

*Историческая справка*

# **Красные!**

**ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА В РОССИИ 1918–1921**

Кирилл Назаренко





Вопрос о том, когда началась Гражданская война, очень сложный. Если считать гражданской войной любые вооружённые столкновения граждан одного государства между собой, то её начало надо отсчитывать если не с Февральской революции 23 февраля старого стиля (8 марта нового стиля) 1917 г., то уж точно с Корниловского мятежа (конец августа 1917 г.). После этого масштаб боевых действий внутри страны только увеличивался — после Октябрьского вооружённого восстания 25 октября (7 ноября) 1917 г. в Петрограде и его окрестностях несколько дней ведутся бои со сторонниками свергнутого Временного правительства, в Москве бои продолжаются почти две недели. В декабре 1917 г. бои охватывают Украину, где сражаются сторонники Центральной Рады (украинское правительство) против большевиков. Тогда же начинается Ледяной поход Л. Г. Корнилова из Ростова-на-Дону в Екатеринодар и обратно на Дон, сопровождавшийся масштабными сражениями. Весной 1918 г. бои то вспыхивали, то затихали на Урале, на Северном Кавказе. Однако до размеров всероссийского конфликта Гражданская война доросла лишь в мае 1918 г.

Одним из ключевых факторов, действовавших на протяжении всей Гражданской войны, была раздробленность сил белых и единство красных. В то же время условия на различных

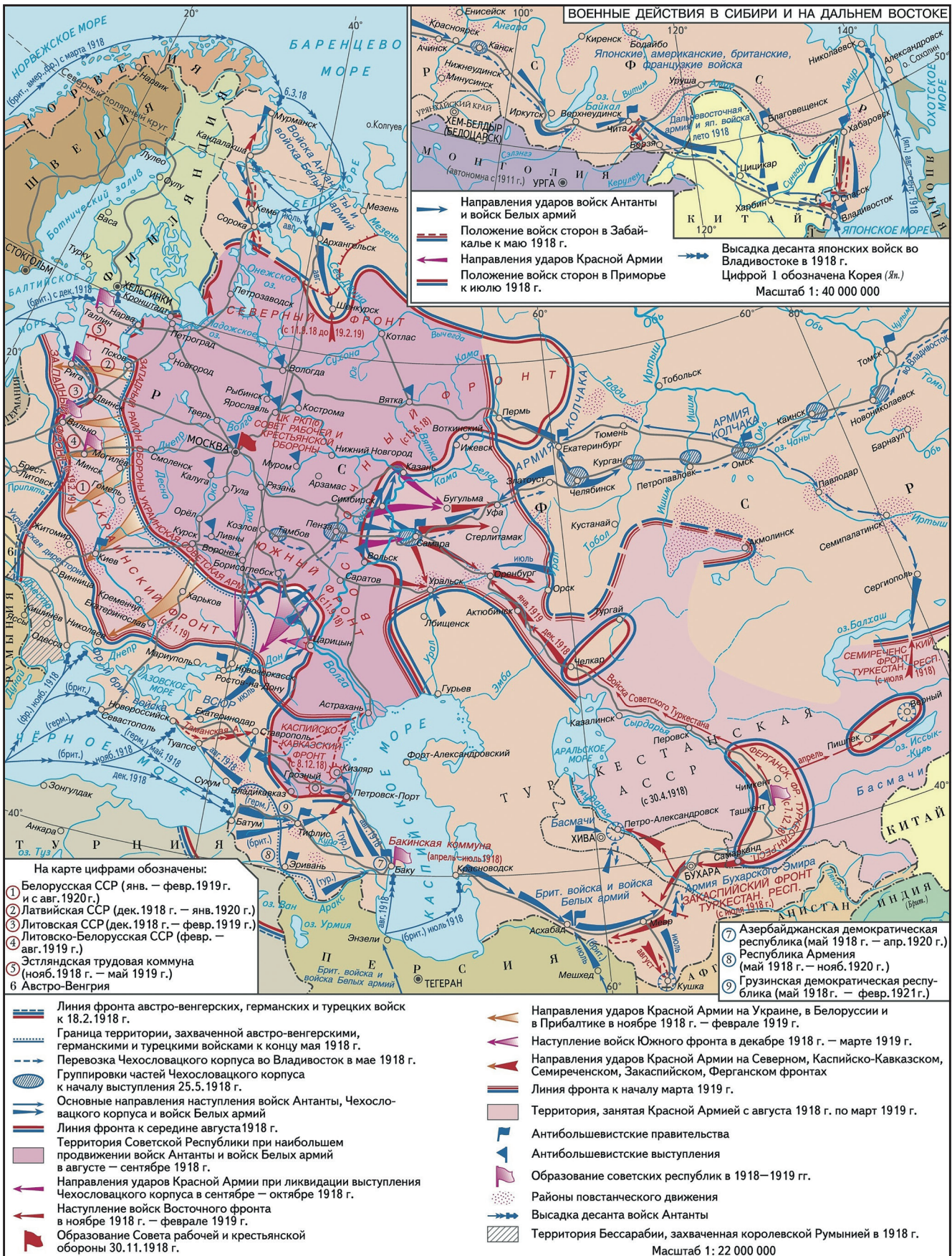
фронтах Красной армии были сложными, и далеко не всегда планы, свёрстанные в Полевом штабе Революционного военного совета Республики, высшем руководящем органе Красной армии, воплощались в жизнь. Поэтому игроки случайным образом вытягивают жетоны активации. Они никогда точно не знают, какой фронт или «фракция» белых в какой очерёдности ходит и, главное, когда наступит фаза логистики. Таким образом, в игре появляется редкий для настольных стратегий элемент стратегической случайности.

Система управления войсками обоих игроков отражает реалии Гражданской войны. Красные организованы во фронты, причем центральное командование (обозначенное фишкой «Полевой штаб») может распределять между ними подкрепления. Однако каждый фронт действует самостоятельно, и, как и в реальной жизни, между фронтами могла быть несогласованность — это обстоятельство учтено в игре, когда каждый фронт активируется отдельно. Если два фронта действуют против одной «фракции» белых, у той появляется возможность по очереди отражать два наступления красных. При этом в активации участвуют лишь несколько красных фронтов, а не все — это делает управление Красной армией более сложным и отражает реальные проблемы координации усилий её войск.



*В штабе Сибирской армии*





Советская республика в кольце фронтов



У белых единицами активации являются «фракции», которые отделены друг от друга гораздо сильнее, чем фронты у красных. «Фракции» не могут обмениваться войсками, не могут слать подкрепления друг другу — как и в реальной жизни. Действительно, среди «фракций» белых такие разные образования, как «Сибирская армия»<sup>1</sup>, Вооружённые силы на Юге России (ВСЮР), интервенты, польские войска, а также объединённые в одну «фракцию» исключительно для удобства управления в игре «Северная и мусульманская армии» и «Северо-Западная белая армия, эстонские силы и фрайкор фон дер Гольца». В действительности в качестве монолитных политических группировок действовали только ВСЮР и поляки.

