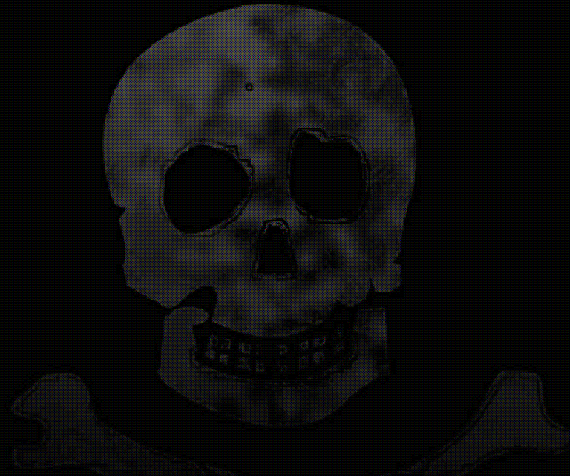


# Triumph of Chaos

The Russian Civil War

1918-1921

# СМЕРТЬ



Game Designed by D B Dockter

© 2005• Clash of Arms Games

0502\*103



**Triumph of Chaos : The Russian Civil War 1918-1921**  
***Triomphe du Chaos : La Guerre Civile Russe 1918-1921***

***SUPPLEMENT V1.5***

En vert : les errata des versions v1.1 à v1.5 (1er mai 2007)

Traduction par Jean-Louis Dirion (Livret des Règles et Supplément).

## 5. Campagne et scénarios

### 5.1 Le jeu de campagne

#### 5.11 Marqueurs d'information

Le marqueur de tour est placé sur la case Tour 1. Le marqueur VC ROUGE est placé égal à 9 (9 Villes Victoire contrôlées dans les Régions mères en Russie, plus 2 à Helsinki en Finlande et à Migulinskaya dans le Don, moins 2 Villes Victoire occupées par la Légion Tchèque et l'armée Socialiste Rev. BLANCHE).

Le marqueur VC BLANC est placé égal à 7 (7 Villes Victoire contrôlées dans les Régions mères en Russie, plus Samara, moins Migulinskaya occupée par le ROUGE).

Le BLANC gagnera souvent un crédit de VC par l'influence ou le contrôle de la Légion Tchèque et en capturant Migulinskaya avant la fin du tour 1. Ce résultat impliquera un total de 9 VC BLANCHES et 8 ROUGES, et ainsi la génération d'1 VP pour le BLANC.

Les marqueurs de Contrôle de Faction (FCM) sont placés dans l'espace Neutre de toutes les Factions sur la Table de Contrôle des Factions, à l'exception des suivantes :

- FCM commençant le jeu dans la case Influence BLANCHE : Légion Tchèque, Grande Bretagne, USA, Khiva.
- FCM commençant le jeu dans la case Influence ROUGE : Belarus et Turkistan.

#### 5.12 Disposition des Forces : « setup »

Les unités marquées d'un « S cerclé » sont placées sur la carte avec le drapeau approprié. Les drapeaux sont d'une couleur donnée pour chaque camp (rouge pour les ROUGES, blanche pour les BLANCS, verte pour la Légion Tchèque et noire pour les Puissances Centrales) et contiennent une abréviation pour chaque unité particulière. Les unités marquées d'un « SR cerclé » sont placées dans leur Réserve Stratégique respective. Toutes les unités sont placées sur leur face pleine puissance, à l'exception des armées sibériennes 1 et 2 qui commencent sur leur face réduite. L'armée Révolutionnaire Socialiste commence sur sa face BLANCHE. Elle peut se mutiner (et être retournée sur sa face ROUGE si la carte BLANCHE AC#1 est jouée).

##### 5.121 Unités sur la carte

**Les unités sont placées dans les espaces avec des drapeaux. Chaque espace est indiqué avec un numéro.**

**ROUGE** (14 Armées, 19 Corps)

#### Finlande

- 127 Helsinki – Armée Rouge Finnoise 1 (RF1)
- 125 Kouvola – Armée Rouge Finnoise 2 (RF2)

#### North (Nord)

- 715 Petrozavodsk – Corps Rouge 16 (c16)
- 701 Petrograd – Armée Rouge 7 (7), Corps Rifle Letton 1 (LATc1)
- 719 Kem – Corps Rouge 15 (c15)
- 729 Severodvinsk – Corps Rouge 14 (c14)
- 726 Vologda – Armée Rouge 6 (6)
- 742 Balezino – Corps Rouge 13 (c13)

#### Urals North (Nord Oural)

- 523 Perm – Armée Rouge 3 (3)

#### Central (Centre)

- 801 Moskva – Corps Rifle Letton 2 (LATc2)
- 814 Kursk – Corps MurFor (cMur)
- 818 Stary Oskol – Corps Rouge 4 (c4)
- 819 Voronezh – Armée Rouge 8 (8), Corps Rouge 3 (c3)
- 822 Balashov – Corps Rouge 8 (c8)
- 823 Saratov – Armée Rouge 4 (4)

#### East (Est)

- 638 Norlinsk – Armée Rouge 2 (2)
- 629 Cheboksary – Armée Rouge 5 (5)
- 627 Irena – Armée Rouge 1 (1)
- 624 Syzran – Corps Rouge 9 (c9)
- 620 Nikolaevsk – Corps Rouge 10 (c10)
- 609 Dzhari beyty – Corps Rouge 11 (c11)
- 615 Kamyshin – Corps Rouge 7 (c7)
- 601 Tsaritsyn – Armée Rouge 10 (10)
- 606 Karabau – Corps Rouge 12 (c12)
- 603 Elton – Corps Rouge 5 (c5)

#### Don

- 330 Millerovo – Corps Rouge 6 (c6)
- 326 Belaya Kalitva – Armée Rouge 9 (9), Corps Rouge 2 (c2)
- 321 Gashun – Corps Rouge 1 (c1)

#### Kuban

- 317 Seyatoi Krest – Armée Rouge 11 (11)
- 316 Kizlyar – Armée Rouge 12 (12)

**BLANC** (10 Armées, 13 Corps)

#### Finlande

- 132 Vaasa – Corps Finnois BLANC 1 (WFc1)
- 128 Turku – Corps Finnois BLANC 2 (WFc2)
- 131 Seinajoki – Armée Finnoise BLANCHE (WF)

#### East (Est)

- 635 Izhevsk – Armée Sibérienne 2 (Sib2) – face réduite
- 634 Menzelinsk – Corps Sibérien 2 (Sibc2)
- 622 Sorocinsk – Corps Sibérien 3 (Sibc3)
- 608 Lebedevka – Corps Sibérien 4 (Sibc4)

607 Karatobe – Corps Sibérien 5 (Sibc5)  
623 Samara – Armée Rev.Socialiste (côté BLANC)  
et marqueur « NO ACT »

#### **Urals North**

525 Nizhny-Tagil – Armée Sibérienne 1 (Sib1) –  
face réduite  
520 Kungur – Corps Sibérien 1 (Sibc1)

#### **Urals Central**

507 Orenburg – Corps Cosaque 1 (Cc1)

#### **Don**

329 Kmsk-Shakhtinsky – Armée Sud Don (DS)  
324 Rostov – Armée de Cavalerie Don (DC), Corps  
Cosaque Don (DCc2)  
325 Skakhty – Armée Nord Don (DN)  
322 Velikokniazh – Armée de Volontaires 1 (V1),  
Corps Russe 4 (Rc4)

#### **Kuban**

301 Sevastopol – Corps Russe 7 (Rc7)  
319 Petrovskoya – Armée de Volontaires 2 (V2),  
Corps Russe Elite (RcE2)  
315 Pyatigorsk – Armée de Volontaires 3 (V3),  
Corps Russe 8 (Rc8)

#### **PUISSANCES CENTRALES (6 armées, 9 corps)**

**Estonie** – 122 Narva – Corps Allemand 1 (GEc1)  
**Latvia** – 119 Daugavpils – Armée Allemande 8  
(GE8)  
**Lithunia** – 114 Ulena – Corps Allemand 2 (GEc2)  
**Belarus** – 241 Minsk – Armée Allemande 9 (GE9)  
**Belarus** – 238 Homel – Corps Allemand 3 (GEc3)  
**Ukraine**

218 Kyiv – Corps Allemand de Choc (GESC)  
220 Shostka – Corps Allemand 4 (GEc4)  
222 Sumy – Armée Allemande K (GE K)  
223 Ochtyrka – Corps Allemand 5 (GEc5)  
224 Kharkiv – Armée Allemande 10 (GE10)  
225 Lugansk – Corps Autrichien 1 (AUc1)

#### **Kuban**

336 Taganrog – Armée Autrichienne 2 (AU2)  
303 Dzhankoy – Corps Autrichien 2 (AUc2)

#### **Transcaucasia**

401 Baku – Armée Turque (Tu1)  
404 Batum – Corps Turque 1 (Tuc)

#### **LEGION TCHEQUE (2 armées, 2 corps)**

##### **East**

630 Kazan – Corps Légion Tchèque 1 (CLc1)  
632 Buguruslan – Armée Légion Tchèque 2 (CL2)  
631 Simbirsk – Armée Légion Tchèque 1 (CL1),  
Corps Légion Tchèque 2 (CLc2)

(Note: ce sont les deux seules factions dont des  
unités commencent sur la carte).

## **5.122 Les unités en Réserve Stratégique**

### **ROUGE (12 corps)**

Corps Elite ROUGE 1, 2  
Corps ROUGE 17, 18, 19, 20, 21, 26, 27, 28  
Corps ROUGE finnois 1, 2

### **BLANC (12 corps)**

Corps Elite Russe 3  
Corps Russe 5, 6  
Corps Elite Sibérien 1, 2  
Corps cosaque Sibérien 2  
Corps cosaque Sibérien de cavalerie 1  
Corps cosaque du Don 1,3  
Corps de cavalerie cosaque du Don 1  
Corps Elite cosaque du Don 1  
Corps finnois BLANC 3

### **FACTIONS**

Réserve stratégique BLANCHE : Corps Elite Légion  
Tchèque 1, 2 ;  
ils ne rentrent pas en jeu tant que les Tchèques ne  
sont pas attaqués ou sous contrôle.

## **5.123 Leaders**

### **ROUGE**

Urals North – 523 Perm: Bonch-Bruевич  
Central – 823 Saratov: Stalin  
Don – 326 Belya Kalitva: Trotsky  
Central – 801 Moskva: Lenin

### **BLANC**

Don – 322 Velikokniazh: Denikin:  
Don – 324 Rostov: Krasnov:  
Finlande – 131 Seinajoki: Mannerheim  
Tsar (placé hors carte – pas en jeu jusqu'au tour 2)

### **FACTION**

Est – 631 Simbirsk: Syrovoy (Légion Tchèque)

## **5.13 Marqueurs de Contrôle**

Les marqueurs de contrôle sont placés dans les  
espaces où un doute peut exister sur qui les  
contrôle. Les espaces qui sont clairement derrière  
la ligne initiale (par exemple: 124, 126, 318, 327,  
328, 331, 334 et 335 sont contrôlés par le ROUGE)  
et ne requièrent pas de marqueur de contrôle, à  
moins que les joueurs désirent l'indiquer.

**ROUGE:** Finlande: 130 Jyväskylä

## **5.14 Train IGSR**

Le train IGSR est placé à Kazan (630) empilé avec  
les unités de la Légion Tchèque. Comme ces  
dernières commencent le jeu non contrôlées, le  
train est non contrôlé aussi.

## 5.15 Setup Optionnel

Le setup proposé est basé sur le déploiement réel des forces lors de l'été 1918. Les deux camps étaient encore en phase de mobilisation et le front était chaotique. La guerre civile russe présente un vrai challenge pour trouver des ordres de bataille précis. Aussi, si les joueurs désirent un peu d'incertitude dans leur setup ils peuvent essayer les règles suivantes:

- 1) Pour chaque armée listée dans le setup, à l'exception des armées Socialistes Rev sibériennes 1 et 2, un dé est lancé ; sur 4-6, l'armée est réduite.
- 2) Après la distribution des Cartes d'Action et avant la Phase Politique, chaque joueur peut allouer secrètement une Carte pour immédiatement obtenir des pas de remplacements. Ainsi, chaque joueur place devant lui une carte cachée (les cartes Bluff ou Influence (AC#53 ou #54) peuvent être utilisées mais ne rapportent aucun remplacement) ; les cartes sont révélées simultanément. La valeur de carte donne le nombre d'armée réduite qui peuvent être remises sur leur face non réduite. En commençant par le joueur ayant choisi la carte la plus forte (un dé est lancé si les cartes sont identiques), chacun leur tour, ils retournent une armée. Le BLANC ne peut pas retourner les deux armées sibériennes 1 et 2 (une seulement).

## 5.16 Conditions de victoire

Voir la règle 6.0.

## 5.17 Durée du jeu

Le jeu dure 16 tours. Voir la règle 7.11.

## 5.2 Scénario de Tournoi: 1919

### 5.21 Marqueurs d'information

Le marqueur de tour est placé sur la case Tour 4.

#### Contrôle BLANC:

Grande-Bretagne, Légion Tchèque, Estonia et Finlande.

#### Influence BLANCHE:

France, Pologne et USA.

#### Neutre:

Astrakhan, Khiva, Lithuania, Ukraine, West Ukraine et Transcaucasie.

#### Influence ROUGE:

Latvia, Makhno et Turkistan

#### Contrôle ROUGE:

Belarus

Les Puissances Centrales se sont retirées. Elles sont ignorées pour toutes les règles du jeu (par exemple: aucune restriction pour les Puissances Centrales n'a d'effet).

## 5.22 Setup

### 5.221 Forces de départ – BLANC

*{BLANC et Factions contrôlées...C=Corps, L=Leader, sinon Armée...unités entre parenthèses commencent réduites}*

#### KUBAN

301 Sevastopol - Armée Russe C4, (Corps 4)

#### DON

336 Taganrog - Volontaire 3, Armée Russe C8  
321 Gashun - Volontaire 2, Russe Elite C2, Wrangel L  
327 Morozovsk - Cavalerie Don, Sud Don  
326 Belayakalitya - Cosaque Don C1, Krasnov L  
333 Migulinskaya - Don Centre, marqueur NO ACT  
330 Millerovo - Cosaque Don C2  
331 Liski - Volontaire 1  
332 Valuyki - Don Nord, marqueur NO ACT

#### ESTONIA

121 Tallinn - (Estonia 1), Estonia C1

#### FINLANDE

Helsinki: Armée finnoise 1 et Corps Finnois de Tank  
125 Konvola - Mannerhiem L, Finnois BLANC 1  
135 Lieksa - Finnois BLANC C2

#### EAST

608 Lebedevka - Sibérien C1

#### URALS CENTRAL

507 Orenburg - Socialiste Rev (côté blanc), marqueur NO ACT  
502 Aktyubinsk - Sibérien C2  
506 Saraktash - Sibérien C3  
504 Orsk - Sibérien Cosaque C1  
508 Magnitogorsk - Sibérien C4  
510 Sterlitamak - Légion Tchèque 1, Légion Tchèque C1, Légion Tchèque CE 2, Syrov L

#### URALS NORTH

512 Satka - Armée Sibérienne Cosaque 1, Dutov  
518 Tastuba - Armée Sibérienne 4  
516 Ekaterinburg - Sibérien C5  
521 Krasnoufimsk - (Armée Sibérienne 2)  
524 Lysva - (Armée Sibérienne 1)  
717 Murmansk - Corps BR Hamp  
732 Archangel - BR Roy Fus, 9<sup>th</sup>, Arch Corps

## RESERVE STRATEGIQUE

Br Res C1, Finlande C2, Estonia C2, Cz Leg CE1  
White Fin C1 & 3, Cz Leg CE1, Si Elite C1,2, Si  
Cos Cav C1, Don Cos Cav C1, Don Cos C3, Don  
Cos Elite C1, Russian C5, 6, 7, 9, Rus Elite C3,

## DEAD (ELIMINE)

Czech Legion 2, Estonia 2, Cz Leg C2, Cz Leg Elite  
C1, Finlande C1, Si Cos C2, Don Cos C4, 5

## 5.222 Forces de départ – ROUGE

*{ROUGE et Factions contrôlées...C=Corps,  
L=Leader, sinon Armée...unités entre parenthèses  
commencent réduites}*

## URALS NORTH

523 Perm - Bonch L, Red 3, Red C1 (Corps 1)  
520 Kongur - Red C2  
519 Birsik - Red 2  
511 Ufa - Red 5, R C3

## EAST

622 Sorocinsk - Red 1, Egorov L  
609 Dzhambeyty - Red C4  
606 Karabav - Red C5  
603 Elton - Red C6  
601 Tsaritsyn - Stalin L, Red 10, Red C7, Cheka Res  
C1  
616 Goly Karamysh - Red C8  
620 Nikolaevsk - Red 4  
630 Kazan - Red C9

## DON

334 Novokhopersky - (Red 9)

## CENTRAL

822 Balshov - Peoples 1  
819 Voronezh - Trotsky L, Red 8, Red C10  
818 Sary Oskol - Red C11  
815 Belograd - (Red 13), Red C12  
814 Kursk - Red C13  
812 Altukhvo - Red 12, Mur Force C  
801 Moskva - Lenin L, Lat Rifle C2

## BELARUS

237 Moyzr - Red C14  
236 Slutsk - Red Belarus, Red 16  
242 Baranovichi - (Belarus 1)  
243 Lida - Red C15  
244 Polatsk - Red C16

## ESTONIA

122 Narva - Red 7

## FINLANDE

124 Vipuri - Red Finlande 1

## NORTH

701 Petrograd - Lat Rifle C1  
705 Pskov - Peoples 4  
726 Vologda - Red 6, Red C26

719 Kem - Red C27  
721 Onega - Peoples 2  
729 Severodvinsk - R Ced28

## RESERVE STRATEGIQUE

Red C17, 18, 19, 20, 21, 21, 22, 23  
Red Elite C1, 2  
Red Fin C1  
Belarus C1  
Cheka C3

## DEAD (ELIMINE)

Red 10, Red 11, Red Finlande 2, Peoples 3  
Red Fin C2

## 5.23 Marqueurs de Contrôle

Les **marqueurs de contrôle** sont placés dans les  
espaces où un doute peut exister sur le contrôle.

## 5.24 Train IGSR :

Pas utilisé dans ce scénario.

## 5.25 Setup optionnel

Pas utilisé dans ce scénario.

