



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

Regole



Contenuto

1. Introduzione (pag.3)
2. Ringraziamenti (pag.3)
3. Componenti (pag.4)
4. Definizioni (pag.8)
5. Campagne e Scenari (v. Supplemento)
6. Condizioni di Vittoria (pag.9)
7. Sequenza del Turno (pag.10)
8. Fase Politica /Fazioni (v. Supplemento)
9. Fase Azioni (pag.12)
10. Movimento (pag.13)
11. Combattimento (pag.17)
12. Movimento Strategico (pag.22)
13. Rifornimento/Attrito (pag.22)
14. Rimpiazzi/Rinforzi (pag.24)
15. Leader (pag.27)
16. Regole varie (pag.29)
17. Esempio di gioco (v. Supplemento)
18. Riferimenti (v. Supplemento)
19. Note dell'Autore (v. Supplemento)
20. Aiuti di gioco (v. Supplemento)

Il *Trionfo del Caos* (in inglese *Triumph of Chaos*, abbreviato in *ToC*) include il presente testo di Regole (la maggioranza delle regole del gioco) ed un Supplemento (le regole sulla Fase Politica, sulle Fazioni, la disposizione iniziale delle *Forze* relativa al Gioco Campagna e a due scenari, un ampio esempio di gioco, le note dell'autore ed altro materiale utile).

Leggendo queste regole per la prima volta, arrivando alla Sezione 8, si consiglia di passare al Supplemento e leggere da 8.0 fino a 8.2 e da 8.4 fino a 8.6, per poi ritornare alla Sezione 9.0 di questo testo. Un'occhiata alle regole specifiche relative alle Fazioni in 8.3, sintetizzate anche su una scheda contenente un "Riassunto sulle Fazioni" (Nazioni, Repubbliche e Potenze Maggiori in *ToC*). Infine la Sezione 17.0 (l'esempio di gioco) dovrebbe essere di aiuto nel mettere insieme tutto quanto.

A questo punto è possibile provare lo Scenario Introduttivo oppure tuffarsi nel Gioco Campagna.

Le carte, i segnalini, la mappa, il testo delle Regole ed il Supplemento sono ricchi di riferimenti incrociati per facilitare il gioco e ridurre il bisogno di memorizzare le regole di uso meno frequente.

Una nota finale: il testo delle Regole di *ToC* ed il Supplemento hanno la precedenza sulle carte, segnalini, sul materiale ausiliario e sulla mappa del gioco. Controlla www.triumphofchaos.com per altro materiale e notizie su *ToC*.

Questa versione delle regole è aggiornata al marzo 2007 (v. 1.5). La presenza di questa casella ■ indica significative modifiche rispetto alla versione 1.0, mentre il testo cambiato è evidenziato in **rosso scuro**.

1. Introduzione

Il Trionfo del Caos: *La Guerra Civile*

Russa 1918 –1921 (ToC) è un wargame strategico basato sull'uso di carte. I giocatori prendono la parte dei Rossi (le *Forze Comuniste*) e dei Bianchi (*Forze anti-Comuniste*) nella Guerra Civile Russa. Questo epico conflitto coinvolse la caduta della Dinastia Imperiale dei Romanov al potere da 304 anni, la sua sostituzione con un regime totalitario basato sulla ideologia comunista, un significativo intervento di potenze straniere, movimenti indipendentisti ed anarchici in varie repubbliche russe e guerra fra la Russia e le nazioni vicine.

In un turno di gioco ci sono tre Fasi: Fase Politica, Fase Azioni e Fase Logistica. Durante la Fase Politica (nei turni 1-9), i giocatori utilizzano un mazzo condiviso di 66 Carte Politiche per ottenere il controllo delle 18 Fazioni. Le Fazioni includono le repubbliche Russe e nazioni indipendenti. Durante la Fase Azioni ogni giocatore usa un proprio mazzo di 55 Carte Azioni (AC) per attivare le *unità*, implementare eventi (ricevere rinforzi, provocare rivolte, ecc), ottenere rimpiazzi o muovere strategicamente le *unità*. La Fase Logistica comprende la verifica dell'attrito, la ricostruzione delle *unità* ed altre attività minori prima della fine del turno.

Il gioco Campagna dura fra 6 e 8 ore, gli scenari più brevi richiedono da 2 a 4 ore.

Se questo è il tuo primo wargame strategico condotto dalle carte, non lasciarti intimidire dalla complessità del gioco. Oltre metà delle regole e del supplemento contengono elementi non di gioco, tabelle, riferimenti incrociati e commenti dell'autore; tutto questo al fine di rendere il gioco più facile da imparare. La complessità deriva dalla necessità di scegliere fra numerose opzioni militari e politiche. Stacca i segnalini di gioco, esamina le carte, dà uno sguardo alle regole – non serve impararle a memoria. La maggior parte delle regole riguarda situazioni poco frequenti. Sistema il gioco ed invita un amico... oppure trova i tuoi avversari su Internet.

Ecco l'elenco di alcuni utili siti:

Forum sui wargames: www.consimgworld.com

Per giocare online: www.acts.warhorsesim.com

Associazione Boardgamer: www.boardgamers.org

Informazioni sui giochi condotti dalle carte (come

ToC) e sui tornei: www.wamconvention.com

Sito dedicato a *ToC*: www.triumphofchaos.com

Presto saranno disponibili moduli Cyberboard, Vassal e ADC2 per *ToC*. Incoraggio tutti all'uso di questi sistemi, visto che in rete c'è una comunità molto attiva di giocatori appassionati di wargames guidati dalle carte.

2. Ringraziamenti

L'elenco è lungo. L'idea per questo gioco deriva da un interesse di famiglia per l'argomento. Dopo essere tornato al wargame con *Paths of Glory* della GMT, ho cominciato a pensare al motore di *PoG* come base per questo *Triumph of Chaos*. Ho parlato con l'autore di *PoG*, Ted Raicer e gli ho chiesto se potevo inserire parecchi elementi del suo gioco nel mio. Ha risposto, "I cattivi autori inventano, quelli buoni rubano". A questo punto ho cominciato a sviluppare *ToC* nell'estate del 2003.

Il mio primo "collaudatore", Casey Adams, *wargamer* e amico di vecchia data, ha provato diverse versioni prototipo del gioco.

Dopo molte altre partite e dopo aver inserito molti suggerimenti di Casey, sono riuscito a coinvolgere Charlie Hickok, che è stato di grande aiuto per la parte politica del gioco. Quindi Marvin Birnbaum mi ha dato il suo parere brutalmente onesto ma davvero utile all'inizio del progetto del gioco. Subito dopo Don Greenwood mi ha invitato a contattare Vinny Frattali e Rob Robertson Jr. Questi due gentiluomini sono stati gli infaticabili playtesters di *ToC*. Mi hanno dato importanti suggerimenti e dei riassunti dopo-partita molto spiritosi.

Dopo aver contattato altri due produttori di giochi, mi sono trovato davanti la *Clash of Arms (CoA)*. Sono stato da sempre un ammiratore della loro serie *La Bataille* così curata nei dettagli storici. Dopo aver allacciato i rapporti con Charlie Spiegel della *CoA*, mi sono convinto che *ToC* sarebbe stato pubblicato molto presto e che il gioco pubblicato sarebbe stato esattamente come avrei voluto che fosse. Un grosso ringraziamento anche a Rohrbaugh, Leeds e Jones che mi hanno aiutato a superare il traguardo. Infine un grazie sentito alla mia meravigliosa Jeenka, che mi ha dato il tempo, il supporto e lo spazio per creare *ToC*.

Autore: D B Dockter

Sviluppo: Paul Rohrbaugh

Grafica - Segnalini e Carte: D & V Dockter, T. Leeds

Grafica - Mappa e Scatola: Terry Leeds

Correzioni alla Mappa: Ben Madison

Correzioni "inesorabili" alle Regole: David Jones

Sito Web Strategikon: Bertrand Dujardin

Traduzione in italiano: Alessandro Raimondo

Ricerca su Ucraina e Russia: George Mikhilchishin

Moduli ADC2 e Cyberboard: David Jones

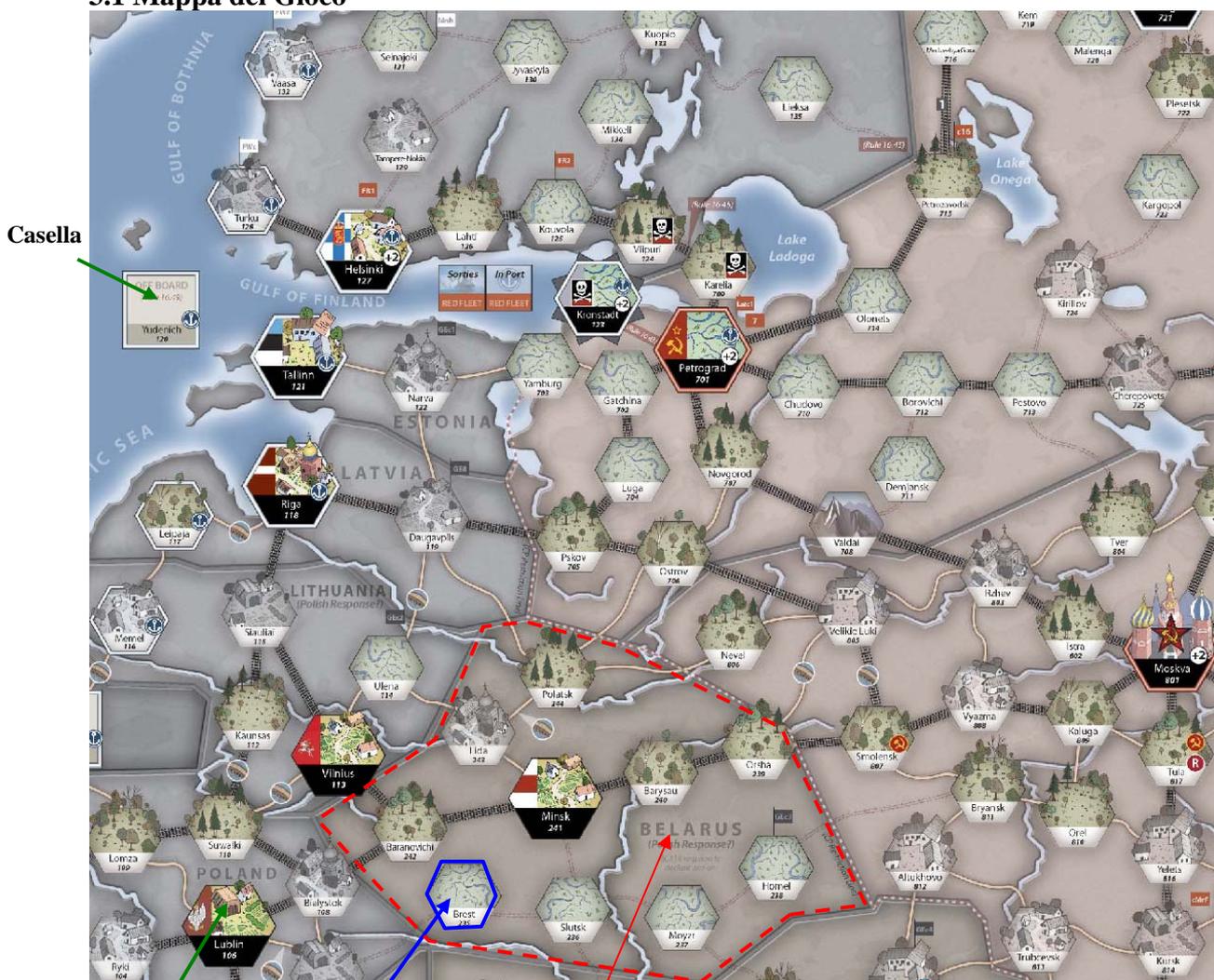
Playtesters: Casey Adams, Charlie Hickok, Vinny Frattali, Rob Robertson Jr., Philipp Klarman & Co., Steve Williams ed i "Social gamers", Robert Chiasson, Eric Rutins, Marvin "Caesar" Birnbaum, Dennis Bishop e John Wetherell.

3. Componenti del Gioco

1 mappa (h=56 cm, l=86 cm)
1 Foglio di pedine da 5/8" (143 armate, 32 leader, una pedina IGSR)
1 Foglio di pedine da 1/2" (195 corpi + 91 informativi)
1 Testo con le Regole (35 pagine)
1 Supplemento (32 pagine)
2 Mazzi di 55 Carte Azione (110 in totale)
1 Mazzo di 66 Carte Politiche "condivise"

1 Mazzo con i *Leader* (44 carte)
1 Tabella di Controllo delle Fazioni (FCT)
3 Riepiloghi di Fazione (6 riepiloghi per foglio)
2 dadi a 6 facce
Segnalini di controllo Rossi e Bianchi ("pietruzze")

3.1 Mappa del Gioco



Città Vittoria Spazio o hex Regione

3.11 Spazi ("Esagoni")

La mappa del gioco include una serie di spazi (di forma esagonale), sui quali sono piazzati dei segnalini in cartoncino (i *counters*) che rappresentano le *Forze* militari delle due parti in conflitto (armate, corpi e leader) e segnalini informativi.

Ciascuno spazio è collegato via strada o ferrovia ad altri spazi; ciò consente il movimento ed il combattimento. Ogni spazio ha un suo tipo di terreno (*pianura, montagna, palude, foresta, fortezza o deserto*) associato a possibili effetti sul movimento e/o sul combattimento. Un altro tipo speciale di terreno, l'*attraversamento di fiume*, influenza solo il combattimento, ma non il movimento.

Abbiamo cercato di curare in modo particolare l'aspetto dei componenti di *ToC* (mappa, carte, segnalini, ecc) per ricreare meglio "l'atmosfera" della Guerra Civile Russa. L'immagine sulla scatola è ripresa da una bandiera di guerra di Makhno: "Morte".

3.12 Caselle

Alcuni spazi sono di forma rettangolare – le caselle – e rappresentano aree geografiche più estese. Le caselle hanno una funzione simile agli spazi normali, però possono contenere più *forze* militari di uno spazio (vedi reg. 10.3 sull’“impilamento”).

Tutti gli spazi e le caselle sono parte di una Regione con le seguenti eccezioni (elencate nelle regole): *Est Russia* (10.2176), *Est Ungheria* ed *Est Romania* (16.44), *Est Prussia* (16.42) e la Casella “*Yudenich – Fuori Mappa*” (16.47). Due caselle si trovano nel mar Baltico: “*Flotta Rossa – in Porto*” e “*Flotta Rossa – Sortite*”. Solo i segnalini *Flotta Rossa* e *Flotta Bianca* possono trovarsi in queste caselle. Vedi reg. 16.73.

3.13 Città Vittoria (VC)

Alcuni spazi, segnalati con una bandiera e più grandi degli altri spazi sono le *Città Vittoria (VC)*. Ci sono 15 VC al di fuori della Russia, 9 VC nelle *Regioni Originarie Rosse* e 7 VC nelle *Regioni Originarie Bianche*, per un totale di 31 VC nel gioco. Il controllo delle VC è la chiave per vincere nel gioco, poiché la differenza fra i numeri di VC controllate dai due giocatori produce in ogni turno *Punti Vittoria (VP)*.

3.14 Regioni

La mappa si divide in *Regioni Originarie Rosse*, *Regioni Originarie Bianche*, *Regioni Verdi*, *Repubbliche* e *Nazioni*:

REGIONI		
Regioni	Includono	Commenti
Regioni Originarie Rosse	Nord, Est, Centro	Tutti gli spazi nella regione sono sotto controllo ROSSO finché non diventano successivamente controllati da una forza Bianca o Verde.
Regioni Originarie Bianche	Urali Nord, Urali Centro, Don, Kuban	Tutti gli spazi nella regione sono sotto controllo BIANCO finché non diventano successivamente controllati da una forza Rossa o Verde.
Verde	Sud-Est	Include 4 caselle – SE 1, 2, 3 e 4. Questi sono spazi nemici per entrambi i lati.
Repubbliche	Astrakhan, Bielorussia, Khiva, Makhno, Transcaucasia, Turkistan, Ucraina, Ucraina Occ.	Gli spazi in queste regioni possono essere occupati solo dopo aver ottenuto il controllo della Fazione o aver dichiarato guerra alla Fazione.
Nazioni	Estonia, Finlandia, Lituania, Lettonia, Polonia	Vedi Repubbliche

3.14 Tabelle sulla mappa

La mappa include una serie di tabelle:

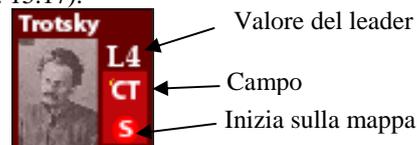
Tabelle sulla Mappa	
Oggetto	Commento
Condizioni di Vittoria	Come si vince una partita
Simboli sulla Mappa	
Tabelle di combattimento	Tabelle di combattimento: Armate e Corpi. Sequenza di combattimento
Riserva Strategica dei Bianchi	Contiene i corpi “fuori mappa” dei Bianchi
Unità eliminate dei Bianchi	
Tabella generazione Carte Politiche	Indica il numero ed il metodo di selezione delle PC
Box PC Altri	Contengono le AC e PC selezionate dai giocatori
Box PC Bianchi	
Box PC Rossi	
Movimento Strategico	Informazioni di riepilogo
Status della Polonia	Indica le restrizioni della Polonia nel conflitto e nel movimento delle <i>unità</i>
Tabella del Turno	Indica i 16 turni del gioco campagna
Sequenza del Turno	
RDR	Regola Distribuzione Rimpiazzi
Unità eliminate dei Rossi	
Riserva Strategica dei Rossi	Contiene i corpi “fuori mappa” dei Rossi
Tabella di Gioco	Indica il numero di VC, VP e rimpiazzi
Tabella dei Round	Indica i round della Fase Azioni
Ritiro Potenze Maggiori	Tabella che specifica il modo del ritiro delle Potenze Maggiori dal gioco

3.2 Forze: Leader e Unità

3.21 Leader: rappresentano figure importanti, con i loro staff e le risorse logistiche. Ci sono 13 *leader* Rossi, 13 Bianchi, 6 di Fazione (32 in totale) e 44 carte leader.

Con le carte *leader* sono in gioco altri 12 *leader*; avevamo spazio a disposizione quando abbiamo stampato le carte e perciò abbiamo deciso di fornire altri *leader*.

Tutti i *leader* hanno delle “abilità di base” (reg. 15.1): *attacco multi-spazio*, *ripiegamento*, *inseguimento*, *rinforzo*, *exploit* e *contrattacco*. Alcuni *leader* hanno “abilità speciali” (reg. 15.17).



Il *valore del leader* è il numero (massimo) che deve essere ottenuto con un lancio di dado per poter utilizzare una

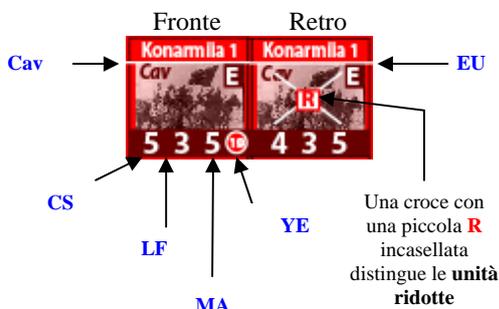
abilità di base del *leader* (*attacco multi-spazio*, *ripiegamento*, *inseguimento*, *rinforzo*, *exploit* e *contrattacco*). Le carte *leader* contengono invece valori specifici per ciascuna abilità. La capacità di movimento di un *leader* è pari al suo *valore*, con l'eccezione di Makhno, Wrangel e Budyenny (15.6). La "P" su un *leader* indica che quel *leader* può entrare in gioco spendendo gli Step Rimpiazzati accumulati. L'uso delle carte *leader* è opzionale.

3.22 Unità: rappresentano armate (segnalini da 5/8") e corpi (segnalini da 1/2"). Un'armata (143 in totale) è composta da 15,000 a 50,000 soldati, mentre un corpo (195 in totale) da 2,000 a 5,000.

Nulla di rivoluzionario - le *unità* sono per lo più di *fanteria*, alcune di *cavalleria* e ci sono alcune *unità aeree*, *artiglieria*, *unità meccanizzate* o *tank*.

Le *unità* hanno un *fattore di combattimento* (utilizzato per infliggere perdite al nemico), un *fattore di perdita* (utilizzato per assorbire le perdite) e una *capacità di movimento* (il numero di spazi che l'*unità* può percorrere in un round).

Ci sono *unità elite* (consentono modificatori positivi al tiro per il combattimento), *unità non rimpiazzabili* (non possono essere ricostruite o riparate), *NR* (niente ritirata – possono cancellare una ritirata obbligatoria) e *R* (rivolta – corpi di guarnigione).



Informazioni incluse sul segnalino delle *unità*:

Cavalleria (Cav): Indica le *unità* di cavalleria.

Fattore di Combattimento (CS): Questo numero si somma agli altri CS delle *unità* amiche coinvolte in un combattimento ed il totale indica la colonna sulla tabella di combattimento delle Armate (se almeno un'armata partecipa al combattimento) o sulla tabella di combattimento dei Corpi (se partecipano solo corpi) per "fare fuoco" sulle *forze* nemiche. Il fattore di combattimento di una *unità* è indivisibile.