«Сибирская армия» представляла собой весьма разобщённую группировку со сложной историей — напомним, что Гражданская война (по общепринятой периодизации в «узких» рамках) началась в конце мая — начале июня 1918 г. с мятежа Чехословацкого корпуса и антисоветского выступления в Самаре, где был образован Комитет членов Учредительного собрания (Комуч). Вскоре в Омске образовалось Временное Сибирское правительство. Эти правительства начали формировать собственные армии и вести боевые действия против красных, однако они были сформированы преимущественно из эсеров — социалистов-революционеров, идейных потомков русских народников, которые были активными участниками революционных выступлений против царя, организовывали покушения на министров и чиновников, их главным лозунгом был раздел помещичьей земли между крестьянами. Враждебная позиция эсеров по отношению к большевикам объяснялась тем, что фактически придя к власти летом 1917 г. (напомним, что А. Ф. Керенский, председатель Временного правительства в июле — октябре 1917 г., принадлежал к этой партии), эсеры не смогли провести собственные лозунги в жизнь, а затем обвинили большевиков в их «краже». В первые месяцы активных боевых действий (август — ноябрь 1918 г.) оказалось, что офицеры (особенно кадровые) и казаки не доверяют эсерам, у Комуча и Сибирского временного правительства не получилось построить крепкую армию. В ноябре 1918 г. военный министр Директории (сменившей Сибирское Временное правительство) адмирал А. В. Колчак совершил государственный переворот и объявил себя верховным правителем России. Это означало резкое изменение политического лица «Сибирской армии», начало «генеральской контрреволюции». А. В. Колчак провозгласил лозунг «восстановления порядка», причём фактически речь шла о порядках времён царской России. Адмиралу удалось создать сравнительно боеспособную армию, которая весной 1919 г. даже предприняла успешное наступление на запад. Однако против Колчака были брошены все силы Советской России, его

войска в сентябре 1919 г. потерпели поражение и начали отход (получивший позднее название Великого Сибирского ледяного похода). Остатки колчаковских войск в январе 1920 г. были оттеснены к озеру Байкал, а сам адмирал был расстрелян. Чехословацкий корпус, в 1918 г. сыгравший ключевую роль в начале Гражданской войны, с осени 1919 г. окончательно отказался воевать с красными и вёл переговоры о возвращении на Родину. В составе «Сибирской армии» также были уральские казаки, зачастую действовавшие автономно. Поэтому эту «фракцию» можно считать единой только в смысле региона, в котором она действовала. В игре представлены соединения «Сибирской армии»: 1-я и 2-я чехословацкие дивизии, бригада Каппеля, Народная армия Комуча, 1-я, 2-я, 3-я и Западная Сибирские армии, соединения корпусного уровня Уральских, Оренбургских и Сибирских казаков, а также гарнизоны и сибирские партизаны (их соединение в игре почему-то армейского уровня). У «Сибирской армии» из 11 соединений 3 — конные. Это важное преимущество, позволяющее энергичнее маневрировать и отражающее высокий процент казаков в белом движении.

В игре нет отдельной фишки такого яркого деятеля белого движения, как В. О. Каппель, но его символизирует соединение — «Бригада Каппеля». Владимир Оскарович Каппель (1883–1920), подполковник, окончил Академию Генерального штаба, в самом начале Гражданской войны примкнул к армии Комуча и сформировал отдельную стрелковую бригаду, получившую его имя. С ней он прошёл все сражения «Сибирской армии» и в самом конце их эпопеи умер от воспаления лёгких.



Генерал Каппель В. О. у штабного вагона, 1918 г.

<sup>1</sup> Мы употребляем игровые названия в кавычках, а исторические — без них.



С политической эволюцией связана и символика антибольшевистского движения. Комуч, в принципе, использовал красный флаг, такой же, как и Советская власть, однако для отличия от красных на кораблях своей флотилии он ввёл флаги георгиевских цветов — в виде чёрных и жёлтых горизонтальных полос. О возвращении двуглавого орла или даже бело-сине-красного флага речь тогда не шла. Лишь Колчак начал использовать двуглавого орла (в том числе на собственных адмиральских погонах), но без монархических символов — короны, скипетра и державы. Другие белые «фракции» избегали использовать орла, предпочитая бело-сине-красный флаг. Так что в игре было бы историчнее изобразить на маркерах белых не императорского орла, а триколор. Что касается символики красных, то эмблема в виде серпа и молота появилась лишь после Гражданской войны, а с 1918 г. на красноармейской звезде изображались скрещённые плуг и молот. Было бы правильнее изобразить на маркерах красных пятиконечную красную звезду с плугом и молотом.

Обратим внимание на то, что до конца 1918 г. западная часть игрового поля недоступна — там находятся немецкие и австро-венгерские оккупационные войска, которые заняли огромные территории в связи с подписанием Брестского мира. Подчеркнём, что немцы далеко вышли за пределы тех соглашений, которые были подписаны с ними в Бресте-Литовском в марте 1918 г. Брестский мир не предусматривал оккупацию Крыма, Таганрога, ввод немецких войск в Финляндию, всё это было взято немецким командованием



Флаг Комуча



Красноармейский значок

исходя из принципа «горе побеждённым». На демаркационной линии, отделявшей Советскую Россию от оккупированных территорий, время от времени вспыхивали бои — наиболее масштабные в июне 1918 г. под Таганрогом. Брестский мир не продолжился и 9 месяцев — он был денонсирован Советским правительством 13 ноября 1918 г., через два дня после подписания Компьенского перемирия, завершившего Первую мировую войну.

**Интервенты** (Союзные экспедиционные силы) были единственными лишь на словах. Формально они представляли собой войска Антанты, антигерманского союза, в который первоначально входили Франция и Россия, а затем к нему примкнули Великобритания, Япония, Италия, США и другие страны. Этот блок выиграл Первую мировую войну, а с марта 1918 г. предпринял попытку интервенции в Россию. Напомним, что Чехословацкий корпус формально считался частью союзных войск, но поскольку фактически он действовал самостоятельно, то в игре считается, что чехословаки



Переговоры в Брест-Литовске 1917 г.

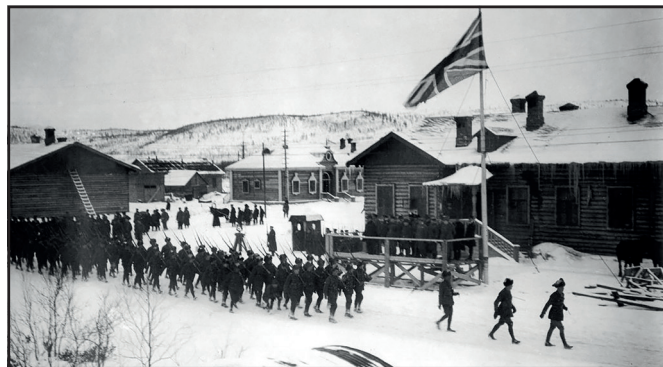


относятся к «Сибирской армии». Этот корпус был сформирован из военнопленных солдат австро-венгерской армии с целью борьбы за независимую Чехословакию, но после выхода России из войны оказался в сложном положении. Он был провозглашён частью французской армии, причём французы искренне хотели перевезти его на Западный фронт через Владивосток, однако английское политическое руководство не предоставило чехам транспортные суда, поскольку считало более эффективным его участие в свержении большевиков и установлении в России правительства, которое вновь вступит в войну против Германии.