## 5.26 Conditions de victoire

Le BLANC obtient une victoire automatique s'il  
contrôle soit Petrograd soit Moscou ou s'il obtient  
14 VP à n'importe quel instant.

Le ROUGE gagne s'il a 14 VP à la fin du scénario,  
tous les Villes Victoire de sa région mère contrôlées  
ET 3 des 5 conditions suivantes remplies :

- 1) Contrôle de toutes les Villes Victoire Baltiques (Estonia, Lithuania et Latvia),
- 2) Contrôle de toutes les Villes Victoire Ukrainiennes et Makhno,
- 3) Contrôle de toutes les Villes Victoire du Don,
- 4) Contrôle de toutes les Villes Victoire en Nord Oural et Centre Oural,
- 5) La Faction polonaise ne contrôle pas plus d'une Ville Victoire hors de Pologne.

Tout autre résultat est une victoire BLANCHE.

Note: Les joueurs peuvent décider que le ROUGE  
écrira secrètement ses 3 objectifs à la fin du tour 5.  
Ceux-ci doivent être remplis pour une victoire  
ROUGE (en plus des 14 VP).

## 5.261 Choix des camps

Les VP pariés pour le choix du camp sont immédiatement enregistrés sur la table de tours de jeu.

## 5.27 Durée du jeu

La fin du jeu est variable. Le jeu peut finir au tour 10, 11 ou 12. Juste après que les Cartes d'Action aient été distribuées au début de chacun de ces tours, les joueurs allouent secrètement une carte pour influencer la possible fin du jeu. Les cartes sont révélées simultanément. Le joueur ayant alloué la carte la plus forte choisit un modificateur de dé (+1, 0 ou 1), puis le dé est lancé :

Tour 10 : jeu fini immédiatement sur un 2.  
Tour 11 : jeu fini immédiatement sur un 3.  
Tour 12 : jeu fini immédiatement sur un 4.  
Le jeu finit obligatoirement à la fin du tour 12.  
Les cartes allouées sont écartées.

## 5.28 Autres règles du scénario

### 5.281 Cartes jouées « précédemment » comme événements

Elles sont retirées du jeu puisque les événements sont considérés avoir eu lieu :

**AC BLANCS:** 3 (Don Caucasus or Influence Ukraine), 10 (RED In-Fighting), 11 (Support for Yudenich), 12 (Appeal for Foreign Intervention), 13 (Support for von der Goltz) 14 (Diplomatic Posturing with Republics), 15 (Russian Political Council), 16 (Dutov Arrives)

**AC ROUGES:** 1 (Recruits or Influence Ukraine), 2 (To the Barricades-1), 3 (To the Barricades-2), 10 (Blustering in the Baltics), 11 (Red Army Reorganizes), 12 (WHITE In-Fighting), 14 (Diplomatic Posturing with Republics)

### 5.282 Dans la main de départ

Le BLANC commence avec les Cartes AC#1 et AC#2 dans sa main. Le ROUGE commence avec les Cartes AC#16 et AC#24 dans sa main. Les deux joueurs tirent des cartes afin d'avoir le nombre de cartes nécessaire (5 cartes sont tirées pour une main de 7 plus les cartes Bluff et Influence – règle 7.11).

Règle optionnelle : aucune Carte d'Action dans la main de départ.

### 5.283 Règles optionnelles

Pas de règle optionnelle. Le train IGSR est ignoré. Le Tsar est mort.

## 5.3 Scénario d'introduction: 1918

Ce scénario court est conçu pour deux raisons : il est jouable en environ 2 heures et permet une introduction rapide au jeu. Les Puissances Centrales, la Pologne et l'Ukraine ont été retirés du jeu. C'est le contrôle des autres factions qui détermine le vainqueur.

### 5.31 Marqueurs d'information

Comme dans le jeu de campagne: VC ROUGE à 9 et VC BLANCHE à 7.

### 5.32 Setup

Comme dans le jeu de campagne, à l'exception des Puissances Centrales qui n'ont pas d'unité utilisée dans le jeu. Les règles de restrictions pour les Puissances Centrales ne sont également pas utilisées (règle 8.315).

### 5.33 Marqueurs de contrôle

Comme dans le jeu de campagne.

### 5.34 Train IGSR :

Pas utilisé dans ce scénario.

### 5.35 Setup optionnel

Pas utilisé dans ce scénario.

### 5.36 Conditions de victoire

Le camp est choisi par la règle de pari (règle 6.4). Le camp avec le plus de VP à la fin du scénario gagne (le ROUGE gagne en cas d'égalité). Le scénario n'utilise pas les cartes 1919, mais celles de 1918. Certaines de ces cartes coûtent des pénalités VP si elles ne sont pas jouées comme événement avant la fin du jeu.

**BLANC:** 1 VP: AC#1, 11,12 ; 2 VP: AC#10

**ROUGE:** 1 VP: AC#14 ; 2 VP: AC#11, 12

### 5.37 Durée du jeu

Le scénario commence au tour 1 et finit à la fin du tour 3. Seules les cartes 1918 sont utilisées.

### 5.38 Autres règles du scénario

Subjugation (règle 8.6) : pas utilisé.

Le tsar (règle 16.22) : pas utilisé.

Puissances Centrales, Pologne, Ukraine: ces factions sont ignorées pour tous les aspects du jeu. Aucun camp ne peut entrer ni en Pologne ni en Ukraine.

Actions spéciales (règle 10.2) : seules « activation 1 espace » et « retirer des marqueurs NO ACT » peuvent être utilisées.

## Contenu de la Section 8

### 8.0 Phase Politique/Factions

#### 8.1 Séquence de jeu

8.11 Placement des Cartes d'Action

8.12 Résolution des Cartes Politiques/Cases Politiques

8.13 Ajustement des FCM

8.14 Setup des Factions

8.15 Règles diverses de la Phase Politique

8.16 Fin de la Phase Politique

#### 8.2 Factions

8.21 Résumé

8.22 Contrôle des Factions

8.23 Bénéfices du contrôle des Factions

8.24 Restrictions

#### 8.3 Règles spécifiques des Factions

#### 8.4 Retrait des Puissances Majeures

#### 8.5 Déclarer la guerre aux Factions

8.51 Mécanismes de déclaration de guerre

8.52 Effets de déclaration de guerre

8.53 Fin de guerre – République ou Pays

8.54 Fin de guerre – Puissance Majeure

#### 8.6 Subjugation des Républiques

8.61 Déclaration

8.62 Effets

#### 8.7 Cartes Politiques aléatoires (Optionnel)

## 8. Phase Politique/Factions

Les joueurs tentent de gagner le contrôle des 18 Factions en jouant des Cartes Politiques. Le contrôle de Factions peut fournir des troupes, du ravitaillement, des VP (par le contrôle de Villes Victoire) et/ou influencer le retrait de Puissances Majeures.

### 8.1 Séquence de jeu de la Phase Politique

#### La Phase Politique a quatre parties :

Placement des Cartes d'Action (AC), résolution des PC, ajustement des FCM et setup des Factions.

#### 8.11 Placement des Cartes d'Action (AC)

**ETAPE 1 :** Chaque joueur place les cartes Bluff et Influence (AC#53 & 54) dans sa main de Cartes d'Actions.

Les cartes Bluff et Influence permettent aux joueurs de conserver leurs Cartes d'Action pour la phase d'action (s'ils le désirent).

Ces cartes ne sont utilisées que lors de la Phase Politique et ne servent à rien d'autre. Elles ne sont pas comprises dans le nombre des AC autorisées dans une main (règle 7.1). Ainsi, au tour 1, chaque joueur tire 7 AC et ajoute les cartes Bluff et Influence (AC#53 & 54) pour un total de 9 cartes. Après le tour 9, ces deux cartes sont retirées du jeu.

**ETAPE 2 :** Une carte AC (qui peut être ou non la carte Bluff ou la carte Influence) est placée face cachée dans chaque Case Politique (celles-ci sont situées dans le coin inférieur gauche de la carte).

Chaque Case Politique doit recevoir une Carte d'Action de chaque camp – ainsi, il y aura 6 cartes AC dans les trois Cases Politiques.

Les Cartes d'Action (AC) doivent être vues comme de la « monnaie politique » pendant la Phase Politique. Les AC influent le choix de Cartes Politiques favorables. Plus haute est la valeur de la carte (valeur dans le coin supérieur gauche de la carte), plus l'influence politique du joueur sera grande. Cependant, cette influence ne garantit pas la réussite. Comme les joueurs allouent secrètement leur AC, celles-ci peuvent être gaspillées. Par exemple, si les deux joueurs allouent des AC de même valeur alors les cartes politiques sont déterminées aléatoirement. La Carte Politique #66 « Anarchy in Russia » peut apparaître dans la Case Politique OTHER (AUTRE), ce qui entraîne un remplacement de toutes les Cartes Politiques déjà placées durant le tour. De plus, les AC utilisées lors la Phase Politique ne seront plus disponibles lors de la Phase d'Action.

#### 8.111 Bonus d'opération BLANC (Nouveau)

Si le BLANC est en tête ou ex æquo en terme de Villes Victoire au début d'une Phase d'Action (c'est le cas au tour 1) ET que le ROUGE a placé au moins une Carte d'Action de valeur 5 dans une Case Politique lors de la Phase Politique, alors le BLANC peut jouer n'importe quelle AC lors de sa première Phase d'Action comme « opération » et activer 5 espaces. C'est donc un bonus de 3 points opération gratuits si le BLANC joue une AC de valeur 2.

#### 8.12 Résolution des Cartes Politiques / Cases Politiques

**ETAPE 1:** Les Cartes d'Action sont révélées dans la Case Politique ROUGE

**ETAPE 2:** Détermination du nombre de Cartes Politique et de la manière dont elles sont tirées pour la Case Politique ROUGE

Chaque Case Politique (PB) a sa propre pile de Cartes Politiques : les cartes 1-22 pour la Case Politique ROUGE, les cartes 23-44 pour la Case

Politique BLANCHE, les cartes 45-66 pour la Case Politique OTHER (AUTRE). Ainsi, seules les Cartes Politiques 1-22 peuvent être choisies pour la CASE Politique ROUGE.

Quel nombre et comment les cartes politiques sont-elles choisies ?

Le nombre de Cartes Politiques choisies dépend de la valeur combinée de la Carte d'Action jouée par chaque joueur dans la Case Politique ROUGE. Les Cartes Politiques choisies par les joueurs ou tirées aléatoirement dépendent de la différence de valeur entre les Cartes d'Action par chaque joueur. Le joueur qui a alloué la carte de plus haute valeur a une plus grande chance de choisir les Cartes Politiques pour ce tour et ainsi de mener les manœuvres politique. La table ci-dessous est consultée pour déterminer combien de cartes et de quelle manière sont tirées ces cartes.

Table de Génération des Cartes Politiques (PC)				
	Différence entre la Carte d'Action la plus forte et la Carte d'Action la plus faible			
Valeur des Cartes d'Action allouées pour une Case Politique	0	1	2	3 ou plus
7 – 10	3R	1H2R	2H1R	3H
4 – 6	2R	1H1R	2H	2H
2 – 3	1R	1H		

yR : y PC sont tirées au hasard  
 xH : x PC sont choisies par le joueur ayant joué la carte la plus élevée  
 xHyR : x PC sont choisies par le joueur ayant joué la carte la plus élevée puis y PC sont tirées au hasard

### ETAPE 3: Les Cartes Politiques ROUGES sont placées dans la Case Politique ROUGE

Quelles cartes politiques ?

Si par exemple, le joueur ROUGE a choisi une Carte d'Action de valeur 4 et le joueur BLANC a choisi une Carte d'Action de valeur 3, alors la valeur combinée est de 7, soit 3 Cartes Politiques produites selon la Table de Génération de Cartes Politiques. La différence entre les deux Cartes d'Action jouées est de 1 ; en consultant la Table, cela signifie que le joueur ayant joué la carte de plus haute valeur, ici le ROUGE, choisit une Carte Politique et en tire deux au sort. Ces trois cartes proviennent de la pile des Cartes Politiques 1 à 22. Les cartes tirées au sort sont des Cartes Politiques non encore utilisées pour cette Case Politique. Les Cartes Politiques déjà jouées ne seront remises en jeu que quand cela est indiqué (voir règle 8.16). Enfin, toutes les Cartes Politiques sont placées face cachée dans la Case Politique ROUGE. Aucun joueur ne peut les examiner une fois qu'elles sont placées dans la Case Politique.

### ETAPE 4: la procédure est répétée pour la Case Politique BLANCHE

### ETAPE 5: la procédure est répétée pour la Case Politique OTHER (AUTRE)

#### 8.13 Ajustement des Marqueurs de Contrôle des Factions (FCM)

Chaque Carte Politique contient des codes tels que 2R, 1R, 1W ou 2W indiqués à côté des noms des Factions. Ces codes sont connus sous le terme de Points d'Influence (IP). Certaines Cartes Politiques génèrent d'autres événements (renforts, ...) comme cela peut être indiqué dessus. L'effet des IP est de déplacer les Marqueurs de Contrôle des Factions (FCM) sur la Table de Contrôle des Factions (FCT) pour chacune des Factions, dans le but d'en prendre le contrôle.

Il y a 5 cases pour chaque Faction sur la Table de Contrôle des Factions : « Contrôle ROUGE », « Influence ROUGE », « Neutre », « Influence BLANCHE » et « Contrôle BLANC ». Le S cerclé indique que le FCM commence le jeu dans cette case. Pour la plupart des Factions, le FCM commence le jeu dans la case Neutre.

#### 8.131 Mouvement des FCM

Le but de la partie politique de ce jeu est de gagner le contrôle de Factions ou d'en empêcher le contrôle par l'adversaire. Le contrôle est indiqué par le mouvement du FCM dans la case de contrôle sur la FCT. Alors que les Cartes Politiques reflètent les compromis et contraintes entre les Factions, les joueurs ont la possibilité d'influer comment et quand les événements sont joués. Les Cartes Politiques spéciales (64-66) ont été ajoutées pour refléter les éléments inhérents à toute lutte politique.

### ETAPE 1: Toutes les Cartes Politiques sont révélées

Les effets des cartes spéciales (64-66), en supposant qu'au moins une de celles-ci a été générée dans la Case Politique OTHER, sont résolus après que toutes les cartes aient été révélées. Si plus d'une carte spéciale a été générée alors une seule est choisie (aléatoirement) et les autres retirées. De plus, toutes les autres Cartes Politiques dans la Case OTHER sont placées dans la pile des cartes écartées. En résumé, une seule carte spéciale peut s'appliquer par Phase Politique et alors toutes les autres cartes dans la Case OTHER sont écartées.

### ETAPE 2: Les Points Influence (IPs) sont calculés pour chaque Faction à partir de toutes les Cartes Politiques

Par exemple, supposons que la Faction Légion Tchèque est listée sur 3 Cartes Politiques. Les

codes (ou Points Influence) associés à cette Faction sont respectivement 2R, 2R et 1W. Le résultat net est donc 3R (2R + 2R - 1W = 3R). En plus, il peut y avoir des Points Influence sur les FCM, générés lors de la Phase d'Action précédente, en raison d'une Carte d'Action ou d'un événement, ou lors de la Phase Logistique (s'ils ont été achetés).

### **ETAPE 3: Déplacement des Marqueurs de Contrôle de Faction (FCM)**

Cela nécessite 2 Points Influence pour déplacer un FCM dans une case adjacente sur la FCT (« Contrôle ROUGE », « Influence ROUGE », « Neutre », « Influence BLANCHE » et « Contrôle BLANC »). Cependant, une fois qu'un FCM est dans la case « Contrôle ROUGE » ou « Contrôle BLANC », il est nécessaire de dépenser 3 Points Influence pour sortir le FCM de ces cases vers la case Influence adjacente.

Un FCM peut être déplacé de plus d'une case dans une Phase Politique donnée. Tout IP non utilisé est ignoré.

En reprenant l'exemple précédent, à partir des 3 IP sur la Légion Tchèque, son FCM peut être déplacé d'une case (le 3<sup>ème</sup> IP est ignoré). A la fin de la Phase Politique, tous les IP non utilisés sont perdus.

#### **8.132 Restrictions sur les FCM**

Le mouvement des FCM est restreint par les Cartes d'Actions, l'occupation d'armée et le retrait de Puissances Majeures.

#### **8.1321 Restrictions par les Cartes d'Action**

Si un FCM occupe une case « contrôle », il ne peut être déplacé hors de cette case par le jeu d'une Carte d'Action spécifique (exemple AC #8). Les Cartes d'Action spécifiques sont :

**AC BLANCHE #2:** elle constitue un pré-requis pour déplacer le FCM polonais sous contrôle BLANC dans la Phase Politique.

**AC BLANCHE #12: Appel pour une intervention étrangère.**

Quand la carte est jouée comme événement, aucune Puissance Majeure ne peut voir son FCM quitter la case « contrôle » BLANCHE lors de la Phase Politique et cela jusqu'à la fin du jeu.

**AC BLANCHE #15:** elle constitue un pré-requis pour déplacer les FCM du Belarus, Ukraine ou West Ukraine sous contrôle BLANC dans la Phase Politique.

**AC ROUGE #1:** elle constitue un pré-requis pour déplacer le FCM de l'Ukraine sous contrôle ROUGE dans la Phase Politique.

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

L'Estonia, la Latvia et la Lithuania ne peuvent passer sous contrôle ROUGE lors de la Phase

Politique tant que la carte AC#10 ROUGE n'a pas été jouée comme événement.

Note : dans ces cinq cas, le contrôle de la Faction peut avoir lieu dans la Phase d'Action sans la nécessité d'avoir joué une de ces trois cartes.

**AC ROUGE #9:** elle empêche le déplacement de tous les FCM dans une case de contrôle à l'exception de la Pologne pendant la Phase d'Action en cours et la prochaine Phase Politique.

**AC ROUGE #15:** elle annule les effets de la carte AC BLANCHE #15 sous certaines conditions (voir la carte AC ROUGE #15).

#### **8.1322 Restrictions par l'occupation avec une armée du territoire d'une Faction**

Aucun FCM d'une République ou d'un Pays ne peut être déplacé pendant un tour si le territoire de cette Faction est occupé par au moins une armée du joueur contrôlant la Faction (ceci inclut toute armée de la Faction contrôlée).

