



**Série COIN, Volume IV**

# RÈGLES DU JEU

**par Mark Herman et Volko Ruhnke**  
*Traduction Jean-Baptiste DREYFUS*

## TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction . . . . .	2	6. Coup d'état . . . . .	13
2. Séquence de jeu . . . . .	5	7. Victoire . . . . .	14
3. Opérations. . . . .	7	8. Factions sans joueurs. . . . .	15
4. Activités Spéciales . . . . .	9	Installation . . . . .	27
5. Événements . . . . .	12	Mise en place et scénarios . . . . .	28

## 1.0 INTRODUCTION

*Fire in the Lake* est un jeu pour 1 à 4 joueurs dépeignant les opérations de contre-insurrection (COIN) s'étant pendant la principale période de présence des États-Unis au Vietnam, c'est-à-dire de 1964 à 1972 jusqu'à la « Paix de Paris ». Chaque joueur anime une faction cherchant à contrôler l'avenir du Sud-Vietnam : les États-Unis (US), les forces nord-vietnamiennes (NVA), les forces armées de la République du Vietnam (ARVN), ou, dans le sud, les forces communistes du Viet Cong (VC). En utilisant les moyens militaires, politiques et économiques mis à leur disposition et en cherchant à tirer parti de divers événements, les joueurs mettent sur pied et manœuvrent leurs forces pour influencer ou contrôler la population, extraire des ressources, ou atteindre les objectifs de leur faction par d'autres voies. Un jeu de cartes régule l'ordre du tour, les événements, les contrôles de victoire et divers autres processus. Les règles peuvent prendre en charge des factions dont les joueurs ne veulent pas se charger, permettant ainsi le jeu en solitaire, à 2 ou en multi-joueurs.

*Fire in the Lake* est le volume IV de la série « COIN » (counter-insurgency operations) utilisant des règles similaires pour traiter des insurrections modernes. Le Playbook énumère les règles présentant de grandes différences avec celles des volumes précédents.

La mise en place est détaillée pages [23-24] de ce livret de règles. Un index des principaux termes de jeu est situé pages [21-22]. Les séquences et des options de jeu sont résumées sur plusieurs feuilles d'aide.

### 1.1 Déroulement général du jeu

*Fire in the Lake*, à la différence de nombreux jeux du même ordre, n'utilise pas de mains de cartes. Ici, les cartes sont tirées d'un talon, une à la fois, avec une carte d'avance révélée à tous les joueurs. Chaque carte d'événement détermine l'ordre dans lequel les factions pourront opter pour l'événement porté sur la carte ou un choix d'opérations et d'activités spéciales. L'exécution d'un événement ou d'une opération exclut, pour la faction en ayant eu l'opportunité, de le refaire avec la carte suivante. Des cartes de coup d'état (« Coup Card ») sont mélangées avec les cartes d'événement et offrent des possibilités imprévues de victoire instantanée et d'activités diverses telles que la collecte de ressources ou le gain de sympathies populaires.

### 1.2 Matériel de jeu

Un exemplaire complet de *Fire in the Lake* contient :

- Une carte rigide de 55 cm x 85 cm (1.3).
- Un jeu de 130 cartes (5.0).
- 229 pièces de bois olive, azur, rouge, jaune et orange dont certaines gravées (1.4 ; voir « Forces Pool » sur la « Spaces List Sheet » pour une liste complète).
- 7 cylindres gravés (1.8, 2.2).
- 6 pions noirs et 6 pions blancs (3.1.1).
- Une plaque de marqueurs.
- 2 fiches « Sequence of Play » (séquence de jeu) et « Spaces List Sheet » (liste des zones) (1.4.1, 2.0, 6.0).
- 4 « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles) (3.0, 4.0, 7.0).
- A « Random Spaces and Non-player Events Foldout » (dépliant des zones et événements aléatoires) (8.2, 8.4).
- 2 « Non-player Operations Foldouts » (dépliants des opérations aléatoires) (8.5-8.8).
- 3 dés à 6 faces : 1 bleu, 1 rouge, 1 jaune.
- Un livret de jeu historique.
- Un livret de règles.

### 1.3 La carte

La carte montre le Sud Vietnam et les régions voisines divisés en différents types de zones.

**1.3.1 Zones de la carte.** Les zones de la carte comprennent les provinces rurales, les villes (« City ») et les lignes de communications, abr. « LoC », lesquelles sont soit des routes (« Highway ») soit le Mékong. Toutes les zones, y compris les LoC, peuvent contenir des forces. Les villes (« City ») ne sont pas des zones, tout au plus de simples frontières entre LoC adjacentes (1.3.6).

**1.3.2 Provinces.** Chaque province affiche une valeur en points de population (« Pop »), de 0, 1 ou 2 qui affecte la victoire par son appui ou son opposition au régime de Saigon (1.6), son contrôle (1.7) et certaines actions des insurgés. Les provinces se divisent entre plateaux, vallées, ou jungle, affectant les « Counterinsurgent Sweeps » (ratissage/destruction de contre-insurgés) (3.2.3), assauts (« Assault ») (3.2.4), et certains événements (5.0).



**1.3.3 Cités.** Les cités affichent une population de « 1 », « 2 » ou « 6 ». NOTE DE CONCEPTION : Chaque point représente une population d'environ 500.000 citoyens du Sud-Vietnam.

**1.3.4 LoCs.** Chaque « LoC » (ligne de communications) est soit une route (« Highway ») soit le Mékong soit les 2 et porte une valeur économique (« Econ ») de 0, 1 ou 2, qui aura une incidence sur les gains de ressources de l'ARVN (« ARVN Resource Earnings ») (1.8, 6.2.3) et sur la « Viet Cong Taxation » (taxes prélevées par le Viet Cong) (4.5.1). REMARQUE : les LoCs sont des zones !

**1.3.5 Pays étrangers.** Les provinces de la carte incluent des portions du Nord-Vietnam, du Laos et du Cambodge. Toutes les autres zones font partie du Sud-Vietnam (« Le Sud »). Seuls la NVA et le VC peuvent s'empiler au Nord-Vietnam (1.4.2). Les Américains et l'ARVN peuvent entrer dans des zones du Laos ou du Cambodge, mais risquent un retrait ultérieur (6.4.1).

**1.3.6 Adjacence.** L'adjacence affecte le mouvement des forces et la mise en œuvre de certains événements. Toute paire de zones vérifiant l'une des conditions suivantes sont adjacentes :

- Des zones dont les bords se touchent.
- Des provinces qui se toucheraient si elles n'étaient séparées par une LoC.
- Des LoCs ou provinces séparées par des villes (« City »).

NOTE: Les villes (« City ») sont pas des zones ; elles sont simplement les extrémités des LoCs (1.3.1).



EXEMPLE DE CONTIGUÏTÉ : La province de Quang Duc et la route (« Highway ») 11 sont adjacentes via Da Lat, comme le sont Quang Duc et Khanh Hoa à travers la route (« Highway ») 21.

**1.3.7 Côtes.** Les zones adjacentes à l'océan (y compris à travers une LoC) sont côtières, et affectent les débarquements amphibies, l'opération « Starlite » et les événements liés à l'USS New Jersey (5.0).

**1.3.8 Débordement.** On utilisera les cases hors-carte « Overflow » pour placer les pièces qui excèdent l'espace physique d'une zone sur la carte, et on les remplacera par les pions « Overflow » correspondants.



## 1.4 Les forces

Les pièces de bois représentent les différentes forces des factions : les troupes américaines (cubes olive), les troupes de l'ARVN (cubes jaunes), la police du Sud (cubes orange), les réguliers et irréguliers de la NVA et guérillas du VC (cubes rouges), et les « SOF » (forces spéciales), des Américains et de l'ARVN et les bases de toutes les factions.

NOTE DE CONCEPTION : La Police ARVN représente les 2

police urbaine et milices rurales telles que les forces régionales et les forces populaires. Les « US-led Irregulars » (irréguliers dirigés par les Américains) comprennent à la fois les groupes de défense irrégulière civile de contre-guérilla (CIDG) et les « SOF » (forces spéciales) assurant leur formation ou opérant en toute autonomie. Les bases représentent les installations de commandement, de formation et d'approvisionnement ainsi que les infrastructures de l'administration politique.

**1.4.1 Disponibilité, retrait, et mise hors-jeu.** Un inventaire de la réserve de forces (« Force Pool ») sur la « Spaces List sheet » (liste des zones) dénombre les pièces du jeu. On gardera les forces disponibles pour l'entrée en jeu dans la « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles) ou dans la « US-led Irregulars box » (zone d'attente des irréguliers encadrés par les Américains). On placera les bases de la NVA et du VC dans les cases portant les plus grands numéros et les bases des troupes américaines dans les cases portant les plus petits numéros. Ainsi sera enregistré le nombre des bases ni disponibles pour l'entrée en jeu, ni déjà en jeu sur la carte. De même seront gérées les bases et troupes américaines octroyant des gains (6.2) et comptant pour la victoire (7.0). Les Américains et l'ARVN pourront avoir des forces dans la « Out of Play box » (zone d'attente des pièces hors-jeu), c'est-à-dire ni disponibles pour l'entrée en jeu, ni déjà en jeu sur la carte. Les forces américaines éliminées peuvent y être placées (3.3.3, 4.4.2, 5.0, 6.5). Sinon, les forces retirées de la carte retournent dans la « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles).

• Sauf indication contraire (par événement, 5.1.1), des forces ne peuvent être placées sur la carte à partir d'une « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles) ni être remplacées par des forces se trouvant à ce moment dans une « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles). Une pièce destinée à être remplacée par une autre qui est indisponible à ce moment-là, est simplement retirée (EXCEPTION : Infiltration, 4.4.1).

• **Important :** Lors de l'exécution d'une opération, activité spéciale ou événement, le joueur peut placer leurs propres forces en les prenant ailleurs sur la carte (y compris une base souterraine, en perdant ainsi le marqueur « Tunnel », 1.4.4) si et seulement si le type de force désirée n'est pas disponible autrement. EXCEPTION : Les Américains ne peuvent le faire qu'avec des irréguliers sous commandement américain et des forces de l'ARVN, et jamais avec des troupes ni des bases américaines.

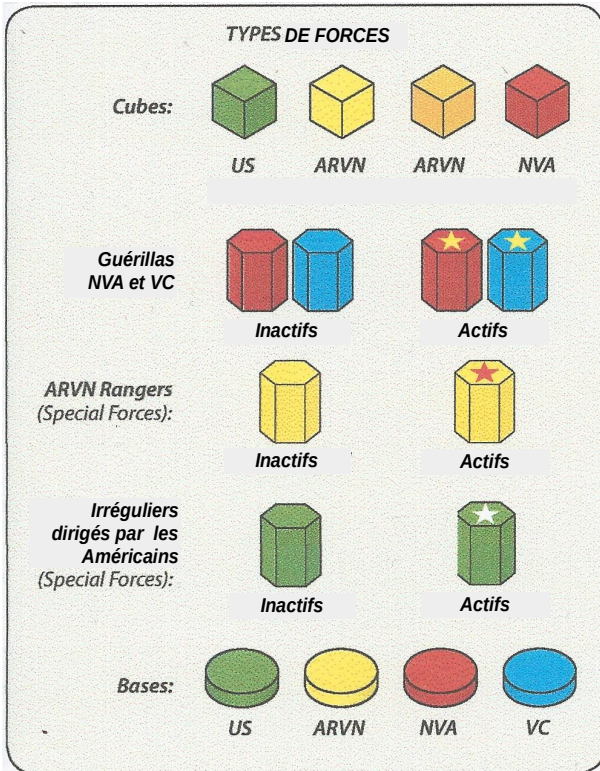
EXEMPLES : La NVA sans guérillas disponibles pourrait en retirer d'une zone lors d'un ralliement (3.3.1) pour les placer en inactivité. Les instructeurs US pourraient prélever des cubes de Police dans une autre zone si aucune n'est présente dans sa « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles).

**1.4.2 Empilement.** 2 bases au maximum (de toute factions) peuvent occuper une même province ou cité. Les bases ne peuvent pas occuper de LoC. Seules les forces NVA et VC peuvent occuper le Nord-Vietnam (1.3.5).

• À la mise en place (tels que les bases via entraînement 3, Ralliement 3.3.1, événement 5.1.1 ou engagement 6.5) ou au cours du mouvement, des forces ne peuvent jamais violer les limites d'empilement.

**1.4.3 Statuts inactif/actif.** Guérilleros et « SOF » (forces

spéciales) sont soit inactifs (symbole en bas) ou actifs (symbole en haut—visible). Actions et événements les font passer d'un statut à l'autre. Bases, troupes et police sont toujours actifs. À la mise en place et lors du déploiement de nouvelles guérillas et « SOF » (forces spéciales), leur statut sera toujours inactif (y compris en cas de remplacement d'une pièce). **REMARQUE** : Sauf instructions précisant la guérilla comme « inactive », il suffira d'activer des guérillas déjà actifs (ils restent actifs). En outre, déplacer ou changer la localisation de guérillas ou de « SOF » (forces spéciales) n'influe pas sur le statut inactif à moins d'indication contraire.



**VC Tunnel** **1.4.4 Tunnels.** Le scénario (2.1) et les événements (5.0) peuvent désigner certaines bases VC ou NVA comme souterraines. Placer un marqueur « Tunnel » approprié sur ces bases, et jamais plus d'un marqueur par base. Les bases souterraines sont plus difficiles à éliminer par des opérations ou des événements (3.2.4, 4.2.1, 4.2.3, 4.3.3, 5.1.1). Quand une base souterraine est supprimée, le marqueur « Tunnel » l'est aussi. La NVA peut infiltrer une base souterraine VC pour en faire une base NVA (4.4.1).

## 1.5 Joueurs et factions

Le jeu accepte jusqu'à 4 joueurs, chacun actionnant une ou plusieurs factions : les Américains (olive), la NVA (rouge), l'ARVN (jaune et orange) ou le VC (bleu). Dans un jeu solitaire, le joueur actionne soit la faction US+ARVN, soit la faction NVA+VC, soit toute autre faction (8.9). Les factions restantes sont contrôlées soit par la Section 8.0 des règles comme faction non actionnée par un joueur, abr. « FNJ » (faction non-joueur) ou, si l'on préfère avec 2 ou 3 joueurs, comme ci-dessous.