Первоначально вмешательство союзников в русские дела оправдывалось необходимостью борьбы с Германией, а после её поражения и подписания перемирия 11 ноября 1918 г. целью интервенции стали провозглашать «восстановление порядка» на территории России. Интервенты действовали крайне несогласованно, каждая из стран, отправивших свои войска в Россию, больше всего боялась усиления своих союзников. Каждая из стран Антанты «взяла шефство» над одной из белых группировок. Население, уставшее от войны, особенно в Англии и Франции, было против интервенции. Среди французских солдат и матросов на территории России происходили революционные выступления. Всё это привело к выводу большей части войск интервентов в конце 1919 — начале 1920 г. Лишь Япония продолжала оккупировать Забайкалье до осени 1922 г., а Северный Сахалин — до 1925 г. Успехи или неудачи белых играли очень скромную роль в решении стран Антанты продолжить или прекратить интервенцию, но в игре именно активность белых является ключевым фактором их поддержки союзниками. В игре не представлены многочисленные японские войска на Дальнем Востоке, поскольку этот регион исключён из игрового поля. В игре присутствуют соединения корпусного уровня «Мурманск», «Онега», «Архангельск» (исторически — британские и канадские войска, а также подразделение США, известное как «Белые медведи»), «Закаспий» (англо-индийские войска) и «Одесса» (французы). В полном соответствии с историческими реалиями имеются также «Морские силы» интервентов на Белом, Балтийском, Каспийском и Чёрном морях.

Уход интервентов из России моделируется через «**полную эвакуацию интервентов**» и «**частичную эвакуацию интервентов**». Разница между ними подчёркивает непоследовательную и колеблющуюся политику стран Антанты по отношению к интервенции в России.

Среди вооружения, которое союзники передавали белым, особое место занимали **танки** и **авиация**. Российская империя была относительно отсталым в промышленном отношении государством. Если во французской армии к концу Первой



*Англичане в Мурманске*



*45-й батальон Королевских фузилеров английской армии возле Осиново*

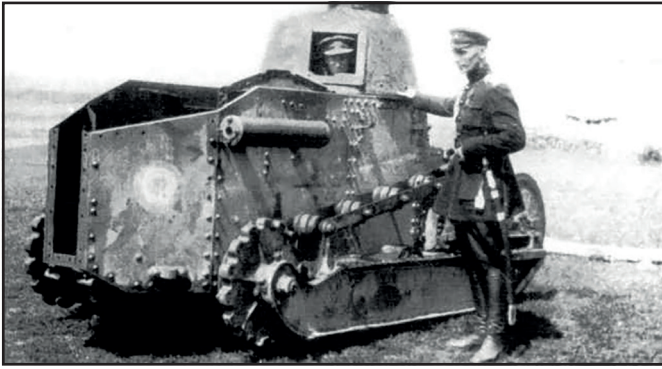


*Американские солдаты в Архангельске. Зима 1918-1919 гг.*



*Французские солдаты в Одессе в 1918 г.*





Офицер белой армии у танка Рено FT. 1919 г.

мировой войны было до 4 тыс. танков, в британской — более 1 тыс. танков, то в российской их не было вовсе. Во Франции в 1914–1917 гг. было произведено 27,5 тыс. самолётов, в Великобритании — 22,5 тыс., а в России — 5,6 тыс., при том, что большая часть моторов была импортной. Русский солдат во время Первой мировой войны редко видел самолёты и не имел никакого опыта борьбы против танков. Поэтому когда союзники начали поставлять белым танки и крылатые машины, эта техника поначалу производила большой эффект. Такое обстоятельство отражено в игровой механике, в частности, в том, что применение танков белыми отменяет эффект «Красного Вердена» для красных — когда танки только появлялись на поле боя, они производили сильнейшее психологическое впечатление своей мнимой неуязвимостью. В конце Гражданской войны с танками научились бороться, и их применение Врангелем летом 1920 г. не произвело ожидаемого эффекта. Современные самолёты, поставляемые союзниками белым, также сыграли определённую роль.

**Контроль над морем** был важным фактором, он позволял доставлять вооружение белым из-за границы, высаживать десанты. По умолчанию контроль над морем в руках белых — фактически в руках флотов интервентов. Единственный крупный белый флот, который действовал во время Гражданской войны, — это Черноморский флот ВСЮР. Кроме того, определённую роль сыграли белые Каспийская и Беломорская флотилии. В ходе войны контроль над морями мог постепенно переходить к красным, что лишало белых возможности получать снабжение по морю, но контролировать море красные могли лишь после ухода флотов интервентов.

**«Северная и мусульманская армия»** соединены вместе лишь для того, чтобы количество «фракций» не превысило разумные пределы игрового дизайна. Эта «фракция» представлена соединениями: Северная и Туркестанская армии, гарнизоны и басмачи (на правах партизан, соединение армейского уровня). На севере, в Архангельске и Мурманске, белые держались почти исключительно благодаря помощи англичан. Только здесь войска интервентов были вынуждены

активно участвовать в боях против Красной армии, поскольку местные белые силы были совсем слабыми. Вывод британских войск в конце 1919 г. привёл к быстрому краху Войск Северной области (как они официально назывались). Что касается «мусульманской армии» белых, то под этой вывеской в игре объединены многочисленные и пёстрые антисоветские отряды, которые действовали в Туркестане и Закаспийской области (так назывались русские владения в Средней Азии в дореволюционное время). Здесь также было сильным влияние англичан, которые в 1919 г. в третий раз попытались завоевать Афганистан и делали попытки укрепиться и в бывших российских владениях. Поэтому в игре есть фишка Закаспийские интервенты в Средней Азии. Кроме того, у России в этом регионе было два вассальных владения — Бухарский эмират и Хивинское ханство, которые формально были независимыми государствами, позднее стали народными республиками и вошли в состав СССР. Нельзя не вспомнить и о басмачах, что в переводе с одного из среднеазиатских языков означает просто бандиты. Басмаческое движение, направленное против красных, было, пожалуй, самым долгоживущим наследием Гражданской войны в СССР — последние крупные отряды басмачей были разгромлены лишь в начале 30-х гг.

**«Северо-Западная белая армия, эстонские силы и фрайкор»** — «склеены» из враждебных друг другу группировок для удобства игры. «Фракция» представлена соединениями — эстонская армия, 1-я, 2-я и 3-я Северо-западные дивизии и корпус фон дер Гольца. Эстонские силы (белоэстонцы, как их называли в Советской России) были созданы после обретения Эстонией независимости в ноябре 1918 г. Они одновременно вели войну с Красной армией, латвийской армией и фрайкором, но латвийская армия в игре почему-то представлена лишь гарнизоном. Фрайкор представлял собой ополчение прибалтийских немцев, усиленных ветеранами немецкой армии, который боролся за создание в Прибалтике немецкого государства (самостоятельного или объединённого с Германией). Командовал им немецкий генерал



Басмачи из Средней Азии





*Рюдигер фон дер Гольц*

Р. фон дер Гольц. Кстати, сами себя они называли Балтийским ландвером. Словом фрайкор именовались добровольческие военные отряды, действовавшие на территории Германии. Антанта была категорически против такого образования, и фрайкор в реальности был разбит эстонцами и латышами. Северо-Западная белая армия (СЗА), во главе с генералом Н. Н. Юденичем, была организована летом 1919 г. при помощи англичан для борьбы с красными. Она была довольно слабой, предприняла две неудачные попытки похода на Петроград (июнь и октябрь 1919 г.). В начале 1920 г. СЗА была оттеснена в Эстонию, разоружена и прекратила своё существование — именно это с ней и происходит в игре, в случае отступления в Прибалтику. В игре все эти силы действуют против Красной армии совместно, что противоречит исторической правде и сделано для упрощения игровой механики.

