

# RED RUSSIA

Un jeu de William Sariego

« La vie est belle. Laissons les générations futures la nettoyer de tout le mal, l'oppression et la violence, et appréciez-la profondément »

Léon Trotski 27 février 1940

## Index

1.0 Introduction	2
2.0 Composants	2
3.0 Préparation du jeu	3
4.0 Séquence de jeu	5
5.0 Unités de combat	7
6.0 Finances (argent) et main d'œuvre	9
7.0 Mouvement	10
8.0 Combat	13
9.0 Siège	17
10.0 Les Chefs	18
11.0 Occupation par les puissances centrales pendant la grande guerre	23
12.0 Factions neutres et mineures	24
13.0 Règles spéciales pour puissances mineures	26
14.0 Cartes d'évènement	31
15.0 Unités spéciales	34
16.0 Le suspens de la victoire	35
17.0 La Russie « Une et indivisible »	37
18.0 Diplomatie	39
19.0 Règles optionnelles	41
20.0 Mise en place du jeu	42

## Crédits

Conception du jeu : William Joseph Sariego Jr.

Développement : Kevin Gunther-Canada

Règles : Doug Mc Nair

Cartes : Kevin Gunther-Canada, Beth Donahue

Pièces de jeu : Beth Donahue

Boîte de jeu : Beth Donahue

Mise en page des règles : Susan Robinson, Shane Ivey

Tests du jeu : John David Herrington, John Morris, Steve Bullock, Eric Hartman, Timoty

Jerome Owens, Michael Ricotta, Brian L.Knipple, Charlie Reigle, Lori Lynn Sariego, Jeff

Jessee

Traduction des règles en français : B.Moal « Gunstherapy »

## 1.0 Introduction

Red Russia est une simulation qui concerne la guerre civile russe résultant de la révolution bolchevique de 1917. Cette guerre a été une des périodes les plus représentatives de l'Histoire du vingtième siècle.

Le jeu est prévu pour deux à quatre joueurs, représentant les bolcheviques (les rouges) les différentes factions majeures blanches s'opposant à eux.

Dans un jeu à deux, un joueur joue les rouges tandis que l'autre joue toutes les factions blanches.

Dans un jeu à trois, le second joueur prend les sibériens, tandis que le troisième joueur assume le commandement des deux factions suivantes : blancs du nord (asiatiques) et blanc du sud.

Dans un jeu à quatre, chaque faction est représentée par un joueur. Le jeu se déroule sur une série de tours représentant une saison de l'année (par période de trois mois), et commence au tour d'été 1918, et se termine avec la fin du tour de printemps 1921. Un jeu entier sans prise en considération des conditions de victoire automatiques peut durer jusqu'à 12 tours.

## 2.0 Composants

Red Russia contient les composants suivants :

### 2.1 Carte géographique

La carte de 66 cm sur 91,4 cm montre presque toute la Russie de ses frontières européennes à l'Ouest à la mer du Japon à l'Est.

La représentation géographique est déformée afin de montrer une zone contiguë de terres divisée en cases représentant les villes clés et les territoires sur lesquelles les armées ont combattu. Chaque case de terrain contient les informations suivantes :

Le nom du territoire, une valeur financière, et une valeur de fortification.

Le nombre en haut à gauche est celui qui concerne la fortification. Celui en haut à droite concerne la valeur financière et celui du bas à droite concerne la main d'oeuvre. Toute notation en bas à gauche reflète une particularité dont vous trouverez la définition ci-dessous :

Port

Ligne de front de la première guerre mondiale

Centre de production de nourriture (règle optionnelle 19.2)

Nœud ferroviaire

Il y a aussi des axes de communication variés amenant d'une zone à l'autre. Ils sont qualifiés de « facile », « difficiles » et « très difficiles ». « Difficile » pourrait correspondre à un désert, un marais, des montagnes ou tout trajet de route plus tortueux que la normale.

« Très difficile » dépeint la pauvreté ou l'aspect limité des infrastructures relayant les régions majeures de tout l'empire russe.

Il y a quatre zones de mer : la mer Noire, la mer Baltique, la mer Blanche et la mer du Japon. (chacune d'elle dispose d'une case à l'intérieur de laquelle sont placées les unités correspondant à la faction mineure représentant les forces alliées occidentales (western allied minor faction). Les flottes de guerre qui sont parfois placées dans les zones de mer (7.4) ne peuvent pas se déplacer d'une zone de mer à une autre.

## 2.3 Grilles d'information et tableaux

Un grand nombre de grilles d'information et de tableaux est imprimé sur la carte, en outre, il y a deux aides pour les joueurs comportant des grilles d'information complémentaires, un tableau concernant le coût des unités, la séquence de jeu, et d'autres informations.

## 2.3 Les cartes de jeu

Il y a 54 cartes de jeu représentant des événements qui sont incluses dans le jeu.

Ces cartes sont utilisées pour renforcer la jouabilité en introduisant différents événements aléatoires que les joueurs peuvent utiliser à différents moments au cours de la séquence de jeu.

Chacune de ces cartes comporte plusieurs niveaux d'information relatifs au jeu. Pour plus de détails, reportez-vous au 14.0

- Titre
- Phase de jeu : indique la phase au cours de laquelle la carte peut être utilisée
- Jouer immédiatement : La carte ne peut être gardée pour être jouée ultérieurement. Elle doit être jouée ou défaussée. Si elle est jouée, elle doit l'être au cours de l'année qui est indiquée dessus.
- Joueur concerné : certaines cartes n'affectent que certains joueurs
- Année de jouabilité : indique l'année ou la carte peut être utilisée.
- Enlever après l'avoir joué : si ce terme est mentionné sur la carte, cette dernière doit être enlevée du tas de carte utilisable, une fois jouée et ne peut plus être réutilisée durant le reste de la partie.
- Évènement : il s'agit du commentaire relatif à l'évènement, il indique comment la carte doit être jouée ainsi que ses effets.

## 2.4 Les Pions

Red Russia contient 120 pions grand format (2,5 cm) et 165 pions petit format (1,6 cm) à titre de pièces de jeu.

Les pions grand format représentent les unités militaires dont les factions disposent. Les illustrations qui y sont représentées correspondent à des types d'unités : infanterie, cavalerie, tanks, avions, flottes de guerre et (NTDR : règles optionnelles à télécharger sur le site de l'éditeur) trains blindés.

Les pions au petit format représentent les dirigeants ainsi qu'une grande variété de marqueurs qui sont utilisés sur les grilles d'information présentes sur la carte dans le but de faciliter la jouabilité.

## 2.5 Dés

Red Russia utilise dès à six faces dont quatre sont fournis avec le jeu. Vous allez probablement en avoir besoin de plus.

## 3.0 Préparation du jeu

Les joueurs doivent choisir la faction majeure qu'ils veulent jouer. Si les joueurs ne sont pas capables de se mettre d'accord la répartition peut être réalisée de manière aléatoire en tirant les marqueurs propres à chaque faction, préalablement placés dans un récipient opaque.

Une fois la répartition des camps effectuée, mettez en place les indicateurs (finance/ main d'œuvre) propres à chacun d'eux sur les grilles d'information.

Chaque joueur choisi ses forces de départ par type d'unité et de manière aléatoire. Par exemple, le joueur représentant la faction blanche Nord/asiatique commande avec cinq unités d'infanterie prises aléatoirement sur les dix pourvues avec le jeu.

Toutes les unités commencent le jeu à leur force maximum. Notez que le joueur rouge doit enlever certaines unités de ses forces de départ (voir point de règle sur la mise en place au 20.4) avant de tirer aléatoirement celles qu'il va placer sur la carte.

Avant que les cartes soient mélangées et distribuées, le joueur sibérien détermine s'il utilise la légion tchèque (point de règle 19.3).

Dans le cas où il ne le souhaiterait pas, il convient de retirer la carte « Czech Legion formed » du jeu.

Si la règle est utilisée, la carte est conservée dans le tas de cartes et le joueur sibérien doit enlever de ses forces de départ, les unités listées au point de règle 20.2.

Une fois que les joueurs ont choisis leurs forces de départ, la mise en place commence.

Les joueurs placent les unités dans les zones sous leur contrôle, de leur choix excepté celles marquées par une croix de fer. Les factions blanches placent à tour de rôle une unité amie ou un Chef jusqu'à ce que toutes les unités soient placées. Le placement se déroule dans l'ordre suivant Faction Nord/asiatique, Faction Sibérienne, Faction Sud.

La faction Nord/asiatique ne peut placer d'unités dans la zone « Reval ».

Notez qu'il y a de nombreuses unités alliées qui sont déployées pendant la mise en place, leur utilisation est détaillée plus loin au point de règle 13.6.

Quand toutes les factions blanches ont été placées, le joueur rouge place toutes ses unités et ses dirigeants.

Une fois le placement des dirigeants et unités terminé, les joueurs retournent 2 unités par faction sur leur côté réduit, de la manière suivante :

Dans l'ordre de la mise en place (Faction Nord/asiatique, Faction Sibérienne, Faction Sud/Rouges) chaque faction retourne à tour de rôle, une unité à la fois. Puis un des joueurs blancs sélectionné au hasard, choisit une unité rouge à réduire. Puis le joueur rouge réduit une seconde unité de chaque faction blanche (une unité déjà réduite ne peut pas être sélectionnée à nouveau).

Finalement, il reste à déployer les unités des factions mineures conformément au point de règle 20.5. Notez que le déploiement initial de ces factions mineures n'est pas restreint dans les zones marquées d'une croix de fer (point de règle 11.0)

Les unités des alliés occidentaux sont placées de manière particulière.

Placez toutes les unités dont le placement est marqué variable (point 20.5) en incluant les (dirigeants occidentaux) dans un récipient opaque afin de les tirer au hasard sans les regarder. En premier la faction Nord/asiatique tire au hasard 5 unités alliées, le sibérien tire aléatoirement 2 unités, la faction Sud en tire 1

Ces unités, conformément aux limites prévues au 20.5, sont placées en premier par la faction sud puis par la le sibérien et ensuite par la faction Nord/asiatique.

Une fois le placement effectué, le joueur rouge distribue les cartes de gauche à droite.

Le rouge reçoit 6 cartes.

Pour un jeu à quatre joueurs, distribuez 5 cartes au sibérien et 5 à la faction sud, le nord/asiatique ne reçoit que 4 cartes.

Pour un jeu à trois : la faction Sud +Nord reçoit 6 cartes (le reste ne change pas, 5 pour le sibérien et 6 pour le rouge)

Pour un jeu à deux, le blanc prend 7 cartes (contre 6 pour le rouge).

Le jeu peut commencer.

## 4.0 Séquence de jeu

Chaque tour dans Red Russia représente une saison. 4 tours correspondent à une année. Chaque tour est divisé en série de phases et chaque phase doit être effectuée avant d'en commencer une autre.

Notez que certaines phases ne se jouent que durant l'hiver.

Les phases se déroulent suivant l'ordre défini ci-dessous :

### 4.1 Phase des cartes :

Pour le premier tour, le tas de carte est mélangé et le joueur rouge distribue les cartes dans les limites prévues au point de règle 14.3.

Les joueurs prennent le temps d'examiner leurs cartes et déterminent celles dont ils souhaitent éventuellement se défausser.

Les joueurs peuvent alors compléter leur jeu en tirant des cartes additionnelles dans la limite du nombre de cartes qu'ils peuvent avoir en main moins - le nombre de cartes qu'il leur reste en main après défausse auquel s'additionne leur niveau respectif sur l'index ORI (ce niveau qui est à zéro en début de partie et peut monter jusqu'à 3) voir point de règle 14.1, 14.3.

Exemple : *En cours de partie, le joueur Nord/asiatique, qui a un niveau ORI de 1, reçoit quatre cartes, c'est sa limite maximum, il ne peut en avoir plus. Il se défausse de trois cartes qu'il juge inintéressantes. Il lui en reste donc une. Il peut compléter sa main à hauteur de 4 (maximum) - (1 (celle qu'il lui reste) + (1 (niveau d'ORI)) = 4-2 = 2*

*Il ne peut compléter que de deux cartes.*

Le joueur rouge commence puis, chacun se défausse de ses cartes et en reprend à tour de rôle dans le sens d'une aiguille d'une montre.

Durant le tour d'hiver, lorsque tous les joueurs ont défaussé leurs cartes et complété leur main, le joueur rouge mélange le tas de cartes.

### 4.2 Phase d'achat

Les joueurs prennent les unités nouvelles, placées sur la case du tour en cours, sur la piste d'enregistrement des tours et les placent sur le plateau de jeu (5.2).

Si on est au printemps, vérifiez aussi si les factions mineures sont en mesure de construire des unités (12.42). Ensuite, les joueurs achètent de nouvelles unités (5.3) qui sont placées sur les cases des tours suivant (NDTR : suivant le type d'unité que le joueur achète, il faut attendre de 2 à 3 tours avant de placer ces renforts sur la carte) et « réparent » les unités dont la force est réduite et qui sont déjà placées sur le plateau de jeu. .

Les joueurs réduisent leurs finances (argent) et leur main d'œuvre selon le montant dépensé.

L'ordre dans lequel cette phase se déroule est déterminé par l'ordre de mise en place. Les tours suivants, l'ordre sera celui découlant de l'ordre d'initiative des joueurs établi au tour précédent (cet ordre est tiré à chaque tour).

### 4.3 Phase politique

Chaque joueur peut utiliser n'importe quelle carte utilisable lors de la phase politique. En plus de cette possibilité, les joueurs vérifient l'état de l'ORI, l'intervention étrangère, l'activation des factions mineures.

#### 4.31 One Russia Index (ORI), (Russie unie et indivisible)

Chaque joueur consulte la table ORI (point de règle 17.1) en jetant un dé. Cette opération est réalisée à tour de rôle dans l'ordre de l'initiative. Chaque changement impactant une faction majeure est appliqué immédiatement.

#### 4.32 Intervention étrangère

Chaque joueur des factions blanches peut (il n'y est pas obligé) essayer d'activer les alliés occidentaux en jetant les dés et en consultant la table des interventions étrangères (13.62). Les jets de dés sont effectués dans l'ordre de l'initiative. Les résultats sont appliqués immédiatement.

#### 4.33 Intervention des factions mineures

Pendant la phase politique, les factions majeures peuvent tenter de changer le statut d'activation des différentes factions mineures en jetant un dé et en consultant la table d'activation des factions mineures.

Les jets de dés sont effectués dans l'ordre de l'initiative. Notez que le résultat d'un joueur peut être annulé par le résultat ultérieur d'un autre joueur. Les résultats sont appliqués immédiatement.

### 4.4 Phase d'initiative

Chaque joueur lance deux dés pour calculer l'initiative au tour 1, en commençant par le joueur placé à gauche du joueur rouge et en tournant dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Au tour deux, c'est au joueur ayant le rang d'initiative le plus bas de commencer.

Le joueur rouge peut modifier son jet de dés (point de règle 10.81).

Le joueur avec le meilleur jet de dés place son marqueur d'initiative dans la première case sur la table d'initiative prévue à cet effet sur le plateau de jeu.

