Reserve ou IA	Corps Inf. ROUGE
Armée Cav. ROUGE d'Elite	Corps Cav. ROUGE d'Elite ou régulier
Armée Cav. ROUGE	Corps Cav. ROUGE
Cheka Res.	Cheka 1-3

### 11.513 Factions

Les corps d'Elite ou réguliers peuvent remplacer des armées d'Elite. Les corps d'infanterie ou de cavalerie peuvent remplacer les armées de cavalerie.

### 11.52 Les pertes de leader

Si toutes les unités d'un leader sont éliminées alors un dé est lancé. Si le dé est plus élevé que la valeur du chef alors celui-ci est définitivement éliminé du jeu (ça n'affecte pas la Lutte Interne). De plus, le joueur souffre d'une perte de PV égale à la valeur du chef (règle 15.51). Si le leader survit alors il retraite de 2 espaces (en suivant les priorités habituelles de retraite).

## 11.6 Retraites

Si un attaquant gagne un combat, le défenseur doit retraire à moins qu'il n'exerce son option d'annulation de retraite. L'attaquant ne retraite jamais.

### 11.61 Longueur de retraite

Le défenseur retraite d'un espace si la différence en LF est d'1 ou de deux espaces si la différence en LF est de 2 ou plus.

### 11.62 Annulation de retraite

Au moins une unité du défenseur doit rester (après avoir subi la perte du pas additionnel pour annuler la retraite), sinon la retraite ne peut pas être annulée. Un défenseur peut choisir de tenter d'annuler la retraite si une des conditions ci-dessous s'applique (une seule condition peut être choisie) :

#### 11.621 Condition de terrain

Les unités qui défendent en montagne, en marais ou en forteresse peuvent annuler la retraite selon la table ci-dessous après avoir lancé un dé.

Annulation de retraite : condition de terrain	
Dé	Résultat
1-4	Défenseur peut annuler la retraite en dépensant un pas de perte supplémentaire
5-6	Défenseur doit retraiter et dépenser un pas de perte supplémentaire
Modificateurs :	
-1 si une unité d'Elite est présente,	
+1 si actuellement en retard en VC,	
+1 si le camps est actuellement sujet à une Lutte Interne.	

#### 11.622 Condition d'unité (indiquée par NR)

Certaines unités peuvent annuler une retraite, quel que soit le terrain. Ces unités ont NR indiqué sur leur pion. Si ces unités annulent une retraite (après avoir lancé un dé qui doit être inférieur ou égal à 3 ou 4, nombre indiqué sur le pion) alors un pas de perte supplémentaire est pris dans la pile.

### 11.63 Elimination due à la retraite

Les forces qui ne peuvent retraiter du nombre requis d'espaces sont éliminées. Les armées éliminées ainsi sont considérées avoir été éliminées comme si elles étaient hors ravitaillement, et les leaders ROUGE ou BLANC souffrent de malus de PV (voir 15.5).

### 11.64 Restrictions de retraite

Le défenseur retraite ses forces suivant ces restrictions :

- 1) elles ne peuvent pas entrer dans un espace ennemi,

- 2) elles ne peuvent pas reculer dans l'espace de départ de combat,
- 3) elles peuvent retraiter dans des espaces en violation des règles d'empilement, mais si elles finissent le mouvement de retraite dans un espace qui viole les règles d'empilement alors elles sont éliminées.

Les forces d'une pile en retraite peuvent retraiter dans des espaces différents.

Priorité de retraite :

D'abord dans des espaces adjacents contrôlés et ravitaillés,

Ensuite dans des espaces adjacents contrôlés,

Enfin dans des espaces adjacents contrôlés par l'ennemi (au coût d'un pas de perte supplémentaire). Si la force finit dans un espace ennemi alors cet espace passe sous contrôle ami, mais les espaces par lesquels elle est passée ne sont pas convertis.

### 11.65 Unités en retraite préalablement attaquées

Si les unités du défenseur retraitent dans un espace qui est attaqué par la suite dans le round(ceci ne concerne pas les leaders en retraite), alors elles n'ajoutent pas leur puissance défensive et sont éliminées si le défenseur souffre de pertes.

## 11.7 Avance

Toutes les forces qui ont attaqué et qui survivent (qu'elles soient réduites ou non) peuvent avancer si les unités du défenseur retraitent ou sont totalement éliminées (que l'attaquant gagne le combat ou non).

### 11.71 Longueur de l'avance

Si la force de défenseur retraite d'un espace ou est totalement éliminée alors les unités de l'attaquant (avec les leaders empilés) peuvent avancer dans l'espace du défenseur (dans les limites d'empilement autorisées). Si la force de défenseur retraite de deux espaces alors les unités de l'attaquant peuvent suivre le chemin de la retraite ennemie. L'exploitation peut être réalisée dans les deux cas, et dans le cas d'une retraite d'un espace peut permettre l'avance dans deux espaces au maximum (voir règle 15.15).

Boue : Lors des tours de boue, la longueur des avances est limitée à un espace.

### 11.72 Exploitation

Les leaders et les unités qui exploitent peuvent suivre un chemin différent de celui pris par les unités qui retraitent (voir règle 15.15).

### 11.73 Terrain et avance

Toutes les unités qui avancent doivent s'arrêter quand elles entrent dans un espace de marais, montagne ou de forteresse.

## 11.8 Effets des saisons sur les combats

### 11.81 Hiver

Toutes les unités qui seraient normalement en Plein Ravitaillement sont en Ravitaillement Limité en Hiver. Les unités attaquantes en Ravitaillement Limité ont un décalage négatif (vers la gauche) de une colonne sur la Table de Combat.

### 11.82 Printemps

Lors des tours de boue (toujours au tour Printemps 1 et au tour Printemps 2 si le dé lancé a été de 1 ou 2), la longueur des avances est limitée à un espace. L'exploitation est interdite lors des tours de boues.

## 11.9 Effets de l'Etat du Ravitaillement sur les Combats

Les unités attaquantes en Ravitaillement Limité ont un décalage négatif (vers la gauche) de une colonne sur la Table de Combat.

Les unités attaquantes en Hors Ravitaillement ont un décalage négatif (vers la gauche) de deux colonnes sur la Table de Combat, alors que les unités Hors Ravitaillement qui défendent ont un décalage négatif (vers la gauche) d'une colonne sur la Table de Combat.

Dans le cas d'une attaque multi-espace, la pénalité s'applique si au moins la moitié des unités souffrent de la condition de ravitaillement adverse.

## 12.0 Redéploiement Stratégique

### 12.1 Règles générales

Un joueur peut utiliser une carte AC pour faire un redéploiement stratégique (SR). Il ne peut pas utiliser cette option lors de deux rounds successifs (par exemple, si un SR est utilisé au round 1, il ne pourra l'être au round 2). En jouant une carte AC comme redéploiement stratégique (SR), un certain nombre de forces (l'une après l'autre) peuvent être déplacées selon la valeur de la carte :

Redéploiement Stratégique et Valeur de Carte	
Valeur de Carte	Maximum et type de forces pour le Redéploiement Stratégique
2	2 Corps
3	3 Corps ou 1 leader ou 1 armée
4	4 Corps ou 1 leader et 1 armée
5	5 Corps ou 1 leader et 1 armée et 1 corps

### 12.2 SR sur carte

Les forces peuvent se déplacer d'un nombre illimité d'espaces avec rail de chemin de fer, connectés, contrôlés et ravitaillés.

## 12.3 SR hors carte – la réserve stratégique

Les corps dans la case Réserve Stratégique sont des unités « hors carte » qui peuvent apporter les renforts nécessaires. De plus, ils remplacent les armées éliminées.

### 12.31 Vers la case de Réserve Stratégique

Les corps peuvent SR vers la case de Réserve Stratégique s'ils sont ravitaillés. Le corps est alors simplement retiré de la carte et placé dans la case de Réserve Stratégique. Les armées et les leaders ne peuvent jamais entrer dans la case de Réserve Stratégique.

### 12.32 Hors de la case de Réserve Stratégique ROUGE

Les corps peuvent SR hors de la case de Réserve Stratégique vers une ville VC contrôlée et ravitaillée de la Région-Mère ou dans un espace occupé par une unité ROUGE ravitaillée aussi longtemps que cet espace est connecté par rails au travers d'espaces amis vers Moscou sous contrôle ami et ravitaillé. Le Corps ROUGE Fin ne peut SR vers la Finlande à moins que les restrictions de frontières aient été levées (règle 16.45).

### 12.33 Hors de la case de Réserve Stratégique BLANCHE

Les corps peuvent SR hors de la case de Réserve Stratégique selon leur affiliation :

Armée russe : les corps peuvent SR hors de la case de Réserve Stratégique vers une ville VC contrôlée et ravitaillée de la Région-Mère, ou dans un espace occupé par une unité BLANCHE ravitaillée aussi longtemps que cet espace est connecté par rails au travers d'espaces amis vers

Omsk (514), ou Yekaterinodar (310), ou Sevastopol (301) ou tout port de la Baltique ou de Finlande (l'espace considéré doit être sous contrôle ami).

Sibérien ou Cosaque sibérien : les corps peuvent SR hors de la case de Réserve Stratégique vers un espace contrôlé et ravitaillé des régions Nord Oural ou Central Oural.

Von der Goltz : les corps peuvent SR hors de la case de Réserve Stratégique vers un espace de Prusse Orientale.

White Finlande : les corps peuvent SR hors de la case de Réserve Stratégique vers Helsinki.

Don : les corps peuvent SR hors de la case de Réserve Stratégique vers un espace contrôlé et ravitaillé des régions Don ou Kuban.