**ВСЮР** были наиболее влиятельной и самостоятельной белой группировкой. Она представлена соединениями — Алексеевцы, Дроздовцы, Корниловцы и Марковцы, Северо-Кавказская, Кавказская и Кубано-Крымская армии (что бы это ни значило), 1-я и 2-я Донские казачьи армии, Кубанский и Терский казачьи корпуса и ещё одна армия, незамысловато названная автором игры «ВСЮР». Правильнее было бы назвать её Добровольческой, но тогда было бы неоправданным выделение ударных дивизий в особые соединения. В общем, наименования соединений ВСЮР весьма далеки от существовавших в реальной жизни. Кроме того, есть ещё гарнизоны, Южнорусские партизаны (вероятно, автор имел в виду казачьи восстания в тылу красных) и Махновцы в их белом обличье (о Махно и махновцах см. ниже). Сразу же подчеркнём, что из 12 соединений ВСЮР 4 — конные. Это даёт данной «фракции» значительное преимущество.



*Юденич. Штаб 1-го стрелкового корпуса, ст. Веймарн, 22.07.1919 г.*

ВСЮР ведёт своё начало от Добровольческой армии, созданной генералом Л. Г. Корниловым в конце 1917 г. и закалившейся в Ледяном походе (зима-весна 1918 г.), в ходе которого Корнилов был убит при штурме Екатеринодара. К осени 1918 г. ВСЮР, которые возглавил А. И. Деникин, при поддержке Франции, превратилась в грозную военную силу. Главным ударным кулаком этой армии были офицерские добровольческие полки (позднее дивизии): Корниловская, Алексеевская, Дроздовская и Марковская, получившие прозвище «цветных», поскольку они носили фуражки ярких расцветок, бросавшиеся в глаза на фоне защитного обмундирования: Корниловцы — чёрно-красные, Алексеевцы — бело-голубые, Дроздовцы — бело-малиновые и Марковцы — бело-чёрные. Важной составной частью ВСЮР стали казаки — донские, кубанские, терские. Если кубанцы и терцы относительно быстро встали под знамёна ВСЮР, то донские казаки в конце 1917–1918 гг. предприняли попытку строительства самостоятельного государства. Их возглавил атаман А. М. Каледин, который в феврале 1918 г. застрелился, увидев, что отряды красных вот-вот овладеют Доном. Однако к маю 1918 г. казаки вновь выступили против большевиков во главе с генералом П. Н. Красновым. Он, как и Каледин, ориентировался на Германию и был во враждебных отношениях с ВСЮР.



*Кубанские казаки 1-го Офицерского генерала Маркова полка в станции Беломечетской*





*Антон Иванович Деникин (1872–1947), генерал-лейтенант, окончил Академию Генерального штаба, участник Русско-японской и Первой мировой войны, в начале Гражданской войны был помощником Корнилова, затем его преемником по командованию Добровольческой армии. Создатель и предводитель ВСЮР. После провала похода на Москву и разгрома своих войск в конце 1919 — начале 1920 г. отказался от командования и уехал в эмиграцию.*



*Пётр Николаевич Врангель (1878–1928), генерал-майор, участник Русско-японской и Первой мировой войны, командовал кавалерийской дивизией в Добровольческой армии, стал преемником Деникина, пытался удержать Крым. Во время Советско-польской войны решил нанести удар по Красной армии, попытавшись перейти в наступление. В конце концов Красная армия выбила армию Врангеля из Крыма, и он оказался в эмиграции, где создал Русский общевоинский союз и пытался продолжать борьбу против Советской власти.*

Лишь после поражения Германии донские казаки окончательно подпали под влияние Деникина. Ограничение зоны действий в игре для фишек казаков — вполне исторично. Действительно, казачьи части во время Гражданской войны неохотно покидали родные края и, чем дальше они от них уходили, тем хуже сражались. Донские казаки самостоятельно (без ВСЮР) воевали с красными уже летом 1918 г., в частности, именно они штурмовали Царицын, обороной которого руководил И. В. Сталин. Поэтому фишка «Красный Верден» в какой-то степени символизирует присутствие в игре будущего лидера СССР. Напомним, что сражение под Верденом между французскими и немецкими войсками (февраль — декабрь 1916 г.) было одной из самых кровопролитных битв

Первой мировой войны, а стойкость оборонявшихся французов стала нарицательной. Поэтому Верденом часто называли любую упорно обороняемую позицию, которой, несомненно, являлся и Царицын. Противоречия между донскими казаками и ВСЮР в игре не показаны с целью упрощения игровой механики.

С ВСЮР связана двусторонняя фишка белых полководцев в игре, отображающая А. И. Деникина и П. Н. Врангеля. В игре Врангель обладает лучшим полководческим потенциалом, чем Деникин. Насколько это верно, судить трудно, но следует отметить, что к моменту назначения Врангеля командующим ВСЮР эта группировка значительно ослабла.





*Иоаким Иоакимович Вацетис (1873–1938), полковник, окончил Академию Генерального штаба, участник Первой мировой войны, неоднократно раненный в боях, командир одного из латышских стрелковых полков ещё дореволюционного формирования, летом 1918 г. недолгое время был командующим Восточным фронтом Красной армии, с сентября 1918 по июль 1919 г. — главнокомандующий, был снят по подозрению в измене, после этого уже не возвращался на командные должности. Командарм 2 ранга (1935). Вацетис сыграл значительную роль в становлении Красной армии, но выдающимся полководцем не был.*