**Aucune option FNJ :** Avec 2 ou 3 joueurs, les joueurs (plutôt que les règles FNJ, 8.0) peuvent contrôler toutes les factions restantes :

- Avec 2 joueurs, un joueur contrôle la faction NVA+VC,

l'autre la faction US+ARVN.

- À 3 joueurs, un seul joueur contrôle la faction NVA+VC ou, si l'on préfère, la faction US+ARVN.

**POLITBURO :** Un joueur contrôle la faction NVA+VC et utilise la marge de victoire la plus élevée des 2 factions durant les coups d'état (gagnant si l'une ou l'autre satisfait ses conditions, 6.1, 7.2), mais utilise la plus basse des 2 après le coup d'état final (« Final Coup ») (7.3). Un joueur contrôlant la faction NVA+VC ne peut pas transférer de ressources (1.5.2).

**SOUVERAINETÉ :** Un joueur US+ARVN utilise la marge de victoire la plus basse des 2 factions (7.3) et provoque la fin de jeu sur contrôle des VC (6.1, 7.2) si les 2 remplissent leurs conditions.

**NOTE DE CONCEPTION :** Les pièces NVA, VC, et ARVN tirent leurs couleurs autant que possible de leurs drapeaux respectifs, celles des Américains à partir de l'uniforme vert olive des GI.

**1.5.1 Amis et ennemis.** Américains et ARVN sont les factions COIN amies entre elles ; NVA et VC sont les factions insurgées amies entre elles. Les factions COIN sont ennemies des factions insurgées.

**1.5.2 Négociation.** Les joueurs peuvent faire des arrangements mutuels restant conformes aux règles du jeu. Toutes les négociations sont ouvertes. Les règles ne lient pas les joueurs à leurs accords.

- Quand NVA et VC sont actionnées par des joueurs distincts, elles peuvent se transférer des ressources (1.8) volontairement et à tout moment, pendant l'exécution par l'un d'eux d'une opération, activité spéciale ou événement.

## 1.6 Soutien politique (« Support ») et opposition

*Soutien politique (« Support ») et opposition affectent la victoire et certaines opérations et activités.*

**1.6.1 Cités et provinces ayant au moins 1 point de population (« Pop ») (1.3.2-3) manifestent toujours un niveau de soutien politique (« Support ») ou d'opposition au régime de Saïgon fluctuant de 1 à 5 au cours de la partie :**

- soutien politique (« Support ») actif.
- soutien politique (« Support ») passif.
- Neutre.
- Opposition passive.
- Opposition active.

**1.6.2 Soutien politique (« Support ») actif ou opposition créditent le double de points de population (« Pop ») dans le total des points de soutien politique (« Support ») ou d'opposition, affectant la victoire du VC ou des Américains (7.2-.3). Afficher l'attitude de chaque ville (« City ») ou province en y plaçant les marqueurs appropriés. Les zones « Neutre » sont signalés par l'absence de ces marqueurs.**

**NOTE :** LoCs (1.3.4) et provinces avec Pop 0 sont toujours neutres, ne manifestant jamais de soutien politique (« Support ») ni d'opposition.



Soutien total =

2 x Pop en soutien actif + 1 x Pop en soutien passif

Opposition totale =

2 x Pop en opposition active + 1 x Pop en opposition passive

### 1.7 Contrôle



Les 2 factions COIN (US et ARVN) contrôlent une province ou cité si leurs pièces, [seules] ou combinées, sont plus nombreuses que celles des 2 autres factions (NVA et VC), [seules] ou combinées. La NVA contrôle à elle seule une province ou cité si ses pièces sont plus nombreuses que celles des autres factions (y compris VC). Le contrôle affecte certaines activités et la victoire. On ajustera les marqueurs « COIN Control » et « NVA Control » en fonction des changements du contrôle en raison de placement, retrait ou mouvement de pièces.

### 1.8 Ressources, aide (« Aid ») et patronage

À tout moment, chaque faction à l'exception des Américains dispose de 0 à 75 points de ressources qu'il utilise pour financer des opérations (3.0). Pendant les coups d'état (6.2.3), un niveau d'aide (« Aid ») (entre 0 et 75 points) est ajouté aux ressources de l'ARVN. Un niveau de patronage (0 à 75 points) contribue à la victoire de l'ARVN (7.0). Marquer les points de ressources, d'aide (« Aid »), et de patronage sur la piste en bordure de surface de jeu (pour les ressources) avec un cylindre de la couleur de la faction correspondante (1.5).

*NOTE DE CONCEPTION : Le patronage représente les moyens dont disposait le régime de Saigon pour récompenser ses amis au détriment de la population, par exemple en détournant l'aide étrangère—un moyen de gouvernement que les États-Unis voyaient comme de la corruption.*



**1.8.1 Opérations conjointes.** Les Américains ne comptent pas leurs propres ressources. Certaines opérations US (3.1) et de pacification US (3.2.1, 6.3.1) consomment des ressources de l'ARVN. Les Américains peuvent consommer les seules ressources ARVN excédant le niveau de valeur économique (« Econ ») totale nette (1.3.4, 6.2.3). Seule l'ARVN peut consommer les ressources égales ou inférieures à son niveau de valeur économique (« Econ ») totale nette.



### 1.9 Marqueurs de victoire

Actualiser de même avec des marqueurs sur la piste en bordure de surface de jeu les totaux affectant la victoire (7.0).

- Total du soutien politique (« Support ») (1.6.2) ainsi que le nombre de troupes et bases US disponibles dans la « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles) (1.4.1).
- Total de la population contrôlée par la NVA plus le nombre de bases NVA sur la carte (1.7).
- Total de la population contrôlée par les Américains+ARVN (1.7) plus points de patronage (1.8).

- Total de l'opposition (1.6.2) ainsi que le nombre de bases VC sur la carte.

REMARQUE : Un marqueur sur la piste « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) enregistre le niveau de l'efficacité du ravitaillement nord-sud de la NVA (6.7). Douze marqueurs « Deception » (leurrage) sont liés aux règles de victoire optionnelles (7.3).

## 2.0 SÉQUENCE DE JEU

### 2.1 Mise en place

On suivra les instructions des 2 dernières pages de ce livret de règles pour choisir un scénario et diverses options de jeu, on distribuera les factions entre les joueurs, on préparera le talon des cartes et on installera marqueurs et forces.

### 2.2 Début de partie

Commencer la partie en affichant la carte du dessus du talon et elle sera placée sur la pile des cartes jouées. Puis afficher la prochaine carte du dessus du talon. La carte sur la pile de cartes jouées est jouée la première ; la carte du dessus du talon sera jouée ensuite. *NOTE : les joueurs pourront donc voir d'avance la carte qui sera jouée ensuite (2.3.7).* Toutes les cartes jouées et le nombre de cartes du talon peuvent être inspectées à volonté.

ENREGISTREMENT DES ÉTAPES DE JEU : À mesure que les étapes de la carte d'événement active sont résolues, placer un cylindre de la couleur de la faction qui l'a jouée (1.5) sur la case appropriée de la piste de séquence de jeu (ou, dans les coups d'état (6.0), avancer le marqueur « Coup Card » sur la séquence spéciale aux coups d'état).

### 2.3 Carte d'événements

Lors de la lecture d'une carte d'événement, une à 2 factions exécuteront des opérations ou l'événement.

- Les factions dont le cylindre est dans la case admissible (« Eligible ») reçoivent ces options d'exécution dans l'ordre de gauche à droite des symboles de factions indiqués en haut de la carte.
- Les factions dont le cylindres est dans la case « Ineligible » (non admise) ne font rien.

**2.3.1 Admissibilité (« Eligible »).** Les factions qui n'ont pas exécuté d'opération ou d'événement avec la carte précédente sont admissibles (« Eligible ») (leurs cylindres vont commencer à jouer la carte dans la case « Eligible » (admise) selon 2.3.6). Les factions qui ont exécuté une opération ou l'événement avec la carte précédente sont « Ineligible » (non admise). Toutes les factions commencent le jeu dans la case « Eligible » (admise). Voir aussi « Opérations gratuites », 3.1.2.

**2.3.2 Ordre de jeu des factions.** La faction admissible (« Eligible ») dont le symbole figure le plus à gauche [sauter les factions « Ineligible » (non admise)] est la 1ère admissible (« Eligible ») à exécuter une opération, ou l'événement, ou à passer. La prochaine à gauche est la 2e faction admissible (« Eligible »). *REMARQUE : Le halo visible autour des symboles de certaines factions signale des instructions applicables seulement aux FNJ (8.4.1).*

**2.3.3 Choix de passer.** Si une 1ère ou 2e faction admissible (« Eligible ») (seulement !) choisit de passer, elle demeure admissible (« Eligible ») à exécuter ou passer lors de la carte suivante. Elle reçoit 1 point de ressources si c'est une faction

insurgée ou ajoute 3 points de ressources ARVN si c'est une faction COIN. La faction admissible (« Eligible ») suivante immédiatement à gauche remplace alors la faction qui vient de passer et devient la nouvelle 1ère ou 2e faction admissible (« Eligible »). Elle reçoit les mêmes options pour exécuter ou passer. Si la dernière faction admissible (« Eligible ») (la plus à droite) passe à son tour, ajuster les cylindres (2.3.7) et jouer la carte suivante.

### 2.3.4 Options pour les factions admissibles (« Eligible »).

**PREMIÈRE FACTION ADMISSIBLE (« ELIGIBLE ») :** Si la 1ère faction admissible (« Eligible ») ne passe pas (2.3.3), elle peut exécuter soit :

- Une opération (3.0) avec ou sans une activité spéciale (4.0) ou
- L'événement indiqué sur la carte.

**OPTIONS POUR LA 2E FACTION ADMISSIBLE (« ELIGIBLE ») :** Si la 2e faction admissible (« Eligible ») ne passe pas (2.3.3), elle peut également exécuter une opération ou s'il peut s'appliquer l'événement, mais ses options dépendront de ce que la 1ère faction admissible (« Eligible ») aura fait :

- Opération seulement : Si la 1ère faction admissible (« Eligible ») a exécuté une opération, la 2ème faction admissible (« Eligible ») peut exécuter une opération limitée (« LimOps ») (2.3.5).
- Opération & activité spéciale : Si la 1ère faction admissible (« Eligible ») a exécuté une opération avec une activité spéciale, la 2e faction admissible (« Eligible ») peut exécuter une opération limitée (« LimOps ») ou exécuter l'événement.
- Événement : Si la 1ère faction admissible (« Eligible ») a exécuté l'événement, la 2e faction admissible (« Eligible ») peut exécuter une opération avec une activité spéciale si désiré.

*REMARQUE : Le plateau de jeu et la séquence de jeu sur la feuille d'aide rappellent ces options.*

**2.3.5 Opération limitée (« LimOps »).** Une opération limitée est une opération ne concernant qu'une seule zone, sans aucune activité spéciale. Si l'opération limitée est une Op de quadrillage (« Patrol »), 3.2.2, une Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep »), 3.2.3, ou un mouvement (« March », 3.3.2), elle peut comporter des pièces provenant de plusieurs zones, mais une seule zone pour destination. Une opération limitée compte comme une opération. (Voir aussi les opérations des FNJ, 8.1).

**2.3.6 Actualisation des autorisations.** Après l'exécution complète des opérations, activités spéciales et événements des 1ère et 2e factions admissible (« Eligible »), ou après que toutes aient passé, actualiser les cylindres sur la piste de séquence de jeu comme suit :

- Toute faction qui n'a pas exécuté une opération ou un événement (et n'est pas devenue « Ineligible » (non admise) par un événement) est placée dans la case admissible (« Eligible »).
- Toute faction qui a exécuté une opération (y compris une opération limitée) ou l'événement est placée dans la case « Ineligible » (non admise) (sauf indication contraire résultant de l'événement ; voir également le cas des opérations gratuites, 3.1.2).

*NOTE DE JEU : Certains événements (5.0) permettront à la faction exécutante de demeurer admissible (« Eligible ») ou de rendre d'autres factions non admissible (« Eligible ») pendant le jeu de la carte suivante. Pour mémoire, marquer une faction restant admissible (« Eligible ») en plaçant son cylindre sur le*

*bord gauche de sa case « Événement » de la séquence de jeu. Marquer une faction ainsi devenue non admissible (« Eligible ») en plaçant son cylindre avec et au-dessous de celui de la faction exécutante, et montrer ainsi qu'elle ne sera pas admissible (« Eligible ») à participer au jeu de la prochaine carte.*

**2.3.7 Carte suivante.** Après l'actualisation des autorisations, on placera la carte du dessus du talon sur la pile des cartes jouées face vers le haut et retourner la prochaine carte du talon en la laissant au sommet de celui-ci, même si la carte jouée est une carte de coup d'état (« Coup Card »), 2.4. Exécuter la carte jouée en procédant selon la séquence appropriée.

**2.3.8 Événements déterminants (« Pivotal Events »).** Chaque faction commence les scénarios moyens et complet (seulement, 2.1) avec une carte d'événement déterminant qui lui est spécifique. Les événements déterminants (« Pivotal Events ») sont un type particulier d'événements (5.0). Une faction peut jouer son événement déterminant pour annuler l'événement d'une carte en cours d'exécution (y compris pour déterminer l'ordre des autorisations, 2.3) si :

- Cette faction est admissible (« Eligible »), ET
- La condition préalable rouge sur la carte est remplie, ET
- La 1ère faction admissible (« Eligible ») n'a encore rien fait, ET
- Aucun coup d'état n'est annoncé par la carte suivante (2.3.9).

**PROCEDURE :** La faction interrompt la séquence de jeu en plaçant sa carte de d'événement déterminant sur la carte de l'événement joué et exécute son événement déterminant. Une nouvelle actualisation des autorisations et la séquence en résultant suit, et l'événement déterminant reste dans la pile des cartes jouées, comme d'habitude.