Ensuite le joueur ayant le second résultat place son marqueur, ainsi de suite...

En cas d'égalité entre deux joueurs, ces derniers relancent les dés pour savoir lequel des deux est devant l'autre (en aucun cas le joueur rouge peut modifier son dés s'il est concerné par cette égalité).

### 4.5 Phase d'action

Chaque joueur conduit sa phase d'action dans l'ordre des marqueurs d'initiative. Toutes les unités et dirigeants (ainsi que toute faction mineure contrôlée par le joueur) peut bouger et attaquer durant cette phase à moins de ne pas avoir les fonds nécessaires au financement de ces opérations militaires (point de règle 8.3).

La conduite des opérations durant la phase d'action se déroule selon les étapes suivantes :

- Mouvement
- Combat

- Siège

Terminez chaque étape avant d'en commencer une autre.

#### 4.6 Phase de victoire

Les joueurs calculent leurs points de victoire et vérifient s'ils entrent respectivement dans les conditions leur permettant une victoire automatique (point de règle 16.0).

Si c'est le cas, le jeu se termine. Il convient de vérifier s'ils ne sont pas respectivement dans une situation de défaite automatique (point de règle 16.2).

Si aucune des conditions n'est remplie, le jeu continue.

Lors du tour d'hiver, après que les joueurs ont fini de vérifier les conditions de victoire ou de défaite, ils enchaînent avec de nouvelles étapes spécifiques à ce tour.

#### 4.7 Phase d'usure (attrition) hivernale (Seulement pendant la saison hivernale)

Dans l'ordre de l'initiative, chaque joueur inflige un pas de perte à chaque unité non soutenue (point de règle 5.5).

#### 4.8 Phase de maintenance (Seulement pendant la saison hivernale)

Dans l'ordre de l'initiative, les joueurs dépensent de l'argent et de la main d'œuvre pour maintenir des unités sur la carte (point de règle 5.6) Chaque unité pour laquelle le coût de maintenance n'est pas payé subit un pas de perte.

#### 4.9 Phase financière/Main d'oeuvre (Seulement pendant la saison hivernale)

Les joueurs collectent de l'argent et de la main d'œuvre dans les zones qui sont sous leur influence (point de règle 6.3 ; exception : 12.4). Ajustez les marqueurs correspondants sur la piste d'enregistrement des niveaux de main d'œuvre et d'argent.

### **5.0 Unités de combat**

Les grandes pièces de jeu sont les unités de combats. L'infanterie et la cavalerie sont appelées Corps. Ce terme n'est pas complètement adéquat pour définir la nature des forces engagées.

Les autres unités sont les flottes, les escadrons aériens, les escadrons de tanks et les trains blindés (règle optionnelle).

#### 5.1 Sélection au hasard

Les indications spécifiques de mise en place (point de règle 20.0) détaillent les forces de départ dont dispose chaque joueur.

Les joueurs doivent sélectionner ces unités de manière aléatoire. Dans certains cas des unités commencent la partie en étant déjà prédisposées sur le plateau de jeu. Le reste doit être tiré au hasard (point de règle 20.0. Notez que les unités de Tanks qui ne sont pas spécifiquement autorisées dans la mise en place initiale doivent être retiré de la réserve d'unités disponible pour être introduit par une carte d'évènement spécifique (point de règle 15.4).

## 5.2 Placement des nouvelles unités

Durant la phase d'achat, les nouvelles unités qui ont été achetées précédemment et qui sont placées sur le tour en cours peuvent être déployées dans des zones sous contrôle du joueur (à l'exception des zones comportant une croix de fer (point de règle 11.0)).

## 5.3 Achat de nouvelles unités

Les joueurs peuvent acheter de nouvelles unités durant cette phase. Le tableau des coûts précise les détails à prendre en considération pour les achats d'unités (en termes de main d'œuvre et d'argent). Quand un joueur fait un achat, il ajuste les marqueurs relatifs à ses finances et à sa main d'œuvre (marqueurs money et manpower).

Par exemple le joueur Rouge achète une unité d'infanterie au printemps. Sur la piste où sont situés les marqueurs, il réduit son niveau financier de 3 et sa main d'œuvre de 5.

Il place ensuite l'unité dans la case « automne », saison pendant laquelle cette unité pourra être placée (point de règle 5.2).

Notez que les flottes une fois détruites ne peuvent être reconstruites. Toutes les autres unités peuvent être reconstruites (règle spéciale pour les tanks : 15.4).

## 5.4 Réparations

Durant la phase d'achat, les joueurs peuvent dépenser de l'argent et de la main d'œuvre pour retourner les unités présentes sur la carte dont la force a été réduite. Les flottes doivent être dans un port (et non pas en mer) pour être réparées. Le coût des réparations en main d'œuvre et en argent est variable selon le type d'unité. La table des coûts en précise le détail.

## 5.5 Usure de l'hiver

Pendant les tours d'hiver, l'usure représente les pertes dues à la famine, la désertion qui ont hanté les armées durant le conflit. Vérifier chaque zone terrestre afin de vérifier si celles-ci ne contiennent pas plus d'armée qu'elles peuvent en contenir.

Les limites logistiques par zone sont les suivantes :

- Un nombre d'unités ennemies égal à la valeur financière du territoire concerné
- Un nombre d'unités amies de la même faction égale au double de cette valeur financière.

Si le nombre d'unités ennemies excède cette limite, alors elles prennent TOUTES un pas de perte.

Si le nombre d'unités amies dépasse cette limite, alors le joueur décide auxquelles de ces unités il réserve son soutien logistique. Toute unité qui n'est pas ravitaillée et qui dépasse le nombre limite d'usure (2 fois la valeur financière de la zone) perd un pas de perte. Les flottes dans les ports comptent pour le calcul d'usure.

## 5.6 Maintenance



Durant la phase de maintenance, chaque joueur peut dépenser de l'argent et de la main d'œuvre pour maintenir ses unités sur la carte. Le coût est d'un point d'unité d'œuvre et d'un point d'argent par unité. Si le joueur ne peut pas maintenir d'unité (en raison de la pauvreté de ses moyens ou des détournements de fonds), il perd un pas de perte.

Retournez le pion s'il est au maximum de sa force ou éliminez-le s'il est déjà réduit.

## 5.7 Empilement

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent être empilées ensemble dans une même zone.

## 6.0 Finances (argent) et main d'œuvre

(NDTR : par commodité, le terme Money a été traduit par argent ou finances, fonds ou points financiers, ces différents termes décrivent la même chose).

Les soldats des vos armées et les fonds destinés à les équiper sont le nerf de la guerre dans Red Russia, ils sont représentés dans le jeu par l'argent et la main d'œuvre. Les joueurs gagnent de l'argent et de la main d'œuvre selon les zones terrestres sous leur contrôle.

### 6.1 Zones terrestres

Chaque zone dispose d'une valeur financière et la plupart d'entre elles ont une valeur en termes de main d'œuvre. Par exemple, Orel donne deux points de valeur financière et 2 points de main d'œuvre.

### 6.2 Valeur des zones terrestres

Durant la phase « 4.9 Phase financière/Main d'œuvre » les joueurs collectent l'argent et la main d'œuvre de chaque zone dont ils ont le contrôle. Notez que quelques cartes événement peuvent affecter les valeurs des certaines zones.

### 6.3 Collecte

Pour qu'un joueur puisse collecter de la main d'œuvre et de l'argent :

- Il doit contrôler la zone (notez que des cartes événement peuvent temporairement affecter le contrôle des zones)
- Le nombre d'unités d'infanterie ou de cavalerie ennemies présentes dans la zone ne doit pas dépasser le total des unités d'infanterie ou de cavalerie amies présentes dans la zone. Les flottes, les unités de tank et les avions sont ignorés pour l'application de cette règle.

### 6.4 Zéro (le chiffre)

Le déficit est une des perversions du capitalisme. Red Russia ne permet pas une cette folle pratique économique. Un joueur ne peut pas avoir son niveau d'argent et de main d'œuvre réduit en dessous de zéro. Les joueurs dans cette situation ne peuvent plus dépenser de l'argent pour conduire des combats, des sièges ou pour acheter, remettre à

niveau ou maintenir leurs unités. Exception : une faction peut utiliser une carte d'évènement qui permet une action libre quel que soit leur niveau d'argent ou de main d'œuvre.

### 6.5 Recrutement de soldats politiquement incorrects

Si le joueur rouge contrôle une zone qui était une zone blanche de départ d'une faction blanche ou d'une faction mineure, les rouges collectent un point de main d'œuvre de moins que celui qui est indiqué sur la zone.

De même chaque faction blanche contrôlant une zone rouge ou une zone d'une faction mineure collecte un point de main d'œuvre en moins.

Cela peut réduire le niveau de main d'œuvre à zéro (mais jamais moins)

### 6.6 Les blancs et les crimes des blancs

Un cas particulier apparaît si une faction blanche libère une des zones appartenant (au début du jeu) à une autre faction blanche, laquelle a été conquise par les rouges. La faction libératrice peut soit rendre la zone à la faction blanche qui en était propriétaire, soit y mettre un marqueur de contrôle. Dans ce dernier cas, la zone permet de gagner au libérateur chaque niveau d'argent et de main d'œuvre qui y est indiqué moins un. Comme les factions blanches ne peuvent jamais entrer en guerre l'une contre elles, le titulaire initial ne peut récupérer son territoire que si le joueur rouge reprend la zone et qu'il la reprend à son tour.

## 7.0 Mouvement

Les unités et les dirigeants circulent en suivant les routes terrestres. Pour effectuer un mouvement directement d'une zone terrestre à une autre, une route doit connecter les deux zones. Une unité qui bouge dépense un point de mouvement. Les unités bougent seules ou en empilement. Une unité peut bouger et sortir d'un empilement tant qu'elle ne dépense pas plus de points de mouvement qu'elle ne possède (point de règle 7.1). Chaque unité ou empilement d'unités finit son mouvement pour le tour avant qu'une autre unité ou un autre empilement d'unités commence à bouger.

### 7.1 Points de mouvement

Les unités sans chef disposent d'un point de mouvement. La présence d'un chef peut permettre d'augmenter ce nombre à deux (point de règles 10.3). Les unités et les chefs ne peuvent pas dépasser leurs points de déplacement quelle que soit la phase d'action. La retraite (8.4 et 8.7) ne compte pas comme étant un point de mouvement.

### 7.2 Coûts en points de mouvement.

Il coûte à l'infanterie, aux tanks et aux avions, un demi-point de mouvement pour entrer dans une zone amicale et un point pour entrer dans une zone neutre ou hostile. Cela ne coûte qu'un demi-point de mouvement à la cavalerie pour entrer dans une zone quelle que soit le propriétaire de la zone. Cela lui coûte un point sur les routes difficiles ou les plus difficiles. Les zones sous contrôle blanc sont considérées comme amicales pour chaque faction blanche. Ainsi une infanterie sans dirigeant peut bouger de deux zones amicales ou d'une zone ennemie ou neutre lors de la phase action.

### 7.3 Unités ennemies

Une unité doit stopper son mouvement si elle entre dans une zone qui contient des unités ennemies. Elle ne peut plus bouger durant les tours de jeu subséquents si ce n'est pour opérer une retraite.

### 7.4 Mouvement spécifique de certaines unités

Dans Red Russia, les joueurs commandent des armées composées de différents types d'unités. Le potentiel de mouvement fait partie des caractéristiques qui différencient ces types d'unité.

#### 7.41 Infanterie, Tanks et Avions

Ils se comportent tel que ce qui est indiqué précédemment sans exception. En ce qui concerne les unités aériennes cela pourrait paraître inadapté, mais rappelez vous l'échelle du jeu. Les bases aériennes sont déplacées dès lors que les armées avancent ou retraitent.

#### 7.42 Cavalerie

La cavalerie a joué un rôle clé durant le conflit. Un des dernier du 20eme siècle au cours duquel elle pu le faire. Elle bouge plus vite que les autres unités en termes de jeu.

Cela coûte un demi point de mouvement pour une cavalerie pour entrer dans une zone à moins d'y entrer par l'intermédiaire d'une route difficile ou très difficile ce qui conduit à un coût de 1 points quel que soit la faction qui contrôle la zone.

#### 7.43 Mouvement de flotte

Les flottes disposent d'un rendu abstrait dans Red Russia. Il y a quatre zones de mer : mer noire, mer baltique ; mer blanche, mer du Japon.

Une flotte ne peut entrer que dans sa zone où dans un port adjacent. Par exemple, la flotte blanche alliée doit rester dans la zone de mer blanche où dans un port en bordure de cette mer.

La flotte ne peut pas aller jusqu'en mer noire. Une flotte peut aller de pleine mer à une zone de port ou vice versa en un tour.

Une fois éliminée du jeu, une flotte ne peut plus être reconstruite.

### 7.5 Transport naval

Chaque flotte peut transporter une unité terrestre (unité aérienne incluse) ainsi qu'un chef dans le même tour. Pour transporter une unité et/ou un dirigeant, la flotte doit commencer en pleine mer et y rester.

Une unité amie et/ou un chef peut bouger d'un port ami vers la zone de mer puis vers un autre port sous contrôle ami dans la même zone de mer.

Cela coûte un point de mouvement à l'unité et/ou au dirigeant qui sont transportés même si les deux zones sont toutes les deux sous contrôle ami.

Un dirigeant transporté peut continuer à bouger, il en va de même pour l'unité qui l'accompagne (point de règle 10.3).

## 7.6 Mouvement par rail

Le joueur rouge, et dans une moindre mesure, les factions blanches, peuvent utiliser le mouvement ferroviaire. Pour les rouges, il suffit juste d'indiquer l'empilement d'unités contrôlé par un chef ou toute unité en état d'utiliser le mouvement ferroviaire. Ajoutez un au potentiel de mouvement des unités empilées. Le mouvement ferroviaire est uniquement permis au travers des zones sous contrôle ami. Il n'est pas possible d'utiliser le rail pour entrer dans une zone contenant des troupes ennemies. Le nombre de mouvements autorisés par rail pour les rouges peut être augmenté par les cartes événement alors que la capacité des blancs à utiliser ce mouvement est seulement le produit de cartes événement qui sont jouées (point de règle 19.1).

## 7.7 Territoires spéciaux

Red Russia est joué sur l'énorme étendue que sont la Russie occidentale et la Russie orientale. La carte de Red Russia est divisée en quatre régions appelées territoires. Dans le jeu il y a quatre territoires majeurs.

- La grande Russie (incluant l'Europe de l'Est et la Scandinavie)
- Le transcaucasien
- Asie centrale
- La Sibérie

Le mouvement entre ces territoires est autorisé par voie terrestre ou navale. Les mouvements terrestres coûtent 1 point de mouvement pour bouger sur les routes très difficiles même si les deux territoires sont sous contrôle ami. (Le coût d'un demi-point en zone ami ne fonctionne pas ici). Les terrains très difficiles sont représentés avec une double ligne qui traverse les frontières entre deux territoires.

