

Red Russia

KARTY WYDARZEŃ

Nr	Wydarzenie	Treść	Faza zagrania	Zagrać natychmiast?	Zagrywana przez/przeciwko	Rok zagrania
1	Allies Withdraw <i>Alianci wycofują się</i>	Wzrost wewnętrznej presji na wycofanie się z konfliktu militarnego. Czerwony może wybrać 1 aliancką jednostkę jako przewidzianą do wycofania. Rzuć 1k6 i dodaj aktualny rosyjski indeks. Rezultat >4 oznacza wycofanie tej jednostki.	Polityka	Nie	Czerwony	19/20/21
2	Assassination! <i>Zabójstwo!</i>	Gracz może wybrać jednego z dowódców w grze i podjąć próbę jego eliminacji przez zabójstwo. Rzuć 2k6; rezultat 9-10: dowódca ranny i usunięty z gry na 2 sezony; rezultat 11-12: zabity.	Każda	Nie	Każdy	Każdy
3	Aerial Recon <i>Rozpoznanie lotnicze</i>	Gracz otrzymuje informacje wywiadowcze z rozpoznania lotniczego. Może zredukować rzut przeciwnika o 2, albo zwiększyć własny rzut o 1.	Akcja	Nie	Każdy	Każdy
4	Curzon Intervenes <i>Curzon interweniuje</i>	Wstawiennictwo Lorda Curzona za pokojem na rzecz Polski. Jeśli Polska jest aktywna, wszystkie jednostki obce na terenie Polski muszą się wycofać w następnej turze, albo zostaną wyeliminowane. Wszystkie pola kontrolowane przez Polskę stają się częścią Polski. Patrz 12.9.3 - (odniesienie nie istnieje).	Polityka	Tak	Czerwony	19/20/21
5	Czechs Quit <i>Czesi wychodzą</i>	Czesi zawierają porozumienie z Czerwonymi aby wyjść z wojny. Jeśli Syberyjski Index Jednej Rosji jest <2 i zdarzenie Legion Czeski Sformowany został uprzednio zagrany, usuń 2 jednostki Syberyjskiej Piechoty, 6 pkt pieniędzy z sił Syberyjskich. Usuń również 3 pkt pieniędzy Czerwonych. Patrz 18.3 - Legion czeski.	Zakup	Nie	Syberyjski	20/21 usuń po zagranii.
6	Czech Legion Formed <i>Legion Czeski Sformowany</i>	Czescy jeńcy wojenni byłej Austro-Węgierskiej armii decydują się walczyć po stronie Białych. Dodaj 2 piechoty do któregośkolwiek pola w Rosji i 6 pkt pieniędzy. Zagraj po jakimkolwiek ataku Czerwonych jednostek na jednostkę (-i) Syberyjskie. Patrz 18.3 - Legion czeski.	Zakup	Nie	Syberyjski	18/19 usuń po zagranii
7	Command Paralysis <i>Paraliż decyzyjny</i>	Dowódcom w polu nie udaje się wypełnić rozkazów. Każdy atak 1 zostaje przerwany, jednak koszty ataku zostają poniesione.	Akcja	Nie	Każdy	Każdy
8	Coup de Main <i>Przewrót</i>	Polityczni sojusznicy neutralizują plany obronne przeciwnika. Gracz może natychmiast przejąć kontrolę nad polem bez oblężenia.	Akcja	Nie	Każdy	Każdy
9	Cheka Formed <i>Utworzenie CZeKa</i>	Czerwoni tworzą policję polityczną. Wydarzenie Defections (przejście na stronę wroga) przestają dotyczyć jednostek Czerwonych.	Polityka	Nie	Czerwony	20/21 usuń po zagranii
10	Corruption	Sympatycy Białych kradną potrzebne	Zakup	Nie	Każdy	Każdy