**NEUTRALISATION D'ÉVÉNEMENTS DÉTERMINANTS :** Le VC peut jouer son événement déterminant par-dessus l'événement déterminant d'une autre faction, le neutralisant de ce fait ; l'ARVN peut le faire aux Américains ou à la NVA ; la NVA peut le faire aux Américains ; les Américains ne peuvent pas le faire. Une carte d'événement déterminant neutralisée est restituée à son propriétaire pour utilisation ultérieure.

**2.3.9 Saison de la mousson.** Sur la dernière carte d'événement avant chaque carte de coup d'état (« Coup Card ») (2.4), les opérations ne peuvent comporter ni Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep ») (3.2.3), même avec conseil (« Advise ») (4.2.1), ni mouvement (3.3.2). Les frappes aériennes (« Air Strike ») et transport aérien (« Air Lift ») US sont limités à 2 zones (4.2.2-0.3), et aucun événement déterminant n'est admis (2.3.8). (Mais voir 5.1.1 pour ce qui concerne le texte de l'événement.)

*NOTE : On gardera le marqueur « Monsoon » (mousson) près du talon et il sera placé sur la carte de l'événement joué comme un rappel si la carte suivante annonce un coup d'état.*

## 2.4 Carte de coup d'état (« Coup Card »)

Si une carte de coup d'état est jouée (« Coup Card »), toutes les instructions figurant sur la carte elle-même seront suivies d'abord. Puis on placera la carte dans la case « RVN Leader » (chef RVN, voir ci-dessous). Enfin, suivre la séquence de coup d'état (« Coup Round ») (6.0), marquant chaque phase sur celle-ci avec le marqueur « Coup Card ».

**2.4.1 Le président de la RVN.** La carte de coup d'état (« Coup Card ») située sur le dessus de la pile des cartes jouées (c'est-à-

dire le coup d'état le plus récent) ou la case « RVN Leader » (président de la RVN), si elle est vide, montre l'actuel président de la RVN. Les effets mentionnés de ce chef de l'état sont constamment applicables, comme il en est des effets d'un événement persistant (5.1, 5.3, 5.4). Si la carte la plus récemment jouée est un échec de la tentative (« Failed Attempt »), on la place sous toutes les cartes de coup d'état précédentes. *NOTE : La carte « Failed Attempt » (échec de la tentative) annule seulement « Duong Van Minh ».* Minh est un président de la RVN mais pas une carte. Minh n'est donc pas considéré comme une carte dans la case « RVN Leader » (comme pour les conditions préalables d'un événement déterminant, 2.3.8). « Nguyen Cao Ky » affectera le début de la pacification avec son coup d'état (6.3.1).

**2.4.2 Coup d'état final (« Final Coup »).** Si la dernière carte de coup d'état (« Coup Card ») se termine sans victoire (6.1), le jeu se termine : déterminer la victoire selon 7.3.

*REMARQUE : Chaque série de cartes d'événement jusqu'à un coup d'état est une « campagne », soit 1-2 ans de guerre.*

## 3.0 LES OPÉRATIONS

### 3.1 Généralités

Une faction exécutant une opération, abr. « Op », choisit l'une des 4 opérations proposées sur sa feuille de faction et choisit les zones de la carte (généralement plusieurs) qui en seront le théâtre. On sélectionnera une seule fois une zone donnée pour une opération donnée.

Les opérations coûtent généralement des points de ressources (excepté l'aide (« Aid ») ou le patronage, 1.8), souvent payables par zone choisie. La faction qui envisage de mener l'opération doit avoir assez de points de ressources pour la payer dans chacune des zones choisies. Les Américains ne payent pas avec leurs points de ressources propres ; ils dépensent parfois des points de ressources ARVN, mais ne peuvent le faire en-dessous du total de la valeur économique (« Econ ») en cours (1.8.1, 6.2.3).

La faction menant l'opération choisit l'ordre des zones dans lesquelles l'opération sera résolue, les factions ou pièces ennemies ciblées (1.5), et les pièces amies à placer, remplacer ou déplacer. Une opération peut cibler les 2 factions ennemies à la fois, ou simplement l'une en ignorant l'autre. *REMARQUE : les forces alliées protègent néanmoins les bases de l'autre faction amie des assauts (« Assault »)/attaques (« Attack ») (3.2.4, 3.3.3).* Une fois ciblées, les pièces d'une faction sont affectées jusqu'au maximum possible. Les actions affectant les pièces d'une autre faction, amie ou ennemie, ne nécessitent pas d'obtenir préalablement l'autorisation de cette faction.

**3.1.1 Quilles.** Si on le souhaite, on dispose de pions blancs et noirs en forme de quilles afin de marquer les zones choisies pour des opérations (3.0), des activités spéciales (4.0), ou d'autres actions. Ces pions sont fournis pour votre commodité, et ne sont pas une limite de jeu.

**3.1.2 Opérations gratuites.** Certains événements (5.5) accordent des opérations ou des activités spéciales gratuites : elles ne coûtent pas des points de ressources et, si elles sont exécutées par une faction autre que celle qui vient de jouer l'événement, elles n'oblitérent pas l'autorisation de la faction qui vient de jouer l'événement (2.3.6). EXCEPTIONS : pacification, agitation et amélioration de « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) coûtent toutefois des points de ressources, même dans le cadre d'une

opération gratuite (3.2.1, 3.3.1). D'autres exigences et procédures restent applicables à moins que le texte de l'événement n'en dispose autrement (5.1.1, 5.5).



### 3.2 Opérations COIN

Américains et ARVN choisissent leur opération entre recrutement et formation, Op de quadrillage (« Patrol »), Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep »), et d'assaut (« Assault »). *NOTE : Ces factions ne peuvent jamais placer ou déplacer des pièces au Nord-Vietnam (1.4.2).*

**3.2.1 « Train » (Op de recrutement et formation).** Augmente les forces de l'ARVN et peut améliorer le soutien politique (« Support ») (1.6) ou distribuer du patronage (1.8). *NOTE : Les Américains obtiennent leurs troupes et bases dans et hors du Vietnam via la phase d'engagement (6.5) et les événements (5.0), et non du fait d'opérations.*

- L'ARVN peut choisir des provinces ou des cités non contrôlées par la NVA.

- Les Américains peuvent également choisir des provinces ou des cités où se trouvent des pièces US.

- Chaque faction consomme 3 points de ressources ARVN seulement si elle place des pièces ARVN (y compris le remplacement de cubes par une base).

**PROCÉDURE :** D'abord dans celles de ces zones choisies par les Américains on placera 1-2 irréguliers ou, dans les bases US, 1-2 Rangers ou jusqu'à 6 cubes ARVN (dans n'importe quelle combinaison troupes/police). Ensuite, dans celles de ces zones choisies par l'ARVN, placer 1-2 Rangers ou jusqu'à 6 cubes ARVN dans les cités ou dans les bases US ou ARVN. Si aucune des pièces ARVN souhaitées ne sont disponibles (1.4.1), elles peuvent être prises sur la carte. Enfin, dans une zone sélectionnée (même dans le cadre d'une Op limitée, 2.3.5), on peut si désiré soit :

- Pacifier pour éliminer tout marqueur « Terror » (terreur) puis changer l'attitude de la population de la zone de 2 niveaux vers « Active Support » (soutien politique actif) en plaçant un marqueur approprié. La zone doit être sous contrôle COIN et, si ce contrôle est celui de l'ARVN en « Train » (Op de recrutement et formation), ce contrôle doit être exercé par 2 troupes, l'une de l'ARVN et l'autre de la police. (Contrairement à la pacification au cours de la phase de soutien politique (« Support »), 6.3.1, les Américains n'ont pas besoin de troupes et de police, mais seulement d'une troupe US et du contrôle COIN.) La pacification coûte 3 points de ressources ARVN par marqueur « Terror » (terreur) retiré et par niveau d'attitude de la population reporté en faveur des COIN, même si le « Train » (Op de recrutement et formation) était gratuit (3.1.2, 5.5). OU

- Si la faction est l'ARVN, remplacer des groupes de 3 cubes ARVN par une base ARVN (dans les limites d'empilement, 1.4.2). *REMARQUE : Remplacer 3 cubes par une base coûte 3 points de ressources ARVN même si aucun cube n'était placé.* OU

- Si la faction est les Américains et la zone Saigon, transférer jusqu'à 3 points de patronage dans les points de ressources ARVN.

**3.2.2 Op de quadrillage (« Patrol »).** Protègent les LoCs en y déplaçant des troupes ou de la police et trouver puis retirer les insurgés qui s'y trouvent. Pour l'ARVN, payer 3 points de ressources en tout (et non par zone) ; pour les Américains, le coût est nul. Dans le cadre d'une Op limitée (2.3.5), tous les cubes en

Op de mouvement (« March ») doivent s'arrêter sur une zone de destination unique.

**PROCÉDURE :** Déplacer un certain nombre de cubes de votre faction à partir de toutes les zones souhaités. Chaque cube peut se déplacer dans toute cité ou LoC adjacente. Il peut garder en y entrant les LoCs ou cités voisines adjacentes, jusqu'à ce que le joueur choisisse de s'arrêter ou qu'il entre dans une zone occupée par une pièce NVA ou VC. Puis, dans chaque LoC (qu'un cube vienne d'y entrer ou non), activer une guérilla ennemie pour chacun des cubes de votre faction présents à cet endroit. Ensuite, si désiré, effectuer un assaut (« Assault ») (3.2.4) dans une LoC, sans aucun coût supplémentaire. Les Américains ne peuvent pas s'adjoindre l'ARVN. S'il s'agit d'une Op limitée (2.3.5), l'assaut (« Assault ») doit être dans la LoC de destination.

**3.2.3 Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep »).** Permettent de déplacer des troupes et de localiser les guérillas ennemies. On sélectionnera des provinces ou des cités comme destinations (Nord Vietnam exclu, 1.4.2). Pour l'ARVN, payer 3 points de ressources par zone choisie ; pour les Américains, coût nul. Les Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep ») ne sont pas permises pendant la mousson, une carte de coup d'état (« Coup Card ») l'annonçant comme prochaine, 2.3.9.

**PROCÉDURE :** En premier lieu, déplacer les troupes adjacentes de votre faction souhaitées dans les zones choisies. De plus, chaque groupe de troupes peut d'abord se déplacer sur une LoC adjacente (1.3.3) libre de pièces NVA/VC, puis dans une autre zone adjacente. (Les troupes déplacées doivent atteindre des zones de destination dont le coût a été payé.)

- Ensuite, dans chaque zone choisie, activer (1.4.3) une guérilla ennemie pour chacun de vos cubes (déplacé ou déjà là) ou des « SOF » (forces spéciales) (Irréguliers pour les Américains, Rangers pour l'ARVN).
- Dans les zones de jungle, activer uniquement une guérilla ennemie pour chaque paire de vos cubes ou des « SOF » (forces spéciales) (arrondir les fractions à l'entier inférieur).

**EXEMPLE D'OP DE RATISSAGE DE L'ENNEMI (« SWEEP ») :** L'ARVN sélectionne Quang Duc pour une Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep »). Il n'y a pas de LoC occupée par des guérillas. 2 troupes se déplacent de Cam Ranh sur la route (« Highway ») 11 et à partir de là par Da Lat jusqu'à la province de Quang Duc. Les troupes de l'ARVN à Binh Tuy - Binh Thuan pourraient également entrer dans la province de Quang Duc.

**3.2.4 Op d'assaut (« Assault »).** Permettent de retirer les pièces ennemies. On sélectionne les zones avec les cubes de la faction devant réaliser l'opération et des insurgés qui s'y trouvent (NVA ou VC). L'ARVN paye 3 points de ressources par zone. Les Américains dépensent 3 points de ressources ARVN seulement s'ils choisissent d'ajouter une Op d'assaut (« Assault ») ARVN dans une zone où a lieu une Op d'assaut (« Assault ») US.

**PROCÉDURE :** Dans chaque zone choisie, on retire les pièces ennemies selon le nombre de cubes qui s'y trouvent, comme suit :

- S'il s'agit d'une Op d'assaut (« Assault ») ARVN, compter seulement les cubes ARVN. Retirer une pièce ennemie pour 2 cubes, ou pour 3 si la zone est de hautes terres (« Highland ») (arrondir à l'entier inférieur). Dans les cités ou sur les LoCs, compter la police comme les troupes ; dans les provinces, les troupes seulement. Pour chaque base retirée, notamment via poursuite après assaut US (« Follow up to US Assault ») ci-

dessous, ou conseil (« Advise »), 4.2.1, ajouter 6 points d'aide (« Aid »).

- S'il s'agit d'une Op d'assaut (« Assault ») US, compter les troupes US. On retirera 2 pièces ennemies par cube de troupes US si la zone contient une base américaine, ou seulement une pièce ennemie pour 2 cubes de troupes US (arrondir à l'entier inférieur) si la zone est de hautes terres (« Highland ») et sans base US, ou dans tous les autres cas une pièce ennemie pour chaque cube de troupes US. Si souhaité, il est possible de dépenser 3 points de ressources ARVN pour effectuer une poursuite après assaut US (« Follow up to US Assault ») avec une Op d'assaut (« Assault ») ARVN selon le paragraphe ci-dessus dans une zone où une Op d'assaut (« Assault ») US vient de se produire (et reste sans effet sur l'autorisation ARVN, 2.3.1).

**LES TROUPES D'ABORD, LES BASES ENSUITE :** On retire les troupes NVA dans une zone où a lieu une Op d'assaut (« Assault »), puis toute pièce de guérilla NVA ou VC active (la faction menant l'Op d'assaut (« Assault ») choisissant lesquelles seront retirées en premier), puis toutes bases des insurgés seulement après qu'il ne reste plus aucune guérilla NVA ni VC. Ne pas retirer les guérillas inactives (1.4.3).