**Exception de la Finlande:** le FCM finlandais peut être déplacé même en présence d'une armée d'occupation jusqu'à ce qu'un joueur arrive à gagner le contrôle de la Finlande lors de la Phase Politique ou par le jeu d'une carte d'action. La Finlande ne peut pas être conquise jusqu'à ce que son FCM soit contrôlé pour une première fois. La raison de cette exception est la guerre civile finlandaise en cours.

**La règle d'occupation par une armée prévaut sur tout mouvement des FCM basé sur le jeu de Cartes d'Action.** Par exemple, si le ROUGE a joué la carte AC#24 "Sovietization of Ukraine-1" comme événement, alors le FCM Ukraine ne pourra pas être déplacé si une armée BLANCHE (ou une armée ukrainienne contrôlée par le BLANC) est en Ukraine sous contrôle BLANC. Il est recommandé de placer les FCM sur leur face « no move » pour se souvenir qu'ils ne peuvent être déplacés.

#### **8.1323 Puissances Majeures retirées**

Toute Puissance Majeure qui a précédemment quitté le jeu est ignorée pour toutes les règles de jeu, y compris pour les FCM (règle 8.4).

#### **8.14 Placement des Factions**

Si un joueur prend le contrôle d'une Faction lors d'une Phase Politique, alors les unités de la Faction sont placées à la fin de la Phase politique (règle 7.3). Si le contrôle se produit pendant la Phase d'Action alors le placement a lieu au moment de la prise de contrôle.

Le placement des unités des Factions qui sont restreintes par la présence des Puissances

Centrales se produit lors de la première Phase Politique après le retrait des Puissances Centrales. Quand plusieurs Factions doivent être placées lors de la même phase, l'ordre de placement est tiré au sort.

### 8.141 Tableau de Placement

Le tableau qui suit résume les forces placées pour chaque faction (cependant, il est préférable de lire les règles spécifiques à chaque Faction pour plus de détails).

Résumé du Placement des Factions	
Astrakhan	1 armée et 1 corps
Belarus	1 armée et 1 corps
Grande Bretagne	5 corps: 4 à Murmansk (717) et Archangel (732) et 1 en SR
Puissances Centrales	Toutes les forces commencent le jeu sur carte à l'exception de l'Armée Allemande Var
Légion Tchèque	2 armées, 2 corps et 1 leader commencent sur carte et 2 corps en SR
Estonia	1 armée et 2 corps; une armée additionnelle si « Protecteur »
Finlande	1 armée et 3 corps
France	3 armées (dans les espaces de port au Sud) et 3 corps en SR
Latvia	1 armée et 2 corps
Lithuania	1 armée et 1 corps
Khiva	1 armée et 1 corps
Makhno	2 armées, 2 corps et 1 leader
Pologne	Voir les règles spécifiques de la Pologne
Transcaucasia	1 armée et 1 corps
Turkestan	1 armée et 1 corps
Ukraine	Voir les règles spécifiques de l'Ukraine
USA	1 armée (Case Urals North East et 3 corps (2 à Murmansk et 1 en SR)
West Ukraine	2 armées, 2 corps et une armée additionnelle si « Protecteur » ou la carte ROUGE AC #37
Note : « Protecteur » se produit quand un camp déclare la guerre contre une Faction ; l'autre joueur devient alors le protecteur. Les armées et leaders commencent dans la région mère de la Faction et les corps sont placés soit sur la carte soit en Réserve Stratégique (SR) à moins que le contraire soit indiqué dans les règles spécifiques de Faction .	

### 8.142 Restriction du premier round

Un joueur ne peut pas activer un espace avec des unités d'une faction nouvellement contrôlée lors du premier round après la Phase Politique, à moins que ce contrôle se produise par la règle de « Protecteur » (voir 10.223).

Si un ennemi attaque une faction nouvellement contrôlée alors cette restriction est immédiatement levée. Les unités attaquées et les leaders peuvent immédiatement utiliser leurs capacités.

## 8.15 Règles diverses de la Phase Politique

### 8.151 Perte du Contrôle d'une Faction

#### Lors de la Phase Politique :

Il arrive qu'un camp perde le contrôle d'une Faction pendant la Phase Politique. Si cela se produit, alors :

#### **Effets sur les forces du camp**

Si c'est une Faction d'un Pays ou d'une République, alors les corps présents dans la région sont placés en Réserve Stratégique. Ce n'est pas applicable aux armées qui empêchent la perte du contrôle de la Faction (comme vu par la règle 8.132). Les leaders peuvent être placés dans une Ville Victoire contrôlée de la région mère.

#### **Effets sur les forces ennemies**

Les territoires des Républiques et Pays deviennent neutres et cela implique que toutes les unités ROUGES et BLANCHES doivent sortir du territoire. Ainsi, l'ennemi peut placer ses forces dans les espaces amis potentiels les plus proches, ou dans un espace adjacent à ceux-ci si un sur-empilement se produit. Bien sûr, un ennemi peut décider d'utiliser son veto sur la perte de contrôle d'une Faction ennemie (règle 8.152).

#### **Effets sur les forces de la Faction**

Si un camp perd le contrôle d'une Faction, toutes les forces de la Faction sont retirées de la carte et de la Réserve Stratégique. Exception pour la Légion Tchèque dont les unités restent sur la carte jusqu'au retrait de la Puissance Majeure Légion Tchèque. Les unités retirées de la carte sont mises de côté et seront reprises par le joueur qui reprendra le contrôle de la faction avant la fin du jeu. Les forces éliminées restent dans la Case Dead. Dans le cas d'un nouveau contrôle d'une Faction par la suite, la procédure de placement est suivie normalement (moins les unités dans la Case Dead qui peuvent être reconstruites).

#### **Puissances Centrale**

Si un joueur perd le contrôle des Puissances Centrales, les forces restent sur carte jusqu'à ce que les Puissances Centrales se retirent du jeu ; elles sont considérées ravitaillées.

#### Lors de la Phase Logistique :

La règle 8.53 détaille la procédure à suivre si une Faction est conquise.

### 8.152 Veto sur la perte de contrôle d'une Faction ennemie

Un joueur peut placer son veto à la perte de contrôle d'une Faction contrôlée par l'ennemi au moment où cela se produit (le veto doit être utilisé à cet instant ou est définitivement perdu pour ce changement de contrôle).

#### **Trois exemples:**

1. Le BLANC contrôle la Grande Bretagne. Pendant la Phase Politique, des Points Influence place la

Grande Bretagne hors du contrôle BLANC (passage en Influence BLANCHE). Le ROUGE peut alors exercer son veto et ainsi la Grande Bretagne reste sous contrôle BLANC.

2. Le ROUGE utilise une Carte d'Action pour déplacer une de ses Factions de la case Contrôle ROUGE à la case Influence ROUGE. Si le BLANC exerce son veto alors le ROUGE a joué cette carte pour rien.

3. Le BLANC contrôle la France. La France a trois armées éliminées, ce qui implique que le BLANC perde 3 VP si la France se retire. Le BLANC peut jouer une Carte d'Action (ou suite à un résultat de la Phase Politique) afin de perdre le contrôle de la France. Dans les deux cas, le ROUGE peut exercer son veto.

**Exception:**

Si le ROUGE joue la carte d'action AC#37, alors aucun joueur ne peut exercer son veto suite au changement de contrôle de l'Ukraine, de la Pologne ou de West Ukraine pendant ce round.

## 8.152 La Case Politique OTHER (AUTRE)

### Les Événements Politiques Spéciaux (64-66)

#### Ils sont limités à un seul par tour:

Si plus d'une carte politique est générée pour la Case Politique OTHER parmi les cartes 64-66, alors seulement une seule est utilisée (elle est choisie aléatoirement).

#### Ils ne peuvent être choisis:

Ils ne peuvent pas être choisis par les joueurs ; ils sont tirés aléatoirement.

#### Seulement une Carte Politique Spéciale et pas d'autre Carte Politique dans la Case OTHER:

Si une Carte Politique Spéciale est tirée alors toutes les autres Cartes Politiques sont retirées de la Case Politique OTHER pour ce tour.

#### Événement Spécial PC#64 "A Nest of Spies":

Cet événement permet de remplacer les Cartes Politiques de la Case Politique BLANCHE ou ROUGE avec des Cartes Politiques tirées au sort.

Si cet événement (PC #64) se produit au Tour 1 alors le ROUGE est considéré en tête en terme de Villes Victoire, i.e. un dé 1-5 est au bénéfice du ROUGE et un dé de 6 est au bénéfice du BLANC.

#### Événement Spécial PC#65 "Indépendance Movements in the Republics":

Cet événement interdit tout mouvement de FCM pendant la Phase Politique en cours.

#### Événement Spécial PC#66 "Anarchy in Russia":

Toutes les Cartes Politiques de toutes les Cases Politiques sont remplacées par deux Cartes Politiques tirées de chaque pile de cartes associée aux Cases Politiques. Les cartes PC#64 et PC#65 sont remplacées. Toutes les piles de Cartes Politiques sont mélangées ensuite

## 8.153 Capacités Spéciales de certaines Cartes Politiques

### **Bonus et limites des pas de remplacement:**

Afin de recevoir les pas de remplacement indiqués sur certaines Cartes Politiques, le joueur doit choisir la carte et annoncer le bonus au moment du choix de la carte. Un maximum de 2 pas de remplacement peut être reçu pour chaque joueur.

### **Restriction du premier tour en terme de Villes Victoire:**

Pendant la Phase Politique du Tour 1, les joueurs sont considérés à égalité en terme de Villes Victoire, aussi aucun joueur ne reçoit un modificateur positif ou négatif sur leur Carte d'Action respective « Influence ».

### **La règle des deux minutes:**

Un joueur ne peut passer que deux minutes pour choisir les Cartes Politiques d'une Case Politique donnée. Si ce temps est dépassé, alors toutes les Cartes Politiques sont tirées aléatoirement. Il est recommandé que les joueurs aient en tête les Cartes Politiques qui les intéressent avant le début du tour.

## 8.16 Fin de la Phase Politique

### **AC écartées:**

Toutes les Cartes d'Action allouées pendant la Phase Politique sont placées dans la pile des cartes écartées. Les cartes Bluff et Influence sont placées à part puisqu'elles seront utilisées à la prochaine Phase Politique.

### **PC écartées:**

Les Cartes Politiques qui ont été utilisées sont placées dans la pile des Cartes Politiques écartées. Elles ne seront pas utilisées jusqu'à ce que les Cartes Politiques soient mélangées.

### **Mélange:**

Le mélange des Cartes Politiques a lieu suite au jeu de la carte PC#66 ou si une Case Politique ne peut pas complètement être fournie avec le nombre requis de cartes (toutes les cartes qui ne sont pas dans les Cases Politiques sont alors mélangées).

## 8.2 Factions

### 8.21 Résumé:

Il y a trois types de Factions: les Pays, les Puissances Majeures et les Républiques. Des règles spécifiques s'appliquent à chaque Faction. Des Factions permettent d'avoir des troupes, des leaders, du ravitaillement et des Villes Victoire (effet du contrôle de Républiques ou Pays).

Les Factions ont été développées pour refléter les contraintes et les dynamiques politiques historiques autour de la Guerre Civile Russe, principalement en Russie « européenne ». Pourquoi avoir choisi 3 catégories et 18 Factions?

**ToC** aurait pu avoir plus de 18 Factions (par exemple, le Japon comme Puissance Majeure aurait pu être ajouté) s'il avait été décidé que le jeu de campagne dépasse les 8 heures et que deux cartes soient disponibles. **ToC** aurait pu avoir moins de 18 Factions pour un jeu plus court et avec « moins de granularité ». Avec 18 Factions, les principaux acteurs de ce drame sont représentés ; oublier certaines de ces factions aurait affaibli les aspects historiques. Les catégories ont été créées après le choix des 18 factions pour constituer des groupes cohérents.

#### **Pays: Estonia, Finlande, Latvia, Lithuania et Pologne**

Les pays de la Baltique (Estonia, Latvia et Lithuania pour le jeu) et la Finlande sont uniques dans le sens que quelques forces spécifiques BLANCHES (Yudenich et von der Goltz) peuvent entrer en jeu par la Baltique et les ports finnois. De plus, la Finlande est le seul Pays ou République au début du jeu à avoir des forces ROUGES et BLANCHES présentes sur son territoire (cela simule la guerre civile finlandaise en cours). La Pologne est la troisième armée la plus forte dans le jeu ; elle entre en guerre habituellement contre le ROUGE.

#### **Puissances Majeures: Grande Bretagne, France, USA, Puissances Centrales, Légion Tchèque**

La Grande Bretagne fournit des forces à l'effort du BLANC dans le nord de la Russie. France fournit quelques armées pour le front sud. Les forces américaines entrent par la Sibérie. Historiquement, les américains furent déployés par le Président Wilson, mais une fois arrivés en Russie, ils reçurent l'ordre de ne pas attaquer. Les Puissances Centrales représentent les forces combinées de l'Allemagne, l'Autriche et la Turquie. Elles peuvent se retirer dès le Tour 2, habituellement au Tour 3 et définitivement au Tour 5. En jeu, elles agissent comme une force de dissuasion sur chaque camp en se déplaçant dans les zones qu'elles contrôlent (Baltique, Belarus, Makho, Pologne, Transcaucasie, Ukraine et West Ukraine). La Légion Tchèque représentent les forces tchèques qui combattirent initialement pour l'Autriche, furent fait prisonnières par les russes, ensuite reconstituées sous forme de légion pour combattre les autrichiens, elles combattirent et firent route vers la Sibérie (quand la Russie se retira de la guerre mondiale), elles furent impliquées dans un incident avec les prisonniers autrichiens, commencèrent à combattre contre les ROUGES, et finalement progressèrent vers Vladivostok, et retournèrent dans leur pays via la France.

Le BLANC gagne habituellement le contrôle de la Légion Tchèque rapidement dans le jeu et l'utilise pour sécuriser son front oriental et/ou lancer une des premières offensives contre Moscou. La Légion Tchèque est considérée comme une Puissance Majeure puisqu'elle en a les caractéristiques (pas de territoire représenté et la possibilité de quitter le conflit).

Toutes les Puissances Majeures peuvent être amenées à se retirer (règle 8.4) et occasionner des pénalités en points victoire (règle 6.13).

#### **Républiques: Astrakhan, Belarus, Khiva, Makhno, Transcaucasie, Turkistan, West Ukraine et Ukraine**

Les Républiques sont quelque peu mal nommées puisqu'elles incluent Makhno (en fait une portion de la province ukrainienne de Yekaterinoslav sous le contrôle de l'anarchiste Makhno), l'West Ukraine (une combinaison de zones polonaises, ukrainiennes et hongroises qui essayait sans succès de gagner son indépendance) et Astrakhan (une ville).

Astrakhan occupe une position importante sur le front méridional pour les deux camps ; une porte vers Tsaritsyn et vers le Sud-Est et un pont pour relier les forces BLANCHES du Sud et de l'Est. Historiquement, les forces BLANCHES dans la ville reçurent une aide allemande et une attention particulière de la part des alliés.

Le Belarus occupe une position centrale dans l'ouest et se situe juste au nord de l'Ukraine. Le Khiva et le Turkistan fournissent des forces pour le Sud-Est. De plus, le Turkistan peut générer un pas de remplacement gratuit pour le ROUGE. Le Transcaucasie est situé sur les arrières des régions Sud du BLANC. Le bloc ukrainien (Makhno, Ukraine et West Ukraine) est une des sources de Villes Victoire et de forces. L'Ukraine génère des pas de remplacement gratuits pour chaque camp.

Les Républiques peuvent être subjuguées par le ROUGE via le contrôle de Villes Victoire dans certaines Républiques et en déclarant la subjugation (règle 8.6). La subjugation fournit au ROUGE des VP supplémentaires et des armées potentielles (Carte ROUGE AC#36).

### **8.22 Contrôle des Factions**

**8.221 Le contrôle des Factions se produit par :**

**1) AC:** quelques Cartes d'Action permettent le contrôle de certaines Factions (exemple: carte AC BLANCHE AC#9 pour la Légion Tchèque)

**2) IP:** les Points Influence, obtenus par Cartes Politiques, Cartes d'Action et événements, qui permettent de déplacer les FCM sur la Table de Contrôle des Factions.

**3) Conquête:** la déclaration de guerre à une Faction (Pays ou Républiques) et sa conquête (via le contrôle de toutes ses Villes Victoire) (règle 8.5).

**4) Protecteur:** via un contrôle automatique d'une Faction quand l'ennemi déclare la guerre à celle-ci (règle 8.5).

### **8.222 Etat de guerre:**

Prendre le contrôle d'une Faction signifie que les forces de cette Faction sont amies à votre camp et ennemies au camp adverse ; elles peuvent entrer librement dans les territoires ennemis.

### **Exception: Pologne**

La Pologne nécessite une seconde étape – des cartes d'action spécifiques sont requises pour que la Pologne entre en guerre contre le ROUGE, ou que le BLANC ou le ROUGE puisse déclarer la guerre à la Pologne, ou que la guerre soit déclarée à partir de la Table de Réponse Polonaise.

### **8.23 Bénéfices du contrôle d'une Faction**

Il faut voir le contrôle d'une Faction soit comme un soutien actif de la Faction à votre camp ou un refus au soutien du camp adverse. Par exemple, si le ROUGE obtient le contrôle de la Grande Bretagne, ça ne signifie pas que Churchill & Co ont décidé d'envoyer des troupes pour supporter le pouvoir communiste, mais plutôt que la Grande Bretagne n'enverra pas d'aide à la cause BLANCHE (historiquement, la politique de Lloyd George).

#### **Utilisation des Forces:**

Les forces des factions contrôlées peuvent s'empiler, se déplacer, attaquer et se défendre avec les forces du camp contrôlant la Faction, à moins que les règles spécifiques à la Faction ne le contredisent.

#### **Sources de ravitaillement supplémentaires:**

Certains territoires de Faction contiennent des sources de ravitaillement pour le BLANC et le ROUGE.

#### **Villes Victoire:**

Des factions autres que les Puissances Majeures ont des Villes Victoire sur leur territoire.

#### **Influence sur le retrait des Puissances Majeures:**

Le contrôle de la Faction fournit un modificateur favorable au dé de retrait au camp contrôlant la fonction.

Il existe un bénéfice stratégique important à contrôler une Faction : l'ouverture d'un nouveau front. **Triumph of Chaos** représente un conflit sans front clair et stable. L'objectif des deux camps est d'affaiblir l'ennemi et ensuite d'« envahir la zone » au moment clé.