### 12.34 Hors de la case de Réserve Stratégique Faction

Les corps de Faction peuvent SR hors de la case de Réserve Stratégique vers une ville VC contrôlée et ravitaillée de leur Région-Mère.

## 13. Ravitaillement / Attrition

Les règles de ravitaillement de ToC sont similaires à celles de la plupart des autres jeux stratégiques, mais toutefois le plus souvent heureusement plus simples, mais avec assez de détails pour contraindre les joueurs à prendre en compte ces aspects comme les commandants de la guerre civile russe. Les forces pour être ravitaillées doivent tracer une ligne d'espaces contrôlés jusqu'à un centre de ravitaillement ami (indiqué sur la carte). Certaines unités ne peuvent pas placer de marqueurs de contrôle. Les unités hors ravitaillement peuvent tout de même se déplacer d'un seul espace.

### 13.1 Règles générales

Les forces peuvent avoir un des trois états suivants de Ravitaillement : Plein Ravitaillement, Ravitaillement Limité et Hors Ravitaillement.

**Plein Ravitaillement :** Pour être en Plein Ravitaillement, une force doit tracer une ligne de ravitaillement à travers des espaces connectés, contrôlés et ravitaillés vers une source de ravitaillement amie (indiquée sur la carte).

**Ravitaillement Limité :** Pour être en Ravitaillement Limité, une force occupe soit un espace dans la région du Sud-Est, ou en hiver se situe dans un espace où elle serait en Plein ravitaillement si ce n'était pas l'hiver.

**Hors Ravitaillement :** Toute force qui n'est ni en Plein Ravitaillement, ni en Ravitaillement Limité.

### 13.2 Les Sources de Ravitaillement

**13.21 ROUGE :** tout espace contrôlé et marqué avec un symbole de ravitaillement ROUGE sur la carte.

**13.22 BLANCHE :** tout espace contrôlé et marqué avec un symbole de ravitaillement BLANC sur la carte.

**13.23 Factions :** toute ville VC située dans leur Région-Mère ou toute source de ravitaillement de leur camp. Aussi longtemps qu'elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers une ville VC située dans leur Région-Mère, elles sont en Plein Ravitaillement (excepté l'hiver voir ci-dessus). Les forces Makhno et d'Ouest Ukraine sont ravitaillées si elles sont dans n'importe quel espace de leur Région-Mère.

**13.24 Factions – Ravitaillement d'Attrition:** Les forces des Puissances Centrales, de la Légion Tchèque et de Makhno sont toujours considérées ravitaillées pour les règles d'Attrition seulement.

**13.25 Armées d'Insurrection (IA) : Ravitaillement d'Attrition:** Les IA sont toujours considérées ravitaillées pour les règles d'Attrition seulement.

### 13.3 Effets du Ravitaillement Limité

Les forces en Ravitaillement Limité se déplacent d'un espace de moins que la normale et souffrent d'une colonne de décalage vers la gauche en attaque.

### 13.4 Effets du Hors Ravitaillement

**Activation:** Activer une pile hors ravitaillement coûte 1 activation pour chaque unité ou leader.

**Mouvement d'un espace :** les forces Hors Ravitaillement ne se déplacent que d'un espace.

**Décalage négatif de colonne :** les forces Hors Ravitaillement souffrent d'une colonne de décalage vers la gauche en défense et de deux colonnes de décalage vers la gauche en attaque.

**Pas de SR :** les forces Hors Ravitaillement ne peuvent pas faire de SR ; une unité ne peut effectuer un SR vers un espace non ravitaillé.

**Elimination :** les forces Hors Ravitaillement sont éliminées lors de l'étape d'attrition de la Phase Logistique.

### 13.5 Marqueurs de Contrôle

Les Marqueurs de Contrôle sont placés pour indiquer le contrôle d'un espace. Au début du jeu, tous les espaces dans une Région-Mère d'un joueur sont considérés amis, à moins d'être contrôlés par l'ennemi. Quand une unité ravitaillée entre dans un espace, un Marqueur de Contrôle est placé selon les restrictions listées en 13.51.

#### 13.51 Forces qui ne placent pas de Marqueurs de Contrôle

1. Unités non ravitaillées
2. Unités vertes
3. Armées d'Insurrection (IA)
4. Leaders
5. Partisans
6. Corps de garnison.

Toutes ces unités et aussi les leaders contrôlent cependant l'espace qu'elles occupent.

### 13.6 Etape d'attrition de la Phase Logistique

L'attrition est réalisée simultanément. Ainsi, l'élimination d'une unité ennemie non ravitaillée ne peut pas ouvrir la ligne de ravitaillement d'une unité amie non ravitaillée. L'attrition est ignorée pour la Légion tchèque et les Puissances Centrales tant que ce sont des factions non contrôlées.

#### 13.61 Unités

Les corps non ravitaillés sont placés dans la Case Eliminée (Dead Box). Les armées éliminées sont placées trois tours plus tard sur la piste des Tours (quand elles pourront être reconstruites). De plus, pour chaque armée ainsi éliminée, un corps est pris de la case Réserve Stratégique et est placé dans la Case Eliminée. Si aucun corps n'est disponible alors l'armée est définitivement éliminée.

#### 13.62 Espaces

Tout espace ami contrôlé qui, s'il contenait une unité serait éliminée car hors ravitaillement, passe sous contrôle ennemi.

### 13.63 Leaders

Bien qu'un leader ne soit pas une unité, il est éliminé de façon permanente s'il est non ravitaillé, avec les pénalités de PV résultantes (voir 15.15).

## 14. Remplacements et Renforts

Deux utilisations importantes des Cartes d'Action sont la création de renforts (nouvelles unités) et les remplacements (reconstruction/réparation). Les pas de remplacement peuvent être aussi employés pour acheter des Points d'Influence (importants pour la Phase Politique) et des leaders. Une différence importante avec d'autres jeux stratégiques est que la reconstruction et la réparation des unités sont restreintes à des contraintes géographiques ; un joueur ne peut pas dépenser tous ses pas de remplacement dans une seule région à moins qu'il joue la Carte d'Action « Concentration » dans le tour. De plus, les joueurs subissent des contraintes et pénalités, mais peuvent obtenir des bonus suite au contrôle de lieux clés et au jeu de Cartes Politiques (lors de la Phase Politique).

### 14.1 Règles générales

#### 14.11 Renforts

Chaque joueur a un certain nombre de cartes AC, qui quand elles sont jouées comme événement, génèrent des forces supplémentaires, en plus de celles commençant le jeu sur la carte ou en Réserve Stratégique. Ces cartes sont retirées du jeu quand elles sont jouées en événement (si un astérisque précède le nom de l'événement).

**Placement :** Suivre les instructions de chaque carte concernant le placement. Les forces devant être placées dans un lieu spécifique ne le seront pas si ce lieu est soit : non ravitaillé, contrôlé par l'ennemi ou si un sur-empilement est engendré ; dans ce cas, si le renfort est un corps, il peut être placé dans la case de Réserve Stratégique, si c'est une armée, elle peut être placée dans la case Eliminée. Les exceptions concernant le placement dans un espace non ravitaillé ou contrôlé par l'ennemi sont les cartes AC#4 (« Switch Sides »), AC#6 (« Green Uprising ») et AC#29 (« Partisans »).

#### Renforcements des Armées ROUGES

Les armées ROUGES de renfort entre sur carte sur leur face réduite à moins qu'un leader soit présent dans l'espace de renfort. Cette restriction est retirée de façon permanente une fois que le ROUGE contrôle toutes les Villes Victoire de ses Régions Mères ou à partir de 1920.

**Restrictions sur les rounds successifs :** des cartes de renforts ne peuvent pas être jouées lors de rounds successifs.

**Restrictions de 2 par tour :** seules deux cartes de renforts (toute carte jouée comme événement qui génère des renforts) peuvent être jouées par tour et par joueur. Les renforts de faction n'entrent pas dans ces restrictions.

#### 14.12 Remplacements

**Pas de Remplacement (RS) :** La valeur des Cartes d'Action peut générer des pas de remplacement pour les unités ROUGES ou BLANCHES. Pour générer des pas de remplacement pour les Factions, une carte d'Action de remplacement de Faction doit être jouée.

Chaque pas de Corps coûte ½ RS pour sa reconstruction ou sa réparation, alors que chaque pas d'Armée coûte 1 RS. Les unités avec un point noir dans le coin supérieur gauche du pion ne peuvent ni être reconstruites, ni être réparées.

**Restriction de 2 rounds consécutifs :** des cartes pour le remplacement ne peuvent pas être jouées lors de deux rounds consécutifs.

**Restriction de 2 remplacements par tour :** Seules deux cartes pour le remplacement peuvent être jouées par chaque joueur et par tour. Les cartes pour le remplacement des Factions ne rentrent pas dans cette limite. La règle 14.22 peut entraîner que le joueur ROUGE ne puisse jouer qu'une seule carte de remplacement dans la suite du tour.

**Utilisé ou perdu :** Les pas de remplacement ne peuvent être utilisés d'un tour sur l'autre.

#### 14.2 Remplacements bloqués/contraints

Avant de dépenser des RS, il faut vérifier qu'ils ne sont pas bloqués. S'ils ne sont pas bloqués, il faut vérifier qu'ils ne sont pas contraints. Enfin les pénalités et bonus sont appliqués.

