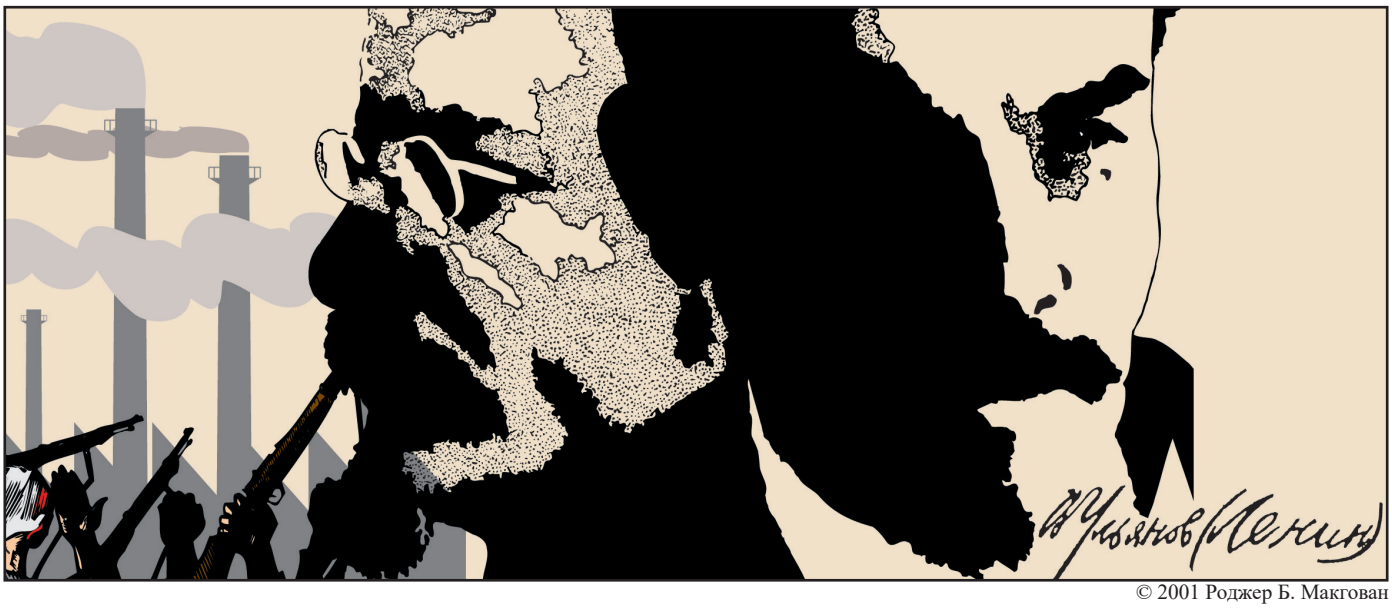
ПРАВИЛА



© 2001 Роджер Б. Макгован

Красные!

Гражданская война в России, 1918-1921 гг.

Содержание

1.0 Вступление 2
2.0 Компоненты 2
3.0 Подготовка к игре 3
4.0 Условия победы 4
5.0 Последовательность игры 4
6.0 Инициатива и случайные события 5
7.0 Активация и фаза действий 5
8.0 Зоны контроля 6
9.0 Группирование 7
10.0 Передвижение 7
11.0 Сражение 10
12.0 Снабжение и восстановление 13
13.0 Контроль над городами, морями и ресурсами 15
14.0 Подкрепления и пополнения 15
15.0 Польша 16
16.0 Партизаны Махно 17
17.0 Национальные гарнизоны 17
18.0 Эвакуация интервентов 18
19.0 Зима 18
20.0 Особые соединения и жетоны 18
Анализ стратегии сторон 22
Заметки автора 24
Историческая справка 24
Развёрнутая последовательность игры 28

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

1.0 Вступление

«КРАСНЫЕ!» — это дуэльная игра, повествующая о наиболее важном периоде Гражданской войны в России, с августа 1918 по апрель 1921 года, а также о связанной с ней Советско-польской войне.

МАСШТАБ: около 105 км на гекс, 1–2 месяца на оперативный ход.

2.0 Компоненты

2.1 Список компонентов

В состав игры входят:

- Игровое поле.
- 2 листа фишек и жетонов.
- 2 памятки игроков.
- 2 шестигранных кубика (красный и чёрный).
- Книга правил.

2.2 Игровое поле

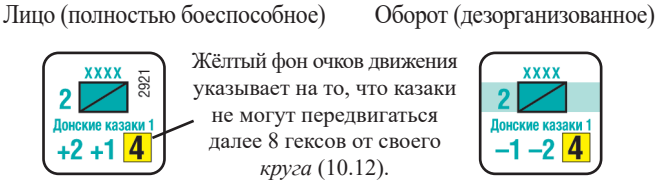
Поле представляет собой значимую в военном отношении местность на которой различные фракции вели боевые действия во время Гражданской войны в России и Советско-польской войны. Также здесь расположены таблицы и шкалы. Их использование объясняется далее в правилах.

Города. Все города на прибрежных гексах являются портами. Как указано в таблице влияния местности, некоторые города являются ресурсными (13.5), некоторые — «красными» (13.1), или могут относиться сразу к обоим типам. Из-за случайного события «Красный террор» город может по всем своим свойствам стать «красным».

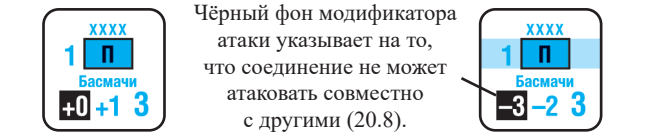
2.3 Обозначения на фишках

ПРИМЕР БОЕВОГО СОЕДИНЕНИЯ

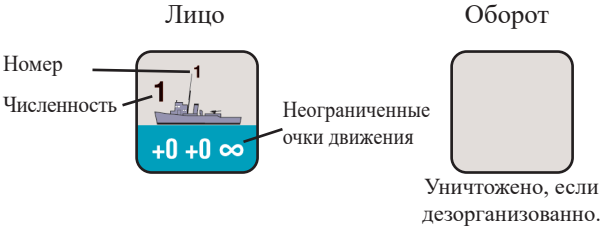
ПРИМЕР КАЗАЧЬЕГО СОЕДИНЕНИЯ



ПРИМЕР ПАРТИЗАНСКОГО СОЕДИНЕНИЯ

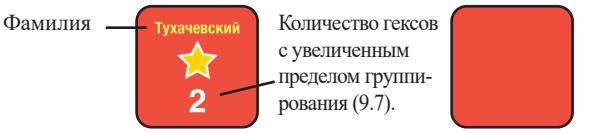


ПРИМЕР РЕЧНОЙ ФЛОТИЛИИ

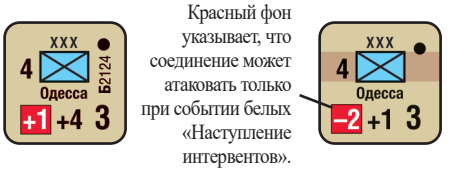


ПРИМЕР ГАРНИЗОНА

ПРИМЕР КОМАНДУЮЩЕГО



ПРИМЕР СОЕДИНЕНИЯ ИНТЕРВЕНТОВ



2.4 Типы соединений

Пехота	Танки
Кавалерия	Речная флотилия
Партизаны	Морская флотилия
Гарнизон	Бронепоезд
	Авиация

2.5 Размеры соединений

XXXX = Армия
XXX = Корпус
XX = Дивизия
X = Бригада
Г = Гарнизон

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: данные термины применяются весьма условно в реалиях Гражданской войны в России.

2.6 Цвета соединений

На все соединения красных нанесены белые изображения на красном фоне. Каждый национальный гарнизон имеет уникальную цветовую схему. На соединения белых нанесены следующие изображения:

- Бирюзовые на белом — Вооружённые силы Юга России (ВСЮР).
- Зелёные на белом — Сибирская армия.
- Синие на белом — мусульманская армия, Северная армия.
- Белые на синем — Польша.
- Чёрные на коричневом — интервенты.
- Коричневые на белом — Северо-западная армия, Эстонская армия и фрайкор фон дер Гольца.
- Силуэт на светло-сером — особые соединения белых.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

2.7 Жетоны

Жетон активации фракции/фронта

Жетон логистики

Событие «Морской десант» белых

Событие «Кавалерийский рейд» белых

Командующий ВСЮР (Деникин или Врангель)

Золото (империи или народа)

Командующий красных

Поезд Троцкого

Эвакуация интервентов (частичная или полная)

Событие «Наступление интервентов»

Событие «Набег Семёнова»

Событие «Фрайкор»

Событие «Разложение белых»

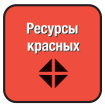
Царь (Николай II жив или убит)

Контроль моря (белыми или красными)

Ход (инициатива белых или красных)

Красный террор

Красный Верден



Ресурсы красных

Ресурсы белых

Контроль (белых или красных)

Уже двигалось (для соединений красных, которые пересекли границу фронта, и для особых соединений белых, завершивших передвижение с другой фракцией)

ВАЖНО: все жетоны, за исключением жетонов «Контроль» и «Уже двигалось», ограничены количеством доступным в игре. Жетоны «Контроль» или «Уже двигалось» в случае необходимости могут быть заменены любыми подручными средствами.

ПРИМЕЧАНИЕ: в состав игры входит 14 запасных жетонов активации фракции/фронта. Они не используются в игре и служат для замены в случае потери/повреждения основных жетонов активации.

2.8 Остались вопросы?

Если ваша копия игры оказалась некомплектной или бракованной, напишите нам на hello@gaga.ru.

Если у вас есть вопросы по правилам игры, мы будем рады ответить вам на них по тому же адресу.

3.0 Подготовка к игре

Игроки выбирают стороны и сценарий: «Красные против белых 1918–1919 гг.» или «Гражданская война в России 1918–1921 гг.». Подготовка к обоим сценариям проходит одинаково.

3.1 Подготовка соединений

БОЕВЫЕ СОЕДИНЕНИЯ: соединения разделены на те, которые начинают игру на поле, и те, которые прибывают позже как подкрепления. Соединения на которых указан только четырёхзначный номер гекса поместите в соответствующие гексы. Соединения на которых указана буква (они могут быть как с номером гекса, так и без) поместите в соответствующие ячейки стратегических ходов на шкале — они прибудут позже, в качестве подкреплений.

МОРСКИЕ ФЛОТИЛИИ: поместите морскую флотилию интервентов на Белом море рядом с Белым морем. Она доступна к применению.

ОСОБЫЕ СОЕДИНЕНИЯ: поместите авиацию, бронепоезда, гарнизоны, партизан, речные флотилии и танки в ячейки запаса особых соединений на поле. Эти соединения вступают в игру в результате случайных событий.

3.2 Подготовка жетонов

ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ: поместите «Поезд Троцкого» (20.10), «Красный Верден» (20.11) и «Золото народа» (20.6) в соответствующие гексы, указанные на этих жетонах.

ЖЕТОНЫ КОМАНДУЮЩИХ: поместите жетон командующего ВСЮР в соответствующую ячейку на поле, стороной с Деникиным вверх. Отложите всех командующих красных в сторону, они вступают в игру в результате случайных событий.

ЖЕТОНЫ НА ШКАЛАХ: поместите жетон хода в ячейку «1» на шкале ходов, стороной «Инициатива белых» вверх. Поместите жетон ресурсов красных в ячейку «5» на шкале ресурсов (за Москву, Тулу, Петроград, Царицын и «Золото народа»). Поместите жетон ресурсов белых в ячейку «2» (за Ижевск и Симбирск).

ЖЕТОНЫ КОНТРОЛЯ МОРЕЙ: поместите 4 жетона контроля морей в ячейки соответствующих морей (Балтийское, Чёрное, Каспийское и Белое), синей стороной вверх, что обозначает контроль белых.

ЖЕТОНЫ КОНТРОЛЯ ГОРОДОВ: поместите жетоны контроля белых в Кандалакшу (1403), Кемь (1605), Екатеринодар (2924), Самару (3212), Уфу (3408), Самарканд (5315), Мерв (5320) и в гекс 5421. Поместите жетоны контроля красных во все оставшиеся, незанятые, не красные города в России восточнее оккупационной линии Центральных держав (отображена на поле в виде колючей проволоки). Положите оставшиеся жетоны контроля рядом с полем.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

ПРИМЕЧАНИЕ: всё поле считается Россией, за исключением Прибалтики и Польши.

ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ: поместите жетоны «Наступление интервентов», «Морской десант», «Кавалерийский рейд», «Частичная эвакуация интервентов», «Набег Семёнова» и «Разложение белых» рядом со шкалой ходов.

ЖЕТОНЫ АКТИВАЦИЙ: оба игрока берут свои жетоны активаций и кладут рядом с собой. Игрок за белых также берёт жетон логистики, который будет добавляться в резерв жетонов активаций каждый ход.

ПРИМЕЧАНИЕ: советуем класть жетоны активаций фронтов красных в ячейки фронтов в области верховного командования. Когда появляется командующий, он заменяет жетон фронта, тем самым напоминая вам, что такой фронт теперь доступен дополнительно к остальным.

ДРУГИЕ ЖЕТОНЫ: поместите жетоны «Красный террор» и «Уже двигалось» рядом с полем. Поместите жетоны «Без снабжения» на 11-ю армию в гексе 3224 и на 12-ю армию в гексе 3523.

3.3 Судьба царя

Бросьте кубик, чтобы определить судьбу царя. При результате «1» белым удаётся его спасти. Поместите жетон царя в отведённую ему ячейку на поле стороной «Николай II» вверх. Это даёт определённые бонусы белым при восстановлении (12.12).

При любом другом результате красные расстреливают царя. Поместите жетон царя в отведённую ему ячейку на поле стороной «Убит» вверх.

3.4 Нейтральная территория

Закавказье, Польша, Прибалтика и область западнее оккупационной линии Центральных держав начинают игру нейтральными и считаются недоступными для любых целей (передвижение, проведение снабжения [12.7] и ЗК [8.1]). Никакое соединение не может входить в такие области пока не закончится Первая мировая война (Ход Б). С начала хода Б в такие области можно вводить войска. Польша остаётся нейтральной, пока не вступит в войну (15.2).

4.0 Условия победы

4.1 Фаза проверки условий победы

Во время этой фазы (каждый стратегический ход) игроки проверяют не достиг ли кто-то из них победы досрочно. Если ни одна из сторон не достигнет досрочной победы до конца последнего хода, то будут проверяться условия победы сценария.

4.2 Досрочная победа красных

Игрок за красных побеждает, если выполнено любое из следующих условий во время фазы проверки условий победы:

- Красные контролируют все города на поле, за пределами Польши и Прибалтики, *либо*
- Красные контролируют все *ресурсные* города на поле *и* завоевали Польшу (15.4).

ПРИМЕЧАНИЕ: игрок за красных не обязан контролировать золото (20.6) для того, чтобы выполнить эти условия.

4.3 Досрочная победа белых

Игрок за белых побеждает, если красные не контролируют Москву и ещё как минимум 2 любых других ресурсных города (золото не считается таковым в данном случае). Либо когда после завоевания Польши (15.4) в её границах нет красных соединений общей численностью 4 или больше.

4.4. Условия победы сценария «Красные и белые 1918–1919 гг.»

Если ни один из игроков не достиг досрочной победы (с учётом дополнительного условия 18.5), сценарий заканчивается после фазы эвакуации интервентов на стратегическом ходу Д. Если произошла полная эвакуация интервентов, игрок за красных побеждает. В противном случае побеждает игрок за белых.

4.5. Условия победы сценария «Гражданская война в России 1918–1921 гг.»

Если ни один из игроков не достиг досрочной победы до конца 24-го оперативного хода, проверьте условия досрочной победы красных. Если игрок за красных выполнил любое из них, он побеждает. В противном случае побеждает игрок за белых. Игрок за белых не обязан выполнять своё условие досрочной победы после 24-го оперативного хода, чтобы выиграть.