Nr	Wydarzenie	Treść	Faza zagrania	Zagrać natychmiast?	Zagrywana przez/przeciwko	Rok zagrania
	<i>Korupcja</i>	zaopatrzenie. Zredukuj pieniądze o 1k6 dzielone przez 2 (FRU - ułamek w górę)				
11	Coup! <i>Przewrót!</i>	Ciągle spory pośród dowództwa Białych skutkują przewrotem, wpływającym negatywnie na rekrutację. Zredukuj siły ludzkie o 1k6. Rzuć 1k6 (-2) na Tabeli Jednej Rosji.	Polityka	Nie	Każdemu Białemu	18/19
12	Cossaks Go Home! <i>Kozacy do domu!</i>	Dowódcy kozaccy nie znajdują korzyści w popieraniu sprawy Białych i wracają na Zaporozże. Czerwony może odwrócić 2 jednostki kawalerii Południowych w odległości 2 pól od jakiegokolwiek jednostki Czerwonych.	Akcja	Nie	Południowym	Każdy
13	Carpe Diem <i>Chwytaj Dzień</i>	Dobre planowanie daje ci przewagę nad przeciwnikami. Gracz określa porządek inicjatywy na tą turę.	Polityka	Nie	Każdy	Każdy
14	Captured trains <i>Zdobyte pociągi</i>	Ostatnie posunięcia doprowadziły do przejścia kilku silników i pojazdów szynowych! Rzuć 1k6: wynik 1-4 - gracz może dodać 1 pociąg do indexu pociągów i odjąć 1 dowolnemu graczowi. Efekt tylko na tą turę.	Zakup	Nie	Każdy	Każdy
15	Churchill	Winston Churchill z sukcesem lobbuje za bardziej otwartym zaangażowaniem się Aliantów na Północy. Rzuć na Obcą Interwencję (+2)	Polityka	Nie	Północ/Azja	18/19
16	Cossack Raid <i>Raid Kozaków</i>	Umieść znacznik Raid Kawalerii na jednym kontrolowanym przez Czerwonych polu w zasięgu 2 pól od pola kontrolowanego przez Białych. Czerwony nie może uwzględnić tego pola dla celów ustalania ilości pieniędzy i siły ludzkiej w tej turze.	Zakup	Nie	Południowy/Syberia	Każdy
17	Defections <i>Przejścia na stronę wroga</i>	Gracz może odwrócić 1 jednostkę piechoty lub kawalerii wroga zajmującą to samo pole co własne jednostki i dodać zredukowaną jednostkę tej samej lub niższej wartości do swoich sił na tym samym polu.	Akcja	Nie	Każdy	Każdy
18	Foreign Assistance <i>Zagraniczna pomoc</i>	Biali emigranci udzielają pożyczek w celu wsparcia walki z bolszewizmem. Rzuć 1k6 plus aktualny Index Jednej Rosji, pomnóż przez 2; dodaj rezultat do aktualnego poziomu pieniędzy gracza.	Zakup	Nie	Każdy Biały	Każdy
19	Foreign Aid <i>Zagraniczna pomoc</i>	Lobbing zagranicznych przywódców za Białymi przynosi wymierny skutek. Rzuć 1k6 plus aktualny index Jednej Rosji; dodaj rezultat do aktualnego poziomu pieniędzy gracza.	Zakup	Nie	Każdy Biały	Każdy
20	Famine! <i>Głód!</i>	Niewydolna kontrola cywilna, niewydolny transport kolejowy i korupcja skutkują niedostatecznym zaopatrzeniem miast w żywność. Biały gracz z najwyższą inicjatywą może wybrać 2 kontrolowane przez Czerwonego pola jako niekontrolowane na potrzeby pobierania pieniędzy i siły ludzkiej tej tury.	Zakup	Tak	Czerwonym	Każdy