Fattore di Perdita (LF): Il risultato ottenuto nella Tabella di Combattimento indica il *fattore di perdita* inflitto al nemico. Il *fattore di perdita* deve essere soddisfatto girando le *unità* a piena forza sul lato

ridotto oppure eliminando *unità* ridotte (quelle già girate sul lato ridotto). Le armate hanno un fattore di perdita di 2 o 3, mentre i corpi hanno un LF di 1 o 2.

Capacità di Movimento (MA): Indica il numero di spazi che una *unità* può muovere in ciascun round azioni.

Asterisco sulla Capacità di Movimento: *Unità* meccanizzate/Tank, *unità* aeree e di artiglieria hanno un asterisco sulla *capacità di movimento* ad indicare che queste *unità* possono muovere per quel numero di spazi solo muovendosi lungo una connessione ferroviaria, altrimenti possono muovere solo uno spazio.

Anno di ingresso (YE):

S (l'*unità* inizia il gioco sulla mappa)

SR (inizia il gioco nella *Riserva Strategica*)

18 (1918) **19** (1919) **20** (1920) (entra con una carta azioni)

V (variabile – dipende dal modo di giocare una carta o da una regola di Fazione)

C (quando un lato ottiene il controllo di una Fazione, piazza l'*unità* sulla mappa)

P (*leader* acquistabile durante la *Fase Logistica*).

Unità Ridotte: Il retro della maggior parte delle *unità*; è indicato da una grande X accoppiata ad una R incasellata.

Unità Elite (EU): *Unità* contraddistinte da una grande E.

Non-Rimpiazzabile: Un grosso punto nell'angolo in alto a destra del segnalino indica che l'*unità* non può essere né ricostruita né riparata.

NR {Niente Ritirata}: Se le *unità* in uno spazio sotto attacco contenente una *unità* marcata con la sigla NR perdono un combattimento, lo sconfitto può lanciare un dado; se il risultato è minore o uguale del numero sul segnalino marcato con NR (3 o 4), il giocatore può cancellare la ritirata perdendo uno step aggiuntivo in una qualsiasi *unità* presente nello spazio.

Campi: ROSSI: "CT" (Campo Trotsky) o "CS" (Campo Stalin). BIANCHI: i *Campi* si distinguono attraverso una combinazione di colori/icone/abbreviazioni (reg. 3.24)

R (Rivolta): Si trova sui corpi di guarnigione (8.62).

3.23 Tipi di unità

Fanteria: Rappresenta la maggior parte delle *unità* in *ToC*.

Cavalleria: La Guerra Civile Russa fu una delle ultime guerre caratterizzate da significative azioni di cavalleria. Ciascun lato ha un certo numero di *unità* di cavalleria. Le differenze rispetto alla *fanteria* includono: maggiore capacità di movimento, possibilità di condurre *exploit* (vedi reg. 15.15) e *l'attacco a sorpresa* della cavalleria (al quale deve partecipare uno dei cinque *leader* - Wrangel, Krasnov, Budyenny, Ghai-Khan o Makhno – con quest'abilità speciale, 11.413).

Unità aeree: L'aviazione fornì un importante contributo in termini di perlustrazione e supporto al combattimento durante la Guerra Civile Russa. Il lato con più step di *unità aeree* presenti in un combattimento riceve un +1 come modificatore al combattimento. Le *unità aeree* sono inoltre utili per ottenere un *attacco a sorpresa*. Le *unità aeree* possono muovere solo di uno spazio in un round salvo che il movimento non avvenga su ferrovia.

Artiglieria: Queste *unità* rappresentano eccezionali concentrazioni di artiglieria. Le *unità* di artiglieria possono muovere solo di uno spazio in un round se non il movimento non avvenga su ferrovia.

Unità Tank o Meccanizzate: Durante la Guerra Civile Russa vi furono delle importanti ma limitate operazioni con *unità tank*. Il lato con più step di *unità tank/meccanizzate* presenti in un combattimento riceve un +1 come modificatore al combattimento oppure in alternativa può tentare di ottenere un *attacco a sorpresa* (v. reg. 11.411). *Unità tank/meccanizzate* possono muovere solo di uno spazio in un round a meno che il movimento non avvenga su ferrovia.

3.24 I due Campi: i Rossi e i Bianchi

Le caratteristiche dei wargames strategici per due giocatori mi hanno sempre lasciato abbastanza perplesso: struttura di comando unificata, azioni coordinate su fronti multipli e mancanza di una dimensione politica. In questo gioco ho inserito i *Campi* per riflettere per entrambe le parti la difficoltà di coordinare le azioni su fronti diversi e la divisione politica interna.

BIANCHI: I Bianchi condussero una guerra all'insegna della confusione strategica ed operativa. Per simulare questo fatto le *Forze Bianche* includono diversi *Campi* che includono: l'*Armata Russa* (il nucleo delle *Forze Bianche*, operò soprattutto al Sud ed era identificata con la sigla AFSR), l'*Armata Siberiana* (operò nell'Est), i *Cosacchi del Don* (Sud), i *Cosacchi Siberiani* (Est) e le *Forze* del Baltico più i Finlandesi Bianchi (altre *Forze* comprendenti Yudenich, von der Goltz, i Finlandesi Bianchi, ecc). I *leader*, le armate ed i corpi Bianchi fanno tutti parte di un certo *Campo* e sono soggetti alla *Lotta Interna* (reg. 16.5).

ROSSI: Esiste una suddivisione in *Campi* anche per i Rossi per simulare la divisione politica interna fra le *Forze* comuniste. Vi sono tre *Campi*: Lenin, Trotsky e Stalin. Questi *Campi* sono soggetti alla *Lotta Interna* (reg. 16.5). *Leader* ed armate sono identificati con la sigla CT (Trotsky), CS (Stalin) o non hanno sigla (nel qual caso fanno parte del *Campo* Lenin). I corpi Rossi non fanno parte di alcun *Campo* (a differenza dei Bianchi).

3.3 Segnalini Informativi:

Combattimento/Movimento: I segnalini di attivazione si piazzano durante la *Fase Azioni* e permettono attacchi o movimenti a partire dallo spazio in cui sono stati piazzati.

Indicatori di Controllo / Punti Influenza (IP): Gli *indicatori di controllo* si piazzano sulla mappa per indicare chi controlla un certo spazio. I *segnalini IP* si usano sulla Tabella Controllo Fazioni per tenere traccia dei Punti Influenza (IP) – gli IP sono la chiave per ottenere il controllo di una Fazione. Vi sono anche due *segnalini Verdi* per identificare le *unità* nemiche sia ai Rossi sia ai Bianchi.

Indicatori di Controllo (“sassolini”): I “sassolini” Rossi e Bianchi si possono usare come indicatori di controllo aggiuntivi.

Segnalini di Controllo Fazione (FCM): 18 segnalini, uno per Fazione. I FCM servono per marcare il corrente allineamento diplomatico di ogni *Fazione* sulla *Tabella di Controllo Fazioni* (FCT).

Lotta Interna (“In-Fighting”): 10 segnalini per lato. Quando è in corso la *Lotta Interna* (gli eventi della AC 12 Rossa e della AC 10 Bianca), all'inizio di ogni turno il giocatore estrae segretamente uno di questi segnalini ed è vincolato dalle condizioni associate a quel segnalino – oppure può ignorarlo al costo di 2 VP.

NO ACT: Finché non è rimosso dallo spazio in cui si trova, il *NO ACT* impedisce l'attivazione dello spazio o l'utilizzo delle abilità di un *leader* che sia in quello spazio (10.213).

Reps: Si usano per indicare il numero di *Step Rimpiazzati* (RS) per ciascun lato.

VP x1 & x10: Indicano il numero attuale di *Punti Vittoria* (VP - ci sono due lati – il livello di VP può essere Rosso o Bianco)

VC x1 & x10: Indicano il numero di *Città Vittoria* controllate da ciascun lato.

Indicatori di eventi vari: Si usano per tenere conto di eventi di gioco determinati da certe Carte Azioni

3.4 Carte Politiche (PC)

Un mazzo condiviso di 66 *Carte Politiche* produce *Punti Influenza* (IP), al fine di determinare l'allineamento diplomatico (neutralità, influenza o controllo) delle 18 *Fazioni* (definite sotto). Le PC sono descritte in modo dettagliato nel Supplemento.

3.5 Carte Azioni (AC)

Le Carte Azioni conducono il gioco e sono lo strumento per guadagnare e mantenere l'iniziativa strategica. Durante un turno i giocatori si alternano giocando le AC (la loro "mossa"). Ciascuna AC ha diversi usi. Alcune AC abilitano o prevengono altre AC. I giocatori devono scegliere una soluzione di compromesso fra le alternative. In *ToC* si usano due mazzi separati, uno per giocatore, in modo da eliminare la possibilità che un lato monopolizzi le carte migliori, come nei giochi a mazzo singolo. Nella Fase Politica si usa invece un mazzo condiviso.

Ogni giocatore ha un proprio mazzo di 55 *Carte Azioni* (AC), diviso in tre parti: 1918, 1919 e 1920. All'inizio di ogni turno i giocatori ricevono il numero di AC specificato nella *Tabella del Turno* (fra 6 e 9). Inoltre i giocatori aggiungono le AC 53 e 54 da giocare durante la *Fase Politica* (Turni 1-9). La AC 55 è una carta in più.

Durante la *Fase Azioni* i due giocatori si alternano nel giocare le carte. Il numero nell'angolo in alto a destra della AC è il *Valore della Carta* (CV). Carte di valore maggiore consentono ai giocatori maggiore versatilità nel condurre varie operazioni di gioco.

Ogni AC può essere giocata:

- Come *evento*
- Per generare *rimpiazzi* (RS)
- Per condurre *Movimenti Strategici*
- Per condurre *operazioni* (ossia attivando spazi per il *combattimento* o il *movimento*).

Durante un round invece di giocare una *Carta Azioni* il giocatore può decidere di condurre un'*Azione Speciale* (10.21).

3.6 Carte Leader (LC) - Opzionale

Il mazzo con 44 *Carte Leader* aggiunge un maggiore dettaglio alle caratteristiche dei *leader* in gioco. Invece di utilizzare il *valore del leader* per tutte le abilità, ogni *Carta Leader* fornisce un valore specifico per ciascuna abilità di base. Inoltre tutte le regole correlate ad un certo *leader* sono indicate sulla Carta. L'uso di queste carte è opzionale. Inoltre ci sono altre 12 carte con 12 *leader* aggiuntivi (tuttavia senza il corrispondente segnalino).

4. Definizioni

Asterisco (*): Se la AC è contrassegnata da un asterisco (che precede il titolo sulla AC), essa deve essere rimossa dal gioco dopo che è stata giocata come evento.

Attivazione: Quando la AC è usata per operazioni, il giocatore può attivare un numero di spazi pari al

Valore della Carta (il numero nell'angolo in alto a destra). Uno spazio può essere attivato o per il combattimento o per il movimento. Le attivazioni sono dette anche "OPS".

Giocatore Attivo: Il lato che esegue un'azione (v. 3.5) durante un round

Campi: All'interno dei due schieramenti ci sono diversi "Campi" (reg. 16.5). **Rossi:** Lenin, Stalin e Trotsky.

Bianchi: Armata Russa, Armata Siberiana, Cosacchi del Don, Cosacchi Siberiani, BAF {*Forze* del Baltico e finlandesi bianche}

Valore della Carta (CV): Ciascuna Carta Azioni ha un valore compreso fra 2 e 5 – indicato nell'angolo in alto a destra della carta. Inoltre durante la Fase Politica le carte Bluff e Influenza hanno rispettivamente un valore di 1 o un valore variabile.

Controllo di uno spazio (Rosso, Bianco, Neutrale, Verde): Gli spazi possono essere sotto controllo Rosso, Bianco, Verde o Neutrale. Le *Forze* controllano sempre lo spazio che occupano. In generale il *controllo* di uno spazio dipende dal lato che per ultimo ha occupato lo spazio (v. reg. 13.5). Il *controllo* inoltre può cambiare durante la *Fase Attrito* (per assenza di rifornimenti). Non è possibile entrare negli spazi *neutrali* (i territori di *Fazioni* non controllate). Gli spazi Verdi sono da considerare spazi nemici per entrambi i lati.

Fazioni: Le 18 *Fazioni* sono *Nazioni*, *Potenze Maggiori* e *Repubbliche* che rappresentano altre *Forze* (diverse dai Rossi e dai Bianchi) presenti nel conflitto. Il controllo delle *Fazioni* si ottiene in primo luogo durante la *Fase Politica* o mediante conquista durante la *Fase Azioni*. Le *Fazioni* hanno armate e corpi, alcune hanno dei *leader*. *Nazioni* e *Repubbliche* hanno un territorio.

Amici: Spazi e *Forze* controllati da un lato.

Forze: *Unità* e *leader*.

Verdi: Spazi e *Forze* nemici sia per i Rossi sia per i Bianchi.

Punti Influenza (IP): sono contenuti sulle *Carte Politiche* (i codici indicati accanto alle *Fazioni* elencate su ogni PC), sono generati da eventi di gioco o da *Carte Azioni* oppure sono acquistati durante la *Fase Logistica*. Gli IP sono lo strumento per portare le *Fazioni* sotto controllo amico o toglierle dal controllo nemico.

Spazi Neutrali: Spazi interdetti a tutti finché uno dei due giocatori non ottiene il controllo della *Fazione* che li racchiude.

Forze Rosse/Bianche: Le *Forze* che fanno parte di quello schieramento (lato). Esse NON includono le *Forze* di *Fazione* che quel lato controlla, a meno che non sia espressamente indicato in una regola specifica.

Regione: Una *Nazione* (ad es. la Polonia), *Repubblica* (es. Ucraina), una *Regione Originaria* (es. Nord o Don) o un territorio Verde (il Sud-Est comincia Verde). Le *regioni* appartenenti a *Fazioni* non controllate sono *neutrali*.

Riparare: Girare una *unità* dal lato ridotto al lato a piena forza.

Round: Giocare una AC (3.5) o selezionare una *Azione Speciale*, in sequenza (prima il Bianco poi il Rosso) durante la *Fase Azioni*.

Stack: Tutte le *Forze* presenti in uno spazio

Step: La maggioranza delle *unità* ha due lati (con poche eccezioni, ad es. l'Armata Socialista Rivoluzionaria). Ciascun lato è uno *step*. Le perdite subite in combattimento sono soddisfatte girando le *unità* a piena forza sul lato ridotto e/o eliminando le *unità* ridotte.

Unità: Le *unità* sono corpi e armate. I segnalini informativi non sono *unità*. I *leader* non sono *unità*.

5. Gioco Campagna/Scenari

Le informazioni sul gioco Campagna e sugli scenari si trovano nel Supplemento.

6. Condizioni di Vittoria



6.1 Punti Vittoria (VP)

I giocatori ottengono i VP nei seguenti modi:

- 1) Alla fine di ogni turno, il giocatore che controlla più VC ottiene un numero di VP pari alla **differenza** fra il numero di VC controllate dai due lati
- 2) **Sottomissione** di Repubbliche da parte dei Rossi (1 VP per ogni Repubblica sottomessa)
- 3) **Armate di una Potenza Maggiore** nel box delle *unità* eliminate nel momento del Ritiro della *PM* dal conflitto (VP per il giocatore che non controllava la *PM*, 6.13)

- 4) **Violazione dei termini imposti dalla Lotta Interna** (2 VP per l'avversario) (reg. 16.154 e 16.524)
- 5) **Eliminazione o rimozione** di un *leader* amico Rosso o Bianco (non di *Fazione*) (v. reg. 15.5) (VP per l'avversario)
- 6) **Dichiarazione di Guerra** ad una *Fazione* (1 VP per l'avversario)
- 7) **Varie:** Lenin eliminato o Mosca bombardata da *unità* aeree Bianche.

6.11 Differenza nel numero di Città Vittoria

La differenza fra il numero di VC controllate dai due giocatori genera VP alla fine del turno.

Per esempio si consideri la fine del Turno 1. Non ci sono stati cambiamenti di controllo di VC. Il solo cambiamento rispetto all'inizio è che la Legione Ceca adesso è neutrale.

Il Rosso controlla 9 VC: **1 in Finlandia** (Helsinki 127), **3 nel Nord**, **3 nel Centro**, **1 nell'Est** (2 VC in quella regione non sono controllate dal Rosso - Samara (623) è controllata dall'Armata Soc. Riv. Bianca e Kazan (630) è controllata dalla Legione Ceca), **1 nel Don** (Migulinskaya). Il Bianco controlla 7 VC: (2 in Kuban, 1 nel Don (Rostov), 2 in Urali Centro, 1 in Urali Nord e 1 nell'Est (Samara).

In questo caso il Rosso guadagna 2 VP. Il livello di VP totale si segna sulla Tabella di Gioco sulla mappa. L'indicatore VP si sposta alla fine di ogni turno aggiungendo o sottraendo il numero di VP al totale del lato che è in vantaggio.

6.12 Sottomissione di Repubbliche da parte dei Rossi

In sostanza la conquista delle Repubbliche (v. reg. 8.6).

6.13 Eliminazione di armate di una Potenza Maggiore

Quando una Potenza Maggiore (Gran Bretagna, Francia, USA, Potenze Centrali e Legione Ceca) si ritira dal conflitto, il giocatore che non la controllava riceve 1 VP per ogni armata della MP che si trova nel box delle *unità* eliminate. Se nessuno controlla la *Fazione*, nessuno ottiene VP. Per es. il Bianco controlla la Francia. Durante la Fase Logistica avviene il ritiro della Francia dal conflitto. Un'armata francese è nel box delle *unità* eliminate. Il Rosso riceve subito 1 VP.

6.14 Violazione dei termini imposti dalla Lotta Interna

Un lato soggetto alla Lotta Interna deve rispettare per l'intero turno i termini imposti da un segnalino (estratto a caso e non svelato all'avversario). Violare i termini imposti dal segnalino fa guadagnare 2 VP all'avversario. Vedi reg. 16.514 e 16.524.

6.15 Eliminazione o rimozione di un leader Rosso o Bianco (non di Fazione). Sotto certe condizioni (v. reg. 15.5), l'eliminazione o la rimozione di un proprio *leader* fa guadagnare VP all'avversario.

6.16 Dichiarazione di Guerra ad una Fazione: il giocatore che dichiara guerra ad una *Fazione* perde immediatamente 1 VP.

6.2 Vittoria Automatica (AV)

Ci sono due modi per vincere: vittoria automatica o vittoria a fine partita.

6.21 Automatica: vince il giocatore con 30 o più VP (il valore totale è modificato dal numero di VP puntati, v. reg. 6.4) al momento della verifica durante la Fase Logistica. Nel caso dei Rossi, essi devono ANCHE controllare almeno una VC nelle regioni del Don, Kuban, Ucraina e Urali Centro.

6.22 Automatica Rossa: Controllo di almeno 6 delle VC nelle Regioni Originarie Bianche (Urali Nord, Urali Centro, Don e Kuban), controllo di tutte le 9 VC nelle Regioni Originarie Rosse e le 2 VC Ucraine.

6.23 Automatica Bianca: Controllo di Mosca e Petrograd.

6.3 Vittoria a fine partita

Il vincitore si determina alla fine del Turno 16, se non c'è stata Vittoria Automatica. Il vincitore è il giocatore con più VP, valore modificato dal numero di VP puntati, secondo la reg. 6.4.

6.31 Rossi - Eccezione: affinché ottengano una Vittoria a fine partita, i Rossi devono controllare tutte le VC in Bielorussia, Makhno, Ucraina, Don, Kuban, Orenburg e controllare tutte le VC nelle Regioni Originarie Rosse (Est, Nord e Centro) – oltre ad avere più VP. Se tutte queste condizioni non sono verificate vincono i Bianchi.

6.4 Tornei - Puntate

Per decidere i ruoli in partite competitive i giocatori lanciano un dado. Il vincitore dichiara il lato che desidera giocare e punta un certo numero di VP (qualunque numero intero maggiore o uguale a 0). L'avversario può accettare la puntata oppure puntare un numero maggiore per lo stesso lato. Si continua così finché uno dei due accetta la puntata dell'avversario. Il numero di VP puntati va sottratto al momento del conteggio dei VP, sia per la Vittoria Automatica sia per la Vittoria a fine partita.

7. Sequenza del Turno

7.1 Preparazione

7.11 Distribuire le Carte Azioni: I giocatori pescano dal rispettivo mazzo un certo numero di AC in modo da avere a disposizione una mano con un numero di carte pari al valore indicato sulla seguente Tabella Turni:

Tabella Turni

(1) Turno	(2) Anno	(3) Stagione	(4) No di AC per giocatore (MANO)	(5) Round Azioni	(6) Fase Politica?
1	18	Estate 1	7	5	SÌ
2		Estate 2	8	6	
3		Autunno	8	6	
4	19	Inverno	7	5	
5		Primavera 1	7	5	
6		Primavera 2	8	6	
7		Estate 1	9	7	
8		Estate 2	9	7	
9	Autunno	9	7		
10	20	Inverno	8	7	NO
11		Primavera 1	6	5	
12		Primavera 2	7	6	
13		Estate 1	8	7	
14		Estate 2	8	7	
15		Autunno	8	7	
16	21	Inverno	8	7	
Tot			125	100	9

NOTA: Le AC "Bluff" e "Influenza" non sono incluse nel totale in colonna (4). Durante i Turni 1-9 ciascun giocatore aggiunge le AC 53 e 54 alla sua mano per impiegarle nelle Fasi Politiche.