5.0 Последовательность игры

Игра состоит из обозначенных числами оперативных ходов и обозначенных буквами стратегических ходов. Каждый ход состоит из фаз, которые выполняются строго в определённом порядке.

ПРИМЕЧАНИЕ: как указано на шкале ходов на поле, между двумя стратегическими ходами обычно находятся три оперативных (за исключением начала и конца игры).

5.1 Оперативный ход (числовой)

I. Фаза определения инициативы (6.1).
II. Фаза случайных событий (6.3).
  А. Этап случайного события игрока, не обладающего инициативой (март — апрель: перебазирование речных флотилий, 20.12).
  Б. Этап случайного события игрока, обладающего инициативой (март — апрель: перебазирование речных флотилий, 20.12).
III. Фаза лояльности Махно (16.1). *(После хода Б.)*
IV. Фаза стратегического передвижения (10.2). *(Пропустите во время хода 1.)*
  А. Этап игрока, не обладающего инициативой.
  Б. Этап игрока, обладающего инициативой.
  В. Этап «Поезд Троцкого» (20.10).

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

V. Фаза действий.
- А. Сегмент командования.
  1. Этап командования (7.4).
  2. Этап резерва жетонов (7.8).
- Б. Сегмент активации игрока, обладающего инициативой.
  1. Этап оперативного передвижения (10.6). (Можно размещать гарнизоны 20.5.)
  2. Этап сражения (11.0).
- В. Сегменты случайных активаций (повторяйте пока в резерве не закончатся жетоны, 7.9).

— Если активирован фронт/фракция:
  1. Этап оперативного передвижения (10.5). (Можно размещать гарнизоны 20.5.)
  2. Этап сражения (11.0).

— Если активирован жетон логистики:
  1. Этап снабжения белых (12.2).
  2. Этап восстановления белых (12.12). (Можно убрать гарнизоны, 20.5.)
  3. Этап снабжения красных (12.2).
  4. Этап восстановления красных (12.12). (Можно убрать гарнизоны, 20.5.)
- Г. Сегмент удаления жетонов «Уже двигалось».

5.2 Стратегический ход (буквенный)

I. Фаза проверки условий победы.
II. Фаза эвакуации интервентов *(начиная с хода В).*
III. Фаза подкреплений/пополнений.
- А. Этап подкреплений белых (14.1).
- Б. Этап подкреплений красных (14.1).
- В. Этап пополнений белых (14.2).
- Г. Этап пополнений красных (14.2).

6.0 Инициатива и случайные события

6.1 Определение инициативы

Во время фазы определения инициативы в начале каждого оперативного хода, игроки бросают кубик. Игрок за красных получает +1 к броску, если в ячейке Полевого штаба находится командующий красных. Игрок с большим результатом обладает инициативой в этот ход. В случае ничьей перебросьте кубики.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: во время первого хода (август 1918 г.) игрок за белых автоматически получает инициативу.

6.2 Преимущества обладания инициативой

Порядок, в котором игроки проходят фазу случайных событий и фазу стратегического передвижения зависит от того, кто владеет инициативой. Кроме того, игрок с инициативой выбирает один из своих жетонов активаций, который будет разыгран в качестве его первой активации во время фазы действий.

6.3 Случайные события

Во время фазы случайных событий каждый игрок бросает два кубика и сверяет полученную сумму с таблицей случайных событий. Игрок, не обладающий инициативой бросает кубики и применяет результат первым. Если эффект события не может быть выполнен (например, в игру должны вступить соединения, которых не осталось в запасе), то ничего не происходит и игра продолжается без случайного события для этого игрока в этом ходу.

7.0 Активация и фаза действий

7.1 Назначение

Все оперативные передвижения и сражения происходят во время сегментов активаций в фазу действий. Соединения разбиты на группы. Когда из резерва жетонов случайным образом вытягивается жетон группы, она активируется и все соединения входящие в неё могут двигаться и атаковать.Также группа может быть активирована во время сегмента активации игрока, обладающего инициативой или если был вытянут жетон Полевого штаба.

7.2 Группы красных

Соединения игрока за красных делятся на шесть фронтов. Границы фронтов нанесены на поле красным пунктиром. Соединения красных относятся к тому фронту, где они сейчас находятся (для игрока за белых деление поля на фронты не имеет значения). У игрока за красных есть по одному жетону активации для каждого фронта: Туркестанский, Восточный, Северный, Южный, Юго-Западный и Западный. Также, у него есть седьмой жетон активации — для Полевого штаба (7.11), который представляет верховное командование Красной армии.

7.3 Группы белых

Соединения игрока за белых принадлежат к разным фракциям. Фракция соединения определяется по цвету фишки (2.6). У игрока за белых есть шесть жетонов активаций: Вооружённые силы Юга России (ВСЮР), Сибирская армия, Польша, интервенты, Северо-Западная армия (включая эстонскую армию и фон дер Гольца) и жетон, который активирует две фракции сразу — мусульманскую и Северную армии.

7.4 Этап командования

Каждый ход, во время этапа командования, игроки определяют какие из их жетонов активаций будут доступны для использования. Доступность жетонов активаций игрока за белых определяется правилом 7.5, а игрока за красных — правилом 7.7.

7.5 Доступность жетонов активаций белых

В начале партии игрок за белых имеет в своём распоряжении только 4 жетона активаций: «ВСЮР», «Интервенты», «Сибирская армия» и «Северная и мусульманская армии» (хотя Северная армия ещё не вступила в игру, мусульманская армия уже находится на поле). Во время стратегического хода Б становятся доступны ещё 2 жетона: «Северо-Западная армия» и «Польша».

С начала игры

Начиная с хода Б

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

7.6 Удаление жетонов активаций белых из игры
Жетоны активаций интервентов и Польши могут быть удалены из игры. Жетоны активаций остальных фракций никогда не удаляются (даже если на поле не осталось ни одного соединения этой фракции).

ИНТЕРВЕНТЫ: после того как произошла полная эвакуация интервентов (18.4), игрок за белых больше не может использовать жетон активации интервентов. Удалите его из игры.

ПОЛЬША: если в результате войны Польша оказалась завоёванной или вновь стала нейтральной (15.4 и 15.5), игрок за белых больше не может использовать жетон активации Польши. Удалите его из игры.

7.7 Выбор жетонов активаций красных
В отличие от игрока за белых, доступность жетонов активаций игрока за красных зависит от находящихся в игре командующих и выбора самого игрока. Игрок за красных каждый ход автоматически получает жетон активации Полевого штаба, плюс жетоны активаций каждого фронта, у которого есть командующий в соответствующей ячейке верховного командования Красной армии. После этого игрок за красных выбирает два фронта у которых нет жетонов командующих и получает их жетоны активаций. Выбранные таким образом жетоны нужно показать игроку за белых.

ПРИМЕЧАНИЕ: наличие командующего в ячейке Полевого штаба не влияет на доступность жетонов активаций — жетон Полевого штаба используется всегда.

7.8 Этап резерва жетонов
Во время этого этапа формируется резерв жетонов (можете использовать стаканчик или мешочек). Сначала игрок, обладающий инициативой, выбирает один из доступных ему жетонов активаций — он не будет помещён в резерв, а будет использован первым во время фазы действий. Затем сформируйте резерв жетонов, поместив в него все остальные доступные жетоны активаций обоих игроков и добавьте к ним жетон логистики. Перемешайте жетоны в резерве — они будут вытягиваться из него случайным образом.

ПРИМЕЧАНИЕ: обычно, если инициативой обладает игрок за красных, для него не имеет смысла выбирать жетон Полевого штаба для своей первой активации.

7.9 Сегменты активаций
Большую часть фазы действий занимают сегменты активаций. Для первого сегмента активации используйте жетон активации, который выбрал игрок, обладающий инициативой во время этапа резерва жетонов. Для всех последующих сегментов активаций, сначала вытягивайте случайный жетон из резерва. Он определит какой фронт или фракция активируется в этом сегменте, либо при вытягивании жетона логистики начнутся этапы снабжения и восстановления (сначала за белых, потом за красных). Сегменты активаций продолжаются пока в резерве жетонов не останется жетонов.

7.10 Эффекты активации
Активация фронта позволяет всем соединениям красных, размещённых на данном фронте выполнять передвижения во время этапа передвижения и затем атаковать во время этапа сражения. Активация фракции, позволяет сделать то же самое, но только соединениями, принадлежащими к соответствующей фракции белых.

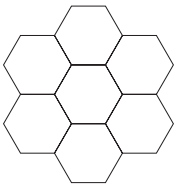
ИСКЛЮЧЕНИЕ: соединения, которые на начало сегмента активации отмечены жетоном «Уже двигалось» (10.12) не могут ни двигаться, ни атаковать.

ПРИМЕЧАНИЕ: некоторые особые соединения белых (такие как авиация и танки) не относятся ни к одной из фракций и активируются по особым правилам (20.0).

7.11 Жетон Полевого штаба
Когда вытягивается жетон Полевого штаба, игрок за красных может активировать любой фронт, который ещё не был активирован на этом ходу. Если игрок за красных выбрал фронт, жетон которого ещё находится в резерве, такой фронт *не* активируется второй раз, когда его жетон будет вытянут — просто отложите его жетон в сторону и вытяните следующий.

7.12 Жетон логистики
Когда вытягивается жетон логистики, сначала игрок за белых, а затем и игрок за красных проходят этап снабжения и этап восстановления (12.0).

8.0 Зоны контроля



8.1 Общие правила
Все пехотные и кавалерийские соединения имеют зону контроля (ЗК), которая распространяется на 6 соседних гексов. Некоторые стороны гексов — с определённой местностью или границами — мешают распространению ЗК. ЗК не распространяется через:

- Незамёрзшие озёра (через стороны гекса, проходящие полностью по воде).
- Моря (через стороны гекса, проходящие полностью по воде).
- Границу нейтральной Польши (15.1).
- Оккупационную линию Центральных держав до начала хода Б.
- Только для эстонской армии: за границу Прибалтики.

8.2 Соединения, не имеющие ЗК
Гарнизоны, партизаны, кавалерийское соединение белых в рейде (20.4) и другие особые соединения (20.0) не обладают ЗК.

8.3 Соединения, игнорирующие ЗК
Следующие соединения игнорируют вражеские ЗК (в качестве напоминания на их фишках имеется буква З):

- 1-я конная армия.
- Любое кавалерийское соединение белых в *рейде* (20.4).
- Партизаны Махно — только в пределах Вольной территории.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

8.4 Отмена ЗК
Дружественные соединения отменяют вражеские ЗК для стратегического передвижения, отступления и снабжения, но не для оперативного передвижения.

8.5 Влияние ЗК на стратегическое передвижение
Во время стратегического передвижения (10.2) соединение *не может* проходить *через* неотменённую вражескую ЗК. Обратите внимание, что гекс в котором соединение начинает стратегическое передвижение и гекс в котором оно его заканчивает — могут находиться во вражеской ЗК.

8.6 Влияние ЗК на оперативное передвижение
Во время оперативного передвижения (10.6):

- Соединение обязано остановиться, если оно вошло во вражескую ЗК.
- Если соединение уже находится во вражеской ЗК, то первым гексом для своего передвижения оно может выбрать только гекс не во вражеской ЗК, последующий гекс передвижения может быть во вражеской ЗК.

ПРИМЕЧАНИЕ: дружественное соединение *не отменяет* вражеские ЗК для оперативного передвижения.

8.7 Влияние ЗК на снабжение
Снабжение не может быть проведено *через* неотменённую вражескую ЗК (12.7). Дружественные соединения отменяют вражеские ЗК для проведения линии снабжения.

9.0 Группирование

9.1 Предел группирования
Количество соединений, которые могут находиться в одном гексе ограничено общей численностью 6. Командующие фронтами позволяют увеличить предел общей численности группирования до 9 (9.7). Соблюдение предела группирования проверяется в конце каждого этапа стратегического передвижения, каждого этапа оперативного передвижения, каждого этапа сражения и в конце фазы подкреплений/пополнений.

9.2 Проверка стопок фишек
Игроки могут свободно проверять стопки фишек соперника в любое время.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: в это время было легко получить информацию о противнике. Нередко солдаты переходили на сторону противника, и секретность в целом была на низком уровне.

9.3 Группирование особых соединений
Особые соединения, указанные ниже, не учитываются при проверке предела группирования. Тем не менее, только одно соединение *каждого типа* может находиться в гексе.

- Авиация (20.1)
- Бронепоезда (20.3)
- Гарнизоны (20.5)
- Морские флотилии (20.7)
- Речные флотилии (20.12)
- Танки (20.13)
- Золото народа или золото империи (20.6)*
- Поезд Троцкого (20.10)*

**Данные жетоны представлены в единственном экземпляре.*

9.4 Партизаны и группирование
Соединения партизан (20.8) не могут группироваться с другими соединениями, включая других партизан.

9.5 Ограничение на группирование фракций белых
Соединения, относящиеся к разным фракциям белых не могут группироваться в одном гексе. *Исключение: соединения интервентов могут группироваться с соединениями любой фракции белых.*

9.6 Нейтральные соединения и группирование
Ни красные, ни белые не могут группироваться с соединениями Польши (даже если она *нейтральна*, 15.0) или национальными гарнизонами (17.0), а также проходить через занятые ими гексы.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: белые соединения могут группироваться с украинским гарнизоном или проходить через занятый им гекс (17.2).

9.7 Влияние командующих красных на группирование

Каждый командующий красных в ячейке верховного командования Красной армии (не учитывая ячейку Полевого штаба) позволяет увеличить предел общей численности группирования до 9 в одном или нескольких гексах соответствующего фронта.

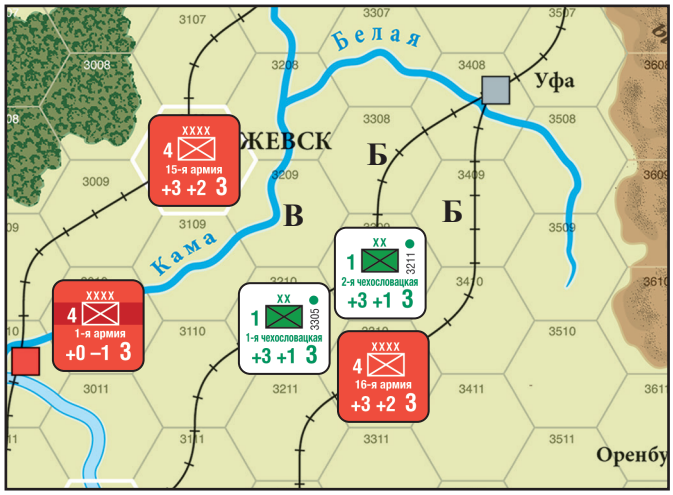
Количество гексов с увеличенным пределом группирования равняется числу на жетоне командующего. Увеличенный предел применяется всегда, пока командующий находится в соответствующей ячейке. Если командующий удаляется из игры из-за случайного события, в следующий раз, когда его фронт будет активирован, игрок за красных должен будет разрешить проблему превышения группирования до конца фазы оперативного передвижения. В противном случает все соединения превышающие предел группирования будут уничтожены (какие именно выбирает игрок за белых).

10.0 Передвижение

10.1 Общие правила
Передвижение бывает двух типов: стратегическое и оперативное. Каждый тип используется в свою фазу. Стратегическое передвижение позволяет пехотным и кавалерийским соединениям передвигаться на длинные дистанции, игнорируя очки движения. Количество соединений, которые могут использовать стратегическое передвижение ограничено.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

Большая часть передвижений в игре выполняется с помощью оперативного передвижения. В этом случае передвижение соединения ограничено очками движения. Примечание: бронепоезда и речные флотилии могут передвигаться на неограниченное (∞) число гексов во время оперативного передвижения, но не могут использовать стратегическое передвижение. Соединения могут использовать и стратегическое и оперативное передвижение в один и тот же ход.