**NOTE :** Les guérillas inactives dans une zone permettent de prévenir d'autres retraits de bases par suite d'Op d'assaut (« Assault ») subséquentes, jusqu'à ce que les guérillas soient activées. En outre, les pièces qui ne sont pas des bases protègent les bases de l'autre faction amie des Op d'assaut (« Assault »)/attaque (« Attack ») (3.3.3).

**NOTE DE CONCEPTION :** Les guérillas sont peut-être moins percutantes que les troupes régulières, mais elles bénéficient d'un avantage important, car les factions COIN doivent les activer (c'est-à-dire les localiser) avant de les attaquer.

**TUNNELS :** Si la pièce suivante à retirer est une base avec un marqueur « Tunnel » (1.4.4), arrêter la suppression des pièces dans la zone. On lance un dé : sur 1-3, ne rien faire ; sur 4-6, éliminer le marqueur « Tunnel » seulement (laisser la base en place). **EXEMPLE :** 3 troupes US mènent une Op d'assaut (« Assault ») sur 2 bases sous « Tunnel » isolées dans la jungle. Aucune des 2 pièces n'est enlevée. Sur un score de 4-6, l'une des 2 bases perd son marqueur « Tunnel ».



## 3.2 Opérations des insurgés

NVA et VC choisissent des Op de ralliement (« Rally »), de mouvement (« March »), d'attaque (« Attack ») ou de terrorisme (« Terror »).

**3.3.1 Op de ralliement (« Rally »).** Augmentent les forces amies, récupèrent des pièces VC, et font progresser la construction de « The Trail » (Piste Hô Chi Minh). Peuvent être sélectionnées les provinces ou les cités sans soutien politique (« Support ») (1.6). On paye 1 point de ressource par zone choisie.

**PROCÉDURE :** Dans chaque zone choisie, la faction active place une de ses guérillas disponibles ou en remplace 2 avec une de ses bases (dans les limites d'empilement, 1.4.2). Si la zone contient déjà au moins une base de cette faction, la faction dispose d'une alternative :

- Si c'est la NVA qui est active, placer autant de ses guérillas que la valeur de « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) (6.7) augmentée du nombre de bases NVA se trouvant dans la zone.
- Si c'est le VC qui est actif, placer autant de ses guérillas que la

valeur en point de population (« Pop ») de la zone (1.3.2-3) augmentée du nombre de bases VC se trouvant dans cette zone, ou passer en mode inactif (retourner) toutes ses guérillas dans cette zone (1.4.3). REMARQUE : le VC peut aussi bien déclencher une Op d'agitation si elle a la capacité grisée « Cadres » (5.3), Op d'agitation (« Agitate ») qui coûtera des points de ressources, même si l'Op de ralliement (« Rally ») était libre (3.1.2, 5.5).

Ensuite, la NVA avec son Op de ralliement (« Rally ») peut dépenser encore 2 points de ressources pour améliorer « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) d'une case vers la droite (6.7, même si l'Op de ralliement (« Rally ») était une Op limitée (2.3.5, ou sans zones sélectionnées). Mener une Op de ralliement (« Rally ») pour améliorer « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) coûte 2 ressources, même si l'Op de ralliement (« Rally ») était gratuit (3.1.2, 5.5).

**3.3.2 Op de mouvement (« March »).** Permettent de déplacer guérillas et troupes insurgées. Les pièces peuvent commencer à bouger à partir de toutes les zones. On paye 1 point de ressource par province ou cité dans laquelle guérillas ou troupes entrent (0 points de ressources pour passer sur une LoC). Une Op limitée (2.3.5) de mouvement (« March ») ne peut choisir qu'une zone de destination unique. Les Op de mouvement (« March ») ne sont pas permises pendant la mousson (2.3.9).

**PROCEDURE :** La faction active déplace une de ses guérillas ou troupes souhaitées dans des zones adjacentes (1.3.6). Les pièces bougeant à partir d'une zone à une autre se déplacent en une seule pile. Les guérillas d'un groupe se déplaçant passent en statut actif (1.4.3) si :

- La destination est une LoC ou dispose d'un soutien politique (« Support ») quelconque (1.6) ET
- Le nombre des pièces de la pile plus le nombre de cubes US/ARVN (y compris les irréguliers et les Rangers) dans la zone de destination dépasse 3.

*EXEMPLE :* 2 guérillas VC inactives font une Op de mouvement (« March ») de The Parrot's Beak à Kien Phong, où se trouvent 2 cubes de police et du soutien politique (« Support »). Le total des 4 pièces dans la zone de destination dépassant 3, les guérillas VC passent en statut actif.

« THE TRAIL » (PISTE HÔ CHI MINH) : Les guérillas et les troupes NVA (et non les VC) en Op de mouvement (« March ») peuvent continuer à se déplacer dans des zones supplémentaires (ne payant qu'une seule fois pour chaque nouvelle zone) si la zone de destination précédente se trouve au Laos ou au Cambodge (1.3.5), que la valeur de « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) est supérieure à 0 (6.7), et que l'Op de mouvement (« March ») est pas une Op limitée (2.3.5). En outre, si la valeur de « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) est de 4, l'Op de mouvement (« March ») NVA effectuée pour entrer ou sortir des zones individuelles du Laos ou du Cambodge, coûte 0 points de ressources. REMARQUE : Le contrôle COIN n'arrête pas de tels mouvements (1.7).

**3.3.3 Op d'attaque (« Attack »).** Cherchent à éliminer les forces ennemies. On sélectionne les zones où la faction active et l'ennemi disposent de pièces et payer 1 point de ressources par zone.

**PROCEDURE :** Dans chaque zone choisie, passer en statut actif (1.4.3) les guérillas de la faction qui mène l'opération et lancer un

dé : si le score est inférieur ou égal au nombre de ces guérillas (qu'elles aient commencé en statut actif ou non), retirer jusqu'à 2 pièces ennemies (au choix de la faction qui mène l'Op). La NVA peut en revanche retirer une pièce ennemie pour 2 troupes NVA (arrondir à l'entier inférieur et n'activer aucune guérilla). Les pièces enlevées peuvent appartenir à différentes factions et peuvent être des « SOF » (forces spéciales) inactives.

- Ne pas retirer de bases US ou ARVN tant qu'il reste des pièces de ces factions dans la zone.

**PERTES :** Placer les pièces US retirées par les Op d'attaque (« Attack ») dans la « Casualties Box » (case de stockage des pertes).

**USURE :** Pour chaque cube de troupes US ou base US enlevé, la faction qui mène l'Op d'attaque (« Attack ») doit retirer une de ses pièces ayant participé à l'opération (troupes ou guérillas, selon ce qui a été utilisé) de la zone.



**3.3.4 Op de terrorisme (« Terror »).** Dans les cités ou les provinces affectent le soutien politique (« Support ») et l'opposition (1.6) et placent des marqueurs « Terror » qui entravent les efforts futurs pour l'influencer. Sur les LoCs, elles placent des marqueurs « Sabotage » qui bloquent le bénéfice des ressources ARVN (6.2.1). Sélectionner les zones où la faction active a au moins une guérilla inactive ou, pour une Op de terrorisme (« Terror ») de la NVA, un cube de troupes NVA ; payer 1 point de ressources par province ou cité (0 pour les LoCs).

**PROCEDURE :** Rendre active une guérilla inactive dans chaque zone sélectionnée (si une guérilla est présente dans la zone).

- Si la zone est une province ou une cité sans marqueur « Terror », on en place un. Si l'Op de terrorisme (« Terror ») est menée par le VC, augmenter d'un niveau le soutien politique (« Support ») vers l'opposition active (1.6). Si l'Op de terrorisme (« Terror ») est menée par la NVA, passer tous les niveaux de soutien politique (« Support ») « 1 » vers « Neutre ».
- Si la zone est une LoC sans marqueur « Sabotage », on en place un.
- Ne pas placer de marqueurs « Terror »/« Sabotage » si tous sont déjà sur la carte. (Il y en a 15)

*REMARQUE :* L'Op de terrorisme (« Terror ») n'ajoute pas de marqueur « Terror » ou « Sabotage » dans les zones qui en ont déjà. (Certains événements peuvent néanmoins le faire, 5.1.1).

## 4.0 ACTIVITÉS SPÉCIALES

### 4.1 Généralités

Quand une faction, par l'effet de la séquence de jeu de la carte d'événement (2.3), exécute une opération (3.0), elle peut également exécuter un type de ses activités spéciales (exception : Op limitées, 2.3.5). Il n'y a pas de surcoût de ressources pour l'activité spéciale. Comme avec les Op, la faction active sélectionne zones, factions ou pièces concernées et l'ordre des actions. Une zone donnée n'est sélectionnée qu'une seule fois comme site pour une activité spéciale donnée. (Mais voir le retrait de pièces adjacentes par Op d'embuscade (« Ambush ») à partir de routes (« Highway ») ou fleuves, 4.4.3). Les événements peuvent accorder gratuitement des activités spéciales (sans incidence sur l'autorisation, 3.1.2, 5.5).

- **Important :** Une faction peut exécuter son activité spéciale à

tout moment, immédiatement avant, pendant ou après son Op.

*EXEMPLE : Le VC effectue une Op de ralliement (« Rally ») à jusqu'à ce que ses ressources soient à zéro, puis fait une pause pour collecter l'impôt et récupérer des ressources, puis continue son Op de ralliement (« Rally ») dans des zones supplémentaires.*

*NOTE DE JEU : Si la 1ère faction admissible (« Eligible ») utilise une activité spéciale, la 2e admissible (« Eligible ») dispose de la possibilité d'exécuter l'événement de la carte, et vice versa (2.3.4).*

**4.1.1. Op d'accompagnement.** Quelques activités spéciales peuvent accompagner certains types d'opération seulement (3.0). Certaines activités spéciales doivent soit se produire ou ne pas se produire lorsque leurs opérations d'accompagnement ont eu lieu. Sauf indication contraire, les activités spéciales peuvent accompagner toutes les opérations et avoir lieu dans toutes les zones par ailleurs valides.



#### 4.2 Activités spéciales US

Les Américains peuvent choisir entre conseil (« Advise »), transport aérien (« Air Lift »), frappe aérienne (« Air Strike ») ou activités spéciales.

**4.2.1 Conseil (« Advise »).** Permet de conseiller des frappes aériennes (« Air Strike ») avec les forces alliées indigènes et d'augmenter l'aide (« Aid ») (1.8). Le conseil (« Advise ») ne peut accompagner les Op de recrutement et formation (« Train ») ou Op de quadrillage (« Patrol ») (3.2.1-0.2) et se déroulera dans une ou 2 zones non sélectionnées pour une Op de recrutement et formation (« Train ») (et jamais au Nord Vietnam, 1.4.2).

PROCEDURE : Dans chaque zone choisie, effectuer soit :

- Une Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep ») sur place avec les forces de l'ARVN comme si c'était une Op ARVN sans mouvement (« March ») (3.2.3, pas pendant la mousson, 2.3.9), OU
- Une Op d'assaut (« Assault ») sur place comme si c'était une Op ARVN (3.2.4), OU
- Activer un cube d'irréguliers ou de Rangers sur place, pour retirer 2 pièces ennemies. Les bases ennemies ne peuvent être retirées qu'après toutes leurs autres pièces. Les bases souterraines (1.4.4) ne peuvent pas être enlevées (mais les guérillas inactives le peuvent).

Ensuite, si désiré, ajouter 6 points au total de l'aide (« Aid ») (jusqu'au maximum de 75).

**4.2.2 Transport aérien (« Air Lift »).** Le transport aérien (« Air Lift ») déplace des troupes, en particulier pour les masser rapidement en vue d'une Op.

PROCEDURE : Déplacer des troupes US et jusqu'à 4 troupes de l'ARVN, Rangers, ou irréguliers entre 4 zones choisies (2 zones pendant la mousson, 2.3.9 ; et jamais au Nord-Vietnam, 1.4.2).

**4.2.3 Frappe aérienne (« Air Strike »).** La frappe aérienne (« Air Strike ») supprime des unités d'insurgés exposées. Elle peut avoir lieu dans un maximum de 6 zones (2 pendant la mousson, 2.3.9), chacune avec n'importe quelles pièces US ou ARVN s'y trouvant.

PROCEDURE : Retirer jusqu'à 6 pièces ennemies actives (6 pièces même pendant la mousson) parmi les zones choisies.

Retirer les bases seulement là où aucune autre pièce insurgée ne demeure. Ne retirer aucune guérilla inactive ni bases souterraines. Déplacer dans chaque zone sélectionnée le soutien politique (« Support ») de un niveau vers l'opposition active (si c'est une province ou une cité avec au moins « 1 » point de population (« Pop »), 1.6.1). Ensuite, si désiré, dégrader « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) d'une case (6.7), même si aucune pièce n'a été retirée.



#### 4.3 Activités spéciales ARVN

L'ARVN choisit ses activités spéciales entre gouverner, faire du transport aérien (« Air Lift »), ou faire un coup de main (« Raid »).

**4.3.1 Gouverner.** Gouverner ajoute de l'aide (« Aid ») ou permet de prélever du patronage à partir de l'aide (« Aid ») et support. Il peut accompagner seulement une Op de recrutement et formation (« Train ») ou de quadrillage (« Patrol ») (3.2.1-0.2). Gouverner a lieu dans une ou 2 provinces ou cités sous contrôle COIN (1.7) avec n'importe quel niveau de soutien politique (« Support ») (1.6) mais pas à Saigon ni dans des zones sélectionnées pour une Op de recrutement et formation (« Train »). REMARQUE : ARVN peut faire une Op de recrutement et formation (« Train ») et gouverner, mais pas dans la même zone pendant la même Op.

PROCEDURE : Dans chaque zone, soit :

- Ajouter 3 fois les points de population (« Pop ») de la zone à l'aide (« Aid ») (jusqu'au maximum de 75), OU
- Transférer le point de population (« Pop ») (une fois) de l'aide (« Aid ») au patronage (maximum 75) et passer du niveau « 1 » au niveau « Neutre ». Il doit y avoir plus de cubes ARVN (troupes et police) que de cubes de troupes US dans la zone.