Le transport naval est autorisé entre Batumi et les trois ports de la Grande Russie (Odessa, Sébastopol, Novorossisk) si une flotte amie est présente dans la mer noire ou dans un des quatre ports, qu'aucune flotte ennemie n'est dans la mer noire et que le port d'arrivée et de départ soient sous contrôle ami.

Le transport naval est aussi possible entre les ports de la mer caspienne. Dans ce cas, la présence d'une flotte amie n'est pas nécessaire. Dans les deux cas, le mouvement est réalisé exactement comme un mouvement de transport naval normal.

## 7.8 Mouvement entre les cases d'attente et la carte

Les cases d'attente représentent les zones alliées à travers le monde qui ne sont pas représentées sur le plateau de jeu. Quand une unité alliée est amenée à intervenir dans le jeu, elle est placée sur une de ces cases (point de règle 13.63). Les autres unités ne répondant pas à ce critère ne peuvent être placées dans ces cases.

Ces cases sont supposées disposer d'une capacité illimitée de ravitaillement. Ainsi, l'usure ne peut avoir lieu ici. Les unités peuvent rester indéfiniment sur ces cases jusqu'à ce qu'elles soient déployées sur la carte.

Les mouvements d'une case d'attente à une zone sur le plateau de jeu reposent sur un processus particulier.

Cela ne nécessite pas l'utilisation d'une flotte amie ou un mouvement ferroviaire.

Les unités présentes dans les cases de mer sibérienne, noire, baltique ou blanche peuvent débarquer dans n'importe quel port adjacent à ces zones même si la zone en question n'est pas amicale.

Les unités dans la case d'attente perse n°1 doivent débarquer à Erevan. Les unités dans la case d'attente perse n°2 doivent débarquer à Merv. Si le mouvement initial conduit à un résultat de bataille ou de siège et que l'unité est forcée de reculer, celle-ci peut retourner dans la case d'attente d'où elle vient (et dans aucune autre). C'est le seul moyen pour une unité de retourner dans une case d'attente.

## 8.0 Combat

Les combats dans les zones de terre impliquant des unités terrestres sont résolus en utilisant les règles de combat suivantes. Notez que dans certaines circonstances des flottes amies peuvent participer à des combats terrestres.

### 8.1 Eligibilité

Seules les unités dans la même zone de terre peuvent se combattre. Les unités ne sont pas obligées d'attaquer mais si les unités attaquent, elles doivent attaquer toutes les unités ennemies présentes dans la même zone avec elles.

Il n'est pas nécessaire que toutes les unités attaquantes participent (un joueur peut, par exemple, bouger deux armées dans une zone occupée par l'ennemie et n'attaquer qu'avec l'une d'entre elles). Les armées opposées peuvent coexister dans la même zone sans s'attaquer.

### 8.2 Déclaration d'attaque

Après qu'un joueur a complété tous ses mouvements, il annonce dans quelles zones (s'il y en a une) auront lieu les combats et le type d'attaque (point de règle 8.3) sera exécutée dans chacune d'entre elles.

S'il lance plusieurs attaques, il déclare dans quel ordre celles-ci seront résolues. Réglez chaque bataille avant d'en commencer une autre. Toutes les unités ennemies doivent participer, ainsi les dirigeants en défense pourront tenir bon pendant le combat.

### 8.3 Niveau d'attaque et dépenses

Un joueur doit dépenser de l'argent pour attaquer des unités ennemies.

Il y a trois niveaux d'attaque (sondage (NDTR : envoi d'éclaireurs)/ (probe), assaut et invasion). Un sondage coûte 1 point d'argent et s'exécute sur un tour de combat. Un assaut coûte trois points d'argent et s'exécute en deux tours de combat. Une invasion coûte 5 points d'argent et s'exécute sur un nombre illimité de tour de combat jusqu'à ce que l'attaquant décide de stopper ou que les unités d'un des deux côtés sont toutes éliminées ou ont reculé de la zone.

L'attaquant doit choisir et payer pour le type d'attaque avant que le combat ne commence. Notez que le coût correspond entièrement à l'attaque dans la zone et ne se calcule pas par unité attaquante.

Le joueur détermine secrètement le montant qu'il va dépenser pour l'attaque. Cela peut être fait en utilisant les nombreux marqueurs fournis avec le jeu ou en utilisant un morceau de papier.

Le paiement est révélé après que le défenseur ait utilisé sa possibilité de retraiter avant que le combat commence (point de règle 8.4). Un minimum d'un point d'argent doit être dépensé.

#### 8.4 Retraite avant bataille

Après que l'attaquant a secrètement désigné le montant qui sera alloué au combat, le défenseur peut s'il le désire, effectuer une retraite vers différentes zones avec tout ou partie de ses unités à moins d'être restreint dans sa retraite (voir plus bas).

Le défenseur peut aussi retraiter par la mer si une flotte amie est présente dans la même zone. Placez la flotte et l'unité terrestre dans la zone de mer adjacente (point de règle 7.5). Les unités qui retraitent avant combat évitent la bataille, celles qui ne le font pas doivent combattre. Dans tous les cas, l'argent de la bataille est dépensé.

Les unités ne peuvent pas effectuer une retraite avant combat :

- Si elles doivent se déplacer vers une zone ennemie ou mineure neutre.
- Si elles doivent passer par une route difficile ou très difficile
- Si elles doivent utiliser la route qui est elle-même utilisée par l'ennemi pour venir dans la zone de combat
- par la mer au départ d'une zone côtière bloquée par une flotte ennemie.
- Par la mer si l'unité qui retraite n'a pas de flotte amie pour la transporter
- Vers une zone amie occupée par des unités ennemies si le nombre d'unités ennemies est plus grand que le nombre d'unités en retraite.
- Si les forces attaquantes disposent de plus d'unités de cavalerie que le défenseur. Des unités en défenses composées uniquement de cavalerie sont toujours considérées comme ayant plus d'unités de cavalerie que l'attaquant.
- La cavalerie, les avions et les tanks ne peuvent pas opérer de retraite par la mer.

Les unités qui retraitent ne peuvent participer au combat après avoir retraité.

Si la seule option de retraite est une zone ou une attaque a été déclarée mais pas résolue, les unités en retraite doivent continuer de retraiter vers une zone éligible pour la retraite tel que mentionné précédemment. Si ce n'est pas possible elles ne retraitent pas et sont éliminées à la place.

#### 8.5 Procédure de combat

Une fois les retraites effectuées, le combat continue pour les unités demeurées dans la zone. Les combats terrestres sont effectués selon une série de tours. Chaque joueur fait feu sur l'autre en jetant des dés de manière simultanée à chaque tour.

Durant chaque tour de combat, chaque joueur lance un nombre de dés égale à :

- l'addition des points de force d'attaque des unités amies engagées dans la bataille plus
- le bonus de tous les dirigeants présents dans la bataille
- Pour le défenseur seulement : la valeur de fortification (à condition d'avoir le contrôle de la zone) La valeur de fortification n'est pas additionnée si la zone n'est pas sous contrôle ami.

Pour chaque résultat de 6, un dommage est infligé aux unités ennemies. Si l'attaquant vient dans la zone de combat depuis une route difficile ou très difficile à ce tour,

additionnez un au résultat de chaque dé jeté par le défenseur (ainsi un 5 devient un 6) au premier tour de combat seulement.

## 8.6 Pertes

Les joueurs prennent les dommages simultanément à chaque tour. Chaque joueur alloue les pertes à ses unités. Une unité qui prend un nombre de pertes égale ou supérieur à ses points de défense prend un pas de perte (le pion représentant l'unité est retourné sur sa face réduite, ou s'il est déjà réduit, est éliminé)

Un joueur doit cumuler les pertes jusqu'à ce qu'une unité perde un pas, avant de continuer à attribuer les pertes à ses unités. Chaque unité doit perdre un pas de perte avant qu'une unité en prenne deux (et soit éliminée). Il ne doit rester qu'un faible nombre de pertes non allouées. Les pertes non allouées ne sont pas cumulées à chaque tour.

Vérifiez si les dirigeants n'ont pas subi de pertes (point de règle 10.4). Les joueurs s'ils en sont d'accords peuvent prendre plus de pertes que celles requises par le nombre de points de perte, s'ils le souhaitent.

Exemple : Le joueur sibérien prend trois points de perte et ses trois unités disposent d'une valeur défense de 2, 2 et 1.

2 pertes doivent être attribuées à la défense de 2 et une perte à la défense de 1. Les autres combinaisons auraient laissé une perte non attribuée. Les joueurs peuvent allouer plus de pertes que le minimum s'ils le désirent.

## 8.7 Retraite après combat

A la fin de chaque tour de combat, chaque unité qui a été réduite doit opérer une retraite dans les mêmes conditions que la retraite avant combat (8.4).

Si elles retraitent dans une zone où les combats n'ont pas encore commencé, elles ne rajoutent pas leur force aux unités présentes et doivent continuer leur retraite si toutes les unités présentes ici sont forcées à retraiter ou sont éliminées.

Les unités qui doivent passer par une route difficile ou très difficile peuvent ici retraiter contrairement à ce qui est indiqué en 8.4 (il s'agit d'une exception).

Les unités forcées de retraiter mais qui ne le peuvent pas sont éliminées.

Après que les retraites forcées et éliminations ont été effectuées, le défenseur en premier lieu puis l'attaquant en second lieu peuvent volontairement effectuer une retraite avec les unités restantes (dans les mêmes restrictions que précédemment).

## 8.8 Tours subséquents

Si après toutes les retraites et éliminations, les deux camps ont encore des unités dans la zone de bataille, les joueurs continuent à se battre pour un tour s'ils ont payés pour le faire. Recommencer les étapes énoncées précédemment encore une fois.

Continuez tous les tours payés jusqu'à ce qu'ils soient complets ou que toutes les unités d'un des camps ou des deux soient toutes éliminées ou retraitées.

## 8.9 Exceptions, unité par unité

Certaines unités de combat spécialisées ont des capacités particulières qui modifient les règles de la manière suivante :

#### 8.91 Tanks

Les tanks représentent une technologie nouvelle et puissante bien que peu fiable et sujette à des pannes. Si durant le mouvement (pas durant une retraite) un tank entre dans une zone neutre ou contrôlée par un ennemi, son propriétaire jette un dé. Sur un résultat de 6, le tank tombe en panne et est réduit d'un pas (ou éliminé si déjà réduit). Durant le tour initial de combat (et siège) le tank touche sur un 5 ou un 6.

#### 8.92 Les flottes

Une flotte peut seulement participer dans un combat terrestre dans une zone disposant d'un port. Si une flotte prend un dommage durant le combat elle doit retraiter dans une zone de mer adjacente.

Elle ne peut pas retraiter directement vers un autre port ami bordant la zone de mer.

Dans de rares circonstances des flottes ennemies peuvent être dans la même zone de mer.

Si cela arrive, le joueur en phase de jeu peut chercher la flotte ennemie qui navigue dans cette zone de mer. Dans tous les cas, jetez deux dés. Sur un résultat de 7 ou plus, il y a contact et un seul tour de combat naval est joué. Pas besoin de payer pour effectuer ce combat. Si une flotte transportant des unités perd un pas de perte, alors l'unité transportée doit subir les mêmes dommages ou être éliminée le cas échéant.

Si la recherche est initialisé par le joueur qui n'est pas en phase de jeu et que le contact n'est pas réalisé, le joueur en phase peut continuer à bouger.

Si une unité retraite d'une zone terrestre à une flotte, l'unité ne doit avoir un nombre de pas supérieur à celui de la flotte (un pion d'infanterie au maximum de ses forces ne peut être transporté par une flotte qui a perdu un « pas » à moins de perdre un pas.

Une flotte peut organiser le blocus d'un port. Pour le faire, le propriétaire de la flotte place cette dernière de manière adjacente au port et fait état du blocus. Les unités ne peuvent plus retraiter en direction d'une flotte amie qui est en mer d'un port soumis à blocus.

Une flotte ne peut retraiter d'un port soumis à blocus.

Une flotte qui entre ou sort d'un port soumis à blocus doit engager un combat naval (aucune recherche n'est ici nécessaire, préalablement au combat) et le combat continue jusqu'à ce qu'un des deux camps soit éliminé ou a retraité.

Une flotte qui a quitté un port sous blocus et souhaite retraiter suite à un combat, doit retourner au port d'où elle vient et une flotte qui entre dans un port sous blocus, souhaitant retraiter d'un combat doit se retirer dans la zone de mer d'où elle vient.

#### 8.9.3 Avions

Les avions ne peuvent participer à un combat seuls. Au moins une unité qui n'est pas un avion doit participer au combat avec eux.

Si une force ennemie bouge dans une zone contenant un avion sans autre type d'unité, alors l'avion doit retraiter immédiatement et son propriétaire jette un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, l'avion perd un « pas » de perte. Le joueur ennemi n'a pas à payer pour ce combat, dans la mesure où ce dernier n'est pas censé avoir eu lieu.



Un avion jette son dé de combat avant toutes les autres unités. Ainsi les dommages et les retraites causées par les unités aériennes sont infligés avant que les autres unités des deux camps ne jettent leurs dés de combat.

Cela s'applique au départ de chaque tour de combat impliquant une ou plusieurs unités aériennes. Cette capacité de bombardement/mitrillage s'applique pour les combats réguliers et les sièges.

Si le nombre de « coups au but » générées par un avion n'est pas suffisant en lui-même pour causer une perte, ils sont additionnés aux autres « coups au but » causés par les autres unités amies dans le même tour de combat.

## 9.0 Siège

Les joueurs prennent le contrôle des zones terrestres en détruisant la valeur intrinsèque de la zone à travers un processus appelé siège. Un joueur ne peut assiéger une zone sous contrôle ami ou dans le cas des factions blanches, une zone revenant à une autre faction.

Notez que la seule façon pour obtenir le contrôle d'une zone ennemie ou neutre est le siège (exception : la carte événement « coup de main »)

### 9.1 Déclaration de siège

Durant la phase de siège des sa phase d'action, un joueur peut déclarer le siège d'une zone contenant ses armées et aucune unité terrestre neutre ou ennemie. Une flotte peut participer à un siège tant qu'une unité terrestre amie est engagée.

### 9.2 Procédure

Le joueur consulte la table de siège et paye le nombre le nombre de tours de siège désiré. A chaque tour de siège, le joueur jette un nombre de dés égal au :

- total des points d'attaque de toutes les unités amies participant au siège, plus
- bonus de tous les dirigeants empilés avec ces unités et qui participent aussi au siège.

Pour chaque résultat de 6, un coup au but est obtenu. Si le total de ces coups au but infligés durant tous les tours de siège sont égaux ou excèdent la valeur de fortification, l'assiégeant prend le contrôle de la zone et place un marqueur de contrôle dessus.

Les coups au but restent en place de round en round et de tour en tour, tant que les armées ennemies sont présentes dans cette zone (ainsi, le siège peut durer plus d'un tour si les unités assiégeantes restent dans la zone)

Utilisez un marqueur numérique pour désigner la baisse de niveau de fortification (celui avec un canon dessiné dessus).