#### 14.21 Bloqués – les RS ne peuvent pas être dépensés si :

**ROUGE :** Petrograd (709) ou Moscou (801) sont contrôlés par le BLANC.

**BLANC :** Sébastopol (301) et Omsk (514) sont contrôlés par le ROUGE.

**Faction - République ou Pays :** si la VC de la Région-Mère d'une Faction est contrôlée par l'ennemi (dans le cas de la Pologne, Varsovie et dans le cas de l'Ukraine, Kiev), alors la Faction ne peut pas dépenser de RS.

**Faction – Légion Tchèque, USA, Grande-Bretagne :** si Sébastopol (301) et Omsk (514) sont contrôlés par l'ennemi, alors aucun RS ne peut être

dépensé pour la Légion Tchèque, les USA, la Grande-Bretagne.

#### 14.22 Contraints - RS sont contraints par :

Le ROUGE ne peut jouer qu'une carte de remplacement par tour si Tula (817) n'est pas contrôlé par le ROUGE.

Pour le BLANC, les RS dépensés sont limités par le nombre de VC contrôlées.

Le BLANC peut dépenser un nombre de RS égal aux Villes VC de sa Région-Mère contrôlées plus Voronech et Tsaritsyn (si contrôlés). Ainsi, le BLANC commence avec 6 VC contrôlées dans sa Région-Mère (1 dans le Don, 2 dans le Kuban, 2 dans Central Oural, 1 dans Nord Oural). Si le BLANC capture Migulinskaya (333) et gagne le contrôle de Voronech (819) et Tsaritsyn (601), alors il pourra dépenser un maximum de 9RS lors des remplacements de ce tour.

#### 14.3 Bonus et Pénalités de remplacement

##### 14.31 Bonus

Pour les deux joueurs :

**Cartes Politique (PC) :** Certaines cartes PC donnent des RS gratuits pour chaque joueur ou les Factions qu'ils contrôlent (limités à 2 pas entre les unités du joueurs et les Factions contrôlées).

**Pas de remplacement d'Ukraine et de Pologne et Bonus :** L'Ukraine et la Pologne reçoivent 1 pas de remplacement de Faction pour chaque Ville VC contrôlée. De plus, si un camp a déclaré la guerre contre l'Ukraine alors cette Faction reçoit 1 pas de remplacement de Faction supplémentaire pour chaque Ville VC contrôlée. Pour la Pologne, cette Faction reçoit 1 pas de remplacement de Faction supplémentaire pour chaque Ville VC contrôlée si il y a une unité ennemie en Pologne. Enfin, un camp reçoit 1 pas de remplacement (pour le ROUGE ou le BLANC) pour chaque Ville VC ukrainienne contrôlée.

**VC – capture d'une VC dans la Région-Mère ennemie :** 1 RS pour le joueur qui a capturé pendant la Phase d'Action une telle VC. Une VC ne peut générer qu'un RS par tour.

**Puissances Centrales:** Le contrôle BLANC des Puissances Centrales génère 2 RS. Le contrôle ROUGE des Puissances Centrales entraîne la réduction de 2 RS au total BLANC en début de la Phase Logistique.

**Spécifique au ROUGE :**

**Turkistan :** 1 RS gratuit si le Turkistan est contrôlé par le ROUGE

**Levée polonaise :** voir la règle de Faction polonaise.

#### **Spécifique au BLANC:**

**Tsar :** Si le Tsar est sauvé au Tour 2 (voir règle 16.22), alors un dé est lancé au début du Tour 2 et tous les Tours suivants. Sur 1-4, le BLANC reçoit un RS gratuit par tour. Si ce pas de remplacement n'est pas choisi alors le BLANC reçoit un modificateur positif sur le carte d'Influence BLANCHE. Ce choix peut changer à chaque tour.

**AC #20 :** le contrôle BLANC de la Grande-Bretagne donne 1 RS à utiliser avec le Camp BAF BLANC.

**Bonus des alliés occidentaux :** Le BLANC reçoit 1 RS pour chacune des Factions (USA, France, Grande-Bretagne) contrôlées pendant la Phase Logistique (soit 3 RS au maximum). La France est restreinte par les CP, aussi aucun RS de la France si les CP ne se sont pas retirées.

**Factions Ukraine et Pologne :** ces deux Factions peuvent générer 1 RS de Faction par VC contrôlée à utiliser pour leur Faction respective. Pour l'Ukraine, génère 1 RS pour le camp qui la contrôle.

#### **14.32 Pénalités**

**Pour les deux joueurs :**

**Inefficacité Logistique :** voir règle 14.8.

**Lutte Interne BLANCHE :** les RS BLANCS peuvent être pénalisés par la Table Une Russie (voir 16.513) ou par un marqueur Lutte Interne (« In-Fighting ») Sibérien.

### **14.4 Reconstruction des unités éliminées**

#### **14.41 Placement des armées**

**ROUGE :** dans toute VC contrôlée de sa Région-Mère.

**BLANC :** dans toute VC contrôlée de sa Région-Mère avec ces restrictions de camp :

BAF – Prusse Orientale : à l'exception des unités BLANCHES Finn1 & 2, qui sont reconstruites dans n'importe quel port finlandais contrôlé.

Don ou du Kuban.

Armée de Sibérie et Cosaques de Sibérie : Villes VC du Nord Oural ou de Central Oural.

Factions qui ne sont pas des Puissances Majeures : Villes VC ravitaillées de la Région-Mère, à moins que le contraire ne soit spécifié dans les règles spécifiques de la Faction.

Factions qui sont des Puissances Majeures :

Légion Tchèque : Villes VC contrôlées ou toute Ville VC contrôlée du Nord Oural ou de Central Oural.

Grande-Bretagne : La légion britannique slave à Archangelsk ou Mourmansk, les RBEF 1 & 2 dans le port par où ils sont arrivés

USA : Omsk.

#### **14.42 Placement des Corps**

Tous les corps reconstruits sont placés dans la case de Réserve Stratégique.

**14.43 Unités qui ne peuvent pas être reconstruites :** ce sont les unités avec un point noir sur leur dans le coin supérieur gauche.

**14.44 Raids aériens :** Les unités aériennes ennemies peuvent empêcher de prendre des pas de remplacements dans l'espace désiré (règle 16.61).

### **14.5 Réparation des unités**

Pour être réparées (passage du côté réduit au côté pleine puissance), des unités doivent être ravitaillées. Elles peuvent être réparées dans toute région.

**Unités qui ne peuvent pas être réparées :** ce sont les unités avec un point noir sur leur dans le coin supérieur gauche.

**Raids aériens :** Une unité aérienne ennemie adjacente peuvent empêcher de prendre des pas de remplacements dans l'espace désiré (règle 16.61).

### **14.6 Autres achats de RS**

**14.61 Leaders :** Les leaders, avec un P sur leur pion, peuvent être achetés, dans la limite de un par tour et au coût de leur valeur de commandement inscrite sur leur pion (par exemple, un leader avec une valeur de 2 coûte 2). Ils sont placés dans une Ville VC contrôlée et leur placement est sujet aux restrictions des armées de Faction et des Camps.

**14.62 Points d'influence (IP) :** IP sont utilisés pour gagner le contrôle des factions (règle 8.13) et peuvent être achetés. Il faut déclarer le nombre d'IP qu'on désire acheter (1 IP coûte 1 pas de remplacement) et consulter la table après le dé.

Tentative d'achat de Points d'Influence	
Dé	Résultat
1	Tous les RS sont perdus et aucun IP n'est obtenu
2	1 IP de moins que les RS dépensés sont reçus
3-5	Autant d'IP que de RS dépensés sont reçus
6	1 IP de plus que les RS dépensés sont

	reçus
Modificateurs : BLANC : +1 si le Tsar est vivant, -1 si Denikin est sur la carte. BLANC/ROUGE : +1/-1 si le joueur est en tête/mené en VC contrôlées, -1 si Lutte Interne en cours (pour le camp tentant l'achat d'IP)	

Les IP ainsi obtenus sont immédiatement placés secrètement sur une faction (au maximum de 2 par faction). Ils sont révélés après la phase Logistique du ROUGE.

#### 14.621 Règle Optionnelle de Vinny

Ignorer la limite des 2 IP par faction et/ou la table en 14.62. Les IP obtenus (égaux au nombre de RS dépensés) sont placés sur les Factions.

### 14.7 Restriction à la Distribution des Pas de Remplacement

Pourquoi existe-t-il des restrictions à la distribution des remplacements ? Le but initial était de refléter de manière réaliste l'incapacité du BLANC à concentrer ses ressources ; le BLANC n'est jamais arriver à déplacer rapidement ses ressources d'un front à l'autre. Le ROUGE aussi eut ses difficultés, mais grâce à sa position centrale réussit souvent à être « le premier » et « le plus fort ». Une fois que j'eus décidé d'introduire un mécanisme pour contraindre le BLANC avec ses remplacements, je décidais également pour des raisons de simplicité et d'équilibre du jeu que j'utiliserais sans doute une même approche avec le ROUGE.

#### 14.71 Restrictions pour les ROUGES et les BLANCS

Le joueur BLANC dépense ses pas de remplacements le premier. Chaque joueur est sujet aux restrictions suivantes.