ПРИМЕР ВЛИЯНИЯ ЗК НА ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: 1-я чехословацкая дивизия не может передвигаться, в том числе и в гекс со 2-й чехословацкой дивизией, потому что это будет оперативным передвижением из гекса во вражеской ЗК в другой гекс во вражеской ЗК, что запрещено правилами. Не забывайте, дружественное соединение не отменяет вражескую ЗК для оперативного передвижения. 2-я чехословацкая дивизия может двигаться только в один из двух гексов, отмеченных буквой Б, за первое очко движения, а затем, если пожелает, может продолжить движение, используя оставшиеся 2 очка. Заметьте, что 1-я чехословацкая дивизия могла отступить через гекс, занятый 2-й чехословацкой дивизией, или получать через него снабжение. Помните, что если бы 1-я чехословацкая дивизия была кавалерийским соединением в рейде (20.4), то она могла бы игнорировать ЗК и передвигаться в любом направлении.

ПРИМЕР ГРУППИРОВАНИЯ: общая численность четырёх соединений белых, сгруппированных вместе, равняется 6. Заметьте, что каждое из двух соединений красных имеет численность равную 4 и поэтому они не могут быть сгруппированы вместе, если нет командующего их фронтом.

10.2 Общие правила стратегического передвижения

Только пехотные и кавалерийские соединения, а также золото народа/империи (20.6) могут использовать стратегическое передвижение. Никакие особые соединения, включая танки, бронепоезда, речные флотилии и партизан — не могут использовать стратегическое передвижение.

ОГРАНИЧЕНИЯ:

- Соединение, которое использует стратегическое передвижение должно *начинать и заканчивать* его в городе под дружественным контролем (не нейтральном) (13.1).
- Соединение может начинать и заканчивать стратегическое передвижение во вражеской ЗК (8.0), но при этом не может входить во вражескую ЗК, если только она не была отменена дружественным соединением.
- Соединение не может совмещать речное/железнодорожное и морское стратегические перемещения в один ход.

ВАЖНО: во время 1-го хода стратегическое передвижение запрещено (включая поезд Троцкого, 20.10). Стратегическое передвижение — единственный способ перемещения золота народа/империи.

10.3 Процедура речного/железнодорожного стратегического передвижения

Используя речное/железнодорожное стратегическое передвижение, соединение может переместиться на любое расстояние по железнодорожным путям или рекам, соблюдая следующие ограничения:

- Соединение не может входить в город под вражеским контролем, или в гекс, занимаемый противником.
- Соединение не может входить в город на Вольной территории, если только он не занят дружественным соединением. *Исключение: игрок за красных может войти в город на Вольной территории, если в нём находится жетон «Красный террор».*
- Речное стратегическое передвижение запрещено зимой (19.0).
- Пехота и кавалерия не может совмещать железнодорожное и речное стратегическое передвижение в один ход. Золото народа/империи *может* совмещать железнодорожное и речное стратегическое передвижение.
- Соединение не может входить в гексы, занятые нейтральными силами, но *может* проходить через незанятые нейтральные города. *Исключение: соединения белых могут проходить через гексы с украинским гарнизоном.*

10.4 Ограничения речного/железнодорожного стратегического передвижения

ИГРОК ЗА БЕЛЫХ: каждую фазу стратегического передвижения может передвигать соединения ВСЮР общей численностью не более 2, соединения Сибирской армии общей численностью не более 2 и золото империи используя речное/железнодорожное стратегическое передвижение.

ИГРОК ЗА КРАСНЫХ: каждую фазу стратегического передвижения может передвигать соединения красных общей численностью не более 9 и золото народа используя речное/железнодорожное стратегическое передвижение.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

10.5 Морское стратегическое передвижение

Совершая морское стратегическое передвижение, соединение перемещается из одного порта под дружественным контролем, в другой порт (также под дружественным контролем) в пределах одного моря. Соединения не могут передвигаться из одного моря в другое. Каждую фазу стратегического передвижения оба игрока могут передвигать свои соединения общей численностью не более 4 в каждом море, которое они контролируют (13.3).

ИСКЛЮЧЕНИЯ:

- Морское передвижение невозможно зимой на Белом и Балтийском морях (19.0).
- Фрайкор фон дер Гольца не может использовать морское стратегическое передвижение.

10.6 Процедура оперативного передвижения

Любое оперативное передвижение происходит во время этапа передвижения сегмента активации, и должно быть завершено до того как начнётся этап сражения. Будучи активированными, соединения могут передвигаться из гекса в гекс, расходуя очки движения за вхождение в гексы в соответствии с таблицей влияния местности. Соединение не может войти в гекс, если у него недостаточно очков движения, чтобы потратить их согласно стоимости передвижения. Соединения не могут накапливать очки движения для следующего хода, передавать их другим соединениям, а также пропускать гексы по пути своего движения. Передвижение каждого соединения или стопки соединений должно быть завершено, до того как начнёт двигаться другое соединение или стопка соединений.

10.7 Передвижение особых соединений

- Бронепоезда передвигаются на любое расстояние по гексам, *соединённым* железной дорогой (по ж/д пути, 20.3).
- Речные флотилии передвигаются на любое расстояние по гексам, *соединённым* рекой (по рекам, 20.12).
- Бронепоезда и речные флотилии не могут самостоятельно входить в города под вражеским контролем (только вместе с пехотой или кавалерией).
- Морские флотилии (20.7) и авиация (20.1) не передвигаются, в обычном смысле этого слова. Вместо этого, в фазу сражения они помещаются в один гекс с другими боевыми соединениями (11.3).
- Гарнизоны (20.5) и вовсе не могут передвигаться.

10.8 Передвижение и снабжение

Соединение, получающее снабжение не может завершить передвижение в конце которого оно окажется без снабжения (12.4).

10.9 Жетоны «Уже двигалось»

Если соединение красных совершает оперативное передвижение, продвижение или отступление из одного фронта (который уже был активирован) на другой (который ещё не был активирован), поместите на такое соединение жетон «Уже двигалось». Оно не может передвигаться или атаковать, когда будет активирован его новый фронт во время сегмента активации этой фазы действий. Удалите все жетоны «Уже двигалось» в конце фазы действий.

10.10 Ограничение передвижения в Польше

- Соединения красных не могут входить в Польшу, пока она нейтральна (15.1).

ПРИМЕР СТРАТЕГИЧЕСКОГО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ: армия ВСЮР использует морское стратегическое передвижение, чтобы переместиться из Одессы в Новороссийск. Это не запрещено, так как Чёрное море контролируют белые. Донская казачья армия 1 использует железнодорожное стратегическое передвижение, чтобы также добраться до Новороссийска. В данном примере железнодорожное стратегическое передвижение невозможно через Ростов-на-Дону, поскольку этот город красных не под контролем белых. Заметьте, что бригада Каппеля необходима для отмены вражеской ЗК с железнодорожных путей. Также обратите внимание, что все стратегические передвижения начинались и заканчивались в городах под дружественным контролем.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

- Соединения белых (за исключением поляков), никогда не могут входить в Польшу.
- Пока Польша нейтральна (15.1), её соединения должны располагаться в пределах одного гекса от границы Польши.

10.11 Ограничения передвижения в Прибалтике

- Соединения интервентов не могут входить в Прибалтику.
- Фрайкор фон дер Гольца не может покидать Прибалтику, кроме как при случайном событии белых «Фрайкор».
- Эстонская армия не может передвигаться или атаковать за пределы Прибалтики. Кроме того её ЗК не распространяется за границы Прибалтики.
- Соединения Северо-Западной армии, покинув Прибалтику больше не могут туда вернуться.

ПРИМЕЧАНИЕ: соединения Северо-Западной армии, находящиеся в Прибалтике после полной эвакуации интервентов (18.4) — уничтожаются.

10.12 Казачьи круги

Соединения казаков должны оставаться на расстоянии 8 гексов от своего круга (путь до круга не должен проходить через стороны гекса, проходящие полностью по воде) и не могут атаковать гексы за пределами этого расстояния. Соединение казаков в рейде (20.4) также подчиняется этому правилу. Гекс с кругом казачьего соединения отмечен жёлтым треугольником, внутри которого находится буква, соответствующая первой букве названия соединения. *Например: Омск (4301) — является кругом только для сибирских казаков, а Новочеркасск (2921) — кругом, как для Донской казачьей армии 1, так и для Донской казачьей армии 2.*

10.13 Прочие ограничения передвижения

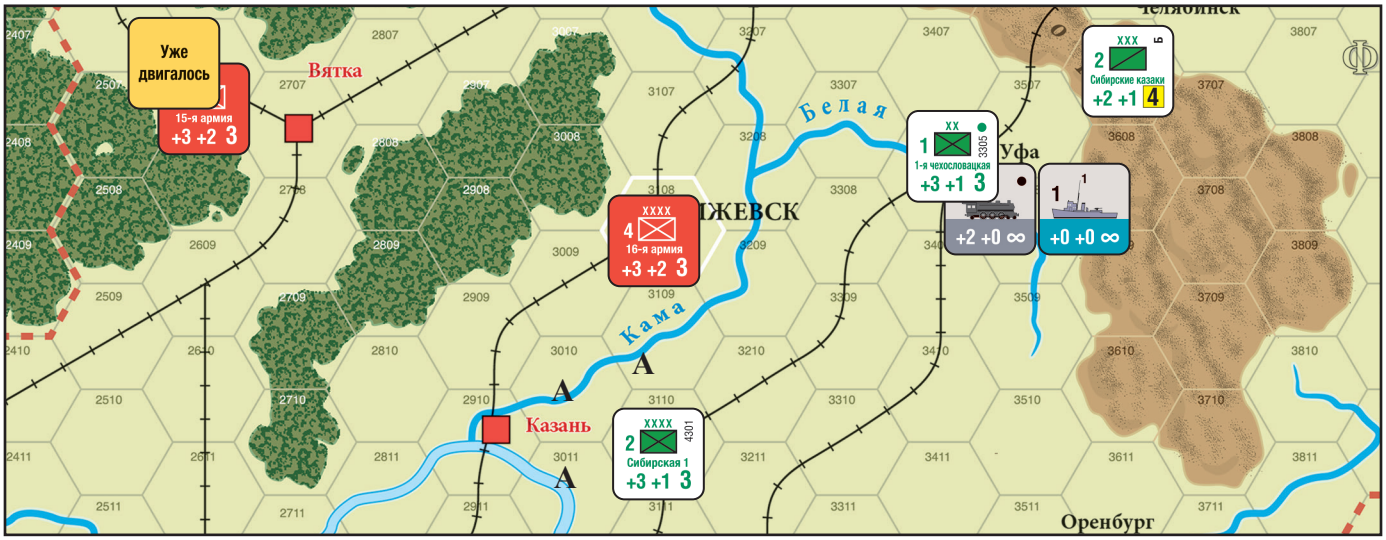
- До наступления хода Б соединения не могут входить на территорию Закавказья или в область западнее оккупационной линии.
- Партизаны Махно (16.0) должны оставаться в пределах двух гексов от Вольной территории. Границы этой области не могут быть проведены через стороны гекса проходящие полностью по воде.
- При входе в гекс с Волгой соединение должно остановиться, кроме тех случаев когда оно начало передвижение в гексе с Волгой и двигается вдоль Волги; *либо*, если оно передвигается в гекс с Волгой, а затем покидает его по ж/д.

11.0 Сражение

11.1 Общие правила

Активированные соединения (как получающие снабжение, так и без него) могут атаковать вражеские соединения, находящиеся в соседнем гексе, во время этапа сражения сегмента активации. Атаковать необязательно. Можно совершить атаку не всеми соединениями, находящимися в одном гексе, а только частью из них. Соединения в одном гексе могут атаковать разные гексы. Это будут разные сражения. Целью любой атаки может быть только один обороняющийся гекс. Все обороняющиеся соединения в атакованном гексе, обязаны сражаться.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: гарнизоны (20.5) не могут атаковать. Кроме того, они не участвуют в обороне гекса, если сгруппированы с другими соединениями.



ПРИМЕР ОПЕРАТИВНОГО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ: если будет активирован Восточный фронт красных, только 16-я армия сможет передвигаться. 15-я армия вошла на Восточный фронт во время прошлой активации (поэтому на ней лежит жетон «Уже двигалось»). Если будет активирована фракция Сибирской армии, все три её соединения, а также два особых соединения, сгруппированных с 1-й чехословацкой дивизией смогут передвигаться. Заметьте, что Сибирская армия 1 не может захватить Казань, так как её передвижение не должно привести к потере снабжения (один гекс от железной дороги или реки). Она может передвинуться в гексы, отмеченные буквой A. Корпус сибирских казаков уже находится на максимальном удалении от своего круга, так что не может передвигаться ещё дальше на запад. Если 1-я чехословацкая дивизия покинет Уфу, то другое пехотное/кавалерийское соединение будет вынуждено занять Уфу. В противном случае, бронепоезд и речная флотилия должны будут передвинуться на другой гекс с пехотным/кавалерийским соединением, либо будут уничтожены.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

11.2 Боевые ограничения

- Соединение не может атаковать более одного раза за этап сражения. А также ни один гекс не может быть атакован более одного раза за этап сражения.
- Соединения партизан (20.8) не могут атаковать вместе с другими соединениями, включая других партизан.
- Партизаны (кроме партизан Махно, 20.8) и кавалерия в рейде (20.4) могут атаковать только одиночные гарнизоны или партизан.
- Соединения интервентов могут атаковать только в тот ход в котором произошло событие белых «Наступление интервентов». Чтобы игроки не забывали об этом, модификатор атаки интервентов напечатан на красном фоне.

11.3 Процедура сражения

Активный игрок не обязан объявлять все атаки сразу и может проводить их в любой очерёдности. Следующее сражение может начаться только после того как будет закончено предыдущее. Каждое сражение проводится в следующем порядке:

А. Объявление сражения.
Б. Атакующий объявляет о применении авиации и/или морского флота.
В. Обороняющийся объявляет о применении авиации и/или морского флота.
Г. Определение соотношения сил.
Д. Определение боевых модификаторов.
Е. Определение боевой силы.
Ж. Определение боевой разницы.
З. Определение результатов сражения.
И. Применение результатов сражения.

А) Активный игрок объявляет какой гекс будет атакован и какие соединения принимают участие в атаке.

Б) Атакующий объявляет будет ли он применять какие-либо воздушные и/или морские соединения.

В) Обороняющийся объявляет будет ли он применять какие-либо воздушные и/или морские соединения.

Г) Определяется соотношение сил. Для этого поделите общее значение численности атакующих соединений на общее значение численности обороняющихся соединений. Если результат не соответствует соотношениям, указанным в таблице результатов сражения, округлите его в пользу обороняющегося — уменьшив до ближайшего указанного соотношения в таблице.

Например: соединения общей численностью 7 атакуют соединения общей численностью 4. Что даёт соотношение 1:1. Атака с численностью 2 против численности 3 даст — 1:2; а атака с численностью 3 против 7 даст уже — 1:3.

Д) Каждый игрок подсчитывает итоговый модификатор, складывая все модификаторы своих соединений, принимающих участие в сражении. Все соединения имеют модификаторы атаки и защиты. За исключением гарнизонов, у которых есть только модификатор защиты (так как они не могут атаковать). Атакующие соединения используют свои модификаторы атаки, а обороняющиеся соединения — свои модификаторы защиты.

Е) Игроки бросают по одному кубику. Каждый игрок умножает выпавшее у него значение на количество его соединений, участвующих в сражении. А затем добавляет свой итоговый модификатор (он может быть отрицательным). Полученное значение называется боевой силой. Боевая сила игрока никогда не может быть меньше, чем количество соединений, принимающих участие в сражении на его стороне.