### 9.3 Feu défensif

Chaque round de siège, le joueur qui contrôle la zone assiégée jette un nombre de dés égaux à sa valeur de fortification.

Si cette zone est neutre, n'importe quel joueur peut jeter ces dés. Pour chaque résultat de 6, un coup au but est obtenu sur les unités assiégeantes.

Ajoutez 1 au résultat du premier round, seulement si les assiégeants entrent dans la zone, à ce tour par une route difficile ou très difficile (NDT : ainsi, le coup au but est assuré avec un résultat de 5 ou de 6).

Appliquez les pertes et les obligations de retraiter aux unités assiégeantes comme pour les combats terrestre (8.6 et 8.7 ; les fortifications ne peuvent pas retraiter). Les coups au but non alloués aux unités assiégeantes ne peuvent être gardés pour calculer les pertes du prochain round.

#### 9.4 Victoire à la Pyrrhus

Si l'assiégeant inflige suffisamment de coups au but pour contrôler la zone mais que toutes les unités assiégeantes sont éliminées, ou doivent retraiter de la zone en raison d'un feu défensif, la zone ne change pas de main et les valeurs de fortification sont restaurées (9.6).

#### 9.5 Levée du siège

Si des unités du camp opposé entrent dans la zone de siège, le joueur assiégeant ne peut plus faire de tentative de siège jusqu'à ce de telles unités quittent la zone. Tout marqueur numérique (indiquant la valeur réduite de fortification) reste en place jusqu'à ce que toutes les unités assiégeantes retraitent ou soient éliminées. Si à la fin d'une phase, aucune unité assiégeante demeure dans la zone, quelle qu'en soit la raison, la valeur de fortification de la zone est restaurée et le marqueur numérique enlevé.

#### 9.6 Fortifications restaurées

Une valeur de fortification d'une zone est immédiatement restaurée si elle change de main ou, si le siège est levé (9.5).

### **10.0 Les Chefs (ou dirigeants)**

Les Chefs dans Red Russia représentent des individus hauts en couleur et charismatiques qui ont affecté les événements (à la fois militaires et politiques) pendant cette période tumultueuse. Un chef peut aider des unités amies situées dans la même zone et qui peuvent bénéficier de son niveau de leadership.

Placer le chef au-dessus des unités qu'il commande.

#### 10.1 Niveau de Leadership

Chaque leader dispose d'un niveau de Leadership entre 0 et 3. Bien que ce niveau soit jusqu'à un certain point subjectif, il prend en compte le bon sens militaire et politique d'un chef, ainsi que la valeur morale de sa faction. Un chef peut diriger un nombre d'unités amies égal à son niveau de leadership plus un. Ainsi, un leader avec un niveau de « 1 » pourrait diriger jusqu'à deux unités.

#### 10.2 Inspiration tactique

Au combat, le niveau de leadership peut être additionné au nombre de dés jetés par les unités amies que le chef dirige. Plusieurs chefs dans un combat peuvent additionner leur bonus ensemble. Un pion Chef, seul dans une zone ne dispose pas d'une force de combat intrinsèque. Si un chef participe à un combat en additionnant son bonus de chef, il est

susceptible d'être tué (10.4). Ce bonus s'applique aussi bien pendant les combats de siège ou les combats terrestres.

Un joueur peut souhaiter qu'un de ses chefs ne participe pas à un combat afin d'éviter à ce dernier de devenir une perte.

### 10.3 Mouvement et Chef

Les chefs ont une capacité de mouvement de deux (exception, 10.83). Toutes les unités dirigées par un chef sont considérées avoir la même capacité de déplacement. Le chef et les unités qu'il dirige doivent débiter leur mouvement de la même zone ou être jetés au travers une même route pour recevoir ce bonus. Un chef qui bouge uniquement avec une unité de cavalerie paye le même coût de mouvement que la cavalerie.

### 10.4 Pertes des Chefs

A la fin de chaque combat ou de siège dans lequel des chefs sont impliqués (où ils ont utilisés leur niveau tactique pour influencer le combat) un test de perte doit être fait. Chaque joueur doit lancer deux dés pour chaque chef impliqué, en ajoutant le nombre de pas de pertes perdus par son camp. Un résultat de 12 ou plus indique que le leader a été touché. Le joueur concerné doit alors relancer un autre dé. Un résultat de 1 à 3 indique que le chef est blessé. Placez-le dans la réserve des chefs inutilisés. Il pourra revenir par l'intermédiaire d'une carte d'évènement (10.6). Un résultat de 4 à 6 indique que chef est tué. Enlevez-le du jeu définitivement. Ce test est fait à la fin du combat et non à la fin de chaque round. Une fois que l'un de ses chefs est blessé ou tué, dans une bataille, le joueur arrête de jeter les dés de perte de chefs pour cette bataille (même s'il a d'autres chef dans la zone). NDT : On ne peut perdre qu'un leader (blessure ou mort) par combat.

### 10.5 Capture de chef

Si toutes les unités d'un camp ont été éliminées dans la bataille, n'importe quel chef présent avec elles, peut être capturé. Les chefs qui sont seuls dans une zone dans laquelle entrent une ou plusieurs unités ennemies peuvent aussi être capturés. Dans chacun de ces cas, le joueur dont le chef est concerné, jette deux dés et additionne la valeur du leader pour vérifier s'il est capturé. Si le résultat est supérieur à 10, le Chef réussit à s'échapper. Placez le chef dans les renforts sur l'échelle servant à marquer les tours de jeu. Ce dernier revient le tour suivant.

Si le résultat modifié est inférieur à 10 ou moins, le chef est capturé et tué. A la différence d'autres jeux similaires aucune rançon n'est possible dans la mesure où les gestes humanitaires étaient souvent ignorés durant ce conflit.

### 10.6 Nouveaux chefs

Les cartes évènement viennent octroyer aux joueurs de nouveaux chefs.

Le joueur peut alors bénéficier d'un des chefs de sa pile de chefs inutilisés et peut le placer dans n'importe quelle zone de contrôle amie.

### 10.7 Les chefs des factions mineures et les chefs alliés

Chacune des cinq factions mineures dispose d'un chef qui y est associé. Le chef devient actif lorsque la faction mineure entre en guerre de quelle qu'en soit la manière. Il est considéré comme le chef pour la faction qui le contrôle. La seule exception est qu'un chef d'une faction mineure ne peut diriger plus unités autres que les siennes. Par exemple, le joueur rouge contrôle la faction anarchiste. Makhno dispose d'une valeur de leadership de 1. Il peut donc diriger à la fois une unité anarchiste et une unité rouge mais ne peut pas diriger deux unités rouges.

Les puissances mineures et leurs chefs respectifs sont :

- Anarchistes : Makhno
- Etats Baltes : Cakste
- Finlande : Mannerheim
- Pologne : Pilsudski
- Ukraine : Petlieura

Les puissances alliées et leurs leaders respectifs sont :

- Grande-Bretagne : Maynard
- Etats-Unis : Graves
- France : D'Esperey

## 10.8 Les trois qui ont fait la révolution

Aimez-les ou détestez-les, Lénine, Staline et Trotski étaient des géants au milieu de pygmées au tout début de l'histoire du 20ème siècle. Ce sont des chefs particuliers qui donnent à la faction rouge un léger avantage compte tenu de la valeur numérique de leur leadership. En termes de jeu cela peut toutefois avoir des inconvénients.

### 10.8.1 Lénine

Sans théorie de la révolution, il ne peut pas y avoir de révolution.

Le père spirituel de la révolution d'octobre, Lénine, est indiscutablement au-dessus de la mêlée au sein du politburo. Tant que Lénine est vivant à Moscou, le joueur rouge peut additionner ou soustraire 2 de son jet d'initiative (selon son choix à chaque tour). Il doit le préciser quand il utilise cette possibilité. Par défaut, il lance les dés sans modificateur. Par ailleurs, à chaque fois que le joueur rouge doit appliquer un événement Infighting (NDT : conflit interne) si Lénine n'est pas à Moscou, le résultat du dé est augmenté de 1.

Si Lénine est tué, la cause rouge en sera fortement impactée. Le joueur rouge ne reçoit plus de modification au jet d'initiative. Par ailleurs, le joueur rouge doit jeter deux dés pour quantifier respectivement la perte de main d'œuvre et d'argent représentant les désertions et la difficulté pour le gouvernement de continuer la lutte, en raison de cette mort. Il convient d'enlever les résultats obtenus aux niveaux de main d'œuvre et d'argent dont disposent les rouges.

Si Lénine est temporairement mis à l'écart en raison d'une blessure, la pénalité qui s'applique au joueur rouge est moins sévère. Si effectivement, la modification de l'initiative n'est plus possible, le niveau de main d'œuvre et d'argent n'est pas impacté.

L'habileté de Lénine était avant tout politique et organisationnelle. Bien que disposant d'une influence importante, il comprit que le rôle de militaire était plus adapté au travail de révolutionnaire. Ainsi, la valeur de leadership de Lénine au combat est de 2, seulement quand il est impliqué dans un combat ou dans un siège à Moscou ou saint-Petersburg.

Dans le cas contraire, elle est de Zéro. Notez que cette restriction ne s'applique qu'aux combats. Lénine peut toujours diriger 3 unités dans le cadre d'un mouvement de troupe (NTD : et leur faire bénéficier de son mouvement).

Le prestige de Lénine pour les rouges et la mise à prix de sa tête par les blancs impliquent qu'il vaut en termes de jeu un point de victoire pour l'un ou pour l'autre camp. Pour les rouges s'il reste en vie et pour les blancs s'il meurt.

#### 10.82 Staline

Dans l'armée rouge, cela coûte aux hommes braves de ne pas être des héros. La peur est un grand facteur de motivation et Staline était le maître de tactiques reposant sur ce genre de motivations. Si Staline est engagé dans une bataille ou dans un siège, il peut utiliser ses commissaires pour motiver ses troupes. Un nombre d'infanteries qu'il a sous ses ordres (une ou deux, au choix) peut faire l'objet d'une attention toute particulière de sa part. Doublez le nombre de dés lancés par ces unités durant le premier round (seulement) pour chaque combat ou siège dans lequel ils sont impliqués.

L'inconvénient de cette tactique en raison des exécutions sommaires et du courage suicidaire que cela entraîne est un énorme taux de pertes.

L'unité ou les unités utilisée(s) dans cette optique doivent perdre automatiquement un pas de perte (sans retraiter, néanmoins) avant de résoudre les coups au but à destination des rouges.

Par ailleurs, Staline ne peut terminer volontairement son mouvement dans la même zone que Trotski.

#### 10.83 Trotski

L'arrivée du train a permis de désenclaver les unités isolées et de les rapprocher du reste de l'armée. Comme il utilisait son fameux train blindé, Trotski est considéré comme le chef le plus mobile dans le cadre du jeu.

Trotski dispose d'une valeur de mouvement de 3 plutôt que deux. Il ne peut pas utiliser le mouvement de cavalerie. En dehors de ces points, toutes les règles de mouvement s'appliquent (10.3). Par ailleurs, les dés jetés dans le cadre du bonus de leadership de Trotski dans un combat terrestre (et non pas un siège) donnent un coup au but sur un 5 ou un 6 pour le premier round de combat (seulement), pour chaque attaque (NTD : pas en défense) dans lequel il est engagé avec l'armée rouge.

Enigmatique et égotique, Trotski est facilement distrait par son combat contre Staline afin de garder la faveur de Lénine ainsi que son propre prestige.

Si Trotski devait se retrouver à n'importe quel moment du tour des rouges, dans une zone avec Staline, ou Lénine, sa valeur de leadership est diminuée et passe de 3 à 2 (uniquement en ce qui concerne les combats et les sièges). Il continue toutefois à toucher sur un 5 ou 6 pour le premier tour de chaque combat terrestre.

Trotski ne doit pas terminer volontairement son mouvement dans la même zone que Staline.

#### 10.9 Les « compétiteurs » blancs

Au même titre que les rouges, les factions blanches variées étaient dirigées par des personnages hauts en couleurs disposant d'une grande influence. Pour une grande partie, l'ambition de ces dirigeants n'était pas de restaurer les Romanov mais plutôt de créer une nouvelle Russie aussi grande (géographiquement et politiquement) que l'était la Russie impériale.

Malencontreusement pour la cause blanche, à la différence des rouges, leur vision se limitait à battre le camp adverse sans qu'aucune réforme politique ou sociale, même limitée, ne soit encouragée (alors que ces réformes auraient motivé le rassemblement des russes autour des bannières blanches si elles avaient été officiellement décidées) car la notion de réforme était étrangère à leur façon de penser.

En termes de jeu, il est considéré que la plupart de ces chefs refusèrent d'endosser un rôle politique et militaire à la mesure de ce grand combat (NDT : phrase compliquée à traduire, mais en gros c'est dans l'esprit du texte). Ce qui a eu des conséquences qui n'étaient pas forcément positives pour les blancs.

#### 10.91 Denekine

Bien que n'étant pas particulièrement charismatique ni administrativement compétent, le général A.I. Denekine a été le commandant en chef des forces russes du front ouest quand la révolution a commencé. Il prit plus tard le commandement des volontaires blancs de l'armée à la fin du printemps 1918 après la mort du général Lahr Kornilov, qui avait servi de commandant en chef de l'armée russe lors du gouvernement Kerensky, et avait commandé la première armée blanche des forces armées sud de Russie.

Denekine était un stratège raisonnable mais un piètre responsable politique, dans la mesure où il tolérait l'extraordinaire corruption impliquant de nombreux officiers de son armée et d'anciens aristocrates.

Son indifférence à ce type d'activité a causé la perte du soutien des alliés et sa démission en faveur de Wrangel en 1919.

Tant que Denekine est en jeu, il agit en tant que commandant et dictateur des forces armées sud de Russie. S'il est tué en combat, il rapporte un point de victoire au joueur rouge. Par ailleurs, tant qu'il est en jeu, il donne un malus de -1 à titre de modificateur au jet de dé des forces armées sud de Russie sur la table One Russia Index (NDT : Russie Indivisible. On gardera l'appellation originale car elle figure aussi dans les aides de jeu).

#### 10.92 Wrangel

Considéré comme le meilleur général cosaque de son époque, Wrangel composait un personnage imposant et sans peur : mince, moustachu et mesurant 1 mètre quatre-vingt-trois. C'était un brillant tacticien qui avait servi sous Denekine, remportant plusieurs succès sur le champ de bataille et avait établi une admiration constante auprès des hommes sous son commandement. Après la démission de Denekine, Wrangel prit le commandement des forces armées sud de Russie, et combattit pour maintenir ses troupes ravitaillées et conserver l'effort de guerre blanc durant les deux dernières années de la guerre.

Wrangel était à la fois une bénédiction et une malédiction pour la cause des blancs du sud après le départ de Denekine.

Ses brillantes compétences reconnues dans le domaine militaires ne se manifestèrent pas sur le terrain de la diplomatie lorsqu'il négociait avec les alliés.

