

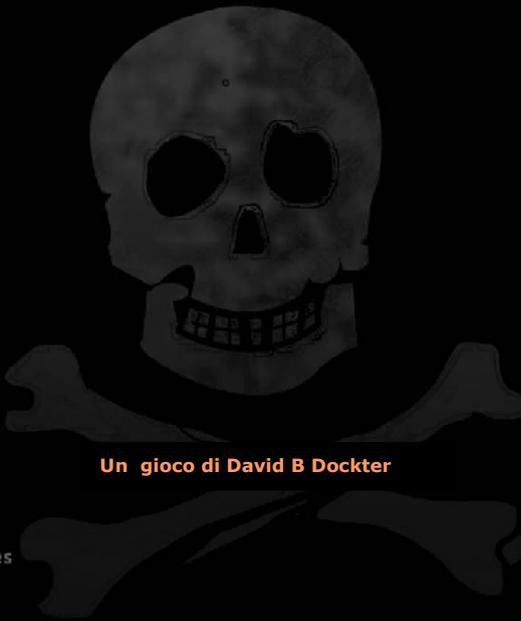


# Triumph of Chaos

## Il Trionfo del Caos

La Guerra Civile Russa  
1918-1921

# СМЕРТЬ



Un gioco di David B Dockter

© 2005 Clash of Arms Games

0502-103



# Supplemento

## 5. Campagna e Scenari

**5.1 Gioco Campagna** *Nota: le regole ed il supplemento si riferiscono a questo scenario principale come al "gioco".*

### 5.11 Piazzare i segnalini informativi

Piazzare il segnalino di turno sulla casella Turno 1. Piazzare il segnalino "VC Rosso" sulla casella 9 (9 VC nelle Regioni Originarie Rosse più 2 VC [Helsinki (in Finlandia) e Migulinskaya (nella regione del Don)] meno 2 VC occupate dalla Legione Ceca e dall'Armata Soc. Riv. Bianca). Piazzare il segnalino "VC Bianco" sulla casella 7 (7 VC nelle Regioni Originarie Bianche in Russia - meno Migulinskaya, controllata dai Rossi, più Samara).

NOTA: alla fine del Turno 1 la Legione Ceca e Migulinskaya potrebbero essere sotto controllo dei Bianchi. Questo risultato comporta un totale di 9 VC per i Bianchi contro 8 VC per i Rossi ed un guadagno per i Bianchi di 1 VP nel Turno 1.

Piazzare ogni Segnalino di Controllo Fazione (FCM) sullo spazio "Neutrale" della Tabella Controllo Fazioni, esclusi i FCM elencati di seguito:

**FCM all'inizio nella casella "Influenza" dei Bianchi:** Legione Ceca (CL), Gran Bretagna, USA e Khiva.

**FCM all'inizio nella casella "Influenza" dei Rossi:** Bielorussia [Belarus] e Turkistan.

### 5.12 Disposizione delle forze ("Setup")

Le unità marcate con una "S" cerchiata sono piazzate nelle locazioni della mappa evidenziate con la corrispondente bandiera. Le bandiere sono codificate attraverso i colori (rosso = unità Rosse, bianco = unità Bianche, verde = Legione Ceca e nero = Potenze Centrali) e contengono delle abbreviazioni per ciascuna unità in particolare. Unità marcate con "SR" cerchiato sono piazzate nella rispettiva Riserva Strategica.

Tutte le unità sono piazzate sul lato a piena forza con l'esclusione delle Armate Siberiane Bianche 1 e 2, che cominciano il gioco sul lato ridotto. L'Armata Socialista Rivoluzionaria comincia il gioco sul lato "Bianco". Questa armata potrebbe ammutinarsi e quindi essere girata sul lato "Rosso" nel caso fosse giocato l'evento della carta AC 1 Bianca - *Kolchak's Coup*.

**5.121 Unità sulla mappa:** Piazzare le unità negli spazi con una bandiera. Ciascuno spazio elencato di seguito contiene anche un numero per identificarlo rapidamente.

**ROSSI** (14 Armate, 19 Corpi)

#### Finlandia [Finland]

127 Helsinki – Armata Rossa Finlandese 1 (R Fin 1)  
125 Kouvola – Armata Rossa Finlandese 2 (R Fin 2)

#### Nord [North]

715 Petrozavodsk – Corpo Rosso 16 (R c16)  
701 Petrograd – Armata Rossa 7 (R7), Corpo Lettone di Fucilieri 1 (Lat Rif c1)  
719 Kem – Corpo Rosso 15 (R c15)  
729 Severodvinsk – Corpo Rosso 14 (R c14)  
726 Vologda – Armata Rossa 6 (R6)  
742 Balezino – Corpo Rosso 13 (R c13)

#### Urali Nord [Urals North]:

523 Perm – Armata Rossa 3 (R3)

#### Centro [Central]

801 Moskva – Corpo Lettone di Fuc. 2 (Lat Rif c2)  
814 Kursk – Corpo MurFor  
818 Stary Oskol – Corpo Rosso 4 (R c4)  
819 Voronezh – Armata Rossa 8 (R8), Corpo Rosso 3 (R c3)  
822 Balashov – Corpo Rosso 8 (R c8)  
823 Saratov – Armata Rossa 4 (R4)

#### Est [East]

638 Norlinsk – Armata Rossa 2 (R2)  
629 Cheboksary – Armata Rossa 5 (R5)  
627 Irena – Armata Rossa 1 (R1)  
624 Syzran – Corpo Rosso 9 (R c9)  
620 Nikolaevsk – Corpo Rosso 10 (R c10)  
609 Dzhari beyty – Corpo Rosso 11 (R c11)  
615 Kamyshin – Corpo Rosso 7 (R c7)  
601 Tsaritsyn – Armata Rossa 10 (R10)  
606 Karabau – Corpo Rosso 12 (R c12)  
603 Elton – Corpo Rosso 5 (R c5)

#### Don

330 Millerovo – Corpo Rosso 6 (R c6)  
326 Belaya Kalitva – Armata Rossa 9 (R9), Corpo Rosso 2 (R c2)  
321 Gashun – Corpo Rosso 1 (R c1)

#### Kuban

317 Seyatoi Krest – Armata Rossa 11 (R11)  
316 Kizlyar – Armata Rossa 12 (R12)

**BIANCHI** (10 Armate, 13 Corpi)

#### Finlandia [Finland]

132 Vaasa: Corpo Bianco Finlandese 1 (W Fin c1)  
128 Turku: Corpo Bianco Finl. 2 (W Fin c2)  
131 Seinajoki: Armata Bianca Finl. (W Fin)

Questa versione delle regole è aggiornata all'ottobre 2006 (v. 1.4). La presenza di questa casella ■ indica significative modifiche rispetto alla versione 1.0, mentre il testo cambiato è in rosso scuro

### **Est [East]**

■ 635 Izhevsk: Armata Siberiana 2 (Sib 2) - ridotta  
634 Menzelinsk: Corpo Siberiano 2 (Sib c2)  
622 Sorocinsk: Corpo Siberiano 3 (Sib c3)  
608 Lebedevka: Corpo Siberiano 4 (Sib c4)  
607 Karatobe: Corpo Siberiano 5 (Sib c5)  
623 Samara: Armata [Bianca] Soc. Riv. (Soc Rev W)  
e segnalino NO ACT.

### **Urali Nord [Urals North]**

525 Nizhny-Tagil: Armata Sib. 1 (Sib 1) - ridotta  
520 Kungur: Corpo Sib. 1 (Sib c1)

### **Urali Centro [Urals Central]**

507 Orenburg: Corpo Cosacco Sib. 1 (Sib Cos c1)

### **Don**

329 Kmsk-Shakhtinsky: Armata Sud Cosacchi Don  
(Don Cos South)  
324 Rostov: Armata Cav. Cos. Don (Don Cos Cav),  
Corpo Cosacchi Don 2 (Don Cos c2)  
325 Skakhty: Armata Nord Cosacchi Don (Don Cos  
North)  
322 Velikokniazh: Armata Volontari 1 (Vol 1),  
Corpo Russo 4 (RU c4)

### **Kuban**

301 Sevastopol: Corpo Russo 7 (RU c7)  
319 Petrovskaya: Armata di Volontari 2 (Vol 2),  
Corpo Russo Elite 2 (RU E c2)  
315 Pyatigorsk: Armata di Volontari 3 (Vol 3), Corpo  
Russo 8 (RU c8)

### **Potenze Centrali [Central Powers]**

(6 Armate, 9 Corpi)

**Estonia:** 122 Narva: Corpo Tedesco 1 (GE c1)  
**Lettonia:** 119 Daugavpils: Armata Tedesca 8 (GE8)  
**Litunia:** 114 Ulena: Corpo Tedesco 2 (GE c2)  
**Bielorussia:** 241 Minsk: Armata Tedesca 9 (GE9)  
**Bielorussia:** 238 Homel: Corpo Tedesco 3 (GE c3)

### **Ucraina [Ukraine]**

218 Kyiv: Corpo Shock Tedesco (GE SHc)  
220 Shostka: Corpo Tedesco 4 (GE c4)  
222 Sumy: Armata Tedesca K (GE K)  
223 Ochtyrka: Corpo Tedesco 5 (GE c5)  
224 Kharkiv: Armata Tedesca 10 (GE10)

■ 225 Lugansk: **Corpo Austriaco 1 (AU c1)**

### **Kuban**

336 Taganrog: Armata Austriaca 2 (AU2)  
303 Dzhankoy: Corpo Austriaco 2 (AU c2)

### **Transcaucasia**

401 Baku: Armata Turca (TU)  
404 Batum: Corpo Turco 1 (TU c1)

**Legione Ceca [Czech Legion]** (2 Armate, 2  
Corpi)

### **Est [East]**

630 Kazan: Corpo Leg. Ceca 1 (Cz Leg c1)  
632 Buguruslan: Armata Leg. Ceca 2 (Cz Leg 2)  
631 Simbirsk: Armata Leg. Ceca 1 (Cz Leg 1), Corpo  
Leg. Ceca 2 (Cz Leg c2)

(Nota: Queste sono le sole fazioni che cominciano il  
gioco già piazzate sulla mappa)

### **5.122 Unità nella Riserva Strategica**

#### **ROSSI (12 corpi)**

Corpi Rossi Elite 1, 2  
Corpi Rossi 17, 18, 19, 20, 21,26, 27, 28  
Corpi Rossi Finlandesi 1, 2

#### **BIANCHI (12 corpi)**

Corpo Russo Elite 3  
Corpi Russi 5, 6  
Corpi Siberiani Elite 1, 2  
Corpo Cos. Sib. 2  
Corpo Cav. Cos. Sib. 1 (Sib Cos Cav c1)  
Corpi Cos. Don 1, 3  
Corpo Cav. Cos. Don 1 (Don Cos Cav c1)  
Corpo Cos. Don Elite 1  
Corpo Bianco Finlandese 3 (W Fin c3)

#### **Fazioni:**

Piazzare nella Riserva Strategica dei Bianchi i corpi  
Elite della Legione Ceca 1 e 2: questi però non sono  
in gioco finché i Cechi non sono attaccati e/o  
controllati da una Fazione.

#### **5.123 Leader:**

#### **ROSSI**

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

#### **BIANCHI**

Don: 322 Velikokniazh: Denikin  
Don: 324 Rostov: Krasnov  
Finlandia: 131 Seinajoki: Mannerheim  
**Piazzare lo Zar vicino alla Tabella di Gioco** (sebbene  
lo Zar non sia in gioco fino al turno 2).

#### **FAZIONI**

East: 631 Simbirsk: Syrovy (Leg. Ceca)

### **5.13 Segnalini di controllo**

È meglio piazzare i segnalini di controllo (Control Markers, CM) solo in spazi per i quali esiste il dubbio sul lato che ha il controllo di tali spazi. Per gli spazi che sono chiaramente oltre la linea iniziale (ad es. 124, 126, 318, 327, 328, 331, 334 e 335 sono sotto controllo dei Rossi) non c'è bisogno di mettere i CM, a meno che i giocatori non preferiscano evidenziare il controllo di ciascuno spazio.

### Rossi

Finlandia: 130 Jyvaskyla

### 5.14 Treno IGSR in Kazan (630)

L'IGSR comincia il gioco nello spazio di unità della Legione Ceca; poiché la Legione Ceca comincia il gioco fuori controllo, l'IGSR è anch'esso fuori controllo.

### 5.15 Setup Opzionale

Il setup fornito è basato sul reale dispiegamento delle forze in campo nell'estate del 1918. In quel momento entrambi gli schieramenti erano in fase di mobilitazione ed il fronte era caotico. La ricostruzione corretta dell'ordine di battaglia della guerra civile russa rappresenta una sfida; se i giocatori desiderano una maggiore incertezza nel setup possono provare a cambiarlo nel modo seguente

- 1) Per ogni armata elencata nel setup (escluse l'Armata Soc. Riv. W e le Armate Siberiane 1 e 2) si lancia un dado. Se il risultato è 4-6, l'armata è piazzata sul suo lato ridotto.
- 2) Dopo che le Carte Azioni (AC) sono state distribuite e prima di cominciare la Fase Politica, ciascun giocatore può selezionare in segreto una carta per generare immediati rimpiazzi. Il giocatore piazza la carta coperta davanti a sé (la carta potrebbe essere anche la "Bluff" o la "Influenza" {AC 53 o 54}, ma queste non darebbero rimpiazzi). Le AC sono rivelate contemporaneamente. Il valore di ciascuna AC è il numero di armate ridotte che possono essere rimesse a piena forza. I giocatori si alternano nel selezionare le armate che ritornano a piena forza, comincia il giocatore che ha scelto la carta di valore più alto (si tira un dado in caso di parità). Il Bianco non può mettere le armate Siberiane 1 o 2 a piena forza.

### 5.16 Condizioni di vittoria: vedi regola 6.0

**5.17 Lunghezza della partita:** 16 turni, vedi 7.11.

## 5.2 Scenario Torneo: 1919

### 5.21 Piazzare i segnalini informativi

Piazzare l'indicatore di turno sul Turno 4. Piazzare i segnalini FCM come segue:

**Controllo dei Bianchi:** Gran Bretagna, Legione Ceca, Estonia e Finlandia

**Influenza dei Bianchi:** Francia, Polonia e USA

**Neutrali:** Astrakhan, Khiva, Lituania, Transcaucasia, Ucraina e Ucraina Occidentale

**Influenza dei Rossi:** Lettonia, Makhno e Turkistan

**Controllo dei Rossi:** Bielorussia

Le Potenze Centrali si sono ritirate dal conflitto, quindi devono essere ignorate per qualsiasi scopo di gioco (per es. le restrizioni CP {v. 8.315} non devono essere prese più in considerazione).

### 5.22 Disposizione delle forze ("Setup")

#### 5.221 Forze iniziali – BIANCHI

*{Bianchi e Fazioni controllate - c = Corpi, L = Leader, altrimenti Armate - unità fra parentesi iniziano lo scenario girate sul lato ridotto}*

#### KUBAN

Sevastopol 301: RU c4

#### DON

Taganrog 336: Vol 3, RU c8

Gashun 321: Vol 2, RU E c2, Wrangel L

Morozovsk 327: Don Cos Cav, Don Cos South

Belayakalitya 326: Don Cos c1, Krasnov L

Migulinskaya 333: Don Cos Central, NO ACT

Millerovo 330: Don Cos c2

Liski 331: Vol 1

Valuyki 332: Don Cos North, NO ACT

#### ESTONIA

Tallinn 121: (Estonia 1), Estonia c1

#### FINLANDIA

■ Helsinki 127: Armata Finl. 1 e Corpo Tank Finl.

Konvola 125: Mannerheim L, Armata Bianca Fin 1

Liekka 135: Corpo Bianco Finl. 2 (W Fin c2)

## **EST [EAST]**

Lebedevka 608: Siberia C1

## **NORD [NORTH]**

■ **Murmansk 717: Br Hampshire C**  
**Archangel 732: BR Royal Fus C, 9th C e Arch C**

## **URALI CENTRO [URALS CENTRAL]**

Orenburg 507: Soc Rev W, NO ACT  
Aktyubinsk 502: Sib c2  
Saraktash 506: Sib c3  
Orsk 504: Si Cos c1  
Magnitogorsk 508: Sib c4  
Sterlitamak 510: Cz Leg 1, Cz Leg c1, Cz Leg cE2,  
Syrovoy L

## **URALI NORD [URALS NORTH]**

■ **Satka 512: Sib Cos Cav 1, Dutov**  
Tastuba 518: Sib 4  
Ekaterinburg 516: Sib c5  
Krasnoufimsk 521: (Sib 2)  
Lysva 524: (Sib 1)

## **RISERVA STRATEGICA**

■ **BR Res c1, Finl c2, Estonia c2, Leg Ceca cE1**  
**Finl Bianchi c1 e c3, Sib cE1, cE2, Sib Cos Cav C1,**  
**Don Cos Cav c1, Don Cos c3, Don Cos cE1, RU c5,**  
**RU c6, RU c7, RU c9, RU cE3**

## **UNITÀ ELIMINATE**

Cz Leg 2, Estonia 2, Cz Leg c2, Cz Leg cE1, W Fin  
c1, Sib Cos c2, Don Cos c4, Don Cos c5

## **5.222 Forze iniziali – ROSSI**

*{Rossi e Fazioni controllate - C = Corpi, L = Leader,  
altrimenti Armate - unità fra parentesi iniziano lo  
scenario girate sul lato ridotto}*

## **URALI NORD [URALS NORTH]**

Perm 523: Bonch L, R3 (Armata Rossa 3), R c1  
Kongur 520: R c2  
Birsk 519: R2  
Ufa 511: R5, R c3

## **EST [EAST]**

Sorocinsk 622: R1, Egorov L  
Dzhambeyty 609: R c4  
Karabav 606: R c5  
Elton 603: R c6  
■ **Tsaritsyn 601: Stalin L, R10, R c7, Cheka Res c1**  
Goly Karamysh 616: R c8  
Nikolaevsk 620: R4  
Kazan 630: R c9

## **DON**

Novokhopersky 334: (R9)

## **CENTRO [CENTRAL]**

Balshov 822: Peoples 1  
Voronezh 819: Trotsky L, R8, R c10  
Stary Oskol 818: R c11  
Belograd 815: (R13), R c12  
Kursk 814: R c13  
Altukhvo 812: R12, MurFor  
**Moskva 801: Lenin L, Lat Rif c2**

## **BIELORUSSIA [BELARUS]**

Moyzr 237: R c14  
Slutsk 236: R Belarus, R16  
Baranovichi 242: (Belarus)  
Lida 243: R c15  
Polatsk 244: R c16

## **ESTONIA**

Narva 122: R7

## **FINLANDIA**

Vipuri 124: R Fin 1

## **NORD [NORTH]**

Petrograd 701: Lat Rif c1  
Pskov 705: Peoples 4  
Vologda 726: R6, R c26  
Kem 719: R c27  
Onega 721: Peoples 2  
Severodvinsk 729: R c28

## **RISERVA STRATEGICA**

R c17, R c18, R c19, R c20, R c21, R c22, R c23  
R E c1, R E c2  
R Fin c1  
Belarus c  
Cheka c3

## **UNITÀ ELIMINATE**

R10, R11, R Fin 2, Peoples 3  
R Fin c2

## **5.23 Piazzare segnalini di controllo**

I segnalini di controllo conviene piazzarli solo  
quando esiste qualche dubbio su quale lato controlla  
lo spazio.

**5.24 Treno IGSR:** Non si usa in questo scenario.

**5.25 Setup Opzionale:** Non utilizzato.

## **5.26 Condizioni di Vittoria**

■ Il Bianco ottiene una Vittoria Automatica se controlla  
o Petrograd o Moskva OPPURE se raggiunge 14 VP  
in qualunque momento.