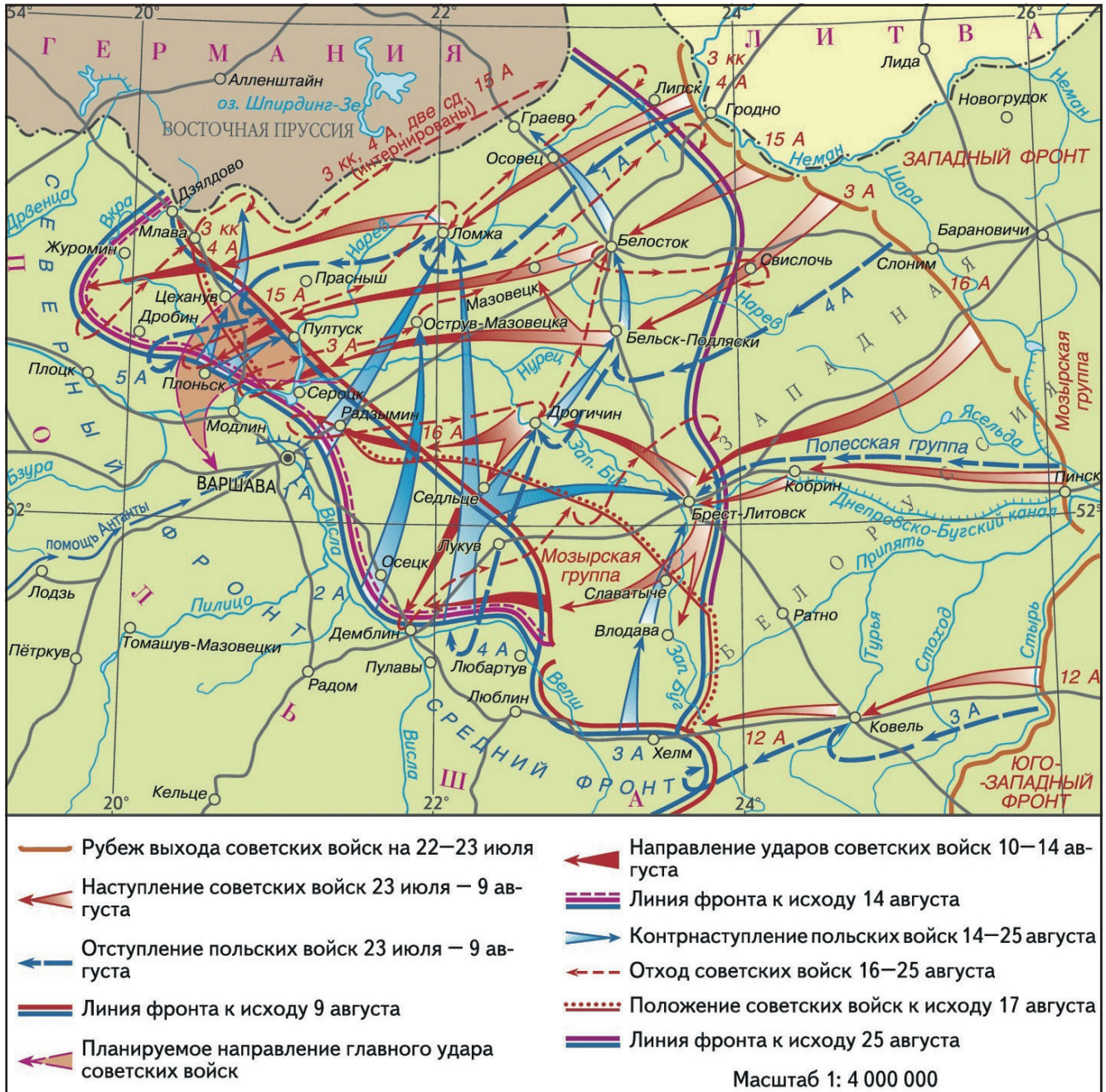


*Пилсудский на параде польских войск*

**Польские войска** вступают в игру лишь на её позднем этапе. Это полностью соответствует ходу истории. Польша была создана после поражения Германии в Первой мировой войне из бывших российских, германских и австрийских земель при мощной военно-политической поддержке Франции, которая видела в Польше своего нового союзника на востоке Европы, замену России. До поражения белых сил в конце 1919 — начале 1920 гг. польское руководство, во главе с Ю. Пилсудским, больше всего боялось победы белых и восстановления Российской империи в её довоенных границах. Лишь когда стало ясно, что белые не победят, поляки приступили к реализации своей геополитической мечты — восстановить восточную границу Польши на 1772 г., а может быть, и продвинуться восточнее. В апреле — октябре 1920 г. происходит Советско-польская война, в ходе которой сначала поляки оккупировали почти всю Белоруссию (ССРБ) и Правобережную Украину, потом Красная армия дошла до Варшавы и Львова, и, наконец, поляки снова продвинулись на восток, захватив часть украинских и белорусских земель. Поражение Красной армии под Варшавой сорвало поход в Германию, когда у советского руководства на короткое время возникла иллюзия возможности возродить германскую революцию, которая была подавлена в конце 1918 — начале 1919 гг. и создать мощное социалистическое государство или союз государств, включающий всю Центральную Европу. Такой исход — успешное наступление Красной армии в Польше — в игре является одной составляющей возможного варианта победы для красных. Поляки представлены шестью польскими армиями, а также гарнизонами.

Игрок, действующий за красных, должен управлять фронтами. В игре представлены «Восточный», «Южный», «Западный», «Северный», «Юго-Западный» и «Туркестанский» фронты. Эти названия условны — в разное время фронты назывались по-разному, иногда в игре названия и зоны «фронтов» не соответствуют реальности. Тем не менее разделительные линии между зонами активности фронтов и последовательная активация фронтов — очень реалистичный элемент игры, позволяющий показать разногласия внутри советского командования и трудности переброски войск с одного фронта на другой. Также в игре красные полководцы не привязаны к фронтам, что соответствует реальности: их могли перемещать, тогда как лидеры белых «фракций» были к ним привязаны. Единственный случай смены командующего у белых — при определённых обстоятельствах происходит замена Деникина на П. Н. Врангеля. Красный игрок может использовать И. И. Вацетиса, А. И. Егорова, С. С. Каменева, М. Н. Тухачевского и М. В. Фрунзе. Фишка С. М. Будённого отсутствует, но её заменяет фишка 1-й конной армии, кроме того, имеется сильная фишка 2-й конной армии. Таким образом, в игре косвенно присутствует не только Будённый, но и другие выдающиеся лидеры красной конницы, такие как В. М. Примаков, Г. И. Котовский или Г. Д. Гай.





Советско-польская война





*Александр Ильич Егоров (1883–1939), полковник, окончил Академию Генерального штаба, участник Первой мировой войны, член партии эсеров, в 1918–1919 гг. командовал несколькими армиями, с сентября 1919 по январь 1920 г. — Южным фронтом (членом Реввоенсовета фронта был Сталин), причём сыграл решающую роль в разгроме ВСЮР. Во время Советско-польской войны командовал Юго-Западным фронтом, дошедшим до Львова. В 20–30-е гг. занимал ряд командных должностей, в 1931–1937 гг. начальник Штаба (позднее Генерального штаба) Красной армии. Маршал Советского Союза (1935). Считался выдающимся военным специалистом и видным полководцем.*



*Сергей Сергеевич Каменев (1881–1936), полковник, окончил Академию Генерального штаба, участник Первой мировой войны, с августа 1918 по июль 1919 г. командовал Восточным фронтом и сыграл видную роль в разгроме «Сибирской армии», затем до конца Гражданской войны — главнокомандующий Красной армией. В 20–30-е гг. занимал ряд относительно второстепенных должностей, командарм 1 ранга (1935).*

Красная армия обладает **большим** количеством боевых частей и может **восстанавливать** почти все свои боевые части, тогда как у белых много уникальных частей, которые нельзя восстановить, и очень ограниченные подкрепления из новых частей. Эта особенность игровой механики отражает другой ключевой фактор Гражданской войны — объективно большую поддержку трудовым населением страны красных, а не белых. Как только белые предпринимали попытку массовой мобилизации крестьян (не говоря уже о рабочих),

так сразу же их войска, вырастая численно, становились не просто совершенно небоеспособными, но просто опасными для собственного командования: начиналось массовое дезертирство с оружием, переходы на сторону красных и даже восстания. Белые могли формировать новые части лишь в некоторых регионах, прежде всего, в казачьих областях. Поэтому белые войска сохраняли до конца Гражданской войны скорее добровольческий характер — это делало их более стойкими и надёжными, но не позволяло нарастить