### **8.24 Restriction d'utilisation des Factions.**

Chaque camp a des restrictions sur l'utilisation des Factions:

**ROUGE:** Il ne peut pas utiliser les forces de toutes les Puissances Majeures (Grande Bretagne, Puissances Centrales, Légion Tchèque, France, USA) et de la Pologne.

**BLANC:** Il ne peut pas utiliser Makhno (avec l'exception de la carte BLANCHE AC#39 qui permet au BLANC d'utiliser les forces de Makhno pour ce tour – voir les règles sur Makhno) ou les forces du Turkistan.

Le terme de restrictions signifie ici les limites sur les capacités d'un camp à utiliser les forces d'une

Faction donnée (exemple: activer un espace contenant des unités, etc). Si un camp obtient le contrôle d'une Faction avec de telles restrictions (voir ci-dessous), alors les forces de cette Faction ne sont pas placées A MOINS qu'une de ces deux conditions s'appliquent :

- **Violation de territoire:** L'ennemi tente d'entrer dans le territoire de la Faction avec les restrictions. Dans ce cas, le camp ennemi déclare son intention d'entrer dans le territoire et les forces sont immédiatement placées (et peuvent alors être utilisées de la même manière que pour les autres Factions).

- **Exception de Protecteur:** Le gain du contrôle en devenant « protecteur » (Exemple: le BLANC déclare la guerre à la Pologne. Le ROUGE gagne le contrôle de la Pologne et peut librement utiliser les forces polonaises).

Les règles spécifiques de restriction sur le contrôle de Factions sont un moyen de réduire les alliances non historiques.

## **8.3 Règles spécifiques de Faction**

Les règles générales pour toutes les Factions (à moins que le contraire ne soit indiqué dans les règles spécifiques) sont :

**Renforts/Remplacements:** Les unités des Factions sont reconstruites et arrivent comme renforts (pour les Factions qui en ont) dans les Villes Victoire des régions de ces Factions. Les Corps arrivent dans la Réserve Stratégique.

**Placement:** Les forces peuvent être placées n'importe où dans leur Région mère. Un joueur peut décider de placer les corps soit dans leur Région mère soit dans la Réserve Stratégique.

**Ravitaillement:** Les Factions tirent leur ravitaillement des Villes Victoire dans leur région et des sources de ravitaillement du camp qui les contrôle.

### **8.311 Astrakhan**

Un contrôle rapide d'Astrakhan peut présenter un problème sérieux à votre adversaire : pour le ROUGE, cela peut signifier la perte de Tsaritsyn, pour le BLANC, une menace arrière au Kuban.

#### **AC#14:**

Un camp doit jouer la carte AC#14 avant de déclarer la guerre à Astrakhan.

#### **Subjugation ROUGE:**

Astrakhan est sujet à la subjugation ROUGE. Voir la règle 8.6.

### **8.312 Baltique: Estonia/Latvia/Lithuania**

Note: Ce sont des Factions séparées. L'Estonia, la Latvia et la Lithuania sont regroupées ici

simplement parce que les mêmes règles s'appliquent pour elles.

La Baltique peut être une diversion importante pour contrecarrer un joueur ROUGE se concentrant exclusivement sur les forces BLANCHES au Sud ou à l'Est.

#### **Restriction des Puissances Centrales:**

Ces trois Factions sont sujettes à la restriction des Puissances Centrales – Voir les règles des Puissances Centrales.

#### **Réponse polonaise (Lithuania seulement):**

L'entrée des forces ROUGES peut déclencher la Réponse polonaise. Voir la règle 8.321.

#### **Carte d'action ROUGE AC#10:**

Le ROUGE ne peut pas déclarer la guerre à ces Factions tant qu'il n'a pas joué la carte AC #10.

#### **Placement – Estonia:**

L'Estonia a deux armées: une est choisie aléatoirement et est placée dans la pile des unités éliminées (Case Dead). Cependant, si un camp prend le contrôle de l'Estonia en devenant « protecteur » (i.e. l'autre camp a déclaré la guerre à l'Estonia) alors il reçoit les deux armées.

#### **Carte d'action BLANCHE AC#25:**

Les forces de Yudenich peuvent entrer en jeu via les ports amis de la Baltique.

#### **Carte d'action ROUGE #10:**

Le ROUGE peut jouer cette Carte AC comme événement OU pour supprimer les restrictions de la Phase Politique: l'Estonia, la Latvia et la Lithuania ne peuvent passer sous contrôle ROUGE lors de la Phase Politique tant que la carte AC#10 ROUGE n'a pas été jouée comme événement. Si la carte est jouée pour supprimer ces restrictions alors les autres effets de la carte sont ignorés.

### **8.313 Belarus**

#### **Carte d'action AC#14:**

Un camp doit jouer la carte AC#14 avant de déclarer la guerre au Belarus.

#### **Restriction des Puissances Centrales:**

Le Belarus est sujet à la restriction des Puissances Centrales – Voir les règles des Puissances Centrales.

#### **Réponse polonaise:**

L'entrée des forces ROUGES peut déclencher la Réponse polonaise. Voir la règle 8.321.

#### **Armée ROUGE du Belarus:**

Si le ROUGE gagne le contrôle du Belarus lors d'une Phase Politique, le ROUGE peut placer l'armée ROUGE du Belarus lors de la prochaine Phase Logistique. Le placement de l'armée est retardée jusqu'au retrait des Puissances Centrales, et dans ce cas le ROUGE la place lors de la première PHASE Logistique possible.

#### **Subjugation ROUGE:**

Le Belarus est sujet à la Subjugation ROUGE. Voir la règle 8.6.

### **Prise du contrôle du Belarus par le BLANC pendant la Phase Politique:**

Pour prendre le contrôle du Belarus pendant la Phase Politique, le BLANC doit d'abord jouer la carte AC#15. La carte ROUGE AC#15 peut annuler les effets de la carte BLANCHE AC#15 (bien que le BLANC ne perde pas le contrôle du Belarus – le BLANC ne pourra pas regagner le contrôle pendant la Phase Politique suite à une perte préalable du Belarus).

### **8.314 Grande Bretagne**

Churchill amena le support britannique pour la cause BLANCHE. La Grande Bretagne envoya des troupes (Murmansk, Archangel, Crimea, Siberia et en Extrême Orient). Se produisant juste après la première guerre mondiale, la volonté était faible d'une intervention significative en Russie, en fait juste assez pour produire une débâcle. Dans **ToC**, un certain nombre de "what ifs" ont été introduits, telle une intervention majeure britannique si le BLANC remplit certaines conditions.

#### **Restriction d'activation:**

Le BLANC ne peut pas activer un espace contenant des forces britanniques tant que la carte BLANCHE AC#1 n'a pas été jouée comme événement.

#### **Restriction de mouvement du FCM en Phase Politique**

Le FCM de la Grande Bretagne ne peut pas se déplacer plus près du camp contrôlant les Puissances Centrales au début de la Phase Politique.

#### **Restriction sur le mouvement polonais:**

Le contrôle de la Faction britannique est un pré-requis pour l'événement "On-to-Moskva" (voir les règles sur la Pologne).

#### **Reconstruction d'unités:**

Les RBEF 1 et 2 peuvent être reconstruits dans tous les ports listés ci-dessous où les unités apparaissent.

L'armée Slav British Légion reconstruite (carte BLANCHE AC#27) apparaît soit à Murmansk (717) soit à Archangel (732).

#### **Remplacements bloqués:**

Si le BLANC ne contrôle pas Sevastopol et Omsk (514), il ne peut pas avoir de remplacements ou renforts pour la Grande Bretagne.

#### **Placement des renforts:**

Quatre unités britanniques, RBEF1 & 2, la force aérienne AZ et le corps de British Royal Tank peuvent initialement apparaître dans tout port contrôlé du Don, du Kuban, d'Astrakhan, ou du Transcaucasia.

#### **Placement initial:**

Un corps britannique est placé à Murmansk, trois corps sont placés à Archangel et un corps est placé dans la Réserve Stratégique.

#### **Ravitaillement :**

Le ravitaillement pour les forces britanniques est tracé à partir d'un port ami ou d'une source de ravitaillement du camp les contrôlant.

### **BLANC seulement – restriction sur les forces contrôlées:**

Seulement le BLANC peut contrôler les forces de cette Faction.

#### **Carte BLANCHE AC#20:**

Le contrôle britannique par le BLANC génère un pas de remplacement gratuit par tour pour utiliser avec le BAF (qui n'est pas sujet au RDR – voir 14.7).

#### **Carte BLANCHE AC#28:**

Une plus grande intervention pour la cause BLANCHE est possible mais rare. Pour refléter cela, le BLANC peut jouer la carte AC#28 et reçoit les armées RBEF 1 & 2, et le Corps Britannique de Réserve, si les conditions suivantes sont vérifiées :

- 1) Contrôle BLANC du Transcaucasia
- 2) Ukraine sous contrôle ou influence BLANCHE
- 3) Le BLANC contrôle toutes les Villes Victoire dans le Don et le Kuban
- 4) La carte BLANCHE AC#27 a été jouée.

#### **Retrait:**

Cette Faction est sujette au retrait des Puissances Majeures et à la pénalité en VP des Puissances Majeures. Voir la règle 8.4.

#### **CARTE BLANCHE #12:**

Quand la carte est jouée comme événement, aucun joueur ne peut sortir le FCM de cette Faction hors de la case « contrôle » BLANCHE lors de la Phase Politique et cela jusqu'à la fin du jeu.

## **8.315 Puissances Centrales (CP)**

Inclure les Puissances Centrales dans la conception de **ToC** a présenté un certain nombre de challenges. Les CP ont impacté les positions initiales du conflit. Les CP empêchèrent essentiellement les deux camps de gagner le contrôle de diverses Factions jusqu'à leur retrait (entre le Tour 2 et le Tour 5).

#### **Résumé:**

L'Autriche, l'Allemagne et la Turquie composent les CP. Elles sont considérées comme une seule Faction pour le jeu. Par exemple, attaquer une pile d'unités allemande est considéré comme une attaque sur les CP.

#### **Restriction d'Activation:**

Si un camp active un espace avec des forces CP, il ne peut seulement activer des espaces contenant des forces CP durant ce round d'actions.

#### **Restriction CP:**

Tant que les CP sont encore actives (i.e. n'ont pas quitté le jeu), le Belarus, l'Estonia, la France, la Latvia, la Lithuania, le Makhno, la Pologne, le Transcaucasia, l'Ukraine et l'West Ukraine ne peuvent pas placer leurs forces sur la carte. Les régions de ces Factions sont considérées neutres et ne peuvent être pénétrées par aucun camp. Il existe une ligne (**CP Restriction Line**) sur la carte pour identifier les zones qui sont à l'ouest de cette ligne et qui sont ainsi affectées. Les FCM (Marqueur de Contrôle de Faction) de ces Factions peuvent entrer dans la case « Contrôle » d'un camp

sur la Table de Contrôle des Factions, mais le camp n'en reçoit aucun avantage (utilisation des forces, crédit des Villes Victoire, etc.).

La guerre ne peut pas être déclarée contre ces Factions tant que les CP sont actives (voir la règle 8.512).

#### **Déclarer la guerre contre les CP:**

Chaque camp peut déclarer la guerre contre les Puissances Centrales, bien qu'aucun camp n'ait probablement les forces pour se lancer dans une guerre contre les CP. De plus, déclarer la guerre contre les CP n'autorise pas le camp en question à entrer dans un territoire d'une Faction ci-dessus. Le bénéficiaire premier d'une telle déclaration de guerre sera de gagner des VP par l'élimination d'armées CP (voir règle 8.42).

#### **Armée Variable Allemande:**

Suite à la déclaration de guerre contre les Puissances Centrales, le « Protecteur » peut placer l'armée VAR allemande avec une unité CP.

#### **Bonus/Pénalité de Pas de Remplacement:**

Le contrôle BLANC des Puissances Centrales génère 2 pas de remplacement pour le BLANC. Le contrôle ROUGE des Puissances Centrales soustrait 2 pas de remplacement au total BLANC de pas de remplacement au débit de la Phase Logistique.

#### **Ravitaillement/reconstruction/setup:**

Les unités CP ne peuvent pas être reconstruites. Elles tirent leur ravitaillement des Villes Victoire du camp qui les contrôle et/ou des villes neutres au Belarus, Estonia, Latvia, Lithuania, Transcaucasia, Ukraine. Toutes les unités CP (sauf l'armée VAR allemande) commencent le jeu sur la carte.

#### **Attrition de Ravitaillement:**

Les forces CP sont toujours considérées ravitaillées pour la règle d'attrition.

#### **Crédit Ville Victoire :**

Aucun camp ne reçoit de crédit pour toute Ville Victoire contrôlée par les forces CP (si elle sont présentes dans l'espace, les CP contrôlent l'espace – avec le camp qui les contrôle). Cependant, le contrôle d'une Ville Victoire par les CP ne dénie par le « crédit » du camp ennemi pour cette Ville Victoire.

**BLANC seulement:** Seul le BLANC peut utiliser les forces CP (exception: règle 8.512).

**Retrait:** Cette Faction est sujette au retrait des Puissances Majeures et à la pénalité VP des Puissances Majeures. Voir la règle 8.4.

#### **CARTE BLANCHE #12.:**

Quand la carte est jouée comme événement, aucun joueur ne peut sortir le FCM de cette Faction hors de la case « contrôle » BLANCHE lors de la Phase Politique et cela jusqu'à la fin du jeu.

## **8.316 La Légion Tchèque (CL)**

### **Table de Contrôle des Factions – Positions Initiales des FCM:**

La Légion Tchèque commence le jeu dans la case « Influence » BLANCHE.

**Exception VP des Leaders de Faction :**

Aucun VP n'est perdu pour l'élimination de leader CL (règle 15.5).

**Putsch Gajda:**

Les armées Si 2, 3 et 4 sont sujettes aux effets du Putsch Gajda (pas l'armée Si 1).

**Réserve Impériale d'or et d'argent (IGSR):**

Voir la règle 16.31. Aucun camp ne contrôle l'IGSR si une unité non contrôlée de la Légion Tchèque ou si une unité Verte occupe l'espace de l'IGSR.

**Neutralité – sur carte:**

Les forces de la Légion Tchèque commence le jeu sur la carte. Si aucun camp ne prend le contrôle de la CL, ces forces sont « neutres » pour les deux camps : aucun ravitaillement ne peut être tracé au travers de ces forces. Un camp peut seulement attaquer ces forces suite à une déclaration de guerre (si elles ne sont pas déjà contrôlées par un camp). De plus, si un camp perd le contrôle de la CL, les forces de la Légion restent sur la carte (à moins que la CL ait quitté le jeu suite à un retrait de Puissance Majeure).

**Restriction de mouvement du FCM en Phase Politique**

Le FCM des alliés ne peut pas se déplacer plus près du camp contrôlant les Puissances Centrales au début de la Phase Politique.

**Renforts BLANCS AC#28:**

En jouant cette carte, le BLANC peut recevoir l'armée CL 3.

**Remplacements bloqués:**

Si le BLANC ne contrôle pas Sevastopol et Omsk, il ne peut recevoir de remplacements pour la Légion Tchèque.

**Ravitaillement/reconstruction:**

La Légion Tchèque tire son ravitaillement de toute source de ravitaillement du camp qui la contrôle. Si cette Faction est non contrôlée, ses unités sont considérées être toujours à plein ravitaillement. Les armées CL arrivent (reconstructions ou renforts) dans toute Ville Victoire contrôlée ou amie en Urals North ou Urals Central.

**Tsar:**

Le contrôle de la Légion Tchèque est un pré-requis pour le BLANC dans sa tentative de sauver le Tsar au Tour 2.

**Attrition de Ravitaillement:**

Les forces CL sont toujours considérées ravitaillées pour la règle d'attrition.

**Carte BLANCHE AC#1 – Pas de coopération entre la Légion Tchèque et le BLANC :**

Si le BLANC joue la carte AC#1 comme événement et qu'il active un espace avec une unité ou un leader de la Légion Tchèque alors il peut seulement activer des espaces contenant des forces de la Légion Tchèque (et toute autre force qui peut être empilée avec) pendant ce Round d'Action.

**Carte BLANCHE AC#9:**

Par le jeu de cette carte, le BLANC gagne automatiquement le contrôle de la Légion Tchèque. L'armée 2 Tchèque est placée avec n'importe quelle unité Tchèque ravitaillée ; le corps 2 est placé en Réserve Stratégique.

**Bonus d'Influence BLANC:**

La Légion Tchèque commence le jeu en contrôlant une Ville Victoire dans la Région Est. Tant que le FCM de la Légion Tchèque est dans la case « Contrôle » ou « Influence » du BLANC, celui-ci gagne un Point Victoire par Ville Victoire contrôlée par la Légion Tchèque. Ainsi, au début du jeu de campagne, Kazan et Samara sont comptés pour le BLANC.

**BLANC seulement: Restriction du contrôle des forces :**

Seul le BLANC peut utiliser les forces de la Légion Tchèque.

**Retrait:**

Cette Faction est sujette au retrait des Puissances Majeures et à la pénalité VP des Puissances Majeures. Voir la règle 8.4.

**CARTE BLANCHE #12:**

Quand la carte est jouée comme événement, aucun joueur ne peut sortir le FCM de cette Faction hors de la case « contrôle » BLANCHE lors de la Phase Politique et cela jusqu'à la fin du jeu.

**8.317 Finlande**

La Finlande a vécu aussi une guerre civile entre forces rouges et blanches à peu près au même moment qu'en Russie. Les forces BLANCHES, menées par Mannerheim, gagnèrent cette guerre civile. Cette guerre civile a été incluse dans **ToC**, puisqu'elle impacta le conflit et présente un intéressant "what if" à explorer. Si le BLANC arrive à gagner le contrôle de la Finlande et satisfaire les conditions pour une intervention finnoise alors il peut créer un véritable danger sur Petrograd (en coopération avec les forces BLANCHES). Historiquement, l'inflexibilité politique BLANCHE empêcha toute compétition significative avec la Finlande.