Il Rosso vince se ha almeno 14 VP alla fine dello scenario, controlla tutte le VC Originarie Rosse ed **INOLTRE** ottiene 3 delle seguenti 5 condizioni:

- 1) Controlla tutte le VC nei Paesi Baltici (Estonia, Lituania, Lettonia)
- 2) Controlla tutte le VC in Ucraina e Makhno
- 3) Controlla tutte le VC nella regione del Don
- 4) Controlla tutte le VC SIA in Urali Nord SIA in Urali Centro
- 5) La Fazione Polacca controlla non più di una VC al di fuori della Polonia

Qualsiasi altro risultato è una vittoria dei Bianchi.  
Nota: se si desidera uno scenario più bilanciato, il Rosso dovrà scegliere in segreto alla fine del Turno 5 le 3 condizioni che dovranno essere conseguite alla fine dello scenario (assieme ai 14 VP) per ottenere una vittoria dei Rossi.

#### 5.261 Determinare i ruoli

Vedi regola 6.4.

#### 5.27 Lunghezza del gioco

**La fine del gioco è variabile: può avvenire al turno 10, 11 o 12.** Dopo aver preso le Carte Azioni all'inizio di ciascuno di questi turni, ciascun giocatore può segretamente allocare una carta per influenzare la fine del gioco. Dopo l'allocazione, le carte sono rivelate contemporaneamente. Il giocatore che ha allocato la AC di valore maggiore può dichiarare, prima di lanciare un dado, un modificatore al lancio (o +1, 0 oppure -1). Si lancia il dado e si consulta la seguente tabella:

Turno 10: il gioco termina subito con 1-2

Turno 11: il gioco termina subito con 1-3

Turno 12: il gioco termina subito con 1-4

La partita termina automaticamente alla fine del turno 12 se non è già terminata.

Le carte allocate dai due giocatori sono scartate.

#### 5.28 Altre regole dello scenario

##### Carte Azioni

##### 5.281 Carte giocate come evento "in precedenza"

Rimuovere le seguenti carte dal gioco (si considerano già giocate come eventi – compresi tutti gli effetti):

**AC BIANCHE:** 3 (*Don Caucasus / Influence Ukraine*), 10 (*RED In-Fighting*), 11 (*Support for Yudenich*), 12 (*Appeal for Foreign Intervention*), 13

(*Support for von der Goltz*) 14 (*Diplomatic Posturing with Republics*), 15 (*Russian Political Council*), 16 (*Dutov Arrives*)

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

##### 5.282 Mano iniziale di AC

Il Bianco comincia lo scenario con le AC 1 e 2 in mano. Il Rosso comincia con le AC 16 e AC 24 in mano.

Quindi entrambi completano la rispettiva mano con altre 5 AC, per un totale di 7 carte ciascuno più le due AC Bluff e Influenza – v. reg. 7.11).

##### 5.283 Regole opzionali

Giocare senza le altre regole opzionali. Ignorare il treno IGSR. Lo Zar è morto.

#### 5.3 Scenario introduttivo: 1918

Questo breve scenario ha due obiettivi: essere giocabile in 2 ore e dare ai giocatori la possibilità di imparare il gioco rapidamente. Le Potenze Centrali, la Polonia e l'Ucraina sono state escluse per semplificare l'apprendimento. Data l'assenza di queste Fazioni, il controllo delle altre può determinare il vincitore dello scenario.

##### 5.31 Segnalini informativi

Come nello scenario campagna (5.11) (VC Rosse su 9, VC Bianche sul 7).

##### 5.32 Disposizione iniziale delle forze

Come nello scenario campagna, ma le forze della Fazione CP non devono essere schierate perchè non in gioco. Anche la regola sulla Restrizione CP non è usata in questo scenario (reg. 8.315).

##### 5.33 Segnalini di controllo

Come nello scenario campagna.

##### 5.34 Treno IGSR

Ignorare la regola 16.31, il treno IGSR non è in gioco.

##### 5.35 Setup Opzionale

Assente in questo scenario.

##### 5.36 Condizioni di Vittoria

I ruoli nella partita si determinano secondo quanto i giocatori hanno puntato (reg. 6.4). Vince il lato in vantaggio come VP alla fine dello scenario, in caso di parità vince il Rosso. Poiché lo scenario esclude le carte 1919 ed usa solo tutte le carte 1918, alcune fra queste dovrebbero essere giocate come eventi essendo "carte prerequisite" (ad es.: la AC 11 Rossa *Red Army Reorganizes*). Pertanto si applicano le seguenti penalità in VP (da assegnare alla fine della partita) se le carte indicate sotto non sono state giocate come eventi durante la partita:

**BIANCHI:** 1 VP: AC 1, 11,12    2 VP: AC 10  
**ROSSI:** 1 VP: AC 14    2 VP: AC 11, 12

### 5.37 Lunghezza dello Scenario

Lo scenario inizia al Turno 1 (Estate 1918) e termina alla conclusione del Turno 3. Solo le carte 1918 sono utilizzate nella partita.

### 5.38 Altre regole

■ **Sottomissione (reg. 8.6):** Non usata

**Lo Zar (reg. 16.22):** Non in gioco.

**Potenze Centrali, Polonia o Ucraina:** ignorare queste Fazioni per tutti gli scopi di gioco. Nessun lato può entrare in Polonia o Ucraina.

**Azioni Speciali (reg. 10.2):** possono essere utilizzate solo "l'attivazione di uno spazio" e "la rimozione del segnalino NO ACT".



## Contenuti – Sezione 8

### 8.0 Fase Politica /Fazioni

#### 8.1 Sequenza di gioco

##### 8.11 Selezione AC

- 8.12 Carte Politiche Risoluzione
- 8.13 Spostamento del FCM
- 8.14 Schieramento delle Fazioni
- 8.15 Fase Politica: altre regole
- 8.16 Fine della Fase Politica

### 8.2 Fazioni

- 8.21 Panoramica
- 8.22 Controllo delle Fazioni
- 8.23 Controllo Fazione: benefici
- 8.24 Fazioni con restrizioni

### 8.3 Regole specifiche sulle Fazioni

### 8.4 Ritiro di una Potenza Maggiore

### 8.5 Dichiarazione di Guerra

- 8.51 Meccanismo della Dichiarazione
- 8.52 Effetti della Dichiarazione di Guerra
- 8.53 Fine della guerra – Repubblica o Fazione
- 8.54 Fine della guerra – Potenza Maggiore

### 8.6 Sottomissione

- 8.61 Dichiarazione
- 8.62 Effetti

### 8.7 Carte Politiche Random (Opzionale)

## 8. Fase Politica/Fazioni

I giocatori tentano di ottenere il controllo di ciascuna delle 18 fazioni influenzando la selezione delle Carte Politiche (PC). Quando un giocatore controlla una fazione ottiene truppe, rifornimento, VP (attraverso il controllo di VC) e/o la possibilità di influenzare il ritiro delle Potenze Maggiori.

### 8.1 Fase Politica: Sequenza di gioco

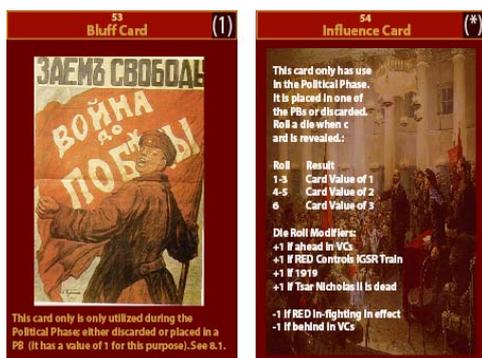
#### Sequenza di gioco

La Fase Politica si svolge in 4 sotto-fasi: selezione delle AC, risoluzione delle PC, spostamento dei segnalini FCM ed eventuale setup di unità.

#### 8.11 Selezione AC (Carte Azione)

**STEP 1:** Ciascun giocatore aggiunge le carte "Bluff" e "Influenza" (AC 53 e 54) alla propria mano di AC.

Le carte "Bluff" e "Influenza" hanno anche lo scopo di consentire al giocatore di "conservare" le sue Carte Azioni per la successiva Fase Azioni.



Queste due carte sono utilizzate solo nella Fase Politica e non hanno nessun'altra funzione nel gioco. Esse NON sono incluse nel numero di AC che compone la mano di carte (regola 7.1). Ad esempio per il Turno 1, ciascun giocatore riceve 7 AC e aggiunge le sue carte "Bluff" e "Influenza" (AC 53 e 54) alla sua mano per un totale di 9 carte. Dopo il turno 9 queste due carte sono rimosse dal gioco.

**STEP 2: Ogni giocatore piazza una AC coperta (una a scelta fra tutte quelle della sua mano, comprese le AC "Bluff" & "Influenza") in ciascun Box Politico (nell'angolo in basso a sinistra della mappa).**

Ogni giocatore deve mettere una Carta Azioni in ciascun Box Politico (PB) – così ci saranno un totale di sei AC nei tre PB.

Le carte azioni (AC) possono essere pensate come la "moneta corrente" da spendere per acquisire influenza sulle fazioni durante la Fase Politica. Le carte vengono giocate per influenzare la scelta di migliori Carte Politiche. Maggiore è il valore della carta AC (nell'angolo in alto a sinistra della carta), maggiore è l'influenza politica che il giocatore potrebbe guadagnare. Comunque il risultato non è garantito.

Poiché i giocatori allocano le AC in segreto, esiste la possibilità che le AC siano "sprecate". Per esempio se entrambi i giocatori piazzano nello stesso box due AC dello stesso valore, le Carte Politiche (PC) vengono scelte a caso. Oppure la PC#66 "Anarchia in Russia" potrebbe essere selezionata nel PB "Altri" – con il risultato di una sostituzione di tutte le PC già selezionate in quel turno. Inoltre "spendere" AC nella Fase Politica comporta una mano di AC meno ampia durante la successiva Fase Azioni.

### 8.111 BIANCHI Bonus Operazioni (NUOVA)

Se il Bianco è alla pari o in vantaggio sul Rosso in termini di VC all'inizio di una Fase Azioni (ai fini di questa regola nel Turno 1 il Bianco è considerato in vantaggio) ed INOLTRE il Rosso ha selezionato

almeno una AC di Valore 5 in uno dei Box Politici durante la Fase Politica, il Bianco per il primo round può giocare una AC qualsiasi come "operazioni" e attivare 5 spazi. {Nota: in pratica è un bonus di 3 ops gratis se il Bianco gioca una AC di Valore 2}.

## 8.12 Carte Politiche: Risoluzione

**STEP 1: Scoprire le AC nel Box Politico Rosso.**

**STEP 2: Determinare il numero di PC da estrarre per il Box Politico Rosso ed il metodo di selezione di tali carte.** Ogni Box Politico Box (PB) ha il suo set di Carte Politiche: il PB Rosso impiega le PC 1-22, il PB Bianco impiega le PC 23-44 e il PB "Altri" impiega le PC 45-66. Per esempio le PC per il PB Rosso possono essere selezionate o generate solo fra le PC 1-22. Come sono selezionate le PC?

**Quante PC?** Il numero di PC da estrarre dipende dalla somma dei valori delle AC piazzate dai giocatori nel PB Rosso.

**Metodo?** Le PC possono essere scelte da uno dei giocatori o selezionate a caso in funzione della differenza fra i valori delle due AC giocate. Chi gioca la AC col valore più alto ha una probabilità maggiore per quel turno di scegliere le PC in quel PB e "influenzare" la parte politica del gioco. La tabella di seguito riportata mostra quante PC saranno estratte per il Box Politico ed il metodo di selezione:

Selezione delle Carte Politiche				
	Differenza fra i valori delle due carte AC giocate			
Somma dei valori delle due AC nel PB	0	1	2	3 o più
7-10	3R	1H2R	2H1R	3H
4-6	2R	1H1R	2H	2H
2-3	1R	1H		

**Nota:**  
**yR** = numero (y) di PC scelte a caso (R=Random)  
**xH** = numero (x) di PC scelte dal giocatore che ha allocato la carta AC di valore maggiore  
**xHyR** = il giocatore con carta AC di valore maggiore sceglie **x** carte, poi **y** carte sono scelte a caso fra le **restanti PC** (cioè fra quelle non scartate) relative al Box Politico attivo.

**STEP 3: Mettere le PC selezionate nel PB Rosso.**

Quali carte? Per esempio se il Rosso gioca una AC con valore 4 per il PB Rosso e il Bianco una AC di

valore 3, la **somma** è 7 e questa dà, secondo la tabella di selezione delle PC, come risultato l'estrazione di 3 carte PC.

Continuando l'esempio la **differenza** è 1. Osservando la tabella si ricava il metodo di selezione delle 3 PC: prima il giocatore con la carta AC di valore maggiore (il Rosso) seleziona una PC, quindi altre 2 PC sono scelte a caso (fra le PC Rosse 1-22). Le PC a caso sono estratte fra quelle "disponibili" del Box Politico in risoluzione, quindi escluse quelle scartate in precedenza.

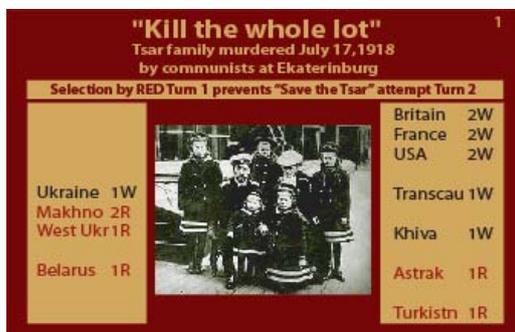
**Chiarimento:** Per la selezione casuale delle PC occorre mischiare le PC restanti nel mazzo in esame, (quindi NON si devono aggiungere le PC scartate – queste ultime vanno aggiunte solo quando il mazzo va rifatto – v. regola 8.16) e fra queste è estratto a caso il numero di PC richiesto.

Alla fine tutte le PC sono piazzate coperte nel PB Rosso. Non è ancora possibile rivelare le PC estratte.

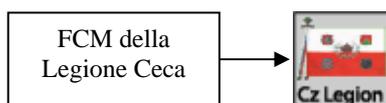
**STEP 4: Ripetere la sequenza per il PB Bianco**

**STEP 5: Ripetere la sequenza per il PB "Altri"**

### 8.13 Spostamento del Segnalino di Controllo Fazione (FCM)



Ogni Carta Politica (PC) contiene i seguenti codici 2R, 1R, 1W e 2W in corrispondenza ad un elenco di Fazioni. Questi codici sono chiamati Punti Influenza (IP). In aggiunta alcune PC producono altri effetti sul gioco (rimpiazzi, ...) elencati nella carta. L'effetto degli IP è un "avanti/indietro" dei segnalini FCM sulla Tabella di Controllo Fazioni (FCT) per il controllo di ciascuna Fazione.



...si muove su questa parte della Tabella di Controllo Fazioni (FCT)...



La figura mostra le 5 caselle della FCT relative alla Legione Ceca; queste evidenziano i 5 possibili stati della CL: controllo politico(2) influenza(2) o neutralità

Ci sono 5 caselle per Fazione nella FCT: Controllo dei Rossi, Influenza dei Rossi, Neutralità, Influenza dei Bianchi e Controllo dei Bianchi.

La S cerchiata indica che il FCM della CL inizia il gioco nella casella Influenza Bianco. Per la gran parte delle Fazioni il FCM comincia il gioco nella casella "Neutralità" della FCT.

### 8.131 Movimento del segnalino FCM

Lo scopo della parte politica del gioco è ottenere il controllo delle Fazioni (o negare il controllo al nemico). Il controllo di una Fazione si ha quando il segnalino FCM muove nella casella di Controllo nella tabella FCT.

Mentre le carte politiche riflettono compromessi e restrizioni tra le fazioni, i giocatori hanno anche la possibilità di influenzare come e quando gli eventi accadranno. E, come con qualsiasi cosa, la scelta del momento è decisiva.

Le PC Speciali (64-66) sono state incluse per aggiungere quell'elemento di casualità presente in ogni lotta politica.

### STEP 1: Rivelare tutte le Carte Politiche.

"Allineare" le PC lato contro lato (oppure sovrapporle).

Gli effetti delle PC Speciali (64-66) {supponendo che almeno una sia stata estratta nel PB "Altri"} si applicano dopo aver rivelato tutte le PC. Se più di una PC Speciale è stata estratta occorre determinare con un tiro di dado quale fra queste PC Speciali rimane e si scartano le altre. In aggiunta bisogna scartare tutte le altre PC nel PB "Altri". In sintesi: nella Fase Politica si può usare solo UNA PC Speciale e qualunque altra PC nel PB "Altri" deve essere scartata.

## **STEP 2: Calcolare i Punti di Influenza (IP):**

**Sommare tutti gli IP relativi a ciascuna Fazione su tutte le PC.** Leggere su tutte le PC. Per es. si supponga che la Legione Ceca compaia su 3 PC. I codici (o Punti di Influenza) relativi alla Legione Ceca sono 2R, 2R e 1W. Il risultato netto è 3R (si devono sottrarre le somme relative a ciascun lato). Inoltre possono esserci IP su una particolare Fazione che erano stati generati nella precedente Fase Azioni (o attraverso una Carta Azioni o a causa di un evento) oppure durante la Fase Logistica (nella quale gli IP possono essere “comprati”).

## **STEP 3: Spostare i segnalini FCM.**

Per spostare il segnalino FCM in una casella adiacente nella Tabella Controllo Fazioni servono 2 IP (Controllo Rosso, Influenza Rosso, Neutralità, Influenza Bianco e Controllo Bianco). **Tuttavia, dopo che il segnalino FCM è entrato in una casella CONTROLLO (Rosso o Bianco) occorrono 3 IP per spostarlo nell'adiacente casella INFLUENZA.**

Il segnalino FCM può muovere anche più di una casella durante ciascuna Fase Politica.

Gli IP “dispari” sono ignorati. Per esempio, continuando l'esempio precedente nel quale si avevano 3 IP sulla Legione Ceca, il terzo IP deve essere ignorato ed il segnalino FCM della CL si muove solo di una casella. Alla fine della fase Politica non rimane alcun IP.

### **8.132 Restrizioni sugli FCM**

Il movimento di alcuni segnalini FCM può essere consentito o impedito. Le restrizioni si dividono in 3 categorie:

- Restrizioni dovute a Carte Azioni
- Restrizioni per la presenza di armate nel territorio della Fazione
- Ritiro di Potenze Maggiori

### **8.1321 Restrizioni dovute a Carte Azioni**

■ **Un FCM nella casella “Controllo” non può essere mosso per effetto di alcune Carte Azioni (ad es.: la AC 8). Per quanto riguarda altre AC:**

**AC 2 Bianca:** Evento necessario per poter MUOVERE il FCM polacco nella casella controllo Bianco durante la Fase Politica.

### ■ **AC 12 Bianca “Appello per l'Intervento Straniero”**

Dopo quest'evento nessuna delle Potenze Maggiori può uscire dal Controllo Bianco durante la Fase Politica per il resto della partita.

**AC 15 Bianca:** Evento necessario per poter muovere i FCM delle fazioni Bielorussia, Ucraina e Ucraina Occ. nella casella CONTROLLO Bianco durante la Fase Politica.

**AC 1 Rossa:** Evento necessario per poter muovere il FCM della fazione Ucraina nella casella CONTROLLO Rosso durante la Fase Politica.

### ■ **AC 10 Rossa “Blustering in the Baltics”**

Estonia, Finlandia, Lettonia e Lituania non possono passare sotto controllo Rosso durante la Fase Politica finché il Rosso non gioca l'AC 10 come evento.

**Nota: in tutti e tre i casi un giocatore può ottenere il controllo della fazione durante la Fase Azioni senza giocare nessuna delle tre carte.**

**AC 9 Rossa:** Impedisce il movimento di qualsiasi FCM (FCM polacco escluso) sulla casella CONTROLLO per la Fase Azioni in corso e la successiva Fase Politica.

**AC 15 Rossa:** Cancella gli effetti della carta AC 15 Bianca, in presenza di alcune condizioni (v. Testo sulla carta).

### **8.1322 Presenza di armate nel territorio della Fazione**

Nessun FCM di Repubblica o Nazione può essere mosso durante un turno se il territorio (la regione) della Fazione è occupato da almeno un'armata del giocatore che controlla la Fazione (includere anche le armate della Fazione stessa, se è sotto controllo). **Eccezione (Finlandia):** La sola “eccezione” è la Finlandia, in questo caso il FCM della Finlandia può essere mosso anche in presenza di armate nel territorio finlandese, e questa eccezione resta valida finché un giocatore non ottiene il controllo della Finlandia (FCM nella casella di CONTROLLO) durante la Fase Politica o dopo aver giocato una carta AC come evento. La Finlandia NON può essere conquistata finché il suo FCM non entra per la prima volta in una casella di CONTROLLO. La ragione per questa eccezione è la Guerra Civile Finlandese in corso.