7.12 Condizioni Meteo (Solo Primavera 2). Lanciare un dado nei turni di Primavera 2 del 1919 e 1920. Se il risultato è 1-2, si applicano le condizioni di "Fango".

7.13 Estrazione dei segnalini di Lotta Interna (se è in corso).

Vedi reg. 16.5.

7.2 Carte Azioni (AC)

Nota: Questa sezione descrive il punto 7.11 della sequenza indicata sopra.

7.21 Panoramica: Il mazzo di AC di ciascun giocatore si divide in tre gruppi: 1918, 1919 e 1920 (come indicato in ogni AC nell'angolo in alto a destra). All'inizio della partita (Turni 1-3), solo il gruppo 1918 è in gioco. Al Turno 1, ogni giocatore riceve 7 AC dal suo mazzo 1918 e aggiunge alla mano le carte "Bluff" e "Influenza" (AC53 e 54) per impiegarle nella Fase Politica (8.11). AC53 e 54 si usano solo nella Fase Politica. Durante la Fase Politica, qualunque delle AC a disposizione del giocatore può essere giocata per influenzare la selezione delle Carte Politiche. Durante la Fase Azioni, le AC possono essere:

- 1) **Giocate** – per attivazioni, rimpiazzi o movimenti strategici. Le AC vanno nel mazzo degli scarti.

- 2) **Giocate come eventi** – se hanno un asterisco le AC sono rimosse (“eliminate”) dal gioco, altrimenti vanno nel mazzo degli scarti.
- 3) **Scartate** – vanno nel mazzo degli scarti.
- 4) **Conservate** – per essere usate in un turno seguente.

Definizioni relative alle Carte Azioni (AC):

Mazzo: Le AC ancora da distribuire ai giocatori.

Mazzo degli Scarti: AC che sono state giocate o scartate e che saranno mischiate per fare il nuovo mazzo, quando occorre (7.26). I giocatori possono sempre esaminare i propri scarti o quelli dell'avversario.

Carte Eliminate: AC che hanno un asterisco accanto al titolo e che sono state giocate come eventi.

Mano: AC a disposizione di un giocatore in un certo turno.

Nel turno 2, la mano è di 8 carte. I giocatori estraggono le AC dal loro mazzo e ricevono un totale di 8 carte (potrebbero riceverne meno di 8 se hanno conservato delle carte nel turno precedente). Inoltre le carte “Bluff” e “Influenza” (AC 53 e 54) si aggiungono alla mano dei giocatori per essere impiegate nella Fase Politica.

Nel turno 4 si crea un nuovo mazzo mischiando insieme: gli Scarti, le carte che erano rimaste nel vecchio mazzo (formato dalle carte 1918) e le AC del 1919. Ogni giocatore riceve un numero appropriato di AC (7 per il turno 4) dal nuovo mazzo mischiato ed aggiunge le AC 53 e 54 alla sua mano.

7.22 L'Opzione “Inverno 1920”: All'inizio del Turno 10, ciascun giocatore decide quale sarà la sua Mano scegliendo fra due opzioni:

- 1) O seleziona TUTTE le Carte Azioni 1920 come Mano per il Turno 10 (non può aver conservato carte)
 - 2) OPPURE crea un nuovo mazzo aggiungendo le AC 1920 al vecchio mazzo, mischia e pesca 8 AC.
- Se il giocatore sceglie la 1) si dice che ha “deciso per l'Opzione 1920”. Il giocatore che ha “deciso per l'Opzione 1920” al turno 11 deve creare un nuovo mazzo (mischiano il vecchio mazzo, gli scarti e le AC 1920 giocate) e pescare AC in modo da avere una Mano da 6 carte per il turno 11.

7.23 Conservare le AC per il turno seguente: I giocatori possono decidere di conservare nella propria Mano delle AC non giocate.

7.24 Segretezza: Le AC rimangono nascoste all'avversario finché non sono giocate o devono essere rivelate a causa di un'altra AC giocata.

ToC - Regole - Versione 1.5 18 Marzo 2007

7.25 Mazzo insufficiente: Occasionalmente (in primo luogo al turno 3) in un mazzo potrebbe non esserci un numero sufficiente di carte affinché il giocatore abbia la Mano richiesta dalla Tabella Turni. Questo può accadere se il giocatore ha giocato moltissime delle sue AC come eventi. In questo raro caso, il giocatore è costretto a ricorrere ad un certo numero di Azioni Speciali nella seguente Fase Azioni (v. 10.21).

7.26 Mischiare il mazzo nei seguenti casi:

- 1) **Mazzo insufficiente:** Nel mazzo non ci sono abbastanza AC affinché il giocatore riceva una Mano completa. In questa situazione il giocatore riceve tutte le AC rimanenti, crea un mazzo nuovo mischiando gli scarti e completa la sua mano.
- 2) **Turno 4:** Entrano in gioco le AC 1919 (e nel nuovo mazzo devono essere aggiunte anche le carte del vecchio mazzo e le carte giocate)
- 3) **Turno 10:** Se un giocatore non “decide per l'Opzione 1920”
- 4) **Turno 11:** Se un giocatore ha “deciso per l'Opzione 1920”

Quando occorre mischiare il mazzo perché “insufficiente” (caso 1) il giocatore riceve dal nuovo mazzo il numero di AC necessario per formare una mano con il numero di carte indicato nella Tabella Turni.

Ogni volta che occorre mischiare le carte si devono aggiungere le carte dal mazzo degli scarti e le AC relative al nuovo anno se è il caso (Turno 4 e Turno 10/11).

7.3 Fase Politica (solo turni 1-9)

I giocatori usano le AC nella loro mano per determinare quali Carte Politiche devono essere selezionate. Le Carte Politiche consentono di ottenere il controllo delle Fazioni. Una AC di valore elevato in un certo Box Politico dà al giocatore una buona probabilità di selezionare le PC per quel box. C'è però un rischio: se entrambi i giocatori selezionano per uno stesso box AC con lo stesso valore, le PC sono estratte a caso ed i giocatori hanno sprecato queste AC nella Fase Politica.



La Fase Politica si svolge all'inizio dei Turni 1-9 ed è descritta nel Supplemento. La Fase Politica ha come scopo il controllo delle 18 Fazioni in gioco.

Fase Politica Sequenza di Gioco

- 1) Selezione AC:** Ciascun giocatore aggiunge le carte "Bluff" e "Influenza" alla sua Mano. In segreto poi seleziona 3 AC, piazzandone una in ciascuno dei tre Box Politici (Rosso, Bianco, "Altri"). Questi box si trovano nell'angolo in basso a sinistra della mappa.
- 2) Risoluzione Carte Politiche:** Determinare il numero di Carte Politiche (PC) da estrarre ed il metodo di selezione per il Box Politico Rosso. Selezionare e piazzare le PC. Ripetere il procedimento per il Box Politico Bianco e per il Box Politico "Altri".
- 3) Punti Influenza (IP)/ Spostamento del Segnalino di Controllo Fazione (FCM):** Spostare i FCM sulla Tabella di Controllo Fazioni, come determinati dagli IP generati per ciascuna Fazione.
- 4) Schieramento delle Forze:** Schierare le *Forze* delle Fazioni che entrano in gioco.

Le Carte Azioni piazzate nei Box Politici sono messe nel mazzo degli scarti. Le carte "Bluff" e "Influenza" sono messe da parte. Esse saranno in gioco nella successiva fase Politica (non nella Fase Azioni).

Le Carte Politiche selezionate per i Box Politici sono messe nel "mazzo degli scarti delle PC". Queste PC rimangono fuori gioco finché il mazzo delle PC non deve essere mischiato o a causa della PC 66 o perché nel mazzo non ci sono abbastanza PC per la risoluzione di un Box Politico (ed in quel momento tutte le PC sono mischiate) in modo da poter selezionare le PC aggiuntive richieste.

7.4 Fase Azioni (AP)

Ciascun giocatore ha a disposizione fra 6 e 9 carte (vedi la Tabella del Turno, 7.11), ma potrebbe aver giocato alcune AC nella Fase Politica. La mano di AC si utilizzerà per i "Round" nella Fase Azioni (AP). I giocatori possono terminare la Fase Azioni senza carte, oppure con una o più AC in mano, secondo il numero di AC giocate o conservate.

Il primo round della Fase Azioni spetta al giocatore Bianco. I giocatori si alternano giocando una AC o eseguendo un'Azione Speciale fino a che non sia stato completato il numero di round indicato sulla Tabella del Turno.

7.5 Fase Logistica. Sequenza da rispettare:

7.51 Ritiro di Potenze Maggiori: v. reg. 8.4.

7.52 Attrito: Bisogna verificare l'attrito sulle *unità* (eliminando quelle senza rifornimenti) ed il controllo degli spazi, simultaneamente per entrambi i lati (reg. 13.6).

7.53 Fazioni Conquistate: Si controlla se qualche Fazione è stata conquistata (reg. 8.53)

7.54 Sottomissione: Sotto opportune condizioni il Rosso può dichiarare la "Sottomissione" di Fazioni (v. reg. 8.6).

7.55 VP: Modificare il totale dei VP (v. reg. 6.1). Eseguire i lanci di dado stabiliti dalla Lotta Interna (v. 16.5).

7.56 Controllo AV: Determinare se è stata ottenuta una Vittoria Automatica.

7.57 Inefficienze Logistiche: v. reg. 14.8.

7.58 Rimpiazzi: I giocatori spendono gli Step Rimpiazzi (RS) che hanno accumulato in precedenza (attraverso le PC e le AC). I giocatori (comincia il Bianco) riparano *unità*, ricostruiscono *unità* eliminate, comprano e piazzano IP e/o fanno entrare *leader* (v. reg. sezione 14). Inoltre, ciascun lato può provare a far cessare la Lotta Interna (se questa è già cominciata ed è possibile farla terminare).

8. Fase Politica e Fazioni

Le regole si trovano nel Supplemento.

9. Fase Azioni

Durante la Fase Azioni (AP), il Bianco, seguito dal Rosso, si alternano giocando AC (conducono movimenti e combattimenti, eseguono movimenti strategici, accumulano rimpiazzi e/o fanno accadere un evento) o eseguendo un'Azione Speciale (10.21). I combattimenti si svolgono dopo che sono terminati TUTTI i movimenti.

9.1 Fase Azioni - Sequenza

Il numero di round nella Fase Azioni nel 1918-19 è pari al numero di carte ricevute meno 2, nel 1920-21 è pari al numero di carte ricevute meno 1. Dopo che il Bianco ha completato la sua azione, il Rosso prosegue con un'altra azione. Queste due azioni costituiscono un "round". In ogni turno deve essere completato il numero di Round indicato nella Tabella del Turno.

La Fase Azioni comincia col Bianco. Il Bianco può **giocare una AC** oppure può eseguire un'**Azione Speciale** (10.21). Una AC può essere giocata:

Come Evento ... Su ogni carta c'è scritto un testo che provoca un *evento* di gioco, quando si gioca una AC come *evento* si devono eseguire le istruzioni scritte sulla carta. Se un asterisco precede il nome della carta, la carta deve

essere eliminata dal gioco dopo essere stata giocata come evento.

... **o come Rimpiazzati:** Il *Valore della Carta* indica il numero di *Step Rimpiazzati* (RS) che il giocatore sta mettendo da parte. Nella *Fase Logistica* i RS possono essere spesi per rimettere a piena forza *unità* ridotte, rimpiazzare *unità* eliminate, far entrare nuovi *leader* o comprare *Punti Influenza* (v. *Fase Politica*).

... **o per Movimenti Strategici:** In questo caso il giocatore sposta le *unità* dalla *Riserva Strategica* alla Mappa (o viceversa) e/o muove le *unità* sulla Mappa per un numero illimitato di spazi amici connessi per ferrovia.

... **o per Operazioni/Attivazioni:** Il *Valore della Carta* indica il numero di spazi amici che il giocatore può attivare per movimento o combattimento.

9.2 Carte Azioni

9.21 Carta Esempio

Ogni giocatore ha un suo mazzo di *Carte Azioni* (AC). L'illustrazione sotto è la AC 18 del mazzo Bianco. Questa AC, se giocata come evento, mette in gioco un'armata (*Orenburg 1*) ed un corpo Russo. Le istruzioni sulla AC specificano dove devono essere piazzate le *unità*.



9.22 Valore della Carta

Il *Valore della Carta* (CV) è il numero nell'angolo in alto a destra di ogni AC. Il CV si usa per:

Operazioni/Attivazioni: Rappresenta il numero di spazi amici che possono essere attivati per il *movimento* o il *combattimento*. Ciascuno spazio può essere attivato o solo per il movimento o solo per il combattimento ed il giocatore può decidere

ToC - Regole - Versione 1.5 18 Marzo 2007

qualunque combinazione di attivazioni per movimento o combattimento, per un numero totale pari al CV.

Step Rimpiazzati: In questo caso il CV genera un numero corrispondente di *Step Rimpiazzati* (RS) da impiegare nella *Fase Logistica* per ricostruire *unità* eliminate o riparare *unità* sul lato "ridotto", per comprare IP o *leader* "a disposizione".

Movimenti Strategici: Bisogna far riferimento alla tabella in 12.1 per ottenere a partire dal CV il numero di *Forze* che possono usare il movimento strategico.

Il *Valore della Carta* si usa per UNA qualsiasi delle tre precedenti opzioni, oppure la AC può essere giocata come evento. Una AC con *Valore* alto, giocata durante la *Fase Politica*, dà una probabilità maggiore di influenzare la scelta delle *Carte Politiche* e – di conseguenza – di ottenere il controllo delle *Fazioni*.

9.23 Carte Iniziativa (IC)

Ciascun mazzo ha 4 *Carte Iniziativa* (le AC 8, 38, 45 e 48). Queste AC possono essere giocate come *evento* in qualunque momento, rispettando la restrizione nella reg. 11.21. Le IC possono anche essere giocate durante i *round* della *Fase Azioni* dell'avversario dopo che il movimento è terminato. Il giocatore Attivo dichiara per primo se giocherà una IC, quindi il giocatore Non Attivo ha la stessa possibilità.

Giocando una IC è possibile: influenzare il combattimento, rimuovere un segnalino di attivazione per il combattimento dell'avversario, utilizzare automaticamente - senza lancio di dado - un'abilità di base di un leader, influenzare il movimento del FCM ed infine ottenere immediatamente degli *Step Rimpiazzati* per riparare subito delle armate.

Le *Carte Iniziativa* che cancellano gli indicatori di combattimento nemici devono essere giocate dopo che il nemico ha piazzato tutti i segnalini di attivazione, ma prima che abbia iniziato a muovere le *unità*.

Quando si gioca "online" o via mail, è preferibile non consentire il gioco di IC durante i round dell'avversario.

9.24 Eventi con asterisco

Bisogna rimuovere dal gioco le AC giocate come evento, se c'è un asterisco accanto al nome.

10. Movimento

Le *Forze* possono muovere da uno spazio ad un altro adiacente al costo di un punto movimento. Alcuni spazi richiedono l'intera capacità di movimento.

10.1 Regole Generali

Connessioni stradali e ferroviarie: Ogni spazio sulla mappa è connesso ad altri spazi o via strada o via ferrovia. La connessione consente movimento e combattimento attraverso gli spazi. Il tipo di connessione influisce sul movimento (ordinario e strategico) ma non sul

combattimento. Esistono due tipi di connessioni stradali (“Strada 1” e “Strada 2”); è possibile ignorare la differenza fra le due quando non si usa la regola “Strada 2” in questa sezione.

1 punto movimento = 1 movimento da spazio a spazio se connessi via strada o ferrovia: Quando uno spazio è attivato per il movimento le *Forze* muovono da uno spazio all’altro (usando la strada o la ferrovia) al costo di un punto movimento. Una *unità* o un *leader* può muovere un numero di spazi pari alla sua capacità di movimento, modificata (in certi casi) dal suo stato di rifornimento o dalla stagione. Le *Forze* non possono entrare in spazi occupati dal nemico, salvo che nello spazio nemico ci sia solo un *leader* nemico e la forza che sta muovendo contiene almeno un’armata o un corpo.

1: 1 intero round: Una forza deve spendere la sua intera capacità di movimento per muovere (in un round) fra due spazi connessi da una linea marcata con un “1”.

Strada 2 – Restrizione al Movimento: Alcuni spazi sulla mappa sono connessi fra loro attraverso una “strada 2” (es. da Slutsk {236} a Moyzr {237}).

Occorre lanciare un dado ogni volta che un’*unità* si muove da uno spazio all’altro attraverso una connessione di “strada 2”, se il risultato è 1 o 2, l’*unità* entra nello spazio in cui stava muovendo, ma non può andare oltre e si ferma. Si lancia un dado per ciascun’armata o corpo OGNI volta che questi provano a muovere attraverso una “strada 2”.

Opzionalmente si può giocare senza questa regola, in tal caso per quanto riguarda il movimento una “strada 2” è identica ad una “strada 1” o ad una connessione ferroviaria.

L: Attraversamento Limitato per i Rossi: Una “L” si trova sulla connessione fra Kerch (306) e Taman (307). Se il Rosso muove attraverso questa connessione deve lanciare un dado (per ogni forza che attraversa) e consultare questa tabella:

Attraversamento Kerch-Taman – Rossi	
Dado	Risultato
1-2	Eliminare l’ <i>unità</i> o il leader
3-6	Nessun effetto
Modificatori:	
-2 se il Bianco controlla la Francia o la Gran Bretagna.	
+1 dal Turno 10 in poi.	

10.11 Restrizioni

Ci sono alcune restrizioni relative all’ingresso in particolari spazi o caselle e all’attraversamento di Regioni Originarie Russe, Repubbliche e Nazioni. Queste sono descritte nelle regole di Fazione e nella reg. 16.4 (regole speciali geografiche).

10.111 Ingresso in uno spazio occupato solo da leader nemici: Un’*unità* può entrare in uno spazio occupato solo da *leader* nemici. In questo caso ogni *leader* nemico in quello spazio può provare a ripiegare (15.11). Se il tentativo fallisce, il *leader* è eliminato (con l’eventuale penalità in VP se il *leader* è Rosso o Bianco).

10.112 Unità amiche non possono entrare in uno spazio occupato da unità nemiche.

10.2 Attivazione

Il giocatore piazza un numero di segnalini di Attivazione (qualunque combinazione di Combattimento o Movimento - uno per spazio) pari al Valore della Carta su spazi amici non vuoti (salvo che non sia diversamente specificato da una AC giocata come evento, es. AC 6) che egli desidera attivare per il combattimento o per il movimento. Lo spazio non può contenere un segnalino NO ACT. Il giocatore muove qualunque forza (o tutte le *Forze*) uno spazio alla volta, e, dopo aver completato TUTTI i movimenti, comincia a risolvere i combattimenti. Ogni combattimento da risolvere coinvolge un singolo spazio nemico e l’intera sequenza dei combattimenti è a discrezione del giocatore attivo.

Stato del Rifornimento: Per ogni *unità* si determina lo stato del rifornimento sia al momento dell’attivazione dello spazio sia immediatamente prima di un combattimento che la coinvolge.

Spazio attivato per il combattimento: Le *unità* possono muovere attraverso spazi attivati per il combattimento, ma non possono terminare il movimento in tali spazi.

Le restrizioni sulle attivazioni sono descritte in 10.22 e nel Supplemento: regole specifiche sulle Fazioni riguardano la Gran Bretagna e gli USA (si richiede la AC 1 Bianca), le Potenze Centrali (attivazione esclusiva), Makhno (per ogni attivazione si lancia un dado), Ucraina (attivazione esclusiva).

Il segnalino NO ACT: Impedisce l’attivazione dello spazio finché non è rimosso (v. reg. 10.213).

10.21 Azione Speciale (SA)

Al posto di giocare una AC, il giocatore può decidere di utilizzare un’Azione Speciale. Un’Azione Speciale può essere utilizzata solo una volta per turno, con l’eccezione dell’Attivazione di un solo spazio (10.211).

Le Azioni Speciali riproducono alcuni aspetti storici di questo conflitto. I “principianti” potrebbero preferire l’uso della sola Azione Speciale in 10.211. In questo caso il segnalino NO ACT deve essere rimosso dal gioco.

10.211 Attivazione di un solo spazio

Con questa SA un giocatore può attivare uno spazio o per il movimento o per il combattimento. Questa è l’unica SA che può essere utilizzata un numero non limitato di volte durante il turno.

10.212 Leader con ruolo chiave:

Per i Bianchi: Wrangel. Il Bianco può attivare per il movimento lo spazio in cui si trova Wrangel. Lanciare un dado. Se il risultato è 1-3, Wrangel può riparare qualunque Armata di Volontari che si trova nello stesso spazio senza costo in RS. Le altre *unità* nello stesso spazio che non sono state riparate possono muovere.

Per i Rossi: Trotsky. Il Rosso può attivare per il movimento lo spazio in cui si trova Trotsky. Lanciare un dado. Se il risultato è 1-3, Trotsky può riparare qualunque *unità* Rossa (escluse le armate parte del Campo Stalin) che si trova nello stesso spazio senza costo in RS. Le altre *unità* nello stesso spazio che non sono state riparate possono muovere. Questa opzione non può essere utilizzata se il giocatore Rosso ha estratto il segnalino di *Lotta Interna Trotsky*.