**La guerre civile finnoise (RED Finn/ WHITE Finn):**

Le jeu de campagne commence avec une guerre civile en Finlande. Les unités finnoises BLANCHES et ROUGES ne font pas partie de la Faction finnoise, mais plutôt de l'armée BLANCHE ou ROUGE respectivement. Ces unités sont reconstruites en utilisant les pas de remplacements BLANCS et ROUGES. Les unités finnoises BLANCHES (qui font partie du camp Finnois et Baltique) tirent leur ravitaillement de Turku (128), Vaasa (132) ou Helsinki. Leurs armées peuvent être reconstruites également dans ces espaces. Les unités finnoises ROUGES tirent leur ravitaillement de Viipuri (124) or Helsinki (si ces espaces sont amis). Leurs armées peuvent être reconstruites également dans ces espaces (s'ils sont amis).

**Finlande : Exception pour l'armée d'occupation {8.1322}:**

Le FCM finnois peut être déplacé même avec une armée d'occupation jusqu'à ce qu'un camp gagne le contrôle de la Finlande pendant une Phase Politique ou par le jeu d'une Carte d'Action.

La Finlande ne peut pas être conquise jusqu'à ce que son FCM ne soit d'abord sous contrôle. La raison de cette exception est la guerre civile finlandaise en cours.

**Restrictions de mouvement vers/à partir de la Finlande:**

Au début du jeu, aucun camp ne peut traverser la frontière Russie-Finlande. La carte BLANCHE AC#43 lève cette restriction pour le BLANC. La restriction est levée pour le ROUGE s'il prend le contrôle de la Faction. Une fois la restriction levée pour un camp, elle l'est automatiquement pour l'autre camp pour le restant du jeu.

**Carte ROUGE AC#26:**

Elle peut empêcher le jeu de la carte BLANCHE AC#43.

**Placement:**

L'armée finlandaise 1, le corps c1 et le corps de Tank Finnois sont placés à Helsinki ou dans un port finlandais. Le corps c2 est placé en Réserve Stratégique.

*Note: il est possible pour un camp de gagner le contrôle de la Finlande grâce au FCM finlandais et de ne pas contrôler ces espaces. Dans ce cas, les unités sont placées dans la Case Dead.*

**Ravitaillement/reconstruction:**

Les forces finlandaises tirent leur ravitaillement d'Helsinki ou de toute source de ravitaillement du camp qui les contrôle. Les armées finlandaises sont reconstruites à Helsinki.

**Etat de guerre:** Les deux camps sont en guerre avec la Finlande jusqu'à ce qu'un camp en prenne le contrôle. Cela permet aux deux camps d'être présents en Finlande au début du jeu.

**Carte BLANCHE AC#17:** Elle permet la carte BLANCHE AC#43 et fournit l'armée Finn 2 pour le BLANC. De plus, cette carte empêche le BLANC de gagner des VP pour contrôler Helsinki pour le restant du jeu.

**Carte BLANCHE AC#43:** Elle permet au BLANC soit d'entrer dans un port contrôlé par l'ennemi mais non occupé par l'ennemi, soit d'envahir un port (les unités sont placées sur un espace de côte près du port finnois et un combat est immédiatement résolu sans coût d'activation); la restriction d'interdiction de traversée la frontière russo-finlandaise est également levée. Enfin, cette carte génère l'armée finlandaise 3. Voir la carte pour plus de détails.

**Carte d'action ROUGE #10:**

La Finlande ne peut passer sous contrôle ROUGE lors de la Phase Politique tant que la carte AC#10 ROUGE n'a pas été jouée comme événement.

### 8.318 France

L'intervention de la France, principalement en Ukraine, n'amena rien.

**Restriction des Puissances Centrales:**

Tant que les Puissances Centrales ne se sont pas retirées, aucune troupe française ne peut entrer sur la carte.

### Restriction de mouvement du FCM en Phase Politique

Le FCM des alliés ne peut pas se déplacer plus près du camp contrôlant les Puissances Centrales au début de la Phase Politique.

**Ravitaillement/reconstruction/placement:**

Les forces françaises tirent leur ravitaillement des villes suivantes contrôlées : Astrakhan (408), Baku (401), Batum (404), Feodosya (305), Novorossiysk (308), Odessa (215) ou Sevastopol (305). Les armées françaises entrent en jeu dans un de ces ports contrôlés. Les corps français sont placés dans la Réserve Stratégique. Les unités françaises ne peuvent pas être reconstruites.

**Retrait:**

Cette Faction est sujette au retrait des Puissances Majeures et à la pénalité VP des Puissances Majeures. Voir la règle 8.4.

**BLANC seulement: Restriction du contrôle des forces:**

Seul le BLANC peut utiliser les forces françaises.

**CARTE BLANCHE #12:**

Quand la carte est jouée comme événement, aucun joueur ne peut sortir le FCM de cette Faction hors de la case « contrôle » BLANCHE lors de la Phase Politique et cela jusqu'à la fin du jeu.

### 8.319 Khiva

Le Khiva est une des deux Républiques (Le Turkistan étant l'autre) localisées dans le coin inférieur droit de la carte. Le Khiva peut être utile pour le BLANC dans le but d'empêcher le ROUGE de se déplacer du Turkistan vers les régions d'Ural.

**AC#42:**

Les deux camps doivent jouer la carte AC#42 avant de déclarer la guerre au Khiva. De plus, jouer cette carte permet le mouvement des armées contrôlées vers les cases du Sud Est.

**Subjugation ROUGE:**

Le Khiva est sujet à la Subjugation ROUGE. Voir règle 8.6.

### 8.320 Makhno

Nestor Makhno fut un très controversé anarchiste et nationaliste (?) Ukrainien, qui mena une armée (entre 15000 et 60000 paysans et irréguliers ou non) sous le drapeau de la tête de mort et créant une route de destruction à travers l'Ukraine. Il fut haï autant par les ROUGES que par les BLANCS et changea de camps souvent. Makhno est un exemple de l'émergence de personnalités extrêmes lors de toute guerre civile. La région Makhno sur la carte représente son champ d'opération initial et son terrain de recrutement.

**Carte AC#14:**

Un camp doit jouer la carte AC#14 avant de déclarer la guerre à Makhno.

### **Restrictions d'activation:**

A tout moment où un espace contenant une unité contrôlée par Makhno est activé pour le combat ou le mouvement, un dé est lancé. Sur un "6", l'ennemi peut faire que les unités Makhno attaquent soit toute unité empilée avec (même si c'était une activation de mouvement) OU des unités amies (au camp contrôlant Makhno) dans un espace adjacent (pas un espace contenant des unités Makhno) OU le pion d'activation est simplement retiré et l'activation est perdue. C'est l'ennemi qui décide.

### **Élimination d'armée:**

Au contraire de toutes les autres armées dans le jeu, les armées Makhno peuvent être immédiatement reconstruites (pendant la Phase Logistique avec des RS de Faction) quelle que soit la raison de leur élimination (hors ravitaillement, impossibilité de retraite, pas de corps en Réserve, etc.).

### **Surprise de combat:**

Le leader Makhno est le seul leader de Faction avec la capacité de surprise de cavalerie. Voir la règle 11.413.

### **Restriction des Puissances Centrales:**

Makhno est sujet à la restriction des Puissances Centrales (voir la règle de Faction CP).

### **Exemption des VP de leader:**

Aucun VP n'est perdu lors de l'élimination du leader Makhno (règle 15.5).

### **Renforts Carte ROUGE AC#28:**

Cette carte génère l'armée Makhno 2.

### **ROUGE seulement – restriction des forces contrôlées:**

Seul le ROUGE peut contrôler les forces Makhno. Les exceptions sont la carte BLANCHE AC#39, la restriction d'activation ou si le BLANC devient « protecteur » (voir règle 8.51).

### **Subjugation ROUGE:**

Cette faction est sujette à la Subjugation ROUGE. Voir règle 8.6.

### **Ravitaillement/reconstruction:**

Les armées reconstruites et en renfort arrivent dans tout espace dans la région Makhno. Tant qu'elles sont dans la région Makhno, toute unité Makhno est ravitaillée. Toute unité Makhno hors de la région Makhno tire son ravitaillement de Katerynoslav ou des sources de ravitaillement amies.

### **Carte BLANCHE AC#39:**

La Faction Makhno peut changer de camp pour le tour et être contrôlée par le BLANC.

## **8.321 Pologne (Poland)**

Si une version pour 3 joueurs avait été développée alors la Pologne aurait été le 3<sup>ème</sup> camp.

La Pologne a poursuivi une stratégie pour neutraliser la puissance russe. Lors de l'offensive blanche de Denikin contre Moscou, la Pologne opta pour ne pas coopérer dans l'attaque. L'intérêt de la Pologne était que la guerre civile dure longtemps et soit la plus coûteuse possible afin d'affaiblir la Russie. De plus, la Pologne tenta de réaliser et mener une confédération de pays voisins

(Ukraine, Belarusse, Pays de la Baltique) pour faire une zone tampon soit contre les rouges soit contre les blancs. La Pologne avait l'armée la plus puissante de toutes les factions et était capable de combattre les rouges. Essayer de simuler cette guerre et les dynamiques politiques dans le contexte d'un jeu à deux joueurs russes fut un des challenges de la conception de **Toc**.

### **Restriction des Puissances Centrales:**

La Pologne est sujette à cette règle (voir la règle de la Faction Puissances Centrales).

### **Exemption des VP pour perte d'un leader de Faction:**

Aucun VP n'est perdu pour l'élimination d'un leader polonais (règle 15.5).

### **Miracle sur la Vistule:**

Si la Pologne contrôle Warszawa (Varsovie), un espace polonais contenant une armée polonaise et un leader polonais peut tenter d'annuler une retraite après combat en lançant un dé ; sur 1-3, la pile polonaise (contenant au moins une armée polonaise après les pertes subies) peut annuler la retraite au coût d'un pas de perte supplémentaire à appliquer à n'importe quelle unité présente dans la pile.

### **Restrictions de Mouvement - Pologne:**

Afin de refléter les intérêts polonais en conflit avec les BLANCS et les ROUGES, des restrictions de mouvement existent pour les Polonais.

Les restrictions de mouvement polonais sont toujours dans un des quatre états suivants : Auto-Défense, Intervention, Guerre, Vers Moscou. Les restrictions de mouvement polonais sont listées des plus restrictives aux moins restrictives. Une fois que la Pologne est dans une restriction moins restrictive, elle ne peut revenir en arrière ; par exemple la Pologne commence en Auto Défense, si elle passe en Intervention alors elle ne pourra plus retourner en Auto Défense.

- 1. Auto-Defense:** Les forces polonaises commencent le jeu dans cet état. Elles ne peuvent se déplacer qu'en Pologne. Pour passer dans un état de moindre restriction, les conditions des items 2, 3 ou 4 doivent être satisfaites.
- 2. Intervention:** Cet état est déclenché par un résultat sur la table de réponse polonaise. La Pologne ne peut déplacer ses forces que dans le territoire de la Faction qui a déclenché la réponse.
- 3. Guerre:** Cet état est déclenché par un de ces événements : guerre déclarée soit par le BLANC soit par le ROUGE, ou un résultat « War » sur la table de réponse polonaise, ou par le jeu de la Carte ROUGE AC#37 ou AC#44 ou AC#46. Les forces polonaises peuvent opérer n'importe où à l'ouest de la ligne de restriction des Puissances Centrales.
- 4. Vers Moscou:** Toutes les restrictions géographiques sont levées. Cet état est déclenché par :

1) guerre déclarée soit par le BLANC ou le ROUGE, ou un résultat « War » sur la table de réponse polonaise,  
 2) le BLANC contrôle la Pologne, la Grande Bretagne et les USA,  
 3) le jeu de la Carte BLANCHE AC#28 pour des renforts polonais.  
 Quand ces trois conditions sont remplies, le BLANC peut lancer un dé et consulter la table « Vers Moscou » pendant le round d'action (seulement une seule fois par tour de jeu).

Vers Moscou	
dé	Résultat
1-2	Toutes les restrictions de mouvement sont levées
3-4	Nouvel essai autorisé au prochain tour si la Pologne, la Grande Bretagne et les USA sont toujours contrôlés.
5-6	La Pologne reste avec les restrictions actuelles de mouvement pour le reste du jeu.
Modificateur : -1 si le BLANC est en tête des Villes Victoire contrôlées.	

#### **Restrictions de Mouvement - ROUGE:**

Aucune force ROUGE (ou Factions contrôlées) ne peut entrer en Pologne tant que le ROUGE n'est pas en guerre avec la Pologne.

#### **Restrictions de Mouvement - BLANCHE:**

Aucune force BLANCHE (pas la Faction BLANCHE polonaise bien sûr) ne peut entrer en Pologne tant que le BLANC n'est pas en guerre avec la Pologne.

#### **Paix avec la Pologne:**

Le ROUGE peut jouer la Carte AC#46 pour obtenir une « paix séparée » avec la Pologne. L'effet est que la Pologne est retirée du jeu (mais le ROUGE reçoit les crédits pour les Villes Victoire qu'il contrôle au moment de la paix et pour le restant du jeu).

#### **Réponse Polonaise:**

L'entrée des forces ROUGES pour la première fois en Belarus, en Lithuania, en Ukraine ou en West Ukraine peut déclencher la Réponse Polonaise. Voir la règle de la Table de Réponse Polonaise.

#### **Phase Politique – Obtention du contrôle:**

Le BLANC doit jouer la Carte AC#2 pour l'Influence polonaise qui permet au BLANC d'obtenir le Contrôle de la Pologne via la Phase Politique.

**Coopération BLANC-Polonaise :** Le BLANC ne peut jamais s'empiler ou attaquer avec des forces polonaises (incluant les combats à espaces multiples). Si elles sont forcées de s'empiler avec des unités polonaises, les unités BLANCHES sont alors éliminées.

#### **Reconstruction et renfort d'unités:**

Les armées reconstruites et en renfort arrivent dans toute Ville Victoire en Pologne ou dans la case de Pologne Centrale.

#### **Carte ROUGE AC#37: Agression de la Pologne:**

Cette carte déclenche des effets sur la Pologne, l'Ukraine et la West Ukraine (voir la règle d'Agression de la Pologne).

Renforts et Forces en Bonus		
Forces	T	Commentaires
Pol Baltic 1 & 2	A	Table de Réponse polonaise
Pol Gar 1 & 2	A	Quand une armée ennemie entre en Pologne, les deux armées sont placées lors de la Phase Logistique (étape de remplacement) dans toute ville Victoire ou Case Dead. Ces armées ne peuvent pas quitter la Pologne.
Pol Haller 1,2,3 et cav Haller	A	La Carte BLANCHE AC#36 est un pré-requis pour la Carte BLANCHE #52.
Art, Tank ou AF	L	Carte BLANCHE #28.
Pol Ukr 1 & 2	C	Gagnés par la Pologne si le ROUGE joue la Carte ROUGE #37 « Viol de l'Ukraine » ou via la Table de réponse polonaise. La carte BLANCHE #2 est un pré-requis dans chaque cas.
Pol Ukr Légion	A	Si le BLANC contrôle l'Ukraine et la Pologne, l'armée de la Légion Ukrainienne Polonaise est placé dans un espace en Ukraine. Les restrictions des Puissances Centrales peuvent retarder l'entrée.
T : type, A : Armée, C : Corps, L : Leader N'inclut pas les forces que la Pologne reçoit quand elle entre en guerre ; elles sont placées en toute circonstance – voir la table de setup variable.		

#### **Corps polonais rouge:**

Le ROUGE reçoit le corps polonais ROUGE lors du premier round d'Action suivant le round où il entre en guerre contre la Pologne. Le corps est placé dans tout espace inoccupé en Pologne (ni une Ville Victoire ni une Case). Le corps est considéré à plein ravitaillement lors de la Phase d'Action où il est placé.

#### **Remplacements – Pologne:**

La Pologne reçoit un pas de remplacement par tour et par Ville Victoire polonaise contrôlée pour le camp contrôlant la Faction polonaise, et deux pas de remplacement par Ville Victoire polonaise si une unité ennemie (BLANCHE ou ROUGE selon le camp contrôlant la Faction polonaise) occupe un espace en Pologne.

#### **Levée Nationaliste Russe:**

Dans la Phase Logistique suivant la guerre entre le ROUGE et la Pologne, le ROUGE reçoit une seule fois un pas de remplacement de bonus. Si la guerre est causée par la Pologne jouant soit la Carte AC #44 ou #46, le ROUGE reçoit 5 pas de remplacement gratuits. Si la guerre se produit d'une autre manière, le ROUGE peut dépenser 1 VP pour 2 pas de remplacement ou 2 VP pour 4 pas de remplacement lors de l'étape des remplacements de la Phase Logistique.

#### **Setup:**

Au contraire des autres Factions, où leur contrôle déclenche automatiquement le setup des forces, le setup polonais dépend de l'événement qui a déclenché son entrée en guerre et des Cartes d'Action jouées. Ces événements incluent une déclaration de guerre ROUGE ou BLANCHE, le résultat de la table de réponse polonaise, le jeu de la carte ROUGE AC#37 ou BLANCHE AC #44 ou

#46. Le tableau ci-dessous indique quelles unités sont placées.

Table de setup polonais	
<b>Leaders</b>	Pilsudski Y, Haller (si Carte BLANCHE AC#52)
<b>Armée</b>	
1-4	Dans tous les cas
Pol Légion	Dans tous les cas
Haller 1,2,3 & Cav	Si la Carte BLANCHE #52 a été jouée précédemment.
Pol Cav	Dans tous les cas
Pol Ukr 1 & 2	Si la Carte ROUGE #37 et la Carte BLANCHE #2 ont été jouées précédemment, à moins qu'elles aient été déjà obtenues via la Table de Réponse Polonaise.
<b>Corps</b>	
1-8, E1-2, Priest, Mountain	Dans tous les cas

#### **Ravitaillement:**

Les unités polonaises tirent leur ravitaillement soit de Warszawa soit de la Case Pologne Centrale.

#### **Crédit pour le contrôle de Villes Victoire polonaises avant la guerre contre le ROUGE:**

Si un camp contrôle la Pologne et que les Puissances Centrales se retirent, alors le camp qui contrôle la Pologne reçoit des crédits pour le contrôle des Villes Victoire polonaises.