**La regola sulla “presenza di armate nella regione” ha la precedenza su ogni possibile movimento del FCM provocato da QUALSIASI Carta Azioni.** Per es. se il Rosso giocasse la carta AC 24 “Sovietization of Ukraine-1” come evento, non potrebbe muovere il FCM della Ucraina se una armata Bianca (oppure un'armata ucraina sotto controllo dei Bianchi) fosse in Ucraina mentre questa regione è sotto controllo Bianco. Si consiglia di girare il segnalino FCM sul

lato “no move” per tenere traccia delle situazioni in cui questo non può essere mosso.

### 8.1323 Ritiro di Potenze Maggiori

Qualsiasi Potenza Maggiore che si sia in precedenza ritirata dal conflitto deve essere ignorata per ogni scopo di gioco – incluso il movimento di FCM (v.reg. 8.4).

## 8.14 Schieramento delle Fazioni

Se un giocatore ottiene il controllo di una Fazione durante la Fase Politica, schierare le *unità* alla fine della Fase Politica (reg. 7.3); se ottiene il controllo durante la Fase Azioni, le *unità* si schierano subito. Con riferimento alle forze di Fazioni soggette alla restrizione CP (8.315), lo schieramento avviene durante la SEGUENTE Fase Politica. Quando diverse Fazioni devono essere schierate nello stesso momento, si determina l'ordine in modo casuale.

**8.141 Tabella di Setup.** La seguente tabella riassume le forze che vengono schierate per ogni Fazione (ma si controllino le regole specifiche di ciascuna Fazione per altri dettagli):

Tabella riassuntiva sullo schieramento iniziale delle Fazioni	
Astrakhan	1 armata, 1 corpo
Bielorussia	1 armata, 1 corpo
Gran Bretagna	5 corpi - 1 nella SR, 4 a Murmansk (717) e Archangel (732)
Potenze Centrali	Tutte le forze cominciano il gioco sulla mappa esclusa la Armata Var tedesca
Legione Ceca	2 armate, 2 corpi e un leader cominciano il gioco sulla mappa. 2 corpi nella SR
Estonia	1 armata, 2 corpi – una armata aggiuntiva se “Protettore”
Finlandia	1 armata, 3 corpi
Francia	3 armata (spazi con porto nel sud), 3 corpi nella SR
Lettonia	1 armata, 2 corpi
Lituania	1 armata, 1 corpo
Khiva	1 armata, 1 corpo
Makhno	2 armate, 2 corpi, leader
Polonia	Variabile in modo significativo – vedi le regole specifiche della Fazione Polacca
Transcaucasia	1 armata, 1 corpo
Turkistan	1 armata, 1 corpo
Ucraina	Variabile in modo significativo – vedi le regole specifiche della Fazione Ucraina
USA	1 armata (nel Box “Urals North East”), 3 corpi (2 a Murmansk, 1 nella SR)
Ucraina Occ.	2 armate, 2 corpi, una armata aggiuntiva se “Protettore” o nel caso di AC 37 Rossa

### Note

“Protettore” – Quando un giocatore dichiara Guerra ad una Fazione, l'altro giocatore diventa il “Protettore”. Armate e leader entrano in gioco direttamente nella regione della Fazione mentre i corpi possono o entrare direttamente sulla mappa oppure nella Riserva Strategica (SR) a meno che non sia indicato diversamente nelle regole specifiche relative alla Fazione.

### 8.142 Restrizione sul primo round

Spazi contenenti unità di una Fazione non possono essere attivati nei seguenti due casi:

- durante il primo round immediatamente successivo alla Fase Politica nella quale un giocatore ha assunto il controllo della Fazione
- nel round in cui il giocatore ha ottenuto il controllo, a meno che tale controllo non sia stato ottenuto come “Protettore” (v. reg. 10.223).

Se il nemico attacca una Fazione di cui l'avversario ha appena ottenuto il controllo, questa restrizione non vale più. Le *unità* attaccate ed i *leader* possono usare subito le loro abilità.

## 8.15 Fase Politica: altre regole

### 8.151 Perdita Controllo di una Fazione

#### Durante la Fase Politica:

Talvolta un giocatore perde il controllo di una delle sue Fazioni durante la Fase Politica. In tale situazione si applicano le seguenti misure:

#### *Effetti sulle forze del giocatore che aveva il controllo*

Se un giocatore perde il controllo di una Repubblica o di una Nazione mentre ha dei corpi nella regione durante la Fase Politica, tali corpi devono essere rimossi e piazzati nella rispettiva Riserva Strategica. Questa misura non si applica alle armate (le quali impediscono di perdere il controllo di una Fazione v. 8.132). I leader possono essere riposizionati in una VC (amica) entro una regione originariamente controllata.

#### *Effetti sulle forze del nemico*

Il territorio della Repubblica o Nazione diviene Neutrale e ciò richiede che tutte le forze Rosse e Bianche escano dal territorio. In tal caso il nemico sposta le forze occupanti nei più vicini spazi sotto il suo controllo – o in uno spazio adiacente agli spazi più vicini nel caso si venga a creare una situazione di *over stacking*. In ogni caso il nemico può scegliere di

mettere il “veto” per impedire questa evenienza (v. 8.152).

**Effetti sulle forze della Fazione:**

Se un giocatore perde il controllo di una Fazione, vengono rimosse tutte le forze della Fazione che sono sulla mappa e nella SR. (Eccezione: Legione Ceca – queste forze rimangono sulla mappa finchè si ha il ritiro dal conflitto della Legione Ceca come Potenza Maggiore). Mettere queste unità da parte nel caso un giocatore ottenga il controllo della Fazione più avanti nel corso del gioco. Le forze eliminate rimangono nel Box delle unità eliminate. Se più avanti nel gioco un giocatore ottiene il controllo si devono seguire le usuali procedure di setup delle unità (escluse le unità eliminate – che possono essere ricostruite).

**CP:** Se un lato perde il controllo delle CP, queste forze restano sulla mappa (finchè le CP non si ritirano dal conflitto) e sono considerate rifornite.

**Durante la Fase Logistica:** La regola 8.53 descrive la procedura da seguire quando una Fazione viene conquistata.

**8.152 Veto sulla perdita di controllo di una**

**Fazione nemica:** Un giocatore può mettere il “veto” sulla perdita di controllo di una Fazione nemica nel momento stesso dell’avvenimento (quindi o mette subito il veto oppure PERDE il diritto di veto relativo alla “perdita di controllo” in corso).

**Tre esempi:** Il giocatore Bianco controlla la Gran Bretagna. Durante la Fase Politica, i Punti Influenza portano la GB fuori dal CONTROLLO dei Bianchi e la mettono sotto la INFLUENZA dei Bianchi. Però se il Rosso mettesse il “veto” la GB rimarrebbe sotto il CONTROLLO dei Bianchi.

Oppure... il Rosso utilizza una AC per muovere una delle sue Fazioni da CONTROLLO dei Rossi ad INFLUENZA dei Rossi. In questo caso se il Bianco mettesse subito il suo “veto”, il Rosso avrebbe inutilmente “bruciato” una AC (non potrebbe più cambiare la sua decisione).

Oppure... il Bianco controlla la Francia. La Francia ha 3 armate eliminate, e questo comporta che il Bianco perde 3 VP nel momento in cui la Francia si ritira dal conflitto. Il Bianco gioca una AC oppure un risultato della Fase Politica è la perdita del controllo della Francia da parte del Bianco. In entrambi i casi il Rosso può mettere il “veto”.

**Eccezione: quando il Rosso gioca la AC 37:** Un giocatore non può mettere il “veto” sul cambio di

controllo di Ucraina, Polonia e Ucraina Occidentale provocato da questa AC.

**8.153 Il Box Politico “Altri”**

**PC con Eventi Speciali (64-66):**

**Limite di una carta per turno:** se più di una PC fra le PC 64-66 viene estratta a caso per il Box Politico “Altri”, solo UNA di queste deve essere utilizzata (da determinare a caso con un tiro di dadi).

**Non possono essere scelte:** i giocatori non possono scegliere le PC con eventi speciali – esse vengono estratte a caso.

**Solo una PC “speciale” e nessun altra PC nel PB “Altri”:** quando viene estratta una PC “speciale” devono essere rimosse tutte le altre PC nel Box Politico “Altri” per questa Fase Politica.

**PC speciale 64 – “A Nest of Spies”:** permette ad un giocatore di sostituire tutte le PC nel PB Rosso o nel PB Bianco con PC estratte a caso.

**PC speciale 65, “Independence Movements in the Republics”:** impedisce il movimento di qualsiasi FCM durante la Fase Politica.

**PC speciale 66, “Anarchy in Russia”:** sostituire tutte le PC presenti nei Box Politici Rosso e Bianco con un numero uguale di PC estratte a caso. Questa carta di solito induce il giocatore che ha deciso di investire in modo cospicuo nella Fase Politica a lasciarsi andare ad espressioni di incontenibile rabbia. Alla fine di questa Fase Politica bisogna mescolare l’intero mazzo di carte politiche.

**8.153 Caratteristiche speciali di alcune PC**

**Punti Rimpiazzo (Replacement Step) - Bonus e Limiti:**

Al fine di ricevere i punti rimpiazzo indicati in diverse PC, un giocatore deve aver selezionato la carta ed aver annunciato il bonus al momento della selezione della carta. Un giocatore può ricevere al MASSIMO 2 punti rimpiazzo, come valore totale per quella Fase Politica, sommando i punti rimpiazzo per il suo lato e per le sue fazioni controllate.

**Primo Turno – restrizione sulle VC:** Durante la Fase Politica del Turno 1, entrambi i lati sono considerati alla pari in termini di VC (Città con Punti Vittoria) – perciò nessun giocatore riceve modificatori positivi o negativi quando gioca la sua carta “Influenza”.

**Regola dei due minuti:** Ogni giocatore deve decidere in due minuti al massimo quali PC scegliere per un dato Box Politico. Se questo limite viene superato si

utilizza una selezione casuale per TUTTE le PC che quell giocatore aveva il diritto di selezionare. I giocatori sono quindi invitati a decidere le PC da selezionare prima della Fase Politica.

### 8.16 Fine della Fase Politica

**Scartare le AC:** Qualsiasi Carta Azione piazzata nei Box Politici deve essere scartata. Le carte “Bluff” e “Influenza” devono essere messe da parte, pronte ad essere utilizzate nella successiva Fase Politica.

**Scartare le PC:** Le PC utilizzate nella Fase Politica devono essere scartate. Queste PC rimangono fuori dal gioco finchè non è richiesto un rimescolamento del mazzo di Carte Politiche.

**Rimescolare il mazzo:** Il rimescolamento del mazzo di PC può avvenire in due casi: come risultato della PC 66 OPPURE se le PC disponibili non sono sufficienti a coprire il numero richiesto di PC per un Box Politico (tutte le PC che non sono nei Box Politici devono essere rimescolate).

## 8.2 Fazioni

**8.21 Panoramica:** Nel gioco sono presenti tre tipi di Fazioni: Nazioni, Potenze Maggiori e Repubbliche. Regole specifiche Esistono regole specifiche relative a ciascuna Fazione. Le Fazioni forniscono truppe, leader, fonti di rifornimento e Città con punti Vittoria (come effetto del controllo di Repubbliche e Nazioni).

Le Fazioni presenti nel gioco riflettono le dinamiche storico-politiche e le limitazioni riguardanti la Guerra Civile Russa; in primo luogo nella Russia “Europea”.

Perchè 18 Fazioni? Perchè 3 categorie? In **ToC** sarebbero potute essere presenti più di 18 Fazioni (es: il Giappone come Potenza Maggiore) se esso fosse stato un gioco con due mappe e se io avessi voluto andare oltre il limite che mi ero imposto di un gioco campagna di 8 ore. **ToC** avrebbe potuto avere meno di 18 Fazioni se io avessi voluto un gioco strategico di durata minore e meno dettagliato. A mio parere queste 18 Fazioni riflettono bene i principali “attori” del dramma e l’esclusione di qualcuna di queste avrebbe indebolito la storia. Le 3 categorie sono il risultato di un raggruppamento delle 18 Fazioni in modo omogeneo.

### **Nazioni: Estonia, Finlandia (Finland), Lettonia (Latvia), Lituania (Lithuania) e Polonia (Poland)**

I **Paesi Baltici** (le Fazioni di Estonia, Lettonia e Lituania) e la **Finlandia** sono delle regioni particolari nel senso che poche specifiche forze BIANCHE (Yudenich e von der Goltz) possono entrare in gioco attraverso i porti baltici o finlandesi. Inoltre la Finlandia è la sola fra le Nazioni o Repubbliche con delle forze ROSSE o BIANCHE in attività all’inizio del gioco (per simulare la Guerra Civile Finlandese in corso).

La **Polonia** come forza militare occupa la terza posizione e di solito entra in guerra contro i ROSSI.

### **Potenze Maggiori: Gran Bretagna, Francia, USA, Potenze Centrali, Legione Ceca (Czech Legion)**

La **Gran Bretagna** (talvolta denominata Britain) supporta con le sue forze le operazioni dei Bianchi nel nord della Russia. La **Francia** opera con alcune armate sul fronte meridionale. Le forze degli **USA** entrano in Siberia. Storicamente gli americani furono schierati dal Presidente Wilson, ma dopo l’arrivo in Russia, ricevettero l’ordine di non attaccare.

Le **Potenze Centrali** rappresentano le forze combinate di Germania, Austria e Turchia. Esse potrebbero ritirarsi nel Turno 2, di solito nel Turno 3, sicuramente entro il Turno 5. Finchè rimangono in gioco esse sono un deterrente per entrambi i lati per il movimento nelle aree controllate dalle Potenze Centrali (Paesi Baltici, Bielorussia, Makhno, Polonia, Transcaucasia, Ucraina e Ucraina Occidentale).

La **Legione Ceca** (CL) rappresenta l’insieme delle forze Ceche che combatterono durante la Prima Guerra Mondiale per l’Austria, furono prese prigioniere dai russi, ricostituite come “legione” per combattere gli austriaci, combatterono e si aprirono la strada verso la Siberia (quando la Russia si ritirò dalla Prima Guerra Mondiale), furono coinvolte in un incidente con dei prigionieri di guerra austriaci, cominciarono a combattere i Rossi, e alla fine giunsero a Vladivostok per poi ritornare a casa attraverso la Francia.

In questo gioco i Bianchi ottengono il controllo della Legione Ceca all’inizio e la impiegano per difendere il fronte orientale e/o dare maggiore vigore alla spinta iniziale verso Mosca.

Per gli scopi del gioco la Legione Ceca è una Potenza Maggiore poichè ne ha le caratteristiche (è senza territorio e può ritirarsi dal conflitto).

Tutte le Potenze Maggiori sono soggette a ritiro dal gioco (v. reg. 8.4) e alla penalità sui VP al momento del ritiro (v. reg. 6.13)

**Repubbliche: Astrakhan, Bielorussia (Belarus), Khiva, Makhno, Transcaucasia, Turkistan, Ucraina Occidentale (West Ukraine) e Ucraina (Ukraine)**

Il termine di “Repubblica” è improprio, in quanto include soggetti quali Makhno (in realtà una parte della provincia ucraina di Yekaterinoslav sotto il controllo nominale dell’anarchico Makhno), Ucraina Occidentale (un insieme di aree polacche, ucraine e ungheresi che provarono senza successo ad ottenere l’indipendenza) e Astrakhan (una città).

**Astrakhan** occupa una importante posizione nel fronte sud per entrambi i lati: è un accesso secondario verso Tsaritsyn, ed è la via principale verso il sud-est, consente di collegare le forze Bianche del Sud e dell’Est e permette di rimuovere le restrizioni sull’attivazione delle forze Bianche.

Storicamente le forze Bianche nella città di Astrakhan ricevettero l’aiuto tedesco e l’attenzione degli alleati.

La **Bielorussia** occupa una posizione centrale ad Ovest e consente l’aggiramento dell’Ucraina da Nord. Khiva ed il Turkistan aggiungono forze per la regione di Sud-Est. Inoltre il Turkistan può generare un punto rimpiazzo “gratis” per i Rossi. La Transcaucasia sta oltre la regione meridionale controllata dai Bianchi.

Il **Blocco Ucraino** (Makhno, Ucraina e Ucraina Occidentale) è una grossa risorsa in termini di VC e forze. Inoltre l’Ucraina genera punti rimpiazzo per entrambi i lati.

Le Repubbliche possono essere sottomesse dal Rosso attraverso il controllo di tutte le VC entro la regione e dichiarando che la Repubblica è sottomessa (v. reg. 8.6). La sottomissione produce altri VP per il Rosso ed altre possibili armate (v. AC 36 Rossa)

## 8.22 Controllo delle Fazioni

**8.221 Il Controllo delle Fazioni** avviene attraverso:

**1) Carte Azioni:** Alcuni eventi di AC danno il controllo di una particolare Fazione (ad es. la AC 9 Bianca dà ai Bianchi il controllo della Legione Ceca)

**2) Punti Influenza:** questi punti si accumulano giocando Carte Politiche, Carte Azioni ed eventi di

gioco. Se l’effetto finale è lo spostamento di un FCM nel box di CONTROLLO della Tabella Controllo Fazioni quella Fazione passa sotto controllo di un giocatore.

**3) Conquista:** Dichiarando Guerra ad una Fazione e successivamente conquistandola (ossia controllando tutte le VC nel caso di Repubbliche o Nazioni – v. reg. 8.5)

**4) Protettore:** Si ha il controllo immediato di una Fazione quando il nemico dichiara guerra a quella Fazione (il ruolo di “aggressore” si assegna al nemico (reg. 8.5).

**8.222 Stato di GUERRA:** l’acquisizione del controllo di una Fazione fa sì che le forze di quella Fazione siano forze “amiche” di tutte le forze del lato che ha acquisito il controllo, e siano forze nemiche di tutte le forze dell’altro lato. Da questo momento le forze della Fazione possono entrare liberamente in territorio nemico.

**Eccezione:** l’entrata in guerra della **Polonia** richiede un secondo passo, una fra le seguenti possibilità

- giocare come evento una specifica AC che innesca la guerra fra Polonia e Rossi
- uno dei due giocatori (Rosso o Bianco) dichiara guerra alla Polonia
- la guerra è scatenata da un risultato sulla Tabella di Risposta Polacca.

## 8.23 Controllo Fazione: benefici

Si pensi al “controllo” o come ad un arruolamento della Fazione per dare supporto attivo al lato che la controlla oppure come una mancanza di supporto al lato opposto. Per esempio se il Rosso ottiene il controllo della Gran Bretagna non significa che Churchill & Co abbiano deciso di mandare truppe per supportare la vittoria del Comunismo. Piuttosto questo evento significherebbe che la Gran Bretagna non supporterà la causa dei Bianchi (storicamente la politica di Lloyd George).

**Uso delle forze:** Le forze di una fazione sotto controllo possono essere impilate, muovere, attaccare e difendere con altre forze dello stesso lato a meno che non sia indicato in modo diverso nelle regole specifiche della Fazione.

**Fonti di rifornimento aggiuntive:** Nel territorio di alcune Fazioni si trovano fonti di rifornimento per i Rossi ed i Bianchi.

**Città Vittoria (VC):** Le Fazioni (escluse le Potenze Maggiori) hanno VC nel loro territorio.

**Influenza sul ritiro delle Potenze Maggiori:** Il lato che controlla una Fazione riceve un modificatore favorevole sul tiro di dado che determina il ritiro di una Potenza Maggiore.

C'è un importante beneficio strategico derivante dal controllo di una Fazione: per il nemico si apre improvvisamente un nuovo fronte. In ToC è in corso un conflitto strategico senza chiari e stabili fronti. Una tattica che diverrà familiare ad entrambi i giocatori sarà quella di fare allungare la disposizione del nemico e quindi "inondare" una zona debole al momento opportuno.