Nr	Wydarzenie	Treść	Faza zagrania	Zagrać natychmiast?	Zagrywana przez/przeciwko	Rok zagrania
21	Green Revolt <i>Rewolta Zielonych</i>	Biały może wybrać 2 jednostki piechoty Czerwonych zlokalizowane w zasięgu 2 pól od Ukrainy przywracając je pod kontrolę ukraińską, tak jak pola zajmowane przez te jednostki.	Polityka	Nie	Czerwonym	Każdy
22	General Strike! <i>Strajk Generalny!</i>	Strajki robotnicze prowadzą do załamania Czerwonych. Jeśli czerwony index Jednej Rosji jest mniejszy <3, Biały gracz usuwa jakiegokolwiek 2 jednostki piechoty Czerwonych o pełnej sile z planszy i umieszcza je w Moskwie i Piotrogradzie. Rzuć 1k6(-2) w tabeli Jednej Rosji.	Zakupy	Nie	Czerwonym	18/19/20
23	Greater Poland <i>Wielka Polska</i>	Polska zawiera tajny układ z Ukrainą. Jeśli którakolwiek z Głównych Frakcji okupuje którekolwiek pole własne Ukrainy, Polska natychmiast staje się aktywną Mniejszą Frakcją, kontrolowaną przez frakcję zagrywającą to wydarzenie.	Polityka	Nie	Każdy	19/20/21
24	Intervention <i>Interwencja</i>	Przywódcy aliantów zmagają się do bezpośredniej interwencji militarnej w konflikcie, w celu pokonania Bolszewizmu. Rzuć na Index Zagranicznej Interwencji i dodaj 4 do sumy.	Zakup	Nie	Każdy Biały	Każdy
25	Infighting <i>Wewnętrzna walka</i>	Spory polityczne wewnątrz dowództwa frakcji niweczą wysiłek militarny. Rzuć 1k6 w Tabeli walk wewnętrznych (Infighting).	Polityka	Nie	Każdy	Każdy
26	Japanese Meddling <i>Japońskie intrygi</i>	Japońskie intrygi na Syberii podkopują morale sił Syberyjskich i szkodzą dowództwu. Gracz Syberyjski nie może się poruszać i atakować w tej turze.	Polityka	Nie	Syberyjski	Każdy
27	Kronstadt Raid <i>Raid na Kronsztad</i>	Brytyjskie kutry torpedowe wykonują odważny atak na Czerwoną flotę. Jeśli Czerwony ma flotę w Piotrogradzie, rzuć 1k6 (+Północ/Azja index Jednej Rosji. 1-2: bez efektu, 3-4: redukcja poziomu, 5-6: eliminacja floty.	Akcja	Nie	Północ/Azja	18/19/20
28	Kolchak Coup <i>Przewrót Kołczaka</i>	Kołczak ogłasza się władcą całej Rosji. Jeśli nie jest w grze, natychmiast wprowadź jego żeton na mapę na którymkolwiek z pól własnych sił Syberyjskich. Przesuń index Jednej Rosji o 1.	Polityka	Nie	Syberyjski	18/19/20 usuń po zagranii
29	Makhano Assists <i>Machno wspomaga</i>	Jeśli Anarchiści są aktualnie neutralni, stają się aktywni jako Mniejsza Strona (Minor Power) dla aktualnego gracza. Jeśli stanowią obecnie wroga Mniejszą Stroną, stają się neutralni.	Polityka	Nie	Czerwoni/ Południowy	18/19/20
30	Minor Intervention? <i>Mniejsza Interwencja</i>	Rzuć 1k6 w tabeli Mniejszej Interwencji.	Polityka	Nie	Każdy Biały	Każdy
31	Mandatory Offensive <i>Obowiązkowa ofensywa</i>	Najwyższe dowództwo decyduje, że ofensywa jest politycznie nieodczuwana. Gracz musi wykonać natarcie (Assault) lub inwazję (Invasion) tej tury. Nieprzeprowadzenie natarcia/inwazji obniża index Jednej Rosji o 1.	Akcja	Nie	Każdy	Każdy