*NOTE DE CONCEPTION : Les officiels sud-vietnamiens peuvent gouverner avec bienveillance pour attirer davantage d'aide étrangère, ou avec moins de bienveillance pour détourner plus d'aide à leurs amis.*

**4.3.2 Transport aérien (« Air Lift »).** Le transport aérien (« Air Lift ») déplace des troupes et les Rangers, permet de prendre le contrôle des campagnes, par exemple, et de préparer les Rangers pour faire des coups de main.

PROCEDURE : Sélectionner une zone et déplacer jusqu'à six troupes et/ou Rangers ARVN à partir de celle-ci sur une ou plusieurs LoCs adjacentes, si désiré. Ils peuvent continuer à se déplacer le long des LoCs adjacentes et par les cités puis, si désiré, dans toutes les zones adjacentes (sauf au Nord Vietnam, 1.4.2). Ils doivent s'arrêter dès qu'ils rencontrent des pièces de la NVA ou du VC. Puis retourner tous les Rangers sur la carte pour afficher leur mode inactif.

**4.3.3 Coup de main.** Le coup de main repositionne et frappe aérienne (« Air Strike ») avec des « SOF » (forces spéciales) ARVN (Rangers). Il peut accompagner exclusivement des Op de quadrillage (« Patrol »), ratissage de l'ennemi, ou d'assaut (3.2.2-0.4) et de d'occuper une ou 2 zones.

PROCEDURE : Déplacer dans chaque zone sélectionnée tous les Rangers adjacents désirés (en les gardant soit actifs soit inactifs). Ensuite, si désiré, activer un Ranger inactif dans chaque zone pour retirer 2 pièces ennemies. Les bases ne peuvent être retirées qu'après toutes les autres pièces ennemies présentes dans la zone. Les bases souterraines (1.4.4) ne

peuvent pas être retirées (mais les guérilla inactives le peuvent).



#### 4.4 Activités spéciales NVA

La NVA choisit ses activités spéciales entre l'infiltration (« Infiltrate »), le bombardement (« Bombard »), ou l'Op d'embuscade (« Ambush »).

**4.4.1 Infiltration.** L'infiltration permet à la NVA de créer ses forces conventionnelles ou de les prendre sur les forces VC. Elle érode également l'opposition. Elle ne peut accompagner que les Op de ralliement (« Rally ») ou Op de mouvement (« March ») (3.3.1-0.2). On infiltre une ou 2 zones qui dans lesquelles se trouvent soit une base NVA ou plus de pièces NVA que VC.

PROCÉDURE : Dans chaque zone :

- Si on y trouve une/des base(s) NVA, on place des troupes NVA à concurrence de la valeur de « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) (6.7) plus le nombre de bases NVA qui s'y trouvaient déjà, après quoi on remplace le nombre de guérillas NVA souhaité à un pour un avec les troupes NVA venant d'être ajoutées, OU
- Si on y trouve la NVA en plus grand nombre que le VC, on déplace son niveau d'opposition de un vers le « Neutre ». Puis on remplace toute pièce VC désirée par son homologue NVA. Si on remplace une base VC souterraine, on retourne le marqueur « Tunnel » de VC à NVA. Afin d'éliminer du VC, la NVA doit avoir ou rendre disponible la contrepartie NVA (1.4.1) et la déposer à la place du VC.

*NOTE DE CONCEPTION : l'infiltration de Nord-vietnamiens aurait pu freiner le zèle révolutionnaire des locaux, à mesure que l'ingérence de Hanoï remplaçait celle de Saigon.*

**4.4.2 Bombardement.** Le bombardement inflige des pertes aux concentrations de troupes ennemies. Il peut se produire dans une ou 2 zones avec toute combinaison d'au moins 3 troupes ARVN et/ou US [police et « SOF » (forces spéciales) ne comptent pas] ou avec toute base US ou ARVN. Chaque zone doit également contenir ou être adjacente à une zone où se trouvent au moins 3 troupes de la NVA.

PROCÉDURE : Retirer un cube US ou ARVN de chaque emplacement sélectionné, les US à destination de la « Casualties box » (zone de stockage des pertes).

**4.4.3 Op d'embuscade (« Ambush »).** Permet à la NVA d'attaquer (« Attack ») pendant le mouvement (« March »), d'assurer le succès d'attaques (« Attack »), et d'éviter l'attrition et l'exposition des ses guérillas. Elle peut avoir lieu dans une ou 2 zones choisies au même coût que les destinations des Op de mouvement (« March ») (coût nul pour les LoCs, 3.3.2) ou pour les attaques (« Attack ») des guérillas de la NVA (3.3.3, pas encore résolues). Au moins une guérilla NVA qui a mené une Op de mouvement (« March ») dans ou une Op d'attaque (« Attack ») dans chaque zone doit être de inactive (1.4.3). Une Op d'embuscade (« Ambush ») gratuite par événement (5.5) se résout comme une Op d'attaque (« Attack ») dans la zone.

*REMARQUE : L'embuscade accompagnant une Op d'attaque (« Attack ») modifie cette attaque dans cette zone plutôt que d'ajouter une seconde attaque dans la même zone.*

PROCÉDURE : La NVA mène son Op d'attaque (« Attack ») dans chaque zone sélectionnée (sans surcoût de ressources). Au lieu de la procédure habituelle d'attaque (« Attack ») (3.3.3), les

attaques dans ces zones suppriment chacune une et une seule pièce ennemie (bases en dernier), mais activent une seule guérilla inactive et réussissent automatiquement (pas de jet de dé : retirer la pièce ennemie normalement). De même, on ne retirera pas les pièces de la NVA, même si les troupes US sont retirées.

ROUTE (« Highway »)/RIVIÈRE : Si une zone sélectionnée pour une Op d'embuscade (« Ambush ») est une LoC (1.3.4), la NVA peut retirer la pièce ennemie de toute zone adjacente (bases en dernier), même si une autre cible vient juste d'être enlevée.

*EXEMPLE : Une guérilla NVA mène une embuscade sur le Mékong (valeur économique (« Econ ») = 2). Elle pourrait retirer un ennemi soit du Mékong, soit de Kien Phong, soit de Kien Hoa, soit de Can Tho, ou soit de Saigon. Sélectionner Kien Phong n'empêcherait pas une 2e guérilla NVA menant une embuscade, de retirer également une pièce ennemie.*



#### 4.5 Activités spéciales VC

Le VC choisit ses activités spéciales entre Op de taxation (« Tax »), Op de subversion (« Subvert ») ou Op d'embuscade (« Ambush »).

**4.5.1 Op de taxation (« Tax »).** Une Op de taxation (« Tax ») permet au VC d'obtenir des ressources des zones qu'il occupe. Il peut taxer jusqu'à 4 zones où se trouvent des guérillas VC inactifs et sans contrôle des factions COIN (1.7).

NOTE : Il n'y a pas de contrôle COIN de LoCs, de sorte que le VC peut les taxer, même en infériorité numérique. Le VC peut taxer des LoCs sabotées.

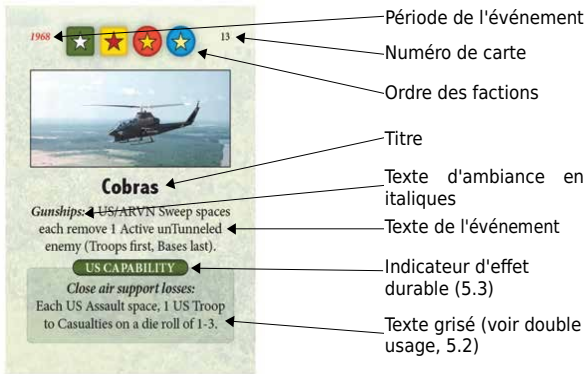
PROCÉDURE : Pour chaque zone, activer une guérilla VC inactive (1.4.3). Ajouter la valeur économique (« Econ ») de la zone ou 2 fois sa population (0.4-1.3.2) aux ressources du VC (1.8). Si la zone est une province ou une cité, déplacer son niveau de soutien politique (« Support ») de un vers l'actif.

**4.5.2 Op de subversion (« Subvert »).** Une Op de subversion (« Subvert ») remplace des pièces ARVN par des guérillas VC et sape le patronage. Elle ne peut accompagner d'Op de ralliement (« Rally »), d'Op de mouvement (« March »), ou la terreur (3.3.1, -2, -4). Elle peut se produire dans une ou 2 zones contenant au moins une guérilla VC inactive et un nombre quelconque de cubes ARVN.

PROCÉDURE : Dans chaque zone, enlever 2 cubes ARVN ou en remplacer une par une guérilla VC. Puis on diminue le patronage de -1 pour chaque paire de pièces ARVN retirées ou remplacées (arrondir à l'inférieur).

**4.5.3 Op d'embuscade (« Ambush »).** Pour le VC c'est la même que pour la NVA (4.4.3) mais en utilisant à la place des guérillas VC.

## 5.0 ÉVÉNEMENTS



Chaque événement porte un titre, une période de validité (2.1), un texte d'ambiance en italique, et le texte de l'événement. Le texte d'ambiance offre un intérêt historique et n'a aucun effet sur le jeu.

*NOTE : les halos autour de certains symboles de faction se rapportent aux instructions des FNJ (8.4.1).*

### 5.1 Exécution des événements

Quand une faction exécute un événement, elle en réalise littéralement le texte dans l'ordre (entraînant parfois des actions ou des décisions de la part d'autres factions). Sauf indication contraire, la faction exécutante fait tout ce que commande ou implique le texte, comme celle qui spécifie les pièces affectées, ou quelle faction exécutera une opération gratuite (5.5). Si une autre faction est spécifiée ou choisie pour mener une action, cette faction décide des détails de mise en oeuvre de l'action. Certains événements avec des effets durables disposent de marqueurs de rappel. *REMARQUE : Les chefs sud-vietnamiens (2.4.1) ont un texte qui suit les mêmes règles générales qu'un événement.* Les événements n'autorisent pas à enfreindre les règles d'empilement (et ainsi ne jamais placer des bases où il y en a déjà 2, ni autoriser les forces US ou ARVN à entrer au Nord-Vietnam, 1.4.2).

- Les événements n'autorisent que le placement de pièces disponibles (1.4.1) et des marqueurs à moins qu'il soit spécifié qu'ils doivent provenir de l'extérieur du jeu ou de la « Casualties box » (zone de stockage des pertes) ; elles sont enlevées plutôt que remplacées si le remplacement n'en est pas disponible ou si l'empilement (1.4.2) était violé.
- Les événements ne forcent pas le retrait des bases souterraines à moins que de ne soit explicitement précisé (1.4.4). Une faction peut choisir de retirer sa propre base souterraine afin de se conformer au texte de son événement.
- Les événements ne peuvent pas mobiliser des ressources, de l'aide (« Aid »), ou plus de 75 points de patronage (1.8).

**5.1.1** Lorsque le texte de l'événement contredit les règles, l'événement a priorité. *EXEMPLE : la NVA exécutant « Plei Mei » pourrait mener une Op de mouvement (« March ») comme imposé, même pendant la mousson (2.3.9).* Toutefois :

**5.1.2** Si 2 événements se contredisent, l'événement en cours de lecture est prioritaire. *EXEMPLE : la faction US ne pourrait faire de transport aérien (« Air Lift ») avec « MACV » même si « Typhoon Kate » était en vigueur parce que MACV ordonne que « les Américains ... exécutent n'importe quelle mais une seule activité spéciale gratuite ».*

**5.1.3** Le texte de l'événement exécuté qui peut être mis en oeuvre doit l'être. Si la totalité de son texte ne peut être effectuée, mettre en oeuvre ce qui peut l'être.

**5.1.4 Événements marquants :** événements qui ont des conditions préalables pour être joués et anticipent d'autres cartes d'événements, y compris l'ordre de jeu des factions. La faction qui exécute l'événement doit sélectionner l'événement pour jouer la carte de l'événement marquant. (Voir 2.3.8.)

### 5.2 Double usage

De nombreux événements ont un texte d'événement non grisé et grisé tout à la fois. La faction exécutante peut choisir d'effectuer le texte non grisé ou grisé (pas les 2). Alors que le texte non grisé favorise souvent les contre-insurgés, un joueur peut choisir l'option du texte indépendamment de la faction.

*NOTE DE CONCEPTION : les événements à double usage représentent les effets opposés d'une même cause, des options historiques, ou des cas d'histoire alternative.*

### 5.3 Capacités

Des événements à double usage marqués « US CAPABILITIES » (capacités américaines), « VC CAPABILITIES » (capacités du vietcong) et ainsi de suite, auront des effets durables principalement pour la faction à laquelle ils se rapportent. Lors de l'exécution d'un tel événement, placer le marqueur correspondant sur le côté approprié (non grisé ou grisé) dans la case de gestion « CAPABILITIES ». Les effets de l'événement dureront pour le reste de la partie.

*NOTE DE JEU : Placer les cartes de capacités actives près du joueur concerné pour mémoire.*

### 5.4 Élan

Le texte de l'événement (non grisé, grisé, ou les 2) marqué « MOMENTUM » (élan) comprend aussi des effets durables. Lors de l'exécution d'un tel texte, placer la carte en vue au plus près du talon. Elle a des effets spécifiés comme devant durer jusqu'à la phase de réinitialisation de la prochaine séquence de coup d'état (« Coup Round ») (6.5), lorsque la carte est défaussée. *NOTE : Un nombre quelconque d'événements « MOMENTUM » peuvent être en jeu en même temps.*

**MARQUEURS :** Placer le marqueur « Medevac » en affichant son côté approprié sur la carte de l'événement en vigueur pour rappeler à quel usage il est employé. Placer le marqueur « Peace Talks » (pourparlers de paix) sur la carte non grisée de l'événement déterminant « Linebacker II » si des pourparlers de paix sont en cours et que « Linebacker II » ne l'est pas.