### 8.24 Fazioni con restrizioni

In qualche caso le forze di alcune Fazioni non possono essere usate liberamente (*Restricted Force Use Factions*):

**ROSSI:** Non possono usare le forze di qualsiasi Potenza Maggiore sotto il suo controllo (Gran Bretagna, Potenze Centrali, Legione Ceca, Francia, USA) o della Polonia.

**BIANCHI:** Non possono usare le forze di Makhno (ci sono due eccezioni: 1) la carta AC 39 Bianca permette al Bianco di utilizzare le forze di Makhno per quel turno 2) il Bianco può fare un attacco con unità di Makhno a causa delle restrizioni sull'attivazione indicate in 8.320) o le forze del Turkistan.

Queste restrizioni impediscono al giocatore che controlla la Fazione di impiegarne le forze per qualsiasi scopo di gioco (ad es. attivare uno spazio contenente unità, ecc). Se un lato ottiene il controllo di una "Fazione con Restrizioni" (elencate di seguito), le forze di quella Fazione non vengono schierate sulla mappa A MENO CHE non sia accaduto uno dei due eventi:

**Violazione del Territorio:** Il nemico tenta di entrare nel territorio della "Fazione con Restrizioni". In questo caso il nemico deve dichiarare l'intenzione di entrare nel territorio e le forze delle Fazione sono immediatamente schierate (e possono quindi essere usate nello stesso modo di qualsiasi altra Fazione).

**Protettore:** Si ottiene un controllo completo quando si diviene il Protettore (es. il Bianco dichiara guerra alla Polonia. Il Rosso ottiene il controllo della Polonia e può liberamente usare le forze polacche).

Perchè la regola sulle "Fazioni con Restrizioni"? – Un tentativo di mitigare dei risultati irrealistici dal punto di vista storico.

### 8.3 Regole specifiche sulle Fazioni

Regole generali valide per tutte le Fazioni (a meno che non sia indicato in modo diverso nelle regole specifiche di una certa Fazione):

**Rinforzi/Rimpiazzi:** Le armate ricostruite o i rinforzi (per le Fazioni che hanno carte Rinforzo) entrano in VC all'interno del territorio della Fazione. I corpi vanno nella Riserva.

**Schieramento iniziale (setup):** Le forze possono essere piazzate ovunque all'interno della regione. Il giocatore può decidere di piazzare qualsiasi corpo o nella regione o nella Riserva.

**Rifornimento:** Le Fazioni ricevono i rifornimenti dalle VC entro la loro regione e dalle fonti di rifornimento del lato che controlla la Fazione.

#### 8.311 Astrakhan

Il controllo iniziale di Astrakhan rappresenta per l'avversario un bel problema: per i Rossi la possibile perdita di Tsaritsyn, per i Bianchi una pericolosa via d'accesso verso Kuban.

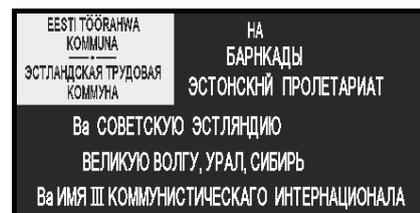
**AC 14:** Un giocatore deve giocare la AC 14 prima di dichiarare guerra ad Astrakhan.

**ROSSI: Sottomissione:** Astrakhan è soggetta alla sottomissione da parte dei Rossi. Vedi reg. 8.6.

#### 8.312 Paesi Baltici: Estonia, Lettonia e Lituania

Nota: Queste sono Fazioni distinte. Estonia, Lettonia e Lituania sono qui "raggruppate" solo perchè le stesse regole valgono per tutte e tre le Fazioni.

I Paesi Baltici possono essere una importante diversione per impedire ai Rossi di concentrarsi esclusivamente sulle forze Bianche nel Sud o nell'Est.



**Restrizione CP:** Le tre Fazioni sono soggette alla Restrizione CP – vedi regole sulle Potenze Centrali.

**Risposta Polacca (vale solo per la Lituania):** L'ingresso di forze Rosse può determinare la Risposta Polacca. Vedi 8.321.

**AC 10 Rossa:** I Rossi non possono dichiarare Guerra a queste Fazioni finché non giocano la AC 10.

**Setup – Estonia:** L'Estonia ha 2 armate: quando vengono schierate le forze dell'Estonia bisogna mettere a caso un'armata fra le due nel box delle unità eliminate. Invece se un lato diviene il Protettore dell'Estonia (cioè se l'altro giocatore dichiara Guerra all'Estonia), vengono schierate entrambe le armate.

**AC 25 Bianca:** Le forze di Yudenich possono entrare in gioco attraverso i porti sotto controllo sul Baltico.

**Restrizione per la Fase Politica:** Il Rosso deve giocare la AC 10 Rossa (l'evento alternativo, v.16.36) per poter ottenere il controllo dei Paesi Baltici durante la Fase Politica.

### 8.313 Bielorussia [Belarus]

**AC 14:** Entrambi i giocatori devono giocare la AC 14 prima di dichiarare guerra alla Bielorussia.

**Restrizione CP:** La Bielorussia è soggetta alla Restrizione CP – vedi regole sulle Potenze Centrali.

**Risposta Polacca:** L'ingresso di forze Rosse può determinare la Risposta Polacca. Vedi 8.321.

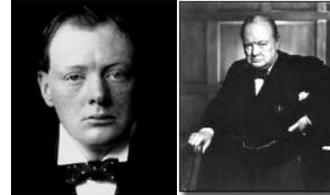
**ROSSI: Armata Rossa Belarus:** Se i Rossi ottengono il controllo della Bielorussia durante una Fase Politica, possono piazzare la "Armata Rossa Belarus" durante la successiva Fase Logistica. L'entrata dell'armata è ritardata finché le CP non si sono ritirati dal conflitto, nel qual caso il Rosso la piazza durante la prima disponibile Fase Logistica.

**ROSSI: Sottomissione:** La Bielorussia è soggetta alla sottomissione da parte dei Rossi. Vedi reg. 8.6.

**BIANCHI: Ottenere il controllo della Bielorussia durante la Fase Politica:** affinché il Bianco possa ottenerne il controllo durante la Fase Politica, deve prima giocare la carta AC 15 Bianca. La carta AC 15 Rossa può cancellare gli effetti di AC 15 Bianca (NOTA se la Bielorussia fosse sotto CONTROLLO del Bianco quando il Rosso gioca la sua AC 15, il Bianco manterrebbe il controllo, tuttavia se - in seguito - il Bianco perdesse il controllo per altra

ragione, questi non avrebbe più la possibilità di riottenerlo durante la Fase Politica).

### 8.314 Gran Bretagna [Great Britain]



Churchill fu un grande sostenitore della causa dei Bianchi. La Gran Bretagna schierò truppe in ogni parte della Russia (Murmansk, Archangel, Crimea, Siberia e nel lontano oriente). Dopo la Prima Guerra Mondiale in Gran Bretagna c'era poca voglia di impegno significativo in Russia, ma tale impegno fu sufficiente a produrre un disastro. In *ToC* sono possibili alcuni avvenimenti in realtà non accaduti, ad esempio un maggiore supporto britannico alla causa dei Bianchi.

**Restrizione sull'Attivazione:** Il Bianco non può attivare spazi con unità britanniche finché la AC 1 Bianca non è giocata come evento.

**Restrizione sul Movimento delle unità Polacche:** Il controllo della Gran Bretagna è un prerequisito per lo stato "Verso Mosca" (v. regole sulla Fazione Polacca).

**Ricostruzione delle unità:** Le RBEF 1 e 2 possono essere ricostruite in qualsiasi porto dove quelle unità possono entrare in gioco (vedi sotto). L'Armata *Slav British Legion 1* (AC 27 Bianca) può essere ricostruita o a Murmansk (717) o Archangel (732).

**Rimpiazzi bloccati:** Se il Bianco non controlla Sevastopol e Omsk (514), non è possibile prendere rimpiazzi o ricevere rinforzi per la Gran Bretagna.

**Piazzamento dei Rinforzi:** Quattro unità Britanniche - RBEF 1 e 2, AZ Air Force ed il corpo *British Royal Tank* - possono entrare in gioco in qualsiasi porto controllato nella regione del Don, in Kuban, Astrakhan o Transcaucasia.

**Setup:** Un corpo Britannico entra a Murmansk, 3 corpi entrano ad Archangel e 1 corpo va nella Riserva Strategica.

**Rifornimento:** Il rifornimento per le forze Britanniche si traccia verso un porto amico o verso

una fonte di rifornimento del lato che controlla la Fazione.

**Restrizione sul controllo delle forze:** Solo i Bianchi possono usare le forze britanniche.

**AC 20 Bianca:** Se i Bianchi controllano la Gran Bretagna ricevono uno step di rimpiazzo aggiuntivo per turno da usare per le forze del campo BAF (che non è soggetto alla regola RDR – vedi 14.7).

**AC 28 Bianca:** Un maggiore supporto alleato alla causa dei Bianchi era improbabile. Al fine di permettere anche questa possibilità il Bianco può giocare la AC 28 e ricevere le armate *RBEF 1* e 2, oltre al corpo *British Reserve 2*, se si sono realizzate le seguenti condizioni:

- 1) Il Bianco controlla la Transcaucasia
- 2) Il Bianco controlla o influenza l'Ucraina
- 3) Il Bianco controlla tutte le VC nella regione del Don e Kuban
- 4) La AC 27 Bianca è stata giocata come evento

**Ritiro:** La Gran Bretagna può ritirarsi dal conflitto [Major Power Withdrawal] e quando si ritira è soggetta alla penalità indicata dalla regola 8.4.

■ **AC 12 Bianca “Appello per l'Intervento Straniero”**  
Dopo quest'evento nessuna delle Potenze Maggiori può uscire dal Controllo Bianco durante la Fase Politica per il resto della partita.

### 8.315 Potenze Centrali [Central Powers-CP]



L'inclusione nel gioco delle Potenze Centrali ha rappresentato una sfida. Sono state incluse perchè influiscono notevolmente sulle operazioni iniziali del conflitto. In sostanza le CP impediscono ad entrambe le parti di controllare diverse Fazioni finchè non si ritirano dal gioco (tra i Turni 2 e 5).

**Panoramica:** Austria, Germania e Turchia compongono le Potenze Centrali (CP). Queste sono considerate un'unica Fazione per tutti gli scopi di gioco. Per esempio un attacco contro qualsiasi unità CP è considerato un attacco alle Potenze Centrali.

**Restrizione sull'attivazione:** Se un giocatore attiva qualsiasi spazio contenente forze CP egli deve attivare SOLO spazi contenenti forze CP in quel Round Azioni.

**Restrizione CP:** Finchè le Potenze Centrali sono attive (ossia non si sono ritirate dal conflitto), la Bielorussia, l'Estonia, la Francia, la Lettonia, la Lituania, Makhno, la Polonia, la Transcaucasia, l'Ucraina e l'Ucraina Occidentale non possono schierare le loro forze. Le regioni di queste fazioni “con restrizioni” sono considerate neutrali e le altre forze non possono entrarvi. Esiste “una linea di demarcazione CP” [**CP Restriction Line**] sulla mappa per identificare le aree che ad ovest della linea sono impattate dalla restrizione CP.

Quindi, mentre il segnalino FCM (Faction Control Marker) di queste Fazioni può entrare in ciascuna delle due caselle di CONTROLLO (sulla Tabella Controllo Fazioni), il giocatore che ottiene il CONTROLLO non riceve alcun beneficio (uso delle forze, credito per le VC, ecc) a parte l'aver quel FCM nella sua casella di CONTROLLO.

**Non è possibile dichiarare guerra alle Fazioni “con restrizioni” mentre le CP sono ancora in gioco** (v. reg. 8.512).



**Dichiarare Guerra alle CP:** Ciascun lato può dichiarare guerra alle Potenze Centrali, sebbene nessuno abbia le forze per portare avanti questa guerra. Inoltre al lato che è in guerra con le CP non è permesso di entrare nel territorio delle Fazioni “con restrizioni”. Il vantaggio primario di tale dichiarazione sarebbero i VP guadagnati eliminando le armate CP (v. reg. 8.42).

**Armata Tedesca Variabile:** In caso di dichiarazione di guerra alle Potenze Centrali, il Protettore può piazzare l'Armata Tedesca Variabile (VAR) con qualsiasi unità CP.

**Rifornimento/Ricostruzione/Setup:** Le unità CP non possono essere ricostruite. Queste tracciano la linea di rifornimento verso VC del lato controllante o in Bielorussia, Estonia, Lettonia, Lituania, Transcaucasia, Ucraina. Tutte le unità CP (esclusa l'armata VAR) iniziano il gioco sulla mappa.

■ **Attrito:** Le forze CP - al solo fine dell'attrito - devono essere considerate sempre rifornite.

**Credito per VC:** Nessun lato riceve il credito per le Città Vittoria controllate dalle forze delle CP (se queste sono presenti in uno spazio, le CP controllano lo spazio - insieme al lato controllante). Comunque il controllo di una VC da parte delle Potenze Centrali impedisce al nemico di ottenere il credito per tale VC.

**Solo i Bianchi** possono usare le forze delle CP (eccezione: reg. 8.512).

**Ritiro:** Questa Fazione è soggetta a ritiro dal conflitto ed alla penalità indicata dalla regola 8.4.

■ **AC 12 Bianca "Appello per l'Intervento Straniero"**  
Dopo quest'evento nessuna delle Potenze Maggiori può uscire dal Controllo Bianco durante la Fase Politica per il resto della partita.

#### **Movimento dei FCM Alleati**

■ Durante la Fase Politica i segnalini FCM Alleati (GB, Francia e USA) non possono muoversi verso il lato che controlla le CP.

### **8.316 Legione Ceca [Czech Legion - CL]**

**Tabella Controllo Fazioni - Posizione Iniziale del FCM:** La Legione Ceca inizia il gioco sotto l'INFLUENZA dei Bianchi.

**Esenzione dalla penalità per eliminazione del Leader VP:** L'eliminazione di un leader della Legione Ceca non comporta la penalità in VP della reg. 15.5.

**Riserva Imperiale di Oro e Argento (IGSR):** v. reg. 16.31. Nessun giocatore controlla la IGSR se nessuno controlla la Legione Ceca ed unità della CL occupano lo spazio della IGSR. La IGSR è fuori controllo anche nel caso in cui una unità verde occupa lo spazio della IGSR.

**Neutralità:** Le forze della Legione Ceca iniziano il gioco sulla mappa. Se nessun lato ottiene il controllo della CL, queste forze sono "neutrali" nei confronti di entrambi i lati: nessuna linea di rifornimento può essere tracciata attraverso gli spazi occupati dalle forze della CL. Il Rosso può attaccare queste forze solo dopo una dichiarazione di guerra (se la CL è ancora fuori controllo). Inoltre se un lato perde il controllo della CL, le forze della CL rimangono sulla mappa (a meno che la Legione Ceca sia uscita dal conflitto attraverso il "Ritiro di Potenza Maggiore").

**Rinforzi (AC 28 Bianca):** Giocando questa carta il Bianco può ricevere l'Armata Cz Leg 3.

**Rimpiazzi bloccati:** Se il Bianco non controlla Sevastopol e Omsk non può ricevere rimpiazzi per la Legione Ceca.

**Rifornimento/Ricostruzione:** La Legione Ceca traccia il rifornimento verso le fonti di rifornimento del suo lato controllante. Quando la Fazione è fuori controllo le sue unità sono considerate pienamente rifornite (in full supply). Le armate della CL arrivano (ricostruite o come rinforzi) in qualsiasi VC sotto controllo o in qualsiasi VC amica nelle regioni Urali Nord e Urali Centrali.

■ **Attrito:** Le forze della Legione Ceca - al solo fine dell'attrito - devono essere considerate sempre rifornite.

**Zar:** Il controllo della CL è uno dei prerequisiti per il tentativo dei Bianchi di "Salvare lo Zar" nel Turno 2.

**AC 1 Bianca - Niente cooperazione fra Legione Ceca e Bianchi:** Se il Bianco gioca la AC 1 come evento ed attiva uno spazio con unità/leader della CL, il Bianco in quel Round Azioni può attivare solo spazi con forze della CL (e qualsiasi altra forza amica che si trova nello stesso spazio con la CL); cioè o tutto o niente.

**AC 9 Bianca:** Giocando questa carta il Bianco ottiene automaticamente il controllo della Fazione CL.

**Bonus per l'Influenza dei Bianchi:** La Legione Ceca inizia il gioco controllando due Città Vittoria nella Regione Est. Mentre il segnalino FCM della CL è nelle caselle "Controllo" o "Influenza" dei Bianchi, il Bianco ottiene il credito in VP per qualsiasi VC che la Legione Ceca occupa. Questo significa che all'inizio del Gioco Campagna le città di Kazan e Samara sono contate per ricavare il numero di VC dei Bianchi.

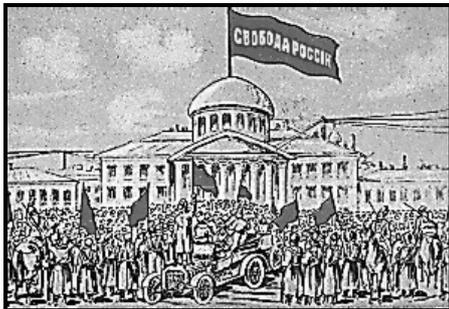
**Solo i Bianchi: Restrizione sul controllo delle forze:**  
Solo i Bianchi possono usare le forze della CL.

**Ritiro:** Questa Fazione è soggetta a ritiro dal conflitto ed alla penalità indicata dalla regola 8.4.

■ **AC 12 Bianca “Appello per l’Intervento Straniero”**  
Dopo quest’evento nessuna delle Potenze Maggiori può uscire dal Controllo Bianco durante la Fase Politica per il resto della partita.

### 8.317 Finlandia

Anche in Finlandia scoppiò una guerra civile fra Rossi e Bianchi come in Russia. I Bianchi, guidati da Mannerheim, vinsero la guerra. Ho deciso di includere in ToC questa guerra civile perchè influì sul conflitto in Russia e perchè consente ad entrambe le parti di esplorare diversi percorsi alternativi. Se i Bianchi riescono a replicare quella vittoria, controllando la Finlandia e realizzando alcune condizioni, possono minacciare Petrograd (con il supporto delle forze del Baltico). Nella realtà storica l’inflessibilità politica dei Bianchi impedì un’azione coordinata con le forze finlandesi.



**La Guerra Civile Finlandese:** Il gioco campagna inizia con una guerra civile in corso in Finlandia. Unità Finlandesi Bianche e unità Finlandesi Rosse non appartengono alla Fazione Finlandese, piuttosto fanno parte dell’armata Bianca e dell’armata Rossa. Le unità Finlandesi Bianche (parte del Campo Baltico e Finlandese) tracciano il rifornimento verso Hango, Vaasa o Helsinki; in questi spazi, se sotto controllo, possono anche essere ricostruite le armate Finlandesi Bianche. Le unità Finlandesi Rosse tracciano il rifornimento verso Viipuri o Helsinki; in questi spazi, se sotto controllo, possono anche essere ricostruite le armate Finlandesi Rosse. Le unità Finlandesi Rosse o Bianche sono ricostruite usando i normali punti rimpiazzo dei Rossi e dei Bianchi.

### Eccezione alla regola sulla presenza di Armate

**{8.1322}**: Il segnalino FCM della Finlandia può essere mosso anche in presenza di armate sul territorio finché uno dei due lati non ottiene il controllo della Finlandia durante la Fase Politica oppure giocando Carte Azioni. La Finlandia NON PUÒ essere conquistata finché il suo FCM non passa sotto il controllo di un lato. La ragione per questa eccezione è la Guerra Civile Finlandese ancora in corso.

### Restrizioni al movimento da e verso la Finlandia:

All’inizio del gioco nessuna unità può attraversare la frontiera fra Finlandia e Nord Russia. La carta AC 43 Bianca elimina questa restrizione per i Bianchi, mentre la restrizione per i Rossi viene eliminata se essi ottengono il controllo della Fazione Finlandese. Quando la restrizione viene eliminata per un lato, automaticamente viene eliminata anche per l’altro lato (cioè per entrambi i lati per il resto della partita).