Nr	Wydarzenie	Treść	Faza zagrania	Zagrać natychmiast?	Zagrywana przez/przeciwko	Rok zagrania
32	No Artillery <i>Bez artylerii</i>	Szybkie natarcie powoduje, że jednostki artylerii pozostają w tyle. Gracz nie może przeprowadzić walk oblężniczych na JEDNYM polu tej tury.	Akcja	Nie	Każdy	Każdy
33	New Leader <i>Nowy przywódca</i>	Wyciągnij jednego przywódcę z zasobu nieużywanych przywódców. Umieść go na którymkolwiek kontrolowanym własnym polu.	Zakup	Tak	Każdy	Każdy
34	On to Berlin! <i>Na Berlin!</i>	W celu bezpośredniego wsparcia rewolucjonistów niemieckich, Czerwony musi zająć Poznań w ciągu 4 sezonów. Negowane przez zdarzenie "Curzon Intervenes".	Polityka	Nie	Czerwony	19/20/21 usuń po zagranii
35	Partisans! <i>Partyzanci!</i>	Lokalni agitatorzy niweczą operacje wojskowe w regionie. Umieść jedną jednostkę Partyzantów na polu kontrolowanym przez wroga.	Zakup	Nie	Każdy	Każdy
36	Party Congress <i>Kongres Partii</i>	Lenin, Trcki i Stalin muszą się natychmiast przenieść do Moskwy tej tury w celu odbycia debaty na temat marksistowskiej teorii ekonomicznej. Nie mogą opuścić Moskwy do następnej tury i nie mogą brać udziału w innych przedsięwzięciach.	Każda	Nie	Czerwoni	18/19/20
37	Red Army Reforms <i>Reformy w Armii Czerwonej</i>	Reformy w Armii Czerwonej zwiększają jej efektywność. Dodaj do zasobu jej sił: 1x5-2 Piechoty, 2x4-2 Piechoty, 1x5-2 Kawalerii, 1x4-2 Kawalerii.	Zakup	Nie	Czerwoni	20/21 usuń po zagranii
38	Red Atrocities <i>Okrucieństwa Czerwonych</i>	Zagraniczni lewicowcy rozpowszechniają wiadomości o bolszewickich okrucieństwach wobec umiarkowanych socjalistów i robotników. Zmniejsz zasób pieniędzy o 1k6. Index Jednej Rosji zredukuj o 1.	Zakup	Tak	Czerwoni	20/21
39	Semenov Corruption <i>Korupcja Siemionowa</i>	Generał Siemionow kradnie i sprzeniewierza zasoby Białych w celu utworzenia prywatnej armii. Zredukuj zasoby pieniężne o 1k6 dzielone przez 2 (ułamki w górę). Rzuć 1k6 (-1) na tabeli Jednej Rosji.	Zakup	Nie	Syberyjski	Każdy
40	Spies! <i>Szpiedzy!</i>	Lepszy wywiad pozwala ci zniweczyć plany wroga. Skasuj którekolwiek poprzednio zagrane wydarzenie.	Każda	Nie	Każdy	Każdy
41	To the Last Man! <i>Do ostatniego człowieka!</i>	Inspirowane przez swoich dowódców, twoje oddziały walczą na śmierć i życie! Dodaj 2 kości do rzutu w ataku lub obronie (gracz wybiera), dla natarcia lub walki oblężniczej tej tury.	Akcja	Nie	Każdy	Każdy
42	Typhus <i>Tyfus</i>	Epidemia tyfusu dotyka zarówno populację cywilną i wojska. Gracz może odwrócić jeden żeton piechoty lub kawalerii gdziekolwiek na mapie.	Akcja	Nie	Każdy	Każdy
43	Tanks <i>Czołgi</i>	Gracz może dodać jedną jednostkę czołgów do swojego zasobu jednostek, albo też - może on usunąć jedną jednostkę czołgów z zasobu sił innego gracza (ale nie taką, która została już zakupiona i jest w grze).	Zakup	Nie	Każdy	Każdy

Nr	Wydarzenie	Treść	Faza zagrania	Zagrać natychmiast?	Zagrywana przez/przeciwko	Rok zagrania
44	War Communism <i>Komunizm Wojenny</i>	Reformy Czerwonych zmierzające do centralizacji gospodarki utrzymują zaopatrzenie jednostek bojowych, ale wywierają niszczący wpływ na gospodarkę i politykę. Rzuć 1k6 i dodaj wynik do zasoby pieniędzy. Moskwa i Piotrogród (jeśli kontrolowane) nie wliczają się do zasobu sił ludzkich w tej turze.	Zakup	Nie	Czerwoni	Każdy
45	Wrangle Takes Over <i>Wrangel przejmuje dowództwo</i>	Powtarzające się przypadki nieudolności militarnej i politycznej gen. Denikina spowodowały jego ustąpienie. Usuń na stałe żeton Denikina jeśli jest w grze. Rzut 1k6 (+2) na tabeli Jednej Rosji.	Polityka	Tak	Południowy	19/20/21 usuń po zagranu
46	Workers of the World <i>Robotnicy świata</i>	Wzrastające poparcie zagraniczne dla Partii Komunistycznej pomaga sprawie Czerwonych. Rzuć 1k6; dodaj wynik do zasobu pieniędzy gracza. Wykonaj natychmiast rzut na Tabelę Jednej Rosji i dodaj 1 do wyniku rzutu kością.	Zakup	Nie	Czerwoni	Każdy