#### **Guerre contre le ROUGE:**

Au contraire des autres Factions qui sont automatiquement en guerre contre le ROUGE dès qu'elles passent sous contrôle BLANC, un de ces événements doit se produire pour que la Pologne soit en guerre contre le ROUGE :

1. Carte BLANCHE AC#44 jouée
2. Carte BLANCHE AC#46 jouée
3. Guerre déclenchée par la Table de Réponse Polonaise
4. Guerre déclarée contre la Pologne par le ROUGE (le ROUGE peut le faire à tout moment)
5. Carte ROUGE AC#37 jouée

#### **Guerre contre le BLANC:**

Le seul moyen pour que la Pologne soit en guerre avec le BLANC est que ce dernier déclare la guerre à la Pologne. Les forces polonaises sont mises en place. Si le ROUGE gagne seulement le contrôle de la Pologne alors les forces polonaises ne sont pas placées. Cependant, le ROUGE ne reçoit pas de crédit pour les Villes Victoire si les Puissances Centrales ne sont pas retirées. Le BLANC aura besoin de contre-balancer le coût de l'invasion de la Pologne par le possible bénéfice de la capture des Villes Victoire polonaises.

#### **Inversement de camp pour l'West Ukraine:**

Si un camp prend le contrôle de la Pologne alors le camp opposé prend le contrôle immédiat de l'West Ukraine (si non contrôlée).

**BLANC seulement: restrictions sur les forces contrôlées:** Seul le BLANC peut utiliser les forces polonaises (exception: règle 8.51).

La carte ROUGE AC#37 est décrite dans la règle de l'agression de la Pologne (voir après) et n'est pas pour les joueurs peu expérimentés de **ToC**. Le jeu de cette carte peut significativement déstabiliser la situation

stratégique du ROUGE et du BLANC. Il est conseillé de ne pas jouer cette carte comme événement avec les nouveaux joueurs.

### **Aggression de la Pologne (Carte ROUGE AC#37)**

#### **Pré-requis pour la Carte ROUGE AC#37:**

L'Ukraine est non contrôlée et la Pologne est contrôlée par le BLANC.

#### **Séquence des événements quand la Carte ROUGE AC#37 est jouée:**

La Pologne envahit l'West Ukraine et l'Ukraine. Pour refléter cette dynamique, les points suivants sont réalisés quand la carte est jouée:

**(1) Ukraine.** L'Ukraine devient contrôlée par le ROUGE. Les forces ukrainiennes sont placées selon le setup variable ukrainien (voir les règles sur l'Ukraine).

**(2) West Ukraine.** La règle « Inversement de camp pour l'West Ukraine » est remplacé par:

**si l'West Ukraine n'est pas contrôlée, un dé est lancé:**

- 1 : Le BLANC gagne le contrôle de l'West Ukraine
- 2-3: Les unités et le territoire de l'West Ukraine deviennent VERTS (voir les règles West Ukraine).
- 4-6: Le ROUGE gagne le contrôle de l'West Ukraine

**si l'West Ukraine est contrôlée par le BLANC,** et que le BLANC a joué la carte AC#2 pour l'Influence polonaise, alors la Pologne reçoit les armées Ukr polonaises 1 & 2 (placées immédiatement dans tout espace contrôlé d'West Ukraine ou de Pologne).

**si l'West Ukraine est contrôlée par le ROUGE,** quand la carte ROUGE AC#37 est jouée, alors il n'y a aucun effet.

**(3) Pologne.** Les forces polonaises sont placées (si elles ne sont pas déjà en jeu). Les restrictions de Mouvement Polonais sont au niveau « Guerre ». La guerre existe entre la Pologne et le ROUGE.

**Une fois que l'Aggression Polonaise est déclenchée, la Réponse Polonaise (règle 10.61) n'est plus utilisée dans le jeu.**

### **Réponse Polonaise**

La Pologne a tenté d'établir une confédération des Etats de la Baltique, du Belarus et de l'Ukraine, comme contre-poids à la Russie. De plus, la Pologne combattit des forces indépendantes dans tout le secteur en commençant par l'West Ukraine. Pour refléter ce contexte historique, dès qu'une unité ou un leader ROUGE (pas une faction contrôlée par le ROUGE) entre soit en Belarus, en Lithuania, en Ukraine ou en West Ukraine, un dé est lancé (il est lancé pour chaque Région de Faction où une unité ou un leader ROUGE entre la première fois même si cette Faction est contrôlée par le ROUGE) et la Table ci-dessous est consultée.

## L'agression de la Pologne invalide la Réponse Polonaise.

Si l'agression de la Pologne (Carte ROUGE AC#37) est déclenchée alors la règle de Réponse Polonaise n'est plus utilisée.

### Carte ROUGE AC#44 et Carte BLANCHE AC#2

Les deux camps ont une Carte d'Action qui influence la Réponse Polonaise par un modificateur de dé.

Table de réponse polonais (pré-requis : Carte ROUGE AC#37 non jouée)		
Dé	Belarus Lithuania	Ukraine West Ukraine
0	Intervention	Guerre
1	Intervention	Guerre
2	Intervention & pas de Coopération	Intervention
3	Intervention & pas de Coopération	Intervention
4	Rien	Intervention & pas de Coopération
5	Rien	Rien
6	Rien	Rien
7	Rien	Rien

**Modificateurs de dé**  
-2 si la carte BLANCHE #2 a été jouée comme influence polonaise  
-1 si le FCM de la Faction est contrôlée par le BLANC  
+3 si le FCM de la Faction est contrôlée par le ROUGE  
+2 si la Carte ROUGE AC#44 a été jouée

Table de réponse polonaise : Définitions
<b>« Guerre »</b> <i>Restriction de Mouvement Polonais</i> : « guerre » <i>Shift</i> : FCM Polonais déplacé vers le Contrôle BLANC <i>Setup</i> : BLANC place les forces polonaises <i>Guerre</i> : les unités polonaises en guerre contre le ROUGE (les cartes BLANCHES AC#44 ou #46 ne sont pas nécessaires pour déclarer la guerre.
<b>« Intervention »</b> <i>Restriction de Mouvement Polonais</i> : « intervention » <i>Remplacement</i> : Le BLANC peut utiliser des remplacements de faction pour les forces polonaises <i>Shift</i> : FCM Polonais déplacé vers le Contrôle BLANC <i>Setup</i> : BLANC place les forces polonaises Un dé est lancé : 1-2 : Armées 1 & 2 Pol Ukr placées en Pologne 3-4 : Armées 1 & 2 Pol Bal placées en Pologne 5-6 : aucun effet (ces unités ne rentreront pas en jeu). Modificateurs : -1 si BLANC en tête en Villes Victoire +1 si ROUGE contrôle la Pologne Notes : Le BLANC devra jouer la Carte AC#44 ou #46 ou le ROUGE aura besoin de jouer la Carte #37 ou le ROUGE aura besoin de déclarer la guerre à la Pologne pour que la guerre entre le ROUGE et la Pologne existe.
<b>« Intervention et pas de Coopération »</b> Pareil à ci-dessus, mais le BLANC et le Polonais ne peuvent pas coopérer : si un espace qui contient des forces polonaises est activé alors tout espace ne contenant pas de force polonaise ne peut pas être activé à tout moment jusqu'à la fin du tour de jeu. Note : si la Pologne est en « Intervention et Pas de Coopération » alors l'entrée des forces ROUGES dans toute Région de Faction entraînera l' « Intervention ». L' « Intervention » s'appliquera alors à toutes les Régions en cause.

**Restriction au mouvement:** Les forces polonaises peuvent seulement se déplacer dans les Régions

des Factions qui ont déclenché l'intervention (selon l'habituel round de délai – règle 8.142).

**Ukraine:** De plus, si l'événement déclencheur a été un mouvement ROUGE en Ukraine et que le BLANC a joué la Carte AC#36 (« Preparations for Haller »), alors les forces polonaises peuvent se déplacer en West Ukraine contrôlée par le ROUGE durant le tour de jeu suivant où l'intervention a été déclenchée (quand ces conditions sont remplies).

### GUERRE

Après que la guerre existe entre le ROUGE et BLANC, la Table de Réponse Polonaise est ignorée.

### 8.322 Transcaucasia

#### Carte AC#14:

Un camp doit jouer la Carte AC#14 avant de déclarer la guerre au Transcaucasia.

#### Armées Britanniques RBEF 1 & 2:

Le contrôle du Transcaucasia peut déclencher l'arrivée de ces armées via la carte BLANCHE AC#28 – voir les règles spécifiques de la Faction Grande Bretagne.

#### Restriction des Puissances Centrales:

Le Transcaucasia est sujet à la restriction des Puissances Centrales – voir les règles des Puissances Centrales.

#### Arrivée des Français / Britanniques

Les unités françaises et certaines britanniques (le corps AZ Air Force, le corps Royal Tank, les armées RBEF 1 & 2) peuvent arriver dans les ports de cette Faction si le BLANC contrôle le Transcaucasia.

#### ROUGE: Subjugation:

Le Transcaucasia est sujet à la Subjugation ROUGE. Voir la règle 8.6.

### 8.323 Turkistan

D'un point de vue stratégique, le contrôle ROUGE du Turkistan peut anéantir la position BLANCHE dans la région Urals Central. Le Turkistan peut générer 3 armées, 3 corps et un pas de Remplacement supplémentaire bonus pour le ROUGE.

#### Carte AC#42:

Les deux camps doivent jouer la Carte AC#42 avant de déclarer la guerre au Turkistan. De plus, le jeu de cette carte permet aux armées contrôlées d'entrer dans les Cases Sud Est (Southeast).

#### Carte Rouge AC#28:

La Carte ROUGE AC#28 donne le choix au ROUGE de renforts pour Makhno (Armée2) ou pour le Turkistan (Armées 2 & 3 et corps 2 & 3) s'ils sont contrôlés.

#### ROUGE: Bonus de pas de remplacement:

Le contrôle du Turkistan par le ROUGE génère un pas de remplacement gratuit par tour.

#### ROUGE: Subjugation:

Le Turkistan est sujet à la Subjugation ROUGE. Voir la règle 8.6.

**ROUGE Seulement: Restriction des forces contrôlées:**

Seul le ROUGE peut contrôler les forces du Turkistan à moins que le BLANC devienne « Protecteur » (voir règle 8.51).

**8.324 Ukraine**

Si **ToC** était un jeu pour 4 joueurs, l'Ukraine serait naturellement le quatrième joueur. L'Ukraine essayait d'obtenir l'indépendance contre les ROUGES et les BLANCS tout en se défendant contre une invasion Polonaise et essayant de soumettre un mouvement anarchiste. Dans le but de refléter ces réalités historiques, des règles ont été conçues pour simuler ces efforts d'indépendance ukrainienne (soit contre le BLANC soit contre le ROUGE).

**Carte AC#14:**

Un camp doit jouer la Carte AC#14 avant de déclarer la guerre à l'Ukraine.

**Restriction d'activation:**

Si un joueur active un espace contenant des forces ukrainiennes, il ne peut activer que des espaces contenant des forces ukrainiennes pendant ce Round d'Action.

**Restriction des Puissances Centrales:**

L'Ukraine est sujette à la restriction des Puissances Centrales – voir la règle des Puissances Centrales.

**Exemption des VP des leaders de Faction:**

Aucun Point Victoire (VP) n'est perdu pour l'élimination d'un leader ukrainien (règle 15.5).

**Les VERTES:**

La Table de setup variable peut générer des unités ukrainiennes VERTES. Voir la règle 16.32 concernant les unités VERTES.

**Armées Paysannes:**

Si les armées paysannes ukrainiennes passent en Révolte Paysanne, alors elles sont traitées comme des armées d'Insurrection (IA) (règle 16.34) et elles ne sont plus considérées comme ukrainiennes, mais ROUGES ou BLANCHES (selon le camp qui a gagné le contrôle pendant la Révolte).

**Contrôle en Phase Politique - ROUGE:**

Pour obtenir le contrôle de cette Faction pendant la Phase Politique, le ROUGE doit jouer tout d'abord la Carte AC#1 pour influencer l'Ukraine (au lieu de jouer cette Carte pour des renforts).

**Contrôle en Phase Politique - BLANC:**

Pour obtenir le contrôle de cette Faction pendant la Phase Politique, le BLANC doit jouer tout d'abord la Carte AC#15. La Carte ROUGE AC#15 peut annuler les effets de la Carte BLANCHE #15.

**Note :** dans les deux cas, ces pré-requis sont nécessaires pour obtenir le contrôle de l'Ukraine pendant la Phase Politique. Il y a des événements de jeu (ex : un camp déclare la guerre à l'Ukraine) et diverses Cartes d'Action (ex : Carte ROUGE AC#24) qui peuvent donner le contrôle à un camp pendant la Phase d'Action.

**Réponse Polonaise :** l'entrée des forces ROUGES peut déclencher l'utilisation de la Table de Réponse Polonaise.

**Armée Légion Polonaise d'Ukraine:**

Si le BLANC contrôle l'Ukraine et la Pologne, alors l'Armée Légion Polonaise d'Ukraine est placée dans un espace contrôlé d'Ukraine. Cette armée peut tirer son ravitaillement de toute source BLANCHE. Le placement de cette armée est retardé jusqu'au retrait des Puissances Centrales.

**Remplacements:**

L'Ukraine reçoit un pas de remplacement de Faction (RS) pour chaque Ville Victoire contrôlée. De plus, si un camp a déclaré la guerre à l'Ukraine, cette Faction reçoit un pas de remplacement de Faction supplémentaire par Ville Victoire contrôlée. Enfin, un camp reçoit 1 RS pour chaque Ville Victoire ukrainienne contrôlée (à utiliser pour les forces ROUGES ou BLANCHES).

**Setup:**

Le setup est variable.

Ce setup variable pour la faction ukrainienne représente la nature chaotique des effets de la guerre civile sur l'Ukraine. Selon la méthode de contrôle de l'Ukraine, le setup de la Faction est différent. De plus, une fois les unités ukrainiennes placées, elles peuvent devenir VERTES ou même changer de camp.

Table de setup variable ukrainien			
	Méthode 1 Un camp gagne le contrôle en devenant Protecteur	Méthode 2 Le ROUGE gagne le contrôle en jouant la Carte#AC 37	Méthode 3 Toute autre méthode de contrôle
Petliura	Y	N	Dé : si BLANC : 1-3 si ROUGE : 1 (Note 1)
Armées : République Pavlenko Sich Rifle	Y	Y – comme unités vertes (Note 2)	Y
Armées : Peasant 1 Peasant 2	Dé : 1-3 : Y 4-6 : Case Dead	Y	Dé : 1-2 : Y 3 : Case Dead 4-6 : Révolte Paysanne (Note 3)
Corps 1-3	Y	Y	Y
Corps 4-5	Y	Case Dead	Y
Corps 6-7	Y	Case Dead	Case Dead
<b>Légende</b>			
Y : le camp qui contrôle place les unités en Ukraine. Les corps peuvent être placés soit sur la carte soit dans la Case de Réserve Stratégique. N : Le leader est retiré du jeu. Case Dead : les unités sont placés dans la Case Dead.			
<b>Note 1 :</b> pour le BLANC, un résultat de 1-4 permet de placer Petliura, un résultat de 5-6 le retire du jeu. Pour le ROUGE, un 1 permet de placer Petliura.			
<b>Note 2 :</b> Placer ces armées dans les espaces Verts ukrainiens : 210, 218 et 221 (une par espace et aléatoirement).			

**Note 3 :** Sur un résultat 1-2, les armées sont placées. Sur un résultat 3, elles sont placées dans la Case Dead. Sur un résultat 4-6, les armées deviennent ennemies au camp contrôlant l'Ukraine. Les unités sont alors placées dans les espaces de révolte des Armées Paysannes. Par exemple, le BLANC gagne le contrôle de l'Ukraine (méthode 3), un dé est lancé pour déterminer le devenir des Armées Paysannes. Sur 4-6, le ROUGE prend le contrôle de ces unités et les place dans les espaces 220, 223 ou 224. Le ROUGE contrôle ces unités dans le cadre du jeu (un marqueur de contrôle est placé sur celles-ci).

#### **Subjugation:**

L'Ukraine est sujette à la Subjugation ROUGE. Voir la règle 8.6.

#### **Ravitaillement/Reconstruction:**

Les forces ukrainiennes tirent leur ravitaillement de toute Ville Victoire en Ukraine ou appartenant au camp qui les contrôle. Les armées sont reconstruites dans toute Ville Victoire en Ukraine.

### **8.325 USA**

Les forces américaines opèrent en Sibérie. Elles peuvent fournir une assistance minimale au BLANC. Historiquement, peu de choses furent faites.

#### **Restriction d'activation:**

Le BLANC ne peut pas activer un espace contenant des forces américaines tant que la Carte BLANCHE AC#1 n'a pas été jouée comme événement.

#### **Restriction de mouvement du FCM en Phase Politique**

Le FCM des alliés ne peut pas se déplacer plus près du camp contrôlant les Puissances Centrales au début de la Phase Politique.

#### **Les remplacements US sont bloqués:**

Si le BLANC ne contrôle pas Sevastopol et Omsk.

#### **Ravitaillement/Reconstruction/Setup:**

Les unités US tirent leur ravitaillement de toute source contrôlée par le camp qui les contrôle. L'armée est reconstruite à Omsk (514). L'armée USA Siberia EF est placée dans la Case Urals North West Box (515), les corps PB 1 & 2 à Murmansk (717) et le corps Sibérien dans la Réserve Stratégique.

#### **BLANC seulement: restriction sur les forces contrôlées:**

Seul le BLANC peut utiliser les forces de cette Faction.

#### **Retrait:**

Cette Faction est sujette au retrait des Puissances Majeures et aux pénalités VP des Puissances Majeures. Voir règle 8.4.

### **8.326 West Ukraine**

Malheureusement pour l'West Ukraine, les notions d'autodétermination ne se sont jamais étendues à ce pays indépendant. Elle fut envahie par les ROUGES et les polonais; ce fut un challenge de conception pour **ToC**. Certaines règles (celles autour de la Carte ROUGE

AC#37) furent développées pour refléter la nature indépendante de cette Faction.

#### **Carte AC#14:**

Un joueur doit jouer la Carte AC#14 avant de déclarer la guerre à l'West Ukraine.

#### **Restriction des Puissances Centrales:**

L'West Ukraine est sujette à la restriction des Puissances Centrales – voir la règle sur les Puissances Centrales.

#### **Exemption des VP des leaders de Faction:**

Aucun Point Victoire (VP) n'est perdu pour l'élimination d'un leader west ukrainien (règle 15.5).