**AC 26 Rossa:** Può impedire al Bianco di giocare la sua AC 43

**Setup:** L’Armata Finlandese 1, il corpo Finlandese 1 ed il corpo Tank Finlandese vengono piazzati ad Helsinki o in un porto Finlandese. Il corpo Finlandese 2 va nella Riserva. *Nota: un lato potrebbe ottenere il controllo della Finlandia attraverso il FCM finlandese senza controllare questi spazi. In questo caso le unità vanno piazzate nel box delle unità eliminate.*

**Rifornimento/Ricostruzione:** Le forze finlandesi ricevono i rifornimenti da Helsinki o da qualunque fonte di rifornimento per il loro lato controllante. Le armate finlandesi sono ricostruite ad Helsinki.

**Stato di guerra:** In sostanza all’inizio del gioco entrambi i lati sono in guerra con la Finlandia; ciò vale finché uno dei due non ottiene il CONTROLLO della Finlandia. Ciò permette alle forze di entrambi i lati di essere in Finlandia all’inizio del gioco.

**AC 17 Bianca:** Permette di giocare la AC 43 Bianca e fa entrare in gioco la Armata 2 Finlandese per i Bianchi. Inoltre questa AC impedisce ai Bianchi di ottenere il credito in VC per il controllo di Helsinki per il resto della partita.

**AC 43 Bianca:** Permette al bianco una delle due seguenti azioni:

- 1) L’entrata in un porto controllato dal nemico ma non occupato
- 2) L’invasione di un porto (le unità sono piazzate “al largo” vicino al porto finlandese)

da invadere – segue un immediato combattimento senza costo di attivazione)  
La AC rimuove anche le restrizioni al movimento attraverso la frontiera Russo-Finlandese. Inoltre questa AC fa entrare in gioco la Armata 3 Finlandese. Vedere il testo sulla carta per tutti i dettagli.

#### AC 10 Rossa “Blustering in the Baltics”

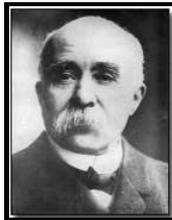
■ Estonia, Finlandia, Lettonia e Lituania non possono passare sotto controllo Rosso durante la Fase Politica finché il Rosso non gioca l’AC 10 come evento.



Soldati finlandesi in addestramento con ufficiali tedeschi

#### 8.318 Francia

L’intervento della Francia, che operò soprattutto in Ucraina, non produsse alcun risultato.



**Restrizione CP:** Finché le CP non si ritirano le truppe francesi non possono entrare in gioco.

**Rifornimento/Ricostruzione/Setup:** Le unità francesi ricevono i rifornimenti dalle seguenti città se sono sotto controllo: Astrakhan (408), Baku (401), Batum (404), Feodosya (305), Novorossiysk (308), Odessa (215) e/o Sevastopol (305). Le armate francesi entrano in gioco in qualsiasi di questi porti se sotto controllo. I corpi francesi sono schierati nella Riserva. Le unità francesi non possono essere ricostruite.

**Ritiro:** La Francia può ritirarsi dal conflitto e quando si ritira è soggetta alla penalità indicata dalla regola 8.4.

**Restrizione sul controllo delle forze:** Solo i Bianchi possono usare le forze francesi.

■ **AC 12 Bianca “Appello per l’Intervento Straniero”**  
Dopo quest’evento nessuna delle Potenze Maggiori può

uscire dal Controllo Bianco durante la Fase Politica per il resto della partita.

#### 8.319 Khiva

Khiva è una delle due Repubbliche (l’altra è il Turkistan) che si trova nell’angolo in basso a destra della mappa. Khiva può risultare utile ai Bianchi per tenere d’occhio i movimenti dei Rossi dal Turkistan verso le regioni degli Urali.

**AC 42:** Entrambi i lati devono giocare la propria AC 42 prima di dichiarare guerra a Khiva. Inoltre, dopo aver giocato la carta, il giocatore può muovere le sue armate nei Box del Sud-Est {spazi 413, 415, 416 e 418}.

**ROSSI: Sottomissione:** Khiva è soggetta alla sottomissione da parte dei Rossi. Vedi 8.6.



Kaplan, Lenin and Armand

#### 8.320 Makhno

Nestor Makhno, un personaggio molto controverso, fu un anarchico e nazionalista (?) ucraino che guidò un’armata (fra 15.000 e 60.000 contadini infuriati, irregolari ed altri ancora) che combatté sotto la bandiera del teschio nero ed ossa incrociate e lasciò una scia di devastazione attraverso l’Ucraina. Egli odiava allo stesso modo i Bianchi e i Rossi e cambiò schieramento diverse volte. Makhno è un classico esempio di personalità estreme che fanno la loro comparsa in qualunque guerra civile.

La “regione Makhno” sulla mappa include il suo principale campo di operazioni e la zona di reclutamento.

**AC 14:** Entrambi i lati devono giocare la propria AC 42 prima di dichiarare guerra a Makhno.

**Restrizione sull’attivazione:** Ogni volta che uno spazio contenente unità di Makhno sotto controllo è attivato per movimento o combattimento, si lancia un dado. Se risulta un “6”, il nemico può scegliere una fra le seguenti possibilità per lo spazio attivato:

- 1) le unità di Makhno attaccano (sì, anche se lo spazio era attivato per il movimento) qualsiasi unità con cui sono impilate (ma non altre forze di Makhno)
- 2) le unità di Makhno attaccano unità “alleate” (alleate al lato che controlla Makhno) in qualsiasi spazio adiacente (ma non spazi contigui altre forze di Makhno)
- 3) Il segnalino di attivazione è rimosso e lo spazio non è più attivato.

La decisione spetta al nemico: questo è il costo dell'alleanza con Makhno.

**Eliminazione delle Armate:** A differenza di tutte le altre armate in gioco, le armate di Makhno possono essere ricostruite subito (durante la Fase Logistica con punti rimpiazzo di fazione) se eliminate per qualsiasi motivo (fuori rifornimento [OOS], impossibilità a ritirarsi, mancanza di corpi nella riserva, ecc).

**Combattimento- Attacco a Sorpresa:** Il leader Makhno è il solo leader di Fazione che può tentare l'attacco di cavalleria a sorpresa – v. reg 11.413.

**Restrizione CP:** Makhno è soggetta alla Restrizione CP – vedi regole sulle Potenze Centrali.

**Penalità in VP per l'eliminazione del leader - Eccezione:** Se il leader Makhno è eliminato non viene applicata la penalità in VP (reg. 15.5).

**AC 28 Rossa – Rinforzi:** Questa carta fa entrare in gioco la Armata 2 Makhno.

**Solo i Rossi: Restrizione sul controllo della Fazione:** Solo i Rossi possono controllare le forze di Makhno. Eccezioni: AC 39 Bianca come evento, la restrizione sull'attivazione (descritta sopra) oppure se il Bianco diventa il “Protettore” (v. reg. 8.51).

**ROSSI: Sottomissione:** Questa Fazione è soggetta alla sottomissione da parte dei Rossi. Vedi reg. 8.6.

**Rifornimenti/Ricostruzione:** Le armate di rinforzo o ricostruite entrano in QUALSIASI spazio entro la regione Makhno. Le unità Makhno sono rifornite quando si trovano entro la loro regione. Al di fuori della regione Makhno le unità ricevono rifornimenti da Katerynoslav o dalle fonti di rifornimento del lato controllante.

**AC 39 Bianca:** La Fazione Makhno cambia lato per quell turno ed è controllata dai Bianchi.

## 8.321 Polonia – [Poland]

Se volessi sviluppare una versione di ToC per 3 giocatori la Polonia sarebbe il terzo lato. La Polonia seguì una strategia mirava a neutralizzare la potenza della Russia. Durante l'offensiva di Denikin verso Mosca la Polonia decise di non cooperare nell'attacco. Alla Polonia interessava soprattutto una lunga e sanguinosa guerra civile che indebolisse la Russia. Inoltre la Polonia provò a mettere su e guidare una confederazione di nazioni vicine (Ucraina, Bielorussia, Paesi Baltici) che avrebbe dovuto servire come zona cuscinetto verso la Russia Rossa o Bianca.

Fra le Fazioni la Polonia è la prima come forza militare e fu in grado di portare il conflitto con i Rossi ad un punto di stallo. Provare a simulare questa guerra e le dinamiche politiche correlate all'interno di un gioco a due è stata una grossa sfida.

**Restrizione CP:** La Polonia è soggetta alla Restrizione CP – vedi regole sulle Potenze Centrali.

**Penalità in VP per l'eliminazione del leader - Eccezione:** L'eliminazione dei leader polacchi non comporta la penalità in VP della regola 15.5.

**Miracolo sulla Vistola:** Se la Polonia controlla Varsavia [Warszawa], è possibile provare a cancellare la ritirata in uno spazio contenente un'armata polacca ed un leader polacco. Si tira un dado. Se il risultato è 1-3, uno stack polacco (contenente – dopo le perdite del combattimento - almeno un'armata polacca) può cancellare la ritirata al costo di uno step aggiuntivo subito da qualsiasi unità nello stack.

**Restrizioni al movimento - Polonia:** Poiché gli interessi polacchi erano in conflitto sia con quelli dei Rossi sia con quelli dei Bianchi, nel gioco sono presenti delle restrizioni al movimento delle unità polacche. Le restrizioni polacche consistono sempre in uno dei quattro stati: Auto-Difesa, Intervento, Guerra, Verso Mosca. Le restrizioni sono elencate dalla più stringente alla meno stringente. Una volta che la Polonia muove ad una restrizione meno stringente, non è possibile tornare ad una più stringente: ad esempio, la Polonia comincia il gioco in “Auto-Difesa” e poi passa ad “Intervento” – a questo punto non può tornare indietro ad “Auto-Difesa”:

**1. Auto-Difesa:** Le forze polacche cominciano in questo stato e possono muovere solo entro la Polonia. La Polonia può passare in un altro stato solo se le condizioni ai punti 2, 3 o 4 si sono verificate:

**2. Intervento:** Questo stato è determinato da un risultato "Intervento" sulla Tabella di Risposta Polacca. La Polonia può muovere solo entro la regione della Fazione che ha provocato la risposta polacca.

**3. Guerra:** Stato determinato da uno qualsiasi fra questi avvenimenti:

- guerra dichiarata dai Rossi o dai Bianchi,
- un risultato "Guerra" sulla Tabella di Risposta Polacca (v. sotto),
- uno fra gli eventi delle carte AC 37, AC 44 o AC 46 Rosse.

In questo stato le forze polacche possono operare ovunque ad ovest della linea di restrizione CP.

**4. Verso Mosca:** Tutte le restrizioni al movimento delle forze polacche sono rimosse. Questo stato è determinato da:

- 1) Guerra alla Polonia dichiarata dai Rossi o dai Bianchi o un risultato "Guerra" sulla Tabella di Risposta Polacca
- 2) I Bianchi controllano Polonia, Gran Bretagna e USA.
- 3) La carta AC 28 Bianca (Rinforzi Polacchi) giocata come evento

Quando queste 3 condizioni sono tutte vere, il Bianco lancia un dado e consulta la seguente tabella durante il round azioni (solo una volta per turno di gioco):

Verso Mosca	
Tiro	Risultato
1-2	Rimosse tutte le restrizioni al movimento
3-4	Nuovo tentativo nel prossimo turno (se i Bianchi controllano ancora Polonia, Gran Bretagna e USA)
5-6	La Polonia rimane nello stato corrente per il resto della partite
<i>Modificatori: -1 se i Bianchi controllano più VC</i>	

**Restrizioni al movimento - Rossi:** Nessuna unità dei Rossi (o di una Fazione controllata) può entrare in Polonia finché i Rossi non sono in guerra con la Polonia.

**Restrizioni al movimento - Bianchi:** Nessuna unità dei Bianchi (escluse ovviamente le forze polacche, se controllate dai Bianchi) può entrare in Polonia a meno che i Bianchi non siano in guerra con la Polonia.

**Pace con la Polonia:** I Rossi possono giocare la AC 46 per assicurarsi una "pace separata" con la Polonia. In questo caso la Polonia esce dal gioco (ma i Rossi

ricevono il credito in VC per le VC polacche sotto controllo nel momento della pace per il resto del gioco).

**Risposta Polacca:** La Risposta Polacca si determina quando delle unità Rosse entrano [per la prima volta] in Bielorussia, Lituania, Ucraina o Ucraina Occidentale. Vedi la regola sulla Tabella di Risposta Polacca.

**Fase Politica – Acquisizione del controllo:** Il Bianco deve giocare la AC 2 come "Influenza Polacca" per poter ottenere il CONTROLLO della Polonia nella Fase Politica.

**Cooperazione Bianchi-Polacchi**

■ **Forze Bianche e forze Polacche non possono stare nello stesso spazio né possono attaccare insieme (neanche per attacchi multi-spazio). Se unità Bianche sono obbligate ad entrare nello spazio di unità polacche, le unità Bianche sono eliminate.**

**Rinforzi e Ricostruzioni:** Le armate polacche entrano in gioco e sono ricostruite in qualunque VC polacca o nel box Central Poland.

**Aggressione della Polonia (AC 37 Rossa):** Questa AC determina alcuni effetti su Polonia, Ucraina e Ucraina Occidentale (v. sotto reg. sull'Aggressione alla Polonia).

Rinforzi & Forze Bonus		
Forze	T	Commento
Pol Baltic 1 & 2	A	Tabella di Risposta Polacca
Pol Gar 1 & 2	A	Quando un'armata controllata dal nemico entra in Polonia piazzare queste due armate durante la Fase Logistica (Step Rimpiazzati) in qualsiasi VC o nel box unità eliminate. Queste armate non possono uscire dalla Polonia.
Pol Haller 1,2, 3 e Cav, Haller	A L	La AC 36 Bianca è un prerequisito per la AC 52 Bianca
Art, Tank o AF	C	AC 28 Bianca
Pol Ukr 1 & 2	A	Premio per la Polonia se il Rosso gioca la sua AC 37 "Violazione dell'Ucraina" o eventualmente come risultato della Tabella di Risposta Polacca. In ogni caso la AC 2 Bianca è un prerequisito.
Pol Ukraine Legion	A	Se i bianchi controllano Ucraina e Polonia, piazzano questa armata in uno spazio sotto controllo in Ucraina. Le restrizioni CP ritardano l'ingresso.
Legenda: T=Tipo; A=armata, C=corpo, L=leader La tabella non include le forze che la Polonia riceve quando entra nel conflitto; quelle forze entrano in gioco in tutti i casi – vedere la tabella di setup polacco		

**Corpo Polacco Rosso:** Il Rosso riceve il Corpo Polacco Rosso durante il suo primo round azioni che segue il round in cui è in guerra con la Polonia. Piazzare il corpo con qualsiasi spazio non VC vuoto (non in una casella) in Polonia. Il corpo si considera in pieno rifornimento durante tutta la Fase Azioni in cui viene piazzato.

■ **Rimpiazzati – Polonia:** La Polonia ogni turno riceve 1 RS di Fazione (da usarsi per le unità polacche) per ogni VC polacca sotto controllo amico (della Fazione Polacca) e 2 RS per VC polacca se almeno uno spazio in Polonia è occupato da un'armata nemica Rossa o Bianca (non di Fazione controllata dal nemico).

**Rimpiazzati – Polonia:** La Polonia riceve ogni turno un Punto Rimpiazzati di Fazione (da usare per le forze Polacche) per ciascuna VC polacca controllata dal lato che controlla la Fazione Polacca.

**Arruolamento Russo:** Nella Fase Logistica che segue lo scoppio della guerra fra Rossi e Polonia, il Rosso riceve un bonus una-tantum in Punti Rimpiazzo. Se la guerra scoppia a causa degli eventi delle carte AC 44 o 46 Bianche, il Rosso riceve 5 Punti Rimpiazzo gratis. Se la guerra comincia per qualsiasi altra ragione il Rosso può pagare 1 VP per ricevere 2 Punti Rimpiazzo o 2 pagare 2 VP per ricevere 4 Punti Rimpiazzo durante lo Step Rimpiazzati della Fase Logistica.

**Setup:** A differenza della maggior parte delle altre Fazioni, per le quali il controllo determina automaticamente un setup standard delle forze, lo schieramento iniziale delle forze polacche dipende dall'evento di gioco che ha causato l'entrata della Polonia nel conflitto e da alcune carte giocate come evento. Gli eventi che provocano la guerra includono: dichiarazione di guerra alla Polonia da parte dei Rossi o dei Bianchi, un risultato sulla Tabella di Risposta Polacca, la AC 37 Rossa giocata come evento oppure le AC 44 o 46 Bianche giocate come evento. La tabella sotto indica quali unità devono schierarsi:

<b>Tabella di setup polacco</b>	
<b>Leader</b>	Pilsudski Y, Haller (se il Bianco ha giocato la AC 52)
<b>Armate</b>	
1-4	Sempre
Pol Legion	Sempre
Haller 1,2,3 & Cav	Se il Bianco ha giocato la AC 52
Pol Cav	Sempre

Pol Ukr 1 & 2	Se sono state giocate in precedenza la AC 37 Rossa e la AC 2 Bianca; a meno che non siano entrate in gioco come risultato della Tabella di Risposta Polacca
<b>Corpi</b>	
1-8, E1-2, Priest, Mountain	Sempre

**Rifornimento:** Le unità polacche ricevono i rifornimenti da Varsavia o dalla Polonia Centrale.

**Credito per le VC – Credito per le VC polacche controllate prima della guerra [con i Rossi]:** Se uno dei due lati controlla la Polonia e le Potenze Centrali si sono ritirate dal conflitto il lato che controlla la Polonia riceve il credito in VC per il controllo delle VC polacche.

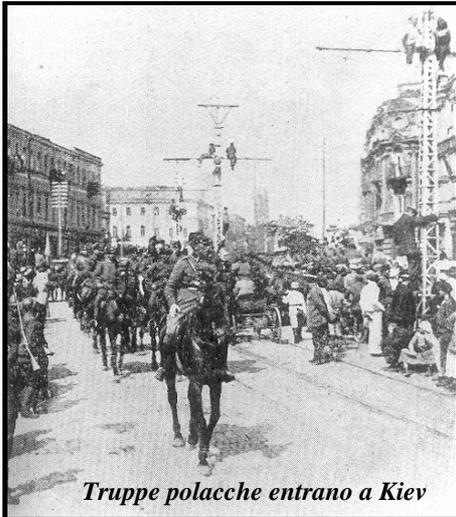
**Guerra con i Rossi:** A differenza delle altre Fazioni che sono automaticamente in guerra con i Rossi quando passano sotto il controllo dei Bianchi, affinché la Polonia sia in guerra con i Rossi deve accedere uno di questi eventi:

1. AC 44 Bianca come evento
2. AC 46 Bianca come evento
3. Esce "guerra" come risultato di un tiro sulla Tabella di Risposta Polacca
4. Guerra dichiarata dai Rossi alla Polonia (i Rossi possono dichiararla in qualsiasi momento)
5. AC 37 Rossa come evento

**Guerra con i Bianchi:** La Polonia può essere in guerra con i Bianchi solo se i Bianchi dichiarano guerra alla Polonia. In questo caso le forze polacche vengono schierate. Se i Rossi semplicemente ottengono il controllo della Polonia, le forze polacche non vengono schierate. Comunque i Rossi ricevono il credito in VC per il controllo delle VC polacche se le CP si sono ritirate. Il Bianco deve considerare se il costo dell'invasione della Polonia è ripagato dalla possibile cattura delle VC polacche.

**L'Ucraina Occidentale cambia controllo:** Se un lato ottiene il controllo della Polonia il lato opposto ottiene subito il controllo dell'Ucraina Occidentale (se non è controllata).

**Restrizione sul controllo delle forze:** Solo i Bianchi possono usare le forze polacche (eccezione reg.8.51).



*Truppe polacche entrano a Kiev*

La AC 37 Rossa, descritta nella regola sull'aggressione alla Polonia, non è adatta ai deboli di cuore o ai giocatori con poca esperienza, visto che può destabilizzare la situazione strategica sia per i Rossi sia per i Bianchi. Raccomando di non giocare questo evento nelle prime partite.