### 5.5 Opérations gratuites

Certains événements permettent à la faction active ou une autre, de mener une opération ou une activité spéciale immédiate qui va interrompre la séquence de jeu normale et sera gratuite : elle n'entraînera aucun coût de ressources et n'affectera pas son autorisation (3.1.2, 2.3.1) bien que d'autres procédures et restrictions demeurent, sauf si le texte de l'événement en dispose autrement (5.1.1). *REMARQUE : « Pacification », « Trail Improvement » (amélioration de la Piste Hô Chi Minh), et « Agitation » coûtent des ressources même si elles font partie d'opérations gratuites (3.2.1, 3.3.1). Une activité spéciale*

d'embuscade (« Ambush ») gratuite se passe comme si une attaque (« Attack ») c'était produite dans la zone (4.4.3).

*EXEMPLE : Une « March » (Op de mouvement) (3.3.2) NVA gratuite coûterait 0 ressources et n'affecterait pas autorisation de la NVA. Un coup de main (« Raid ») (4.3.3) gratuit aurait pour effet d'activer un Ranger inactif pour lui faire éliminer des ennemis.*

## 6.0 SÉQUENCE DE COUP D'ÉTAT (« COUP ROUND »)



On mènera une séquence de coup d'état (« Coup Round ») pendant la séquence de jeu ordinaire chaque fois qu'une carte de coup d'état (« Coup Card ») sera jouée, en se conformant au texte de la carte du coup d'état (2.4) et en ajustant le contrôle qui en résultera (1.7). La feuille et planche de jeu rappellent aussi cette séquence.

**EXCEPTION :** Ne jamais effectuer plus d'une séquence de coup d'état (« Coup Round ») dans une rangée, sans qu'au moins une carte d'événement ne soit jouée entre les 2. Cependant, des cartes de coup d'état (« Coup Card ») supplémentaires seront jouées (y compris tout nouveau chef RVN et tout effet immédiat) sans nouvelle séquence de coup d'état (« Coup Round »). En cas de coup d'état final (« Final Coup ») (2.4.2), déclarer la fin de la partie et déterminer la victoire (7.3).

### 6.1 Phase de détermination du vainqueur

Si une faction remplit ses conditions de victoire, le jeu se termine (exceptions : option FNJ [1.5] ; partie en solitaire [8.9]). Voir Victoire (7.0) pour déterminer le gagnant et l'ordre du classement. Sinon, poursuivre la séquence de coup d'état (« Coup Round »). Après avoir joué la dernière carte de coup d'état (« Coup Card ») du coup d'état final (« Final Coup ») (2.4.2), déterminer la victoire selon 7.3.

### 6.2 Phase des ressources

Suivre ces étapes pour ajouter aux ressources d'une faction jusqu'à un maximum de 75 points (1.8).

**6.2.1 Sabotage (3.3.4).** Faire un « Sabotage » sur chaque LoC non sabotée où les pièces de guérilla insurgées sont plus nombreuses que les pièces COIN ou adjacente à une ville (« City ») sans contrôle COIN (jusqu'à ce qu'aucun marqueur « Sabotage » ne subsiste, le VC choisissant la première zone).

**6.2.2 Dégrader « The Trail » (Piste Hô Chi Minh).** Si une zone du Laos ou du Cambodge est sous contrôle COIN, dégrader « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) d'une case (6.7).



**6.2.3 Gains de ressources de l'ARVN (« ARVN Resource Earnings »).** Ajouter la valeur de l'aide (« Aid ») aux gains de ressources de l'ARVN (« ARVN Resource Earnings »). Puis ajouter la valeur économique (« Econ ») (1.3.4) de toutes les LoCs qui ne sont pas sabotées (total « Econ », 15 moins la valeur de Econ de toute LoC sabotée) et ajuster le marqueur « Econ » pour montrer l'Econ hors sabotages (affectant les dépenses américaines de ressources ARVN pendant la campagne à venir, 1.8.1).

**6.2.4 Gains de ressources des insurgés.** Ajouter aux ressources :

- VC : le nombre de bases VC sur la carte.
- NVA : le nombre de bases de la NVA au Laos et au Cambodge,

plus 2 fois la valeur « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) (6.7).

### 6.3 Phase de soutien politique

États-Unis, ARVN et VC peuvent dépenser des ressources pour influencer le soutien politique populaire et l'opposition (1.6).

**6.3.1 Pacification.** Les États-Unis, puis l'ARVN peuvent dépenser des ressources pour améliorer le « Support » (soutien politique) de l'ARVN dans quatre provinces et/ou villes au maximum. *EXEMPLE : Si les États-Unis pacifient 3 zones, l'ARVN ne pourra le faire que dans une seule zone de plus ; si les États-Unis en pacifient quatre, l'ARVN ne pourra pas le faire du tout ; etc.* Chaque zone doit être au préalable sous contrôle COIN, et occupée par la police et des troupes de la faction pacificatrice. Chaque dépense de 3 ressources ARVN supprime un marqueur « Terror » ou, une fois qu'il n'y a plus de marqueur « Terror » dans la zone, déplacer son niveau de « Support » (soutien politique) de un vers l'actif, sans excéder un maximum de 2 niveaux par phase de soutien (pas par faction). Les États-Unis ne peuvent pas dépenser de ressources au-dessous du total Econ marqué (1.8.1, 6.2.3). [Voir aussi « Train » (Op de recrutement et formation), 3.2.1]

*NOTE DE CONCEPTION :* Les troupes et la police ou des milices locales fournissent ensemble la sécurité nécessaire pour gagner le soutien populaire.

**6.3.2 Agitation.** Le VC peut dépenser des ressources pour encourager l'opposition dans 4 zones où se trouvent ses pièces et hors de contrôle COIN (1.7). Chaque point de ressources que dépense le VC supprime un marqueur « Terror » ou, une fois qu'il n'y a plus de marqueur « Terror » dans la zone, déplace son niveau de « Support » (soutien politique) de un vers l'actif, jusqu'à un maximum de 2 niveaux par zone.

### 6.4 Phase de redéploiement

Redéployer les forces comme suit, et modifier le contrôle dans les zones, s'il y a lieu, seulement après qu'il soit terminé.

**6.4.1 Laos et Cambodge.** Retirer toutes les pièces US et de l'ARVN du Laos et du Cambodge, les troupes US vers l'« Out of Play Box » (zone d'attente des pièces hors-jeu), toutes les autres pièces vers leur « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles).

*NOTE DE CONCEPTION :* Le retrait du Laos et du Cambodge représente le coût politique d'une opération trop longue dans un pays neutre.

**6.4.2 Redéploiement ARVN.** L'ARVN doit déplacer ses troupes de LoCs et de provinces sans bases COIN, et déplacer d'autres troupes de l'ARVN, vers des villes sans contrôle NVA, des bases US ou ARVN, ou Saïgon. L'ARVN peut ensuite déplacer un nombre quelconque de cubes de police vers des LoCs ou toute zone sous contrôle COIN à l'intérieur du Sud-Vietnam. *NOTE :* les forces américaines ne se redéplient pas.

**6.4.3 Redéploiement NVA.** La NVA peut ensuite déplacer ses troupes (seulement) de toute zone à n'importe laquelle de ses bases (même sous contrôle COIN).



**6.4.4 Contrôle.** Maintenant ajuster les contrôles COIN et NVA (1.7) pour marquer les mouvements effectués ci-dessus.

**6.4.5 Fin de la partie ?** Si et seulement si c'est le dernier coup d'état de la partie (2.4.2), celle-ci prend fin et on détermine la victoire (7.3).

## 6.5 Phase d'engagement

Si ce n'est pas le coup d'état final (« Final Coup »), prendre 1 à 3 troupes américaines (arrondi à l'inférieur) et toutes les bases mises dans l'« Out of Play Box » (zone d'attente des pièces hors-jeu). Placer toutes les autres pertes américaines dans la zone d'attente des forces disponibles US (« US Faction's Available Forces Box »). Les Américains peuvent ensuite déplacer jusqu'à 10 troupes et 2 bases US entre la zone d'attente des forces US disponibles (« US Faction's Available Forces Box ») et toutes les zones sous contrôle COIN, LoCs et Saigon. Les modifications des marqueurs de contrôle et de victoire (1.9) sont mis à jour à la fin de la phase.

*NOTE : L'engagement est le moment essentiel où les États-Unis envoient ou retirent des forces au Sud-Vietnam.*

## 6.6 Phase de réinitialisation

Puis préparer pour la prochaine carte :

- Si « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) (6.7) est à 0, l'augmenter à 1 ; si elle est à 4, la réduire à 3.
- Retirer tous les marqueurs « Terror » et de sabotage (3.3.4).
- Retourner tous les guérillas et « SOF » (forces spéciales) inactives (1.4.3).
- Placer toutes les cartes « MOMENTUM » (élan) qui étaient en vigueur sur les cartes jouées : les effets de leurs événements ne s'appliquent plus (5.4).
- Marquer toutes les factions admissibles (« Eligible ») (2.3.1).
- Jouer la prochaine carte du talon et retourner face visible la carte située dessous (2.3.9).



### 6.7 « The Trail » (Piste Hô Chi Minh)

« The Trail » (Piste Hô Chi Minh) montre l'efficacité du soutien logistique envoyé du Nord au Sud Vietnam exprimé sous la forme d'une valeur variant de 0 à 4 et affectant les « Rally » (Op de ralliement) (3.3.1), « March » (Op de mouvement) (3.3.2), infiltrations (4.4.0,1), et les gains (6.2.4) de la NVA. Améliorer l'efficacité de la piste augmente cette valeur ; la dégrader diminue cette valeur. On fera glisser en conséquence le marqueur « The Trail » le long des cases de la piste prévue à cet effet. Les « Rally » (Op de ralliement) (3.3.1), frappe aérienne (« Air Strike ») (4.2.3), incursions US/ARVN au Laos et au Cambodge (6.2.2), les phases de réinitialisation de la séquence de coup d'état (« Coup Round ») (6.6), et les événements (5.0) peuvent tous affecter la valeur de « The Trail » (Piste Hô Chi Minh).

*NOTE DE CONCEPTION : La dégradation représente non seulement les frappes aériennes sur la piste elle-même mais aussi sur le ravitaillement maritime et le Nord-Vietnam tout entier.*

## 7.0 VICTOIRE

Chaque faction a ses propres conditions de victoire, exposées ci-dessous et rappelées sur sa feuille d'aide spécifique.

### 7.1 Classement et jugement des ex æquo

Si aucune FNJ (8.0) passe un contrôle de victoire (7.2), tous les joueurs perdent aussi. Sinon, chaque fois qu'un joueur en fait un,

ou qu'aucun n'en fait avant la fin de partie, la faction qui aura atteint la marge de victoire la plus élevée (7.3) prendra la 1ère place, la suivante la plus élevée prendra la 2e place, et ainsi de suite. Les ex æquo prendront leurs place en commençant par les FNJ (8.0), puis le VC, puis l'ARVN et enfin la NVA.

### 7.2 Pendant une séquence de coup d'état (« Coup Round »)

Vérifier la victoire au début de chaque séquence de coup d'état (« Coup Round ») (6.1), en comparant les positions des différents marqueurs de victoire (1.9) aux seuils tracés sur la piste bordant la surface de jeu. Les conditions de victoire sont :

- US : Total du soutien politique (1.6.2) plus le nombre de troupes et les bases se trouvant dans la zone d'attente des forces US disponibles (« US Faction's Available Forces Box ») dépassent 50.
- NVA : Total de la population contrôlée par la NVA plus le nombre de bases NVA sur la carte dépassent 18.
- ARVN : Total de la population sous contrôle COIN plus les points de patronage dépassent 50.
- VC : Total de l'opposition politique (1.6.2) plus le nombre de bases VC sur la carte dépassent 35.

### 7.3 Après le coup d'état final (« Final Coup »)

Si le coup d'état final (« Final Coup ») (2.4.2) s'achève sans contrôle de victoire désignant un vainqueur (7.2), la faction avec la marge de victoire la plus élevée gagne. La marge de victoire est le nombre de points d'une faction au-delà ou en deçà de sa condition de victoire énoncée au paragraphe 7.2.

*NOTE : La marge de victoire sera positive si la faction a atteint son objectif, négative ou nulle dans le cas contraire.*

- US : Total du soutien + forces US disponibles > 50.
- NVA : Total de la population contrôlée par la NVA + bases NVA > 18.
- ARVN : Total de la population contrôlée par les COIN + patronage > 50.
- VC : Total de l'opposition (1.6.2) + bases VC > 35.

**Option déception :** Pour moins de connaissances de la marge séparant les factions pour gagner dans les jeux à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur tire en début de partie à l'aveugle 2 marqueurs de déception. Mettre les autres de côté. Ils ne peuvent être inspectés. Les joueurs peuvent révéler leur marqueur de déception seulement au moment de les utiliser.

**Fausse menace :** Pas d'effet (à révéler en fin de partie).

**Agenda caché :** Ajouter constamment 1 à la marge de victoire du joueur détenteur du marqueur (7.3).

**Atout caché :** Convertir toute option opération limitée (« LimOps ») (2.3.5) en Opération & activité spéciale.

**Option handicap :** Si les joueurs ont des niveaux d'expérience très différents, utiliser l'option ci-dessus, mais en permettant aux joueurs inexpérimentés de tirer secrètement 2 marqueurs chacun, le moins expérimenté de tous en premier ; les joueurs expérimentés tirent ensuite à l'aveugle 2 marqueurs chacun parmi ceux qui restent.

### STOP !

*Vous avez lu toutes les règles nécessaires pour quatre joueurs ou l'option PNJ avec 2 ou 3 joueurs (1.5, recommandé pour jouer la première fois).*

## 8.0 FNJ (FACTION NON JOUEUR)

Cette section détermine les actions des factions qui ne sont pas contrôlées par un joueur, dans le jeu solitaire ou comme dans une partie pour 2 ou 3 joueurs (1.5). Voir aussi les exemples FNJ du livret de jeu.

**NOTE :** Les FNJ ne peuvent pas agir seulement dans leur propre intérêt direct. Comme les joueurs, parfois elles aident, parfois contraignent, une faction ou une autre.

**Important :** Dans le jeu solitaire, ne pas oublier pas de lire les conditions de victoire spéciales qui s'appliquent (8.9) avant de commencer !