ПРИМЕР 1: игрок атакует четырьмя соединениями с модификаторами атаки +2, -1, +0 и -3. Что даёт итоговый модификатор -2. Атакующий бросает кубик и умножает выпавшее значение на количество своих соединений (4), а затем прибавляет модификатор атаки (-2). Если он выбросит 3, боевая сила этой атаки будет равна 10 (4 x 3 - 2).

ПРИМЕР 2: 3 соединения игрока обороняются. Их модификаторы защиты 0, -1 и -3 (итоговый модификатор -4). Игрок выбрасывает 2 на кубике, следовательно боевая сила должна была бы быть равна 2 (3 x 2 - 4). Однако, так как боевая сила не может быть меньше количества своих соединений в сражении, итоговая боевая сила будет равна 3 (по 1 за каждое соединение игрока).

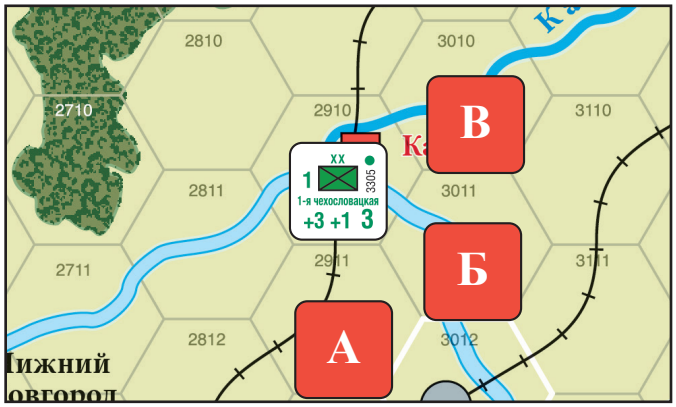
Ж) После определения боевой силы обоих игроков, вычтите боевую силу обороняющегося из боевой силы атакующего, тем самым вы получите боевую разницу, которая может быть отрицательной.

З) Определите результат сражения, сверившись с таблицей результатов сражения (ТРС). Не забудьте применить сдвиги за местность (если они есть), в соответствии с таблицей влияния местности (ТВМ). Таких сдвигов может быть несколько. Сначала применяются сдвиги, а затем соотношение сверяется с таблицей. Если после сдвигов соотношение всё ещё меньше 1:3 или больше 4:1, выбирайте столбец 1:3 или 4:1 соответственно.

Таким образом, если соединение обороняется в городе и соотношение 6:1 в сторону атакующих, сначала выполните сдвиг до 5:1, а затем выберите столбец 4:1 по ТРС.

11.4 Влияние рек на сражение

Атакующий получает один сдвиг влево (1⇦), если обороняющийся находится в гексе с рекой и ни одно из атакующих соединений не атакует из гекса вдоль той же самой реки.



ПРИМЕР ОБОРОНЫ НА РЕКЕ: для того, чтобы избежать сдвига влево (1⇦) за реки, игрок за красных должен обязательно атаковать соединениями Б и В. Заметьте, Казань является красным городом, поэтому сдвиг за город не происходит.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

ГЕКС С ДВУМЯ РЕКАМИ: атакующий получает один сдвиг влево (1⇦), если атакующие соединения находятся на гексах без рек, либо атакуют вдоль только одной из трёх линий рек, проходящих в гексе обороняющегося. Таким образом, чтобы избежать сдвига влево, атакующему нужно атаковать вдоль двух линий рек.

11.5 Результаты сражения

Результатом сражения может стать дезорганизация ни одного, одного или всех соединений определённой стороны. Кроме того, соединения могут быть вынуждены отступить.

ДЕЗОРГАНИЗАЦИЯ: если двухшаговое соединение (т.е. с характеристиками на обеих сторонах фишки) было дезорганизовано — переверните его фишку на обратную сторону (с худшими модификаторами). Если дезорганизовано одношаговое соединение, либо двухшаговое, которое уже находится на дезорганизованной стороне — уничтожьте его.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: когда мы говорим об «уничтожении» соединения, это вовсе не означает что каждый солдат, входящий в его состав, был убит. В условностях игры это лишь означает, что людские потери, а также потери материального обеспечения настолько велики, что соединение более не может принимать участие в боевых операциях.

«a», «o»: по одному соединению атакующего или обороняющегося должно быть дезорганизовано. Игрок должен выбрать своё наибольшее по численности соединение, не являющееся гарнизоном. В случае, если таких соединений несколько, игрок сам выбирает одно из них.

«A», «O»: все соединения атакующего или обороняющегося должны быть дезорганизованы.

ПРИМЕЧАНИЕ: если в результате сражения все обороняющиеся соединения были уничтожены, уничтожьте также любые гарнизоны в гексе обороняющегося.

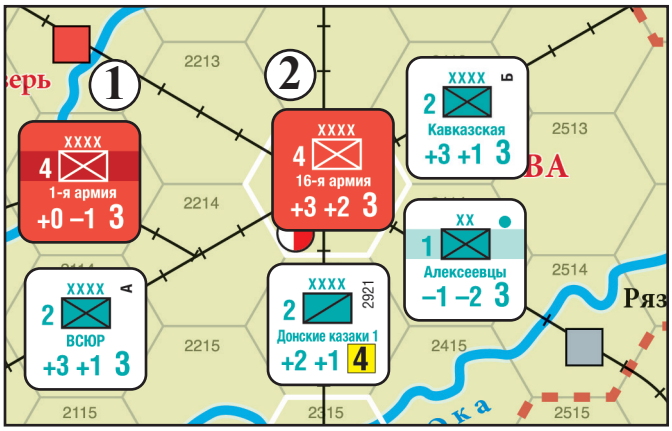
«OT»: отступление. Этот результат относится к той стороне, чья буква указана перед ним. Отступите всеми соединениями (кроме гарнизонов) на 2 гекса, а затем уничтожьте гарнизоны.

ПРИМЕЧАНИЕ: если в гексе находятся только гарнизоны, они могут быть уничтожены только при результате «OT».

11.6 Процедура отступления и ограничения

1) Соединения должны закончить отступление на расстоянии 2 гексов от гекса, который они обороняли и, как минимум, в 2 гексах от всех вражеских соединений, которые принимали участие в сражении. Иначе они должны быть уничтожены.

2) Соединения (кроме кавалерии в рейде и партизан) должны закончить отступление, оставаясь в снабжении, если это возможно.



*ПРИМЕР 1: армия ВСЮР атакует уже дезорганизованную 1-ю армию красных. Соотношение сил (численности) 2:4, что сокращается до 1:2. Оба игрока выбрасывают 3. Таким образом боевая сила ВСЮР равна 6 (3 × 1 + 3), а боевая сила 1-й армии — 2 (3 × 1 − 1). Вычитая 2 из 6, мы получаем боевую разницу +4. Результат боя по колонке 1:2 — **ao («a», «o»).***

*ПРИМЕР 2: 3 соединения ВСЮР атакуют 16-ю армию красных в Москве. Сравнение численности даёт соотношение 5:4, что округляется до 1:1, но так как красные обороняют город, они получают сдвиг до 1:2. Оба игрока выбрасывают 6 на кубике. Боевая сила соединений ВСЮР равна 22 (6 × 3 + 2 + 3 − 1). Боевая сила красных в этом сражении всего 8 (6 × 1 + 2). Боевая разница +14 соответствует результату **aOOT («a», «O», «OT»).** Заметьте, что если бы оба игрока выбросили 1, боевая сила ВСЮР равнялась бы 7 (1 × 3 + 2 +3 − 1), боевая сила красных 3 (1 × 1 + 2), а боевая разница была бы +4.*

*ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИМЕРА 1. Так как результат сражения **ao («a», «o»),** оба соединения становятся дезорганизованными. Поскольку 1-я армия красных уже была дезорганизована, она уничтожается. Армия ВСЮР становится дезорганизованной и может переместиться в только что освободившийся от красных гекс, если из-за этого она не перестанет снабжаться.*

*ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИМЕРА 2. Так как результат сражения **aOOT («a», «O», «OT»),** одно соединение атакующих должно быть дезорганизовано. Кроме того, все обороняющиеся соединения также должны быть дезорганизованы, а затем отступить. Тем не менее, отступление может проходить только через гекс с неотменённой вражеской ЗК (продвижение армии ВСЮР на левом фланге блокирует последний безопасный маршрут отступления из Москвы), так что 16-я армия красных должна быть дезорганизована вновь, что приводит к её уничтожению. Донская казачья армия 1 входит в Москву.*

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

3) Если 2 или более соединений отступают, они могут отступать в разные гексы.

4) Если соединения *заканчивают* своё отступление, нарушая предел группирования, их владелец должен тут же уничтожить лишние соединения.

5) Стопка соединений может отступить через неотменённую вражескую ЗК, при этом получив одну дополнительную дезорганизацию за каждый гекс во вражеской ЗК (независимо от числа отступающих соединений).

6) Если соединение вынуждено закончить своё отступление в гексе с неотменённой вражеской ЗК, оно уничтожается.

7) Соединения могут отступать только в гексы, в которые они могли бы войти при обычных условиях. Соединения, которые не могут отступить, уничтожаются. *Например: бронепоезд должен отступать по гексам, соединённым железной дорогой, а речная флотилия должна отступать по гексам, соединённым рекой.* Нет никаких особых условий при отступлении по или через Волгу.

8) Соединения отступающие в гекс, который вновь будет атакован во время этого же этапа сражения, не учитываются обороняющимся и ничего ему не приносят. Они будут уничтожены, если обороняющийся понесёт любые потери в результате этого сражения.

11.7 Красный Верден и отступления

Соединения красных, сгруппированные вместе с жетоном «Красный Верден» не отступают, если только не были атакованы танками (20.13). Однако одиночный гарнизон должен быть уничтожен при результате сражения «ОТ», даже если он сгруппирован с жетоном «Красный Верден».

11.8 Продвижение после сражения

Атакующие соединения могут продвинуться в гекс обороняющихся, если в результате сражения все соединения обороняющихся были уничтожены или отступили. Бронепоезда могут продвигаться только по железным дорогам. Речные флотилии могут продвигаться только по рекам. Вражеские ЗК не влияет на продвигающиеся после сражения соединения. Соединения, получающие снабжение, не могут продвигаться после сражения, если это приведёт их к потере снабжения.

12.0 Снабжение и восстановление

12.1 Назначение

Соединениям необходимо снабжение для поддержания боеспособности, возможности восстановления и использования стратегического передвижения. Восстановление (12.12), с некоторой вероятностью, позволяет дезорганизованным соединениям полностью восстановить боеспособность (переверните фишку на лицевую сторону).

ПРИМЕР СНАБЖЕНИЯ: все соединения белых получают снабжение. Соединение А располагается в гексе с железной дорогой, которая ведёт к Севастополю. Соединение Б может провести линию снабжения до гекса с рекой, затем вниз по реке до Екатеринослава и затем по железной дороге до Севастополя (обратите внимание, что ЗК 16-й армии красных блокирует получение снабжения через железную дорогу в гексе 2422). Соединению В необходимо находиться в Екатеринославе, поскольку линия снабжения не может проходить через незанятый город Вольной территории Махно. Соединение Г не может провести линию снабжения через Гуляйполе или Ростов-на-Дону (красный город), но может провести снабжение до Таганрога, а затем из его порта в порт Севастополя. Соединение Д относится к Сибирской армии и не может использовать изображённые источники снабжения. Тем не менее, оно располагается на прибрежном гексе рядом с морем под дружественным контролем, так что автоматически получает снабжение по морю.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

12.2 Жетон логистики
Если из резерва жетонов был вытащен жетон логистики, то игрок за белых проверяет снабжение всех своих соединений, а затем пытается провести восстановление своих дезорганизованных, но находящихся в снабжении соединений. Он также может удалить любые свои гарнизоны. После того, как игрок за белых закончит проверку снабжения и восстановление, настаёт черёд игрока за красных. Он также проверяет снабжение своих соединений, проводит восстановление и может удалить любые свои гарнизоны.

12.3 Передвижение и снабжение
Соединения, получающие снабжение, (кроме кавалерии в рейде) не могут передвигаться или продвигаться после сражения таким образом, если это приведёт к потери ими снабжения. Для данного правила снабжение определяется в начале этапа оперативного передвижения. Поместите жетон «Без снабжения» на все соединения, которые не получают снабжение.

ПРИМЕЧАНИЕ: чаще всего вы сможете обойтись без этой формальности (отметки жетоном соединений без снабжения).

12.4 Проверка снабжения
Чтобы получать снабжение, соединение должно иметь возможность провести линию снабжения к соответствующему источнику снабжения (12.8) или находиться на побережье моря под дружественным контролем. Линия снабжения может быть на удалении не более чем в один гекс от источника снабжения, или от гекса с железной дорогой или рекой, который соединён с источником снабжения.

12.5 Использование железных дорог и рек для снабжения
Гекс с железной дорогой или рекой считается соединённым с источником снабжения, если можно проследить непрерывную линию от него до источника снабжения. Линия снабжения может состоять максимум из двух сегментов. Один сегмент должен полностью состоять из гексов соединяющихся железной дорогой. Другой сегмент должен полностью состоять из гексов соединяющихся рекой. Если используются оба сегмента, то железная дорога и река должны пересекаться в общем гексе.

*ПРИМЕЧАНИЕ: реки **могут** быть использованы для снабжения зимой (17.0).*

12.6 Использование портов и прибрежных гексов для снабжения
Линия снабжения может быть проведена из одного порта в другой, если они находятся в одном море. Море должно быть под дружественным контролем. Такая линия может быть частью сегмента с рекой или являться сегментом с рекой. Соединения на прибрежных гексах моря, которое находится под дружественным контролем, получают снабжение автоматически, даже если на таком море нет источника снабжения под дружественным контролем.

12.7 Блокирование линии снабжения
Линия снабжения может быть прервана или заблокирована:

- Вражескими или нейтральными соединениями.*
- Вражеской или нейтральной ЗК (не отменённой дружественным соединением, 8.7).
- Городами под вражеским контролем.
- Незанятыми городами Вольной территории.
- Оккупационной линией (до хода Б).

**ИСКЛЮЧЕНИЕ: украинский гарнизон не блокирует снабжение белых, если сгруппирован с соединением белых.*

ПРИМЕЧАНИЕ: озёра и нейтральные города (кроме Вольной территории) не блокируют снабжение. Кроме того, города Вольной территории с жетоном красного террора не блокируют снабжение красных.

12.8 Источники снабжения
Источниками снабжения для красных являются Москва (2313) и Ташкент (5412). Для каждой фракции белых есть свои источники снабжения, отмеченные на поле.

ИСТОЧНИКИ СНАБЖЕНИЯ БЕЛЫХ:

ВСЮР: Одесса (2124), Севастополь (2525), Новороссийск (2825) и Батум (3326).

Сибирская армия: Омск (4301).

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

Северо-Западная армия, Эстонская армия и фон дер Гольц: Ревель (1312).

Польская армия: Варшава (1221).

Мусульманская армия: Асхабад (4922) и гекс 5421.

Интервенты: любой источник снабжения белых, кроме Польши и Прибалтики.

ПРИМЕЧАНИЕ: источники снабжения являющиеся портами поставляют снабжение независимо от того, кто контролирует море (13.3).

12.9 Эффекты статуса «Без снабжения» (БС)
- Соединения БС не могут использовать стратегическое передвижение.
- Соединения не получающие снабжения во время активации жетона логистики (12.2) должны быть дезорганизованы.
- Соединения БС не могут восстанавливаться (12.12).
- Бронепоезда и речные флотилии не могут быть изначально размещены с соединением БС.
- Игрок за белых не может размещать жетон «Кавалерийский рейд» на соединение БС.

12.10 Соединения, которым не нужно снабжение
Партизаны, гарнизоны и кавалерия в рейде не подвержены штрафам из-за потери снабжения. Соединения казаков в гексе своего *круга* всегда в снабжении.

12.11 Снабжение и полная эвакуация интервентов
Полная эвакуация интервентов влияет на снабжение белых в Закавказье (18.4).