### **Aggressione alla Polonia (AC 37 Rossa)**

**Prerequisito per AC 37 Rossa:** Ucraina non è controllata e la Polonia è controllata dai Bianchi.

#### **Sequenza di eventi quando "Violazione dell'Ucraina" viene giocata:**

La Polonia ha invaso Ucraina e Ucraina Occidentale. Per riflettere in modo corretto questa situazione quando "Violazione dell'Ucraina" viene giocata accadono i seguenti eventi:

1. **Ucraina.** L'Ucraina passa sotto il controllo dei Rossi. Schierare le forze ucraine secondo la Tabella di setup variabile delle forze ucraine (v. reg. sull'Ucraina)
2. **Ucraina Occidentale.** Sostituire la regola "L'Ucraina Occidentale cambia controllo" (v. reg. sull'Ucraina Occidentale) con la seguente:

*Se l'Ucraina Occ. non è sotto controllo, lanciare un dado:*

- 1 : Ucraina Occ. - il Bianco ottiene il controllo
- 2-3: Unità dell'Ucr. Occ. ed il territorio diventano Verdi (v. regole Ucr.Occ.)

4-6: Ucraina Occ. - il Rosso ottiene il controllo

*Se l'Ucraina Occ. è sotto controllo dei Bianchi* ed è stata giocata la AC 2 Bianca come "Influenza Polacca", la Polonia riceve le Armate Pol. Ucr. 1 e 2 (piazate subito in qualsiasi spazio sotto controllo in Ucr. Occ. o in Polonia).

*Se l'Ucraina Occ. è sotto controllo dei Rossi* quando la AC 37 è giocata, non ci sono effetti.

3. **Polonia.** Schierare le forze polacche (se non sono già in gioco). Restrizioni al Movimento: "Guerra". Esiste uno stato di guerra fra Polonia e Rossi.

**Una volta che si è verificata l'Aggressione Polacca la regola 10.61 sulla Risposta Polacca non è più usata nel gioco.**

### **Risposta Polacca**

La Polonia tentò di creare una specie di confederazione fra Paesi Baltici, Bielorussia e Ucraina come contrappeso alla Russia. Inoltre la Polonia fu costretta a combattere delle forze indipendentiste a cominciare dall'Ucraina Occ. Per rispecchiare questo contesto storico ogni volta che una *unità o leader* Rosso (non di una Fazione controllata dai Rossi) entra in Bielorussia, Lituania, Ucraina o Ucraina Occ. si lancia un dado per **ciascuna** di queste regioni la **prima volta** che avviene questa "violazione" per una di queste regioni {anche se la Fazione è controllata dai Rossi} e si consulta la seguente tabella:

<b>Tabella di Risposta Polacca</b> (Prerequisito: AC 37 non è stata giocata)		
<b>Dado</b>	<b>Bielorussia Lituania</b>	<b>Ucraina Ucraina Occ.</b>
0	Intervento	Guerra
1	Intervento	Guerra
2	Intervento & Non-Cooperazione	Intervento
3	Intervento & Non-Cooperazione	Intervento
4	Niente	Intervento & Non-Cooperazione
5	Niente	Niente
6	Niente	Niente
7	Niente	Niente

**Modificatori al tiro di dado**

-2 se AC 2 Bianca giocata come "Influenza Polacca"  
-1 se il FCM della Fazione è nella casella controllo dei Bianchi  
+3 se il FCM della Fazione è nella casella controllo dei Rossi  
+2 se la AC 44 Rossa è stata giocata

## Tabella di Risposta Polacca: Definizioni Guerra

**Restrizioni al movimento polacco:** Guerra  
**FCM:** Spostare il FCM polacco su controllo dei Bianchi  
**Setup:** Il Bianco schiera le forze polacche  
**Guerra:** Le unità polacche sono in guerra con i Rossi (non serve giocare le carte AC 44/46 Bianche o che il Rosso dichiari guerra).

## Intervento

**Restrizioni al movimento polacco:** Intervento  
**Rimpiazzi:** Il Bianco può usare i Rimpiazzi di Fazione per le forze polacche.  
**FCM:** Spostare il FCM polacco su controllo dei Bianchi  
**Setup:** Il Bianco schiera le forze polacche  
Tirare un dado:  
1-2 Piazzare le armate Pol Ukr 1 e 2 in Polonia  
3-4 Piazzare l'armata Pol Bal 1 in Polonia  
5-6: Nessun effetto (queste unità non entreranno in gioco)  
Modificatori:  
-1 se il Bianco è in vantaggio in termini di VC, +1 se la Polonia è controllata dai Rossi  
NOTA: Il Bianco dovrà giocare la AC 44 o la AC 46, oppure il Rosso dovrà giocare la AC 37 o dovrà dichiarare guerra alla Polonia affinché ci sia guerra fra Polonia e Rossi.

## Intervento e Non Cooperazione

Come sopra, ma i Bianchi e la Polonia non possono cooperare: se viene attivato qualsiasi spazio che contiene una forza polacca, qualunque spazio non contenente forze polacche non può essere attivato più avanti nello stesso turno di gioco.  
NOTA: se la Polonia era nello stato "Int. e Non Coop.", ma l'entrata di forze Rosse in un'altra regione causa lo stato "Intervento", le restrizioni relative a "Intervento" si applicano a tutte le regioni "violate".

## L'Aggressione alla Polonia esclude la Risposta Polacca

Se avviene l'Aggressione alla Polonia (con la AC 37 Rossa), la regole sulla risposta polacca non si usa più.

## AC 44 Rossa e AC 2 Bianca

Entrambi i lati hanno una AC che aggiunge modificatori alla Tabella di Risposta Polacca.

■ **Restrizioni al Movimento:** La Polonia può muovere solo entro la regione della Fazione che ha causato l'Intervento come risposta polacca (e vale la reg. 8.142 sulla restrizione sul primo round).

■ **Ucraina:** Se l'Intervento è stato causato da un movimento dei Rossi in Ucraina e il Bianco ha giocato la AC 36 ("Preparations for Haller"), la Polonia può muovere nella Ucraina Occ. - se sotto controllo Rosso - il turno seguente al turno in cui è stato causato l'Intervento (quando queste condizioni sono valide).

## Guerra

Dopo che i Rossi e la Polonia sono in guerra, ignorare la Tabella di Risposta Polacca.

## 8.322 Transcaucasia

**AC 14:** Occorre giocare la AC 14 prima di dichiarare guerra alla Transcaucasia.

**Armate Britanniche RBEF 1 e 2:** Il controllo della Transcaucasia può consentire l'arrivo di queste armate se viene giocata la AC 28 Bianca – vedere le regole della Fazione Britannica.

**Restrizione CP:** La Transcaucasia è soggetta alla Restrizione CP – vedi regole sulle Potenze Centrali.

**Arrivo dei Francesi e dei Britannici:** I Francesi e alcune forze britanniche (il corpo AZ Air Force, il Royal Tank corps, le armate RBEF 1 e 2) possono arrivare nel porto di questa Fazione se il Bianco controlla la Transcaucasia.

**ROSSI: Sottomissione:** la Transcaucasia è soggetta alla sottomissione da parte dei Rossi. Vedi 8.6.

## 8.323 Turkistan



Il controllo dei Rossi sul Turkistan può portare al collasso la posizione dei Bianchi nella regione degli Urali Centro. Il Turkistan può portare alla causa dei Rossi 3 armate, 3 corpi ed un bonus in rimpiazzi.

**AC 42:** Entrambi i giocatori devono giocare la AC 42 prima di dichiarare guerra al Turkistan. Inoltre questa carta permette alle armate sotto controllo di muovere nei box del Sudest.

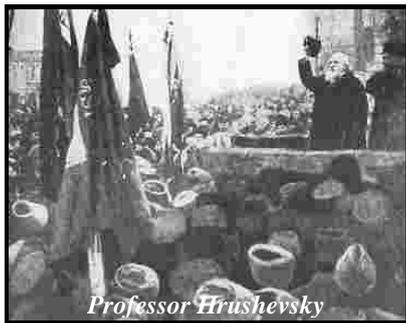
**Ac 28 Rossa:** La AC 28 Rossa dà al Rosso la possibilità di scelta fra rinforzi per Makhno (Armata 2) o per il Turkistan (Armata 2 e 3, corpi 2 e 3) se entrambe le Fazioni sono controllate.

**Rossi: Bonus Rimpiazzati:** il controllo Rosso sul Turkistan genera ogni turno un punto aggiuntivo di rimpiazzati.

**ROSSI: Sottomissione:** Questa Fazione è soggetta alla sottomissione da parte dei Rossi. Vedi reg. 8.6.

**Solo i Rossi: Restrizione sul controllo della Fazione:** Solo i Rossi possono controllare le forze del Turkistan a meno che il Bianco non diventa il "Protettore" (vedi reg. 8.51).

### 8.324 Ucraina



Se **ToC** fosse un gioco per quattro giocatori, l'Ucraina sarebbe il quarto. L'Ucraina aspirava a diventare una nazione indipendente dai Rossi e dai Bianchi, eliminando le interferenze polacche e la minaccia del movimento anarchico di Makhno. Per far risaltare meglio questo sfondo storico sono state introdotte alcune regole particolari.

**AC 14:** Entrambi i giocatori devono giocare la AC 14 prima di dichiarare guerra all'Ucraina.

**Restrizione all'Attivazione:** Se un giocatore attiva qualche spazio contenente forze dell'Ucraina, in quell'round azioni può attivare solo spazi contenenti forze ucraine.

**Restrizione CP:** L'Ucraina è soggetta alla Restrizione CP – vedi regole sulle Potenze Centrali.

### **Penalità in VP per l'eliminazione del leader -**

**Esenzione:** Se il leader ucraino è eliminato non viene applicata la penalità in VP (reg. 15.5).

**Verdi:** La Tabella di Setup variabile può far entrare in gioco le forze Verdi Ucraine. Vedi reg. 16.32 sulle unità Verdi.

**Armata Contadine:** Se le Armate Contadine (*Peasant Armies*) Ucraine si rivoltano, queste devono essere considerate come Armate di Insurrezione (IA, reg. 16.34), non armate Ucraine ma armate Rosse o Bianche (a seconda di quale lato ha ottenuto il controllo durante la Rivolta).

**Fase Politica controllo - Rossi:** Affinchè i Rossi ottengano il controllo di questa Fazione durante la Fase Politica, il Rosso deve prima giocare la AC 1 come "Influenza sull'Ucraina" (invece di giocarla come Rinforzi).

**Fase Politica controllo - Bianchi:** Affinchè i Bianchi ottengano il controllo di questa Fazione durante la Fase Politica, il Rosso deve prima giocare la AC 15. La AC 15 Rossa può cancellare gli effetti della AC 15 Bianca.

**NOTA:** In entrambi i casi, questi prerequisiti sono richiesti per ottenere il controllo dell'Ucraina durante la Fase Politica. Ci sono eventi di gioco (ad es.: un lato dichiara guerra all'Ucraina) e diverse Carte Azioni (es.: AC 24 Rossa) che possono dare il controllo dell'Ucraina durante la Fase Azioni.

**Risposta Polacca:** L'entrata di forze Rosse può provocare un tiro sulla Tabella di Risposta Polacca.

**Legione Polacco Ucraina:** Se il Bianco controlla Ucraina e Polonia, piazzare questa Armata in uno spazio in Ucraina sotto controllo. L'unità riceve rifornimenti da qualsiasi Fonte Bianca. Finchè le CP non si ritirano l'Armata non può essere schierata.

**Rimpiazzati di Fazione e Bonus:** L'Ucraina riceve 1 RS di Fazione per ogni VC ucraina sotto controllo amico. Inoltre se è stata dichiarata guerra all'Ucraina, questa Fazione riceve un altro RS di Fazione per VC sotto controllo.

Infine ciascun lato riceve 1 RS (da usare per le forze Rosse o Bianche) per ciascuna VC Ucraina sotto controllo.

**Bonus Rimpiazzati:** l'Ucraina riceve ogni turno un punto gratis di rimpiazzati di Fazione (da impiegare sulle unità ucraine) se il Bianco o il Rosso ha

dichiarato guerra all'Ucraina, finchè non viene sottomessa.

**Bonus Rimpiazzati - Rossi/Bianchi:** Il controllo di ogni VC Ucraina genera (per il lato controllante Rosso o Bianco) ogni turno un punto gratis aggiuntivo di rimpiazzati.

**Setup:** il setup è variabile. Consultare la tabella sotto:

Il setup variabile per l'Ucraina è conseguenza della natura caotica degli effetti della Guerra Civile Russa su questa Repubblica. A seconda del metodo con cui la Fazione passa sotto il controllo di un lato il setup è diverso. Inoltre, nel momento del setup, alcune unità possono diventare "verdi" oppure cambiare lato rispetto al giocatore che controlla la Fazione.

### Tabella di setup variabile

	<b>Metodo 1</b> Un lato ottiene il controllo divenendo "Protettore"	<b>Metodo 2</b> Il Rosso ottiene il controllo giocando la AC 37	<b>Metodo 3</b> Qualsiasi altro metodo
Petliura	Sì	No	Lanciare un dado: Bianchi: 1-4 Sì Rossi: 1 Sì (NOTA 1)
Armate: <i>Republic,</i> <i>Pavlenko,</i> <i>Sich Rifle</i>	Sì	Sì – come "unità verdi" NOTA 2	Sì
Armate: Peasant 1 Peasant 2	Lanciare un dado: 1-3: Sì 3-6: Elim. Box	Sì	Lanciare un dado: 1-2: Sì 3: Elim. Box 4-6: Rivolta contadina: (NOTA 3)
Corpi 1-3	Sì	Sì	Sì
Corpi 4-5	Sì	Elim. Box	Sì
Corpi 6-7	Sì	Elim. Box	Elim. Box

#### Significato

Sì= Il lato controllante piazza le unità in Ucraina. I corpi possono essere messi sulla mappa o nella Riserva  
No = Leader rimosso dal gioco  
Elim. Box = Piazzare le unità nel box delle unità eliminate

**Nota 1:** Usare il risultato relativo al lato che ha il controllo (Per i Bianchi: Petliura entra in gioco con un risultato di 1-4, Petliura viene rimosso con 5-6. Ai Rossi serve un 1 per schierare Petliura.

**Nota 2:** Piazzare queste armate (1 per spazio – a caso) negli spazi Verdi in Ucraina {210, 218, 221} indicati sulla mappa. Queste armate sono considerate "unità Verdi". Vedi reg. 16.32. Piazzare le armate Verdi prima delle altre unità.

**Nota 3:** Con un risultato di 1-2, le armate sono schierate. Con un risultato di 3, le armate vanno nel box delle unità eliminate. Con un risultato di 4-6, le armate diventano unità nemiche (rispetto al lato che controlla l'Ucraina) e quindi sono controllate dall'altro lato. Piazzare le unità negli spazi di rivolta contadina (es: 225) indicati sulla mappa in Ucraina. Per esempio il Bianco ottiene il controllo dell'Ucraina col metodo 3 e lancia un dado per determinare il destino delle Armate *Peasant 1* e *2*. Con un risultato di 4-6 il Rosso ottiene il controllo di queste unità e le piazza negli spazi 220, 223 or 224. Il Rosso controlla le unità per tutti gli scopi di gioco (evidenziare le unità con un segnalino di controllo).

**ROSSI: Sottomissione:** L'Ucraina è soggetta alla sottomissione da parte dei Rossi. Vedi reg. 8.6.

**Rifornimento/Ricostruzione:** Le forze ucraine ricevono i rifornimenti da qualunque VC in Ucraina o dalle fonti di rifornimento del lato che controlla l'Ucraina. Le armate sono ricostruite in qualunque VC ucraina sotto controllo.

### 8.325 USA



Le forze USA operano in Siberia e possono dare un supporto minimo alla causa dei Bianchi. Nella realtà si ottenne poco.

**Restrizione sull'Attivazione:** Il Bianco non può attivare spazi contenenti forze USA finchè la AC 1 Bianca (Kolchak's Coup) non è giocata come evento.

**I rimpiazzati USA sono bloccati se** il Bianco non controlla Sevastopol e Omsk.

**Rifornimento/Ricostruzione/Setup:** Le unità USA ricevono i rifornimenti da qualunque fonte del lato controllante. L'armata è ricostruita a Omsk (514). Piazzare l'armata USA Siberia EF nel box Urali

Nord-Est (515), i corpi PB 1 e 2 corps a Murmansk (717) e piazzare il corpo Siberiano nella Riserva.

**Restrizione sul controllo delle forze:** Solo i Bianchi possono usare le forze USA.

**Ritiro:** La Fazione USA può ritirarsi dal conflitto [Major Power (MP) Withdrawal] e quando si ritira è soggetta alla penalità indicata dalla regola 8.4.

### 8.326 Ucraina Occidentale [West Ukraine]



*Treno Armato dell'Ucraina Occidentale*

**AC 14:** Entrambi i giocatori devono giocare la AC 14 prima di dichiarare guerra all'Ucraina.

**Restrizione CP:** L'Ucraina Occidentale è soggetta alla Restrizione CP – vedi regole sulle Potenze Centrali.

Fu una sfortuna per l'Ucraina Occidentale, ma il concetto allettato di "autodeterminazione" non si estendeva a questo paese indipendente. La regione fu invasa sia dai Rossi sia dalle forze polacche: un'altra sfida nella creazione di *ToC*. Altre regole (correlate alla AC 37 Rossa) sono state inserite per sottolineare la "natura indipendente" della Fazione.

**Penalità in VP per l'eliminazione del leader - Esenzione:** Se il leader di questa Fazione è eliminato non viene applicata la penalità in VP (reg. 15.5).

**Unità Verdi:** La "Violazione dell'Ucraina" (AC 37 Rossa) può far entrare in gioco forze ucraine occ. "verdi". Se questo evento accade, vengono eliminati dal gioco i corpi, il leader ed il FCM dell'Ucraina Occidentale (la Regione si considera VERDE). Piazzare l'armata *W Ukraine 1* a Lviv 201 e l'armata *W Ukraine 2* a Stanislaw 204. Vedi reg. 16.32 sul modo di gestire le unità Verdi.

**Risposta Polacca:** L'entrata di forze Rosse può provocare un tiro sulla Tabella di Risposta Polacca.

**Conseguenze del controllo della Polonia:** Se un lato (Lato A) ottiene il controllo della Polonia, il lato opposto (Lato B) ottiene immediatamente il CONTROLLO dell'Ucraina Occ. se la Fazione non è già sotto controllo da parte di B (eccezione: la AC 37 Rossa – vedi regole sull'Aggressione Polacca).

**ROSSI: Sottomissione:** Questa Fazione è soggetta alla sottomissione da parte dei Rossi. Vedi reg. 8.6.

**Rifornimento/Ricostruzione:** Le unità della Fazione ricevono i rifornimenti da qualunque spazio in Ucraina Occ. quando sono entro la Regione. Fuori della Regione esse ricevono rifornimenti dal loro lato controllante o da Lviv. Le armate sono ricostruite a Lviv.

**Setup Variabile:** Le armate sono schierate all'interno della Regione. I corpi possono essere piazzati nella mappa o nella Riserva. L'armata *West Ukraine 3* ed il leader entrano in gioco solo se un lato ha dichiarato guerra alla Fazione OPPURE se la Fazione viene controllata attraverso la AC 37 Rossa.

**AC 15 Bianca: Prerequisito per il Controllo Politico:** Affinchè il Bianco possa ottenere il CONTROLLO della Fazione durante la Fase Politica, occorre che giochi "Consiglio Politico Russo" come vento (AC 15). La AC 15 Rossa può cancellare gli effetti della AC 15 Bianca.