Lorsque Wrangel remplace Denekine en tant que chef à la tête de la faction blanche du sud, du fait de la carte « Wrangel takes Over » chaque jet de dé sur la table des

interventions étrangères par le joueur contrôlant la faction blanche du sud, est pénalisé d'un modificateur de -1 (auquel s'additionne tout autre modificateur pouvant s'appliquer). Wrangel ne rentre en jeu que par le biais de cette carte événement. Enlevez Denekine et mettez Wrangel dans la même zone quand cette carte est jouée.

### 10.93 Kolchak

L'amiral Alexandre Kolchak est monté en puissance grâce aux sibériens blancs dès le début de la guerre civile et après le retrait de l'aide de la légion tchèque en faveur de l'aile gauche modérée du Directoire d'Omsk, il fut nommé dictateur de la faction sibérienne. Ne changeant jamais d'opinion sur le fait qu'une forte armée était nécessaire à la stabilité de la Russie, il travailla à la réorganisation la faction blanche sibérienne et de leurs alliés tchèques dans le but d'en faire une force de combat significative pour contrer la force grandissante de l'armée rouge de Trotski.

Sa conception singulière impliquait peu de principes politiques. Son régime qui tolérait une sévère corruption était ouvertement hostile à l'indépendance affichée par les pays baltes, la Finlande et se montra incapable à contrôler les nombreuses factions qui sapaient continuellement les efforts visant à unifier politiquement les sibériens blancs.

Malgré ces défauts, il était le préféré des alliés occidentaux grâce en grande part à son insistance à payer toute la dette de guerre russe ! Comme la plupart des leaders blancs, ses capacités militaires ne suffirent pas à le sauver des intenses troubles politiques internes et des attaques incessantes des armées rouges.

Son régime politique commença à décliner en 1919, moins d'un an après qu'il ait assumé son rôle de « dirigeant suprême de toute la Russie ». A la fin, il fut trahi au profit des rouges par la légion tchèque en retraite, et finit fusillé par les gardes de la Cheka d'Irtkusk.

Une fois que la carte « Kolchak coup event » est jouée, Kolchak devient le dirigeant suprême de la Russie. Tous les jets de dés effectués par le joueur jouant la faction sibérienne sur la table des interventions alliées sont augmentés d'un (+1), au même titre que les jets sur la table de la Russie Indivisible (NDT : One Russia index Table).

Compte tenu de son hostilité pour les mouvements nationalistes indépendantistes sur le sol russe, notamment en ce qui concerne la Finlande et les pays baltes, le joueur Sibérien doit enlever un (-1) sur la table d'activation des puissances mineures lorsqu'il tente de déterminer laquelle de ces factions pourrait intervenir à son profit.

A titre de règle additionnelle, si le joueur sibérien se voit jouer à son encontre, la carte « Semenov corruption », alors que Kolchak est nommé dirigeant suprême, le jet de dés de perte en argent n'est pas divisé par deux comme le prévoit normalement la carte.

Ces effets sont appliqués jusqu'à ce que Kolchak soit retiré de façon permanente du jeu.

## **11.0 Occupation par les puissances centrales pendant la grande guerre.**

Au cours des tours de jeu un et deux (NDT : été et automne 1918), toutes les zones marquées d'une croix de fer sont occupées par les troupes des puissances centrales et sont

considérées comme hors jeu compte tenu du flux et reflux de la grande guerre dans ces zones.

Il n'est pas tenu compte de ces zones pour l'application des règles du jeu. Au début du tour 3 (NDT : hiver 1918), ces zones reviennent dans le jeu.

Notez que certaines zones indiquent qu'elles appartiennent à une faction majeure ou à une faction mineure. Cette appartenance n'est prise en compte qu'à partir du tour 3.

## 12.0 Factions neutres et mineures

En plus des quatre factions majeures se battant pour le contrôle de la Russie, de nombreuses petites puissances existaient. Ces dernières entrent en jeu si elles sont attaquées ou par le biais d'un résultat sur la « table des interventions mineures » (NDT : Minor intervention Table). Les règles particulières à chaque faction mineure sont développées plus bas. Si le joueur contrôle une faction mineure en tant que faction mineure « sous contrôle limité » ou faction mineure « activée », il ne doit pas compter les revenus en argent ni la main d'œuvre des zones de cette faction mineure.

Les factions mineures disposent implicitement de leur propre économie et n'enregistre pas leur niveau d'argent et de main d'œuvre, tel que c'est détaillé ci-dessous.

### 12.1 Activation

Pour qu'une faction mineure entre en jeu sous le contrôle d'un joueur, elle doit devenir « sous contrôle limité » ou « activée ». L'activation peut se faire de différentes manières, tel qu'un jet de dé sur « la table des interventions mineures », par l'intermédiaire d'une carte de jeu ou par le fait d'une attaque, un siège sur une zone de cette faction mineure par une faction majeure. Notez qu'à l'exception des alliés occidentaux, aucune faction mineure ne peut être activée avant le début du troisième tour de jeu (c'est-à-dire à la fin de l'occupation par les puissances centrales (11.0)).

Les unités ne peuvent pas retraiter dans les zones sous contrôle des factions mineures neutres avant ou après combat (8.4 et 8.7).

#### 12.11 Faction mineure « sous contrôle limité »

Fréquemment durant le conflit, les factions mineures entraient en guerre pour réaliser des objectifs spécifiques, tel que l'attaque polonaise sur Wilno ou les attaques occasionnelles de la Finlande sur les territoires rouges.

En raison de ces objectifs limités, ces types d'activations ne durent qu'un tour de jeu, bien que théoriquement une faction mineure puisse être activée de manière répétée sur plusieurs tours consécutifs.

Si une faction mineure devient « sous contrôle limité », elle est active seulement pour un tour. Alors qu'elle est en jeu, la faction mineure « sous contrôle limité » permet au joueur de bouger jusqu'à deux unités (plus un leader, quand il y en a un), mais ces unités ne peuvent uniquement bouger dans leurs propres zones ou n'importe quelle zone occupée par cette faction mineure (NDTR : au moment de l'activation). La faction mineure peut engager le combat ou un siège. Notez que si une faction mineure « activée sous contrôle limité » retraite pour n'importe quelle raison, elle doit finir sa retraite dans une zone sous



son contrôle ou doit être éliminée. Exception à cette règle : les restrictions de mouvements des polonais (13.56)

#### 12. 12 Faction mineure (intégralement) activée

Une faction mineure peut entrer en jeu, en tant qu'intégralement activée.

Quand elle est activée de la sorte, la faction mineure peut être librement utilisée (NDTR : sans restriction) par la faction majeure qui la contrôle comme si elle était partie intégrante des forces du joueur la contrôlant. Sous réserve des mouvements spécifiques ou des restrictions durant le combat tels que définis ci-dessous.

Notez que le joueur rouge ne peut jamais disposer d'une faction mineure activée par l'intermédiaire de la « la table des interventions mineures » (NDTR : au mieux il ne peut disposer que d'une faction mineure « sous contrôle limité »),

#### 12.2 Neutralité

Toutes les factions mineures commencent le jeu en étant neutre, et peuvent être activées (NDTR : intégralement, par une faction blanche) durant le cours du jeu. Les résultats sur « la table des interventions mineures » peuvent conduire une faction mineure activée à un statut neutre. Dans ce cas, ses forces ne sont plus disponibles pour le joueur qui contrôlait cette faction mineure ou n'importe quel autre joueur.

Le joueur rouge devrait immédiatement bouger les unités devenues neutres qui ne sont pas dans les zones que cette faction neutre contrôle, vers la zone sous contrôle la plus proche en termes de points de mouvement. Si plusieurs zones répondent à ce critère, sélectionnez la zone au hasard. Ce mouvement spécial n'est pas bloqué par la présence d'unités d'autres nations (NDTR : je pense qu'il faut entendre le mot nations par factions).

#### 12.3 Conquêtes et libération

Si à la fin d'un tour, une faction mineure devait trouver ses territoires d'origine (NDTR : *Home areas*) sous contrôle d'une ou plusieurs factions majeures, cette faction mineure est considérée comme conquise. Lorsque cela arrive, aucune unité de cette faction mineure ne peut être réparée ou reconstruite si détruite. Quoi qu'il en soit, la faction mineure peut tout de même être activée par un jet de dé sur la « la table des interventions mineures ».

Une fois que toutes les unités d'une faction mineure ont été éliminées, alors, tout résultat concernant cette faction sur « la table des interventions mineures » est ignoré jusqu'à la libération de cette faction mineure.

N'importe quelle faction mineure conquise est considérée comme étant libérée à la fin d'un tour ou ses territoires d'origine qui sont tombés sous le contrôle d'une faction majeure, deviennent non contrôlés. Cela est possible lorsqu'une faction majeure bat la faction bénéficiant du contrôle au cours d'un siège et au lieu de réclamer le contrôle de cette zone sous son autorité, redonne le contrôle à la faction mineure.

Par exemple, le joueur blanc contrôle les territoires d'origine de la faction anarchiste.

Durant un tour, le joueur rouge arrive à contrôler Gulai Polye. Au lieu de placer un marqueur de contrôle rouge sur cette zone, il déclare, magnanime, que la faction anarchiste est libérée et que cette zone retourne sous contrôle des anarchistes.

Dans un certain sens il n'y a pas de gain directe pour un joueur d'une majeure faction d'agir ainsi, sauf que la faction mineure peut être activée (NDTR : toujours par voie de carte ou sur la table des interventions mineures. Ce n'est pas automatique.) par le joueur

dans un tour subséquent. Une fois libérée, la faction mineure peut recréer ou réparer ses unités.

#### 12.4 Les armes et les hommes

Un joueur qui contrôle une faction mineure ne peut utiliser l'économie de cette faction. Les puissances mineures ne maintiennent pas de stock de main d'œuvre ni d'argent et la faction majeure qui la contrôle ne reçoit pas l'argent et la main d'œuvre des zones contrôlées par une puissance alliée mineure.

Les factions mineures ne souffrent jamais des pertes consécutives à la phase de maintenance (5.6) et à la phase d'attrition hivernale (5.5)

##### 12.41 Combat

Durant une bataille, une force constituée uniquement de factions mineures, respectent les règles suivantes :

Lors d'une bataille, ces forces sont présumées avoir payé pour 2 rounds de combat.

Lors des sièges ces forces sont présumées avoir payé pour 2 rounds de siège.

Si les forces sont composées d'unités de factions mineures et de la faction majeure qui les contrôle, le combat est payé normalement par la faction majeure. La faction mineure alliée participe pour le nombre de rounds de combats ou de siège payé par la faction majeure.

##### 12.42 Réparation/Constitution de nouvelles unités

A chaque phase d'achat, les factions mineures réparent leurs unités automatiquement selon la règle suivante : La Pologne peut réparer 2 unités, les autres factions peuvent réparer 1 unité.

Les nouvelles unités sont produites à chaque tour de printemps (NDTR : Spring turn) dans les limites suivantes :

La Pologne peut construire 2 unités, les autres factions 1 seule.

#### 12.5 Zones contrôlées par des factions neutres ou mineures alliées

Selon le choix des joueurs, les zones contrôlées par les des neutres ou des factions mineures alliées peuvent être enregistrées sur une feuille ou selon une autre méthode dans la mesure où les factions mineures ne disposent pas de marqueurs de contrôle.

Aucun joueur ne reçoit d'argent ou de main d'œuvre ou de points de victoire des zones contrôlées par des factions neutres ou mineures alliées.

#### 12.6 Limites de déploiement

Les factions mineures non alliées ne peuvent aller au-delà du territoire majeur dont elles sont originaires (NDTR : il est fait allusion ici aux frontières rouges séparant la carte en grandes zones) même si elles sont alliées à une faction majeure.

Ainsi une unité des états baltes ne peut jamais entrer dans le territoire sibérien. Certaines factions mineures peuvent cependant aller plus loin dans leur mouvement grâce à certaines règles qui leur sont spécifiques.

### 13.0 Règles spéciales pour puissances mineures

Certaines factions mineures disposent de capacités spéciales ou de restrictions s'appliquant seulement à elles.

### 13.1 UKRAINE

Derrière la ligne d'occupation des puissances centrales durant les tours un et deux, l'Ukraine devient une puissance mineure neutre au tour trois. L'Ukraine peut devenir une faction pro blanche après utilisation d'une carte événement ou après une tentative d'assaut rouge sur une unité ukrainienne ou après un siège d'un de ses territoires d'origine.

Si l'Ukraine entre en jeu, ses unités de départ sont déployées et utilisées par la faction ayant joué l'évènement.

Une fois en jeu, la faction est contrôlée par la même faction jusqu'à ce que son statut change en raison d'un résultat sur la table des interventions mineures. L'Ukraine peut être libérée et reconquise sans limite.

Les unités ukrainiennes ne bougent pas au-delà d'une zone les séparant de leurs territoires d'origine (NDTR : bien entendu, il s'agit des territoires d'origines restant sous leur contrôle). Si ces unités sont forcées à effectuer une retraite au-delà de cette limite (NDTR : ou dans une zone qui n'est pas sous leur contrôle), elles sont éliminées.

### 13.2 Les Etats Baltes

Les termes Etats Baltes sont utilisés pour décrire l'Estonie, la Lituanie et la Lettonie. Durant cette période ces pays, essayaient de se maintenir sur la voie tortueuse de l'indépendance tandis qu'en même temps, ils étaient impliqués par la guerre civile russe limitrophe.

Une des zones des Etats Baltes, « Reval », débute le jeu en tant que territoire d'origine de la faction Nord/asiatique, avec certaines restrictions de mise en place.

Les deux autres zones sont considérées comme étant neutres pour tous. Les Etats baltes deviennent un allié mineur d'une faction opposée, si une faction attaque une unité de ce pays ou essaye d'assiéger un territoire balte autre que Reval.

Si le joueur Rouge conquiert Reval, cette zone cesse d'être un territoire d'origine pour la faction Nord/asiatique jusqu'à la fin du jeu et devient une zone sous contrôle balte. Le joueur rouge pourra essayer d'assiéger cette zone une seconde fois afin d'en prendre le contrôle.

Les unités des pays baltes ne peuvent bouger au-delà d'une zone les séparant de leurs territoires d'origine. Si ces unités sont forcées à effectuer une retraite au-delà de cette limite (NDTR : ou dans une zone qui n'est pas sous leur contrôle), elles sont éliminées.

### 13.3 La Finlande

La Finlande débute le jeu en étant neutre. Si une faction assiège une zone finlandaise, la Finlande rejoint la faction opposée (en déployant ses forces de départ).

Si elle est attaquée par les rouges, la faction blanche avec le moins de points de victoire, prend le contrôle de la Finlande.

La Finlande peut aussi devenir sous contrôle par le biais d'une carte événement. La Finlande (au même titre que l'Ukraine et les pays baltes...) peut être libérée, reconquise, devenir neutre, sans limite.

La Finlande est particulièrement difficile à conquérir. Toutes les fortifications finlandaises touchent sur un résultat de **5 ou 6** au dé quand elles se défendent contre un siège (soit 4 à 6 pour le premier tour si l'attaquant vient d'un terrain difficile).

Les troupes finnoises ne bénéficient pas de bonus particulier au combat. Les zones finnoises contrôlées par une faction majeure donnent 1 point de main d'œuvre en moins.