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

12.12 Восстановление

Во время этапа восстановления при активации жетона логистики, игроки бросают кубик за каждое своё *снабжаемое* дезорганизованное соединение на поле и проверяют результат, в соответствии с типом соединения по таблице восстановления. Если соединение успешно проводит восстановление, оно становится полностью боеспособным (переверните фишку на лицевую сторону).

Царь. Если Николай II жив и полная эвакуация интервентов (18.4) ещё не произошла, во время каждой фазы логистики, но до броска кубика на восстановление, игрок за белых может выбрать одно снабжаемое **пехотное** соединение ВСЮР или Сибирской армии, и провести его восстановление автоматически.

Партизанам не нужно получать снабжение для того чтобы совершить попытку восстановления.

Поезд Троцкого: размещение поезда Троцкого (20.10) влияет на восстановление соединений красных.

Врангель и Деникин: когда Врангель вступает в игру (событие белых № 12) все соединения ВСЮР получают модификатор к броску на восстановление -1. Заметьте, присутствие Деникина не оказывает влияние на игру.

13.0 Контроль над городами, морями и ресурсами

13.1 Определение контроля

Города (а также один источник снабжения, не являющийся городом — гекс 5421) контролируются той стороной, которая последней входила в них.

ИСКЛЮЧЕНИЯ:

- «Красные города» (включая те, на которых находится жетон «Красный террор») вновь переходят под контроль красных, как только белые покидают их.
- Города Вольной территории — Екатеринослав (2423) и Гуляйполе (2522) — являются нейтральными, если только не заняты соединениями (кроме партизан Махно), или без жетона «Красный террор».
- Города, контролируемые польскими соединениями — даже, если Польша в состоянии войны (15.2) — являются нейтральными.

ПРИМЕЧАНИЕ: используйте жетоны контроля белых, чтобы отмечать незанятые города, контролируемые белыми. И аналогично жетоны контроля красных, чтобы отмечать незанятые города, контролируемые красными. В случае с красными городами отсутствие жетона контроля будет означать контроль красных.

13.2 Контроль над городами и ход Б

В начале игры города контролируются в соответствии с инструкцией по подготовке к игре 3.2. В начале хода Б игрок за красных получает контроль над всеми незанятыми красными городами западнее оккупационной линии. А игрок за белых получает контроль, размещая свои жетоны контроля, над Ревелем (1312), Батумом (3326) и Севастополем (2525).

13.3 Контроль над морем

В начале игры белые контролируют все четыре моря: Чёрное, Балтийское, Каспийское и Белое. После полной эвакуации интервентов (18.4) (как сразу же, так и далее по ходу игры), красные могут получить контроль над Балтийским, Каспийским и/или Белым морем, если они контролируют хотя бы один порт этого моря. Переверните жетон контроля над морем, чтобы отразить смену контроля. Если красные получили контроль над морем, белые уже никак не смогут его вернуть.

ПРИМЕЧАНИЕ: белые всегда контролируют Чёрное море.

13.4 Влияние контроля над морем

Контроль над морем влияет на морское передвижение (10.5), а также на снабжение прибрежных гексов и из порта в порт (12.6). Контроль над морем не влияет на источники снабжения белых.

НАПРИМЕР: Северная армия белых всё ещё получает снабжение из Мурманска, даже если Белое море контролируется красными.

13.5 Ресурсные города и шкала ресурсов

Ресурсные города важны для определения эвакуации интервентов (18.0) и победителя (4.0). Когда ресурсные города, и жетон золота (20.6) меняют своего владельца, отмечайте это соответствующим образом на шкале ресурсов.

13.6 Нейтральные силы и ресурсы

Ресурсы, контролируемые нейтральными соединениями: Польшой (15.0), партизанами Махно (16.0), национальными гарнизонами (17.0) и фрайкором фон дер Гольца (до того как произойдёт случайное событие «Фрайкор») не засчитываются ни красным, ни белым.

14.0 Подкрепления и пополнения

14.1 Подкрепления

Во время этапа подкреплений игроки помещают новые соединения в соответствии с наступившим стратегическим ходом. Соединения могут быть помещены во вражескую ЗК, но не в город или гекс под контролем врага. Учитывайте предел группирования (9.0). Если на поле нет ни одного подходящего гекса, переместите фишку нового соединения на шкале ходов на следующий стратегический ход, чтобы оно попыталось вступить в игру позже.

Размещайте соединения следующим образом:

- Соединение, на фишке которого указан определённый гекс, помещается в этот гекс.
- Красные соединения — в город под контролем красных, который может провести линию снабжения (12.4) до Москвы.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

- Соединения ВСЮР в город под контролем белых, который может провести линию снабжения к источнику снабжения на Чёрном море (или сам является таким источником). Это не может быть красный город или город с жетоном «Красный террор». Севастополь может быть выбран только если нет другого доступного города (в том числе из-за нарушения предела группирования).
- Соединения Северной армии в город под контролем белых, который может провести линию снабжения до Мурманска (1201) или до Архангельска (1904) (или разместить в один из этих городов). Это не может быть красный город или город с жетоном «Красный террор».
- Соединения Сибирской армии в Омск (4301) или в город под контролем белых, который может провести линию снабжения до Омска. Это не может быть красный город или город с жетоном «Красный террор».
- Казаков только в гекс своего *круга*.
- Польские соединения в Варшаву (1221) или в любой город в Польше, если от него можно провести линию снабжения к Варшаве.
- Морские флотилии располагаются рядом с соответствующими морями.

ПРИМЕЧАНИЕ: Одесса (2124) является красным городом, и таким образом недоступна для размещения подкреплений ВСЮР, даже несмотря на то, что она является их источником снабжения.

14.2 Общие правила пополнений

Во время этапа пополнения игроки могут вернуть в игру ранее уничтоженные пехотные и кавалерийские соединения. Такие соединение помещаются на поле **дезорганизованной** стороной вверх. Поместите соединения по тем же правилам что и подкрепления, но игнорируйте указанный на них номер гекса. Доступные пополнения (14.3 и 14.4) не накапливаются из хода в ход. Любые пополнения, которые не могут быть тут же использованы, удаляются из игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: соединения, отмеченные точкой не могут быть пополнены. Если такое соединение было уничтожено, оно удаляется из игры — больше не сможет вернуться в игру.

14.3 Доступные пополнения для белых

Каждый стратегический ход, игрок за белых может пополнить:

- Одно соединение ВСЮР, пока не произошла полная эвакуация интервентов (после этого ноль).
- Одно соединение Сибирской армии, пока не произошла полная эвакуация интервентов (после этого ноль).
- Одно польское соединение.
- Если украинский гарнизон был уничтожен и Киев не под контролем красных, поместите украинский гарнизон в Киев (1920).

14.4 Доступные пополнения для красных

Каждый стратегический ход, игрок за красных может пополнить:

- Одно соединение, если контролирует Москву (2313).
- Одно соединение, если контролирует Петроград (1611), и если от него можно провести линию снабжения к Москве.
- Одно соединение, если контролирует Тулу (2315), и если от неё можно провести линию снабжения к Москве.
- По одному соединению за каждые **три** *прочих* ресурса (не считая Москвы, Петрограда и Тулы) под своим контролем (включая золото народа) и если от них можно провести линию снабжения к Москве. Один или два прочих ресурса ничего не приносят.

14.5 Пополнение партизан Махно

Один раз за игру, игрок за красных может пополнить соединение партизан Махно, поместив его (дезорганизованной стороной) в любой незанятый гекс Вольной территории или соседний с ней.

ПРИМЕЧАНИЕ: согласно 16.1 пополнение партизан Махно в определённых случаях может привести к тому, что оно перейдёт на сторону белых.

15.0 Польша

15.1 Нейтральная Польша

В начале игры Польша нейтральна. Соединения нейтральной Польши могут атаковать только соседние с Польшей гексы. Красные соединения не могут входить в нейтральную Польшу или атаковать соединения нейтральной Польши. Соединения белых (кроме польских) не могут входить в Польшу ни при каких обстоятельствах (неважно нейтральна она, в состоянии войны или завоёвана). Игрок за белых может передвигать польские соединения и атаковать ими на расстоянии одного гекса от Польши. Никто не может входить в гекс или группироваться в гексе с польскими соединениями (неважно нейтральными, дружественными или враждебными). Польские соединения могут получать и применять особые соединения (такие как авиацию, бронепоезда, речные флотилии и танки).

15.2 Вступление Польши в войну

Польша вступает в войну начиная с хода Б, когда будет вытащен жетон активации Польши и соблюдается любое из следующих условий:

- Хотя бы 2 красных соединения (кроме партизан) находятся в Прибалтике.
- Красные контролируют любой город в Прибалтике.
- В радиусе пяти гексов от Польши общая численность красных снабжённых соединений меньше 4.
- Произошла полная эвакуация интервентов (18.4) и инициатива на стороне белых (6.0).

ПРИМЕЧАНИЕ: несмотря на то, что Польша является одной из фракций белых, польские города остаются нейтральными, когда она вступает в войну, а ресурсы контролируемые польскими соединениями не учитываются при подсчёте ресурсов белых (13.1).

15.3 Советско-польская война

После вступления Польши в войну, её соединения могут свободно действовать за пределами Польши. Также в этом случае польские соединения восстанавливаются при броске 1 или 2. Исключение: если хотя бы одно соединение

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

красных (любого типа) находится на территории Польши, польские соединения в Варшаве и на соседних с ней гексах восстанавливаются при броске 1, 2 или 3.

ЧУДО НА ВИСЛЕ: один раз за игру, если Польша в войне, и снабжённое соединение красных, находится в 3 гексах от Варшавы (т.е. 2 гекса между ними), игрок за белых может объявить, что произошло «Чудо на Висле» во время любой активации жетона логистики. **Все** польские соединения в контролируемой Польшей Варшаве или в соседних с ней гексах могут автоматически совершить восстановление (без броска кубика). Кроме того, игрок за белых может тут же пополнить одну уничтоженную польскую армию (если такая есть) поместив её полной силой вверх в Варшаву (соблюдая предел группирования). Это пополнение не отменяет обычные польские пополнения. Наконец, он может добавить одно танковое соединение и один бронепоезд (всего, и если они доступны) в любые гексы в Польше доступные для размещения таких соединений.

15.4 Завоевание Польши

Если игрок за красных контролирует Варшаву (1221) в конце любой фазы активации Польши — Польша завоёвана. Удалите из игры все польские соединения и жетон активации Польши (они не могут вернуться). До конца игры красные должны иметь в Польше соединения общей численностью 4 или больше или они автоматически проигрывают (это происходит в фазу проверки условий победы).

15.5 Мир в Польше

Если во время активации жетона логистики, которая происходит после хода в котором Польша вступила в войну, в Прибалтике нет соединений красных, а также нет снабжаемых польских соединений за пределами Польши или в Прибалтике, игрок за красных *может* предложить Польше заключить мир. Предложение мира можно совершать не чаще одного раза в ход.

ПРОЦЕДУРА: если игрок за красных хочет заключить мир с Польшей, он бросает кубик. При броске 1–3 Польша принимает предложение мира и становится нейтральной до конца игры. Сделайте следующее:

- Удалите из игры все польские соединения и жетон активации Польши.
- Красные соединения могут покинуть Польшу, но не могут входить в Польшу или атаковать на территории Польши.
- Игрок за красных удаляет из игры одно красное пехотное или кавалерийское соединение с Западного или Юго-Западного фронта. Если на этих фронтах нет подходящего соединения, то он должен удалить его откуда угодно.
- Рига больше не считается ресурсным городом.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: удалённая армия занята охраной границы с Польшей.

16.0 Партизаны Махно

16.1 Фаза лояльности Махно

Во время каждой фазы лояльности Махно начиная с хода Б, определите на чьей стороне выступают партизаны Махно (анархисты) на этом оперативном ходу. Партизаны Махно будут сражаться против той стороны, соединение которой находится ближе всего (т.е. если соединение красных ближайшее к партизанам Махно, то они сражаются за белых). Когда партизаны Махно меняют сторону, замените фишку этого соединения на такую же, но принадлежащую другой стороне. Боевые модификаторы остаются прежними, так что обратите внимание на то, какой стороной вы кладёте новую фишку.

16.2 Определение ближайшего соединения

Чтобы определить какое соединение ближе всего к партизанам Махно, посчитайте количество гексов до него, игнорируя ЗК, но не через стороны гекса, проходящие полностью по воде. Если соединения обоих игроков на равной дистанции, считается что игрок за белых ближе, и таким образом партизаны Махно сражаются на стороне красных.

16.3 Активация партизан Махно

Если партизаны Махно на стороне красных, игрок за красных активирует это соединение вместе с фронтом на котором оно находится (Южным или Юго-западным). Если партизаны Махно на стороне белых, игрок за белых активирует это соединение вместе с фракцией ВСЮР.

В пунктах 8.3, 10.3, 10.13, 12.7, 13.1 и 14.5 содержатся другие правила относительно партизан Махно и Вольной территории.

17.0 Национальные гарнизоны

17.1 Национальные гарнизоны.

Азербайджанский (4124), грузинский (3625), литовский (1218), латвийский (1315) и украинский (1920) гарнизоны не являются русскими и потому нейтральны. Ни одна сторона не может входить в гекс с национальными гарнизонами или группироваться с ними (исключение, 17.2). Только игрок за красных может атаковать национальные гарнизоны.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: соединение фон дер Гольца может атаковать национальные гарнизоны в Прибалтике после события белых «Фрайкор».

17.2 Украинский гарнизон

Это единственный национальный гарнизон, который может группироваться с белыми. Соединения белых могут проходить через украинский гарнизон во время стратегического передвижения. Если соединения белых сгруппированы с украинским гарнизоном, неукраинские соединения определяют контроль над гексом согласно 13.1.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

17.3 Латвийский гарнизон и Балтийская флотилия
Если латвийский гарнизон был атакован фон дер Гольцем, то гарнизон автоматически получает поддержку Балтийской флотилии, если таковая возможна.

18.0 Эвакуация интервентов
18.1 Условие эвакуации
Во время фазы эвакуации интервентов каждого стратегического хода, если белые контролируют меньше ресурсов, чем значение эвакуации текущего хода, происходит эвакуация интервентов. Первая эвакуация называется «частичной эвакуацией интервентов», а следующая за ней — «полной эвакуацией интервентов», после чего можно уже не проверять условие эвакуации интервентов.

18.2 Значения эвакуации
- Ход А: 0 (эвакуация невозможна)
- Ход Б: 0 (эвакуация невозможна)
- Ход В: 3
- Ход Г: 4
- Ход Д: 5
- Ход Е: 6
- Ход Ж: 7

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: исторически частичная эвакуация интервентов произошла во время хода В, а полная — во время хода Д.

18.3 Последствия частичной эвакуации
Если произошла частичная эвакуация интервентов, удалите из игры соединение интервентов «Одесса» и обе чехословацкие дивизии Сибирской армии.

18.4 Последствия полной эвакуации
Если произошла полная эвакуация интервентов, выполните следующее:

СИЛЫ ИНТЕРВЕНТОВ: удалите из игры все соединения и морские флотилии интервентов, а также жетон активации интервентов.

ОСОБЫЕ СОЕДИНЕНИЯ: удалите из игры все белые авиационные и танковые особые соединения.

КОНТРОЛЬ НАД МОРЕМ: красные получают контроль над Балтийским, Белым и/или Каспийским морем, если контролируют в соответствующем море хотя бы один порт (13.1).

СЕВЕРО-ЗАПАДНАЯ АРМИЯ: во время первой активации жетона логистики, после полной эвакуации интервентов, удалите из игры все соединения Северо-Западной армии (кроме эстонской армии и фон дер Гольца), находящиеся в Прибалтике.