10.213 Entrambi i giocatori: Propaganda

Propaganda: Piazzamento del segnalino NO ACT (spazio non attivabile):

Il giocatore sceglie come obiettivo uno spazio nemico, occupato da armate e/o corpi, adiacente ad un *leader* amico (il quale però a sua volta non deve essere sotto un altro segnalino NO ACT) e lancia un dado:

Propaganda – Piazzamento NO ACT

Dado	Risultato
1-3	Piazzare il segnalino NO ACT
4-6	Nessun effetto

Modificatori:

- 2 se il nemico ha perso il controllo di una VC in una regione originaria in questo turno
- 1 se il Rosso ha scelto uno spazio Bianco obiettivo adiacente allo spazio occupato da Trotsky
- +2 se Trotsky o Voroshilov si trovano nell'obiettivo
- +1 se qualsiasi altro leader si trova nell'obiettivo
- +1 se un'unità Elite o Cheka si trova nell'obiettivo.

Il numero massimo di NO ACT in gioco è 4.

Gli spazi marcati con il NO ACT non possono essere attivati e qualsiasi *leader* in quello spazio non può usare le sua abilità (3.21). Se le *unità* nello spazio devono ritirarsi dopo un combattimento o se sono eliminate OOS, il NO ACT deve essere rimosso.

Propaganda: Rimozione del NO ACT:

Invece di piazzare un NO ACT, un giocatore può scegliere uno spazio amico marcato con il NO ACT e provare a rimuoverlo:

Propaganda – Rimozione del NO ACT

Dado	Risultato
1-2	Rimuovere il NO ACT
3-6	Nessun effetto

Modificatori:

- 1 se un leader 4 si trova nello spazio selezionato o in uno spazio adiacente
- 2 se Trotsky, Wrangel o Voroshilov è nello spazio selezionato o in uno spazio adiacente

10.214 Entrambi i giocatori: Rivolta

Entrambi i giocatori possono optare come SA per la Rivolta. Il giocatore seleziona una Fazione che è stata sottomessa e lancia un dado per ciascun corpo Guarnigione. Su ogni corpo Guarnigione è indicato un numero; se il risultato del lancio è minore o uguale a quel numero si ha la rivolta e l'*unità* è girata sull'altro lato. Il corpo in rivolta deve essere spostato in uno spazio adiacente non occupato dal nemico se, dopo la rivolta, questo corpo si trova in uno spazio con *unità* nemiche. Il corpo in rivolta è rifornito nella Fase Azioni corrente. V. la reg. 8.6 sulla Sottomissione.

10.215 Rossi: Politburo

Il Rosso può organizzare una riunione del Politburo. Si lancia un dado e si verifica il risultato:

Riunione del Politburo

Dado	Risultato
1-2	Leader sotto Accusa (v. reg. 16.513)
3-4	Nessun effetto
5-6	Per il resto del turno ignorare i termini imposti dalla Lotta Interna Rossa – rivelare il segnalino.

Modificatori:

- +1/-1 se il Rosso è in vantaggio/svantaggio nel numero di VC controllate

10.216 Entrambi: Semenov e l'Armata Giapponese

Semenov e l'Armata Giapponese: Queste due armate riflettono in qualche modo le dinamiche storiche legate al conflitto nel Lontano Oriente Russo. Il solo effetto che esse hanno in *ToC* è la riduzione del numero di Step Rimpiazzi (RS) per entrambi i lati (14.8). Si lancia un dado e si consulta la seguente tabella:

Semenov e l'Armata Giapponese

Dado	Risultato
1-2	Piazzare l' <i>unità</i> Semenov nel Box Urali Nord – Est
3-4	Nessun effetto
5-6	Piazzare l'Armata Giapponese nel Box Est Russia

Se una delle due armate entra in gioco, piazzare l'*unità* nel Box appropriato. Queste due *unità* non possono né muovere, né attaccare né essere attaccate.

10.217 Entrambi: Attivazione di *unità* Verdi

Si lancia un dado e si consulta la seguente tabella:

Attivazione di unità Verdi	
Dado	Risultato
1	Attivare 4 spazi Verdi
2	Attivare 3 spazi Verdi
3-4	Attivare 2 spazi Verdi
5	Il nemico attiva 1 spazio Verde
6	Il nemico attiva 2 spazi Verdi

10.218 Entrambi: Rimozione di corpi Partigiani/Verdi

Il giocatore seleziona questa opzione dopo che ha accumulato almeno 2 RS nella Tabella di Gioco, e lancia un dado:

Rimozione di corpi Partigiani/Verdi	
Dado	Risultato
1-2	Rimuovere a scelta due corpi Partigiani/Verdi. Lanciare di nuovo: 1-2: Nessun costo in Step Rimpiazzati 3-5: Il giocatore sottrae 1 RS 6: Il giocatore sottrae 2 RS
3-5	Come sopra – eccetto che è rimosso solo 1 corpo
6	Nessun effetto

NOTE: La sottrazione degli Step Rimpiazzati è immediata

10.219 Regola opzionale: solo per i Rossi – Operazione Navale: Permette ai Rossi di tentare una sortita con la Flotta del Baltico (v. 16.73).

10.22 Restrizioni alle Attivazioni

10.221 Bianchi: Attivazioni multiple in una regione. Al fine di tener conto dei problemi di coordinazione fra le diverse armate Bianche, il Bianco può attivare più di uno spazio in una sola regione di sua scelta, in tutte le altre regioni può attivare solo uno spazio. La regione senza restrizioni può cambiare in ogni round. La presente restrizione non si applica se il Bianco può tracciare una linea continua di spazi controllati fra Omsk (504) e Yekaterinodar (314).

10.222 Armate di Insurrezione Bianche (IA): Se il Bianco attiva per il combattimento uno spazio con un'Armata di Insurrezione Bianca, altri spazi possono essere attivati per il combattimento solo se anche in essi ci sono IA.

10.223 Fazioni: Un giocatore non può attivare spazi con *unità* di una Fazione (di cui ha appena ottenuto il controllo) durante il primo Round della Fase Azioni (se il controllo è stato ottenuto durante la Fase Politica) oppure nel Round Azioni in cui ha ottenuto il controllo, a meno che il controllo non sia stato ottenuto a causa di un'aggressione del nemico (8.22 "Protettore").

10.224 Fazioni: Altre restrizioni si trovano fra le regole specifiche sulle Fazioni: per l'attivazione delle *Forze* di Gran Bretagna e USA si richiede la AC 1 Bianca, alcune Fazioni non possono essere attivate con altri spazi che non contengono le loro *Forze* (Potenze Centrali, Legione Ceca – dopo la AC 1 Bianca, Polonia e Ucraina) mentre quando si attivano spazi con *Forze* di Makhno ci vuole un lancio di dado (si vedano le regole specifiche di Fazione).

10.255 Unità Verdi: Occorre un'Azione Speciale (10.217) per attivare gli spazi con *unità* Verdi.

10.3 Impilamento (Stacking)

10.31 Spazi: Alla fine dei movimenti in uno spazio possono esserci al massimo tre *unità* amiche (non più di due possono essere armate). Durante il movimento negli spazi possono esserci più di tre *unità*, però alla fine di tutti i movimenti nessuno spazio può contenere più di tre *unità*.

10.32 Caselle: Il limite per le caselle è di 5 *unità* (non più di 3 possono essere armate).

I leader, il treno IGSR ed i segnalini informativi non contano ai fini dello stacking di spazi o caselle.

10.33 Quando: I limiti sullo *stacking* devono essere rispettati alla fine dei movimenti (i limiti possono essere violati durante il movimento), dopo ogni ritirata ed ogni avanzata. Qualunque *unità* eliminata a causa del superamento di limiti sullo *stacking* è eliminata come se fosse OOS (v. reg. 13.4).

10.4 Effetto delle stagioni sul movimento

10.41 Inverno

Durante i Turni di *Inverno*, le *Forze* che normalmente sarebbero in *Rifornimento Pieno* devono essere considerate in *Rifornimento Limitato*. Queste *Forze* muovono uno spazio meno rispetto al caso di *Pieno Rifornimento* (10.5).

10.42 Primavera (Fango)

Durante i Turni di *Primavera 1*, le *Forze* possono muovere soltanto di 1 spazio SALVO CHE non muovano esclusivamente attraverso spazi connessi tramite ferrovia. Durante i Turni di *Primavera 2* si lancia un dado. Se il risultato è 1 o 2 si applicano ancora le condizioni di Fango per quel turno.

10.5 Effetti sul movimento dello stato del Rifornimento

La *Capacità di Movimento* delle *Forze* in *Rifornimento Limitato* è ridotta di uno spazio (rispetto al valore standard). *Forze Fuori Rifornimento (Out of Supply - OOS)* possono muovere solo di uno spazio per round azioni.

10.6 Movimento attraverso Territori di Fazione

Se un lato controlla oppure è in Guerra contro una certa Fazione, questi può muovere le sue *Forze* attraverso il territorio della Fazione. Altrimenti non è possibile entrare in territorio Neutrale (non controllato).

10.7 Minimo uno spazio

Le *Forze* possono sempre muovere almeno di 1 spazio.



Un Tatchanka Ucraino...uno di questi è esposto in un museo a Leopoli in Ucraina

11. Combattimento

Le *unità* amiche fanno fuoco sulle *unità* nemiche. Chi ha a disposizione un'armata fa fuoco sulla Tabella delle Armate. Nessuna armata presente? Si usa la Tabella dei Corpi. I *leader* permettono al difensore di ripiegare, rinforzare o contrattaccare, all'attaccante permettono di inseguire, tentare l'*exploit* e condurre un attacco multi-spazio, e, in alcuni casi ottenere un attacco a sorpresa con Cavalleria. Ogni giocatore può ricevere un modificatore al suo lancio di dado per il combattimento derivante da alcuni elementi di gioco (*unità* elite, terreno, *leader*, Carte Azione, *unità* tank ed aeree). Il "fuoco" è simultaneo, a meno che l'attaccante non abbia ottenuto la "sorpresa". Se subisce una sconfitta il difensore deve ritirarsi, anche se sotto certe condizioni è possibile cancellare la ritirata.

11.1 Regole Generali

Un lato può cominciare un combattimento solo da uno spazio che sia stato attivato per il combattimento.

Attacchi volontari: Qualsiasi *unità* nello spazio attivato può partecipare al combattimento. Solo le *unità* partecipanti subiscono le perdite. Inoltre solo le *Forze* partecipanti possono avanzare dopo il combattimento. Un giocatore può rinunciare ad un attacco da uno spazio attivato; quindi piazzare un segnalino di attivazione per il combattimento in uno spazio non implica che l'attacco sia obbligatorio. In ogni caso la rinuncia all'attacco comporta la perdita di un'attivazione.

Uno spazio è attaccato solo una volta per round: Ciascun combattimento coinvolge un solo spazio che si difende ed almeno uno spazio attaccante adiacente attivato. Ciascun spazio può essere attaccato solo una volta per round.

Attacchi separati, fattori di combattimento indivisibili: *Unità* nello stesso spazio attivato possono attaccare differenti *spazi*. Il *fattore di combattimento* di una *unità* non può essere diviso.

Attacchi multi-spazio possibili solo con un leader: Uno *spazio* può essere attaccato da più di uno *spazio* se l'attaccante ha un *leader* in uno degli *spazi* attaccanti e almeno una *unità* che si trova nello stesso *spazio* del *leader* partecipa all'attacco. Non occorrono lanci di dadi per l'attacco multi-spazio.

Risoluzione dopo il movimento: I combattimenti si svolgono dopo che - per quel round - tutti i movimenti sono terminati.

11.11 Sequenza del Combattimento

1. Dichiarazione: Il giocatore attivo dichiara quali *unità* in quale *spazio* attivato (o in quali *spazi* attivati) attaccano uno *spazio* nemico (l'oggetto dell'attacco è lo *spazio* obiettivo). Questa dichiarazione si ripete ogni volta per ciascuno *spazio* obiettivo ed il combattimento deve essere risolto prima di passare alla successiva dichiarazione.

2. Leadership (in ciascun caso il leader deve lanciare con successo un dado per usare l'abilità):

2.1 Ripiegamento: Il difensore può ritirare le sue *Forze* prima del combattimento se esse includono un *leader*. V. reg. 15.11

2.2 Inseguimento: *Forze* con un *leader* possono provare ad inseguire una *forza* che ha ripiegato. V. reg. 15.12.

2.3 Rinforzo: *Forze* del difensore adiacenti (allo *spazio* obiettivo) possono provare a rinforzare lo *spazio* attaccato prima del combattimento. V. reg. 15.13

3. Determinazione dei modificatori al lancio di dadi: L'attaccante dichiara l'uso di *Carte Iniziativa* (reg. 11.2). Il difensore dichiara l'uso di *Carte Iniziativa* (reg. 11.2). Si calcolano gli altri modificatori al combattimento (reg. 11.3) per ottenere i modificatori complessivi ai lanci di dado dei giocatori.

4. Combattimento (lancio dei dadi): Risoluzione simultanea del combattimento, a meno che non si sia ottenuto un *attacco a sorpresa* (reg. 11.41).

5. Risoluzione del Combattimento:

5.1 Determinazione del vincitore: V. reg. 11.4.

5.2 Perdite del Difensore: V. reg. 11.5

5.3 Perdite dell'Attaccante: V. reg. 11.5

5.4 Ritirata del Difensore: V. reg. 11.6

5.5 Avanzata dell'Attaccante: V. reg. 11.7. In aggiunta un *leader* accompagnato da *unità* di *cavalleria* può avanzare dopo il combattimento senza seguire il percorso di ritirata dei difensori (*exploit*).

5.6 Contrattacco: Se le perdite inflitte dal difensore sono più di quelle subite ed è presente un *leader* nello spazio attaccato, il difensore può tentare il *contrattacco*. V. reg. 15.14.

11.2 Carte Iniziativa di combattimento

Fra le Carte Azioni di ciascun giocatore vi sono alcune Carte Iniziativa che possono influenzare il combattimento. Si seguono le istruzioni sulla carta e si applicano i modificatori al combattimento.

11.21 Restrizioni: Le Carte Iniziativa (IC) non possono essere giocate nel Turno 1 o da un lato soggetto alla *Lotta Interna*. Inoltre un giocatore può giocare solo una IC per Round.

11.3 Modificatori al Combattimento e Spostamenti di Colonna

11.31 Modificatori al Combattimento (CM)

La differenza fra i Modificatori al Combattimento (CM) determina il definitivo Modificatore al lancio di dadi per il combattimento in corso.

Di solito l'unico Modificatore al Combattimento è quello ottenuto dal lato con più step Elite, che si traduce in un semplice +1 al lancio di dadi per il combattimento. Quindi perché gli altri CM? Ho scelto di aumentare i casi di CM in modo da avere il maggior numero possibile di risultati per i combattimenti.

I CM si ottengono nei seguenti casi: *leader* che riesce a *rinforzare* o fallisce il *ripiegamento*, Carte Azioni, tipo e qualità delle *unità* e terreno. La combinazione dei CM di entrambi i lati produce il Modificatore al Combattimento finale per ciascun lato sulla opportuna Tabella di Combattimento (Armate o Corpi). Il lato con il CM maggiore in totale riceve un beneficio, mentre il lato con il CM minore potrebbe essere penalizzato.

Modificatori al Combattimento

Caso	CM	Commento
Un <i>leader</i> fallisce il <i>ripiegamento</i>	+1	+1 per l'attaccante
Un <i>leader</i> rinforza con successo	+1	+1 per il difensore
Carte Iniziativa	varia	Come indicato sulle carte
Step Elite	+1	Il lato con più step elite (le armate contano come 1, i corpi come ½...le <i>unità</i> ridotte si contano come metà del loro valore a piena forza)
Meccanizzate/Tank	+1	Per il lato con più step di <i>unità</i> Meccanizzate/Tank

Unità Aeree	+1	Per il lato con più step di <i>unità</i> aeree
Terreno: Difesa in una VC	+2	Per il difensore, in caso di attacco contro una Città Vittoria contrassegnata sulla mappa con un +2
Terreno: Foresta	+1	Per il difensore
NOTA: Anche la legenda sulla Mappa evidenzia i CM dovuti al terreno.		

A questo punto si procede come indicato sotto per valutare il CM finale che deve essere applicato al lancio di dadi:

Valutazione del CM finale per il combattimento

Step 1	Sommare tutti i CM per ciascun lato
Step 2	Sottrarre il totale minore (MIN) dal totale maggiore (MAX)
Step 3	Consultare questa tabella: Il risultato è 0 => non ci sono modificatori al lancio di dadi Il risultato è 1 => il lato con totale=MAX riceve un +1 al suo lancio Il risultato è 2 => il lato con totale=MAX riceve un +1 oppure può scegliere di assegnare un -1 al tiro dell'altro giocatore Il risultato è 3 => il lato con totale=MAX riceve un +1, l'altro lato riceve un -1.

11.32 Spostamenti di Colonna

Spostamenti di colonna per il combattimento

Difensore in <i>Palude, Montagna o Deserto</i>	Att: 1Sx
Attacco esclusivamente attraverso un <i>Fiume</i>	Att: 1Sx
Attaccanti in <i>Rifornimento Limitato</i>	Att: 1Sx
Attacco ad una <i>Fortezza</i>	Att: 1Sx
Difensori in una <i>Fortezza</i>	Dif: 1Dx
Difensori <i>Fuori Rifornimento</i> (OOS)	Dif: 1Sx
Attaccanti <i>Fuori Rifornimento</i> (OOS)	Att: 2Sx

Spiegazione: 1Sx /2Sx/1Dx (1 spostamento di colonna a sinistra / 2 spostamenti di colonna a sinistra / 1 spostamento di colonna a destra). Tutti gli spostamenti di colonna sono cumulativi, tuttavia il terreno può causare solo uno spostamento negativo di colonna.

Nota: Gli spostamenti negativi di colonna si applicano solo se almeno la metà degli step coinvolti (i corpi si contano come ½) condividono la condizione penalizzante (eccezione - attacco attraverso un *Fiume* - qualunque *unità* che partecipa all'attacco senza attraversare un *Fiume* evita la penalizzazione all'attacco).

Massimo: Per ogni combattimento lo spostamento (negativo) di colonna può essere al massimo di due colonne a sinistra.

11.33 Controllo dello Stato del Rifornimento

Lo stato del *Rifornimento* di ciascuna *unità* coinvolta in un combattimento deve essere controllato prima della risoluzione del combattimento.

11.4 Risoluzione del Combattimento

I due giocatori lanciano il dado in contemporanea, salvo che non sia in corso un *Attacco a Sorpresa* (v. reg. 11.41). Dopo aver applicato i modificatori al combattimento, ciascun giocatore ottiene un valore finale e consulta il risultato sulla colonna appropriata (ottenuta sommando i fattori di combattimento ed applicando poi gli eventuali spostamenti di colonna – reg. 11.32) di una delle due Tabelle di Combattimento. Il giocatore usa la Tabella di Combattimento delle Armate se fra le *unità* del giocatore coinvolte nel combattimento c'è almeno un'armata, altrimenti usa la Tabella di Combattimento dei Corpi.

Il risultato ottenuto sulla Tabella è il *Numero di Perdite* (NdP) che l'avversario deve subire. Le perdite si subiscono riducendo le *unità* {girando le *unità* sul lato ridotto} e/o eliminando le *unità*.

Il vincitore del combattimento è giocatore che infligge un *Numero di Perdite* maggiore OPPURE è il giocatore che evita l'eliminazione nel combattimento (se uno dei due è eliminato). Se i NdP sono pari ed il difensore non è eliminato, il difensore vince il combattimento.

11.41 Attacco a Sorpresa

Ci sono tre situazioni che consentono all'attaccante di sparare per primo nel combattimento: *Attacco a Sorpresa con unità Tank/Meccanizzate*, *Attacco a Sorpresa con unità di Cavalleria*, *Attacco a Sorpresa* giocando una *Carta Iniziativa*. In un *Attacco a Sorpresa* l'attaccante spara per primo, il difensore subisce le perdite quindi risponde al fuoco. L'attaccante deve dichiarare la sua intenzione e prova ad ottenere l'*Attacco a Sorpresa*. In un combattimento l'attaccante può provare uno solo dei tre attacchi a sorpresa.

11.411 Attacco a Sorpresa con unità Tank / Meccanizzate: Se l'attaccante ha più step di *unità* tank/meccanizzate che partecipano al combattimento rispetto al difensore, l'attaccante può dichiarare che prova l'*Attacco a Sorpresa*, lancia un dado e si consulta la tabella:

Attacco a sorpresa con unità Tank/Meccanizzate	
Dado	Risultato
1-2	Sorpresa riuscita – l'attaccante spara per primo
3	Sorpresa riuscita – eliminare uno step di <i>unità</i> tank/meccanizzata prima dell'attacco

4	Nessuna sorpresa - eliminare una <i>unità</i> tank/meccanizzata
5-6	Nessuna sorpresa
-1 al lancio di dadi se l'attaccante ha più step di <i>unità</i> aeree partecipanti al combattimento rispetto al nemico	

11.412 Attacco a Sorpresa con Carta Iniziativa:

Fra le Carte Azioni di entrambi i giocatori vi sono diverse Carte Iniziativa che permettono all'attaccante di ottenere un *Attacco a Sorpresa* (v. queste AC per dettagli maggiori). L'attaccante semplicemente gioca la AC come evento.