Les unités finlandaises ne peuvent bouger au-delà de **deux zones** les séparant de leurs territoires d'origine. Si ces unités sont forcées à effectuer une retraite au-delà de cette limite (NDTR : ou dans une zone qui n'est pas sous leur contrôle), elles sont éliminées.

#### 13.4 Les Anarchistes de Makhno

Les anarchistes en Ukraine forment une faction indépendante disponible à partir du tour 3. Ils peuvent être activés par n'importe quel joueur par le biais de la table des interventions mineures par l'intermédiaire d'une carte événement ou en rejoignant la faction opposée si attaquée.

Si ils sont attaqués par les rouges, ils rejoignent la faction blanche dont l'unité la plus proche est la plus loin de Gulai Polye en termes de zones. Si deux factions blanches sont à même distance, celle disposant du moins de points de victoire contrôle les anarchistes.

S'il est toujours impossible de déterminer la faction qui contrôle les anarchistes, tirez-le au sort.

Déployez les forces de départ. Alliés inconstants, les anarchistes peuvent changer de camp à n'importe quel moment dans le jeu par l'intermédiaire d'une carte événement. Ils peuvent être conquis et reconquis un nombre indéterminé de fois durant le jeu.

#### 13.5 La Pologne

La Pologne peut être activée par un joueur blanc sur un résultat dans la table des interventions mineures ou en rejoignant la faction opposée si attaquée. Si la Pologne est attaquée par le joueur rouge, le contrôle de ce pays revient à la faction blanche qui a le plus grand nombre de points de victoire. Bien sûr si par folie, la Pologne est attaquée par une faction blanche majeure, elle devient contrôlée par le joueur rouge. Ce pays peut être conquis et reconquis un nombre indéterminé de fois durant le jeu.

Si la Pologne est envahie et contrôlée par les rouges, comptez la zone de Varsovie (Warsaw) en double pour sa valeur en point de victoire. La Pologne peut aussi répondre aux conditions d'une défaite automatique (16.2).

##### 13.51 Activation polonaise sur la table des interventions mineures

La Pologne a manœuvré pour rester neutre tout au long de la guerre civile russe dans le but de protéger son indépendance, alors récemment acquise. Toutefois, il y avait des factions nationalistes qui envisageaient la restauration anachronique d'une grande Pologne telle qu'elle existait durant la période médiévale. Cela conduisait à revendications territoriales à l'encontre des pays voisins. Les tenants de cette politique n'excluant pas la force pour asseoir leurs revendications. Entre 1919 et une partie de 1920, la Pologne ne disposait pas des forces militaires permettant d'accomplir de telles ambitions et devait se contenter d'opérations militaires courtes et limitées afin d'atteindre ce but suprême.

La Pologne peut entrer en jeu par l'intermédiaire de la table des interventions mineures. Avant 1920, la Pologne ne peut être activée en tant que faction mineure intégralement

activée (12.12) mais seulement en tant que faction mineure « sous contrôle limité » (12.11). Si un résultat d'activation sur la table des interventions mineures indique faction mineure intégralement activée (NDTR : Active minor), appliquez les règles relatives à une faction mineure « sous contrôle limité ».

L'activation en tant que faction mineure intégralement activée peut être réalisée à compter de l'été 1920. A partir de ce moment la Pologne peut aussi en fonction du résultat sur la table et du degré d'activation, être activée en tant que faction mineure « sous contrôle limité ».

### 13.52 Activation de la Pologne par carte évènement

La Pologne peut être activée par l'intermédiaire de certaines cartes d'évènement, soumises à des conditions spéciales d'utilisation.

- On to Berlin ! (à Berlin !)

La Pologne peut être activée par le jeu de cette carte mais seulement indirectement dès lors que cette carte nécessite une invasion rouge de la Pologne.

Si la Pologne est attaquée après l'utilisation de cette carte, la Pologne est activée en tant que faction mineure intégralement activée.

- Greater Pologne (une plus grande Pologne)

Un joueur peut jouer la carte « une plus grande Pologne », laquelle représente les efforts polonais pour se sécuriser contre la grande Russie. Cette carte peut être jouée uniquement si la Pologne et l'Ukraine ne sont pas conquises. Ce Toutefois, il n'est pas nécessaire que ces deux pays soient neutres. Une fois cette carte jouée, si une faction majeure (autre que celle qui joue la carte) attaque une unité ukrainienne ou entre sur un territoire ukrainien, la Pologne devient automatiquement une faction mineure intégralement activée contre la faction majeure attaquante. L'effet de cette carte est annulé une fois la Pologne et l'Ukraine conquises bien que cette carte puisse être rejouée une fois ces deux pays sont libérés.

### 13.53 Désactivation par l'utilisation d'une carte évènement

Si la Pologne est une faction mineure intégralement activée et que le joueur rouge utilise la carte « Curzon intervenes » (Curzon intervient), alors la Pologne redevient neutre.

### 13.54 Activation polonaise en tant que faction majeure

Tout joueur d'une faction majeure éliminée du jeu peut continuer le jeu en jouant la Pologne après le tour six, en tant que faction majeure blanche si la Pologne n'est pas alliée au joueur rouge (dans ce cas, le joueur doit attendre jusqu'à ce que la Pologne ait retrouvé sa neutralité). La Pologne va alors fonctionner comme une faction majeure en tout point à l'exception du jet de dé sur le tableau ORI. (le niveau ORI reste sur zéro). La Pologne ne peut pas gagner le jeu en tant que faction majeure. Toutefois, le joueur a des opportunités à saisir ce qui peut conduire à un effet négatif sur les rouges.

Si le joueur ne souhaite pas jouer la Pologne, ce pays demeure alors une faction mineure.

Si la Pologne entre en jeu de cette manière, elle commence avec un niveau de main d'œuvre de 6 et un niveau d'argent à 12 et peut bénéficier de 3 cartes évènement (pas plus et pas moins). Les cartes Greater Poland et Curzon intervenes ne sont plus jouables (sauf à être défaussées). Tout résultat concernant la Pologne sur la sur la table des interventions mineures doit être ignoré.

Si le joueur réussit à faire intervenir les alliés occidentaux, ceux-ci apparaissent à Poznan. Le joueur polonais devra considérer Poznan en tant que territoire d'origine pour toute unité terrestre ou aérienne jusqu'à ce que ces unités se retirent ou que la zone devienne sous contrôle rouge.

Note : dans la mesure où il n'y a pas de marqueurs de contrôle polonais dans le jeu, utilisez ceux de la faction majeure précédemment éliminée, si cette règle est appliquée ou notez le nom du propriétaire des territoires contrôlés sur un bout de papier.

### 13.55 Pilsudski

Le leader polonais Pilsudski était une des voix les plus influentes et les plus écoutées au sein du mouvement nationaliste polonais.

En tant que fervent partisan d'une « plus grande Pologne » il a poussé ses concitoyens à étendre les frontières de la Pologne bien loin de celles acceptées par l'entente à la proche fin de la grande guerre. Son attachement romantique à la cité de Wilno, désignée comme une cité lithuanienne a stimulé son insistance à ce que les territoires entourant la Pologne soient annexés. En effet, on peut affirmer sans exagérer que sans Pilsudski, l'ambition territoriale de la Pologne et sa position anti russes n'aurait pas été aussi articulée ou aussi agressive.

En raison de son énorme influence sur le destin politique de la Pologne, si Pilsudski est retiré du jeu de manière définitive pour quelque raison que ce soit, la Pologne ne peut plus être activée que comme faction mineure « sous contrôle limité » (exception : La Pologne peut être activée comme faction majeure tel que défini au 13.54)

### 13.56 Restrictions de mouvement

Si la Pologne est activée en tant que faction mineure « sous contrôle limité » avant 1920, les unités polonaises ne peuvent bouger à plus d'une zone d'un territoire d'origine (tel qu'imprimé sur la carte). Si en cours de jeu, à cause de la carte « Curzon intervenes » la Pologne est capable de réclamer d'autres zones comme étant polonaises et que la Pologne devient activée ultérieurement comme faction mineure « sous contrôle limité », les unités polonaises ne peuvent bouger à plus d'une zone de ses territoires d'origine, ces zones supplémentaires étant incluses dans la notion de territoires d'origines.

En tant que mineur activé intégralement, la Pologne n'est pas limitée dans le déplacement de ses unités. Ces dernières peuvent (en théorie) bouger à n'importe quel endroit de la carte.

*Note : ces règles autorisent la Pologne à gagner potentiellement du territoire en dehors de ses frontières originales antérieures à la guerre Russo-Polonaise. Historiquement cette possibilité s'est réalisée avec la prise de Vilna et de Brest-Litovsk en 1919.*

### 13.6 Les alliés occidentaux

Les alliés occidentaux représentent les corps expéditionnaires variés qui ont été déployés puis retirés durant ce conflit par la Grande-Bretagne, la France, les États-Unis et le Japon au cours de la Grande Guerre. Ostensiblement déployés sur le territoire russe afin d'éviter que l'avancée des forces allemandes n'atteigne les énormes réserves de matériel militaire délivré à la Russie impériale par l'entente au cours de la première guerre mondiale. Les troupes et les bateaux envoyés par les nations alliées eurent rarement un impact significatif sur la guerre civile. En effet, les chefs blancs étaient ambivalents

concernant la présence de ces troupes étrangères. Chacun essayait d'avoir rapidement une emprise sur la valeur stratégique d'une telle aide tout en étant inquiet des conséquences qu'une telle influence étrangère pouvait avoir sur leur revendication de se réclamer en authentique libérateur russe, aux yeux du pays, à la tête de leur faction.

Les alliés pour leur part furent inefficaces en raison de leur attitude condescendante vis à vis du peuple russe et de l'arrogance de leurs demandes à l'égard des chefs des factions blanches.

Les règles suivantes sont destinées à montrer l'extrême indécision des alliés occidentaux à agir directement au profit de la défense de la cause blanche ainsi que l'extraordinaire manque de coopération des forces d'interventions existantes et les forces blanches qu'elles étaient supposées assister.

#### 13.61 Utilisation des unités des alliés occidentaux

La table des interventions étrangères est le premier mécanisme permettant dévaluer l'implication des alliés occidentaux dans le jeu en dehors de la possibilité pour le joueur rouge de conduire des assauts ou des sièges dans les zones contenant des unités alliées.

Il y a quatre types de résultats sur la table :

- Remove (retirer) : le résultat de la table indique le nombre d'unités alliées qui sont immédiatement retirées du jeu
- No effect (pas d'effet) : Pas de changement, pas d'activité
- Move : Le joueur peut choisir le nombre d'unités alliées spécifié pour effectuer un mouvement et attaquer (dans les conditions prévues au 12.4)
- Add : Le joueur peut gagner des unités alliées supplémentaires et/ou de l'argent. Les unités sélectionnées sont placées dans des zones spécifiques à chaque faction majeure.

L'utilisation de la table des interventions étrangères est gratuite, mais les joueurs peuvent augmenter la probabilité d'avoir des forces alliées disponibles en dépensant un, trois ou cinq valeur d'argent (une fois par tour seulement) avant de lancer les dés (NDTR : un bonus au dé, correspondant à l'argent dépensé est alloué au joueur utilisant cette possibilité).

Placez un marqueur de contrôle de la faction correspondante sur le haut de la pile d'unités alliées qu'il est permis au joueur de bouger à ce tour.

#### 13.63 L'utilisation des unités alliées

Une fois activées les unités alliées occidentales peuvent être utilisées pour un tour de jeu seulement comme les forces de n'importe quelle faction mineure, à l'exception du fait que les unités qui ne sont pas des navires, ne peuvent effectuer un mouvement de plus de deux zones consécutives qui ne sont pas sous contrôle de la faction majeure blanche pour le compte de laquelle ces unités sont utilisées.

#### 13.64 Mouvements des alliés occidentaux

Les unités alliées ne sont pas restreintes dans leur mouvement. Elles peuvent (théoriquement) bouger n'importe où sur la carte.

## 14.0 Cartes d'évènement

Les cartes de jeu disponibles illustrent différents types d'évènements, tous historiques, intervenant au cours de la partie.

Les cartes sont distribuées au début du jeu, une fois la mise en place des unités réalisées et les joueurs peuvent défausser certaines cartes et en récupérer de nouvelles lors de la phase des cartes.

Chaque joueur à un nombre variable de cartes dans ses mains, lesquelles peuvent être jouées à des moments précis ou durant un tour de jeu particulier. Les cartes peuvent être jouées pour aider le camp du joueur qui l'utilise ou pour affecter le joueur ennemi.

La plupart des cartes peuvent être jouées n'importe quand au cours du jeu mais certaines sont limitées à certaines années du jeu. Ce genre de cartes compte comme faisant partie de la limite de cartes qu'il est possible d'obtenir mais ne sont pas effective en termes de jeu si leur condition d'utilisation n'est pas remplie. Dans ce dernier cas, elles ne peuvent être utilisées que pour une défausse.

A titre additionnel, quelques cartes nécessitent d'être jouées immédiatement même si les conséquences sont négatives pour le joueur qui la joue (et à ce titre, elles ne peuvent être défaussées), alors que d'autres cartes peuvent être gardées pour être jouées à un autre moment. A chaque tour, un joueur peut se défausser de cartes pour en piocher de nouvelles et compléter sa main (NDTR : sans dépasser sa limite de cartes).

#### 14.1 Limite du nombre de cartes en main

Chaque joueur dispose d'une limite maximum spécifique en ce qui concerne le nombre de cartes qu'il peut avoir en sa possession à la fin de la phase de cartes de chaque tour (14.3). Un joueur peut utiliser tout ou partie de sa main durant le tour et, une fois qu'il les a toutes jouées ne peut plus en utiliser jusqu'au tour suivant.

Le nombre maximum de cartes en possession peut changer au cours du jeu suivant la valeur au tour de jeu, de chaque joueur sur la table *Une Russie indivisible* (ORI).

#### 14.2 Quand jouer des cartes ?

Les cartes peuvent être jouées seulement dans les phases durant lesquelles cela est permis, tel que le stipule leur contenu.

Les cartes peuvent être jouées au début de chaque phase (mentionnée sur la carte) dans l'ordre de l'initiative.

A l'exception de la phase d'action. Pendant cette phase, les cartes événement peuvent être jouées à n'importe quel moment que les joueurs considèrent comme approprié, et ce, quel que soit le joueur actif.

Les joueurs qui ne sont pas en phase active ainsi que le joueur actif, peuvent ainsi déjouer les plans de leur(s) opposant(s) et même améliorer leur propre situation.

Certaines cartes doivent être jouées immédiatement. Elles ne peuvent être gardées en main pour être jouées dans le futur. Elles doivent être jouées immédiatement ou au début de la phase pendant laquelle elles doivent être jouées.

Cela veut dire que ces cartes peuvent avoir un effet négatif même sur leur propriétaire, c'est le but.

L'ordre de jeu des cartes est identique à ce qui est mentionné dans le précédent paragraphe.