## 8.4 Ritiro di una Potenza Maggiore

### 8.41 Ritiro: lancio di dado

Come primo step nella Fase Attrito-Vittoria (7.51), si lancia un dado per ogni Potenza Maggiore soggetta a ritiro in quel turno. Si consulta la seguente tabella (che appare anche nella mappa):

Ritiro di Potenza Maggiore	
Turno	Potenza Maggiore (x) x=se il risultato è minore o uguale ad x, la PM si ritira dal conflitto. A=Automatico
1	Nessuna
2	Potenze Centrali (2)
3	Potenze Centrali (4)
4	Potenze Centrali (6), Francia (2), Leg. Ceca (2)
5	Potenze Cent. (A), Francia (4), Leg. Ceca (4),
6	USA (2), Francia (6), Leg. Ceca (6),
7	Francia (A), Leg. Ceca (A), USA (3) GB (2)
8	Gran Bretagna (4), USA (4)
9	Tutte le PM si ritirano automaticamente

**Modificatori:** Il lato che controlla la Fazione può scegliere di influenzare il lancio o aggiungendo 1 o sottraendo 1. Inoltre se il Bianco ha giocato la AC 12, può aggiungere un +1 al risultato del lancio.

## 8.42 Effetti del Ritiro:

**Rimozione:** Rimuovere tutte le forze dal gioco e ignorare la Fazione durante la Fase Politica.

**Penalità in VP:** Per ogni armata della Potenza Maggiore che si trova fra le eliminate al momento del Ritiro, il lato non controllante riceve 1 VP. Se nessun lato controlla la Fazione non si attribuiscono VP. Vedi reg. 6.13.

## 8.5 Dichiarazione di Guerra

### 8.51 Meccanismo della Dichiarazione

Un lato (**l'Aggressore**) può dichiarare guerra ad una Fazione (**l'Obiettivo**) che non sta controllando. L'Aggressore deve semplicemente fare questo annuncio durante uno dei suoi Round Azione (ma non durante l'ultimo Round del Turno).

**8.511 Uso di Fazioni con Restrizioni:** Il lato opposto (**il Protettore**) ottiene subito il CONTROLLO della Fazione e può usarne le unità. Questa regola vale come ECCEZIONE alla 8.24 "Fazioni: Restrizioni". Per esempio questo è il solo modo per i Rossi di ottenere il controllo delle unità CP – se il Bianco dichiarasse guerra alle CP.

#### 8.512 Restrizioni

**Potenze Centrali - Restrizioni:** Non può essere dichiarata guerra a Fazioni soggette alla "Restrizione CP" (le Fazioni situate ad ovest della Linea di Demarcazione CP) finché le CP non si sono ritirate.

**Bianchi – Restrizioni sulle Potenze Maggiori:** Il Bianco non può dichiarare guerra ad alcuna Potenza Maggiore (con l'eccezione delle Potenze Centrali).

**Entrambi:** Ciascun lato ha alcune AC che devono essere giocate come evento prima di dichiarare guerra ad una particolare Fazione. I dettagli sono elencati nei paragrafi relativi alle Fazioni e sulla AC in questione.

### 8.52 Effetti della Dichiarazione di Guerra

**Accesso:** L'Aggressore ed il Protettore possono entrare nella regione dell'Obiettivo.

**Impatto negativo in IP:** Piazzare 2 Punti Influenza del Protettore su ciascuna delle altre Fazioni entro il gruppo quando un Aggressore dichiara guerra ad una delle Fazioni di questi due gruppi:

Gruppo 1: Estonia, Lettonia e Lituania

Gruppo 2: Polonia, Ucraina Occidentale e Ucraina

Per esempio, il Rosso dichiara guerra alla Lituania. Il Bianco piazza 2 IP Bianchi su Estonia e Lettonia.

**Setup:** Il Protettore schiera le forze dell'Obiettivo entro il territorio della Fazione come indicato nelle regole specifiche della Fazione.

### 8.53 Fine della guerra contro una Repubblica o Fazione – Conquista di una Fazione

Le guerre contro Repubbliche e Fazioni terminano quando queste ultime sono state conquistate. Una Fazione è conquistata quando l'Aggressore controlla tutte le Città Vittoria nella regione Obiettivo alla fine della Fase Azioni. Gli effetti sono:

- 1) Piazzare tutte le forze della Fazione Obiettivo nel box delle unità eliminate.
- 2) L'Obiettivo non è più incluso nella Fase Politica – si elimina il suo FCM.
- 3) L'Aggressore può ricostruire le unità della Fazione Obiettivo conquistata utilizzando i punti rimpiazzo dell'Aggressore o i punti rimpiazzo di Fazione.
- 4) Per il resto della partita il territorio dell'Obiettivo si considera amico per l'Aggressore a meno che non sia controllato dal lato opposto. Le unità Rosse e Bianche possono rimanere nella regione (se è stata appena conquistata) oppure possono entrarvi senza restrizioni.

**Finlandia - Eccezione:** La Finlandia non può essere conquistata finché uno dei due lati non ne ottiene il controllo durante la Fase Politica o attraverso una Carta Azioni. Dopo che si determina il controllo in questo modo l'eccezione non si applica più.

**Polish - Eccezione:** Il Rosso può concludere la guerra contro la Polonia giocando la AC 46. Si tratta di un'eccezione ai due metodi indicati, vedere le regole specifiche sulla Polonia.

### 8.54 Fine della guerra contro una Potenza Maggiore

Le guerre contro Potenze Maggiori si concludono quando la MP si ritira dal conflitto oppure se il FCM della MP esce dalla casella di controllo. Se la guerra

si conclude prima del ritiro le forze della MP sulla mappa o nella Riserva si piazzano di lato – queste verranno schierate di nuovo solo se un lato ottiene il controllo della MP. Le unità eliminate rimangono dove sono.

**Legione Ceca - Eccezione:** Se un lato perde il controllo della Legione Ceca prima del suo ritiro, le forze della CL rimangono sulla mappa, Riserva o Box delle unità eliminate.

### 8.6 Sottomissione

Il Rosso può sottomettere le Repubbliche (Astrakhan, Bielorussia, Khiva, Makhno, Transcaucasia, Turkistan, Ucraina Occ. e Ucraina).

### 8.61 Dichiarazione

Il Rosso può dichiarare che una Repubblica è stata sottomessa quando sono sotto il suo controllo tutte le Città Vittoria di quella Repubblica durante lo step “Sottomissione” nella Fase Logistica. La dichiarazione deve avvenire prima del turno 13.

### 8.62 Effetti

**Eliminazione dal gioco:** Le forze ed il FCM della Fazione sottomessa sono rimossi dal gioco.

**Guarnigione [Garrison]:** Il Rosso piazza immediatamente gli specifici corpi di guarnigione nelle Città Vittoria della Fazione (L’Ucraina è la sola Repubblica a ricevere 2 corpi dato che ha 2 VC). Questi corpi non possono muovere e se sono forzati a ritirarsi sono eliminati (possono essere ricostruiti e piazzati di seguito nell’appropriata VC). Questi corpi sono soggetti a Rivolta usando un’Azione Speciale (vedi reg. 10.21).

Il Rosso può reprimere la rivolta attaccando l’unità. Se il Rosso causa perdite sufficienti a girare l’unità o ad eliminarla, il corpo guarnigione viene rimesso nella stessa VC sul suo lato Rosso.

**Armata di Sottomissione:** Il Rosso può giocare la AC 36 per ottenere un certo numero di armate basato sul numero di Fazioni sottomesse, a patto che le condizioni indicate sulla carta sono verificate.

**VP:** Una sottomissione produce immediatamente un VP per ogni VC della Fazione.

**VC:** Il controllo delle Città Vittoria non subisce variazioni: qualunque lato controlli la VC continua a ricevere il credito durante la Fase Logistica – step VP.

### 8.7 Carte Politiche Random (Opzionale)

La Fase Politica richiede tempo. La ho inserita nel gioco per meglio riflettere le dinamiche politiche relative al conflitto e per dare l’occasione ai giocatori di influenzare e comprendere tali dinamiche.

Per imparare le basi del gioco più rapidamente I giocatori possono usare le seguenti regole:

- 1) Eliminare dal gioco le carte “Bluff” e “Influenza”
- 2) Estrarre a caso 3 Carte Politiche appropriate (ad es. Per il Box Rosso le PC 1-22) per ciascun Box Politico

Queste due regole impediscono ai giocatori di condurre direttamente la Fase Politica, però in compenso la durata della partite si riduce di 2 ore (supponendo che per ciascuna Fase Poltica occorrono 15 minuti).

## 17. Esempio di gioco

Turno 1. Ciascun giocatore riceve 7 Carte Azioni dal suo mazzo (verificare sulla tabella del turno quante sono le carte che compongono una “mano”). Inoltre ogni giocatore riceve le carte “Bluff” e “Influenza” e le aggiunge alla mano. Ciascun giocatore userà 3 AC della sua mano per provare a selezionare direttamente le Carte Politiche (PC), che, a loro volta, determinano il movimento delle Fazioni verso il controllo dei Rossi o dei Bianchi.

Selezione Carte Politiche				
	Differenza fra i valori delle due carte AC giocate			
Somma dei valori delle due AC nel PB	0	1	2	3 o più
7-10	3R	1H2R	2H1R	3H
4-6	2R	1H1R	2H	2H
2-3	1R	1H		

**Nota:**  
 $yR$  = numero (y) di PC scelte a caso (R=Random)  
 $xH$  = num. (x) di PC scelte dal giocatore che ha allocato la carta AC di valore maggiore  
 $xHyR$  = il giocatore con carta AC di valore maggiore sceglie x carte, poi y carte sono scelte a caso fra le restanti PC (cioè fra quelle non scartate) relative al Box Politico attivo

Risultati per il box dei Rossi... Altri ...Bianchi  
(vedi esempio di gioco)

In primo luogo ciascun lato seleziona una AC (senza rivelarla) per ciascun box politico (Rossi, Bianchi e Altri) sulla mappa. A seguire devono essere scoperte le AC messe nei Box Politici. Box Rosso: il Rosso ha scelto una AC con valore 3, il Bianco ha scelto la sua AC "Bluff" (che ha sempre un valore di 1). Il valore combinato è 4. Verifichiamo il risultato nella tabella in alto. La differenza fra le due carte è 3 a vantaggio del Rosso, il quale selezionerà 2 Carte Politiche come indicato dalla tabella. Le due carte sono: la PC 6 - *RED's Self Determination Policy* - (è una fra le carte 1-22 nel mazzo condiviso di 66, aggiunge come bonus anche 2 punti rimpiazzo per la Fase Logistica {come indicato anche sulla carta e supponendo che il Rosso dichiari il bonus} ed il Rosso segna subito 2 RP), e la PC 10 - *Aid to Baltic Bolsheviks*. Entrambe le PC restano coperte. Passiamo al Box Politico dei Bianchi.

Il Bianco ha piazzato una AC di valore 2, mentre il Rosso ha piazzato la sua carta "Bluff". Il valore combinato di 3 consentirà al Bianco di selezionare una sola PC. Il Bianco sceglie la PC 29 "*Ice March*". La PC è piazzata coperta nel PB dei Bianchi. Passiamo al Box Politico degli Altri. Entrambi i giocatori hanno piazzato la loro carta "Influenza". Il fatto che entrambi i giocatori abbiano utilizzato sia la carta "Bluff" sia la carta "Influenza" consentirà loro di affrontare la Fase Azioni con una carta in più rispetto al numero di round, conservando così una certa flessibilità nelle operazioni. Esiste anche la possibilità di rischiare qualcosa in più piazzando una AC di valore elevato in uno dei box politici. Tornando alle carte "Influenza", il Bianco consulta la lista dei modificatori sulla sua carta: è in svantaggio come VC (-1) {ma questo modificatore non si usa nel turno 1}, 1918 (+1), Denikin presente sulla mappa (-1)... il risultato netto è 0. Nessuno può ricevere modificatori per le VC nel turno 1 (reg. 8.153). Il risultato del dado è 2. Consultando la carta "Influenza" si vede che il valore di questa carta è 1 in questa fase. Lo stesso risultato si ottiene per il Rosso. Il valore combinato è 2 e solo una Carta Politica sarà selezionata per il PB degli Altri (PC 45-66). La PC sarà estratta a caso visto che entrambi i giocatori hanno piazzato una carta con lo stesso valore, come indicato nella Tabella di selezione delle PC. La PC estratta è la 54, "The Chelyabinsk Incident".

### ***Fase Politica –Risultati...***

Risultato. Si girano le 4 PC nei box politici e si calcola l'effetto sommando i Punti Influenza per ciascuna Fazione:

Estonia: 3R

Gran Bretagna: 2W

Lettonia: 3R  
Lituania: 1R  
Ucraina: 0  
Makhno: 1R  
Ucraina Occ.: 1R  
Bielorussia: 2R  
Finlandia: 2W  
Polonia: 1W

Francia: 2W  
USA: 1W  
Transcauc: 0  
Potenze Centrali: 2W  
Khiva: 1R  
Astrak: 1W  
Legione Ceca: 2W  
Turkistan: 0

I risultati 0 o 1 sono ignorati, poichè ci vogliono almeno due IP per spostare il FCM di una casella sulla Tabella Controllo Fazioni.

I FCM di Estonia e Lettonia si spostano nella casella "Influenza dei Rossi". La Bielorussia, che comincia il gioco già sotto influenza dei Rossi, passa sotto controllo dei Rossi. I FCM di Finlandia, Francia e Potenze Centrali si spostano di una casella (Influenza dei Bianchi), mentre Gran Bretagna e Legione Ceca passano sotto controllo dei Bianchi.

Le 4 PC vanno nella pila delle carte scartate e non possono essere selezionate fino a che il mazzo non deve essere mischiato (PC 66 o insufficienza di PC). Il Bianco schiera le forze britanniche secondo quanto indicato da 8.314. Le forze della Legione Ceca iniziano il gioco già sulla mappa ed il Bianco potrà impiegarle a partire dal secondo round.

Sebbene il Rosso abbia ottenuto il controllo della Bielorussia non può schierarne le forze a causa della restrizione CP (finchè le CP non si ritirano dal gioco nessuno può ricevere il credito in VC o usare le forze della Bielorussia {o di qualsiasi altra Repubblica/Nazione ad ovest della linea di restrizione CP}).

Siamo pronti ad iniziare la Fase Azioni.

### ***Fase Azioni – Movimento di unità sulla mappa e occupazione di territori***

Turno 1. Sia il Rosso sia il Bianco hanno ricevuto 7 Carte Azioni (AC) dal loro mazzo di carte 1918. Ciascun lato ha usato una AC nella Fase Politica (in aggiunta alle rispettive carte Bluff e Influenza) ciò significa che entrambi i giocatori cominciano la Fase Azioni con 6 carte. Se un giocatore avesse usato 3 AC nella Fase Politica avrebbe dovuto affrontare i 5 round della Fase Azioni con 4 Carte Azioni e quindi in uno dei round sarebbe stato costretto ad usare un'Azione Speciale.

Inizia sempre il Bianco che ha nella sua mano le carte 1, 2, 3, 7, 13 e 14. Il Bianco prova a mettere fuori rifornimento (OOS) le Armate Rosse 11 e 12 attraverso un attacco ed un movimento su Gashun. Il

Bianco gioca la carta 13 come Operazioni. La carta ha un valore di 4 (indicato sull'angolo in alto a destra) e permette di attivare – o per il movimento o per il combattimento – piazzando 4 segnalini di attivazione 4 spazi. Velikokniazh (space 322) e Skakhty (325) sono attivati per il combattimento, Pyatigorsk (315) e Rostov (324) per il movimento. Prima devono essere eseguiti i movimenti.

Tutte le unità di Rostov muovono su Kamensk Shakhtinsky (329). Costa solo un punto movimento eseguire questo spostamento, però il Bianco vuole consolidare le sue posizioni impilando due armate ed un corpo (il massimo) nello spazio 329. Il leader Krasnov accompagna le truppe. Il corpo in Pyatigorsk si ritira di uno spazio a Stavropol (314), mentre l'armata muove a Petrovskoye (319), al fine di sfruttare al massimo la attivazioni del prossimo round (attraverso la possibilità di muovere tre unità da quello spazio).

Adesso passiamo al combattimento. Il Bianco dichiara un attacco multi-spazio (da 322 e 325) contro Balaya Kalitva, dato che è presente un leader (Denikin) ed una unità nello spazio del leader partecipa al combattimento. Il Rosso ha un leader (Trotsky) in Balaya Kalitva ed ha la possibilità di ripiegare. Trotsky decide di restare. Il Bianco dichiara che tutte le unità in 322 e 325 (due armate ed un corpo) parteciperanno all'attacco. Carte Iniziativa non possono essere giocate nel Turno 1 per influenzare il combattimento. Dapprima valutiamo la soma dei Modificatori al Combattimento (CM) per i due lati. Il solo CM applicabile in questo caso è quello per il lato con un maggior numero di step di unità elite: il Bianco ha 4 step di armate elite, il Rosso ne ha 2, perciò il Bianco riceve un +1 come CM. Nessun altro CM può essere applicato (come molto probabilmente succederà nella maggior parte dei casi). Adesso sottraiamo il CM minore (quello del Rosso che è zero) dal CM maggiore (quello del Bianco, un uno). Il risultato finale è quindi un +1 al tiro di dado del Bianco. Non ci sono spostamenti di colonna per questo combattimento, visto che una parte dell'attacco parte da 325, negando così l'effetto del fiume fra 322 e 326.

Il combattimento è simultaneo. Il Rosso usa la colonna 5 delle armate, tira un 4 e provoca 4 perdite al Bianco. Il Bianco usa la colonna 9 delle Armate, tira un 5, aggiunge il +1 al dado e provoca 6 perdite al Rosso.

Il Rosso deve ritirarsi di due spazi (la differenza fra le due perdite) poichè non può cancellare la ritirata

(non ci sono le unità adatte ed il terreno dello spazio 326 non lo consente). Prima di ritirarsi il Rosso studia la sua mano di carte e comincia a formulare un piano per affrontare il disastro avvenuto e creare una minaccia credibile alle forze dei Bianchi – l'essenza di ogni buon wargame strategico. Il Rosso si ritira in 335 e gioca una carta...

## 18.0 Riferimenti

Una lista incompleta...

Ottimi testi per cominciare:

**Red Victory**, W. Bruce Lincoln, 1989

**The Russian Civil War**, Evan Mawdsley, 1987

Testi dettagliati con riferimento ad un qualche specifico aspetto della Guerra Civile Russa

**The White Generals**, Richard Lucket, 1971

*(il libro che ha provocato il mio interesse)*

**The White Armies of Russia**, George Stewart, 1933

*(molto buono con dettagliate mappe delle campagne)*

**White Eagles Red Star**, Norman Davies, 1972

*(testo definitivo sulla Guerra Russo-Polacca)*

**Civil War in Siberia**, Jonathan D. Smele, 1996

*(testo definitivo su politica e guerra in Siberia)*

**Stillborn Crusade**, Ilya Somin, 1996

*(interessante "supposizioni" sulla guerra)*

**Intervention in Russia**, Miles Hudson, 2004

*(sull'intervento britannico)*

**The Ukrainian-Polish Defense Alliance**, Michael

Palij, 1995 *(eccezionale lavoro su questo aspetto della guerra)*

**The Day They Almost Bombed Moscow**, C. Dobson

and J. Miller, 1986 *("Loro" sono lo squadrone Britannico AZ)*

**Russian Nationalism and Ukraine**, Anna Procyk,

1995 *(grande lavoro sul conflitto fra Bianchi e Ucraina)*

**Sovietization of Ukraine**, Jurij Borys, 1980

Osprey Books/New Vanguard

**293: Russian Civil War**, 1996

**305: RCW (2) White Armies**, 1997

**83: Armored Units of RCW**, 2003

Giochi sulla guerra civile russa:

**Russian Civil War**, SPI, James Dunnigan, 1976

**Red Star/White Eagle**, GDW, Dave Williams, 1979

**Rossvia 1917**, Azure Wish, F.S. Thomas, 1995

**REDS!**, GMT, Ted Raicer, 2001

Alcuni titoli della rivista S&T (numeri 156, 211, ecc)

Sul sito di ToC c'è una lunga lista di siti web dedicati alla guerra civile russa.