*Михаил Николаевич Тухачевский (1893–1937), штабс-капитан гвардии (чин соответствовал капитану), участник Первой мировой войны, прошедший немецкий плен и успешно бежавший из него. В Красной армии — командующий ряда армий на Восточном и Южном фронтах, сыграл важную роль в разгроме «Сибирской армии». В феврале — марте 1920 г. командовал Кавказским фронтом и нанёс последний удар ВСЮР. С апреля 1920 г. командовал Западным фронтом против поляков, сначала успешно наступал, а потом потерпел поражение под Варшавой. В 20–30-е гг. командовал военными округами, был заместителем наркома обороны. Маршал Советского Союза (1935). Вопрос о полководческих дарованиях Тухачевского до сих пор является предметом ожесточённых споров.*



*Михаил Васильевич Фрунзе (1885–1925), единственный крупный советский полководец Гражданской войны, не только не имевший военного образования, но и не служивший в армии. Фрунзе был видным большевиком, одним из руководителей вооружённого восстания в Москве в декабре 1905 г. Он командовал армиями на Восточном фронте во время разгрома «Сибирской армии», в августе 1919 — сентябре 1920 г. — Туркестанским фронтом, с сентября 1920 г. — Южным фронтом, который изгнал войска Врангеля из Крыма, затем руководил разгромом армии Махно. В 1925 г. Фрунзе стал на короткое время наркомом по военным и морским делам СССР.*

численность. В то же время мобилизации в Красную армию проходили регулярно начиная с мая 1918 г. Конечно, и здесь дезертирство было большой проблемой, но в целом мобилизованные крестьяне были готовы воевать под красным знаменем. Разумеется, были крестьянские восстания и в тылу у красных, было Ижевско-Воткинское восстание, в котором участвовали рабочие, поддержавшие борьбу против большевиков, но это были исключения, что подтвердил весь ход Гражданской войны. Именно поэтому в игре у белых



*Знамя Ижевской дивизии*





*Лев Давидович Троцкий (1879–1940) не представлен в игре специальной фишкой, но его символизирует «Поезд Троцкого». Сам по себе поезд был организован в 1918 г. для перемещения по фронтам Троцкого, который с апреля 1918 по январь 1925 г. занимал пост народного комиссара по военным и морским делам и председателя Революционного военного совета Республики. Поезд был частично бронирован, в него был включён салон-вагон, ранее использовавшийся министром путей сообщения. Поезд обладал большой охраной, в нём была типография, чтобы печатать листовки и газеты, автомобили для передвижения вне железных дорог и даже два аэроплана и т. д. Но дело было не в поезде, а в самом Троцком. Он был профессиональным революционером, никогда не служил в армии и не имел военного образования. До 1917 г. его наибольшим успехом был пост председателя Петроградского Совета рабочих депутатов в 1905 г. До Февральской революции Троцкий находился во враждебных отношениях с В. И. Лениным и пытался создать третью социал-демократическую партию, отличающуюся как от большевиков, так и от меньшевиков. Летом 1917 г. Троцкий примкнул к большевикам, сыграл видную (но, скорее, негативную) роль в переговорах с немцами в конце 1917 — начале 1918 г. В апреле 1918 г. он был неожиданно направлен на военную работу, где быстро завоевал авторитет даже у старых офицеров и генералов, несмотря на свойственные царскому офицерству антисемитские предрассудки. Троцкий не был полководцем, но был выдающимся организатором. Эта сторона его деятельности отражена в игровой механике — «Поезд Троцкого» облегчает восстановление частей Красной армии. Правило о том, что «Поезд Троцкого» не может появиться в районе Варшавы, основано на том, что во время Советско-польской войны Троцкий на фронты не выезжал, поскольку в этом не было уже особой необходимости.*

*В конце концов Троцкого погубило стремление быть первым любой ценой: после окончания Гражданской войны Троцкий попытался, опираясь на Красную армию, прийти к единоличной власти в Советской России и потерпел поражение. В конце 20-х гг. он оказался в эмиграции и в конце концов был убит в Мексике советским агентом.*

малочисленные, но сильные и манёвренные части, которые часто невозможно пополнить, а у красных — многочисленные части среднего качества, которые легко восстановить. Понятно, что и в Красной армии были отборные войска, такие как Латышская стрелковая дивизия и 1-я конная армия С. М. Будённого, введённые в игру. К сожалению, в игре нет курсантских частей, которые также прекрасно себя проявили в реальной истории.

Красная армия представлена соединениями, носящими название армий — с 1-й по 16-ю, армией ТАССР, Латышскими стрелками, 1-й и 2-й конными армиями, а также гарнизонами, партизанами (армейского уровня) и партизанами Махно (в их красном обличье, см. ниже). В руках красного игрока из 20 соединений всего 2 конных, что отражает исторические реалии — красная конница стала важной боевой силой достаточно поздно, лишь в конце 1919 г. и её было немного относительно общей численности Красной армии.



*Латышские стрелки*



*Высший состав 1-й конной армии. В центре командарм Будённый, слева от него Ворошилов, справа — Золотов.*





Разгром армий белогвардейцев



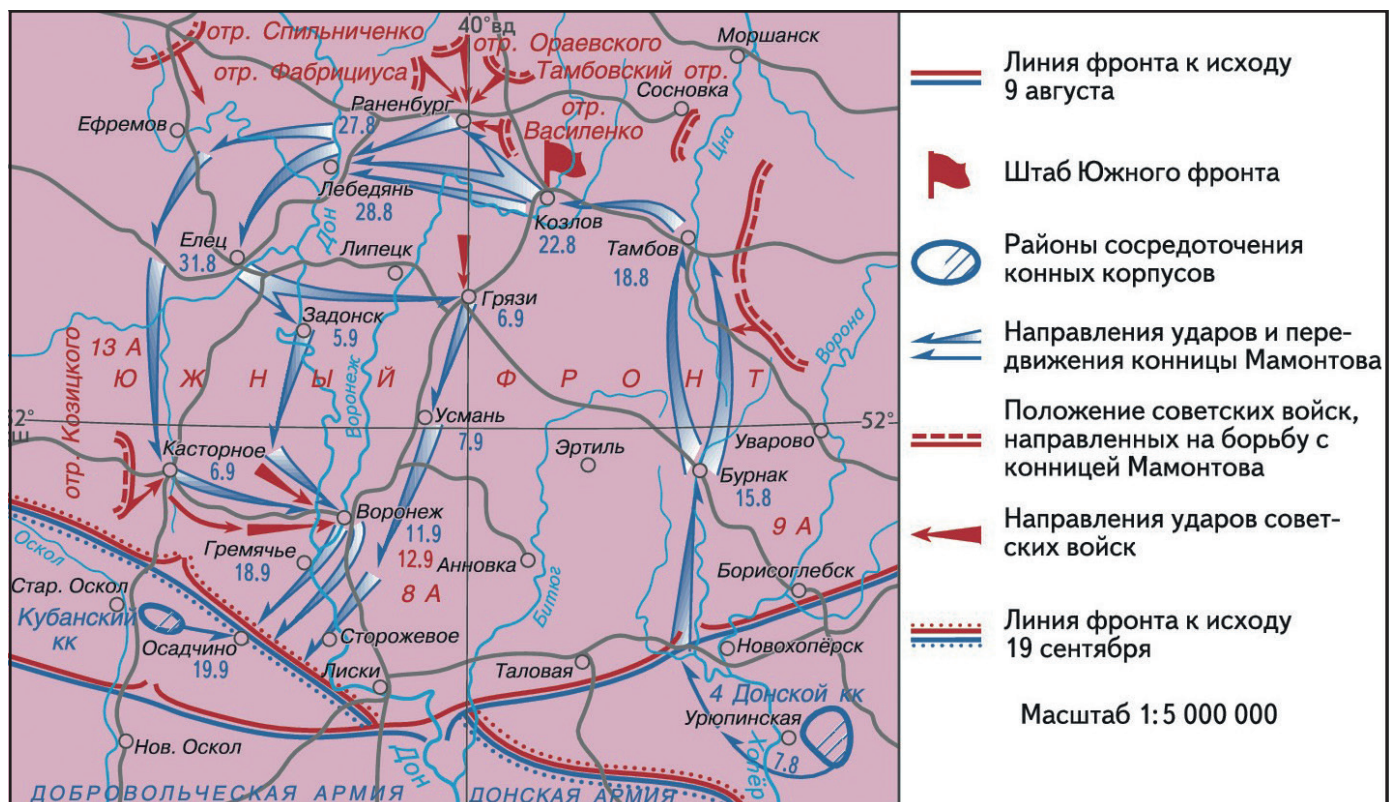
Кроме красных и белых в Гражданской войне принимали участие также пёстрые **национальные формирования**, часть которых отражена в игре в виде «гарнизонов». Среди них латышский (не путать с Латышской дивизией Красной армии!), литовский, азербайджанский, грузинский. То, что они по условиям игры не могут двигаться и атаковать, обгрызает их привязку к конкретной территории и общую пассивность: во время Гражданской войны вновь возникшие на развалинах империи национальные государства не знали, кого им больше бояться — красных или белых.