### 8.1 Séquence de jeu des FNJ

La feuille d'aide à la lecture de la séquence de jeu résume en surlignant en texte gris les règles suivantes :

- Les opérations non limitées. Les FNJ doivent suivre toutes les règles comme les autres joueurs, à l'exception de ce qui suit : Chaque fois qu'une FNJ, du fait de la séquence de jeu (2.3.4) est appelé à exécuter une opération limitée (« LimOps ») (2.3.5), il exécute à la place une Opération & activité spéciale. (Les FNJ exécutent en principe leurs opérations limitées gratuites grâce à un événement, [5.5] comme leurs opérations limitées non gratuites).
- Événement ou opération ? Sauf indication spécifiée ci-dessous et instructions spéciales d'événement (8.4.1), une FNJ choisira l'événement lorsque l'option lui en sera donnée (2.3.4).
- Événements déterminants (« Pivotal Events »). Les FNJ exécutent leurs événements déterminants jouables seulement quand certaines conditions supplémentaires sont remplies (8.4.6).
- Capacités. Les FNJ opéreront pour des capacités offertes par les événements seulement sur un score de dé inférieur au nombre de carte de coup d'état (« Coup Card ») restant dans le talon.
- Les événements inefficaces. Indépendamment de ce qui est dit ci-dessus, les FNJ opéreront uniquement pour les événements qui auraient un effet (quelque chose arrivera, y compris les capacités qu'il comporte, 5.3) et pour les événements initiateurs (« Momentum Event ») (5.4) lorsque la prochaine carte est une carte de coup d'état (« Coup Card ») et qu'elle aurait un effet immédiat ou déclencherait une séquence de coup d'état (« Coup Round ») (EXEMPLES : « Bombing Pause », « Blowtorch Komer », « Medevac », « Oriskany », « Rolling Thunder » ont tous ces effets, mais pas « ADSID », « Claymores », « Wild Weasel »).
- Ressources basses. Si la FNJ est NVA ou ARVN et est appelée à exécuter des opérations, mais a 0 ou moins de 3 points de ressources respectivement, elle devra passer son tour (6.2.3 et 6.2.4 Gains de ressources). **NOTE :** La FNJ VC à 0 points de ressources devra essayer la « Tax » (taxation) (8.5). La FNJ US tentera de déclencher une opération même sans points de ressources ARVN.

**EXEMPLE D'ÉVÉNEMENT INEFFICACE :** la FNJ US est la 1ère admissible (« Eligible ») pour « Operation Attleboro ». À ce moment, aucun marqueur « Tunnel » n'est sur la carte. L'événement n'aurait donc aucun effet. À la place, elle exécutera des opérations et une activité spéciale.

**8.1.1 Événements, opérations, et activités spéciales.** Pour exécuter un événement avec une FNJ, suivre la section ci-dessous sur les événements adaptés aux FNJ et les instructions spécifiques à certains événements inscrites au verso du « Random Spaces and Non-player Events Foldout » (dépliant des zones et événements

aléatoires) (8.4.1). Pour exécuter les opérations et activités spéciales d'une FNJ, voir les « Non-Player Flow Chart » (tableau des enchaînements des FNJ) et la section des règles ci-dessous régissant les actions de cette faction.

**EXEMPLE :** L'Op de terrorisme (« Terror ») engagée par une FNJ VC activera une guérilla inactive au coût d'1 point de ressources par ville ou province, conformément à 3.3.4.

**NOTE DE JEU :** Pour mettre en œuvre plus facilement les opérations qui demandent un déplacement de pièces [Op de mouvement (« March »), Op de quadrillage (« Patrol »), Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep »), transport, coup de main (« Raid »), transport aérien (« Air Lift »), 8.5-8.8], identifier tout d'abord les pièces qui peuvent se déplacer, puis leurs destinations.

**8.1.2 Pièces et ressources.** La « Random Spaces Sheet » (fiche des zones aléatoires) résume ce qui suit. Sauf indication contraire, une fois les zones concernés choisis, les FNJ :

- Autant qu'il est possible, placer à l'amiable et cibler ou retirer les bases ennemies, puis les guérillas ou « SOF » (forces spéciales), puis en alternant troupes et police de façon équivalente, continuer par celui qui est le moins nombreux dans la zone (les troupes en cas de parité). Ceci étant respecté, cibler les guérillas ennemies inactives avant les actives ou les « SOF » (forces spéciales), puis l'ennemi US avant l'ARVN et l'ennemi VC avant la NVA.
- Retirer les pièces amies dans l'ordre inverse de ce qui précède, dans la mesure du possible, en alternant troupes et police de façon équivalente, en commençant par celui qui est le plus nombreux dans la zone (les troupes en cas de parité), les guérillas actives avant les inactives ou les « SOF » (forces spéciales).
- Ne jamais placer 2 bases COIN (États-Unis ou ARVN) dans la même zone, ni de bases ARVN dans les villes.
- Déplacer à l'amiable (États-Unis et ARVN) de l'extérieur du jeu d'abord, puis de la « Casualties box » (zone de stockage des pertes), puis de la « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles). Déplacer les pièces de l'« Out of Play Box » (zone d'attente des pièces hors-jeu) ou celles provenant de la « Casualties box » (zone de stockage des pertes) vers la « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles) ou la carte elle-même dans cet ordre : bases, Rangers, troupes et enfin irréguliers.
- Retirer les pièces à remplacer, même si aucune pièce n'est disponible pour les remplacer (1.4.1, EXCEPTION : Infiltration, 4.4.1).
- Op de mouvement (« March ») afin d'obtenir autant de guérillas inactives que possible sur la destination (3.3.2). Dans ce cadre, bouger les guérillas actives en premier.
- Ne jamais transférer volontairement des ressources (1.5.2).

**8.1.3 Sélection des zones.** Lors de l'exécution des opérations et des activités spéciales selon les priorités indiquées sur les « Non-Player Flow Chart » (tableau des enchaînements des FNJ) (et selon 8.4 à 8.8), on sélectionnera des zones pour chaque priorité énumérée dans l'ordre. Ceci jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de zones candidates ou d'actions pour cette priorité. Ou encore jusqu'à ce que toute limite posée par cette priorité soit atteinte. Puis, on passera à la priorité suivante et on fera de même jusqu'à ce que toute limite posée par cette priorité soit atteinte pour l'opération ou l'activité spéciale. Ou encore jusqu'à ce que la FNJ soit à court de points de ressources (le cas échéant). Parfois, les priorités

fourniront un ordre de choix indiquant quelles zones ou situations doivent être choisies en premier. À défaut, on sélectionnera les candidats au hasard comme décrit ci-dessous (8.2-8.3).

### 8.2 Sélection aléatoire des zones

Si plusieurs provinces ou villes candidates ont la même priorité pour une opération, activité spéciale ou événement d'une FNJ, on en sélectionnera une à l'aide de la « Random Spaces Table » (table de choix aléatoire des zones) :

- Lancer 3 dés : le rouge indique la colonne, le jaune indique la rangée de cases, et le bleu indique la case dans la rangée nommant une zone. *REMARQUE* : Les cases montrent le terrain et la population de chaque zone. Si la case nomme 2 zones, on choisira la zone supérieure en premier. *EXEMPLE* : Choisir An Loc avant Phuoc Long.
- Si la zone désignée ne n'est pas un candidat possible, on lira la colonne dans le sens descendant jusqu'à ce qu'une zone soit déterminée. Suivre les flèches en se déplaçant à partir du bas d'une colonne et en continuant du haut de la suivante et de Quang Nam à Quang Tin ; ou simplement suivre les flèches sur la « Random Spaces Map » (carte des zones aléatoires).
- Effectuer l'action autant que possible jusqu'à ses limites maximales dans la zone candidate atteinte, puis lancer à nouveau les dés pour sélectionner une autre zone seulement si nécessaire.

*NOTE DE JEU* : Si les joueurs sont d'accord, on peut choisir une zone parmi quelques autres par jet de dé assurant une parfaite égalité entre elles.

### 8.3 Sélection aléatoire des LoCs

Si des LoCs et d'autres zones sont également candidates, on choisira les LoCs en dernier. Si plusieurs LoCs sont candidates, choisir :

- D'abord celle qui a la plus haute valeur économique (« Econ »).
- Puis celle qui est adjacente à une ville (« City ») aléatoirement désignée (8.2).
- Enfin celle désignée sur un jet de dé.

Le sabotage ne peut viser que des LoCs non sabotées.

### 8.4 Événements concernant des FNJ

*NOTE* : Les événements ne bénéficient pas toujours directement à la FNJ qui en hérite.

**8.4.1 Lecture des instructions.** Chaque fois qu'une FNJ est tenue d'exécuter un événement et que le symbole de cette FNJ figurant sur la carte est entouré d'un halo clair, on doit vérifier d'abord les instructions spéciales qui peuvent être spécifiées pour cet événement, au verso du « Random Spaces and Non-player Events Foldout » (dépliant des zones et événements aléatoires). Quand une faction joue un événement qui donne des opérations ou des activités spéciales gratuites (5.5) à une autre FNJ, les instructions applicables (le cas échéant) à l'événement de cette autre FNJ déterminent les conditions d'exécution de ces actions gratuites.

**8.4.2 Événements à double usage.** Les FNJ NVA et VC exécutant un événement à double usage (5.2) utilisent le texte grisé, tandis que les FNJ États-Unis et ARVN utiliseront le texte non grisé, à moins que les instructions de l'événement n'en disposent autrement (8.4.1).

**8.4.3 Placement d'un événement.** Placer, retirer ou déplacer

autant de pièces (selon 8.1.2) que les événements, la disponibilité de ces pièces (1.4.1) et les limites d'empilement (1.4.2) le permettent. Quand elles y sont ainsi admises et sauf indication contraire, les FNJ US et ARVN placent ou déplacent des pièces amies provenant de l' « Out of Play Box » (zone d'attente des pièces hors-jeu) d'abord, puis de la « Casualties Box » (case de stockage des pertes), et enfin de la « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles).

**8.4.4 Événements : Qui, quoi, et où.** Sauf indication contraire :

- Quand il y a un choix pour déterminer qui obtient les avantages de l'événement (comme des points de ressources, des opérations gratuites, le placement de pièces ou de marqueurs « Tunnel »), on sélectionne la FNJ qui en assurera l'exécution, puis l'autre faction amie, puis un ennemi aléatoirement déterminé, FNJ en premier. Les États-Unis et l'ARVN augmenteront toujours l'aide et les points de ressources de l'ARVN plutôt que de les diminuer. La NVA et le VC feront l'inverse. L'ARVN augmentera le patronage plutôt que de les diminuer. Les autres Factions feront l'inverse.
- Pour tous les choix offerts dans le cadre des opérations gratuites [y compris les opérations limitées (« LimOps »)] ou des activités spéciales, on utilisera les priorités de cette faction (08.05-08.08). Pour les opérations gratuites multiples [telles que « Sweep then Assault » (ratissage & assaut)], utiliser les priorités de la première. Quand elle n'est pas applicable, on choisira des pièces comme il est dit en 8.1.2 et des zones au hasard (08.02-08.03). *NOTE* : S'il existe un choix parmi des opérations, utiliser la « Faction's flowchart » (table algorithmique de faction) en sélectionnant un. S'il existe un choix parmi les activités spéciales sans aucune opération, suivre les algorithmes pour voir quelle opération et Opération & activité spéciale est sélectionnée mais en ignorant l'opération.
- Sélectionner des zones pour y changer le soutien politique (« Support ») ou l'opposition (voir 8.4.5 ci-dessous).
- Dans le cadre de ce qui est dit ci-dessus (le cas échéant), sélectionner des zones où se produisent des événements pour s'assurer qu'autant de bases et autres pièces que possible sont placées, enlevées ou remplacées. Au moment du retrait de pièces ennemies, utiliser les priorités énoncées en 8.1.2 ci-dessus. Si des pièces amies doivent être retirées et qu'il y a un choix possible, on retirera les pièces de l'autre faction.
- Sinon, on sélectionnera les zones de façon aléatoire (8.2.3).

*EXEMPLE DE PLACEMENT* : La FNJ VC exécutant « Cu Chi » place autant de marqueurs « Tunnel » que possible, ceux du VC en premier. Le VC choisi donc d'abord une province avec deux bases sans marqueurs « Tunnel », s'il en existe, puis une zone où se trouvent une base VC et une base NVA sans marqueurs « Tunnel », et enfin une zone avec juste une base VC sans marqueur « Tunnel ».

*EXEMPLE D'OP* : La FNJ US exécute « Sealords ». Décider selon les priorités de chaque faction si elle choisit une Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep ») ou une Op d'assaut (« Assault »). Choisir l'assaut pourrait retirer un contrôle NVA, une base ou un marqueur « Tunnel », ou encore éliminer au moins six ennemis (8.8.2).

**8.4.5 Événements modifiant le soutien politique (« Support ») ou l'opposition.** Sauf indication contraire, les FNJ sélectionnent des zones pour les effets d'événements pouvant modifier le soutien politique (« Support ») ou l'opposition comme suit :

- VC d'abord pour le gain le plus élevé dans l'opposition totale, ensuite pour la perte la plus élevée dans le soutien politique (« Support ») total.
- NVA d'abord pour la perte la plus élevée dans le soutien politique (« Support ») total, ensuite pour le moindre gain dans l'opposition totale.
- ARVN d'abord pour la perte la plus élevée dans l'opposition totale, ensuite pour le moindre gain dans le soutien politique (« Support ») total.
- États-Unis d'abord pour le gain le plus élevé dans le soutien politique (« Support ») total, ensuite pour la plus grande perte dans l'opposition totale.

**8.4.6 Événements déterminants (« Pivotal Events »).** Une FNJ détenant un événement déterminant (« Pivotal Event ») doit le jouer à l'instant où il est jouable [la FNJ est admissible (« Eligible »), les prérequis de l'événement sont remplis, et aucun coup d'état n'est imminent, 2.3.8 et 5.1.4], et que la 1ère faction admissible (« Eligible ») est animée par un joueur (y compris si le joueur vient de jouer un événement déterminant (« Pivotal Event ») que l'événement de la FNJ peut contrer). Si deux ou trois FNJ jouent en même temps des événements déterminants (« Pivotal Event »), ils se contrent les uns les autres normalement.