11.413 Attacco a Sorpresa con unità di Cavalleria:

L'attaccante può provare ad ottenere un attacco a sorpresa con *unità* di Cavalleria se ci sono le seguenti quattro condizioni:

- 1) **Turno:** No Fango
- 2) **Terreno:** Lo spazio difensivo non è *Palude*, *Montagna*, *Fortezza* e l'attaccante non è soggetto alla penalità per l'attraversamento di *Fiume*
- 3) **Cavalleria:** L'attaccante ha più step di cavalleria (uno step deve essere un'armata di Cavalleria) del difensore
- 4) **Leader:** uno fra Krasnov, Wrangel, Budyenny, Ghai-Khan o Makhno deve partecipare all'attacco. Un *leader* può tentare solo una volta per turno ed un lato può tentare solo una volta per round.

Attacco a Sorpresa con Cavalleria

Dado	Risultato
1-2	Sorpresa riuscita – l'attaccante spara per primo
3-4	Nessuna sorpresa
5	Nessuna sorpresa, l'attaccante perde uno step di cavalleria prima della risoluzione del combattimento
6	Il difensore spara per primo
-1 al lancio di dadi se il tentativo è di Wrangel o Budyenny	
-1 al lancio di dadi se l'attaccante ha più step di <i>unità</i> aeree partecipanti al combattimento rispetto al nemico	
-1 per <i>White Tide</i> (v. 16.74)	

11.5 Perdite

Il *Numero di Perdite* (NdP) ottenuto sulla tabella di combattimento (11.4) è un numero che rappresenta il danno inflitto al nemico. Il nemico subisce i danni riducendo le *unità* a piena forza (girandole sul lato ridotto) o eliminando le *unità*. Ciascuna *unità* che è ridotta o eliminata serve a soddisfare le perdite subite nel combattimento per una quantità pari al LF indicato sul *counter* dell'*unità* (3.22). Per esempio la I Armata di Cavalleria Konarmii (v. fig. in 3.22) ha un LF di 3; se il Bianco ha inflitto in combattimento un *Numero di Perdite* pari a 3, il Rosso potrebbe o girare quell'*unità* sul lato

ridotto, se essa è a piena forza, oppure eliminare l'unità, se essa è già ridotta - piazzando al suo posto un corpo di Cavalleria dalla Riserva Strategica. I giocatori sono obbligati a soddisfare il *Numero di Perdite* che il nemico ha inflitto loro, se è possibile. In certi casi una parte del *Numero di Perdite* che non può essere soddisfatto è da ignorare. Per es. la I Armata di Cavalleria Konarmii a "piena forza" è da sola e "subisce" un *Numero di Perdite* pari a 5 a causa del fuoco nemico. Il Rosso riduce l'armata (3 LF) ignorando i restanti 2 LF, perché le perdite subite non possono mai sperare il limite imposto dal *Numero di Perdite* che il nemico ha inflitto. Nell'esempio serviva un *Numero di Perdite* pari a 6 per girare quella unità sul lato ridotto (3LF), per poi eliminarla (3LF) e sostituirla con un corpo.
Il DIFENSORE subisce i danni per primo.

11.51 Eliminazione delle Armate in combattimento

Ogni volta che un'Armata è eliminata, bisogna mettere al suo posto un corpo a piena forza preso dalla Riserva (si mette un corpo sul lato ridotto se non sono disponibili in Riserva corpi a piena forza). Questo corpo sostitutivo può subire altre perdite se necessario. L'Armata è eliminata in modo permanente dal gioco se non ci sono corpi disponibili in Riserva (eccezione; v. la reg. Specifica su Makhno - 8.320).

11.511 Linee guida - Bianchi

La regola generale è sostituire l'armata eliminata con un corpo dello stesso tipo (fanteria, cavalleria, elite) appartenente allo stesso *Campo* (Bianchi), o alla stessa Fazione o allo stesso lato. Seguire per ogni lato le indicazioni delle seguenti tabelle:

Corpi Bianchi	
<i>Armate</i>	<i>Corpi sostitutivi</i>
Armata Bianca Finl.	Corpi Bianchi Finl. c1, c2, c3
North Army, NW 2, Kronstadt IA, Karelin IA, Vol. 3, Vol. Res.	Corpi Russi c1-8
NW 1, Vol. 1, 2	Corpi Russi Elite 1-3, Corpi Russi c1-8
VDG 1, 2	VDG c1-2
Vol. Cav., Shkuro Wolves, Cav. Cosacchi	Cav Ru 1-2, Cos. Cav c1
Armata Sib. 1-2	Corpi Sib. Elite c1-2, Corpi Sib. c1-6
Armata Sib. 3, Army West, Izhevsk IA	Corpi Sib. c1-6
Armata Sib 4, Orenburg 1-2, Antonov IA 1&2	Corpi Cos. Sib. c1-3
Sib Cos Cav 1	Cav Cos. Sib c1-2
Don North	Corpi Cos. Don c1-4, Corpo Cos. Don Elite {CE} 1
Don Central, Don South	Corpi Cos. Don c1-4
Cavalleria Don	Cav Cos. Don c1

11.512 Linee guida - Rossi

Corpi Rossi	
<i>Armate</i>	<i>Corpi sostitutivi</i>
Armata Rossa Fanteria Elite	Corpi Rossi Fanteria: elite o regolari
Armata Rossa Fanteria, Riserva o IA	Corpi Rossi Fanteria
Armata Rossa Cav. Elite	Corpi Rossi Cavalleria: elite o regolari
Armata Rossa Cav.	Corpi Rossi Cavalleria
Cheka Res	Cheka 1-3

11.513 Linee guida - Fazioni

Corpi elite o regolari possono sostituire Armate elite. Corpi di Cavalleria o di Fanteria possono sostituire Armate di Cavalleria.

11.52 Eliminazione dei Leader

Se tutte le unità nello stesso spazio di un *leader* sono eliminate si lancia un dado. Se il risultato è maggiore del Valore del Leader, il *leader* è eliminato permanentemente dal gioco (ciò non influisce sulla *Lotta Interna*). Inoltre il giocatore che controlla il *leader* perde un numero di VP pari al Valore del *Leader* (solo per i *leader* Bianchi o Rossi, v. reg. 15.51). Se il *leader* sopravvive si ritira di due spazi, con le consuete priorità di ritirata.

11.6 Ritirata

Se l'attaccante vince il combattimento, il difensore deve ritirarsi a meno che non eserciti l'opzione di cancellare la ritirata. Gli attaccanti non so ritirano.

11.61 Lunghezza della ritirata

Il difensore si ritira di uno spazio se la differenza fra i LF è 1, si ritira di due spazi se la differenza fra i LF è 2 o più.

11.62 Cancellare la ritirata

Per poter esercitare questa opzione, dopo aver eliminato uno step aggiuntivo per cancellare la ritirata, il difensore deve rimanere con almeno una *unità*. Il difensore può provare a cancellare la ritirata se almeno una delle condizioni sotto si applica, scegliendone una sola fra le due:

11.621 Condizione legata al terreno

Unità che si difendono in *Montagna, Palude* o *Fortezza* possono cancellare la ritirata seguendo la tabella sotto. Si lancia un dado:

Cancellare la Ritirata: Terreno	
Dado	Risultato
1-4	Il difensore può cancellare la ritirata subendo un altro step di perdita
5-6	Il difensore deve ritirarsi e perde in ogni caso un altro step
Modificatori: -1se è presente una <i>unità elite</i> , +1 se il difensore controlla meno VC, +1se il lato del difensore è soggetto alla <i>Lotta Interna</i> .	

11.622 Condizione legata alle *unità* (denotate da NR)

Alcune *unità* possono cancellare la ritirata a prescindere dal terreno. Queste *unità* sono contraddistinte dalla sigla NR sul *counter*; se queste riescono a cancellare la ritirata (lanciando un dado ed ottenendo un risultato minore o uguale al numero {3 o 4} indicato sul segnalino), il difensore perde un altro step in qualsiasi *unità* presente nello spazio.

11.63 Eliminazione dovuta alla ritirata

Le *Forze* che non possono ritirarsi il numero richiesto di spazi sono eliminate. Armate eliminate in questo modo sono da considerarsi come eliminate Fuori Rifornimento (OOS) ed i *leader* Rossi o Bianchi subiscono la penalità in VP (v. 15.5).

11.64 Restrizioni alla Ritirata

Il difensore si ritira seguendo queste restrizioni:

1. Non può entrare in spazi con *unità* nemiche
2. Non può ritirarsi nello spazio difensivo originario
3. Può ritirarsi attraverso spazi violando le regole sullo *stacking*, ma se è obbligato a ritirarsi in uno spazio dove lo *stacking* è violato, le *forze* in eccesso rispetto ai limiti di *stacking* sono eliminate (scelta al nemico).

Una forza può ritirarsi in spazi diversi.

Priorità nella Ritirata:

Primo, uno spazio adiacente rifornito e controllato.

Secondo, uno spazio adiacente e controllato.

Terzo, uno spazio adiacente controllato dal nemico (se la forza si ritira in un tale spazio, essa perde uno step aggiuntivo {uno per tutto lo *stack*}). Se la forza termina la ritirata in uno spazio nemico, lo spazio passa sotto controllo amico (le *Forze* controllano sempre lo spazio in cui si trovano). Gli spazi nemici attraversati durante la ritirata invece non passano sotto controllo amico.

11.65 Attacco contro *unità* che si erano ritirate in precedenza

Se delle *unità* (non i *leader* dai soli) si ritirano in uno spazio che in seguito nello stesso round subisce un attacco, queste *unità* non contribuiscono al fuoco difensivo e sono eliminate se il difensore subisce un qualsiasi LF diverso da 0.

11.7 Avanzata

Al termine del combattimento può avanzare qualsiasi forza attaccante (a piena forza o ridotta nel caso delle *unità*) se le *unità* difendenti si sono ritirate o sono state completamente eliminate (in questo ultimo caso non importa se l'attaccante abbia vinto o perso il combattimento).

11.71 Lunghezza dell'avanzata

Se la forza difendente è stata eliminata o si è ritirata di uno spazio, qualsiasi forza attaccante (compresi i *leader* presenti nello spazio delle *unità* attaccanti) può avanzare nello spazio che era occupato dal difensore (rispettando i limiti dello *stacking*). Se il difensore deve ritirarsi di due spazi, qualunque forza attaccante può seguire il percorso delle *unità* in ritirata. L'*exploit* può essere tentato in entrambi i casi, e, nel caso di ritirata di un solo spazio, è possibile avanzare fino a due spazi (v. reg. 15.15).

Fango: Durante i turni con condizioni di *Fango*, la lunghezza dell'avanzata è limitata ad un solo spazio in tutti i casi.

11.72 Exploit

Nel caso di *exploit* i *leader* e le *unità* possono seguire un percorso diverso rispetto a quello seguito dalle *unità* in ritirata. V. reg. 15.15

11.73 Terreno ed avanzata

Tutte le *unità* in avanzata devono fermarsi quando entrano in uno dei seguenti spazi: *palude, montagna* o *fortezza*.

11.8 Effetti delle stagioni sul Combattimento

11.81 Inverno

Tutte le *unità* che normalmente sarebbero in *pieno rifornimento* sono in *rifornimento limitato* durante i turni invernali. *Unità* attaccanti in *rifornimento limitato* subiscono uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella di Combattimento.

11.82 Primavera

Se le condizioni sono *Fango* (Primavera 1, oppure dopo un lancio di dado di 1-2 in Primavera 2, v. 7.12), l'avanzata dopo il combattimento è limitata ad 1 spazio, a prescindere

dalla lunghezza della ritirata. Non è possibile l'*exploit* con le condizioni di *Fango*.

11.9 Effetti dello stato del rifornimento sul combattimento

Unità attaccanti in *rifornimento limitato* subiscono uno spostamento di colonna a sinistra (ad es.: colonna 5 diviene colonna 4 quando si fa fuoco su qualsiasi Tabella di Combattimento).

Unità attaccanti in *fuori rifornimento* (OOS) subiscono due spostamenti di colonna a sinistra, mentre *unità* difendenti OOS subiscono uno spostamento di colonna a sinistra.

12. Movimenti Strategici

12.1 Regole Generali

Le AC possono essere giocate per Movimenti Strategici (Strategic Redeployment - SR). Non è possibile eseguire SR in round consecutivi (ad es. se un giocatore esegue degli SR nel round 1, non può giocare una AC come SR nel round 2). Una carta giocata per Movimenti Strategici permette di muovere un certo numero di forze (una forza alla volta) in accordo alla tabella sotto:

Movimenti Strategici e Valore della Carta	
Valore della Carta	Numero massimo e tipo di forze che possono muovere con SR
2	2 corpi
3	3 corpi o 1 <i>leader</i> o 1 armata
4	4 corpi o 1 <i>leader</i> e 1 armata
5	5 corpi o 1 <i>leader</i> , 1 armata e 1 corpo

12.2 SR sulla mappa

Le *Forze* possono muovere per un numero illimitato di spazi connessi attraverso ferrovia, controllati e riforniti.

12.3 SR fuori mappa – La Riserva Strategica (Riserve Box - RB)

I corpi nella Riserva Strategica sono *unità* “fuori mappa” che rappresentano altre *unità* disponibili. Inoltre questi corpi servono a rimpiazzare le armate eliminate.

12.31 SR dalla mappa alla Riserva Strategica:

I corpi possono essere spostati con SR nella Riserva Strategica se sono riforniti. In questo caso basta rimuovere il corpo dalla mappa e piazzarlo nella RB. Armate e *leader* non possono entrare nella RB.

12.32 SR dalla Riserva Strategica alla mappa – Rossi:

I corpi possono essere spostati con SR dalla Riserva Strategica in una VC controllata e rifornita in una

regione originaria Rossa o in un qualunque spazio con una *unità* Rossa rifornita a condizione che quello spazio sia collegato a Mosca (sotto controllo Rosso) attraverso spazi amici collegati attraverso ferrovia. **Corpi Rossi Finlandesi non possono entrare con SR in Finlandia fino a che la restrizione sul confine è ancora valida (reg. 16.45).**

12.33 SR dalla Riserva Strategica alla mappa – Bianchi

I corpi Bianchi possono essere spostati con SR nei seguenti modi, secondo l'appartenenza ai vari Campi:

Armata Russa: I corpi possono essere spostati con SR dalla Riserva Strategica in una VC controllata e rifornita in una regione originaria Bianca o in un qualunque spazio con una *unità* Bianca rifornita a condizione che quello spazio sia collegato ai seguenti spazi (sotto controllo Bianco) Omsk (514), Yekaterinodar (310), Sevastopol (301), o in un qualunque porto sul Baltico o porto in Finlandia (se il Bianco ha giocato l'evento in AC 43).

Don: SR dalla RB solo verso uno spazio controllato e rifornito nelle regioni *Don* e *Kuban*.

Siberiani e Cosacchi Siberiani: SR dalla RB solo verso uno spazio controllato e rifornito nelle regioni *Urali Nord* e *Urali Centro*.

Von der Goltz: SR solo verso *Est Prussia*

Bianchi Finlandesi: SR solo su Helsinki

12.34 SR dalla Riserva Strategica alla mappa – Fazioni

I corpi di Fazione possono essere spostati con SR dalla RB in una VC controllata e rifornita nella loro regione originaria.

13. Rifornimento/Attrito

Le regole di ToC riguardanti il rifornimento sono simili a quelle della maggior dei giochi strategici, forse un po' più semplici, ma abbastanza dettagliate in modo da costringere i giocatori a confrontarsi con i medesimi problemi di rifornimento che ebbero i comandanti durante la Guerra Civile Russa. Le *Forze* devono tracciare una linea verso una delle fonti amiche di rifornimenti (evidenziate sulla mappa) attraverso spazi sotto controllo. Alcune unità non possono piazzare segnalini di controllo. Le unità *fuori rifornimento* (OOS) possono muovere di 1 spazio.

13.1 Regole Generali

Le *Forze* possono trovarsi in uno dei seguenti stati di rifornimento: *pieno*, *limitato* e *fuori rifornimento* (OOS):

Rifornimento Pieno: Per trovarsi in *rifornimento pieno*, le *Forze* devono tracciare una linea continua di spazi controllati e riforniti verso una fonte di rifornimenti amica (le fonti sono marcate sulla mappa).

Rifornimento Limitato: Per trovarsi in *rifornimento limitato*, le *Forze* o occupano uno spazio nella regione del sud-est, oppure, durante l'inverno, se si trovano in una condizione che normalmente sarebbe di pieno rifornimento.

Fuori Rifornimento (OOS): Qualsiasi *forza* né in rifornimento pieno né in rifornimento limitato.

13.2 Fonti di Rifornimento

13.21 ROSSI: qualunque spazio marcato con un simbolo di rifornimento ROSSO – v. mappa.

13.22 BIANCHI: qualunque spazio marcato con un simbolo di rifornimento BIANCO – v. mappa

13.23 Fazioni –in generale: qualunque VC nella loro regione originaria oppure qualunque fonte del lato controllante. Le *Forze* di una fazione si trovano in pieno rifornimento fintantoché possono tracciare una linea di rifornimenti verso qualunque VC nella loro regione originaria (escluso in inverno – quando esse si trovano in rif. limitato come qualsiasi altra *forza*). Le *Forze* di Makhno e della Ucraina Occ. sono rifornite se si trovano in qualunque spazio nella loro regione.

13.24 Fazioni – in particolare: Attrito: Le *forze* CP, della Legione Ceca e di Makhno - al solo fine dell'attrito - devono essere considerate sempre rifornite.

13.25 Armate di Insurrezione (IA): Attrito: Le IA - al solo fine dell'attrito - devono essere considerate sempre rifornite.

13.3 Effetti del Rifornimento Limitato

Forze in rif. limitato muovono uno spazio in meno e subiscono uno spostamento di colonna a sinistra quando attaccano.

13.4 Effetti del Fuori Rifornimento (OOS)

Attivazione di uno stack OOS: Attivare uno stack OOS costa 1 OPS per ciascun leader o *unità*.

Movimento di uno Spazio: Le *forze* OOS muovono solo di 1 spazio.

Spostamento Negativo di Colonna: *Unità* OOS subiscono due spostamenti di colonna in attacco ed uno spostamento di colonna in difesa.

Niente SR: *Forze* OOS non possono eseguire SR e neppure una *unità* può eseguire uno SR verso uno spazio OOS.

Eliminazione: *Forze* OOS sono eliminate durante lo step *Attrito* della Fase Logistica.

13.5 Segnalini di Controllo

I giocatori piazzano i segnalini di controllo per indicare chi controlla gli spazi. All'inizio del gioco ogni giocatore controlla tutti gli spazi all'interno di una sua regione originaria salvo che non siano controllati dall'avversario. Una *unità* rifornita che entra in uno spazio non amico, piazza un segnalino di controllo, con le restrizioni indicate in 13.51.

13.51 Non piazzano segnalini di controllo:

1. *Unità* OOS
2. *Unità* Verdi
3. Armate di Insurrezione (IA)
4. *Leader*
5. Partigiani
6. Corpi di Guarnigione

Tutte queste *unità* ed i *leader*, anche se soli, controllano lo spazio in cui si trovano.

13.6 Step Attrito della Fase Logistica

L'attrito avviene simultaneamente, quindi l'eliminazione di una *unità* nemica OOS non può aprire una linea di rifornimenti ad una *unità* amica. Per le *unità* della Legione Ceca e delle Potenze Centrali quando le Fazioni sono non controllate non c'è attrito.

13.61 Unità

Corpi OOS vanno nel box delle *unità* eliminate. Le armate OOS sono eliminate e piazzate sulla tabella del turno 3 turni in avanti (quando potranno essere ricostruite). Inoltre bisogna prendere un corpo dalla RB per ciascun'armata eliminata OOS e piazzarlo nel box delle *unità* eliminate. Se non c'è un corpo disponibile l'armata è eliminata in modo permanente.

13.62 Spazi

Qualunque spazio sotto controllo amico, tale che se ci fosse una *unità* amica sarebbe eliminata OOS, passa sotto controllo nemico.

13.63 Leader

Un *leader*, sebbene non sia una *unità*, è eliminato in modo permanente se è OOS durante lo step *attrito* nella Fase Logistica; si applicano inoltre la penalità in VP per i *leader* Rossi o Bianchi (v. reg. 15.5).

14. Rimpiazzati/ Rinforzi

Alcune Carte Azioni permettono l'ingresso di nuove *unità* (i *Rinforzi*), inoltre tutte le AC possono essere giocate come *Rimpiazzati* (in modo da riparare /ricostruire le *unità*). Gli Step Rimpiazzati possono inoltre essere utilizzati per comparare Punti Influenza (ed usarli durante la Fase Politica) ed alcuni *leader*.

Una importante differenza con altri giochi strategici è che la riparazione e ricostruzione di *unità* è sottoposta a dei vincoli geografici (Restrizione sulla Distribuzione dei Rimpiazzati); un giocatore non può spendere tutti i suoi RS in Rimpiazzati in una sola regione a meno che non abbia giocato una AC *Concentrazione* durante il turno.

Inoltre entrambi i giocatori sono soggetti ad altre restrizioni e penalità, però possono anche ottenere bonus attraverso il controllo di spazi importanti e la scelta di particolari Carte Politiche (durante la Fase Politica).