Restriction à la Distribution des Pas de Remplacement	
# pas de remplacements	Contraintes à la distribution
2	1 pas dans deux régions différentes
3	2 pas dans une région et le 3 <sup>ème</sup> dans une autre région OU 1 pas dans trois régions différentes
4	2 pas dans deux régions OU 1 pas dans quatre régions différentes
5	2 pas dans deux régions et 1 pas dans une 3 <sup>ème</sup> région
6	2 pas dans trois régions
7	3 pas dans une région et 2 pas dans deux régions
8	3 pas dans deux régions et 2 pas dans une région
9 ou plus	4 pas dans une région, 3 pas dans

	une région et 2 pas dans une région, ensuite les autres pas sont placés librement
--	---

Notes :  
 La réserve Stratégique peut être utilisée pour satisfaire de manière totale ou partielle les contraintes de une ou plusieurs régions.  
 Moscou peut être utilisée par le ROUGE pour satisfaire une région sans avoir à prendre en compte la région Centre.  
 Jouer la carte Concentration permet de ne pas se satisfaire aux restrictions.  
 Les remplacements de Factions ne sont pas sujets à ces restrictions.  
 Tout pas de remplacement qui ne peut pas être dépensé est perdu ou sinon être dépensé comme IP ou pour acheter un leader.  
 Le Bonus britannique pour le pas de remplacement de la BAF n'est pas sujet à ces restrictions.

#### 14.72 Les Factions ne sont pas sujettes à ces Restrictions.

Les pas de remplacement des Factions sont placés dans les Villes VC de leur Région-Mère comme il est dit dans les règles spécifiques des Factions.

#### 14.73 La Carte AC Concentration annule les Restrictions

Chaque joueur a une carte Concentration qui lui permet d'ignorer les restrictions.

### 14.8 Inefficacités Logistiques

#### 14.81 Russie Orientale (528) et Oural Nord-Est (527)

Si Semenov ou l'Armée japonaise sont sur la carte	
dé	Résultat
1	2 pas de remplacement BLANCS sont retirés si Semenov est en jeu
2	1 pas de remplacement BLANCS est retiré si Semenov est en jeu
3	Aucun Effet
4	1 pas de remplacement BLANCS et 1 pas ROUGE sont retirés si l'Armée japonaise est en jeu
5	2 pas de remplacement ROUGES sont retirés si l'Armée japonaise est en jeu
6	Les deux unités sont retirées (Semenov et l'Armée japonaise) du jeu

#### 14.82 Mort de Trotski

Si Trotski a été retiré du jeu alors un dé est lancé. Avec 1 ou 2, deux pas de remplacements sont retirés pour le ROUGE, avec 3 ou 4, un pas de remplacements est retiré pour le ROUGE, 5 ou 6 pas d'effet.

## 15.0 Leaders

J'ai toujours pensé que je ne pourrais pas faire un jeu sur la guerre civile russe sans leader (trop de personnages glorieux ou infâmes dans ce morceau d'Histoire). Les pions leader représentent plus qu'un simple personnage ; ils représentent l'organisation associée et les ressources nécessaires pour mener des campagnes. L'autre raison d'ajouter des leaders est que cela permet aux joueurs d'avoir une certaine flexibilité opérationnelle qui me semble requise dans un jeu stratégique.

### 15.1 Capacités des Leaders

Tous les leaders ont chacune des capacités suivantes :

#### 15.11 Retraite :

Une pile peut retraire vers un ou des espaces adjacents amis ravitaillés si un combat est déclaré contre l'espace qu'elle occupe. Toutes les unités doivent retraire avec le leader et éventuellement vers des espaces différents. Une tentative de retraite ratée par le défenseur donne un +1 CM à l'attaquant. De plus, un leader sans unité peut tenter de retraire si une unité ennemie entre dans l'espace qu'il occupe. Une retraite ratée peut coûter des VP à cause de l'élimination du leader (règle 15.15).

#### 15.12 Poursuite :

Si une pile d'unités en défense retraire alors un leader et au moins une unité de la pile attaquante peuvent entrer dans l'espace (toutes les unités de la pile attaquante ne sont pas obligées d'avancer). Si le leader réussit le test de poursuite et entre dans l'espace laissé vacant par le défenseur, alors un marqueur de combat est placé dans l'espace. Un combat peut ensuite être initié contre un espace ennemi adjacent. Ce processus (retraite et poursuite) peut continuer tant que les tests de retraite et de poursuite sont réussis.

#### 15.13 Renfort :

Si une pile ennemie attaque un espace adjacent, une pile, qui n'a pas préalablement participé à une retraite ou un renfort lors du round du joueur actif, peut renforcer l'espace attaqué, dans la limite d'empilement autorisé. Si la tentative de renfort est réussie, placez le leader et au moins une unité dans l'espace cible ; ce renfort donnera un +1 CM au défenseur.

#### 15.14 Contre-attaque :

Si la pile du défenseur cause plus de pertes que l'attaquant alors la pile du défenseur peut contre-attaquer (dans une attaque combinée si l'attaquant lançait son attaque de plusieurs espaces). Dans ce combat, il n'y a ni avance ni retraite. Seules les unités qui ont participé à l'attaque peuvent subir des pertes lors de la contre-attaque. Aucun déplacement de colonne et aucun modificateur de combat dû au terrain ne sont appliqués aux contre-attaques.

#### 15.15 Exploitation :

L'exploitation se produit si :

- l'attaquant gagne le combat,
- au moins une unité de cavalerie a participé,
- ce n'est pas un tour de Boue,
- le défenseur a retraité,
- un leader est présent (dans le cas d'une attaque multi-espaces, l'unité de cavalerie et le leader n'ont pas besoin d'être dans le même espace).

alors le leader peut tenter une exploitation avec une unité de cavalerie.

Le premier espace pénétré doit être l'espace du défenseur attaqué. Après l'unité(s) de cavalerie et le leader peuvent avancer dans un espace adjacent (au choix du joueur) qui n'a pas un marqueur combat, peu importe que la retraite requise soit d'un ou de deux espaces, bien que les restrictions du terrain sur l'avance après combat doivent être prises en compte (règle 11.73)..

#### 15.16 Attaque multi-espaces :

Un leader doit être présent dans un des espaces avec une des unités participant au combat. Aucun dé n'est requis pour cette capacité.

#### 15.17 Capacités spéciales :

Certains leaders ont d'autres capacités spéciales, indiquées dans les règles, telles que la Surprise de Cavalerie (règle 11.4), de mouvement (règle 15.6), d'actions spéciales (10.21) et d'ajouter/soustraire des modificateurs de dé sur différentes tables.

### 15.2 Utilisation des capacités de leader

#### 15.21 Attaques multi-espaces

Dans le cas d'une attaque à partir de plusieurs espaces, un leader doit être présent dans au moins un des espaces, et dans cet espace une armée doit être présente, et une des unités de cet espace doit participer à l'attaque.

## 15.22 Autres capacités de base

Pour les autres capacités (retraite, poursuite, renfort, contre-attaque et exploitation), un joueur doit avoir une armée présente dans l'espace du leader (exception un leader sans unité peut tenter de retraiter) pour déclarer son intention et lancer un dé inférieur ou égal à la valeur de commandement du leader.

## 15.3 Contrôle de commandement des leaders

### 15.31 Utilisation des capacités du leader

**ROUGE et BLANC :** Au moins une armée ROUGE ou BLANCHE doit être empilée avec le leader pour que celui-ci utilise ses capacités. Une armée d'une Faction contrôlée ne permet pas l'utilisation des capacités du leader, mais sa présence ne l'empêche cependant pas.

**Factions :** Au moins une armée de la Faction doit être empilée avec le leader de la Faction pour utiliser ses capacités. L'armée du camp du joueur contrôlant la Faction ne permet pas d'utiliser les capacités de ce leader de Faction, mais ne l'empêche pas non plus.

### 15.32 Plusieurs leaders dans le même espace

Seul un leader par espace peut utiliser ses capacités lors d'un round d'action du joueur actif.

## 15.4 Placement et achat de leaders

Lors de la phase de remplacement, un joueur peut dépenser des pas de remplacement égaux à la valeur du leader pour l'amener sur la carte (règle 14.61).

### 15.41 Arrivée de Wrangel

Lors du premier contrôle BLANC de l'espace 601 (Tsaritsyn) ou 819 (Voronezh), le BLANC reçoit gratuitement Wrangel (à aucun coût de RS) dans n'importe quelle VC lors de la Phase de Remplacement.

## 15.5 Elimination et retour des leaders

### 15.51 Elimination

Les leaders sont éliminés de manière permanente du jeu lors :

- du jeu d'une Carte d'Action spécifique,
- d'une Lutte Interne (In-Fighting) ROUGE (accusation),

- de la sortie de guerre d'une Puissance Majeure,
- si un leader est éliminé car il est hors ravitaillement,
- si une unité ennemie entre dans un espace contenant le leader seul,
- d'une élimination volontaire.

Si un leader ROUGE ou BLANC (pas de faction) est éliminé alors qu'il est hors ravitaillement ou qu'une unité ennemie entre dans son espace, alors le joueur contrôlant ce leader perd un nombre de VP égal à la valeur du leader (par exemple, la perte de Trotski coûte 4 VP au ROUGE).

### 15.52 Elimination volontaire :

Les leaders amis ravitaillés peuvent être volontairement retirés du jeu lors du round du joueur au coût d'1 VP.

### 15.53 Effet sur les Luites Internes (« In-Fighting ») :

si un leader est éliminé ou retiré du jeu, il n'affecte pas les Luites Internes (par exemple la perte de Trotski ou de Staline).