Особое положение занимает **«Украинский гарнизон»**, с ним могут группироваться белые войска. Это исторически достоверно лишь для периода гетманской Украины (весна — осень 1918 г.), лидер которой, бывший русский генерал П. П. Скоропадский, сочувствовал белым. Однако в реальности была ещё одна украинская политическая и военная сила, которая относилась равно враждебно как к белым, так и к красным, — Украинская народная республика, наиболее известным деятелем которой был её главнокомандующий С. В. Петлюра. Эта сила, к сожалению, в игре не учтена.

Подчеркнём, что важную роль в игре, как и в реальной жизни, играют **проблемы снабжения**. Войска не могут далеко отойти от железной дороги или реки, иначе они станут небоеспособны. Исключение — партизаны, кавалерия

в рейде и национальные гарнизоны, которые снабжаются за счёт местных ресурсов. Реализация такой системы в игре — одна из двух её наиболее сильных сторон. Другой сильной стороной является уникальная боевая система: части белых невелики численно и могут группироваться в одном гексе в относительно большом количестве. Части красных больше по численности, но это мешает им группироваться, если фронтом не командует выдающийся полководец. Сила же атаки зависит не столько от численности, сколько от количества частей. Кроме того, задействовав больше частей в бою, можно легче переносить потери в результате этого боя. Таким образом, белые имеют важное преимущество, которое может быть компенсировано для красных постоянным созданием новых частей и (или) присутствием талантливого военачальника. Такая механика полностью соответствует историческим реалиям — снабжение было большим местом всех воюющих группировок, поэтому часто приходилось прибегать к реквизициям у местного населения или просто к грабежу.

Так называемые **«события»** играют важную роль в игре и позволяют приблизить её к исторической реальности. События могут приносить пользу или вред той или другой стороне, некоторые из них являются уникальными для красных или белых. Уникальными событиями красных являются **«Разложение белых»**, **«Красный террор»** и **«Рейд**



Рейд конницы Мамонтова





Камская речная флотилия Колчака



Бронепоезд

**Семёнова**. С первым из них всё ясно — действительно, следует признать, что сохранение белыми свободы торговли и отказ от национализации промышленности привели к расцвету спекуляции и коррупции у них в тылу, что неприятно поражало самих белых офицеров, приехавших с фронта. Несомненно, разложение белых было важным фактором, работавшим на красных. Вероятно, в игре, кроме спекуляции, под «разложением» имеется в виду ещё и потеря надежды на победу белого движения. «Красный террор» позволяет красным мгновенно овладеть городом, из которого ушёл белый гарнизон, что позволяет ввести в игру фактор деятельности подпольщиков. Однако, лучше было бы назвать это событие «Красным подпольем», поскольку очевидно, что переходившее на сторону Советской власти население делало это не из любви к красному террору, а подпольная деятельность большевиков на занятых враждебным им силам территориях процветала. Сама по себе политика красного террора (включавшая в себя аресты и расстрелы заложников из числа буржуазии) была небольшим эпизодом и официально проводилась лишь осенью 1918 г., в качестве ответа на покушение на В. И. Ленина и убийства ряда советских руководителей, таких как В. Володарский (М. М. Гольдштейн) и М. С. Урицкий в Петрограде. Однако в современном языке термин «красный террор» охватывает всю репрессивную политику большевиков за время всей Гражданской войны.

Что касается «**Рейда Семёнова**», то оно дезорганизует тыл «Сибирской армии». Вероятно, разработчики игры посчитали, что атаман Г. М. Семёнов, во главе забайкальских казаков, борясь против красных, постоянно конфликтовал с Колчаком. Его обвиняли в том, что Семёнов грабит поезда со снабжением для колчаковской армии. На мой взгляд, этот фактор не оказал серьёзного влияния на военные действия и было бы более исторично ввести событие «Крестьянские восстания», которые были действительной проблемой белого тыла.

Уникальные белые «события» также интересны и разнообразны. Событие «**Фрайкор**» позволяет этой фишке выйти

за пределы Прибалтики и принять участие в Гражданской войне на территории России — в действительности так не случилось, но теоретически могло произойти.

Событие «**Наступление интервентов**» означает, что они попытались более активно вмешаться в Гражданскую войну, поскольку без него силы интервентов атаковать не могут. Это вполне историчное правило, которое связано с нежеланием интервентов, прежде всего, англичан, американцев и французов, нести потери в далёкой стране после окончания Первой мировой войны.

События «**Кавалерийский рейд**» и «**Морской десант**» отражают сильные стороны белых группировок. Действительно, летом 1919 г. кавалерийский рейд корпуса К. К. Мамантова едва не привёл к краху обороны Красной армии на подступах к Москве, а десант на Кубань генерала С. Г. Улагая сыграл важную роль в событиях августа 1920 г.

Событие «**Политическая интрига**» может быть как у белых — тогда из игры выходит один из советских военачальников, так и у красных — тогда инициатива переходит от белых к ним. Первый случай достаточно характерен для Гражданской войны, так, первый главнокомандующий красной армией И. И. Вацетис был обвинён в заговоре и снят с поста. Ему ещё повезло, поскольку ряд советских военачальников были расстреляны, например М. А. Муравьёв или Ф. К. Миронов. В своё время их было принято считать жертвами клеветы, но в наши дни большинство историков не сомневаются в их заговорщической деятельности. Второй случай отражает свары и раздоры среди белых «фракций», которые могли полностью парализовать их боевую активность.