14.11 Rinforzi

Gli eventi associati ad alcune AC mettono in gioco delle *forze* aggiuntive, rispetto a quelle presenti all'inizio della partita nella mappa o in Riserva Strategica. La presenza dell'asterisco accanto al titolo comporta la rimozione dal gioco di queste AC se sono giocate come *evento*.

Piazzamento: Seguire le istruzioni sulla carta. Le *forze* che entrano in una locazione specifica NON possono essere piazzate lì se quello spazio è: OOS, o controllato dal nemico oppure se violano le regole sullo *stacking* (se la *unità* di rinforzo è un corpo può essere piazzata nella Riserva – se è un'armata, può essere piazzata nel box delle *unità* eliminate). Le eccezioni con riferimento al piazzamento in uno spazio OOS o controllato dal nemico includono la AC 4 ("*Switch Sides*"), AC 6 ("*Green Uprising*") e AC 29 ("*Partisans*").

Round consecutivi - Restrizione: AC di rinforzo non possono essere giocate come *evento* in round consecutivi.

2 per Turno - Restrizione: Possono essere giocate solo 2 AC di rinforzo (qualunque AC giocata come *evento* che fa entrare in gioco nuove *unità*) per turno per lato. Le AC di rinforzo di Fazione non contano ai fini di questo limite.

Rinforzi – Armata Rossa: Le Armate Rosse entrano in gioco a piena forza solo se c'è un leader nello spazio di ingresso. Questa restrizione viene rimossa in modo permanente nel momento in cui il Rosso controlla tutte le VC nelle sue Regioni Originarie o dal turno 10 in poi.

14.12 Rimpiazzati

Step Rimpiazzati (RS): Il Valore della Carta in alto a destra sulla AC è il numero di Step Rimpiazzati (RS) accumulati per riparare/ricostruire le *unità* (Rosse o Bianche). Per rimpiazzare invece le *unità* di Fazione deve essere giocata una AC contenente l'indicazione "*Faction Replacement*".

Ciascuno step di corpo costa ½ RS per essere ricostruito o riparato, mentre ciascuno step di armata costa 1 RS. *Unità* marcate con un punto in alto a destra non possono essere ricostruite/riparate.

Round consecutivi - Restrizione: non è possibile giocare una AC come rimpiazzati in due round consecutivi.

2 per Turno - Restrizione: Possono essere giocate solo 2 AC come rimpiazzati per turno per lato. Le AC per rimpiazzare le *unità* di Fazione NON contano ai fini di questo limite. Per la reg. 14.22 il Rosso potrebbe essere limitato ad una sola carta rimpiazzati per turno.

Non si conservano: Gli step rimpiazzati non spesi non possono essere conservati per il turno successivo.

14.2 Rimpiazzati Bloccati/Limitati

Prima di spendere gli Step Rimpiazzati bisogna verificare che i RS non siano "bloccati". Se non sono "bloccati", bisogna verificare se i RS non siano limitati. Infine si applicano i bonus e le penalità:

14.21 Bloccati: i RS non possono essere spesi se:

Rossi: Petrograd (709) O Moskva (801) sono sotto controllo dei Bianchi.

Bianchi: Sevastopol (301) E Omsk (514) sono sotto controllo dei Rossi.

Fazioni: Repubbliche o Nazioni: Il lato che controlla una Fazione non può spendere RS per quella Fazione se il nemico controlla la VC della regione della Fazione (nel caso della Polonia è Warsaw, Kyiv nel caso dell'Ucraina).

Fazioni: Legione Ceca, Gran Bretagna e USA:

Se Sevastopol e Omsk sono sotto controllo nemico, il lato che controlla queste Fazioni non può spendere "RS di Fazione" per le *unità* della Legione Ceca, Gran Bretagna e USA.

14.22 Limitati: i RS sono limitati se:

Rossi: Tula: Il Rosso può solo giocare una AC come rimpiazzati per turno se Tula (817) non è sotto controllo dei Rossi.

Bianchi: Il numero di RS spesi per Rimpiazzati è limitato dal numero di VC controllate dai Bianchi:

Il Bianco può spendere in rimpiazzati un numero di RS pari al numero di VC sotto controllo nelle regioni originarie Bianche, contando eventualmente anche Voronezh e Tsaritsyn, se sono sotto controllo dei Bianchi. Il Bianco comincia il gioco controllando 6 VC nelle sue regioni

originarie (1 nel Don {1 VC nel Don è sotto controllo Rosso }, 2 in Kuban, 2 in Urali Centro e 1 in Urali Nord). Riuscendo a conquistare Migulinskaya (333) e ad ottenere il controllo di Voronezh (819) e Tsaritsyn (601), il Bianco può spendere un massimo di 9 RS in rimpiazzi in un turno.

14.3 Rimpiazzi: Bonus e Penalità

14.31 Bonus:

ENTRAMBI:

Carte Politiche: Le PC selezionate durante la Fase Politica forniscono RS aggiuntivi per i due lati e le Fazioni controllate (con un limite di due RS in totale per un lato e le sue Fazioni controllate).

Ucraina e Polonia – Rimpiazzi di Fazione e Bonus:

L'Ucraina e la Polonia ricevono 1 RS di Fazione per ogni VC [all'interno delle rispettive regioni] sotto controllo amico. Inoltre se è stata dichiarata guerra all'Ucraina, questa Fazione riceve un altro RS di Fazione per VC sotto controllo. Nel caso della Polonia, questa riceve un altro RS per VC sotto controllo se c'è una *unità* nemica in Polonia. Infine ciascun lato riceve 1 RS (da usare per le *forze Rosse o Bianche*) per ciascuna VC Ucraina sotto controllo.

Potenze Centrali: Se il Bianco controlla le CP riceve 2 RS. Se il Rosso controlla le CP il Bianco sottrae 2 RS dal suo totale all'inizio della Fase Logistica.

Città Vittoria: Conquista in una regione originaria nemica di una VC: ottiene 1 RS il lato che conquista la VC. Una singola VC può solo garantire questo bonus una sola volta per turno (chiarimento di David J.: Cattura di una VC, perdita di controllo e riconquista produce 1 RS).

ROSSI

Turkistan: 1 RS aggiuntivo per I Rossi se il Turkistan è sotto controllo Rosso.

Arruolamento Russo: v. le regole sulla Fazione Polacca.

BIANCHI

Alleati Occidentali: Il Bianco riceve 1 RS per ogni Alleato Occidentale (USA, Francia e Gran Bretagna) sotto controllo Bianco durante la Fase Logistica (quindi un massimo di 3 RS quando il Bianco controlla tutte e 3 le Fazioni). Il Bianco non riceve il bonus per la Francia fino a che le Potenze Centrali non si sono ritirate.

Zar: Se lo Zar è stato "recuperato" nel turno 2 (reg. 16.22), in quel turno ed in ogni turno seguente il Bianco può lanciare un dado. Con un risultato di 1-4, in quel turno il Bianco riceve 1 RS aggiuntivo. Al posto del RS il Bianco può decidere di ricevere un modificatore positivo sulla AC "Influenza". Questa scelta può cambiare in ogni turno.

AC 20: Il controllo dei Bianchi sulla Gran Bretagna fornisce 1 RS aggiuntivo da usare sulle forze Bianche del Campo BAF.

Ucraina & Polonia: Per entrambe le Fazioni c'è il bonus di 1 RS di Fazione per ogni VC sotto controllo all'interno della regione. Questi RS bonus si spendono sulle forze della rispettiva Fazione.

14.32 Penalità:

Entrambi: Inefficienze Logistiche: v. reg. 14.8

Lotta Interna: I RS dei Bianchi possono essere ridotti ulteriormente dalla Tabella "Una Russia" (v. 16.513) o nel caso di *Lotta Interna "Siberiani"*.

14.4 Ricostruzione di unità eliminate

14.41 Piazzamento delle Armate

ROSSI: in qualunque VC controllata nelle regioni originarie

BIANCHI: in qualunque VC controllata nelle regioni originarie – con queste "restrizioni" di Campo:

BAF: Est Prussia – escluso le Armate Bianche Finlandesi 1 e 2, che sono ricostruite in qualunque porto finlandese sotto controllo (v. 8.317).

Armata Russa e Cosacchi del Don: VC nella regione del Don o in Kuban.

Armata Siberiana e Cosacchi Siberiani: VC in Urali Nord o in Urali Centro.

Fazioni che non sono Potenze Maggiori: VC rifornite nella regione originaria, a meno che non sia specificato diversamente nelle regole specifiche.

Fazioni – Potenze Maggiori: Legione Ceca – un VC sotto controllo o qualunque VC sotto controllo in Urali Nord o Urali Centro. Gran Bretagna – la *Slav Britain Legion* ad Archangelsk o Murmansk, le RBEF 1 e 2 nel porto in cui sono arrivate. USA – ad Omsk.

14.42 Piazzamento dei Corpi: TUTTI i corpi sono ricostruiti nella Riserva Strategica.

14.43 Non "ricostruibili": *Unità* con un punto in alto a destra non possono essere ricostruite.

14.44 Raid aerei: *Unità* aeree nemiche possono impedire di ricevere rimpiazzi in alcuni spazi (reg. 16.61).

14.5 Riparazione di unità

Le *unità* devono essere rifornite per essere riparate ("girate" dal lato ridotto al lato a "piena forza"). Possono trovarsi in qualunque regione.

Non "riparabili": *Unità* con un punto in alto a destra non possono essere riparate.

Raid aerei: v. reg. 16.61 (una *unità* aerea nemica adiacente può impedire di ricevere rimpiazzi in uno spazio).

14.6 Altri possibili acquisti con i RS

14.61 Leader: I *leader* (marcati con una "P" sul segnalino) possono essere acquistati (limite di 1 per turno) al costo del *valore del leader* sul segnalino, (ad es.: un *leader* con un *valore* pari a 2 costa 2 RS). I *leader* acquistati entrano in una VC sotto controllo rispettando le

restrizioni sulle armate di Fazione o sui *Campi* – v. reg. 14.41.

14.62 Punti Influenza: IP servono per ottenere il controllo delle Fazioni (8.13) e possono essere acquistati. Si dichiara il numero di IP (1 per RS speso) che si desidera acquistare e si consulta la seguente tabella:

Tentativo di acquisto di Punti Influenza

Dado	Risultato
1	Niente IP, persi tutti i RS
2	Si riceve un IP in meno dei RS spesi
3-5	Si riceve un numero di IP pari ai RS spesi
6	Si riceve un no di IP pari ai RS spesi +1 (1 IP gratis)

Modificatori:

BIANCHI: +1 se lo Zar è vivo, -1 se Denikin è sulla mappa.
ENTRAMBI: +1/-1 se in vantaggio/svantaggio come VC, -1 se la Lotta Interna è in corso (per il lato che tenta l'acquisto)

Gli IP acquistati sono piazzati subito in modo segreto su qualsiasi Fazione (limite di 2 per Fazione) e rivelati dopo la Fase Logistica dei Rossi.

14.621 Regola opzionale (di Vinny)

Ignorare il limite di 2 IP per Fazione e/o la tabella in 14.62 – piazzare un no di IP pari al no di RS spesi su qualsiasi Fazione.

14.7 Regola di Distribuzione Rimpiazzi (RDR)

Questa regola nasce dalla necessità di riflettere all'interno del gioco l'incapacità dei Bianchi di concentrare e muovere rapidamente le risorse fra i diversi fronti. Anche i Rossi affrontarono problemi analoghi, tuttavia la posizione centrale fornì un notevole vantaggio. La conclusione è stata l'introduzione del meccanismo sulla distribuzione dei rimpiazzi valido sia per i Bianchi sia per i Rossi.

14.71 Restrizioni per i Rossi e i Bianchi Il Bianco spende i RS per primo. Entrambi i giocatori devono attenersi alle seguenti restrizioni sulla distribuzione dei RS:

Restrizione Distribuzione dei Rimpiazzi (RDR)

RS	Modalità di Distribuzione
2	1 RS in due diverse regioni
3	2 RS in una regione, 1 RS in un'altra regione o 1 RS in tre diverse regioni
4	2 RS in due regioni o 1 RS in 4 diverse regioni
5	2 RS in due regioni, 1RS in una terza regione
6	2 RS in tre regioni
7	3 RS in una regione, 2 RS in due regioni
8	3 RS in due regioni, 2 RS in una regione
9 o più	4 RS in una regione, 3 RS in una regione, 2 RS in una regione quindi piazzare liberamente in queste regioni
Note:	

- La Riserva Strategica può essere utilizzata per soddisfare il totale o parziale assegnato ad una o più regioni
- Mosca può essere utilizzata dal Rosso come una regione a sé stante (quindi non contando ai fini dei limiti della regione Centro).
- Giocando un'AC "Concentration" è possibile ignorare la RDR
- Rimpiazzi di Fazione non sono soggetti alla RDR
- Ogni RS che non può essere speso seguendo le modalità di cui sopra è perso, salvo che non sia speso in acquisto di IP o di leader
- Il bonus Britannico per RS verso il BAF (14.31) non è soggetto alla RDR.

14.72 La RDR non riguarda le Fazioni

RS spesi per le Fazioni non sono inclusi nella RDR. V. reg. 14.41 e le regole specifiche di Fazione.

14.73 L'AC "Concentration" evita la RDR

Con l'evento dell'AC "Concentration" (es: l'AC 7 Bianca) è possibile ignorare le restrizioni della RDR.

14.8 Inefficienze Logistiche

14.81 Est Russia (528) o Urali Nord Est (527)

Armata Semenov o Giapponese in gioco

Dado	Risultato
1	Sottrarre 2 RS dei Bianchi se Semenov è in gioco
2	Sottrarre 1 RS dei Bianchi se Semenov è in gioco
3	Nessun effetto
4	Sottrarre 1 RS sia dal totale dei Bianchi sia dal totale dei Rossi se l'Armata Giapponese è in gioco
5	Sottrarre 2 RS dei Rossi se l'Arm. Giapp. è in gioco
6	Rimuovere entrambe le unità dal gioco

14.82 Morte di Trotsky

Ignorare questa sezione se Trotsky è in gioco; in caso contrario lanciare un dado: 1-2: Sottrarre 2 RS dei Rossi, 3-4: Sottrarre 1 RS, 5-6: NE.

15.0 Leader

A mio parere in un gioco sulla Guerra Civile Russa non è possibile rinunciare alla presenza dei grandi personaggi che parteciparono agli eventi. Ogni *leader* rappresenta una struttura di comando ed un insieme di risorse per condurre le diverse campagne.

Inoltre i *leader* consentono ai giocatori quella maggiore flessibilità che è necessaria in un gioco strategico.

15.1 Abilità dei Leader

Tutti i *leader* hanno queste “abilità di base”:

15.11 Ripiegamento: uno stack contenente un *leader* può ritirarsi in uno spazio adiacente e rifornito (o più spazi) se un combattimento è stato dichiarato contro lo spazio con il *leader*. Tutte le *unità* (e *leader*) devono ritirarsi e possono ritirarsi verso spazi adiacenti diversi. Un ripiegamento fallito produce un CM di +1 CM per l'attaccante (11.31). Anche un *leader* da solo può tentare il *ripiegamento* se una *unità* nemica tenta di entrare nel suo spazio. Un ripiegamento fallito in questo caso comporta una penalità in VP per l'eliminazione del *leader* (15.5).

15.12 Inseguimento: Se uno stack riesce a ripiegare da uno spazio X, un *leader* e almeno una *unità* di uno degli spazi attaccanti può entrare nello spazio X (non necessariamente tutte le *unità* che erano nello spazio del *leader*). Se un *leader* riesce nell'*inseguimento* e muove nello spazio X da cui il difensore si è ritirato, si piazza nello spazio X un indicatore di combattimento. Dallo spazio X possono essere attaccati uno o più spazi nemici adiacenti. Questo processo (*ripiegamento* e *inseguimento*) può continuare fintantoché lo stack nemico riesce a ripiegare con successo e lo stack attaccante riesce ad inseguire con successo.

15.13 Rinforzo dello spazio: Se il nemico attacca uno spazio X, uno stack, che in precedenza non ha partecipato a *ripiegamento* o ad un altro *rinforzo dello spazio* durante il round in corso, può rinforzare lo spazio adiacente X sotto attacco, rispettando i limiti dello *stacking*. Un *rinforzo dello spazio* riuscito consente di spostare il *leader* ed almeno una *unità* nello spazio X. Quindi si procede con il combattimento. Inoltre c'è un +1 CM per il difensore.

15.14 Contrattacco: Se in un combattimento il difensore infligge più perdite dell'attaccante, lo stack che si difendeva può contrattaccare (in un attacco combinato se l'attacco era multi-spazio). In questo combattimento, non c'è né avanzata né ritirata. Solo le *unità* che partecipavano al primo attacco sono soggette alle perdite nel contrattacco.

15.15 Exploit: Le condizioni per l'*exploit* sono:

- l'attaccante ha vinto il combattimento
- almeno una *unità* di cavalleria ha partecipato
- non è un turno di Fango
- il difensore si è ritirato, e

- è presente un *leader* (nel caso di un attacco multi-spazio le *unità* di cavalleria ed il *leader* non devono essere nello stesso spazio) ...in questa situazione il *leader* può tentare l'*exploit* insieme a qualunque cavalleria presente.

Il primo spazio in cui entra lo stack deve essere lo spazio sotto attacco. In seguito, le *unità* di cavalleria ed il *leader* (a discrezione dell'attaccante) possono avanzare in qualsiasi spazio adiacente (*Exploitation*) che non è marcato con un segnalino di Combattimento **non importa se la ritirata era di uno o due spazi, rispettando in ogni caso le restrizioni imposte dal terreno sull'avanzata dopo il combattimento** (11.73).

15.16 Attacchi Multi-spazio: Un attacco multi-spazio è possibile solo se un *leader* si trova in uno degli spazi insieme con una *unità* che partecipa all'attacco. Non occorre lancio di dado per usare questa abilità del *leader*.

15.17 Abilità Speciali: Alcuni *leader* hanno delle abilità aggiuntive indicate nelle regole che includono *Sorpresa di Cavalleria* (11.413), movimento (15.6), Azioni Speciali (10.21) e modificatori al lancio di dadi in diverse tabelle.

15.2 Uso delle abilità dei leader

15.21 Attacchi Multi-spazio

Al fine di attaccare uno spazio nemico da più di uno spazio adiacente, occorre la presenza di un *leader* in almeno uno degli spazi attaccanti, inoltre in quello spazio deve essere presente un'armata e qualche *unità* in quello spazio deve partecipare all'attacco.

15.22 Altre abilità di base

Condizioni per usare le altre abilità (*attacco multi-spazio*, *ripiegamento*, *inseguimento*, *rinforzo*, *exploit* e *contrattacco*):

1. Ci deve essere un'armata nello spazio del leader

(eccezione: un *leader* senza *unità* può tentare il *ripiegamento*).

2. Si dichiara l'intenzione di usare l'abilità e si lancia un dado: il risultato deve essere minore o uguale al *valore del leader*.

15.3 Leader – Comando e Controllo

15.31 Presenza di armate

Rossi e Bianchi: Il *leader* può usare le sue abilità solo se nel suo spazio è presente un'armata Rossa o Bianca. Un'armata di una Fazione sotto controllo non permette di usare le abilità, ma la sua presenza non impedisce l'utilizzo delle abilità.

Fazioni: Almeno un'armata della Fazione deve essere nello spazio del *leader* affinché questo possa usare le sue abilità. Un'armata del lato controllante non permette di usare le abilità, ma la sua presenza non impedisce l'utilizzo delle abilità.

15.32 Diversi leader nello stesso spazio. Solo un *leader* per spazio può usare le sue abilità durante il round azioni del giocatore attivo.

15.4 Leader – Acquisto e Piazzamento

Durante la Fase Rimpiazzi un giocatore può spendere un no di RS pari al *valore del leader* per fare entrare in gioco un *leader* marcato con una “P” (14.61).

15.41 Arriva Wrangel

Subito dopo che il Bianco controlla Tsaritsyn (601) o Voronezh (819) per la prima volta durante la Fase Rimpiazzi, Wrangel entra in gioco in una delle due VC, senza costo in RS.

15.5 Leader – Eliminazione e Rimozione

15.51 Eliminazione

I *leader* sono eliminate in modo permanente dal gioco in uno dei seguenti modi:

- a seguito di una AC giocata come evento
- *Lotta Interna* per i Rossi (*Accusa*)
- ritiro di Potenza Maggiore
- attrito, OOS
- una *unità* nemica che entra in uno spazio contenente solo uno o più *leader* amici
- rimozione volontaria.

Se un *leader* Rosso o Bianco (non di Fazione) è eliminato perchè OOS o a causa di una *unità* nemica, il lato controllante perde un no di VP pari al *valore del leader* (es: la perdita di Trotsky costa 4 VP al Rosso).

15.52 Rimozione volontaria: *Leader* amici non OOS possono essere rimossi volontariamente per un costo di 1 VP durante la Fase Azioni del giocatore attivo.

15.53 Effetto sulla Lotta Interna: Se un *leader* è eliminato o rimosso, non ci sono influenze sulla Lotta Interna (es.: la perdita di Trotsky o Stalin).