### 14.3 Limites du nombre de cartes en main

Chaque joueur dispose d'une limite maximum de cartes par tour, spécifique à la faction qu'il joue :

- Rouge : 6 cartes
- Sibérien : 5 cartes
- Sud : 5 cartes
- Nord/Asie : 4 cartes

Dans un jeu à trois, le joueur Sud + Nord/Asie à 6 cartes. Dans un jeu à deux, le joueur blanc a une limite de 7 cartes.

Les joueurs peuvent prendre en main au dessus de leur limite un nombre de cartes équivalent à leur valeur du moment sur la table « une Russie Indivisible » (ORI).

En étant fondé sur cette valeur, l'ajustement du nombre de carte varie d'un tour à l'autre.

Ainsi le joueur rouge qui a une valeur ORI de deux lors d'un tour de jeu, aura 8 cartes (limite de 6 + 2 (valeur ORI)). Avec moins de trois joueurs, le niveau moyen (ORI) de chaque faction majeure (arrondi à l'inférieur) est rajouté à la main du joueur (pour les joueurs des factions blanches seulement).

Par exemple dans un jeu à deux joueurs, le joueur blanc à un ORI sibérien de 1, un ORI du Sud de 2 et un ORI Nord/Asie de 0. Ainsi le joueur blanc peut additionner 1 (1+2+0= moyenne de 1) à sa main de base (de sept cartes) ce qui lui fait un total de huit.

### 14.4 Défausse de cartes

Les joueurs doivent se défausser de cartes de leur main avant d'en retirer de nouvelles.

### 14.5 Tirage de cartes

Après s'être défaussés de cartes dont ils ne voulaient plus, les joueurs peuvent compléter leur main en tirant de nouvelles cartes dans la limite prévue au 14.3.

Ils ne peuvent le faire qu'une fois par tour. Cela veut dire qu'ils ne peuvent effectuer un tirage à hauteur de leur maximum puis se défausser et tirer de nouvelles cartes.

### 14.6 Effet des cartes

L'effet des cartes est immédiat, à moins que le contraire soit spécifié sur la carte ou qu'une règle spécifique soit associée à cette carte.

### 14.7 Considérations spéciales pour jouer les cartes

Certains aspects des cartes nécessitent une explication :

#### 14.71 Jouer immédiatement

Certaines cartes sont marquées comme devant être jouées immédiatement. Elles doivent être jouées durant la phase indiquée et ne peuvent être conservées pour être défaussées.

#### 14.72 Retrait de cartes

Certaines cartes sont retirées définitivement du jeu de cartes d'évènement, une fois jouées. Cela représente des événements qui ne peuvent être joués qu'une fois compte tenu des situations extrêmement rares (ou importantes) auxquelles ces cartes font référence. Notez que le retrait est conditionné par le jeu de la carte et non par une simple défausse de la carte qui sera réinsérée dans le paquet lors de la « phase cartes » du tour d'hiver au moment de battre les cartes.

#### 14.73 Carte « jouable par » (playable by)

Certaines cartes ne sont jouables que par certaines factions majeures. Si la carte ne peut pas être jouée par son propriétaire, alors, celle-ci n'a pas d'effet. Elle réduit la main du joueur jusqu'à ce qu'elle soit défaussée lors de la « phase de cartes ».

#### 14.74 Année de jouabilité

Certaines cartes ne sont jouables que durant un tour correspondant à une année spécifiquement mentionnée (ou plusieurs années). Si la carte ne peut pas être jouée par son propriétaire, alors, celle-ci n'a pas d'effet. Elle réduit la main du joueur jusqu'à ce qu'elle soit défaussée lors de la « phase de cartes ».

#### 14.8 Mélange des cartes

Durant la phase cartes de chaque tour d'hiver, après que chaque joueur a joué ses événements, l'ensemble des cartes incluant les cartes défaussées, est mélangé par le joueur rouge. Les cartes qui ont été jouées et qui doivent être retirées du jeu ne sont pas mélangées. Elles restent sorties du jeu.

### 15.0 Unités spéciales

Les unités suivantes qui sont uniques, nécessitent une prise en considération additionnelle :

#### 15.1 L'or du TSAR (Tsarist Gold)

La possession de l'important trésor impérial peut donner des avantages sur le court ou le long terme à un joueur. S'il est complet, le propriétaire peut utiliser une partie (NDTR : *taper dans la caisse* serait une meilleure traduction) du trésor dans n'importe quelle phase d'achat. Dans ce cas, le joueur bénéficie de 5 points d'argent supplémentaires. Il pourra être à nouveau utilisé le tour suivant pour 3 points d'argent et sera alors enlevé du jeu.

La possession du trésor à la fin du jeu donne deux points de victoire s'il n'a pas été dilapidé et un seul point s'il n'en reste que la moitié.

Ce trésor ne dispose ni de points de mouvement ni de points de combat. Il peut être transporté par n'importe quelle unité qui n'est pas un avion. Le trésor ne peut pas retraire avec une unité en retraite et peut donc être capturé si toutes les unités du propriétaire du trésor sont éliminées ou effectuent une retraite en raison de la bataille.

## 15.2 Partisans

Un pion partisan est placé uniquement sur le résultat d'une carte événement. Une fois placé, il ne peut plus bouger et dispose d'une force d'attaque de 2 et de un point de défense.

Une fois placé, le pion partisan réduit d'un le niveau d'argent et de main d'œuvre du territoire qu'il occupe. Il doit être placé dans une zone contrôlé par les rouges si une faction blanche décide de déployer un pion partisan, ou dans une zone rattachée à une faction blanche dans le cas contraire.

Si le belligérant qui a placé le partisan prend le contrôle de cette zone, alors le marqueur partisan est retiré. Les partisans n'attaquent jamais mais ils se défendent normalement.

Si une unité de partisans est seule dans une zone et qu'une unité ennemie l'attaque, le joueur attaquant peut attaquer pour une durée illimitée de rounds en payant seulement 1 point d'argent (ce qui correspond normalement à une attaque de sondage 8.3)

Si une carte d'événement conduit au placement de partisans et que tous les pions partisans sont déjà en jeu, le joueur peut en retirer un, déjà sur la carte et le mettre à un autre endroit. Cet échange constitue une limite ferme.

## 15.3 Cosaques

Durant la guerre civile les cosaques sibériens et les cosaques de l'armée du Sud étaient connus dans chacun des deux camps pour se distinguer par leur aptitude à servir leurs propres intérêts. Les chefs cosaques opéraient des raids de manière indépendante dans le seul but de piller certains territoires. Bien que perturbant et démoralisant énormément leurs ennemis, ils repartaient souvent vers leur contrée d'origine avec le fruit de leur rapine, une fois leur raid terminé.

En termes de jeu, les raids cosaques interviennent lorsqu'ils sont joués par l'intermédiaire de la carte d'événement « Cossack Raid ». Bien qu'étant similaires aux partisans dans l'effet produit, ils ne durent qu'un tour de jeu et leur action est limitée au pillage de régions rouges situées au maximum à deux zones d'une zones contrôlée par une faction blanche. Le joueur rouge perd momentanément contrôle des zones disposant d'un marqueur de Raid cosaque (pour le calcul de l'argent et de la main d'œuvre uniquement) et ne gagne pas d'argent ou de main d'œuvre de ces zones lorsqu'un marqueur Cossack raid est présent (NDTR : Celui qui a placé le marqueur ne gagne pas non plus d'argent et de main d'œuvre).

Une fois le tour terminé, enlevez tous les marqueurs « cossack Raid » du jeu durant la phase de calcul des points de victoire.

Le joueur rouge récupère le contrôle économique des zones où les marqueurs ont été retirés (à moins que ces zones aient été conquises par une autre faction entre temps).

## 15.4 Tanks

Contrairement à l'image d'Epinal souvent diffusée sur la guerre civile russe, les tanks n'étaient pas omniprésents dans le conflit, particulièrement pour les blancs.

Ils représentaient en réalité des objets rares, dont la présence était due à des dons faits par les forces occidentales aux blancs (ou capturés par les rouges sur les troupes blanches) mais parfois ils étaient le fruit de développements propres aux russes tels que les trains blindés ou les voitures blindées.

Ainsi aucun joueur ne peut ajouter de tank dans son réservoir de forces, tant qu'il n'a pas tiré et joué la carte d'évènement « tank ».

## 16.0 Le suspens de la victoire

Les points de victoire sont calculés en additionnant les points d'argent de toutes les zones contrôlés par une faction. Il faut ensuite soustraire la valeur de départ de ces zones pour chaque faction (Nord/Asie = 18, Sibérien = 20, Sud = 16, Rouges = 55).

Notez que des points de victoire peuvent être obtenus grâce au trésor impérial (15.1), Denekin (10.91) et Lénine 10.81) et que le joueur rouge double les points de victoire obtenus pour le contrôle de Varsovie s'il contrôle cette zone.

Un contrôle est effectué afin de vérifier si aucun des joueurs n'obtient une victoire automatique à chaque phase de victoire de chaque tour. Si un joueur égale ou excède le niveau de victoire automatique de sa faction, le jeu se termine immédiatement et il est déclaré gagnant.

Cela représente aussi bien une victoire décisive des rouges sur les forces contre révolutionnaires ou une victoire d'une des factions blanches devenue dominante au point que les autres reconnaissent sa légitimité et se rangent sous sa direction.

Si un joueur contrôle plusieurs factions dans un jeu à moins de quatre, il doit remplir un niveau de victoire automatique séparément pour chacune de ses factions pour pouvoir être déclaré vainqueur.

### 16.1 Dernier tour

Si personne n'atteint de victoire automatique, comptez simplement les points de victoire à la fin du dernier tour. Le joueur qui se situe au plus près de son niveau de victoire automatique est le vainqueur. Les joueurs blancs à égalité sont nommés vainqueurs à égalité. Si les joueurs blancs et le joueur rouge sont à égalité, c'est le joueur rouge qui gagne.

Si plusieurs factions sont jouées, il convient de faire la moyenne des différences pour obtenir la proximité d'un joueur avec son niveau de victoire automatique en prenant en compte le chiffre après la virgule (NDTR : ne pas arrondir). Par exemple dans un jeu à trois, la faction Nord/Asie et la faction sibérienne sont jouées par le même joueur. La faction Nord/Asie est à 5 points de la victoire et la faction sibérienne à 2 points. On considère que le joueur est à 3,5 points de la victoire automatique.

### 16.2 Défaite automatique

Si durant la phase de victoire, un joueur n'a plus d'unité d'infanterie ni de cavalerie ou de tank sur la carte, il subit automatiquement une défaite. Un joueur qui souffre d'une telle humiliation enlève toutes ses unités (avions, bateaux) et chefs du jeu (s'il en reste) et

toutes les zones qu'il contrôlait deviennent neutres ou reviennent sous le contrôle du possesseur original.

La seule consolation est qu'après 6 tours, le joueur qui a perdu peut jouer la Pologne, si ce pays est encore neutre.

## **17.0 La Russie « Une et indivisible »**

Un des thèmes soutenus par chaque faction majeure était l'engagement sans compromis pour une Russie unifiée et indivisible.

Dans une certaine mesure, cela reflétait le désir de récupérer les territoires russes européens qui venaient de s'émanciper (Finlande, pays baltes), mais il s'agissait aussi d'un état d'esprit partagé par les chefs des différentes factions.

La table « Russie une et indivisible » (ORI) est une représentation abstraite des succès possibles remportés par les factions dans la poursuite de leurs objectifs respectifs, et de leur impacte sur les esprits et les cœurs du peuple russe pendant le conflit.

Ces dispositions ont un impact direct sur certains événements spéciaux (tels que les interventions de factions mineures et les interventions étrangères ainsi que les luttes intestines au sein de chaque faction majeure) mais peuvent aussi influencer le résultat de certaines cartes événement.

Notez que le jet de dé des joueurs sur la table « Russie une et indivisible » (ORI) pour le compte de leur faction change durant la phase politique, ce qui fait l'objet d'un enregistrement immédiat. Des changements additionnels peuvent intervenir au cours du jeu en raison du jeu d'une carte événement.

### 17.1 Piste de jeu Russie « Une et indivisible »

La valeur d'une faction est représentée par un marqueur de contrôle de cette dernière sur la piste Russie « Une et indivisible ». Cette piste montre le niveau actuel pour chaque faction majeure.

Les joueurs noteront que la plupart des cases de la piste ont le même nombre. Ainsi un marqueur qui avance ou recule sur la piste ne signifie pas forcément un changement de la valeur du joueur concerné.

Il y a des situations pendant lesquelles un joueur peut augmenter ou diminuer leur niveau ORI (par exemple bouger le niveau de 1 à 2). Quand cela arrive, le joueur bouge son marqueur et positionne ce dernier dans la case la plus proche (de la position actuelle du marqueur) représentant cette augmentation ou baisse de niveau. Le niveau maximum de l'ORI est 3 et son minimum est 0.

### 17.2 Modifier l'ORI

Durant la phase politique, chaque joueur vérifie son statut sur l'ORI et dans l'ordre de l'initiative, jette un dé en appliquant les modificateurs (voir ci-dessous) et consulte la table ORI. Tout changement du niveau d'ORI indiqué par ce jet de dé doit être appliqué immédiatement.

### 17.3 Effets de l'ORI

L'ORI affecte de nombreux aspects du jeu. Cela incluse le nombre de carte d'évènement en main (14.3), la table des interventions étrangères (13.62), les activations mineures (12.1).

#### 17.4 La perte de Moscou

Une faction qui capture Moscou et garde cette ville jusqu'à la fin du tour, gagne + 1 à son niveau d'ORI (ce n'est pas un gain d'une case sur la piste mais bien le gain d'un niveau) lors de la prochaine phase politique. La faction qui perd Moscou souffre d'une perte de -1 De niveau d'ORI (ce n'est pas un gain d'une case sur la piste mais bien le gain d'un niveau) lors de la prochaine phase politique. Ces effets sont appliqués avant tout autre changement impactant l'ORI.

#### 17.5 Les modificateurs de la Table

Ce paragraphe décrit les différents modificateurs applicables au jet de dé d'une faction sur la table ORI.

Ces modificateurs se cumulent dans une limite maximum de +3 à -3.

Chaque joueur devrait garder un œil sur la somme des modificateurs obtenus durant le tour de jeu, ainsi il connaît le modificateur à appliquer à son jet de dé sur la table ORI dans la phase politique du prochain tour.

- Unité alliée au combat : - 1

Lorsque une unité alliée est engagée dans un combat et empilée avec une unité d'une faction blanche, que ce soit en attaque ou en défense, cette faction souffre d'un modificateur de -1 au dé sur la table ORI lors de la phase politique suivante. Ne peut être utilisé qu'une fois même si les unités alliées sont impliquées dans plus d'un combat.

- Invasion gagnée/perdue +2/-2

Quand un combat se déroule avec un niveau invasion (voir 8.3) la faction qui a une unité à la fin du combat dans la zone bénéficie d'un +2 au dé sur la table ORI et la faction qui a retraits ou a été éliminée dispose d'un modificateur de -2 au dé. Ne peut être utilisé qu'une fois même si plus d'un combat avec un niveau invasion ont lieu dans le même tour. Si une faction gagne et perd une ou plusieurs attaques d'un niveau invasion dans le même tour, le modificateur n'est pas appliqué.