### 15.54 Eliminer ou retirer un leader de Faction ne coûte aucun VP.

Liste des Leaders ROUGES		
Nom	Valeur	Commentaire
Lenin	aucune	Voir 16.21 – il ne peut pas bouger
Antonov-Ovs	4	Camp de Lenin – Carte ROUGE #1
Bonch-Buevich	2	Camp de Lenin – au départ –Nord Oural
Brusilov	4	Camp de Lenin – Carte ROUGE #13
Budyenny	4	Camp de Lenin – Carte ROUGE #16 Capacité de mouvement de 5 ; surprise de cavalerie.
Egorov	2	Camp de Lenin – à acheter
Frunze	4	Camp de Lenin – à acheter
Ghai-Khan	4	Camp de Trotsky – Carte ROUGE #21 Surprise de cavalerie.
Stalin	2	Au départ – Centre
Trotsky	4	Au départ – Don, Capacité de mouvement de 4 ou mouvement illimité par rail ; Action spéciale
Tukhachevsky	3	Camp de Trotsky – à acheter
Voroshilov	2	Camp de Stalin – à acheter
Zhukov	2	Camp de Stalin– Carte ROUGE #20

Liste des Leaders BLANCS		
Nom	Valeur	Commentaire
Tsar	aucune	Voir 16.22 – pas sur la carte
Bogayevsky	3	Camp Cosaque du Don – à acheter
Denikin	4	Camp Armée Russe – Au départ – Don,
Dutov	2	Camp Cosaque de Sibérie – Carte ROUGE #16
Gadja	3	Camp Sibérie – Carte BLANCHE #9
Khanzhin	4	Camp Sibérie – Carte BLANCHE #37
Kolchak	2	Camp Sibérie – Carte BLANCHE #1
Kranov	3	Camp Cosaque du Don – Au départ – Don Surprise de cavalerie.
Mai-Maevski	3	Camp Armée Russe – Carte BLANCHE #22
Mannerheim	3	Camp BAF – Au départ - Finlande,
Von der Goltz	2	Camp BAF – Carte BLANCHE #24
Wrangel	4	Camp Armée Russe – Capacité de mouvement de 5 surprise de cavalerie – à acheter – action spéciale
Yudenich	3	Camp BAF – Carte BLANCHE #25

Liste des Leaders de Faction		
Nom	Valeur	Commentaire
Haller	3	Pologne – miracle sur la Vistule – Carte BLANCHE #52
Makhno	4	Makhno – Capacité de mouvement de 5 – surprise de cavalerie
Petilura	2	Ukraine – Variable
Pilsudski	3	Pologne – miracle sur la Vistule
Syrov	3	Légion Tchèque – Est – Au départ
Tarnavskiy	3	Ouest Ukraine – Variable

## 15.6 Mouvement des Leaders

### 15.61 Règle générale :

La capacité de mouvement d'un leader est égale à la valeur du leader (exemple : Denikin a une capacité de mouvement de 4 espaces).

### 15.62 Exceptions pour les BLANCS et ROUGES

Wrangel et Budyenny ont une capacité de mouvement de 5. Trotski peut soit se déplacer d'un nombre illimité d'espaces amis, ravitaillés et connectés par rails (limité à une fois par tour) ou soit se déplacer de 4 espaces.

## 15.63 Exceptions pour les Factions

Makhno a une capacité de mouvement de 5.

### 15.64 Ravitaillement :

Les leaders sont sujets aux restrictions de mouvement dues à leur condition de ravitaillement.

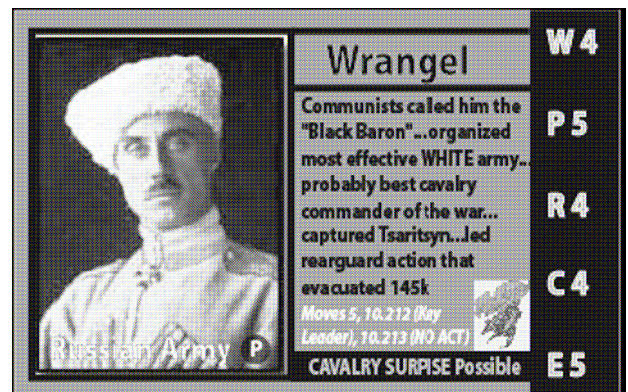
### 15.65 Temps :

Les leaders sont sujets aux restrictions de mouvement dues au temps.

### 15.66 Combat :

Les leaders peuvent être attaqués. Ils peuvent retirer. Si un résultat LF est infligé alors le leader est éliminé (avec les pénalités de VP associées, voir 15.51).

## 15.7 Cartes de Leader (règle optionnelle)



L'effet des cartes de Leader est de remplacer la valeur de commandement d'un leader (inscrite sur le pion) par des valeurs spécifiques pour chacune de ses capacités. Si vous utilisez cette règle optionnelle, la valeur inscrite sur le pion est encore celle utilisée pour l'achat du leader. Il y a 12 cartes de leader de plus que de pions fournis.

Sur le portrait du Leader, sont indiqués le camp (s'il y en a un) et un code. Ce code indique comment le Leader entre dans le jeu : P pour « achat », C pour « quand contrôlé, le Leader est reçu », V pour « variable », XX= numéro de l'année quand le jeu d'une carte AC permettra l'apparition du Leader, nc pour « pas de pion, carte purement informative ».

Toutes les règles spécifiques concernant les Leaders sont écrites sur la carte. Les lettres et chiffres à l'extrême droite de la carte sont des abréviations pour les capacités du leader avec la valeur associée.

## 16.0 Règles diverses

### 16.1 Capture d'une ville VC ennemie

A l'instant où un camp capture/occupe une Ville VC contrôlée ennemie pendant une Phase d'Action, il reçoit un IP gratuit qui est immédiatement placé sur une Faction. De plus, si cette VC capturée se situe dans une Région-mère ennemie, un pas de remplacement (RS) gratuit sera donnée pour le camp capturant la VC lors de la Phase de Remplacement. La limite est de 1 IP et 1 RS pour une VC donnée et par tour (règle 14.31).

### 16.2 Unités Spéciales ROUGES/BLANCHES

Lors des premières parties de ToC, les joueurs peuvent décider de ne pas appliquer les règles 16.2 à 16.3.

#### 16.21 Lenin

Le leader Lenin commence le jeu à Moscou (801). Il ne peut pas bouger, mais peut retraire en combat. S'il est éliminé, la Lutte Interne ROUGE continue pour la durée complète du jeu (règle 16.51). De plus, le BLANC gagne 5 VP. **Lenin ne peut pas être victime d'une accusation (Lutte Interne).**

#### 16.22 Le Tsar

Nicolas II, Empereur de Russie, et toute sa famille furent assassinés par les bolcheviques le 17 juillet 1917 à Ekaterinburg. Le jeu commence après cet évènement. Cependant, comme c'est un jeu sur la guerre civile russe, il fallait un pion représentant le Tsar. Aussi, au tour 2, avant que les cartes AC soit allouées aux 3 cases Politiques, le BLANC peut essayer de sauver le TSAR en utilisant une carte AC. Pour cela, il y a deux pré-requis :

- 1) Le BLANC doit contrôler la Faction Légion tchèque,
- 2) La carte Politique #1 « kill the whole lot » n'a pas été jouée par le ROUGE (ni enlevée, ni remplacée par une autre carte politique ROUGE) lors du Tour 1.

Si ces pré-requis sont vérifiés, le BLANC peut choisir une AC et déclarer qu'il va tenter de sauver le Tsar. La carte est écartée et un dé est lancé :

Sauver le Tsar (Tour 2, Le BLANC doit contrôler la Faction Légion Tchèque et la PC #1 n'est pas apparue dans la Case Politique OTHER lors du Tour 1)		
Valeur de Carte	de dé	Résultat
5	1-2	Tsar sauvé
	3-4	Relancer le dé
	5-6	Tsar est tué
4	1	Tsar sauvé
	2	Relancer le dé
	3-6	Tsar est tué
Autres (même 0)	1	Relancer le dé ; Tsar sauvé si 2 <sup>ème</sup> dé égal 1 ou 2
	2-6	Tsar est tué

Si le Tsar est tué alors son pion est enlevé du jeu.  
Si le Tsar est sauvé, placer son pion près de la Piste des Tours. L'effet du sauvetage du Tsar est de donner un modificateur positif sur les cartes d'influence BLANCHE OU un pas de remplacement gratuit par tour. Le joueur BLANC décide à chaque tour.

#### 16.23 Restrictions sur les cosaques du Don (règle optionnelle)

Les forces cosaques du Don ne peuvent pas se déplacer hors des régions Don et Kuban à moins que le BLANC contrôle les 4 VC de ces régions et Tsaritsyn (601). Si des unités cosaques du Don sont hors des régions Don ou Kuban et que le contrôle de toutes les villes ci-dessus n'est plus assuré alors un dé est lancé pour chacune de ces unités :

Table Cosaques du Don	
dé	Résultat
1-2	L'unité est placée dans la Case Perte (Dead Box)
3-4	L'unité est placée dans ou à côté d'une ville VC contrôlée dans le Don ou le Kuban
5-6	Aucun effet

Modificateurs de dé : +1/-1 si le BLANC mène / est mené aux VP ; +1 si le BLANC contrôle Tsaritsyn.

Aucun dé n'est lancé pour les unités dans la Réserve Stratégique. La table ci-dessus n'est utilisée qu'une fois par tour (au moment où pour la première fois une des villes VC n'est plus contrôlée).

#### 16.24 L'armée Rev. Socialiste (Carte BLANCHE AC #1)

Au début du jeu, un marqueur NO ACT est placé sur l'Armée Rev Socialiste. L'armée commence le jeu sur son côté BLANC. Si le joueur BLANC joue la carte AC #1, un dé est lancé :

Table Armée Rev. Socialiste	
Dé	Résultat
1-3	Le marqueur NO ACT reste
4-6	Le pion de l'armée est retourné sur la face ROUGE (elle devient une unité ROUGE). Le marqueur NO ACT est retiré.
Modificateur de dé : +1 si le Tsar est vivant.	