«**Сыпной тиф**» является «событием» белых, которое отрицательно влияет на красных, уменьшая их боевую силу. Это полностью соответствует реальности — эпидемии были бичом всех воевавших в Гражданскую войну. Поскольку Красная армия была большей по численности, то она теряла



и больше людей от болезней. Кстати, под тифом в те времена понимали любое заболевание с высокой температурой, бредом и высокой летальностью. В действительности людей косил не только тиф, но и испанка — одна из форм гриппа.

Точно так же события «Партизаны», «Речная флотилия», или «Бронепоезд» могут быть использованы обоими игроками, в полном соответствии с исторической реальностью. Импровизированные бронепоезда и речные флотилии играли большую роль в Гражданской войне как у красных, так и у белых, так же как партизаны и повстанцы.

В игре отсутствует такой фактор, как зелёные — аполитичные бандиты или дезертиры, которые в некоторые периоды Гражданской войны существенно дезорганизовали тыл как красных, так и белых, но их появление на игровом поле слишком сильно усложнило бы игру. Зато мы можем увидеть фишку **махновцев**. Нестор Иванович Махно (1888–1934) происходил из крестьян, рано стал идейным анархистом и во время Гражданской войны попытался построить в родном селе Гуляйполе и его окрестностях анархическую крестьянскую республику, не подчинённую никаким государственным властям. В отличие от других атаманов, прежде всего, Н. А. Григорьева, Махно выступал против бессмысленной жестокости и еврейских погромов, но ему не всегда удавалось обуздать своих подчинённых. В разные периоды Гражданской войны махновцы воевали и против немецко-австрийских оккупационных войск, и против петлюровцев, и против белых, и против красных. Эта особенность отражена в механике игры — махновцы выступают против того игрока, силы которого в данный момент находятся ближе всего к их территории. В реальном мире Махно потерпел окончательное поражение от Красной армии в 1921 г. и умер эмигрантом в Париже.



*Лидер анархистов Нестор Махно  
(сидит в центре в окружении своих соратников)*



*Николай II в ссылке в Царском Селе*

В игре есть ещё фишка «**Золото**». Она изображает часть золотого запаса Российской империи, которая была эвакуирована из Петрограда в Казань ещё в 1917 г. и стала объектом вождения в начале Гражданской войны. В реальности часть эвакуированного в Казань золота захватили чехословаки, а другая часть осталась в руках красных. Захваченное золото чехи частично вывезли на родину, другая его часть оказалась в руках Колчака. В игре золото неделимо и достаётся одному из игроков, увеличивая его ресурсы. Это отражает реальные события, когда белые должны были найти средства для оплаты поставок вооружения и боеприпасов. В какой-то мере эти поставки были оплачены тем самым золотом.

Фишка «**Царь**» также присутствует в игре. Если он жив, то при определённых условиях белые могут автоматически восстановить одно соединение, а если мёртв — то эффект исчезает. Это довольно странное правило, поскольку Николай II после отречения вообще не играл никакой политической роли. Вопреки расхожему мнению, белые официально не были монархистами, возможно, лишь в глубине души некоторые из них и мечтали о возрождении монархии, но точно не во главе с полностью себя дискредитировавшим последним императором. Большинство руководителей



белого движения состояло из тех генералов, которые сразу же поддержали Февральскую революцию и были повышены в чинах и должностях Временным правительством. На раннем этапе Гражданской войны, когда во главе антибольшевистского движения стояли эсеры, будущее России мыслилось как демократическая республика. Когда к власти пришли генералы, официально была провозглашена политика непредрешенчества, судьбу страны после окончания войны должно было решить Учредительное собрание. Если представить себе победу белых и созыв ими этого собрания, то очевидно, что никаких представителей левых партий, не только большевиков, но также эсеров и анархистов, на него не допустили бы. Вероятно, в случае победы белых, в России сложился бы политический строй, напоминавший появившийся при тех же обстоятельствах в Венгрии, которая была провозглашена лидером местных белых адмиралом Хорти королевством без короля, а реальную власть сосредоточил в своих руках сам адмирал.

Остановимся ещё на особенностях передвижения. Соединения в игре могут совершать стратегические перемещения по железным дорогам или рекам (быстро) либо двигаться своим ходом (довольно медленно). Это правило, в принципе, соответствует реалиям того времени, но, к сожалению, в игре не удалось отразить фактор нарастания разрухи на транспорте. К лету 1920 г. разруха достигла такого масштаба, что оказалось быстрее перебросить 1-ю конную армию на польский фронт походным порядком, а не по железной дороге. С другой стороны, первый период Гражданской войны (до осени 1918 г.) называют эшелонным, поскольку войска всех противоборствующих сторон действовали исключительно вдоль железных дорог, передвигаясь на поездах. Лишь позднее наступил фронтный этап Гражданской войны, когда армии начали отходить от железнодорожных линий.

Подводя итоги, скажу, что игра «Красные!», на мой взгляд, представляет собой очень удачную попытку отразить специфику Гражданской войны в России на игровом столе.



Издание подготовлено GaGa Games

Автор: Кирилл Назаренко

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Данияр Ямбулатов

Дизайнер-верстальщик: Диана Милюта

Руководитель проекта: Максим Книшевицкий

Общее руководство: Антон Сквородин





## Комментарии к игровым фишкам



— подразделение обозначает войска Туркестанской Автономной Социалистической Советской Республики.



— фишками обозначены партизанские формирования, находящиеся под командованием Махно.



— подразделение обозначает все вооружённые силы юга России, которые не получили отдельной фишки. В основном под данной армией понимается сама Добровольческая армия, а также различные небольшие формирования по типу войск Киевской области.



— Крымско-Азовская армия которая позже переименована в 3-й отдельный армейский корпус.



— обозначены войска Терско-Дагестанского края, которые с июля 1919 года переименованы в войска Северного Кавказа.



— Донская армия Всевеликого войска Донского, которая позже перешла под командование ВСЮР.



— исторически Туркестанская армия входила в состав ВСЮР, но в «Красные!» из-за игровой механики входит в состав мусульманской армии.



— отдельная стрелковая бригада под командованием Капшеля.



— народная армия комитета членов Всероссийского Учредительного собрания.



— народная армия, созданная после Ижевско-Воткинского восстания.



— Сибирская армия Колчака, состав которой постоянно менялся. Для упрощения армия разделена на три части. С октября 1918 года она состояла из пяти корпусов.



— части английских, французских, итальянских, канадских, австралийских, сербских и американских интервентов, высадившиеся на севере России.



— части французских, польских, румынских и греческих интервентов.



— части английских интервентов.



— армия гетмана Скоропадского, после его падения — армия Директории Украинской Народной Республики.



— армия Грузинской Демократической Республики.



— армия Азербайджанской Демократической Республики.



— армия Латвийской Республики.



— армия Литовской Республики.



— фрайкор — части добровольцев из немцев и русских под командованием фон дер Гольца.



— формирования Северо-Западной армии Юденича, которые для игрового упрощения обозначены дивизиями. Вообще Северо-Западная армия состояла из двух корпусов, отдельной дивизии и различных частей армейского подчинения.