15.54 Rimozione o eliminazione di un leader di Fazione non comporta alcuna penalità in VP.

15.6 Leader – Movimento (MA):

15.61 In generale: La capacità di movimento di un *leader* è pari al *valore del leader* (es: Denikin può muovere di 4).

15.62 Bianchi e Rossi - Eccezioni: Wrangel e Budyenny hanno entrambi una MA di 5. Trotsky può muovere 1) o un illimitato numero di spazi sotto controllo amico, riforniti e connessi per ferrovia {limite di una volta per turno} 2) OPPURE può muovere 4 spazi.

15.63 Fazioni -Eccezione: Makhno ha una MA di 5. Tutti gli altri *leader* di Fazione rispettano la reg. 15.61.

15.64 Rifornimento: I *leader* sono soggetti alle restrizioni al movimento correlate al loro stato di rifornimento (come le *unità*).

15.65 Meteo: I *leader* sono soggetti alle restrizioni al movimento correlate alle condizioni meteo (come le *unità*).

15.66 Combattimento: I *leader* da soli possono essere attaccati. Possono ritirarsi. Se subisce un qualsiasi LF, il *leader* è eliminato (con la relative penalità VP – 15.51).

Elenco Leader - ROSSI

Nome	Val.	Commento
Lenin	-	v. 16.21 – non può muovere
Antonov-Ovs	3	Campo Lenin – AC 1 Rossa
Bonch-Bruevich	2	Campo Lenin – Inizia in Urali Nord
Brusilov	4	Campo Lenin – AC 13 Rossa
Budyenny	4	Campo Lenin – AC 16 Rossa – MA=5 – Sorpresa di Cavalleria
Egorov	2	Campo Lenin – Solo acquisto
Frunze	4	Campo Lenin – Solo acquisto
Ghai-Khan	4	Campo Trotsky – AC 21 Rossa – Sorpresa di Cavalleria
Stalin	2	Inizia nella regione Centro
Trotsky	4	Inizia nel Don, movimento non limitato su ferrovia o MA=4, Azione Speciale
Tukhachevsky	3	Campo Trotsky – Solo acquisto
Voroshilov	2	Campo Stalin – Solo acquisto
Zhukov	2	Campo Stalin – AC 20 Rossa

Elenco Leader – BIANCHI

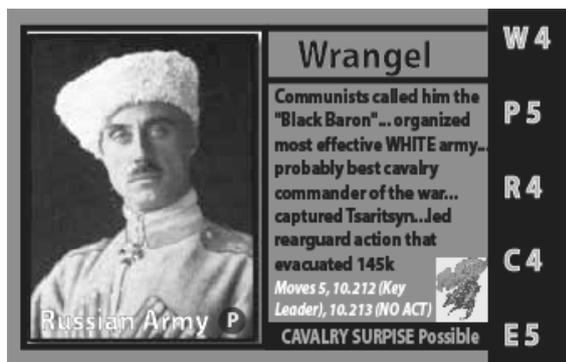
Nome	Val.	Commento
Zar	-	v. 16.22 – non è sulla mappa
Bogayevsky	3	Campo Don Cos – Solo acquisto
Denikin	4	Inizia nel Don - Campo Armata Russa
Dutov	2	Campo Sib Cos - AC 16 Bianca
Gajda	3	Campo Sib - AC 9 Bianca
Khanzhin	4	Campo Sib - AC 37 Bianca
Kolchak	2	Campo Sib - AC 1 Bianca
Krasnov	3	Inizia nel Don – Campo Don Cos – Sorpresa di Cavalleria
Mai-Maevski	3	Campo Armata Russa – AC 22 Bianca
Mannerheim	3	Campo BAF - Inizia in Finlan.
Von der Goltz	2	Campo BAF - AC 24 Bianca
Wrangel	4	Campo Armata Russa – MA=5, Sorpresa di Cavalleria, Solo acquisto, Azione Speciale
Yudenich	3	Campo BAF – AC 25 Bianca

Elenco Leader - FAZIONE

Nome	Val.	Commento
Haller	3	Polonia – Miracolo sulla Vistola – AC 52 Bianca
Makhno	4	Makhno – MA=5, Sorpresa di Cavalleria
Petliura	2	Ucraina - variabile
Pilsudski	3	Polonia – Miracolo sulla Vistola
Syrov	3	Inizia nell’Est – Legione Ceca

15.7 Carte Leader (Regola Opzionale)

Se si decide di utilizzare le Carte Leader, il Valore del Leader (3.21) è sostituito da un insieme distinto di Valori uno per ciascuna "abilità di base". Il costo di un leader rimane il valore indicato sul counter. Le carte aggiungono altri 12 leader.



Sul ritratto del leader è indicato il Campo a cui appartiene ed un codice. Il codice indica il modo con cui il leader entra in gioco: **P** = acquisto, **C** = quando la Fazione passa sotto controllo, **V** = variabile, **XX** = anno nella AC che lo introduce, **nc** = manca il counter/il leader esiste solo sulla Carta Leader.

Le regole particolari relative ad un certo leader sono indicate sotto il commento storico. Le lettere sul bordo destro della Carta sono delle abbreviazioni che indicano i Valori del leader per quanto riguarda le "abilità di base".

16.0 Regole varie

16.1 Cattura di una Città Vittoria nemica

Nel momento in cui un lato cattura (occupa) una VC controllata dal nemico quel lato riceve un IP gratis IP (da piazzare subito su qualsiasi Fazione). Inoltre, se la VC era una VC in una regione originaria nemica, quel lato riceve un RS gratis durante la Fase Rimpiazzi. Il limite è di un solo bonus (un solo IP ed un solo RS) per VC specifica per turno (v. reg. 14.31).

16.2 Unità/leader speciali Rossi/Bianchi

Per le prime partite a **ToC** è meglio ignorare alcune delle regole contenute nei paragrafi 16.2 e 16.3.

16.21 Lenin

Il leader Lenin all'inizio si trova a Moskva (801). Non può essere mosso, ma può ritirarsi dopo un combattimento; se Lenin è eliminato, la Lotta-Interna fra i Rossi (reg. 16.51) continua per il resto della partita e i Bianchi ricevono 5 VP.

16.22 Lo Zar

Nicola II, l'imperatore di Russia, e tutta la sua famiglia furono assassinate dai Bolscevichi il 17 luglio 1918 a Ekaterinburg. **ToC** inizia dopo questi eventi. Essendo però questo un gioco sulla Guerra Civile Russa, è necessaria la presenza dello Zar. Nel Turno 2, prima che siano selezionate le AC destinate ai tre Box Politici, il Bianco può usare una AC per tentare il salvataggio di Nicola II. Questi sono i due prerequisiti per il tentativo di salvataggio dello Zar:

- 1) Il Bianco controlla la Legione Ceca
- 2) Al Turno 1 la PC 1, "Kill the whole lot", non è stata rivelata ed implementata dal Rosso (ma può essere stata selezionata per poi essere rimossa o sostituita da un'altra PC Rossa).

Il Bianco dichiara il tentativo di salvataggio dello Zar, scarta una AC e lancia un dado:

Salvataggio dello Zar

(Turno 2, il Bianco deve controllare la Legione Ceca e la PC 1 non è comparsa nel Box Politico Rosso nel Turno 1)

Valore Carta	Dado	Risultato
5	1-2	Zar salvo
	3-4	Nuovo lancio
	5-6	Zar morto
4	1	Zar salvo
	2	Nuovo lancio
	3-6	Zar morto
Tutti gli altri (zero incluso)	1	Nuovo lancio. Se il 2° lancio è 1 o 2, lo Zar è salvo
	2-6	Zar morto

Se lo Zar muore, rimuovere il suo segnalino dal gioco. Se lo Zar è stato salvato, piazzare il segnalino vicino alla Tabella di Gioco. Gli effetti del salvataggio dello Zar sono un modificatore positivo alla Carta Influenza dei Bianchi OPPURE uno Step Rimpiazzi gratis per turno. Questa decisione è presa dal Bianco ad ogni Turno.

16.23 Cosacchi del Don - Restrizioni (Opzionale)

Area di operazioni: Le forze dei Cosacchi del Don non possono muovere al di fuori delle regioni Don e Kuban a meno che il Bianco non controlli le 4 VC in queste regioni e Tsaritsyn (601). Nel caso in cui una delle forze dei Cosacchi del Don si trovi al di fuori di queste due regioni, in quel momento il Bianco lancia un dado per ogni unità e consulta la tabella:

Cosacchi del Don

Dado	Risultato
1-2	Eliminare l'unità
3-4	Piazzare l'unità in/adiacente ad una qualsiasi VC sotto controllo all'interno delle regioni

	Don o Kuban
5-6	Nessun effetto sull'unità
<i>Modificatori: +1 se il Bianco è in vantaggio come VP, -1 se il Bianco è in svantaggio come VP, +1 se il Bianco controlla Tzaritsyn</i>	

Le unità nella Riserva Strategica sono escluse. Questa tabella si usa solo una volta per turno – la prima volta che si verifica la situazione (ed il Bianco non controlli le 4 VC e Tzaritsyn).

16.24 Armata Soc. Rivoluzionaria (AC 1 Bianca)

All'inizio del gioco un segnalino NO ACT si trova sull'Armata Soc. Rivoluzionaria (SRA). La SRA comincia il gioco girata sul lato Bianco. Per l'evento nella AC 1 Bianca, si lancia un dado e si consulta questa tabella:

Armata Socialista Rivoluzionaria	
Dado	Risultato
1-3	Il NO ACT rimane sull'armata
4-6	Girare l'unità sul lato Rosso (diviene una unità Rossa). Rimuovere il NO ACT.
+1 se lo Zar è vivo	

La SRA Rossa/Bianca non ha un lato ridotto, se questa è "ridotta", è eliminata dal gioco e non entra nessun corpo di rimpiazzo.

Se la SRA si trova nello stesso spazio con unità bianche quando si ammutina e passa ai Rossi, si ha subito un combattimento. Se la SRA perde (subisce un numero maggiore di LF o lo stesso numero), essa è eliminata. Se la SRA vince, il Bianco ritira le sua unità secondo le normali regole.

16.25 Armata del Principe Lieven

Se il Bianco ottiene il controllo della Lettonia E Lituania, immediatamente lancia un dado e si consulta la tabella:

Armata del Principe Lieven	
Dado	Risultato
1-4	Piazzare l'armata in qualunque spazio amico e controllato entro la Lettonia o Lituania
5-6	L'Armata non entra in gioco
L'Armata è rimossa se il Bianco gioca l'AC 25.	

Si procede con questo lancio la prima volta che il Bianco controlla entrambe le Fazioni, quindi solo una volta per partita.

16.26 Il Putsch di Gajda

Quando in una carta è indicato "Gajda Putsch" ed il leader Bianco Gajda è sulla mappa, si lancia un dado per ciascuna delle 3 Armate Siberiane in gioco (2, 3 e 4). Se il risultato è 1-4, piazzare un segnalino NO ACT (se disponibile) sugli spazi contenenti queste

ToC - Regole - Versione 1.5 18 Marzo 2007

unità. Il Rosso sceglie gli spazi se il numero di segnalini NO ACT non è sufficiente.

16.27 Armate di Riserva (Bianchi e Rossi)

Le Armate di Riserva (AdR Bianca e AdR Rossa) entrano in gioco e sono piazzate immediatamente in qualunque VC amica in presenza di queste condizioni:

Bianchi: Controllo di VC: Saratov (823), Voronezh (819) oppure Tula (817) (che non è una VC)

Rossi: Controllo di VC: Rostov (324), Orenburg (507) oppure Ekaterinburg (516).

Le Armate di Riserva entrano in gioco (in qualunque VC in una Regione Originaria) esclusivamente quando UNO di quegli spazi passa sotto controllo amico. Un giocatore può decidere di non piazzare l'Armata. Una volta che è stata piazzata l'Armata, le condizioni di cui sopra sono ignorate.

16.281 Armate dei Popoli (Peoples' Armies)

Prima di qualsiasi combattimento che coinvolge le Armate dei Popoli 1, 2, 3 e 4, si lancia un dado:

Armate dei Popoli	
Dado	Risultato
1-3	Eliminare l'Armata insieme con un corpo dalla Riserva
4-6	Nessun effetto
<i>Modificatori – il Rosso può applicarne solo uno fra i seguenti 3: +2 se nello spazio è presente una unità della Cheka, +1 se è presente un leader, +1 se è presente una unità elite. In aggiunta al precedente drm +1 in caso di combattimento in difesa. Se il Rosso sta attaccando può rinunciare all'attacco dopo il risultato ottenuto su questa tabella.</i>	

16.3 Altri Eventi e unità speciali

16.31 La Riserva Imperiale di Oro e Argento (IGSR)

La Riserva Imperiale di Oro e Argento fu catturata dalle Forze Bianche a Kazan. Furono necessari 36 carri merci per stivare il tesoro. La Legione Ceca entrò in possesso della IGSR ed in seguito la cedette in cambio del via libera ad uscire dalla Russia attraverso Vladivostok. Il treno IGSR inizia il gioco a Kazan e non può essere mosso fino a che la Legione Ceca non si ritira dal conflitto. In quel momento il lato che controlla Kazan può muovere il segnalino di uno spazio per turno di gioco lungo la ferrovia Moskva-Kazan-Sarapul (801>630>636) senza attivare lo spazio in cui si trova il treno IGSR (solo il treno può muovere se lo spazio non è attivato per il movimento). L'IGSR non può essere eliminato in combattimento. Chiunque controlli lo spazio in cui si trova il treno IGSR controlla anche il treno. Il treno IGSR fornisce a chi lo controlla un modificatore positivo alla sua Carta Influenza durante la Fase Politica.

16.32 Unità Verdi

Le unità Verdi entrano in gioco nei seguenti casi:

- 1) Eventi nelle AC 6; (corpi Verdi in gioco)
- 2) Evento della AC 37 Rossa; per il quale diverse Armate Ucraine o dell'Ucraina Occidentale possono diventare "Verdi"
- 3) Rivolta dell'Armata Verde Contadina (*Peasant Rev*).

Le *unità* Verdi hanno le seguenti caratteristiche:

- 1) Sono nemiche per entrambi i giocatori
- 2) Sono in pieno rifornimento (ma sempre con il vincolo delle condizioni meteo)
- 3) Possono essere attivate solo attraverso l'Azione Speciale **Attivazione di unità Verdi** (10.217), salvo che non sia l'effetto dell'evento in un'AC
- 4) Non piazzano segnalini di controllo
- 5) Non possono stare nello stesso spazio con altre *Forze*.

16.33 Rivolta dell'Armata Verde Contadina

Ogni volta che è giocata come evento un'AC con l'indicazione *Green Peasant Army Revolt* (AC Bianche 24 e 26, AC Rosse 22, 24 e 25) e l'Armata Verde Contadina non è sulla mappa o è stata eliminata, si lancia un dado: con un risultato di 1-3, il giocatore che ha giocato l'AC sceglie una delle sue Regioni Originarie, mentre il nemico piazza l'Armata in un qualsiasi spazio non VC. Quando l'Armata è eliminata non entra alcun corpo di rimpiazzo.

16.34 Armate di Insurrezione (IA)

Salvo che non sia indicato in modo diverso sull'AC che fa entrare in gioco una certa Armata di Insurrezione (IA), si applicano le seguenti regole:

- 1) Le IA non piazzano segnalini di controllo
- 2) Le IA sono in pieno rifornimento (limitato in Inverno) durante il turno in cui sono entrate in gioco.
- 3) Ai soli fini dell'attrito le IA devono essere sempre considerate rifornite.

16.35 Armata delle Forza di Spedizione Serba

Se l'Armata Serba EF è eliminata, si usa un corpo Russo per soddisfare qualsiasi perdita aggiuntiva.

16.36 Carte Azioni

■ AC 4 "Switch Side": *unità* che cambiano Schieramento

L'Armata Galiziana e l'Armata di Cavalleria di *Grigoriev* ed i loro corpi di rimpiazzo (piazzati nella Riserva quando una di queste armate entra in gioco), si comportano, dopo che sono state piazzate, allo stesso modo di qualsiasi altra *unità* Rossa o Bianca. Una *unità* dello stesso tipo (un corpo "rivoltoso" sostituisce un corpo, armata "rivoltosa" sostituisce un'armata) può sostituire qualsiasi *unità* nemica (corpo o armata) nello spazio prescelto. Se si usa un

corpo "rivoltoso" per sostituire un altro corpo, l'armata associata non potrà più entrare in gioco. Le *unità* sostituite vanno nel Box delle Unità Eliminate (insieme con un corpo corrispondente preso dalla Riserva, nel caso l'*unità* sostituita fosse un'armata). Le *unità* "rivoltose" sono in Pieno Rifornimento durante l'intero Turno (salvo che non siano entrate in gioco in Inverno, nel qual caso sono in Rifornimento Limitato). Se l'*unità* deve essere piazzata in uno spazio adiacente (vedi testo della carta), questo secondo spazio - scelto dal giocatore che sta piazzando l'*unità* - deve essere rifornito, se non lo è la scelta dello spazio passa al nemico. Non appena entrambe le *unità* "rivoltose" (*unità Galiziana* o *unità di Cavalleria di Grigoriev*) sono entrate in gioco, non possono avvenire altri passaggi di schieramento (*Switch Side*).

L'unità nemica obiettivo del tentativo di Switch Side deve essere adiacente ad una unità amica.

■ AC 9 Rossa "Faction Passivity" e AC 40 Rossa "Faction Inaction"

Le restrizioni in queste due AC non hanno più effetto per le Fazioni che sono state attaccate in qualunque momento durante la Fase Azioni.

Opzionale: Le restrizioni sono rimosse anche per le Fazioni che hanno forze nemiche all'interno della loro Regione.

■ AC 10 Rossa "Blustering in the Baltics"

Il Rosso può scegliere fra due opzioni: l'evento descritto nella carta OPPURE, come evento alternativo, la possibilità di ottenere il controllo di Estonia, Lettonia e Lituania durante la Fase Politica (ignorando gli altri effetti di questa carta).

NOTA: Se il Rosso non gioca questa carta scegliendo l'evento alternativo, non può ottenere il controllo dei Paesi Baltici durante la Fase Politica.

AC 29 Partigiani

I Partigiani entrano in gioco a causa delle AC 29 ed hanno due differenze rispetto alle altre *unità* Rosse e Bianche: sono sempre riforniti (ma soggetti alle condizioni meteo) e non possono piazzare segnalini di controllo.

AC 52 Rossa - "Tifoide"

Prima si applicano le perdite sullo spazio obiettivo, quindi si passa alle "azioni successive" indicate sulla carta.

■ AC 37 Rossa - "Violazione dell'Ucraina"

PREREQUISITO: I Bianchi controllano la Polonia, mentre nessuno controlla l'Ucraina, l'AC 44 Rossa non è stata giocata ed è in corso un turno del 1919.

■ AC 2 Bianca "Polacchi, Finlandesi o Cosacchi"

Si applicano le "Restrizioni sul Primo Round" (8.142).

■ AC 9 Bianca "Impegno della Legione Ceca"

Piazzare l'Armata CzL 3 con qualunque *unità* rifornita della CzL ed il Corpo CzL 3 nella Riserva.

- **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 28 Bianca “Rinforzi di Fazione”** Il Bianco riceve TUTTE le *unità* elencate per tutte le Fazioni che controlla.
- **AC 44 Bianca “L’Aquila Bianca combatte”**
Condizione no.2: per *forza* Rossa si intende qualunque armata, corpo o leader.
- **16.37 “Rivolta Verde”, Armate di Insurrezione e Partigiani: restrizioni temporali**
Durante gli ultimi due round di ogni turno nessuno può giocare come evento le AC 6, AC 29 o altre AC che fanno entrare in gioco IA. Come regola opzionale ignorare questa regola.

16.4 Regole Geografiche Speciali

16.41 Caselle Urali Nord-Est (527) e Est Russia (528) Nella casella Urali Nord-Est può entrare solo l’Armata Semenov, nella casella Est Russia può entrare solo l’Armata Giapponese. Prima che entrino in gioco le Armate Semenov o Giapponese entrambi i box sono ignorati per tutti gli scopi di gioco. Queste caselle non possono essere attaccate.

16.42 Est Prussia (136)

In questa casella possono entrare solo le *forze* VDG o di Yudenich. È una fonte di rifornimento per queste *forze*. L’Est Prussia non può essere attaccata.

16.43 Kronstadt (123)

Nessuna *unità* può entrare in questo spazio finché l’AC 47 Bianca non è stata giocata.

16.44 Caselle Est Romania (246) ed Est Ungheria (245)

Queste caselle devono essere ignorate. Potranno essere utilizzate in una futura espansione di *ToC*.

16.45 Finlandia: All’inizio della partita il confine Finlandia - Nord Russia non può essere attraversato. L’AC 43 Bianca elimina questa restrizione per entrambi i lati allo stesso tempo. Inoltre, se i Rossi ottengono il controllo della Finlandia, essi soli non sono più vincolati da questa restrizione.

16.46 Smolensk (807) e Tula (817)

Rinforzi e *unità* ricostruite possono essere piazzate in questi due spazi, esattamente come se fossero VC nella Regione Centro. Se i Bianchi conquistano Tula i rimpiazzi dei Rossi sono penalizzati (v. reg. 14.32).