#### **Verts:**

La Carte ROUGE AC#37 peut générer des forces d'West Ukraine « vertes ». Si cela se produit alors le corps ukrainien, le leader et le FCM de West Ukraine sont éliminés; la Région est traitée comme VERTE.

L'armée W Ukraine 1 est placée à Lviv 201 et l'armée W Ukraine 2 à Stanislaw 204. Voir en 16.32 pour les règles propres aux unités VERTES.

#### **Réponse Polonaise:**

L'entrée de forces ROUGES peut déclencher l'utilisation de la Table de Réponse Polonaise.

#### **Influence du Contrôle polonais:**

Si un camp (camp A) obtient le contrôle de la Pologne, alors le camp opposé (camp B) gagne immédiatement le contrôle de l'West Ukraine si elle n'est pas déjà contrôlée (exception: Carte ROUGE AC#37 – Voir les règles d'Aggression Polonaise).

#### **Subjugation:**

L'West Ukraine est sujette à la Subjugation ROUGE. Voir la règle 8.6.

#### **Ravitaillement/Reconstruction:**

Les forces west ukrainiennes dans leur Région tirent leur ravitaillement de toute espace en West Ukraine. Hors de leur Région, elles tirent leur ravitaillement des sources du camp qui les contrôle ou de Lviv. Les armées sont reconstruites à Lviv.

#### **Setup – Variable:**

Les armées sont placées dans leur région. Les corps peuvent commencer sur la carte ou en Réserve Stratégique. L'armée West Ukraine 3 et le leader sont seulement placés si un camp déclare la guerre à l'West Ukraine ou si l'West Ukraine devient contrôlée par la Carte ROUGE AC# 37.

#### **Carte BLANCHE AC#15: Pré-requis pour le Contrôle Politique:**

Pour obtenir le contrôle de cette Faction pendant la Phase Politique, le BLANC doit au préalable avoir joué la Carte BLANCHE AC#15. La Carte ROUGE AC#15 peut annuler l'effet de la Carte BLANCHE.

## **8.4 Retrait des Puissances Majeures**

### **8.41 Dé de retrait**

Lors de la première étape de la Phase d'Attrition/Victoire (7.51), un dé est lancé pour chaque Faction Puissance Majeure sujette au

retrait lors de ce tour. La table qui suit est utilisée (elle est aussi sur la carte du jeu):

Retrait des Puissances Majeures	
<b>Tour</b>	Puissance majeure (x) si le dé est inférieur ou égal à x alors la Puissance Majeure se retire A : retrait automatique
1	rien
2	Puissances Centrales(2)
3	Puissances Centrales(4)
4	Puissances Centrales(6), France(2), Légion Tchèque(2)
5	Puissances Centrales(A), France(4), Légion Tchèque(4)
6	USA(2), France(6), Légion Tchèque(6)
7	USA(3), France(A), Légion Tchèque(A), Grande Bretagne(2)
8	USA(4), Grande Bretagne(4)
9	Toutes les Puissances se retirent
Modificateurs : le camp contrôlant la Faction peut choisir de modifier le dé en ajoutant 1 ou en retranchant 1. De plus, si le BLANC a joué la Carte AC#12 alors il peut ajouter 1 au dé.	

#### 8.42 Effets du Retrait:

Toutes les forces sont retirées du jeu et la Faction est ignorée pendant la Phase Politique.

#### Pénalité VP de la Puissance Majeure:

Pour chaque armée éliminée de la Puissance Majeure qui se retire, le joueur qui ne contrôle pas cette dernière reçoit 1 VP. Si aucun camp ne la contrôle alors aucun VP n'est attribué Voir la règle 6.13.

### 8.5 Déclarer la guerre à une Faction

#### 8.51 Mécanique de Déclaration de guerre

Un camp (**l'Agresseur**) peut déclarer la guerre à une Faction (**la Cible**) qu'il ne contrôle pas. L'«Agresseur» annonce simplement qu'il déclare la guerre à la Cible lors de son Round d'Action (mais pas lors du dernier Round d'Action d'un tour).

#### 8.511 Utilisation des restrictions de Faction

Le camp adverse (**le Protecteur**) gagne immédiatement le contrôle de la Faction et peut utiliser les unités de celle-ci. C'est une EXCEPTION à la règle 8.24 "Factions restreintes à un camp". Par exemple, c'est le seul moyen pour le ROUGE de contrôler les Puissances Centrales – si le BLANC leur déclare la guerre.

#### 8.512 Restrictions

##### Restriction des Puissances Centrales:

La guerre ne peut pas être déclarée aux Factions restreintes pas les Puissances Centrales (Factions situées à l'ouest de la ligne de Restriction des Puissances Centrales) jusqu'au retrait de celles-ci.

##### Restriction des BLANCS:

Le BLANC ne peut pas déclarer la guerre à toute Puissance Majeure à l'exception des Puissances Centrales.

**Pour les BLANC ET ROUGE:** Chaque camp a des Cartes AC qui doivent être jouées avant de déclarer la guerre à certaines Factions. Ces restrictions liées à des Cartes AC sont listées avec chaque Faction et sur chacune des Cartes en question.

#### 8.52 Effets des Déclarations de guerre

##### Accès:

L'Agresseur et le Protecteur peuvent entrer dans la Région de la Cible.

##### Impact Négatif des IP:

Deux Points d'Influence du Protecteur sont placés sur les autres Factions appartenant au Groupe auquel appartient la Faction contre qui l'Agresseur vient de déclarer la guerre.

Les Groupes sont:

Groupe 1: Estonia, Latvia, Lithuania

Groupe 2: Pologne, West Ukraine, Ukraine

Par exemple, le ROUGE déclare la guerre à la Lithuania. Le BLANC place alors deux IP BLANCS sur l'Estonia et la Latvia.

##### Setup:

Le Protecteur place les forces de la Cible dans le territoire de celle-ci comme indiqué dans les règles spécifiques de chaque Faction.

#### 8.53 Fin d'une guerre contre une Faction République ou Pays – Conquête de la Faction

Les guerres contre les Républiques et les Pays se terminent quand ils sont conquis. Une Faction est conquise quand l'Agresseur contrôle toutes les Villes Victoire de la Cible à la fin d'une Phase d'Action. Les effets sont :

- 1) Les forces de la Faction Cible sont placées dans la Case des unités éliminées.
- 2) La Cible n'est plus incluse dans la Phase Politique – son FCM est retiré.
- 3) L'Agresseur peut reconstruire les unités de la Cible conquise en utilisant les pas de Remplacement de l'Agresseur ou de la Faction.
- 4) Pour le restant du jeu, le territoire de la Cible est considéré comme ami à l'Agresseur à moins qu'il ne soit contrôlé par le camp adverse. Les unités BLANCHES et ROUGES peuvent rester (si le territoire vient juste d'être conquis) ou y entrer à volonté.

L'intention de cette règle est qu'une Faction peut seulement être conquise par le camp ennemi (au camps qui la contrôle).

##### Exception Finlandaise:

La Finlande ne peut pas être conquise jusqu'à ce qu'un camp gagne son contrôle lors de la Phase

Politique ou par le jeu d'une Carte d'Action. Une fois le contrôle obtenu, cette exception est ignorée.

**Exception Polonaise:**

La Carte ROUGE AC#46 permet au ROUGE de terminer la guerre contre la Pologne ; c'est une exception aux deux méthodes indiquées ci-dessus. Voir les règles spécifiques de la Pologne.

### 8.54 Fin de guerre contre une Puissance Majeure

La guerre contre une Puissance Majeure se termine quand cette dernière se retire ou si son FCM sort de la Case « Contrôle ». Si la guerre se finit avant le retrait de la Puissance Majeure alors placer hors carte les forces ; elles seront replacées si un camp prend à nouveau le contrôle. Les unités mortes restent dans la Case Dead.

**Exception Légion Tchèque:**

Si un camp perd le contrôle de la Légion Tchèque avant son retrait, les forces de cette dernière restent sur la carte et/ou en Réserve Stratégique et/ou dans la Case Dead (là où les unités se trouvent).

## 8.6 Subjugation

Le ROUGE peut subjuguer les Républiques (Astrakhan, Belarus, Khiva, Makhno, Transcaucasia, Turkistan, West Ukraine, Ukraine).

### 8.61 Déclaration

Le ROUGE peut déclarer une subjugation quand il contrôle toutes les Villes Victoire de la République lors de la portion Subjugation de la Phase Logistique du Tour. La déclaration doit se produire avant le tour 13.

### 8.62 Effets

**Faction éliminée du jeu:**

Les forces et le FCM de la Faction subjugée sont retirés du jeu.

**Garnison:**

Le ROUGE place immédiatement les corps de garnison spécifiques dans les Villes Victoire de la Faction (Ukraine est la seule République à recevoir 2 corps – elle a deux Villes Victoire). Ces corps ne peuvent pas se déplacer et sont éliminés s'ils sont forcés de retraiter (ils peuvent être reconstruits et placés ensuite dans la Ville Victoire appropriée). Ces corps sont sujets à l'Action Spéciale de Révolte (voir règle 10.21).

Le ROUGE peut supprimer la révolte en attaquant l'unité. Si le ROUGE inflige assez de LF pour forcer l'unité à être réduite ou être éliminée, alors la garnison est replacée sur sa face ROUGE.

**Armées de Subjugation:**

Le ROUGE peut jouer la Carte AC#36 pour générer un certain nombre d'armées basé sur le nombre de Factions subjuguées, sous réserve que les conditions d'emploi de la carte soient vérifiées.

**VP:**

La Subjugation génère immédiatement un VP par Ville Victoire de la Faction.

**Villes Victoire:**

Le contrôle de Villes Victoire n'est pas affectée, i.e. quel que soit le camp contrôlant la Ville Victoire, elle rapporte des crédits lors de l'étape VP de la Phase Logistique.

## 8.7 Cartes Politiques aléatoires (Optionnel)

La Phase Politique prend du temps. Elle a été développée pour représenter au mieux les dynamiques politiques autour du conflit et pour donner aux joueurs l'opportunité d'essayer d'influencer et de comprendre ces dynamiques.

Pour apprendre les bases du jeu plus vite, les joueurs peuvent utiliser les règles suivantes:

- 1) Les Cartes Bluff et Influence sont retirées du jeu.
- 2) Trois Cartes Politiques appropriées (par exemple, les cartes #1-22 pour la Case ROUGE) sont distribuées aléatoirement dans chaque Case Politique.

Ces deux règles réduisent fortement la possibilité des joueurs de piloter la Phase Politique, mais le jeu sera ainsi raccourci d'environ 2 heures (en supposant que chaque Phase Politique dure environ 15 minutes).

## 17. Exemple de jeu

**Tour 1.** Les Cartes d'Action (AC) sont distribuées. Chaque joueur en reçoit 7 de sa propre pioche. De plus, chaque joueur prend les cartes Influence et Bluff. Chaque joueur utilisera trois de ces cartes pour tenter de sélectionner des Cartes Politique (PC) qui vont influencer le mouvement des Factions vers le contrôle ROUGE ou BLANC.

Tout d'abord, chaque camp choisit une AC (face cachée) pour chaque case Politique (ROUGE, BLANCHE et Autre) sur la carte. Ensuite, les AC dans la case Politique ROUGE sont révélées. Le ROUGE a joué une carte de valeur 3 alors que le BLANC a joué sa carte Bluff (toujours de valeur 1). La valeur combinée est donc de 4 et la différence est de 2 en faveur du ROUGE. La table de génération de PC est consultée et le ROUGE choisit donc 2 cartes PC. Il choisit la carte PC#6 qui lui permet de recevoir 2 pas RS gratuitement lors de la Phase Logistique (ces 2 RS sont immédiatement inscrits sur la piste des RS) et la carte PC#10. Elles sont placées face cachée dans la case Politique ROUGE.

Pour la case Politique BLANCHE, Le BLANC a joué une carte de valeur 2 alors que le ROUGE a joué sa carte Bluff. La somme est de 3 et donc le BLANC ne choisit qu'une seule carte PC. Il choisit la carte PC#29 qui est placée face cachée dans la case Politique BLANCHE.

Pour la Case Politique Autre, le BLANC et le ROUGE allouent leurs Cartes d'Influence. Par l'utilisation des cartes Bluff et Influence, les deux joueurs sont surs de commencer la Phase d'Action avec une carte de plus que le nombre de rounds, ce qui leur donnera une certaine flexibilité opérationnelle. Chaque joueur aurait pu risquer de jouer une carte d'Action de valeur plus grande dans une des Cases Politique.

Table de Génération de Carte Politique				
	La valeur de carte la plus haute est soustraite à la valeur la plus faible			
Somme des 2 valeurs de cartes jouées	0	1	2	3 ou plus
7-10	3R	1H2R	2H1R	3H
4-6	2R	1H1R	2H	2H
2-3	1R	1H		
yR : y# de cartes tirées aléatoirement xH : x# de cartes choisies par le camp qui a joué la carte de plus haute valeur xHyR : le camp qui a joué la carte de plus haute valeur choisit x# cartes en premier, puis y# cartes sont tirées aléatoirement				

Le BLANC consulte les modificateurs listés sur sa carte d'Influence : mené en Villes VC (-1) mais ce modificateur n'est pas utilisé au tour 1 (règle 8.153), 1918 (+1), Denikin sur la carte (-1), soit un modificateur net de 0. Un « 2 » est lancé. La carte d'Influence a une valeur de 1 pour cette phase (consulter la carte). Le même résultat est obtenu pour le ROUGE. Soit une valeur combinée des valeurs des cartes PC de 2, seul 1 PC sera générée pour la case Politique Autre. La table de Sélection des PC est consultée et la PC est tirée aléatoirement puisque les deux joueurs ont joué une carte de même valeur. La carte PC#54 est tirée.

#### Résultats de la Phase Politique

La résolution des cases Politique a lieu. Toutes les cartes PC sont révélées. Les effets des 4 PC sont calculés (calcul des Points d'Influence pour chaque Faction) :

Estonie : 3R    Grande-Bretagne : 2W  
 Lettonie : 3R    France : 2W    Lituanie : 1R  
 USA : 1W    Ukraine : 0    Transcauc:0  
 Makhno : 1R    Puissances Centrales :2W  
 West Ukraine : 1R    Khiva : 1R  
 Biélorussie : 2R    Astrak : 1W    Finlande : 2W  
 Légion Tchèque : 2W    Pologne : 1W  
 Turkménistan : 0

Puisqu'il faut au moins 2 IP pour déplacer le marqueur de contrôle des Factions d'une case, tout

résultat 0 ou 1x est ignoré. Le marqueur de l'Estonie et de la Lettonie est déplacé d'une case vers le contrôle ROUGE. Le Biélorusse qui commençait le jeu dans l'influence ROUGE passe sous contrôle ROUGE. La France, la Finlande et les Puissances Centrales ont leur marqueur qui se déplace d'une case vers le contrôle BLANC. Le BLANC gagne le contrôle de la Grande-Bretagne et de la Légion Tchèque.

Les 4 cartes PC jouées sont écartées et ne peuvent plus être jouées dans une Phase Politique tant que le pile n'est pas mélangée (par le jeu de la carte PC#66 ou si le nombre de cartes disponibles n'est pas suffisant).

Le BLANC met en jeu les unités britanniques comme indiqué dans les règles de Factions. Les forces de la Légion Tchèque commencent sur la carte et sont maintenant disponibles pour le BLANC (à partir de leur deuxième round d'action). Bien que le ROUGE ait le contrôle du Biélorusse, aucun troupe n'est placée sur la carte en raison de la restriction des Puissances Centrales (tant que les Puissances Centrales ne se sont pas retirées aucun joueur ne peut utiliser les forces du Biélorusse et gagner le crédit des Villes VC ; c'est vrai aussi pour toutes les Républiques ou Pays à l'Ouest de la ligne de restriction des Puissances Centrales sur la carte).

La Phase d'Action peut maintenant commencer.

Tour 1 : le BLANC et le ROUGE ont tiré 7 cartes chacun de leur pioche 1918. Comme ils ont joué une carte d'Action pendant la Phase Politique, il leur en reste 6 pour commencer la Phase d'Action. Chaque joueur aurait pu utiliser un maximum de 3 cartes, dans ce cas, ils auraient eu une main de 4 Cartes d'Action pour les 5 rounds du tour 1, ce qui implique qu'ils auraient dû jouer au moins une Action Spéciale pendant les rounds.

Le BLANC joue toujours le premier. Il a les cartes suivantes : 1, 2, 3, 7, 13 et 14. Le BLANC décide de tenter de mettre hors ravitaillement les armées ROUGES 11 et 12 par une attaque sur Gashun. Le BLANC décide donc de jouer la carte #13 comme une carte d'opération. Cette carte a une valeur de 4 (indiquée dans le coin supérieur droit de la carte). Cela permet de placer des marqueurs d'activation de mouvement et/ou de combat dans 4 espaces. Ce qu'il fait en plaçant un marqueur combat dans les espaces de Velikokniazh (#322) et Skakhty (#325) et un marqueur de mouvement dans les espaces de Pyatigorsk (#315) et de Rostov (#324). Les mouvements sont réalisés en premier.

Toutes les unités à Rostov vont à Kamensk Shaktinsky (#329). Ca ne coûte qu'un point mouvement pour se déplacer d'un espace, mais pour consolider sa position, le BLANC veut empiler 2 armées et 1 corps (le maximum) à Kamenskaya. Le corps à Pyatigorsk recule d'un espace vers Stavropol (314) alors que l'armée va à Petrovskoye (319) dans le but de maximiser ses activations au

prochain round en déplaçant trois unités à partir d'un espace.

Le combat est maintenant mené. Comme un leader BLANC, Denikin, est présent dans un espace d'où une unité va attaquer (322), le BLANC déclare une attaque multi-espaces (322 et 325) contre Balaya Kalitva (326). Le Rouge avec son leader, Trotski, a l'option de reculer avant combat, mais décide toutefois de combattre. Le BLANC indique que toutes les unités en 322 et 325 participeront à l'attaque. Aucune carte d'Initiative ne peut être jouée pour affecter un combat au tour 1. Le seul modificateur de combat qui intervient dans ce combat concerne les pas d'élite. Le BLANC a 4 pas d'armée d'élite et le ROUGE 2 pas, c'est donc le BLANC qui a un modificateur de combat de +1. Ensuite le modificateur de dé de combat est calculé en faisant la différence du modificateur de combat le plus élevé (ici +1 pour le BLANC) retranché de celui le plus faible (ici 0 pour le ROUGE). Il n'y a pas de modificateur de colonne puisqu'une partie de l'attaque ne se fait pas au travers d'un fleuve. Le feu est simultané. Le ROUGE tire sur la colonne 5 de la table de combat Armée et lance un 4, alors que le BLANC utilise la colonne 9 et lance un 5, donnant un 6 grâce au modificateur de dé. Le ROUGE prend 6 LF et le BLANC 4 LF. Le ROUGE doit donc reculer de deux espaces (la différence des LF) et n'a pas la possibilité d'annuler cette retraite puisque le terrain et aucune unité ROUGE ne s'y prête. La retraite amène les unités dans l'espace 335. C'est au tour du ROUGE de jouer une carte maintenant ...