L'armée Rev Socialiste n'a pas de face réduite. Au lieu de la réduire, l'armée est éliminée et aucun corps de remplacement n'est placé sur la carte. Si l'armée Rev Socialiste est empilée avec une unité BLANCHE alors qu'elle se mutine (et devient ROUGE) alors un combat est immédiatement résolu. Si l'armée Rev Socialiste perd (souffrant d'au moins un résultat LF) alors elle est éliminée. Si elle gagne, l'unité BLANCHE retraite.

### 16.25 Armée du Prince Lieven

Si le BLANC gagne le contrôle de la Lituanie ET de la Lettonie, un dé est immédiatement lancé :

Table Armée du Prince Lieven	
dé	Résultat
1-4	L'armée est placée dans un espace ami contrôlé en Lituanie ou Lettonie
5-6	L'armée n'est pas placée
L'Armée est retirée si le BLANC joue la carte AC #25.	

Ce lancer de dé ne se produit qu'une fois par jeu, la première fois où le BLANC prend le contrôle de la Lituanie ET de la Lettonie.

### 16.26 Putsch de Gajda

Quand le Putsch de Gajda est indiqué sur une Carte d'Action et que le leader BLANC Gadja est sur la carte, un dé est lancé pour les Armées sibériennes 1, 2 et 3 qui sont en jeu. Suite à un dé de 1-4, un marqueur NO ACT (s'il est disponible) est placé sur l'unité. C'est le ROUGE qui choisit les unités avec le marqueur NO ACT, si ceux-ci ne sont pas en totalité disponibles.

### 16.27 Armées de Réserve ROUGE S et BLANCHES

Les armées de Réserve ROUGES et BLANCHES sont gagnées et aussitôt placées dans une Ville VC amie sous les conditions suivantes :

BLANC : Contrôle de la VC Tula (817), Saratov (823), ou Voronezh (819) .

ROUGE : Contrôle de la VC Rostov (324), Oremburg (507), ou Ekaterinurg (516).

Les armées de Réserve sont seulement placées (dans une ville VC de la Région-Mère) quand une VC devient amie et contrôlée. Un joueur peut choisir de ne pas placer l'armée. Une fois placée,

tout évènement suivant qui aurait causé son placement sur la carte est ignoré.

## 16.28 Les Armées du Peuple

Un dé est lancé juste avant un combat dans un espace où une armée du peuple est présente:

Table des Armées du Peuple	
dé	Résultat
1-3	L'armée est éliminée (ainsi que son corps de remplacement)
4-6	Aucun effet
Note : Si le ROUGE est l'attaquant, il peut annuler l'attaque après le lancer du dé.	
Modificateur de dé (un seul modificateur peut être utilisé à la fois) : armée(s) empilée(s) avec une unité Cheka : +2, avec un leader : +1, avec une unité d'élite : +1. En plus, si en défense : +1.	

## 16.3 Autres unités spéciales et évènements

### 16.31 L'or impérial et la réserve d'argent

L'or impérial et la réserve d'argent furent capturés par les BLANCS à Kazan. Plus tard, la Légion tchèque garda le trésor et l'utilisa pour permettre sa traversée vers Vladivostok. L'or impérial et la réserve d'argent commencent le jeu à Kazan. Ils ne peuvent quitter la ville tant que la Légion tchèque ne quitte pas le jeu. A ce moment, le camp contrôlant Kazan peut déplacer le pion à la vitesse d'un espace par tour le long de voies de chemin de fer entre Moscou-Kazan-Sarapul (801>630>636) sans avoir besoin d'activer l'espace qui contient l'or impérial et la réserve d'argent (le marqueur ne peut se déplacer que si l'espace n'est pas activé). Le marqueur ne peut pas être éliminé suite à un combat. C'est le camp qui contrôle l'espace où se trouve le marqueur, qui contrôle le marqueur. Le contrôle de l'or impérial et la réserve d'argent donne un modificateur positif à la carte d'Influence du camp qui le contrôle lors de la Phase Politique.

### 16.32 Les unités vertes

Les unités vertes sont obtenues par :

- 1) le jeu de la Carte d'Action #6 pour des corps verts,
- 2) le jeu de la Carte d'Action ROUGE #37 pour certaines armées Ouest Ukrainiennes et/ou Ukrainiennes,
- 3) la révolte de l'armée Peasant verte.

Les unités vertes ont les caractéristiques suivantes :

- 1) elles sont considérées comme des unités ennemies pour les deux joueurs,
- 2) elles sont à plein ravitaillement, bien qu'elles soient limitées par les restrictions du temps,
- 3) elles peuvent seulement être activées par une Action Spéciale d'Activation Verte (règle 10.218),
- 4) elles ne peuvent pas placer des marqueurs de contrôle,
- 5) elles ne peuvent pas s'empiler avec d'autres forces.

### 16.33 La révolte de l'armée Peasant verte

Quand une révolte de l'armée Peasant verte est indiquée par une Carte d'Action (BLANCHE #24 et #26, ROUGE #22, #24 et #25) et que l'armée Peasant verte n'est pas sur la carte ou qu'elle a été éliminée (oui elle peut réapparaître), alors un dé est lancé. Pour un dé compris entre 1 et 3, le joueur jouant la carte doit choisir une de ses Regions-Mères et le joueur adverse place l'armée Peasant verte dans un espace qui ne contient pas une ville VC. Quand l'armée Peasant verte est éliminée, elle n'est pas remplacée par un corps.

### 16.34 Armées d'Insurrection (IA)

Les règles suivantes s'appliquent à moins que le contraire ne soit spécifié sur la carte d'action qui génère une Armée d'Insurrection :

- 1) les IA ne peuvent pas placer des marqueurs de contrôle,
- 2) les IA sont à plein ravitaillement (ravitaillement limité en hiver) le tour où elles arrivent.

### 16.35 La Force Expéditionnaire Serbe

Si la Force Expéditionnaire Serbe est éliminée, un corps russe est utilisé pour satisfaire les pertes supplémentaires.

### 16.36 Carte d'Action

#### AC#4 : unités changeant de camp

L'armée de Galicie et les armées de cavalerie Grigoriev, et leur corps de remplacement, (placé dans la Réserve Stratégique quand l'armée est générée), fonctionnent comme les autres unités BLANCHES ou ROUGES, une fois placés sur la carte. Une unité similaire (un corps de mutinerie remplace un corps, une armée de mutinerie remplace une armée) peut remplacer toute unité ennemie. Si un corps est utilisé ainsi comme remplacement, l'armée associée ne pourra plus rentrer en jeu. Les unités remplacées sont placées dans leur case Pertes respective (Dead Box), ainsi

que les corps associés en réserve. Les unités sont à plein ravitaillement, excepté l'hiver où elles sont en ravitaillement limité, lors du tour entier où elles sont placées. Si l'armée doit être placée dans un espace adjacent (l'unité ennemie restant dans l'espace cible), celui-ci doit être ravitaillé. Si ce n'est pas possible alors c'est le joueur ennemi qui choisit l'espace. Une fois que les deux armées ont été placées, aucun « changement de camp » ne peut avoir lieu.

**L'unité ennemie cible de la tentative de changement de camp doit être adjacente à une unité amie.**

#### AC #29 Partisans

Les partisans arrivent avec la carte d'action #29 et ont les différences suivantes avec les autres unités ROUGES et BLANCHES : ils sont toujours ravitaillés (niveau de ravitaillement selon le temps) et ils ne peuvent pas placer de marqueur de contrôle.

#### AC ROUGE #9 Passivité de Faction et AC #40 Inaction de Faction

Si une Faction sujette à ces cartes est attaquée lors d'une phase d'Action, alors ces restrictions sont immédiatement levées pour cette Faction.

#### AC ROUGE #10 Blustering in the Baltics

Le ROUGE peut choisir de jouer cette carte soit pour l'événement indiqué dessus, soit pour gagner le contrôle de l'Estonia, la Latvia et la Lithuania durant la Phase Politique (l'événement indiqué est alors ignoré). Si le ROUGE ne joue pas ce second cas alors il ne peut prendre le contrôle des Pays de la Baltique au cours de la Phase Politique.

#### AC ROUGE #37 Violation of Ukraine

Pré-requis : La Pologne sous contrôle BLANC et l'Ukraine non contrôlée, la carte ROUGE AC#44 non jouée et en 1919.

#### AC ROUGE #52 –Typhoid

Les pas de pertes infligés dans l'espace cible sont implémentés en premier et ensuite les actions autres sont réalisées.

#### AC BLANCHE #2 Poles, Finns or Cossacks

La règle 8.142 « Restriction du premier round » s'applique.

#### AC BLANCHE #9 Czech Legion Commits

L'armée 3 de la Légion Tchèque est placée avec toute unité Tchèque ravitaillée. Le corps 3 est placé en Réserve Stratégique.

#### AC BLANCHE #12 Appeal for Foreign Intervention

Suite à son jeu comme événement, alors aucune Puissance Majeure ne peut passer sous contrôle BLANC lors d'une Phase Politique pour le restant du jeu.

### AC BLANCHE #28 Faction Reinforcements

Le BLANC reçoit TOUTES les unités indiquées des Factions qu'il contrôle à cet instant.

### AC BLANCHE #44 White Eagle Fights (C)

Clarification: Condition #2: La force ROUGE est n'importe quelle armée, corps ou leader.