- Assaut gagné/perdu +1/-1

Quand un combat se déroule avec un niveau assaut (voir 8.3) la faction qui a une unité qui fait reculer ou détruit toutes les unités ennemies dans la bataille bénéficie d'un +1 au dé sur la table ORI et la faction qui a retraits ou a été éliminée dispose d'un modificateur de -1 au dé. Si les deux factions ont encore des unités dans la zone à la fin de l'assaut, le modificateur ne s'applique pas.

Ne peut être utilisé qu'une fois par tour et par faction même si plus d'un combat avec un niveau assaut ont lieu dans le même tour. Si une faction gagne et perd une ou plusieurs attaques d'un niveau assaut dans le même tour, le modificateur n'est pas appliqué

- Capture/perte d'une zone qui n'est pas une zone d'origine +1/-1

Quand une faction capture une ou plusieurs zones (qui ne sont pas des zones qui lui appartiennent à l'origine) durant le tour, elle gagne + 1 au dé sur la table ORI. Si une faction a perdu une ou plusieurs zones (qui ne sont pas des zones qui lui appartiennent à l'origine) elle souffre d'un modificateur de -1 au dé sur la table ORI.

Ne peut être utilisé qu'une fois par tour et par faction même si plus d'une zone sont capturées dans le même tour. Si une faction gagne et perd une ou plusieurs zones dans le même tour, le modificateur n'est pas appliqué.

- Capture/perte de Petrograd +3/-3

La capture de Petrograd et sa garde jusqu'à la fin du tour donne un bonus de +3 à la faction qui capture la ville, et un malus de -3 pour la faction perdant la ville, au dé sur la table ORI.

- Perte d'Archangel (Nord/Asiatique seulement) – 3

Archangel était considérée comme le nœud logistique pour l'aide alliée à la faction Nord/asiatique. Si une autre faction capture Archangel, la faction Nord/Asie reçoit un malus de -3 au dé sur la table ORI durant la prochaine phase politique.

- Perte de Vladivostok (Sibériens seulement) – 3

Avec ses importants stocks de matériel de guerre et du fait d'être le port d'entrée de nombreuses unités alliées, Vladivostok était le pivot de l'effort de guerre sibérien. Si une autre faction capture Vladivostok, la faction sibérienne reçoit un malus de -3 au dé sur la table ORI durant la prochaine phase politique.

- Capture et perte de Sébastopol (Faction Sud seulement) +3/-3

Le port historique avec ses infrastructures navales et ses forteresses était à la fois le signe d'une activité vitale et un symbole psychologique pour la faction blanche du Sud.

Sa capture et sa garde à la fin du tour résulte en un +3 (si capturé)/-3 (si perdue) pour la faction Sud au dé sur la table ORI durant la prochaine phase politique.

- Capture/perte d'une autre zone d'appartenance d'origine +2/-2

Quand la zone d'appartenance d'origine d'une faction est contrôlée par un opposant qui la garde jusqu'à la fin du tour, cela occasionne un résultat de +2 (pour la faction qui la capture)/-2 (pour la faction qui la perd) au dé sur la table ORI.

- Kolchak dirigeant suprême de la Russie +1 (sibériens seulement)

Quand la carte événement « Kolchak coup » est jouée, le joueur sibérien reçoit un bonus de +1 au jet de dé sur la table ORI durant la prochaine phase politique. Ce modificateur ne peut être reçu qu'une fois.

- Denekine au commandement -1 (Sud seulement)

Si Denekine est sur la carte empilé avec au moins une unité du Sud, le joueur du Sud reçoit un modificateur de -1 au jet de dé sur la table ORI durant la prochaine phase politique. Ce modificateur est reçu à chaque tour tant que Denekine répond aux conditions expliquées ci-dessus.

- Wrangel au commandement (sud seulement) +2

Quand la carte événement « Wrangel takes over » est jouée, le joueur concerné bénéficie d'un bonus de +2 au jet de dé sur la table ORI durant la prochaine phase politique. Ce modificateur ne peut être reçu qu'une fois.

## 18.0 Diplomatie

Les trois factions blanches voulaient toutes voir le bolchevisme être battu mais chacune pour différentes raisons. Le point le plus important de désaccord à ce sujet concernait le fait de savoir laquelle d'entre elles allait gouverner la Russie après que Lénine et ses petits camarades aient été mis dehors. Pour cette raison, la coopération entre les trois factions est très limitée.

Avant le début de chaque tour dans le cas d'un jeu avec plusieurs joueurs, la faction blanche dispose de 5 minutes pour discuter de la situation générale et des plans pour le tour qui vient.

Les rencontres individuelles entre joueurs sont interdites. Notez que cela veut dire 5 minutes au total et non cinq minutes par joueur.

Le joueur rouge (mis soigneusement hors d'écoute de la conversation) est le garant du temps écoulé. Il doit être sans pitié vis-à-vis des autres joueurs et doit les encourager à bien respecter ce délai de 5 minutes.

Notez qu'à la différence des autres jeux utilisant un système semblable, les factions blanches ne sont pas considérées alliées. En conséquence, une faction blanche ne peut bouger ses unités durant le temps de jeu d'une autre faction blanche.

### 18.1 Unités et zones

Les unités des différentes factions blanches peuvent entrer librement dans les zones contrôlées par une autre faction blanche ou dans les zones où se trouvent des unités d'une autre faction blanche. Elles peuvent terminer leur mouvement dans un tel territoire du moment où elles ne sont pas empilées avec les forces d'une autre faction.

Cela n'affecte pas le contrôle de la zone d'aucune façon. Les unités relevant de cette faction blanche ne peuvent pas assiéger des zones ni attaquer les unités d'autres factions blanches. Notez que si les unités de la faction blanche sont attaquées par des unités ennemies alors qu'elles occupent une zone d'une autre faction (blanche) les fortifications de la zone ne se rajoutent pas aux unités blanches durant le combat (8.5).

**Exemple :** La faction blanche sibérienne contrôle OMSK. Le joueur du Sud peut bouger par Omsk même si une ou plusieurs unités sibériennes sont présentes mais ne peut s'arrêter ici. Si les unités sibériennes n'avaient pas été là, le joueur du Sud aurait pu terminer son mouvement là mais il n'aurait pas pu conduire de siège ou prendre le contrôle de la zone au détriment du joueur sibérien.

La seule exception concernant l'empilement concerne les unités des alliés occidentaux. Les flottes des alliés peuvent terminer leur mouvement ou s'empiler avec des unités des factions blanches dans une zone de port. Ces flottes peuvent défendre la zone conjointement avec ces unités blanches si elles sont attaquées. Par contre, elles ne peuvent pas transporter ces unités même dans le cas d'une retraite.

Par ailleurs, une unité terrestre alliée, seule, peut être empilée avec des unités des factions majeures blanches.

Dans tous les combats impliquant des forces mixtes, le joueur blanc concerné décide comment allouer les pertes.



## 18.2 L'argent et la main d'œuvre

L'argent et la main d'œuvre ne peuvent faire l'objet de tractations et d'échanges entre factions majeures.

## 19.0 Règles optionnelles

Les règles suivantes sont considérées comme optionnelles et peuvent être utilisées pour augmenter la saveur du jeu sans ajout de complexité. L'utilisation de ces règles doit faire l'objet d'un accord entre joueurs avant le début du jeu. Notez que la règle 19.2 (famine) doit être utilisée en conjonction avec la règle 19.1 Chemins de fer.

### 19.1 Chemins de fer

Durant la guerre civile les bolchéviques avaient un avantage du fait de leur position centrale et de leur contrôle sur les plus importantes zones industrielles de Russie. Historiquement, les blancs contrôlaient des zones à la limite de l'empire russe où il y avait peu de concentration d'industrie et de lignes de chemins de fer.

Cette faible activité ferroviaire limitait la mobilité des armées blanches autant que leur habileté à garder ravitaillées, les unités projetées au loin.

Les succès des blancs coïncidaient avec la capture de matériel roulant permettant d'aider leurs offensives. Au contraire, la grande capacité ferroviaire des rouges leur donnait une plus grande flexibilité pour le ravitaillement des troupes et une meilleure concentration des forces à des endroits critiques, lors du conflit.

Plusieurs zones sur la carte représentent une importante concentration d'activité ferroviaire. Elles se démarquent par la présence de points noirs (notez que Moscou en contient deux).

Lorsque cette règle est utilisée, le nombre de mouvement par rail (7.6) autorisé pour une faction est conditionné par le contrôle de ces zones. Chaque point permet le déplacement d'une unité (et non d'un empilement d'unités) par rail par tour (les chefs ne sont pas considérés comme des unités pour l'application de cette règle ; ils bougent gratuitement avec l'unité qu'ils accompagnent).

Quand une zone est capturée ; la capacité ferroviaire devient disponible pour le joueur qui la capture pour le prochain tour pour tout le tour même si cette zone est capturée par une autre faction au cours de ce tour.

Le nombre de mouvement par rail est comptabilisé sur la piste des capacités ferroviaires. Notez que les règles optionnelles n'ont pas d'effet sur la disponibilité d'un supplément de capacité ferroviaire obtenu grâce à une carte événement.

### 19.2 Famine

Cette règle peut uniquement être utilisée en conjonction avec la règle optionnelle chemins de fer (19.1).

La famine reflète l'incapacité des bolchéviques à acheminer des produits alimentaires des zones rurales vers les cités et les régions industrielles les plus importantes. Le manque d'alimentation qui était un problème récurrent durant la guerre civile, était causé en partie

par les réquisitions des stocks pour une utilisation en temps de guerre par une administration bolchévique défailante ainsi que par les actions blanches.

Quand la carte événement famine est jouée, les effets de la famine pour chaque zone peuvent être diminués ou aggravés par la réponse rouge : pour chaque zone de production contrôlée par le joueur rouge, il est possible pour ce joueur de réduire ses capacités ferroviaires d'un point pour le tour.

Jetez un dé, sur un résultat de 1 ou deux, les effets de la famine sont anticipés pour une zone au choix du joueur rouge. Sur un résultat de 3 à 5, le résultat de la famine s'applique, sur un résultat de 6 la famine s'étend à une zone adjacente, le joueur rouge ne peut pas éviter la famine dans cette zone. Notez qu'une zone de production de nourriture ne peut être comptée qu'une fois par tour dans la tentative de prévenir l'apparition de la famine. Une seule tentative pour empêcher la famine par zone et par tour peut être réalisée.

### 19.3 La légion tchèque

La fameuse légion tchèque n'est pas dépeinte directement dans le jeu mais ses effets sont appliqués à travers les forces sibériennes régulières.

En tant que règle optionnelle, les joueurs peuvent réduire la taille initiale des forces sibériennes de deux unités d'infanterie, notamment deux unités 4-2, celle qui est dans le territoire sibérien au début du jeu et celle situés dans le grand territoire russe.

Une fois la carte événement « légion tchèque formée » (Czech legion form) jouée, additionnez ces deux unités 4-2 dans le réservoir d'unités de la faction sibérienne ainsi que 6 points d'argent.

Si la carte «départ de la légion tchèque » (czech legion quits ) est jouée le joueur sibérien doit enlever du jeu deux unités d'infanterie 4-2 de son choix (qu'elles soient sur la carte ou non à ce moment) ainsi que 6 points d'argent. Notez que le joueur rouge doit aussi enlever 3 points d'argent de son budget (cela reflète le pillage excessif des deux camps qui a eu lieu au moment de la sortie du conflit de la légion tchèque).

En compensation de l'utilisation de cette règle, le joueur sibérien peut demander un point de victoire supplémentaire à titre de handicap.

Notez que si cette règle n'est pas utilisée, la faction sibérienne peut retirer deux unités d'infanterie (n'importe lesquelles) du jeu après que l'évènement czech legion quits ait été utilisé.

Ainsi dans le cadre des règles concernant l'ORI, l'effet « Czech légion formed » est toujours considéré comme étant appliqué.

## 20.0 Mise en place du jeu

Les règles spéciales sont décrites au 3.0

### 20.1 Nord/Asie

Territoires centre Asie : 2 x CAV, 2 x INF, chef Said-Alim

Territoires de la grande Russie : 3 x INF

Placez un marqueur de contrôle sur les zones suivantes : Murmansk

Main d'œuvre : 18

Argent :12

## 20.2 Sibériens

Territoires sibériens : 1 x CAV, 2 x INF (regardez la règle 9.3)

Territoire de la grande Russie : 1x AIR, 1 CAV, 4 x INF (regardez la règle 9.3)

N'importe quelle Zone d'origine : Kolchak et un chef tiré au hasard

Main d'œuvre : 26

Argent :23

## 20.3 Sud

Dans la mer noire : 1 Flotte

Territoire de la grande Russie : 3 CAV, 5 x INF, Denekine et un chef tiré au hasard\*

Main d'œuvre : 21

Argent :15

\* Pas Wrangel. Il n'est pas disponible avant que la carte événement « Wrangel take over soit jouée »

## 20.4 Rouge

Territoires d'Asie centrale : 1 x CAV, 2 x INF

Territoire de la grande Russie : 3 x CAV, 11 INF, Lénine, Trotski

Territoires sibériens : 1 x CAV, 1 x INF

A KAZAN : Trésor impérial

A Petrograd : 1 x Flotte

N'importe quelle Zone d'origine :3 x chef tiré au hasard

Main d'œuvre : 40

Argent :30

Note : le joueur rouge ne peut pas construire d'unité aérienne avant le tour d'été 1919.

Note : le joueur Rouge doit enlever 1x 5-2 INF , 2x 4-2 INF, 1x 5-2 CAV , 1 x 4-2 CAV de ses forces disponibles au départ. Elles entrent enjeu par le biais d'une carte événement.

## 20.5 Forces des pays mineures au début du jeu

Anarchistes (mise en place par le joueur rouge) : 1 x Cav, Chef Makhno

Pays baltes (mise en place par le joueur du Sud) : 1 x INF, Chef Catske

Finlande (mise en place par le joueur du Sud) : 2 x INF, Chef Mannerheim

Pologne (mis en place par le joueur sibérien) : 1 x INF, Chef Pilsudski

Ukraine (mis en place par le joueur Nord/Asie) : 1 x INF, 1 x CAV, Chef Petlura

Alliés : à Vladivostok, la mer du japon ou la case de transit du japon : 1 x 2-2 FLOTTE

Dans la case Mer noire : 1 x 2-2 FLOTTE

Dans la case mer baltique : 1 x 3-2 FLOTTE

Variable à Murmansk, mer blanche, case de transit de la mer blanche ou Archangel \* : 1 x 3-2 FLOTTE

Variable à Murmansk, Vadivostok ou n'importe quelle case de transit ou Archangel \* : 4 x INF, 1 x TANK, 1 x AIR, Chef Maynard

\* Peut être déployé à Archangel même si il s'agit d'un zone d'origine appartenant au joueur Nord/Asie.