ЗАКАВКАЗЬЕ: Батум больше не является источником снабжения для белых. Соединения белых, которые должны провести линию снабжения (12.4) и находятся в Закавказье автоматически получают статус БС (даже если они находятся на прибрежных гексах или в Батуми).

ЦАРЬ: Николай II больше не даёт бонус белым во время восстановления (12.12).

ПОНИЖЕНИЕ МОРАЛИ: соединения белых теперь восстанавливаются на 1, а не на 1–2.

ПОПОЛНЕНИЯ: ВСЮР и Сибирская армия больше не получают новых пополнений (14.3).

ПРИМЕЧАНИЕ: кроме того, повышается вероятность того что Польша вступит в войну (15.2).

18.5 Полная эвакуация в сценарии «Красные против Белых 1918-1919 гг.»
Если разыгрывается данный сценарий, игрок за красных побеждает как только случается полная эвакуация интервентов, и он контролирует Москву и ещё как минимум 2 других любых ресурсных города.

19.0 Зима
19.1 Зимние ходы
Как указано на шкале ходов ноябрь — декабрь и январь — февраль считаются зимними ходами.

19.2 Влияние зимы
МОРСКОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: на Белом и Балтийском морях запрещено морское передвижение, применение морских флотилий и проведение морского десанта.

ОЗЁРА: озёра замерзают и не оказывают никакого влияния. Они считаются равнинной местностью во время зимы. Соединения, находящиеся на гексах озёр полностью покрытых водой (без суши), уничтожаются в марте — апреле (лёд тает).

РЕКИ: реки замерзают и не могут использоваться для стратегического передвижения. При этом они всё ещё могут быть использованы для снабжения.

РЕЧНЫЕ ФЛОТИЛИИ: речные флотилии находящиеся на поле, помещаются в ячейку ближайшего хода март — апрель на шкале ходов. Случайное событие «Речные флотилии» не оказывает никакого влияния зимой.

20.0 Особые соединения и жетоны
20.1 Авиация

ДОСТУПНОСТЬ: для обеих сторон авиация вступает в игру в результате случайных событий. При вступлении в игру авиационные соединения помещаются за пределы поля и применяются только во время этапа сражения.

ПРИМЕНЕНИЕ: авиационное соединение может быть помещено на любое атакующее или обороняющееся соединение (снабжённое, не являющееся партизанами и не находящееся в рейде): красных, ВСЮР, Северо-Западной армии, польской армии или интервентам, если таковые участвуют в сражении. Каждая сторона может применять не более одного авиационного соединения за сражение.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

УДАЛЕНИЕ: авиационное соединение может принимать участие только в одном сражении за ход. После сражения, такое соединение (если оно уцелело) помещается в ячейку следующего хода на шкале ходов, и на следующий ход станет снова доступным.

УНИЧТОЖЕНИЕ: авиационное соединение уничтожается, если в результате сражения стало дезорганизованным. При результате отступления (если не уничтожено) помещается в ячейку следующего хода на шкале ходов. Авиационные соединения белых удаляются из игры (и не могут быть вновь возвращены в результате случайного события), если были уничтожены. Поэтому на них нанесена точка, означающая, что такое соединение не может быть пополнено. Уничтоженное красное авиационное соединение может вернуться в игру в результате случайного события.

ЭВАКУАЦИЯ ИНТЕРВЕНТОВ: все белые авиационные соединения уничтожаются при полной эвакуации интервентов (18.4).

20.2 Жетон «Морской десант»

ДОСТУПНОСТЬ: игрок за белых может получить этот жетон в результате случайного события.

ПРИМЕНЕНИЕ: во время сегмента активации, игрок за белых может поместить жетон «Морской десант», чтобы передвинуть соединения с общей численностью не более 3 для пехоты или не более 2 для кавалерии (либо кавалерия, либо пехота, нельзя использовать их вместе) из порта в любой доступный прибрежный гекс этого же моря (при условии что море под контролем этого игрока). Исключением являются Балтийское и Белое моря зимой (так как они замерзают). Эти соединения не могут передвигаться сразу после высадки, но могут атаковать.

УДАЛЕНИЕ: после использования жетон удаляется с поля, но затем снова может стать доступным в результате соответствующего случайного события.

20.3 Бронепоезда

ВСТУПЛЕНИЕ В ИГРУ: бронепоезда становятся доступны (т.е. входят в игру) в результате случайных событий обоих игроков.

РАЗМЕЩЕНИЕ: бронепоезда белых помещаются в любой гекс с железной дорогой, в котором находится снабжаемое пехотное или кавалерийское соединение (не в рейде): ВСЮР, Сибирской армии, Польши, либо интервентов. Бронепоезда красных помещаются в любой гекс с железной дорогой, в котором находится снабжаемое пехотное или кавалерийское соединение красных.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: бронепоезда могут передвигаться, атаковать и отступать только по гексам, соединённым железной дорогой. Также они должны заканчивать своё передвижение, продвижение или отступление вместе с кавалерийским или пехотным соединением, либо будут уничтожены.

Бронепоезда не могут входить в города под вражеским контролем, если только они не сгруппированы с кавалерийским или пехотным соединением. Каждый бронепоезд белых может быть активирован только один раз за ход, вместе с фракцией одного из соединений, с которыми он сгруппирован. Бронепоезда красных активируются в зависимости от фронта, на котором они находятся (так же как и любое другое соединение красных).

УНИЧТОЖЕНИЕ: при уничтожении фишка бронепоезда белых удаляется из игры (она больше не может быть размещена в результате случайного события). Поэтому на ней нанесена точка, означающая, что такое соединение не может быть пополнено. Бронепоезда красных после уничтожения могут вернуться в игру в результате случайного события.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: во время Гражданской войны в России использовались десятки бронепоездов. Бронепоезда в игре отражают саму концепцию эффективного использования этих средств.

20.4 Жетон «Кавалерийский рейд»

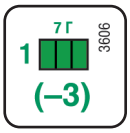
ВСТУПЛЕНИЕ В ИГРУ: игрок за белых может получить этот жетон в результате случайного события.

РАЗМЕЩЕНИЕ: во время сегмента активации игрок за белых может поместить жетон «Кавалерийский рейд» на любое активированное и снабжаемое кавалерийское соединение.

ПРИМЕНЕНИЕ: соединение в рейде теряет свою ЗК, всегда снабжается и игнорирует вражескую ЗК. Оно не может проводить восстановление и может атаковать только гарнизоны и партизан.

УДАЛЕНИЕ: игрок за белых может удалить этот жетон в начале любой активации жетона логистики, в которой соединение получает снабжение по обычным правилам. После использования жетон удаляется с поля, но затем снова может стать доступным, в результате соответствующего случайного события.

20.5 Гарнизоны



Гарнизоны представляют из себя небольшие отряды или местное ополчение, защищающие города.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: гарнизоны не могут передвигаться или атаковать, они могут только обороняться. Гарнизоны не участвуют в сражении, если сгруппированы с другими соединениями.

СОЗДАНИЕ: любое активированное пехотное или кавалерийское соединение (включая кавалерию в рейде, 20.4) во время оперативного передвижения может создать гарнизон в каждом городе, в котором оно находится или в который оно вошло. Дезорганизованные и/или находящиеся без снабжения соединения **могут** создавать гарнизоны.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

Любой красный или белый (соответствующей фракции) гарнизон без точки (которая означает то, что он не может быть пополнен), и который не находится на поле — доступен для размещения согласно 20.5, независимо от того был он до этого удалён владельцем, уничтожен в сражении или вообще не размещался на поле.

УДАЛЕНИЕ: во время активации жетона логистики каждый игрок в свой этап пополнения может удалить любой гарнизон, чтобы потом использовать его вновь в последующем сегменте активации. Гарнизоны с пометкой, отмеченные точкой, могут быть удалены, но не могут быть вновь размещены на поле.

20.6 Золото народа/империи

КОНТРОЛЬ: жетон золота контролируется той стороной, чьё соединение было сгруппировано с ним последним. Как только золото захвачено переверните его жетон, чтобы указать на нового владельца.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ОТСТУПЛЕНИЕ: жетон золота может передвигаться только с помощью стратегического передвижения. Жетон золота не может отступать, поэтому он должен быть оставлен на месте, если соединение, которое было с ним сгруппировано, отступило.

РЕСУРСЫ: жетон золота народа/империи приносит 1 ресурс контролирующей его стороне. Отразите это на шкале ресурсов, когда захватываете или теряете золото.

20.7 Морские флотилии

ДОСТУПНОСТЬ: игрок за белых начинает с одной доступной морской флотилией. Остальные три прибывают в качестве подкреплений во время стратегического хода Б. У игрока за красных нет морских флотилий.

ПРИМЕНЕНИЕ: морские флотилии рядом с соответствующими морями могут быть задействованы, когда в прибрежном гексе происходит сражение с участием любой фракции белых (включая интервентов). Флот может поддерживать соединения в сражении на побережье только того моря, к которому он относится. Если белые обороняются, то сначала игрок за красных объявляет будет ли он применять авиацию, и только затем игрок за белых должен сказать будет ли он применять морскую флотилию (11.3).

ИММУНИТЕТ: морские флотилии никогда не несут потери и не отступают. Они не могут быть выбраны для дезорганизации из-за результата сражения «а» или «о».

ОДИН РАЗ В ХОД: после сражения поместите фишку флотилии в ячейку следующего хода на шкале ходов, чтобы отметить когда её поддержка станет вновь доступна. Морская флотилия может принимать участие только в одном сражении в ход.

ЭВАКУАЦИЯ ИНТЕРВЕНТОВ: если произошла полная эвакуация интервентов, то все морские флотилии уничтожаются.

20.8 Партизаны

ДОСТУПНОСТЬ: партизаны вступают в игру в результате случайных событий обоих игроков. Игрок за белых может поместить на поле соединение партизан определённой фракции, только если хотя бы одно соединение (пехотное или кавалерийское) этой фракции присутствует на поле. В случае с соединением басмачей необходимо, чтобы на поле было соединение мусульманской армии белых.

РАЗМЕЩЕНИЕ БЕЛЫХ ПАРТИЗАН: когда белые партизаны входят в игру, они должны быть размещены в гексе, который соответствует следующим условиям:

- Не менее чем в 4 гексах от любого соединения белых.
- Не является красным городом (в том числе из-за жетона «Красный террор»), источником снабжения (дружественным или вражеским) и не находится в ЗК красных.
- Сибирские партизаны должны быть помещены на Восточном фронте.
- Партизаны юга России должны быть помещены на Южном фронте.
- Басмачи должны быть помещены на Туркестанском фронте.

РАЗМЕЩЕНИЕ КРАСНЫХ ПАРТИЗАН: когда красные партизаны входят в игру, они помещаются в не занятый (т.е. без войск) город под контролем белых (не нейтральный). Такой город не должен быть казачьим *кругом*, источником снабжения (дружественным или вражеским) и находиться в ЗК белых.

ГРУППИРОВАНИЕ: партизаны не могут группироваться ни с одними другими соединениями, включая других партизан.

СРАЖЕНИЕ: партизаны могут атаковать только других партизан или одиночные гарнизоны (не сгруппированные с другими соединениями). *Исключение: партизаны Махно могут атаковать кого угодно.* Партизаны не могут принимать участие в сражении совместно с другим соединением, включая других партизан. Чёрный фон значения их модификатора атаки служит напоминанием об этом правиле.

20.9 Командующие красных

ДОСТУПНОСТЬ: командующие красных входят в игру и покидают её в результате случайных событий.

РАЗМЕЩЕНИЕ: командующие красных помещаются в ячейку Полевого штаба, расположенную в таблице Верховного командования Красной армии, либо случайным образом назначаются на один из фронтов. Они не могут передвигаться (в том числе между ячейками).

УДАЛЕНИЕ: командующие красных не могут быть уничтожены. Но они могут быть удалены с поля (из своей ячейки), в случае если будут заменены. После этого они

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

возвращаются обратно в запас командующих, и могут быть снова вытянуты в результате случайного события.

ПРИМЕНЕНИЕ: фронты на которые назначены командующие выбираются в дополнение к двум фронтам без командующих, во время этапа командования. Также они увеличивают предел общей численности группирования до 9. Каждый командующий увеличивает предел группирования в определённом количестве гексов своего фронта. Это количество равняется числу напечатанному на жетоне командующего. Командующий в ячейке Полевого штаба даёт игроку за красных +1 к броску на определение инициативы.

НАПРИМЕР: Фрунзе позволяет группировать соединения до 9 очков общей численности в 2 гексах своего фронта.

20.10 Жетон «Поезд Троцкого»

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: этот жетон обозначает как вдохновляющую агитацию Льва Троцкого, так и логистическую поддержку его знаменитого поезда.

В НАЧАЛЕ ИГРЫ: жетон «Поезд Троцкого» начинает игру в гексе 2813.

ЭТАП «ПОЕЗД ТРОЦКОГО»: каждый ход во время этого этапа игрок за красных может переместить жетон «Поезд Троцкого» (при этом правила стратегического передвижения не используются) в любой гекс с железной дорогой, в котором нет вражеских соединений и который не находится во вражеской ЗК (если только она не отменена дружественными соединениями). Такой гекс с железной дорогой должен быть соединён с Москвой линией из железнодорожных гексов, на которых нет вражеских соединений, и которые не находятся во вражеской ЗК (если только она не отменена дружественными соединениями).

ПРИМЕНЕНИЕ: поезд Троцкого позволяет автоматически совершить восстановление всех соединений красных в своём гексе и в соседних с ним гексах. Поезд Троцкого является *жетоном* и не отменяет вражескую ЗК и не прерывает вражеское снабжение.

СОВЕТСКО-ПОЛЬСКАЯ ВОЙНА: если Польша вступает в войну, поезд Троцкого не может быть применён для того чтобы совершить восстановление любых соединений красных в радиусе 6 гексов от контролируемой поляками Варшавы (5 гексов между Варшавой и поездом Троцкого). *Троцкий не принимал участие в Советско-польской войне.*

УДАЛЕНИЕ: если вражеское соединение входит в гекс с поездом Троцкого, поместите жетон поезда Троцкого в ячейку следующего оперативного хода на шкале ходов. Именно тогда он сможет вернуться на поле.

20.11 Жетон «Красный Верден»

В НАЧАЛЕ ИГРЫ: жетон «Красный Верден» помещается в Царицын (3119) в самом начале игры и не может быть перемещён из него.

ПРИМЕНЕНИЕ: соединения красных, сгруппированные вместе с жетоном «Красный Верден», не отступают по результату сражения, если только не были атакованы танками (20.13). Жетон «Красный Верден» не влияет на сражение, если гекс обороняет только гарнизон красных.

УДАЛЕНИЕ: если вражеское соединение занимает гекс с жетоном «Красный Верден» (т.е. Царицын 3119), навсегда удалите жетон «Красный Верден» из игры.

20.12 Речные флотилии

ДОСТУПНОСТЬ: речные флотилии вступают в игру в результате случайных событий обоих игроков. Случайное событие «Речная флотилия» игнорируется во время зимних ходов. При этом повторный бросок не проводится.

РАЗМЕЩЕНИЕ: речная флотилия должна быть помещена в гекс с рекой (включая Волгу), в котором находится снабжаемое пехотное или кавалерийское соединение (не в рейде). В случае, если нет доступных гексов, удовлетворяющих требованиям размещения, речная флотилия не помещается на поле и не может быть сохранена для следующих ходов. Исключение: игрок за красных не может размещать речные флотилии на Висле.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: речные флотилии могут передвигаться, атаковать и отступать только по гексам, соединённым рекой (включая Волгу). Речные флотилии не могут входить в города под вражеским контролем, если только они не сгруппированы с кавалерийским или пехотным соединением. Речные флотилии должны закончить своё передвижение или отступление вместе с кавалерийским или пехотным соединением, либо будут уничтожены.