## 19.0 Note dell'Autore

Un addetto militare britannico disse a proposito della Guerra Civile Russa, “...con due o tre divisioni potremmo prendere Mosca e spazzare via i Comunisti...” (ma, come si rese conto anche Napoleone, la semplice occupazione della capitale non garantisce una vittoria politica a lungo termine). Ecco ciò che disse Trotsky a proposito di un generale, “...il suo era un ottimo piano militare nell’ipotesi che la politica non fosse coinvolta - ma la politica c’entra sempre nelle questioni di guerra...”.

Infine una citazione di Kolchak, il leader dei Bianchi, “...io non ho assolutamente alcun obiettivo politico... il mio scopo principale è eliminare il Bolscevismo... dopo di che tutto è nelle mani di Dio”.

Tutti e tre parlano della dimensione politica della guerra (o dimostrano l’ignoranza della sua importanza) nei confronti della componente militare che è l’aspetto meglio sviluppato nelle simulazioni storiche (i “wargames”). **Triumph of Chaos** prova a riunire queste due componenti offrendo agli appassionati di strategia ed ai giocatori una sfida sia sugli aspetti militari sia sugli aspetti politici di quel rompicapo strategico che fu la Guerra Civile Russa. Per dare una misura della complessità della situazione strategica nella Guerra Civile Russa si potrebbe considerare la seguente analogia con una ipotetica Guerra Civile Americana in cui il Nord avesse nello stesso tempo combattuto il Canada, il Messico ed alcune potenze straniere, ci fossero stati dei movimenti di secessione ed in aggiunta ci fosse stata una rivoluzione politica, il conflitto con il Sud e tutto questo mentre il Nord avesse provato ad emergere come nuova potenza. Inoltre si dovrebbero considerare anche delle notevoli divisioni all’interno del campo “Nordista”. La situazione durante la Guerra Civile Russa era esattamente questa.

Perchè ho scelto questo argomento? In primo luogo la GCR è un dramma ricco di fascino: una storia con un notevole cast di personaggi interessanti (da qui le Carte Leader). In secondo luogo, benchè sull’argomento ci siano alcuni buoni giochi (**RCW**, **Reds!**, **Rossvia 1917**, ecc), questi difettano nel meccanismo di gioco (condotto dalle carte), nella scala (strategica con mappa punto-punto che rifletta tutte le parti e gli interessi coinvolti) e nella miscela concettuale (un gioco sia politico sia militare), cioè in tutti quegli aspetti che io desidero in un gioco. In terzo luogo la GCR permette di riflettere sul tipo di guerra che l’Occidente dovrà probabilmente affrontare nel prossimo futuro. Perciò spero che **ToC**

possa essere utile nel confrontarsi con queste particolari situazioni strategiche.

Essenzialmente io desideravo un gioco che integrasse un aspetto politico ed uno militare. Ho scelto due “motori di gioco” e due disegnatori fra i miei preferiti: **Paths of Glory** della GMT Games e **Days of Decision** della Australian Design Group. Uno dei momenti chiave del playtest di **ToC** è stato quando Charlie Hickok ha suggerito di usare le Carte Azioni per “scommettere” sulle Carte Politiche. Di conseguenza le Carte Azioni hanno cominciato a prendere alcuni degli aspetti delle Carte Politiche e viceversa. A questo punto ogni progresso oppure ogni rallentamento in una sfera (militare o politica) si è esteso anche all’altra sfera.

Oltre a questa integrazione io volevo anche rendere molto “gustosa” la simulazione. La sfida principale nel progetto è stata nel rendere bene la complessità politico-militare del conflitto senza aggiungere inutili “orpelli” che avrebbero solo appesantito il gioco. Il mio più grande desiderio era di creare un gioco divertente che non insegnasse una “storia sbagliata” e che risvegliasse interesse nell’argomento. A questo punto ogni giocatore può dare la sua risposta.

Il vincitore in una partita a **ToC** sarà il giocatore che riuscirà a destreggiarsi meglio in mezzo al caos di ogni turno, adotterà una strategia flessibile e riuscirà ad impadronirsi e a mantenere l’iniziativa. In questo conflitto manca il “fronte tradizionale”, a differenza di molte altre guerre o wargames. Rovesciamenti repentini nella situazione politica produrranno improvvisi cambiamenti nella situazione militare di entrambi i lati. Inoltre le rivolte, le unità “verdi”, la “lotta-intestina”, gli attacchi di propaganda ecc ecc possono rapidamente compromettere la stabilità di ogni regione. In mezzo a tutto questo i giocatori devono concentrarsi sui reali obiettivi e trascurare il “rumore”. Adesso alcune parole sulla strategia di ciascun lato:

### Strategia di base dei Rossi

Metti a frutto i tuoi principali punti di forza: i numeri, la posizione centrale e una capacità di azione relativamente unificata e coordinata. All’inizio dovrai affrontare diverse situazioni minacciose, dovrai costruire le tue forze e sviluppare un attacco concentrato o ad Est o a Sud.

Tieni d’occhio l’Ucraina e la Polonia. Hai la possibilità di controllare in qualche modo l’ingresso di queste Fazioni nel conflitto; e se queste entrano nel momento sbagliato, potresti trovarti con le forze disposte non nel modo migliore. Astrakhan e Makhno

possono essere di grande aiuto per contrastare il potenziale offensivo dei Bianchi al di fuori delle regioni Kuban e Don. Ostacola, costruisci, schiaccia.

### **Strategia di base dei Bianchi**

Sebbene tenere l'iniziativa sia importante per entrambi i lati, la tua abilità nel creare molte minacce alla posizione centrale dei Rossi per poi "inondare la zona" al momento giusto sarà la chiave del tuo successo. Sebbene tu abbia a disposizione alcune unità ben guidate e di elevata qualità, queste sono fragili e difficili da coordinare. In difesa dovrai distrarre i Rossi ed impedire che travolgano le tue forze in qualunque zona del fronte.

Molta parte della tua fortuna dipende dalla gestione della sfera politica (Ucraina, Legione Ceca, I Paesi Baltici, ecc).

Infine segnalo il materiale (articoli di strategia, ecc) nel sito [www.triumphofchaos.com](http://www.triumphofchaos.com) da me sviluppato e continuamente aggiornato. Buon divertimento!

## 20.1 BIANCHI Carte Azioni

#	Titolo	Val	Anno	Commenti
01	*Kolchak's Coup	5	18	Aumento significativo per le forze dei Bianchi ad est. Consente la AC 37 Bianca, ma al prezzo di allontanare la Legione Ceca dai Bianchi
02				Meglio la Polonia o meglio più potenza nel Sud? o meglio nel Nord? Scelta difficile. Le forti armate polacche ed un loro ingresso tempestivo possono cambiare di molto le fortune dei Bianchi ... se i Bianchi sopravvivono all'assalto dei Rossi.
21	*Poles, Finns or Cossacks	4	18	
	*Dip Initiative: East or West	4	19	
03	*Don <b>Cauc</b> or Influence Ukraine	4	18	Far entrare un'Armata nel Sud, che consentirebbe un attacco decente su Tsaritsyn oppure influenzare l'Ucraina?
22	*Wolves on the Loose	4	19	Rinforzi aggiunti al Sud ed un leader.
04	*Switch Sides	2	18	Niente scardina meglio una posizione chiave di un piccolo tradimento.
39	Makhno's Treachery	3	19	
05	Faction Replacements – 2	2	18	
28	*Faction Reinforcements	5	19	Rimpiazzi e Rinforzi pe le Fazioni controllate dai Bianchi.
30	Faction Replacements – 3	4	19	
06	Green/ Uprising	2	18	
29	Partisans	2	19	Utile per scompigliare le linee di rifornimento dei Rossi.
07	Concentration	4	18	
31	*Concentration	4	19	Permette ai Bianchi di concentrare Punti Rimpiazzo in particolari Regioni – ciò può consentire ai Bianchi di travolgere una particolare linea difensiva.
49	*Concentration	4	20	
08	*Initiative Card: Infiltration	3	18	Queste carte permettono al giocatore di fermare un'attivazione nemica, di ricevere benefici in combattimento, di ottenere una abilità automatica per un leader, di guadagnare l'iniziativa diplomatica, di piazzare segnalini NO ACT (divieto di attivazione) o di ricevere qualche rimpiazzo gratis.
38	*Initiative Card: Surprise Attack	3	19	
45	*Initiative Card: Surprise Attack	2	20	
48	*Initiative Card: Tachanka	3	20	
09	*Czech Legion Commits	5	18	La Legione Ceca è essenziale per i Bianchi, ma questo ha un prezzo: Gadja.
10	*RED In-Fighting	3	18	Necessaria per causare sui Rossi gli effetti negativi dovuti alla Lotta Interna.
11	*Support for Yudenich	5	18	Yudenich e van der Goltz forniscono la parte essenziale delle truppe (4 armate, 4 corpi, 2 leader) nel Baltico e per attaccare Petrograd. Queste carte sono i prerequisiti.
13	*Support for von der Goltz	4	18	
12	*Appeal for Foreign Intervention	5	18	Permette al Bianco di influenzare meglio le Potenze Maggiori – abilita le AC 20 e 43 dei Bianchi.
14	*Dip Posturing with Republics	4	18	Consente al Bianco la possibilità di dichiarare guerra ad alcune Repubbliche.
42	*Dip Posturing in Southeast	3	19	Flessibilità nel Sud-Est – e la possibilità di contrastare l'azione dei Rossi dal Turkistan.
15	*Russian Political Council	4	18	Requisito per ottenere il controllo di Bielorussia, Ucraina e Ucr. Occ. – essendo l'Ucraina il grosso premio (VC, forze possibile bonus in RP).
16	*Dutov arrives	5	19	Rinforzi essenziali nell'Est
18	*Cossacks from Orenburg 1	3	19	Le AC 18-19 contengono deboli rinforzi per l'Est. Spesso queste AC saranno giocate per OPS o RP
19	*Cossacks from Orenburg 2	4	19	
37	*Recruits in Siberia	3	19	Il leader Khanzhin aggiunge flessibilità nell'Est.
17	*Sleeves from their vest	3	19	Permette una offensiva coordinata (mai avvenuta) su Petrograd da Finlandia e Baltico. Consente la AC 43 Bianca.
20	*Of What Might Have Been	3	19	Maggiore supporto da GB/USA support oppure una forza di spedizione serba
23	*Buntarstvo 1	4	19	Armata in rivolta dietro le linee. Utile a seconda della posizione, ma può far sprecare OPS ai Rossi.
47	*Buntarstvo 2	4	20	
24	*"...vanguard of Nazism..."	5	19	Separatamente o coordinate le forze di von der Goltz e Yudenich possono essere una importante diversione.
25	*Hero of the Caucasus	5	19	
26	*Northern Lights	4	19	Forze per il Nord. I britannici possono essere d'aiuto, tutto dipende dalla durata del loro supporto ai Bianchi.
27	*Churchill's War	5	19	
32	*Offensive	5	19	Carte potenti per attacchi decisivi.
33	*Grand Offensive	5	19	
34	A Slip of the Tongue	3	19	Meglio giocarla alla fine per impedire ai Rossi di conservare una carta.
35	Intelligence Coup	2	19	Un uso tempestivo potrebbe riservare alcune sorprese.
36	*Preparations for Haller	5	19	Le Armate di Haller sono fondamentali per potenziare le offensive polacche – e la Polonia può rivelarsi decisive per far sfumare una vittoria dei Rossi.
52	*Haller's Army Arrives	5	20	
40	*A Lack of Men	5	19	Giocata a supporto di un'offensiva, potrebbe rivelarsi letale sui Rossi.
41	*End to In-Fighting?	5	19	Fine della Lotta Interna, dovrebbe essere una priorità per i Bianchi.
43	*WHITE-Finnish Cooperation	4	19	Permette di avanzare dalla Finlandia verso Petrograd.
44	*White Eagle Fights-1	5	19	I Bianchi decidono il momento dell'entrata in guerra della Polonia
46	*White Eagle Fights-2	4	20	
50	*Round up some Rabble	4	20	Rimpiazzi immediati – utile per proseguire un'offensiva.
51	Mutiny	3	20	Può congelare efficacemente un'azione offensiva Rossa.

## 20.2 ROSSI Carte Azioni

#	Titolo	Val	Anno	Commenti
01	*Recruits or Influence Ukraine	4	18	Subito rinforzi oppure la possibilità di controllare l'Ucraina.
02	*To the Barricades - 1	3	18	Armata di bassa qualità.
03	*To the Barricades - 2	3	18	
04	*Switch Sides	2	18	
05	Faction Replacements – 2	2	18	Niente scardina meglio una posizione chiave di un piccolo tradimento.
28	*Faction Reinforcements	5	19	
30	Faction Replacements – 4	4	19	Rimpiazzi e Rinforzi pe le Fazioni controllate dai Rossi.
06	Green Uprising	2	18	Utile per scompigliare le linee di rifornimento dei Bianchi.
29	Partisans	3	19	
07	Concentration	4	18	Permette ai Rossi di concentrare Punti Rimpiazzo in particolari Regioni – ciò può consentire ai Rossi di travolgere una particolare linea difensiva.
31	Concentration	4	19	
49	Concentration	4	20	
08	*Initiative Card: Cheka Treachery	3	18	Queste carte permettono al giocatore di fermare un'attivazione nemica, di ricevere benefici in combattimento, di ottenere una abilità automatica per un leader, di guadagnare l'iniziativa diplomatica, di piazzare segnalini NO ACT (divieto di attivazione) o di ricevere qualche rimpiazzo gratis.
38	*Initiative Card: Surprise Attack	3	19	
45	*Initiative Card: Infiltration	3	20	
48	*Initiative Card: RED Mech	3	19	
09	*Faction Passivity	5	18	Congela la Tabella di Controllo Fazioni e le forze delle Fazioni. Utile per impedire ai Bianchi di acquisire il controllo della Legione Ceca o di altre fazioni importanti.
10	*Blustering in the Baltics	4	18	Il Rosso può attuare una condotta aggressiva nel Baltico.
11	*RED Army Reorganizes	5	18	Permette l'ingresso delle potenti unità Konarmia (3 Armate, 6 corpi, 1 leader). Sarebbe davvero difficile rinunciare a questo evento.
12	*WHITE In-Fighting	4	18	Necessaria per causare sui Bianchi gli effetti negativi dovuti alla Lotta Interna.
13	*Fear of Teutonic Expansion	5	18	Influenza dei Rossi su varie Fazioni in risposta all'ingresso di von der Goltz.
14	*Dip Posturing with Republics	4	18	Consente al Rosso la possibilità di dichiarare guerra ad alcune Repubbliche.
42	*Dip Posturing in Southeast	3	19	Flessibilità nel Sud-Est – e la possibilità di usare il Turkistan per lanciare offensive.
15	*WHITES' One Russia Policy	5	18	La carta può limitare notevolmente la flessibilità diplomatica dei Bianchi e permettere ai Rossi di guidare il gioco politico in alcune importanti repubbliche.
16	*Tartar Blitzkrieg 1	5	19	Serie di carte che offre ai Rossi la possibilità di micidiali offensive verso la vittoria.
17	*Tartar Blitzkrieg 2	5	19	
18	*Horses, Guns and Shock	5	19	
19	*Turkistan Recruitment	3	19	
20	*The Baltic Front	3	19	
22	*Terror of the Cheka	4	19	
47	*Special Tools for the Revolution	3	20	
21	* A Change in Doctrine	4	19	
23	*RED Insurrection	4	19	
24	*Sovietization of Ukraine-1	4	19	
25	*Sovietization of Ukraine-2	4	19	Scelta fra rinforzi per spingere in Ucraina oppure influenza politica sulla fazione ucraina.
26	*Lord Curzon & Mr.Lansing	5	19	Una possibilità di eliminare il supporto Britannico/USA ai Bianchi.
27	*Last Defense of the Revolution	4	19	Ultima trincea per difendere Mosca e Petrograd
32	*Offensive	5	19	Carte potenti per attacchi decisivi dei Rossi.
33	*Grand Offensive	5	19	
34	A Slip of the Tongue	3	19	Meglio giocarla alla fine per impedire ai Bianchi di conservare una carta.
35	Intelligence Coup	2	19	Un uso tempestivo potrebbe riservare alcune sorprese.
36	*Subjugation Armies	5	19	Armata di rinforzo per Repubbliche sottomesse – delle forze non trascurabili.
37	*Ukraine's Violation	4	19	Attiva l'invasione polacca dell'Ucraina.
39	*End to In-Fighting?	5	19	Fine della Lotta Interna – non così importante come per i Bianchi, ma consigliabile.
40	*Faction Inaction	4	19	Impedisce l'attivazione delle fazioni Bianche per un turno.
41	*Caseyovich's Second Chance	2	19	Scelta fra recupero di una AC scartata e l'ingresso immediato di due leader.
43	*Russian Nationalism	3	19	Influenza politica sulle Repubbliche.
44	*Influence in Poland	5	19	Influenza politica sulla Polonia; possibilità di influenzare l'inizio della guerra polacca.
46	*Peace with Poland	4	20	Fine della guerra con la Polonia, aumenta di molto le chances di vittoria dei Rossi.
50	*Round up some Rabble	4	20	Rimpiazzi immediati – utile per proseguire un'offensiva.
51	Mutiny	3	20	Può congelare efficacemente un'azione offensiva Bianca.
52	*Germ Warfare: Typhoid	3	20	Guerra biologica – 1920. Si disse che la Francia avesse assistito la Polonia per attacchi di guerra biologica contro truppe dell'Ucraina Occidentale.

## 20.3 Sommario delle Regole di Fazione

Molte regole specifiche di ogni Fazione sono sintetizzate in questa tabella.



Fazioni - >	As	Be	GB	CP	CL	Es	Fi	Fr	Kh	La	Li	Ma	Po	Tr	Tu	Ukr	USA	WU	
<b>Carte Azione</b>																			
Controllo					B9														
Entrata nel Porto / Invasione							B 43												
Prerequisito alla Dichiarazione di Guerra a	14	14				R 10		42	R 10	R 10	14			14	42		14	14	
Prerequisito al controllo nella Fase Politica		B 15											B 2			R1 B15		B 15	
Rinforzi			28		28		17					28	28, 2		28				
<b>Restrizioni</b>																			
Attivazione			SÌ	SÌ								SÌ	SÌ				SÌ	SÌ	SÌ
Area/Movimento							SÌ						SÌ						
Potenze Centrali		SÌ				SÌ		SÌ		SÌ	SÌ	SÌ	SÌ	SÌ				SÌ	
Ingresso in...							SÌ						SÌ						
Uso delle forze			R	R	R			R				B				B			R
Costruzione delle Armate	N	N		N				N							N				
Setup variabile						SÌ							SÌ				SÌ		SÌ
Credito per VC													SÌ						
<b>Bonus</b>																			
Forze Bonus		SÌ	SÌ	SÌ									SÌ				SÌ		
Rimpiazzi Bonus			SÌ			SÌ									SÌ		SÌ		
Bonus in VC						SÌ													
<b>Regole polacche (Aggressione, Risposta, Leva Russa Nazionalista)</b>																			
Aggressione a...													SÌ				SÌ		SÌ
Risposta		SÌ									SÌ		SÌ				SÌ		SÌ
Leva Russa													SÌ						
<b>Varie</b>																			
OOS – ma non eliminate permanentemente												SÌ							
Sottomissione	SÌ	SÌ							SÌ			SÌ		SÌ			SÌ		SÌ
Cambia lato:												SÌ							SÌ
Ritiro/Penalità in VP per armate eliminate			SÌ	SÌ	SÌ			SÌ										SÌ	
<b>Risorse</b>																			
Fazioni	As	Be	Br	CP	CZ	Es	Fi	Fr	Kh	La	Li	Ma	Po	Tr	Tu	Ukr	USA	WU	
Città Vittoria	1	1				1	1		1	1	1	1	2	1	1	2			1
# Leader					1							1	2			1			1
# Armate	1	1	3	7	3	2	3	3	1	1	1	3	17	1	3	5	1		3
# Corpi	1	1	9	9	5	2	3	3	1	2	1	3	15	1	3	7	3		2
IP al netto sulle PC	3B	6R	11B	1B	10B	4B	1B	2B	3B	3B	0	7R	5B	0	10R	3R	5B		1B