### 16.37 Restriction sur les VERTS, les Armées d'Insurrection ou Partisans

Aucun camp ne peut jouer les cartes AC#6, AC#29 ou une Carte d'Action qui génère des IAs comme événement lors des deux derniers Rounds d'un tour. Cette règle peut être ignorée comme option.

## 16.4 Les règles géographiques spéciales

### 16.41 Les cases Nord-Est Oural (527) et la Russie Orientale (528)

Seule l'Armée de Semonov peut entrer dans la case Nord-Est Oural. Seule l'Armée Japonaise peut entrer dans la case Russie Orientale. Avant l'arrivée des Armées de Semonov et Japonaise, ces deux cases sont ignorées. Les deux cases ne peuvent pas être attaquées.

### 16.42 Prusse Orientale (136)

Seule les forces VDG ou Yudenich peuvent entrer dans cette case. C'est une source de ravitaillement pour ces forces. La case ne peut pas être attaquée.

### 16.43 Kronstadt (123)

Aucune unité ne peut entrer dans cet espace tant que la carte d'action BLANCHE #47 n'a pas été jouée.

La connexion avec Petrograd est une ligne de chemin de fers.

### 16.44 Les cases Roumanie Orientale (246) et Hongrie Orientale (245)

Ces deux cases sont ignorées dans le jeu ; elles seront peut être utilisées dans de futures extensions du jeu.

### 16.45 Finlande

Au début du jeu, aucune unité ne peut traverser la frontière russo-finlandaise. La carte d'action BLANCHE #43 annule cette contrainte pour le joueur BLANC. La contrainte est annulée pour le

ROUGE si celui-ci prend le contrôle de la Faction Finlande ou si la carte d'action BLANCHE #43 est jouée.

### 16.46 Smolensk (807) et Tula (817)

Les renforts et les remplacements peuvent être placés dans ces espaces comme s'ils étaient des VC dans la Région Centrale. La capture par le BLANC de Tula entraîne aussi une pénalité de remplacement pour le ROUGE (règle 14.32).

### 16.47 Case Hors-carte Yudenich (120)

Par le jeu de la carte d'action BLANCHE #25, le BLANC peut choisir de placer les forces de Yudenich dans la Case Hors-carte Yudenich (à l'exception d'un corps qui est placé dans la Réserve Stratégique). Lors des phases suivantes, ces forces peuvent quitter la case et sont placées directement dans un port contrôlé de la Baltique (ou de Finlande si la carte d'action BLANCHE #43 a été jouée) au coût de l'activation pour le mouvement de cette case.

Les forces finissent leur phase dans le port.

### 16.48 Traversée Kerch-Taman (306 à 307) : voir règle 10.1

## 16.5 In-Fighting ou Lutte Interne

La règle des In-Fighting (les luttes internes) reflète les divisions politiques internes chez les ROUGES et les BLANCS et les « frictions de la guerre » internes, c'est à dire l'incapacité d'un camp à mettre en jeu toutes ses ressources pour atteindre un but défini. Le BLANC a fait face à des obstacles politiques significatifs alors que le ROUGE subissait des divisions politiques internes.

### 16.51 Lutte Interne ROUGE

#### 16.511 Les camps

Il existait deux rivaux parmi les bolcheviques : Trotski et Staline. Afin de refléter ceci, les ROUGES sont divisés en trois camps : Trotski, Lénine et Staline. Seules les leaders et les armées sont influencés par ces camps. Le camp de Trotski est formé par Trotski, Ghai-Khan et Tukhachvsky. Le camp de Staline est formé par Staline, Voroshilov et Zhukov. Les autres leaders font partie du camp de Lénine. Les pions des armées et leaders sont soit indiqués avec CT (camp de Trotski), CS (camp de Staline) ou non marqués (camp de Lénine).

Les camps ROUGES		
Camp	Leaders	Nombre d'armées
Trotsky	Trotsky, Ghai-Khan, Tukhachvsky	6
Staline	Staline, Voroshilov, Zhuk	8
Lenine	Antonov-Ovs, Bonch-Bruevich, Budyenny, Brusilov, Egorov, Frunze	32
Total		46

Les corps ROUGES n'appartiennent à aucun camp. Il y a 54 corps ROUGES (inf/cav/art/AF/Tank), 3 corps de partisans et 9 corps de garnison, soit 66 corps en tout.

### 16.512 Les cartes

Le jeu de la carte BLANCHE #10 déclenche une Lutte Interne ROUGE. Le jeu de la carte ROUGE #39 déclenche le possible arrêt d'une Lutte Interne ROUGE.

### 16.513 Les pions Lutte Interne (« In-Fighting »)

Suite au tour où la carte BLANCHE #10 est jouée, le ROUGE place les 10 pions une Lutte Interne (« In-Fighting ») dans une coupe et en tire un secrètement. Pendant le tour, ce pion aura un effet sur le ROUGE. A la fin de la Phase d'Action, le ROUGE révèle le pion. Ce processus est répété à chaque tour jusqu'à ce que la une Lutte Interne se finisse.

Les pions Lutte Interne ROUGES	
Pion	Effet
Trotsky ou Staline	Un seul espace contenant une armée du camp du leader indiqué peut être activé pour chaque round de ce tour. Aucune carte de renfort de ce camp ne peut être jouée comme événement (par exemple, si c'est Trotsky, la carte ROUGE #1 ne peut pas être jouée). Le ROUGE ne peut pas jouer l'option spéciale 1 OP Trotsky si c'est un pion Trotsky qui a été tiré.
Lénine	Seules les armées n'appartenant pas aux camps de Trotsky ou Lénine peuvent participer à une attaque lors de ce tour. La carte d'action ROUGE #36 ne peut pas être jouée. Le ROUGE doit capturer une VC contrôlée par l'ennemi dans le tour sinon le ROUGE perd 1 VP.
Accusation	Lors de la Phase Logistique (règle 7.55), un dé est lancé : 1-2 : un procès a lieu, un leader est coupable de trahison et enlevé de la carte (le ROUGE ne paie pas la pénalité de VP, règle 15.5). Le leader qui doit être sur la carte est choisi aléatoirement (Trotsky, Lenin et Staline ne peuvent pas être choisis). Le ROUGE n'est sujet au maximum que 3 fois à de tels lancers dans le jeu.

Défaitisme	Un dé est lancé pour chaque espace activé pour le combat dans un round après le premier espace activé pour le combat. La Table de Défaitisme est consultée.
Une Russie	Un dé est lancé. La Table Une Russie est consultée.
Pas d'effet	Aucun effet ce tour-ci.
Désertion	A la fin de la Phase d'Action, si le ROUGE est derrière en terme de VC, une région (Nord, Central ou Est) est choisie aléatoirement et un dé est lancé : 1-4 : 2 pas d'armée sont éliminés 5 : 1 pas d'armée est éliminé 6 : pas d'effet Les armées sont choisies aléatoirement Modificateur : +1 si Trotsky est dans la région.
No VC=-VP	Capturer une Ville VC ennemie lors de la Phase d'Action durant ce tour, sinon 2 VP sont perdus
Mutinerie	Si la carte BLANCHE #4 est jouée, une armée ROUGE, tirée aléatoirement, se mutine dans l'espace cible. Un dé est ensuite lancé pour voir le devenir des autres armées présentes dans l'espace (voir la table de la carte AC #4).

Défaitisme	
Dé	Résultat
1-3	L'attaque peut avoir lieu
4-6	L'attaque ne peut pas avoir lieu

Modificateurs :  
-1 : si Trotsky est présent ou adjacent à l'espace activé,  
-1 : si le ROUGE contrôle plus de Villes VC  
-1 : si une unité d'élite est présente dans l'espace

Une Russie (table pour le BLANC et le ROUGE)	
Dé	Résultat
1-2	Le ROUGE peut placer 1 IP sur 3 factions
3-4	Le BLANC soustrait 2 RS sur la piste de jeu
5	Le BLANC soustrait 1 RS sur la piste de jeu
6	Pas d'effet

Modificateurs :  
-1 : si Denikin est sur la carte  
RS : pas de remplacement

Tous les lancers de dé ont lieu lors la Phase Logistique, sauf ceux lancés pour le défaitisme qui sont lancés lors des combats.

### 16.514 Violation d'un marqueur In-Fighting

Si les termes d'un marqueur Lutte Interne sont violés lors du tour (soit par l'action d'un joueur soit par accident), alors une pénalité de 2 VP est attribuée pendant la Phase Logistique (règle 7.55). Tout lancer de dé requis par un une Lutte Interne est fait à ce moment (par exemple, les lancers sur la table de défaitisme).

Le ROUGE peut seulement choisir de violer les marqueurs Lutte Interne Trotsky, Staline ou Lénine.

### 16.515 Fin des In-Fighting

Après le jeu de la carte ROUGE AC #39, le ROUGE peut tenter de finir les Luttes Internes lors de la Phase Logistique (et lors de toutes les Phases Logistiques qui suivront). Un dé est lancé

Fin des Luttes Internes ROUGES	
Dé	Résultat
1-4	La Lutte Interne finit
5-6	La Lutte Interne continue ; un dé sera lancé au prochain tour.
Modificateurs :	
-1 : si tour en 1920	

### 16.516 Elimination de Trotski et/ou Lenine

L'élimination de ces leaders n'a aucune influence sur la Lutte Interne.