АКТИВАЦИЯ: каждая речная флотилия белых может быть активирована только один раз за ход, вместе с фракцией одного из соединений, с которыми она сгруппирована. Речные флотилии красных активируются вместе с фронтом, на котором они расположены, как и остальные соединения красных.

УДАЛЕНИЕ ЗИМОЙ: во время зимы (19.0) речные флотилии убираются с поля и помещаются в ячейку следующего не зимнего оперативного хода на шкале ходов. Именно в этот момент они вновь автоматически возвращаются на поле (во время фазы случайных событий).

20.13 Танки

ДОСТУПНОСТЬ: танки белых входят в игру в результате случайных событий. У красных нет танков.

РАЗМЕЩЕНИЕ: в гекс (без леса или болота), в котором находится снабжаемое пехотное или кавалерийское соединение (не в рейде): интервентов, ВСЮР, Северо-Западной армии или Польши.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: танки не могут передвигаться и атаковать в гексы с лесом или болотом. Танки должны закончить передвижение, продвижение или отступление вместе с пехотным или кавалерийским соединением, либо будут уничтожены.

АКТИВАЦИЯ: каждое танковое соединение активируется вместе с соединением белых с которым оно сгруппировано. Оно может быть активировано только один раз за ход.

ПРИМЕНЕНИЕ: помимо использования своих боевых модификаторов во время атаки, танки также отменяют эффект «Красного Вердена» (20.11).

ЭВАКУАЦИЯ ИНТЕРВЕНТОВ: во время полной эвакуации интервентов все танковые соединения уничтожаются (18.4).

20.14 Особые соединения и жетоны «Уже двигалось»

Игрок за белых может использовать жетоны «Уже двигалось» для того, чтобы отмечать свои танки, речные флотилии и бронепоезда, которые закончили передвижение в гексе с другой фракцией белых (чтобы случайно не активировать их дважды).

21.0 Дополнительные правила

Описанные в данном разделе правила необязательны, но могут использоваться по обоюдному согласию обоих игроков. При этом правила 21.1–21.3 могут быть использованы только вместе. Эти правила призваны улучшить игровой баланс и при этом они вполне оправданы исторически. Первые 3 правила помогают белым. Последнее — красным.

21.1. Три пехотных соединения ВСЮР (марковцы, дроздовцы, корниловцы) начинают игру в полной боеспособности.

21.2. Белые последовательно выбирают два своих жетона активации во время первого хода.

21.3. Во время Хода А нет пополнений.

21.4. Если игрок за красных сталкивается со случайным событием, которое по какой-либо причине не возможно применить, вместо этого он может разыграть событие «Командующий красных». Например: событие «Политическая интрига» во время 1-го хода, «Речная флотилия» во время зимнего хода, либо «Партизаны», «Авиация», «Бронепоезд» или «Речная флотилия», в то время как соответствующее соединение недоступно — всё это может считаться событием «Командующий красных».

АНАЛИЗ СТРАТЕГИИ СТОРОН

«Красные!» — игра о том, как балансировать на множестве фронтов. Для красных это означает по максимуму использовать внутренние операционные линии. Для белых это значит сдерживать основной удар красных, при этом проводить атаки в наиболее «тихих» местах. В нужный момент усилить натиск, а затем откатиться назад, чтобы восстановить потрёпанные силы. И при этом стараться удерживать ресурсные города и следить за уровнем эвакуации интервентов.

Обычно игра для белых проходит через несколько фаз. Сначала это отчаянная борьба за выживание Сибирской армии в первые месяцы войны. Затем пик мощи белых во время 1919 года. И наконец, эвакуация интервентов, зачистка остатков белых и Польская кампания. Важнее всего быть готовым к ходу Б, как раз после окончания Первой мировой войны, и уже под конец 1918 года планировать решительные наступательные действия в ещё не занятой красными Украине. Именно здесь обычно решается насколько долго интервенты смогут поддерживать белых.

В *«Красных!»* снабжение важнее манёвров. Следите за линиями снабжения противника, и помните, что он не может выполнять передвижение или продвижение после сражения, если в конце движения окажется без снабжения.

Партизаны и кавалерийские рейды могут стать решающими для любой кампании, если их правильно использовать. Однако помните, что их могут легко окружить и разбить. Суть в том, чтобы разместить их там, где они могут тревожить войска противника, но в то же время достаточно далеко от его основных сил.

Казалось бы скромные по силе гарнизоны — одни из ваших самых важных соединений. Они способны затормозить продвижение противника, или обеспечить безопасность ваших линий снабжения. Во время каждой активации жетона логистики, проверяйте можете ли вы позволить себе расформировать какие-либо гарнизоны, потому что доступных может не хватить для размещения во время грядущих сегментов.

Высокие модификаторы атаки и отсутствие необходимости атаковать все соседние соединения являются преимуществом для белых.

Но исход крупных сражений может быть непредсказуем, так что будьте аккуратны. Помните, что наступление может пойти не так как вы рассчитывали, и фортуна может от вас отвернуться.

Дезорганизованные соединения крайне неустойчивы. Сосредоточьтесь на дезорганизованных соединениях врага.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

Их уничтожение будет иметь более значимые последствия, чем победа над полностью боеспособными соединениями (и превращение их в дезорганизованные). Стопка уничтоженных соединений, которые враг просто не будет успевать пополнять может привести к настоящему коллапсу. Точно так же, не бойтесь замедлиться если нужно. Отступите и восстановитесь, если необходимо. Это может быть более эффективно чем отправить все свои силы в мясорубку.

Белые

Играя за белых вы ходите первым. Используйте это, чтобы захватить и удержать Казань.

Таким образом вы сможете безопасно перевезти золото империи в Омск. Во время 1918 года, либо ВСЮР, либо Сибирская армия должна атаковать. Вторую фракцию лучше всего оставить для обороны. Следите за латышскими стрелками. Красные бросят их на прорыв в самом важном для них месте.

Может показаться, что соединения интервентов не более чем заноза для вашего противника. Но придержите их в обороне, готовыми для решительного наступления, когда придёт нужное время. В 1919 году интервенты станут более опасными для красных. Вместе с Северной армией они способны эффективно бороться с гарнизонами. Если вам удастся прорвать оборону красных у Петрозаводска — используйте Северо-Западную армию. У вас будет совсем немного времени, чтобы захватить Петроград. Затем неминуемо последует сокрушительный ответный удар красных. Запомните, что наступление на Петроград лучше развивать вместе с войсками интервентов. Они могут окружить город, даже если им будет запрещено атаковать.

Средняя Азия не является важным театром военных действий. Однако, это может измениться, если красные решат победить без завоевания Польши. В зависимости от успешности действий Сибирской армии, попробуйте блокировать линию снабжения, ведущую в Ташкент с помощью партизан и кавалерийских рейдов. Также стоит использовать мусульманский гарнизон белых, для предотвращения появления красных партизан в окрестностях Мерва.

Как только произойдёт полная эвакуация интервентов, в ваше распоряжение поступит Польша. Но именно с этого момента вы должны следить за снабжением своих войск максимально пристально. Используйте белые фракции с осторожностью, в то же время Польшей можно действовать наиболее агрессивно против обороны красных, особенно на севере и на юге от Припяти.

Не унывайте несмотря на то, что красным будет сопутствовать успех на многих направлениях. Играйте от обороны, и ждите когда красные совершат ошибку. Когда это произойдёт, нанесите ответный удар всеми своими силами. Помните, что вы можете группировать в одном гексе больше соединений, чем красные. И один за одним расправьтесь с их уязвимыми соединениями.

Красные

Ваша главная задача концентрировать силы и уничтожать фракции белых по одной. При этом не распыляясь сразу на все фронты. За один ход лучше уничтожить два соединения Сибирской армии или два соединения ВСЮР, чем по одному каждой из этих двух фракций. У белых есть много непополняемых соединений, что означает, что они никогда полностью не восполнят свои потери.

Ваше самое грозное оружие — железнодорожные линии. Критическими являются решения куда стратегически переместить соединения и где разместить поезд Троцкого. Старайтесь планировать наперёд: не забывайте, что вы не сможете реагировать на угрозу со стороны белых с помощью стратегического передвижения в начале следующего хода, если у вас не будет резервов в городах, или если все города на пополняемом фронте уже достигли предела группирования.

Ваши способности к восстановлению сил — колоссальны. Но если вы потеряете слишком много соединений, то станете уязвимы сразу во множестве мест, и не факт, что сможете восстановиться, так как будете продолжать нести потери. Если нужно — отступите. Используйте стратегический ход, чтобы собрать новую группировку в тылу — скажем в Москве. Вы сможете провести восстановление полной боеспособности (с помощью поезда Троцкого) перед тем как бросить её в бой.

Не следует полностью игнорировать интервентов, но даже одиночные гарнизоны способны сдержать их, хотя бы до тех пор, пока интервенты не получат возможность к наступлению. Однако даже тогда, их продвижение не будет особенно успешным. Главное — не переусердствуйте в защите от интервентов. У вас есть дела поважнее!

Если Петроград окажется под угрозой (особенно, если Северо-Западная армия пересечёт границу России), действуйте немедля.

Спланируйте оборону заранее: в Петроград сложно перебрасывать подкрепления по железной дороге, потому что поблизости не так много крупных железнодорожных узлов и город может быть легко изолирован белыми с запада и севера.

Ваша задача грандиозна — захватить почти всё игровое поле! И для неё у вас более чем достаточно времени, ведь вы не боитесь истощить свои силы, как белые. Сперва оттесните Сибирскую армию, захватите Украину и тогда интервенты прекратят оказывать поддержку белым. Затем, пока у вас есть достаточно соединений чтобы держать их на границе с Польшей (а возможно даже и вторгнуться в неё), контрреволюция будет неумолимо увядать. И в итоге вы «покрасите» всю Россию в красный, от края до края поля.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

ЗАМЕТКИ АВТОРА

«Красные! Гражданская война в России» — игра, основанная на моём убеждении, что белые не могли предоставить России прогрессивной политической программы, и таким образом были обречены на поражение. Тем не менее, победа в игре зависит от умений игроков, и не обусловлена реальным историческим исходом.

Чтобы победить, игрок за красных должен повторить исторический итог. Цель игрока за белых — как можно дольше оттягивать неизбежное. Это и есть «победа».

Не удивляйтесь этому. В варгеймах зачастую «победа одного игрока» противопоставляется «исторической победе». Проблема проистекает из того факта, что исторически белые считали, что они способны победить и проводили масштабные наступления (стоит признать, иногда весьма удачные), чем и добились плачевного конца.

Передо мной стоял вопрос, как же сделать так, чтобы игрок за белых не стал тянуть время и не забился в угол игрового поля.

Ответ был найден в форме другого исторического факта, который нужно было симулировать в игре: интервенции Союзников. Несмотря на то что войска интервентов сыграли незначительную роль в Гражданской войне, материальное обеспечение, которое они поставляли было жизненно необходимо войскам белых. Интервенты намеревались предоставлять белым такое обеспечение, пока те имели какие-то шансы на победу. Поэтому белым приходилось наступать, чтобы демонстрировать какие-то успехи и получать поддержку Антанты. В условностях игры это отражено правилом об эвакуации интервентов, которое заставляет игрока за белых поддерживать исторический уровень активности и проводить наступления, либо лишиться материальной помощи столь необходимой для выживания. Если игрок за белых будет использовать исключительно оборонительную стратегию, он останется без войск быстрее, чем у красных закончится время (необходимое для победы).

Гражданская война в России была настоящим хаосом. И чтобы преобразовать конфликт со множеством сторон и участников в игру для двух игроков, мне пришлось прибегнуть к некоторым упрощениям. В частности речь о количестве фракций белых.

С другой стороны, с военной точки зрения основные силы белых вполне могут быть описаны фракциями представленными в игре.

Наконец, игра предлагает игроку за красных два способа победы: зачистить всю Россию (за исключением Дальнего Востока) от организованных сил белых к определённой исторической дате или взять под контроль основные города в России, а также завоевать Польшу и Прибалтику. Последний способ даёт игроку за красных разжечь пламя революции в Германии. Ведь исторически оно было потушено у ворот Варшавы в 1920 году. Да, второй путь более сложен для достижения, но если игрок за красных дерзнёт пройти по нему, он сможет не просто повторить, а изменить историю.

КРАСНЫЕ!: ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА В РОССИИ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Весной 1917 года, под непрекращающуюся канонаду Первой мировой войны, Николай II потерял власть. Осенью того же года большевики свергли и без того шаткое Временное правительство. Антибольшевистские силы были быстро рассеяны и Ленин вскоре объявил о том, что их сопротивление сломлено. Но он ошибался. Вскоре противники большевиков начали собирать новые силы на Кавказе, в Сибири и на Крайнем Севере. Большевистское правительство также встретило сопротивление со стороны национальных меньшинств, которые жаждали избавиться от оков Российской империи: Эстония, Латвия, Литва, Украина, Армения, Грузия и Азербайджан объявили о независимости. Короткая гражданская война в Финляндии закончилась победой националистов (белых) под руководством генерала Маннергейма.

Также власть большевиков оспаривали другие левые партии. Наибольшую угрозу представляли социал-революционеры (эсеры) и хорошо вооружённые анархисты. К середине 1918 года красные, контролировавшие сердце России, были окружены врагами с востока, севера и юга.

В то время как Центральные державы согласно условиям Брестского мира оккупировали часть страны на западе. Сепаратный мир с Германией также привёл к интервенции со стороны союзников (главным образом Великобритании, Франции, США, а также Японии). Они рассматривали Брестский мир как предательство, и нарушение союзнических обязательств Россией. В марте 1918 года войска интервентов высадились в Мурманске. Позднее интервенты высадились в Архангельске, Владивостоке, Одессе и на Кавказе.

Тем не менее дипломатические ограничения не позволили сыграть им важную роль в Гражданской войне.

ВОЙНА НА ВОСТОКЕ

Весной 1918 года контроль большевиков над обширными территориями Сибири оказался под угрозой. Во Владивостоке местные Советы подвергались обстрелу со стороны британского, японского и американского флотов. В Забайкалье атаман Семёнов основал практически свою маленькую

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

частную империю. На Среднем Поволжье большевикам противостояли татарские националисты и эсеры. Почти на 10 000 кв. км. Сибири были рассеяны 35 000 солдат Чехословацкого корпуса.

Чехословацкий корпус, сформированный из австро-венгерских военнопленных (этнических чехов и словаков, подданных на тот момент империи Габсбургов), он должен был сражаться против Центральных держав. К весне 1918 года чехословаки оказались на территории государства которое заключило мир с ненавистными австро-венграми. Большевики, встревоженные присутствием корпуса, согласились переместить его по железной дороге во Владивосток, чтобы затем эвакуировать из России. Перемещение проводилось поэтапно, поэтому в мае 1918 года Чехословацкий корпус был растянут по всей Транссибирской магистрали.

Взаимное недоверие красных и чехословаков вскоре вспыхнуло открытым противостоянием. В начале июня эсеровское подполье установило контакт с чехословаками в Самаре. Лидеры эсеров, называвшие себя «Комитетом членов Учредительного собрания» или просто Комуч, запросили помощь Чехословацкого корпуса в установлении нового правительства России. Таким образом эсеры убедили чехословаков вмешаться в Гражданскую войну в России.

8 июня корпус взял Самару. К 6 июля войска Чехословацкого корпуса и Комуча, при поддержке уральских казаков заняли Уфу. В это же время 8200 солдат корпуса из Челябинска атаковали силы красных в Екатеринбурге (где те перед отступлением расстреляли царскую семью). Народная армия повернула на запад к Волге. Симбирск пал 22 июля, под натиском сводной бригады сил Чехословацкого корпуса и Комуча под командованием отважного русского полковника Каппеля. 5 августа Каппель захватил Казань, в которой в тот момент находился золотой запас Российской империи.