## 18.0 Références

### Pour démarrer :

Red Victory, W. Bruce Lincoln, 1989  
The Russian Civil War, Evan Mawdsley, 1987.

### Plus détaillés sur certains aspects :

The white generals, Richard Lucket, 1971  
The white armies of Russia, George Stewart, 1933  
White eagle red star, Norman Davies, 1972  
Civil war in Siberia, Jonathan D. Smele, 1996  
Stillborn crusade, Ilya Somin, 1996  
Intervention in Russia, Miles Hudson, 2004  
The Ukranian-Polish defense alliance, Michael Palij, 1995  
The day they almost bombed Moscow, C. Dobson and J. Miller, 1996  
Russian nationalism and Ukraine, Anna Procyk, 1995

Sovietization of Ukraine, Jurij Borys, 1980

### Livre Osprey / New Vanguard :

293 : Russian civil war, 1996  
305 : RCW(2) White armies, 1997  
83 : Armored units of RCW, 2003

### Les autres RCW :

Russian Civil War, SPI, James Dunnigan , 1976  
Red Star/White Eagle, GDW, Dave Williams, 1979  
Rossya 1917, Azure Wish, F.S. Thomas, 1995

REDS!, GMT, Ted Raicer, 2001  
S&T magazines (n°156, 211, etc.)

Une liste des sites relatifs à la guerre civile russe se trouve sur le site web de **ToC** ([www.triumphofchaos.com](http://www.triumphofchaos.com)).

## 19.0 Notes de conception (très très librement traduit ....)

Selon un attaché britannique au sujet de la guerre civile russe « ... avec 2 ou 3 divisions, nous pourrions prendre Moscou et écraser les communistes » (comme l'avait découvert Napoléon, la seule occupation d'une capitale ne garantit pas une victoire politique à long terme). Une autre citation de Trotski au sujet d'un général « ... son plan militaire était excellent, si la politique n'existait pas – mais la politique est toujours présente dans les questions de guerre .. ». Finalement, une phrase de Kolchak, le leader de la cause blanche « ... Je n'ai aucun objectif politique.... Mon objectif principal est d'éliminer le Bolchevisme ». Ces trois citations évoquent la dimension politique de la guerre (ou l'ignorance de cette dimension) et non la composante militaire que la plupart des simulations historiques, ou wargames, représentent. Triumph of Chaos essaie de réunir ces deux aspects et de donner aux joueurs et stratèges un challenge politique et militaire, reflétant historiquement ce puzzle stratégique appelé la guerre civile russe (RCW).

La complexité de la situation stratégique de la guerre civile russe serait analogue à celle de la guerre civile américaine si le Nord s'était simultanément battu contre le Canada, le Mexique, quelques puissances étrangères et des mouvements sécessionnistes régionaux situés dans le Nord, tout en étant témoin d'une révolution politique et en essayant de détruire le Sud pour finalement émerger comme un pays puissant. Il faudrait en plus ajouter des divisions internes significatives dans le camp nordiste. Ainsi fut la guerre civile russe.

Pourquoi ce sujet ? D'abord, la guerre civile russe est un drame avec des personnages intéressants (c'est la raison des cartes de Leaders) ; ensuite, bien que le sujet ait vu d'excellents jeux (RCW, Reds, Rossya 1917, etc.), il manquait un jeu comme je les aime avec les mécanismes (jeu mené par les cartes), l'échelle (carte stratégique avec tous les pays présents) et le mélange des concepts (à la fois un jeu politique et militaire). Enfin, la guerre civile russe est le type de guerre auquel l'Occident pourrait faire face dans le future.

Je voulais un jeu intégrant les aspects militaires et politiques. J'ai choisi deux de mes moteurs de jeu et concepteurs préférés : Path of Glory, GMT, et Days of Decision, Australian Design Group. Un des moments clés dans les tests de **ToC** fut quand Charlie Hickok suggéra que les cartes d'action soit utilisées par les joueurs pour « parier » des cartes politiques. Ensuite, les cartes d'action commencèrent à prendre des caractéristiques des cartes politiques et vice versa.

En plus d'un jeu intégré, je voulais aussi un jeu avec « plein de saveurs ». Le challenge central de la conception était de représenter la complexité politique et militaire

### Stratégie de Base ROUGE

Il faut capitaliser les trois points forts que sont le nombre, la position centrale et le fait que les actions soient relativement unies et coordonnées. Au début, le ROUGE

se trouve lui-même à parer les menaces BLANCHES, en construisant des forces et en développant des attaques concentrées soit dans l'Est soit dans le Sud. Il faut garder une attention particulière sur l'Ukraine et la Pologne. Le ROUGE a la possibilité de maîtriser comment ces factions vont entrer dans le conflit. Si elles entrent en guerre au mauvais moment ou de la mauvaise façon, le ROUGE se trouvera lui-même affaibli. Astrakhan et Makhno peuvent être très utiles pour contrecarrer la puissance offensive BLANCHE opérant hors du Don ou du Kuban. Contrecarrer, Construire, Ecraser.

#### **Stratégie de Base BLANCHE**

Bien que l'initiative soit importante pour les deux camps, le BLANC a la capacité de développer des menaces multiples contre la position centrale ROUGE et donc d'envahir la zone au bon moment. C'est la clé du succès. Bien que le BLANC ait des forces bien conduites et de bonne qualité, elles sont fragiles et difficiles à coordonner. En défense, le BLANC a besoin de diversions contre le ROUGE et doit empêcher ce dernier de complètement écraser un front. L'avenir du BLANC dépend du management des aspects politiques : Ukraine, Légion Tchèque, Pays Baltiques.

Un site web actif existe ([www.triumphofchaos.com](http://www.triumphofchaos.com)); vous pourrez y trouver des articles stratégiques, etc.



## 20.1 Cartes d'Action BLANCHES

### 20.1 WHITE Action Cards

#	Title	V	Y	Comments
01	*Kolchak's Coup	5	18	Significant boost to WHITE forces in the east. Enables WHITE AC#37, but at the cost of the Czech Legion moving away from WHITE
02	*Poles, Finns or Cossacks	4	18	Poland or more power in the South or North? Difficult choice. Strong Polish army and their timely entry can significantly alter WHITE fortunes...if WHITE survives RED onslaught.
21	*Dip Initiative: East or West	4	19	
03	*Don Cauc or Influence Ukraine	4	18	Army in the south, at cost of decent attack on Tsaritsyn or influence in Ukraine
22	*Wolves on the Loose	4	19	Additional southern reinforcement and a leader.
04	*Switch Sides	2	18	Nothing unhinges a key position like a little side switching.
39	Makhno's Treachery	3	19	
05	Faction Replacements – 2	2	18	Replacements and Reinforcements for controlled WHITE factions.
28	*Faction Reinforcements	5	19	
30	Faction Replacements – 3	4	19	
06	Green/ Uprising	2	18	Useful for disrupting RED supply lines.
29	Partisans	2	19	
07	Concentration	4	18	Allows WHITE to concentrate REPs in a particular region(s) – which can allow WHITE to unhinge a line.
31	*Concentration	4	19	
49	*Concentration	4	20	
08	*Initiative Card: Infiltration	3	18	These cards allow a player to stop an enemy combat activation, receive some benefit in combat, obtain an automatic leader capability, gain diplomatic initiative, place/remove NO ACT markers or some free replacements.
38	*Initiative Card: Surprise Attack	3	19	
45	*Initiative Card: Surprise Attack	2	20	
48	*Initiative Card: Tachanka	3	20	
09	*Czech Legion Commits	5	18	Czech Legion is critical to WHITE – however it comes at a price: Gadja.
10	*RED In-Fighting	3	18	Required to trigger negative In-Fighting effects on RED.
11	*Support for Yudenich	5	18	Yudenich and van der Goltz provide THE core of troops (4 armies, 4 corps, 2 leaders) in the Baltics and an attack on Petrograd. These cards are the prereqs.
13	*Support for von der Goltz	4	18	
12	*Appeal for Foreign Intervention	5	18	Allows WHITE to better influence Major Powers – enables WHITE AC#20 & 43
14	*Dip Posturing with Republics	4	18	Provides WHITE with flexibility to declare war on Republics.
42	*Dip Posturing in Southeast	3	19	Flexibility in the Southeast – and the ability to counter a RED Turkistan push.
15	*Russian Political Council	4	18	Required to win control of Belarus, Ukraine and West Ukraine – with Ukraine the big prize (VCs, troops, leader, possible REP bonus) and West Ukraine.
16	*Dutov arrives	5	19	Necessary reinforcements for the east
18	*Cossacks from Orenburg 1	3	19	Cards 18-19 contain relatively weak reinforcements for the east. Frequently, these cards will find other uses (REPs and OPs)
19	*Cossacks from Orenburg 2	4	19	
37	*Recruits in Siberia	3	19	Khanzhin leader provides additional flexibility in the east.
17	*Sleeves from their vest	3	19	Sets up what-if coordinated offensive on Petrograd from Finland and Baltics. Enables WHITE AC#43.
20	*Of What Might Have Been	3	19	Greater Brit/USA support, a Serbian expeditionary force – your choice
23	*Buntarstvo 1	4	19	Insurgent armies behind the lines. Utility dependent on position, but can cause RED to burn up ops.
47	*Buntarstvo 2	4	20	
24	*"...vanguard of Nazism..."	5	19	Individual or in combination, these von der Goltz and Yudenich forces can create quite a diversion.
25	*Hero of the Caucasus	5	19	
26	*Northern Lights	4	19	A few forces for the North. The British forces can be useful, depending on length of British commitment to the WHITE cause.
27	*Churchill's War	5	19	
32	*Offensive	5	19	Powerful cards for decisive attacks
33	*Grand Offensive	5	19	
34	A Slip of the Tongue	3	19	Useful as a last card play to disrupt RED holding a card.
35	Intelligence Coup	2	19	Timely use could reveal a surprise or two.
36	*Preparations for Haller	5	19	Haller's Armies are a significant boost to the offensive punch of Poland – and Poland can prove decisive at starving off a RED victory.
52	*Haller's Army Arrives	5	20	
40	*A Lack of Men	5	19	Coupled with a crushing offensive, could prove deadly to RED cause.
41	*End to In-Fighting?	5	19	Ending In-Fighting should be a top WHITE priority
43	*WHITE-Finnish Cooperation	4	19	Allows WHITES to push from Finland towards Petrograd.
44	*White Eagle Fights-1	5	19	Gives WHITE the ability to have Poland enter the conflict at their time of choosing.
46	*White Eagle Fights-2	4	20	
50	*Round up some Rabble	4	20	Provides immediate replacements – helpful for continuing an offensive.
51	Mutiny	3	20	Can effectively "freeze" a stack of units this turn.

## 20.2 Cartes d'Action ROUGES

### 20.2 RED Action Cards

#	Title	V	Y	Comments
01	*Recruits or Influence Ukraine	4	18	Early reinforcement help or ability to gain control of Ukraine
02	*To the Barricades - 1	3	18	Low quality speed bump armies.
03	*To the Barricades - 2	3	18	
04	*Switch Sides	2	18	Nothing uncouples a key position like a little side switching.
05	Faction Replacements – 2	2	18	Replacements and Reinforcements for controlled RED factions.
28	*Faction Reinforcements	5	19	
30	Faction Replacements – 4	4	19	
06	Green Uprising	2	18	Useful for disrupting WHITE supply lines.
29	Partisans	3	19	
07	Concentration	4	18	Allows RED to concentrate REPs in a particular region(s) – which can allow
31	Concentration	4	19	RED to unhinge a line.
49	Concentration	4	20	
08	*Initiative Card: Cheka Treachery	3	18	These cards allow a player to stop an enemy combat activation, receive some
38	*Initiative Card: Surprise Attack	3	19	benefit in combat, obtain an automatic leader capability, gain diplomatic
45	*Initiative Card: Infiltration	3	20	initiative, place/remove NO ACT or some free replacements.
48	*Initiative Card: RED Mech	3	19	
09	*Faction Passivity	5	18	Freezes the Faction Control Track and faction forces. Useful to prevent
				WHITE from gaining control of Czech Legion or other key factions.
10	*Blustering in the Baltics	4	18	Allows RED to pursue aggressive policy in the Baltics
11	*RED Army Reorganizes	5	18	Enables the powerful Konarmii units (3 Armies, 6 corps, 1 leader). Would be
				very difficult to ever pass up this event.
12	*WHITE In-Fighting	4	18	Required to trigger negative In-Fighting effects on WHITE.
13	*Fear of Teutonic Expansion	5	18	Generates RED influence with the factions in response to WHITE enrollment
				of von der Goltz.
14	*Dip Posturing with Republics	4	18	Provides RED with necessary flexibility to declare war on Republics.
42	*Dip Posturing in Southeast	3	19	Flexibility in the Southeast – and the ability to use Turkistan as a base to launch
				major effort.
15	*WHITES' One Russia Policy	5	18	Card can significantly limit WHITE diplomatic flexibility and allow RED to
				drive political game with the key republics.
16	*Tartar Blitzkrieg 1	5	19	Collection of cards that contain the offensive might for a RED victory.
17	*Tartar Blitzkrieg 2	5	19	
18	*Horses, Guns and Shock	5	19	
19	*Turkistan Recruitment	3	19	
20	*The Baltic Front	3	19	
22	*Terror of the Cheka	4	19	
47	*Special Tools for the Revolution	3	20	
21	* A Change in Doctrine	4	19	Enables 2 cav army reinforcements or shuts the lid on the Fins.
23	*RED Insurrection	4	19	Insurgent armies behind the lines. Usefulness depends on position, but can
				cause WHITE to burn up ops.
24	*Sovietization of Ukraine-1	4	19	Either reinforcements for the push into Ukraine or political influence with the
25	*Sovietization of Ukraine-2	4	19	faction.
26	*Lord Curzon & Mr.Lansing	5	19	A chance to shutdown Brit/USA support for WHITE
27	*Last Defense of the Revolution	4	19	Last ditch defense of Moskva and Petrograd
32	*Offensive	5	19	Powerful cards for decisive attacks
33	*Grand Offensive	5	19	
34	A Slip of the Tongue	3	19	Useful as a last card play to disrupt WHITE holding a card.
35	Intelligence Coup	2	19	Timely use could reveal a surprise or two.
36	*Subjugation Armies	5	19	Reinforcing armies from subjugated republics – can provide significant force
37	*Ukraine's Violation	4	19	Sets in motion the Polish invasion of Ukraine
39	*End to In-Fighting?	5	19	An end to In-Fighting – not as important to RED as WHITE, but still desirable.
40	*Faction Inaction	4	19	Takes WHITE factions out of the action for the turn.
41	*Caseyovich's Second Chance	2	19	Take back a discard or bring on some leaders.
43	*Russian Nationalism	3	19	Political influence with the Republics
44	*Influence in Poland	5	19	Political influence with Poland; allowing RED to influence onset of Polish war.
46	*Peace with Poland	4	20	Ends the war with Poland and increases significantly RED victory possibility
50	*Round up some Rabble	4	20	Provides immediate replacements – helpful for continuing an offensive.
51	Mutiny	3	20	Can effectively “freeze” a stack of units this turn.
52	*Germ Warfare: Typhoid	3	20	Germ warfare – 1920. France was rumored to have assisted Poland regarding
				germ warfare efforts (Typhoid) against West Ukrainian troops.

## 20.3 Table de résumé des règles de Factions

### 20.3 Faction Rule Summary Chart

Many of the Faction specific rules are summarized on this chart..



Factions - >	As	Be	Br	CP	CZ	Es	Fi	Fr	Kh	La	Li	Ma	Po	Tr	Tu	Ukr	USA	WU	
<b>Action Cards</b>																			
Control					W9														
Port Entry/ Invade							W 43												
Prereq to Dec War on	14	14				R 10			42	R 10	R 10	14		14	42		14	14	
Prereq Pol Phase Control		W 15											W 2				R1 W15		W 15
Reinforcement			28		28		17					28	28, 2		28				
<b>Restrictions</b>																			
Activation			Y	Y								Y	Y			Y	Y	Y	
Area/Move							Y						Y						
Central Powers		Y				Y		Y		Y	Y	Y	Y	Y			Y		
Entry							Y						Y						
Use of Force			R	R	R			R				W			W			R	
Armies Build	N	N		N				N							N				
Setup: Variable						Y							Y				Y		Y
VC credit													Y						
<b>Bonus</b>																			
Bonus: Forces		Y	Y	Y									Y				Y		
Bonus: Reps			Y		Y										Y	Y			
Bonus: White Inf Pol Box					Y														
<b>Polish Rules (Aggression, Response, Russian Nationalism Levy)</b>																			
Aggression													Y				Y		Y
Response		Y									Y		Y				Y		Y
Rus Levy													Y						
<b>Miscellaneous</b>																			
OOS – not perm elimin'd												Y							
Subjugation	Y	Y							Y			Y		Y		Y		Y	
Switch Sides:												Y						Y	
Withdraw/VP Penalty for army losses			Y	Y	Y			Y									Y		
<b>Resources</b>																			
Factions	As	Be	Br	CP	CZ	Es	Fi	Fr	Kh	La	Li	Ma	Po	Tr	Tu	Ukr	USA	WU	
Victory Cities	1	1				1	1		1	1	1	1	2	1	1	2		1	
# Leaders					1							1	2			1		1	
# Armies	1	1	3	7	3	2	3	3	1	1	1	3	17	1	3	5	1	3	
# Corps	1	1	9	9	5	2	3	3	1	2	1	3	15	1	3	7	3	2	
Net IPs on PC	3w	6r	11w	1w	10w	4w	1w	2w	3w	3w	0	7r	5w	0	10r	3r	5w	1w	