## 16.52 Lutte Interne BLANCHE

### 16.521 Les camps

Au sein des forces non-communistes, il existait de nombreux groupes rivaux. Les armées leaders et corps BLANCS ont été divisés en plusieurs camps :

Les camps BLANCS				
Camp	Leaders	Nombre d'armées	Nombre de corps	Autres infirmations
Armée russe	Denikin, Wrangel, Mai-Maevski	7	18	Opèrent au début dans le Sud
	Partisans	*	3	
	Garnisons	*	9	
Armée de Sibérie	Kolchak, Khanzhin,	5	9	Opèrent au début en Oural
	Gajda	1	*	IA Izhevsk
Cosaque du Don	Krasnov, Bogayevsky	4	7	Opèrent au début dans le Sud
Cosaque de Sibérie	Dutov	4	5	Opèrent au début dans le Sud-Est et en Oural
		2	*	las Antonov 1 & 2
BAF (Baltes et Finnois BLANCS)	Yudenitch	2	*	Opèrent au début dans le Nord, Baltique et en Finlande
	Von der Goltz	2	2	Opèrent au début dans le Nord, et en Baltique

	NA	2	*	Inclut l'Armée du Nord et Prince Lieven
	Mannerheim	1	3	Finns BLANCS
		2	*	Inclut IA Kronstadt et Karelian
TOTAL		32	56	Dont 44 corps ni de partisans, ni de garnisons

### 16.522 Les cartes

Le jeu de la carte ROUGE #12 déclenche une Lutte Interne BLANCHE. Le jeu de la carte BLANCHE #41 déclenche le possible arrêt de la Lutte Interne BLANCHE.

### 16.523 Les pions Lutte Interne

Suite au tour où la carte ROUGE #12 a été jouée, le BLANC place les 10 pions Lutte Interne dans une coupe et en tire un secrètement. Pendant le tour, ce pion aura un effet sur le BLANC. A la fin de la phase de la Phase d'Action, le BLANC révèle le pion. Ce processus est répété à chaque tour jusqu'à ce la Lutte Interne se finisse.

Note : au contraire du ROUGE, tous les leaders, corps et armées d'un camp peuvent être affectés par des Luttes Internes.

Les pions Lutte Interne BLANCS	
Pion	Effet
Sibérien (1)	Ces unités ne peuvent pas être réparées ou reconstruites pendant le tour. De plus les leaders ne peuvent pas utiliser leurs capacités.
Cosaques du Don (2)	Ces unités ne peuvent pas attaquer pendant le tour. De plus les leaders ne peuvent pas utiliser leurs capacités.
Cosaques de Sibérie (1)	Ces unités ne peuvent pas attaquer pendant le tour. De plus les leaders ne peuvent pas utiliser leurs capacités.
Autre (2)	Seul 1 espace contenant des unités du BAF, des Sibériens ou une Faction contrôlée par le BLANC peut être activé par round pendant ce tour. De plus les leaders ne peuvent pas utiliser leurs capacités.
Une Russie	Un dé est lancé pendant la Phase Logistique. La Table Une Russie est consultée.

Désertion	Pendant la Phase Logistique (règle 7.55), si le BLANC est derrière en terme de VC, une région (Don, Kuban, Oural Centre, Oural Nord, East ROUGE) est choisie aléatoirement et un dé est lancé : 1-4 : 2 pas d'armée sont éliminés 5 : 1 pas d'armée est éliminé 6 : pas d'effet Les armées sont choisies aléatoirement. Modificateur : +1 si Trotski est dans la région.
No VC=- VP	Capturer une ville VC ennemie lors de la Phase d'Action durant ce tour, sinon 2 VP sont perdus
-VC = - FCM	Si le BLANC perd une ville VC pendant le tour (pas pendant la Phase Politique), le ROUGE peut alors déplacer d'un espace 3 FCM non contrôlés vers le contrôle ROUGE.

### 16.524 Violation d'un marqueur de Lutte Interne

Si les termes d'un marqueur Lutte Interne sont violés lors du tour (soit par l'action d'un joueur soit par accident), alors une pénalité de 2 VP est attribuée pendant la Phase Logistique (règle 7.55). Tout lancer de dé requis par un une Lutte Interne est fait à ce moment (par exemple, les lancers sur la table Une Russie).

Le BLANC peut seulement choisir de violer les marqueurs Lutte Interne de Sibérie, des Cosaques du Don, des Cosaques de Sibérie ou Autres.

### 16.525 Fin des Luttes Internes

Après le jeu de la carte BLANCHE AC #41, le BLANC peut tenter de finir les Luttes Internes lors de la Phase Logistique (et lors de toutes les Phases Logistiques qui suivront). Un dé est lancé :

Fin des In-Fighting BLANC	
Dé	Résultat
1-4	La Lutte Interne finit
5-6	La Lutte Interne continue ; un dé sera lancé au prochain tour.
Modificateurs :	
-1 : si tour en 1920,	
+2 : pour le BLANC si Denikin ou Kolchak ont été éliminés de manière permanente.	

## 16.6 Unités aériennes

### 16.61 Opérations aériennes

**Combat Surprise :** si un camp a plus de pas aériens, il reçoit un modificateur quand un combat de surprise de Tank/Mécanisé et/ou de cavalerie est tenté (règle 11.411).

**Combat :** le camp avec le plus de pas aériens reçoit un modificateur de combat de +1 (règle 11.31).

**Logistique :** Pendant la Phase Logistique, un camp peut tenter un raid aérien (1 par tour) avant que l'ennemi ne récupère ses remplacements. Le joueur tentant le raid choisit un espace avec une unité aérienne amie et un espace adjacent ennemi ; un dé est lancé :

Raids Aériens	
Dé	Résultat
1-2	Le raid est réussi : aucun remplacement ne peut être dépensé dans l'espace cible (mais ils peuvent être dépensés ailleurs).
3-4	Pas d'effet
5-6	L'unité aérienne tentant le raid est éliminée.

**Mouvement :** les unités aériennes, comme l'artillerie ou les unités tank/mécanisées (toutes ces unités ont une \* à la place de leur capacité de mouvement sur le pion), ne peuvent se déplacer que d'un seul espace par round, à moins de se déplacer le long d'une voie de chemin de fers.

### 16.62 Escadron AZ

L'escadron britannique AZ demanda la permission de bombarder Moscou. Cette permission fut refusée. Afin de simuler le possible bombardement de Moscou, le BLANC peut utiliser la règle suivante une fois au cours du jeu. Si le BLANC active un espace pour le combat contenant l'escadron AZ qui est situé dans un rayon de 2 espaces de Moscou, alors un dé peut être lancé (si Moscou est contrôlé par le ROUGE) :

Le jour où Moscou faillit être bombardée	
Dé	Résultat
1-2	Le BLANC gagne 1VP.
3-5	Pas d'effet (pas de bombardement).
6	La folie de Churchill : Si un nouveau dé donne 5 ou 6, alors la Grande-Bretagne se retire du conflit à la fin du tour.

## 16.7 Autres règles optionnelles

### 16.71 Accélération du jeu

Pour accélérer le jeu, les joueurs peuvent décider de jouer sans les règles de Lutte Interne (« In-Fighting ») (règle 16.5) et sans les Actions Spéciales (règle 10.21).

### 16.72 Phase Politique

La Phase Politique peut être modifiée ainsi :

- 1) Chaque joueur reçoit 1 Carte d'Action en moins lors des tours 1-9.

- 2) On ne joue pas avec les Cartes d'Initiative, ni avec les Cartes de Bluff.
- 3) 1, 2 ou 3 Cartes Politiques du type approprié (par exemple, les cartes ROUGES pour les Cases Politiques ROUGES) sont distribuées aléatoirement (on le détermine avec un dé) pour chaque Case Politique.
- 4) Toutes les Cartes Politiques sont révélées en même temps, les IP sont déterminés pour chaque Faction et les FCM sont alors ajustés.

### 16.73 Règles navales

L'abstraction est grande dans ce jeu en ce qui concerne les règles navales. Un pion pour la flotte ROUGE peut être utilisé en Mer Baltique. Au début du jeu, ce pion est placé dans un port. A chaque tour en 1919, le ROUGE peut décider de jouer une Action Spéciale pour la Flotte ; dans ce cas, le pion est placé dans la Case Sortie et un dé est lancé :

Sorties de la flotte ROUGE	
Dé	Résultat
1	Les forces BLANCHES ne peuvent pas entrer en Finlande lors de ce tour (seule la Faction finnoise contrôlée le peut)
2	Un second dé est lancé 1-4 : Les sources de Ravitaillement BLANCHES de la Baltique sont ignorées pour la Phase d'Action (pas pour la Phase Logistique). 5-6 : Les unités ne peuvent pas quitter la Case Off Yudenitch lors de ce tour.
3-4	Pas d'effet
5-6	La Flotte ROUGE est détruite ... un pion Flotte BLANCHE est placé dans le port préalablement occupé par la Flotte ROUGE.

Si elle n'est pas détruite, la Flotte ROUGE retourne après dans son port. La Flotte ROUGE est détruite lors de l'arrivée de l'Armée d'Insurrection Kronstadt. La Flotte BLANCHE n'a aucune fonction dans le jeu si ce n'est de montrer que la Flotte ROUGE a été détruite.

### 16.74 White Tide (Optional)

Le BLANC reçoit un +1 pour les Surprise de Cavalerie des unités BLANCHES dont le ravitaillement provient de 301 (Sevatopol), 310 (Yekaterinodar) ou 324 (Rostov) pourvu que le BLANC contrôle une VC ROUGE avant la fin du tour 2 et que le BLANC a plus de VC que le ROUGE et que Wrangel soit arrivé (règle 15.41). Par la suite, le BLANC perd définitivement cet avantage dès que le BLANC a moins de VC que le ROUGE ou que Wrangel est éliminé.