Тем временем за пределами России крепла политическая решимость «спасти чехословаков». К концу августа американские, британские и японские войска высадились во Владивостоке. Японцы, мотивированные территориальными претензиями в Восточной Сибири продвинулись до Иркутска, тем самым разблокировав Транссибирскую магистраль для чехословаков, которые находились западнее.

Молодая республика столкнулась с новым вызовом в дни падения Казани. В 250 километрах северо-восточнее, в городе Ижевск вспыхнуло антисоветское восстание. Красные смогли отбить город лишь 7 ноября.

Захват Казани стал высшим успехом Комуча. После потери Симбирска Ленин отправил Троцкого восстановить порядок в рядах пошатнувшейся Восточной группы армий. Троцкий прибыл на фронт 7 августа на бронепоезде (вскоре ставшим знаменитым поездом Троцкого, на котором находился печатный станок для распространения красной пропаганды). С суровой решимостью он вскоре восстановил дисциплину и поднял боевой дух в рядах красных.

Летом 1918 Троцкий создал базовую структуру Красной армии. Было сформировано 16 армий, которые в случае необходимости могли быть направлены на любые географические фронты. (Изначально таковых фронтов было четыре: Восточный, Западный, Северный и Южный.) Был создан Полевой штаб Реввоенсовета Республики (в дальнейшем Генеральный штаб), а главнокомандующим Красной армией стал латвийский генерал Вацетис.

В начале сентября Восточный фронт начал генеральное наступление. Немногочисленная Народная армия и Чехословацкий корпус были отброшены. В сентябре правительство Комуча объединилось с Временным Всероссийским правительством в Омске. 17 ноября в результате переворота власть в Омске перешла к адмиралу Колчаку.

Деморализованный недавними поражениями и политическими интригами в результате которых к власти пришел Колчак, Чехословацкий корпус вновь запросил у Союзников эвакуацию из России. В 1918 году корпус встал на позиции вооруженного нейтралитета, но несмотря на это бóльшая его часть задержалась в России до 1920 года.

Следствием побед красных в 1918 году стала атмосфера уверенности в Москве. Несмотря на то что Восточный фронт оттягивал с других фронтов большое количество личного состава и боеприпасов, был отдан приказ на дальнейшее продвижение за Урал. В то же самое время две красные армии Восточного фронта были атакованы в Туркестане. В Ташкенте в противостояние с красными втянулись мусульманские националисты.

Силы красных на Восточном фронте, рассеянные и ослабленные, были плохо подготовлены к весеннему наступлению Колчака. В марте 1919 «Верховный правитель России» отдал приказ о наступлении. К всеобщему удивлению, атака белых тут же обернулась успехом. 13 марта у красных была отбита Уфа. Западные армии Колчака продолжали продвижение вплоть до середины апреля, и ушли больше чем на 100 километров за Волгу. Севернее колчаковцы остановились на полпути между Пермью и Вяткой.

В ответ красные подвели подкрепления. 28 апреля они провели контратаку, и к концу мая колчаковцы были отброшены на 300 километров. Из-за отступления Западных армий, Сибирские армии также были вынуждены отступить.

В конце июня генерал Тухачевский, командующий 5-й армией красных, прорвался к восточной части Урала. Неся потери от действий красных партизан, колчаковская армия начала распадаться. В октябре фронт рухнул. 12 ноября Колчак оставил Омск и вывез оттуда золото Российской империи. В начале 1920 года адмирал был предан и передан красным, которые казнили его 7 февраля.

Остатки белых на востоке провели 2 года во Владивостоке под защитой японских войск. В итоге давление со стороны Америки заставило японцев покинуть Россию.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

Красным ещё предстояли долгие годы борьбы с белыми партизанами, но гибель сибирского «Верховного правителя России» поставило точку в борьбе белого движения на востоке.

ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ ЮГА РОССИИ

Летом 1918 года, когда внимание Москвы было приковано к восточному фронту, на Кубани белые и казаки под предводительством генерала Деникина смогли организовать плацдарм для будущих наступательных операций белого движения. Силы Деникина были немногочисленны, но и силы красных на Северном Кавказе были плохо обучены и деморализованы. Во время кампании, длившейся с начала 1919 года, красные потеряли целую группу армий, в то время как Добровольческая армия выросла до 40 000 человек.

Пока Деникин воевал на Северном Кавказе, между июнем 1918 и февралем 1919 донские казаки провели три неудачных наступления на Царицын (в будущем — Сталинград), город имеющий огромное стратегическое значение. Провал наступлений на «Красный Верден» привёл к тому что казаки оказались на грани поражения. Конец Первой мировой войны и отступление немцев из Украины сделали казаков незащищёнными для ударов с северо-запада. Красные оттеснили казаков и за два месяца продвинулись на 400 километров в северной части Дона.

Поражение вынудило казаков обратиться за помощью к Деникину. 8 января Войско Донское объединилось с Добровольческой армией, образовав таким образом Вооруженные силы Юга России (ВСЮР). Официально донские казаки теперь находились в подчинении Деникина. Однако на деле это не всегда было так.

Деникин понял, что разгром Войска Донского открывает для удара его базу на Кубани, и более того важный черноморский порт — Новороссийск, через который англичане согласились снабжать войска белых. В феврале Деникин был вынужден остановить наступление вдоль Каспия и направить свои силы на северо-запад.

Красные на Дону превосходили белых по численности, примерно 80 000 против 50 000. Однако силы Деникина были куда более опытны. Теперь, состоящие из Добровольческой армии под началом генерала Май-Маевского, Кавказской Армии Врангеля и Войска Донского, ВСЮР вскоре перешли к новому наступлению.

В то время как Добровольческая армия защищала Ростов-на-Дону, Войско Донское, восстановив свой боевой дух, атаковало севернее в излучине Дона. В конце мая, армия Врангеля смогла отбросить 10-ю армию красных от Царицына. 30 июня, при поддержке британских танков, белые наконец смогли взять город.

В то же время Май-Маевский смог вклиниться между Южной и Украинской группировкой красных сил. Оттеснив анархистов Нестора Махно, Добровольческая армия продвинулась северо-западнее вдоль реки Северский-Донец и 25 июня захватила Харьков.

По мере своего продвижения белые армии росли, и силы Деникина таким образом стали насчитывать более 100 000 штыков. Однако линия фронта теперь простиралась от Царицына до Екатеринослава (где Добровольческая армия смогла организовать плацдарм), и даже 100 000 растянулись в очень тонкую линию.

3 июля 1919 года Деникин приказал Добровольческой, Кавказской армиям и Войску Донскому продвигаться в направлении Москвы. (В конечном счёте 15 000 белых были переброшены на Украину.)

10 августа, перед тем как соединить свои силы с Войском Донским в середине сентября, генерал донского казачества Мамонтов повёл свой 9-тысячный кавалерийский корпус в рейд по тылам красных в Тамбовской губернии. В итоге рейд оказался контрпродуктивным. Месяцы грабежей, насилия и разорения неблагоприятно сказались на дисциплине кавалерийских частей белых.

В то же время красным удалось создать собственные высокоэффективные кавалерийские части.

Отразив контрнаступление красных, 20 сентября Добровольческая армия захватила Курск. На правом фланге от Добровольческой армии Войско Донское захватило Воронеж. 14 октября белые взяли Орёл. До Москвы оставалось всего около 300 километров.

Крах деникинского наступления был неожиданным и окончательным, прямо как предшествующий ему провал наступления на Колчака. 14 октября линия фронта ВСЮР простиралась от Киева до Царицына. Но имея всего 100 000 человек против 200 000 красных фронт белых стал окончательно растянут и ослаблен. 20 октября красные вернули Орёл. Через четыре дня 1-я конная армия вернула Воронеж, вклинившись между Добровольческой армией и Войском Донским. После очередной атаки красных на Курск с северо-запада у Деникина не осталось иного выбора кроме как объявить генеральное отступление. Резервы белых, которые могли бы задержать продвижение красных были в сотнях километров от линии фронта, сражаясь с партизанами Махно.

В январе 1920 красная конница вступила на улицы Ростова-на-Дону. Вскоре остаткам ВСЮР не оставалось ничего иного, кроме как оборонять небольшой периметр вокруг порта Новороссийска. 27 марта англичане помогли эвакуировать 50 000 белых из Крыма. 3 апреля генералы Деникина принудили его принять отставку и назначили Врангеля своим главнокомандующим.

Врангель не питал никаких иллюзий относительно положения белых. Как он позднее говорил «ситуация действительно была безнадёжной». Последнее наступление белых стало возможным только благодаря разразившейся советско-польской войне в конце апреля. Но окончание войны с Польшей стало смертным приговором для белых в Крыму. Между 14 и 16 ноября армия Врангеля эвакуировалась из Крыма в Турцию.

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

ДРУГИЕ ФРОНТЫ

Большую часть 1918-1919 годов Красная армия сражалась с белыми на востоке и юго-востоке. При этом красные имели крайне ограниченные силы для действий на севере и западе. Они попытались вернуть Прибалтику, которая была заполнена местными националистами, немецкими фрайкорами, польскими интервентами, и которой с моря оказывала поддержку Британия. На территории Эстонии бывший царский генерал Юденич работал над формированием Северо-Западной белой армии.

В мае 1919 Юденич с войсками выдвинулся из Эстонии и захватил Псков. Интервенты в Мурманске, месяцами занимавшие оборонительные рубежи, перешли в наступление и захватили северный берег Онежского озера.

Большевики увидели в этом совместную попытку наступления белых и интервентов на Петроград. В действительности наступление интервентов было совершено с целью скрыть приготовления к отступлению с русского севера. К 12 октября силы интервентов были эвакуированы, оставив Северо-Западную белую армию один на один с красными.

Уже в начале октября Юденич сделал ставку на быстрый и решительный удар в направлении Петрограда. Северо-Западная армия насчитывала всего 18 000 человек. Тем не менее белые пренебрегли возможностью заблокировать железнодорожное соединение красных с Москвой. Получив подкрепления, и под личным командованием Троцкого 7-я армия красных перешла в контрнаступление. После трёх дней боёв белые были разбиты. В середине ноября остатки сил Юденича были интернированы эстонцами.

Осенью 1919 года польский маршал Пилсудский объявил о поддержке белых. Но вскоре он пересмотрел своё решение. Даже под властью красных он считал Россию «ужасно империалистической». 25 апреля 1920 года Польша объявила войну. Через 12 дней поляки взяли Киев. Оставив небольшой гарнизон в крымских крепостях Врангеля, красные сформировали против Польши две группы армий, разделённые Припятскими болотами. 1-я конная армия быстро выбила поляков с Украины. В июле северный фронт красных под командованием Тухачевского взял Минск и Вильно. К августу красные были уже под Варшавой. Однако между двумя группами армий была плохая координация. В итоге красные были разбиты в Варшавской битве и отступили. 12 октября 1920 года Польша и Советская Россия подписали мирное соглашение. Летом 1920 красные разбили басмачей под Ташкентом.

Во время зимней кампании 1920-1921 годов красные заняли Закавказье, положив конец независимости Армении, Грузии и Азербайджана. Несмотря на то что молодое государство ещё ждали годы партизанского сопротивления и локальных крестьянских восстаний, к 1921 году Гражданская война была окончена. Советскому Союзу предстояло просуществовать ещё 7 весьма непростых десятилетий.

—Тед Рейсер

Создатели игры

Автор игры: Тед Рейсер

Разработчики: Энди Льюис и Волько Рунке

Арт-директор, дизайн коробки: Роджер Б. Макгован

Дизайн поля, фишек и жетонов: Марк Симонич

Первоначальный дизайн поля: Тед Рейсер и Стив Косаковски

Тестировщики: Волько Рунке, Джон Василакос, Тай Бомба и участники «33rd Street Irregulars»

Координатор производства: Тони Кёртис

Продюсер: Джин Биллингсли

Корректоры: Майкл Хенде, Марио Валле, Даг ДеМосс, Стив Косаковски, Крис Нельсон, З. Джонсон и Йорг Петрушка

GMT Games, LLC
а/я 1308, Хэнфорд, Калифорния 93232-1308
www.GMTGames.com

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Антон Сковородин

Корректор:

Редактор: Данияр Ямбулатов

Дизайнер-верстальщик: Алиса Ткачева

Руководитель проекта: Максим Книшевицкий

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.
www.gaga-games.com

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC

Расширенный порядок хода

Оперативный ход (числовой)

I. Фаза определения инициативы: *бросок на определение инициативы (6.1)*

II. Фаза случайных событий (6.3)

А. ЭТАП СЛУЧАЙНОГО СОБЫТИЯ ИГРОКА, НЕ ОБЛАДАЮЩЕГО ИНИЦИАТИВОЙ *(март — апрель: перебазирование речных флотилий, 20.12)*.

Б. ЭТАП СЛУЧАЙНОГО СОБЫТИЯ ИГРОКА, ОБЛАДАЮЩЕГО ИНИЦИАТИВОЙ *(март — апрель: перебазирование речных флотилий, 20.12).*

III. Фаза лояльности Махно: *определение того, кто контролирует партизан Махно (16.1). После хода Б.*

IV. Фаза стратегического передвижения *(пропустите во время хода 1).*

А. ЭТАП ИГРОКА, НЕ ОБЛАДАЮЩЕГО ИНИЦИАТИВОЙ: *использование стратегического передвижения (10.2).*

Б. ЭТАП ИГРОКА, ОБЛАДАЮЩЕГО ИНИЦИАТИВОЙ: *использование стратегического передвижения (10.2).*

В. ЭТАП «ПОЕЗД ТРОЦКОГО»: *переместите поезд Троцкого (20.10).*

V. Фаза действий

А. Сегмент командования.

1. ЭТАП КОМАНДОВАНИЯ: *определение доступных жетонов активаций (7.2).*

2. ЭТАП РЕЗЕРВА ЖЕТОНОВ: *игрок, обладающий инициативой, выбирает один жетон, остальные кладутся в резерв (7.3).*

Б. Сегмент активации игрока, обладающего инициативой: *только что выбранный жетон используется для совершения первой активации.*

1. ЭТАП ОПЕРАТИВНОГО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ: *активированные соединения могут передвигаться и создавать гарнизоны (20.5).*

2. ЭТАП СРАЖЕНИЯ: *активированные соединения могут атаковать (11.0).*

В. Сегменты случайных активаций: *вытягивается по одному жетону из резерва. Данный сегмент повторяется до тех пор пока в резерве есть жетоны (7.4).*

— Если вытянут жетон фронта/фракции:

1. ЭТАП ОПЕРАТИВНОГО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ: *активированные соединения могут передвигаться и создавать гарнизоны (20.5).*

2. ЭТАП СРАЖЕНИЯ: *активированные соединения могут атаковать (11.0).*

— Если вытянут жетон логистики:

1. ЭТАП СНАБЖЕНИЯ БЕЛЫХ: *определение снабжения для всех соединений белых (12.2).*

2. ЭТАП ВОССТАНОВЛЕНИЯ БЕЛЫХ: *попытка восстановить дезорганизованные соединения белых (12.12), возможно удаление гарнизонов (20.5).*

3. ЭТАП СНАБЖЕНИЯ КРАСНЫХ: *определение снабжения для всех соединений красных (12.2).*

4. ЭТАП ВОССТАНОВЛЕНИЯ КРАСНЫХ: *попытка восстановить дезорганизованные соединения красных (12.12), возможно удаление гарнизонов (20.5).*

Г. Сегмент удаления жетонов «Уже двигалось».

Стратегический ход (буквенный)

I. Фаза проверки условий победы: *определите была ли достигнута досрочная победа, либо (если это конец игры), определите победителя (4.0).*

II. Фаза эвакуации интервентов: *начиная с хода В, определите произошла ли эвакуация интервентов (18.0).*

III. Фаза подкреплений/пополнений.

А. Этап подкреплений белых (14.1).

Б. Этап подкреплений красных (14.1).

В. Этап пополнений белых (14.2).

Г. Этап пополнений красных (14.2).

© 2001 & 2012 GMT Games, LLC