16.47 Casella Fuori Mappa Yudenich (120)

Dopo aver giocato l’AC 25 Bianca, il Bianco può decidere di piazzare le *Forze* di Yudenich (con l’eccezione dei corpi da piazzare nella Riserva Strategica) nella “casella fuori mappa di Yudenich” (situata nella mappa vicino ai paesi baltici). In qualunque fase successiva, queste *Forze* possono muovere dalla casella verso un porto del Baltico sotto controllo (o un porto in Finlandia, se il Bianco ha giocato l’AC 43), pagando il costo d’attivazione per

il movimento della casella. Le *Forze* terminano il movimento nel spazio di porto.

16.48 Stretto di Kerch-Taman (da 306 a 307) v. 10.1

16.5 Lotta Interna

Questa regola rappresenta la divisione politica all’interno dei due schieramenti, gli attriti interni dovuti alla Guerra e l’incapacità di unire gli sforzi per un obiettivo comune. Lo schieramento dei Bianchi si confrontò con un numero maggiore di problemi di questa natura.

16.51 Lotta Interna fra i Rossi

16.511 I Campi

Fra i Bolscevichi c’erano due rivali: Trotsky e Stalin. Al fine di riflettere almeno parzialmente questa situazione i Rossi sono “divisi” in tre *Campi*: Trotsky, Stalin e Lenin. La divisione in *Campi* riguarda SOLO le Armate ed i *leader*. Per quanto riguarda i *leader*, il *Campo* Trotsky include Trotsky, Ghai-Khan e Tukhachevsky, il *Campo* Stalin include Stalin, Voroshilov e Zhukov, mentre tutti gli altri *leader* appartengono al *Campo* Lenin. Le Armate ed i *leader* sono marcati o con CT (*Campo* Trotsky), o con CS (*Campo* Stalin) o non c’è indicazione (*Campo* Lenin).

Campi Rossi

CAMPO	Leader	A
Trotsky	Trotsky, Tukhachevsky, Ghai-Kahn	6
Stalin	Stalin, Zhukov, Voroshilov	8
Lenin	Antonov-Ovs, Bonch-Bruevich, Budyenny, Brusilov, Egorov, Frunze.	32
TOTALE		46
A: no di armate		
Nota bene – i corpi Rossi non fanno parte di alcun <i>Campo</i> .		

16.512 Le Carte

L’AC 10 Bianca scatena la *Lotta Interna* fra i Rossi. L’AC 39 Rossa consente di tentare di porre fine alla *Lotta Interna* fra i Rossi.

16.513 Segnalini di Lotta Interna

Dal turno successivo all’evento dell’AC 10 Bianca, il Rosso piazza i 10 segnalini di *Lotta Interna* fra i Rossi in una coppa, quindi, in segreto – all’inizio del turno - estrae un segnalino. Durante quel turno quel segnalino influisce sulla condotta di gioco del Rosso. Alla fine di quel turno il Rosso rivela il segnalino al Bianco. Questo schema si ripete finché la *Lotta Interna* fra i Rossi ha termine.

Segnalini di Lotta Interna fra i Rossi

Segnalino	Effetto
Trotsky o Stalin	Durante ogni round azioni può essere attivato solo uno spazio con un’armata

	appartenente al <i>Campo</i> del <i>leader</i> estratto. Non possono essere giocate AC con armate di rinforzo appartenenti al <i>Campo</i> estratto (ad es. nel caso di Trotsky l'AC 1 Rossa non può essere giocata in quel turno). Il Rosso non può selezionare l'Azione Speciale "Trotsky" (se è stato estratto il segnalino Trotsky)
Lenin	Solo le armate che non fanno parte dei <i>Campi</i> Trotsky o Stalin possono partecipare ad un attacco in questo turno. Impedisce l'evento della AC 36 Rossa. Il Rosso inoltre deve conquistare una VC controllata dal nemico in questo turno, in caso contrario il Rosso perde un VP.
Accusa	Durante la Fase Logistica (7.55) si lancia un dado. Se il risultato è 1-2 un <i>leader</i> (fra quelli sulla mappa) è condannato per alto tradimento ed è rimosso dal gioco (il Rosso non paga la penalità in VP indicata in 15.5). Il <i>leader</i> è selezionato a caso, Trotsky e Stalin sono esclusi. Dalla quarta volta in cui è stato estratto, questo segnalino non ha più alcun effetto.
Disfattismo	Lanciare un dado e verificare il risultato sulla Tabella <i>Disfattismo</i> per ciascuno spazio attivato per il combattimento in ogni round dopo il primo spazio (il primo spazio è "immune" da quest'effetto)
Una Sola Russia	Lanciare un dado e verificare il risultato sulla Tabella <i>Una Sola Russia</i> (questo risultato di Lotta Interna è a vantaggio dei Rossi)
Nessun Effetto	In questo turno nessun effetto per i Rossi.
Diserzione	Alla fine della Fase Azioni, se il Rosso è in svantaggio in termini di VC, si determina a caso una regione (fra Nord, Centro ed Est) e si lancia un dado: 1-4: eliminare 2 step di armata 5: eliminare 1 step di armata 6: nessun effetto Selezionare le armate a caso <i>+1dm se Trotsky è nella regione</i>
No VC = -VP	Conquistare una VC nemica in questo turno, durante la Fase Azioni, o perdere 2 VP
Ammutinamento	Se il Bianco ha giocato l'AC 4 "Switch Sides", 1 armata Rossa a caso si ammutina nello spazio obiettivo. Lanciare un dado sulla tabella dell'AC 4 per determinare il "destino" delle altre <i>unità</i> nello stack.

Disfattismo	
Dado	Risultato
1-3	L'attacco ha luogo
4-6	L'attacco è cancellato (ed il Rosso "paga" lo stesso l'attivazione).
Modificatori:	

-1 se Trotsky è nello spazio attivato o adiacente
-1 se il Rosso in quel momento controlla più VC
-1 se c'è una unità Elite nello spazio attivato

Una Sola Russia

Dado	Risultato
1-2	Il Rosso può piazzare 1 IP su 3 Fazioni a piacere
3-4	Il Bianco sottrae 2 RS dalla Tabella di Gioco
5	Il Bianco sottrae 1 RS dalla Tabella di Gioco
6	Nessun effetto
Modificatori: -1 se Denikin è sulla mappa	
Nota: RS = Step Rimpiazzati	

16.514 Violazione dei termini imposti dalla Lotta Interna

La violazione durante il turno dei termini imposti dal segnalino di *Lotta Interna* (o per scelta del giocatore o per casualità) comporta una penalità di 2 VP durante la Fase Logistica (reg. 7.55).

■ Il Rosso può scegliere di violare solo i termini imposti dai segnalini Trotsky, Stalin o Lenin.

Qualunque lancio di dadi richiesto (ad es. *Accusa*) avviene durante la Fase Logistica.

16.515 Fine della Lotta Interna

Dopo aver giocato l'AC 39 Rossa, il Rosso ha la possibilità di porre termine alla Lotta Interna durante le seguenti Fasi Logistiche. Si lancia un dado:

Fine della Lotta Interna fra i Rossi

Dado	Risultato
1-4	Termina la <i>Lotta Interna</i>
5-6	La <i>Lotta Interna</i> continua; nuovo tentativo al prossimo turno.
Modificatori:	
-1 se si è nel 1920	
+2 per il Rosso se Lenin è stato eliminato permanentemente	

16.516 Eliminazione di Trotsky e/o Stalin

L'eliminazione di questi *leader* non influisce sulla *Lotta Interna*.

16.52 Lotta Interna fra i Bianchi



16.521 I Campi

All'interno delle *Forze* anti-comuniste, c'erano molti gruppi rivali ed interessi diversi. Di conseguenza le armate, i corpi ed i *leader* Bianchi sono "divisi" fra i seguenti *Campi*:

Campi Bianchi				
CAMPO	Leader	A	C	Altre informazioni
Armata Russa	Denikin Wrangel Mai- Maevski	7	18	Opera principalmente al Sud
	Partigiani	*	3	
	Guarnigioni	*	9	Se si rivoltano
Armata Siberiana	Kolchak Khanzhin Gajda	5	9	Opera principalmente negli Urali
		1	*	IA Izhevsk
Cosacchi del Don	Krasnov, Bogayevsky	4	7	Operano principalmente al Sud
Cosacchi Siberiani	Dutov	4	5	Operano principalmente negli Urali e nel Sud-Est
		2	*	IA Antonov 1 e 2
BAF (Baltico e Finlandesi Bianchi)	Yudenich	2	*	Opera principalmente nell'area Baltica, nel Nord e in Finlandia
	Von der Goltz	2	2	Opera principalmente nell'area Baltica e nel Nord
	NA	2	*	Include l'armata Nord ed il Principe Lieven
	Mannerheim	1	3	Finlandesi Bianchi

		2	*	Include le IA Kronstadt e Karelian
	TOTALE	32	56	44 corpi (non corpi partigiani o di guarnigione)

Nota: A=Armate, C=Corpi

16.522 Le Carte

L'evento della AC 12 Rossa dà inizio alla *Lotta Interna* fra i Bianchi. L'evento della AC 41 Bianca rende possibile la fine *Lotta Interna* fra i Bianchi.

16.523 Segnalini di Lotta Interna

Dal turno seguente in cui è stata giocata l'AC 12 Rossa, il Bianco piazza i 10 segnalini di *Lotta Interna* fra i Bianchi in una coppa ed in segreto – all'inizio del turno - estrae un segnalino. Durante quel turno quel segnalino influisce sulla condotta di gioco del Bianco. Alla fine di quel turno il Bianco rivela il segnalino al Rosso. Questo schema si ripete finché la *Lotta Interna* fra i Bianchi ha termine.

NOTA: A differenza dei Rossi, tutte le armate, i corpi ed i leader Bianchi appartenenti ad un certo Campo sono sottoposti ai termini del corrispondente segnalino di *Lotta Interna*.

Segnalini di Lotta Interna fra i Bianchi	
Segnalino	Effetto
Siberiani (1)	Queste <i>unità</i> non possono essere né riparate né ricostruite in questo turno. Inoltre i <i>leader</i> non possono usare le proprie abilità.
Cosacchi del Don (2)	Queste <i>unità</i> non possono attaccare in questo turno. Inoltre i <i>leader</i> non possono usare le proprie abilità.
Cosacchi Siberiani (1)	Queste <i>unità</i> non possono attaccare in questo turno. Inoltre i <i>leader</i> non possono usare le proprie abilità.
Altri (2)	In ogni round di questo turno, solo 1 spazio contenente <i>unità</i> BAF, Siberiane o di Fazioni sotto controllo Bianco può essere attivato. Inoltre i <i>leader</i> non possono usare le proprie abilità.
Una Sola Russia (1)	Durante la Fase Logistica (7.55), lanciare un dado sulla tabella <i>Una Sola Russia</i>
Diserzione (1)	Durante la Fase Logistica (7.55), se il Bianco è in svantaggio in termini di VC, si determina a caso una regione (fra Don, Kuban, Urali Centro, Urali Nord ed Est Rosso), e si lancia un dado: 1-4: eliminare 2 step di armata 5: eliminare 1 step di armata 6: nessun effetto Selezionare le armate a caso
No VC = -VP	Conquistare una VC nemica in questo

(1)	turno, durante la Fase Azioni, o perdere 2 VP
-VC = -FCM (1)	Se il Bianco perde una VC in questo turno (non durante la Fase Politica), il Rosso può spostare 3 FCM “fuori-controllo” di uno spazio verso il controllo Rosso. Il Rosso tuttavia non può ottenere il controllo di Fazioni in questo modo.

16.524 Violazione dei termini imposti dalla Lotta Interna

La violazione durante il turno dei termini imposti dal segnalino di *Lotta Interna* (o per scelta del giocatore o per casualità) comporta una penalità di 2 VP durante la Fase Logistica (reg. 7.55).

Il Bianco può scegliere di violare solo i termini imposti dai segnalini Siberiani, Cosacchi del Don, Cosacchi Siberiani o Altri.

Qualunque lancio di dadi richiesto (ad es. il lancio sulla Tabella *Una Sola Russia*) avviene durante la Fase Logistica.

16.525 Fine della Lotta Interna

Dopo aver giocato l'AC 41 Bianca, il Bianco ha la possibilità di porre termine alla Lotta Interna durante le seguenti Fasi Logistiche. Si lancia un dado:

Fine della Lotta Interna fra i Bianchi	
Dado	Risultato
1-4	Termina la <i>Lotta Interna</i>
5-6	La <i>Lotta Interna</i> continua; nuovo tentativo al prossimo turno.
Modificatori: -1 se si è nel 1920 -1 per il Bianco se almeno uno fra Denikin e Kolchak è stato eliminato permanentemente	

16.6 Unità Aeree

16.61 Operazioni Aeree

Attacco a Sorpresa: Se un lato ha più step di *unità* aeree, riceve un -1dm nel tentativo di ottenere l'*attacco a sorpresa* con *unità* tank/meccanizzate o l'*attacco a sorpresa* con *unità* di Cavalleria (v. reg. 11.41).

Combattimento: Il lato con più step di *unità* aeree riceve un +1 CM nel combattimento (reg. 11.31).

Logistica: Durante la Fase Logistica un lato può tentare un Raid Aereo (1 per turno) prima che il nemico prenda i rimpiazzati. Il lato che tenta il Raid Aereo seleziona uno spazio nemico adiacente ad uno spazio con una *unità* aerea amica, quindi si lancia un dado:

Raid Aereo

Dado	Effetto
1-2	Raid Aereo riuscito: lo spazio obiettivo non può ricevere rimpiazzati, che, però, possono essere spesi in altro modo
3-4	Nessun effetto
5-6	Eliminare l' <i>unità</i> aerea che ha tentato il Raid.

Movimento: Le *unità* aeree (come le *unità* Tank/Meccanizzate e l'Artiglieria – tutte marcate con un asterisco nella Capacità di Movimento) possono muovere solo di uno spazio per round, a meno che non muovono su ferrovia.

16.62 Squadrone AZ

Lo Squadrone britannico AZ chiese via radio il permesso di bombardare Mosca. Il permesso fu negato. Al fine di simulare questa possibilità, il Bianco può utilizzare la seguente regola una sola volta durante la partita. Se il Bianco attiva per il combattimento uno spazio - contenente lo Squadrone AZ – che si trovi entro due spazi da Mosca, può lanciare un dado (se Mosca è sotto controllo Rosso) e consultare la seguente tabella:

Il giorno in cui quasi bombardarono Mosca

Dado	Effetto
1-2	Il Bianco riceve 1 VP
3-5	Permesso negato – Nessun effetto
6	La follia di Churchill. Nuovo lancio. Con un 5-6, la Gran Bretagna si ritira dal conflitto a fine turno.

16.7 Altre Regole Opzionali

16.71 Velocizzare il gioco

Per velocizzare il gioco e rendere più agevole l'apprendimento, i giocatori possono provare ad escludere:

- 1) La *Lotta Interna* (16.5)
- 2) Azioni Speciali (10.21)

16.72 Fase Politica

Modifiche alla Fase Politica:

- 1) I giocatori ricevono un'AC in meno nei turni 1-9.
- 2) Non si gioca con le carte “Iniziativa” e “Bluff”
- 3) A caso si piazzano 1, 2 o 3 {da determinare con un dado) Carte Politiche (del tipo appropriato; ad es. le PC Rosse 1-18 vanno al PB Rosso) per ogni Box Politico
- 4) Rivelare tutte le PC contemporaneamente, determinare il numero di IP per ciascuna Fazione e muovere il FCM di conseguenza.

16.73 Regole Navali

L'aspetto navale è trattato in modo astratto in *ToC*, così come la presenza di flottiglie fluviali, al fine di concentrarsi su altri aspetti della guerra. Il segnalino "Flotta Rossa" si usa nel Mar Baltico. All'inizio del gioco piazzare la "Flotta Rossa" nella casella *In Port*. Durante qualsiasi turno nel 1919, il Rosso può scegliere l'azione Speciale "Navale". Piazzare la flotta nella casella *Sorties* e lanciare un dado:

2) il Bianco ha più VC del Rosso

3) Wrangel è in gioco (15.41).

In seguito il Bianco perde immediatamente questa "White Tide" quando controlla meno VC del Rosso oppure se Wrangel è stato eliminato.

Sortite della Flotta Rossa	
Dado	Risultato
1	Le <i>Forze</i> Bianche non possono entrare in Finlandia in questo turno (escluse le <i>Forze</i> della Fazione Finlandese sotto controllo Bianco)
2	Lanciare di nuovo: 1-4: Le fonti di rifornimento Bianche sul Baltico sono ignorate per la Fase Azioni (ma non per la Fase Logistica) 5-6: Le <i>unità</i> non possono lasciare il Box fuori mappa di Yudenich in questo turno
3-4	Nessun effetto
5-6	Flotta Rossa distrutta...piazzare la Flotta Bianca nella casella <i>In Port</i> sul Baltico.

Riportare indietro la Flotta Rossa nella casella *In Port* se essa non è stata distrutta. La Flotta Rossa è eliminata quando entra in gioco l'Armata di Insurrezione di Kronstadt.

La Flotta Bianca serve solo ad indicare che la Flotta Rossa non è più disponibile e non ha altri scopi nel gioco.



16.74 Ondata Bianca - White Tide

Il Bianco riceve un -1drm per il tentativo di Sorpresa con *unità* di Cavalleria ed un +1 CM per un attacco che coinvolge almeno uno step di Cavalleria ed un *leader* Bianco di Cavalleria i quali ricevono i rifornimenti da Sevastopol (301), Yekaterinodar (310) o Rostov (324), a condizione che:

- 1) il Bianco controlli una VC in una regione originaria Rossa entro la fine del Turno 2

Indice – Regole e Supplemento

Legenda: rX (no. pagina nelle Regole) sX (no. pagina nel Supplemento) (X.X – regola di riferimento)

Attivazione r14 (10.2)
Azioni Speciali r14-15 (10.21)
Box Politici s8-9 (8.11), s12 (8.153)
Campi r7 (3.24), r32 (16.511), r34 (16.521)
Carte Azioni r10-11 (7.2), r13 (9.2)
Carte Bluff/Influenza s7 (8.11), r10 (7.11), r11-12 (7.3)
Carte Iniziativa r13 (9.23), r18 (11.2)
Carte Politiche s7-13 (8.1)
Combattimento r17-22 (11.0)
Condizioni di Vittoria r9 (6.0)
Conessioni fra gli spazi r13-14 (10.1)
Definizioni r8 (4.0)
Effetto delle stagioni r16 (10.4), r21-22 (11.8)
Flotte r36 (16.73)
Leader:
 Non controllano gli spazi r23 (13.51)
 In Generale r27-29 (15.0)
 Movimento r28 (15.6)
 Acquisto r25-26 (14.61)
 Rimozione/Eliminazione r28 (15.5)
Leader: le personalità
 Budyenny r19 (11.413), r28 (15.62)
 Denikin r35 (16.525), r26 (14.62)
 Gajda r30 (16.26)
 Ghai-Khan r19 (11.413)
 Kolchak r35 (16.525)
 Krasnov r19 (11.413)
 Lenin r29 (16.21), r33 (16.515)
 Makhno r19 (11.413), r28 (15.54, 15.63)
 Trotsky r15 (10.212), r26 (14.82), r28 (15.61)
 Zar r25 (14.31), r29 (16.22)
 Voroshilov r15 (10.213)
 Wrangel r15 (10.212), r19 (11.413), r28 (15.62)
 Yudenich r32 (16.47)
Lotta Interna r9 (6.14), r32-35 (16.5)
Movimento r13 (10.1), r17 (10.6, 10.7)
Movimento Strategico r22 (12.0)
Potenze Maggiori r9 (6.1), s11 (8.1323), s28-29 (8.4)
Punti Influenza s9 (8.13), r26 (14.62)
Rifornimento/Attrito r22-23 (13.0)
Rinforzi/Rimpiazzi r24-26 (14.0)
Rivolta r15 (10.214)
Segnalini di Controllo r23 (13.5)
Sequenza del Turno r10-12 (7.0)

Set-up (per il gioco Campagna e gli Scenari) s2-6
Stacking r16 (10.3)
Terreno r4 (3.11), r18 (11.32), r21 (11.621 & 11.73)
Unità Aeree r7 (3.23), r35 (16.6)
Unità Tank/Meccanizzate r7 (3.23), r19 (11.411)
Unità Verdi r15-16 (10.217), r30-31 (16.32)

Fazioni – in generale:

Controllo di una Fazione s9-10 (8.13)
Dichiarare Guerra ad una Fazione s29 (8.5)
Perdere il Controllo di una Fazione s11 (8.151)
Restrizioni all'Attivazione r16 (10.22), s11 (8.142)
Segnalino di Controllo Fazione (FCM) s9-11 (8.13)
Sottomissione s30 (8.6)

Fazioni – in particolare:

Astrakhan s15
Bielorussia s16
Legione Ceca s18-19, r23 (13.24), r24 (14.21)
Estonia s15-16
Finlandia s10 (8.1322), s19-20, r32 (16.45)
Francia s20
Gran Bretagna s16-17, r24 (14.21)
Lettonia s15-16
Lituania s15-16
Khiva s20
Makhno s20-21, r20 (11.51), r23 (13.23-24), r28 (15.63)
Polonia s21-25, r24 (14.21), r25 (14.31), r31 (16.36)
Potenze Centrali s17-18, r23 (13.24)
Transcaucasia s25
Turkistan s25-26, r25 (14.31)
Ucraina s26-27, r24 (14.21), r25 (14.31)
Ucraina Occidentale s28
USA s27-28, r24 (14.21)