*EXEMPLE : Un joueur US est 1er admissible (« Eligible ») sur l'événement joué. Aucun coup d'état n'est imminent. La FNJ VC est également admissible (« Eligible »), n'a pas encore joué son événement « offensive du Têt », et a plus de 20 guérillas au Sud-Vietnam. Le VC exécute immédiatement joue et exécute immédiatement son événement « offensive du Têt ».*

*NOTE : Quand une FNJ joue un événement déterminant (« Pivotal Event »), d'autres instructions (8.4.1) peuvent en guider l'exécution.*

**8.4.7 Autres choix d'événements.** Quand une FNJ exécute un événement pour lequel existe un choix non envisagé ci-dessus, on le déterminera au hasard parmi les possibilités offertes. *EXEMPLE : La FNJ exécutant « RAND » choisit une capacité américaine parmi celles offertes sur un jet de dé.*



## 8.5 Actions de la FNJ VC

*NOTE : Il n'est pas nécessaire de lire intégralement les longues stipulations ci-dessous avant de jouer ; elles sont résumées dans les « Faction's flowchart » (table algorithmique de faction). Reportez-vous à ces règles quand c'est nécessaire pour clarifier les notes de ces tables.*

**8.5.1 Op de terrorisme (« Terror »).** Si la FNJ VC est au stade d'exécution, a suffisamment de guérillas inactives et de ressources [sans recours à une Op de taxation (« Tax »)] pour une Op de terrorisme (« Terror ») (3.3.4) dans une zone avec soutien politique (« Support ») actif ou passif, et si la zone choisie a une base VC, sans avoir à activer la dernière guérilla VC inactive, la FNJ VC peut utiliser une Op de terrorisme (« Terror ») comme suit :

- Si la FNJ VC tombe à 0 ressources pendant l'exécution de son Op de terrorisme (« Terror ») et qu'il lui est possible d'en obtenir d'autres par une Op de taxation (« Tax »), il la fait avant de continuer son Op de terrorisme (« Terror »).
- Partout où un changement est possible [pas avec 0 point de population (« Pop ») ni opposition active] sans activer la dernière guérilla VC inactive avec n'importe quelle base VC, en commençant par les zones avec le plus de points de population (« Pop »), puis au hasard.
- Ensuite, si et seulement si la FNJ VC a plus de 12 ressources et que l'aide (« Aid ») est inférieure à 30 points, sur toutes les LoCs non sabotées (avec du VC inactif).

**OP DE TAXATION (« TAX ») :** Si la FNJ VC a déjà utilisé une Op de taxation (« Tax »), son Op & activité spéciale est terminée. Sinon, il doit la faire maintenant, sauf s'il a déjà beaucoup de ressources et, à moins qu'il ne soit à 0 ressources, seulement où il ne s'aliénera pas l'opposition ou augmentera le soutien politique (« Support ») adverse. L'Op de taxation (« Tax ») pourra s'étendre sur un maximum de 4 zones (où se trouvent des guérillas VC inactives et hors contrôle COIN, 4.5.1) si et seulement si la FNJ VC n'a pas plus de 9 ressources, comme suit :

- Taxer en premier la LoC à 2 points de valeur économique (« Econ ») puis toutes LoCs possibles à 1 point de valeur économique (« Econ »).
- Puis taxer les zones en soutien actif (« Active Support ») si possible (guérilla VC inactive et hors contrôle COIN), en commençant par celles qui comptent le plus de points de population (« Pop »).
- Pour finir, si et seulement si la FNJ VC à ce moment reste à 0 ressources, taxer jusqu'à quatre zones opposition active puis d'autres zones aléatoirement désignées, celles qui comptent le plus de points de population (« Pop ») (0 « Pop » exclues).

Si la FNJ VC a déjà plus de 9 ressources ou qu'une Op de taxation (« Tax ») ne lui est pas possible, la VC peut recourir à une Op de subversion (« Subvert ») comme suit.

**OP DE SUBVERSION (« SUBVERT ») :** Si la FNJ VC a déjà utilisé une Op de terrorisme (« Terror »), de ralliement (« Rally »), ou de mouvement (« March »), mais qu'il n'a pas fait d'Op de taxation (« Tax ») ou d'embuscade (« Ambush »), il peut faire une Op de subversion (« Subvert ») dans 1 ou 2 zones (où se trouve de la guérilla VC inactive et des cubes ARVN, 4.5.2) comme suit :

- Premièrement, là où il est possible de retirer le contrôle COIN sur le plus de population possible.
- Ensuite, en respectant la priorité ci-dessus, pour enlever le plus de cubes de troupes et de police uniformément (en commençant par le plus petit nombre dans la zone, 8.1.2).
- Dans chaque zone, remplacer l'ARVN par du VC seulement là où ne se trouve qu'un seul cube ARVN.

Si aucune subversion de ce type n'est possible, la FNJ VC exécutera à la place une activité spéciale avec son opération (Op seulement, 2.3.4).

**8.5.2 Op de ralliement (« Rally »).** Si les conditions pour une Op de terrorisme (« Terror ») VC ne sont pas réunies et si la FNJ VC doit avoir au moins 12 guérillas dans sa « Faction's Available Forces Box » (zone d'attente des forces

disponibles), ou placer deux ou plusieurs bases pour faire Op de ralliement (« Rally ») comme ci-dessous, la FNJ VC pourra la mener dans un maximum de 6 zones [sans soutien politique (« Support »), 3.3.1], comme suit :

- Si la FNJ VC tombe à 0 ressources tandis qu'elle mène son Op de ralliement (« Rally ») et qu'il lui est possible d'en obtenir d'autres par une Op de taxation (« Tax ») (voir 8.5.1), elle la fait avant de continuer son Op de ralliement (« Rally »).
- Placer ensuite une base VC (en remplacement de 2 guérillas, 3.3.1) partout où il y a au moins 4 guérillas (et assez de place pour la Base, 1.4.2).
- Ensuite, placer des guérillas (une seule si aucune base VC n'est présente) dans un maximum de 2 zones qui sont occupées par des cubes ARVN, mais où il n'y a aucune guérilla VC (choisir au hasard parmi ces zones s'il y en a plus de 2).
- Ensuite, placer des guérillas VC où se trouve déjà une base VC et moins de 4 guérillas VC inactives.
- Ensuite, placer des guérillas VC où en le faisant, le contrôle COIN serait supprimé des zones comptant au moins 1 point de population (« Pop »).
- Puis, si et seulement si la NVA est animée par un joueur (pas dans le cas d'une FNJ NVA), placer des guérillas VC pour enlever le contrôle NVA de toute zone de population (0 « Pop » exclues).
- Ensuite, placez des guérillas VC dans d'autres zones qui en ont déjà 1, 2, ou 3, et enfin dans d'autres zones choisies aléatoirement au Sud Vietnam (jusqu'à un total de six zones de ralliement (« Rally ») ou que la FNJ VC n'ait plus de ressources).

Si la capacité grisée « Cadres » est en vigueur (5.3), une Op d'agitation (« Agitate ») est désormais possible selon les prescriptions de cette capacité et les priorités de 8.5.5 ci-dessous.

**OP IMPOSSIBLE :** Si aucune Op de ralliement (« Rally ») n'est possible, ce qui est le cas quand aucune Op de taxation (« Tax ») n'a eu lieu et que la FNJ VC a 0 ressources, elle pourra recourir à une Op de mouvement (« March ») comme dit en 8.5.3 ci-dessous ou, si cela n'est pas possible non plus, passer.

**OP DE TAXATION (« TAX ») :** Si la FNJ VC a eu recours a taxation, son Op & activité spéciale sont terminées. Si elle n'a eu recours a taxation, mais qu'elle peut le faire maintenant, elle peut y avoir recours comme dit en 8.5.1.

**OP DE SUBVERSION (« SUBVERT ») :** Si la FNJ VC a mené une Op de ralliement (« Rally ») mais n'a pas eu recours a taxation (« Tax ») et ne le fait pas maintenant, elle peut faire Op de subversion (« Subvert ») comme en 8.5.1 ci-dessus.

**8.5.3 Op de mouvement (« March »).** Si le VC n'a effectué ni Op de terrorisme (« Terror »), ni Op de ralliement (« Rally »), et qu'aucune LoC n'est occupée par une guérilla VC inactive, que ce n'est pas la mousson (« Monsoon ») (2.3.9), effectuer une Op de mouvement (« March ») comme suit (et selon 8.1.2) :

- Pour les mouvements ci-dessous, déplacer autant de guérillas adjacentes que possible, en laissant toujours 2 guérillas VC par zone, avec une base et une guérilla VC dans chaque autre zone (y compris les LoCs). On laissera d'abord les guérillas inactives si d'autres priorités peuvent être satisfaites (alors

selon 8.1.2).

- En outre, ne pas sortir des zones du Sud-Vietnam de manière à y ajouter soit un contrôle COIN, soit un contrôle NVA (1.7).
- Premièrement, faire mouvement pour obtenir 1 guérilla VC inactive sur chaque LoC de valeur économique (« Econ ») 1 ou 2 possible (en payant 0 ressources, 3.3.2).
- Deuxièmement, bouger dans des zones qui ont au moins 1 point de population (« Pop »), d'abord celles qui ne sont pas encore en opposition active, puis partout où il est possible de placer le plus de guérillas VC inactives (et seulement avec ce nombre de guérillas inactives, 8.1.2). Ensuite, dans le cadre de cette priorité, ou si la présence de guérillas VC inactives n'est pas possible dans des espaces supplémentaires, retirer le plus de contrôle COIN possible.
- Troisièmement, si et seulement si la NVA est animée par un joueur, bouger dans des zones d'au moins 1 point de population (« Pop ») et sous contrôle NVA là où l'arrivée des VC en mouvement retirera ce contrôle.

**SINON :** Si aucune Op de mouvement (« March ») n'est possible (comme pendant la mousson, 2.3.9), le VC peut tenter une Op de ralliement (« Rally ») (8.5.2) ou, si cela n'est pas possible non plus, passer (2.3.3). *EXEMPLE : Le VC voudrait faire mouvement mais n'a plus de ressources et ne peut pas obtenir des guérillas inactives sur des LoCs ; il essaie de rallier, en commençant par une Op de taxation (« Tax ») pour obtenir des ressources.*

**OP D'EMBUSCADE (« AMBUSH ») :** Après une Op de mouvement (« March »), si et seulement si le VC à ce moment a au moins 1 ressource, il peut faire une Op d'embuscade (« Ambush ») (dans un maximum de 2 zones où il a de la guérilla inactive qui vient de marcher, 4.5.3 ; dans 1 zone seulement si « Booby Traps » non grisé est en vigueur, 5.3).

- Si plus que le nombre autorisé de zones potentielles d'embuscade sont du même niveau de priorité, commencer par celle où les guérillas VC sont les moins nombreuses.

**OP DE TAXATION (« TAX ») OU DE SUBVERSION (« SUBVERT ») :** Si aucune embuscade n'est possible, le VC pourra exécuter une Op de taxation (« Tax »), ou si elle n'est pas possible non plus, une Op de subversion (« Subvert »).

**8.5.4 Op d'attaque (« Attack »).** Si le VC n'a effectué ni Op de terrorisme (« Terror »), ni Op de ralliement (« Rally »), et qu'une LoC est déjà occupée par une guérilla VC inactive, effectuer une Op d'attaque (« Attack ») (3.3.3). Le VC va attaquer et tendre des embuscades, et là où il a de beaucoup de guérillas, jusqu'à épuisement des cibles ou des ressources. Il sélectionnera des zones d'attaques et d'embuscades, et retirera les pièces ennemies de ces zones, comme suit :

- Tout d'abord, sélectionner les zones où une attaque réussie pourrait retirer une base US ou ARVN, puis celles où des « SOF » (forces spéciales d'irréguliers ou de Rangers) pourraient être retirées, puis puis celles où des troupes et la police pourraient être retirées en proportion égale (voir 8.1.2 et y compris les zones adjacentes à des LoCs pour y mener des embuscades, 4.5.3). **NOTE :** Les bases ne seraient enlevés qu'après les autres pièces COIN (3.3.3).
- En respectant les priorités ci-dessus, sélectionner d'abord des zones où retirer des pièces US (plutôt qu'ARVN), ensuite où attaques ou embuscade pourraient retirer le contrôle COIN.

- Parmi les zones de même niveau de priorité, mener d'abord les embuscades partout où c'est possible, pour répondre à cette priorité. On mènera d'abord les embuscades à partir des LoCs (et dans les espaces adjacents, 4.4.3 et 4.5.3) partout où cela sera possible.
- Puis attaquer seulement celles des zones sélectionnées qui restent avec des groupes de 4 guérillas VC ou plus dans la zone.
- Retirer les pièces dans un espace sélectionné en utilisant les priorités 8.1.2 ci-dessus : bases chaque fois que possible, « SOF » (forces spéciales), puis troupes et police en proportion égale (quel que soit la moindre), et US avant ARVN dans chacune de ces catégories.

SINON : Si une telle attaque est impossible, mener à sa place une Op de mouvement (« March ») (8.5.3).

OP D'EMBUSCADE (« AMBUSH ») : Mener une Op d'embuscade (« Ambush ») comme ci-dessus (dans un maximum de 2 zones où il y a de la guérilla VC inactive, 4.5.3 ; dans 1 zone seulement si « Booby Traps » non grisé est en vigueur, 5.3).

- Si plus que le nombre autorisé de zones potentielles d'embuscade sont du même niveau de priorité, commencer par celle où les guérillas VC sont les moins nombreuses.
- Si aucune embuscade n'est possible, le VC n'exécutera aucune activité spéciale avec son attaque.

**8.5.5 Op d'agitation (« Agitate »).** La FNJ VC pourra mener une Op d'agitation (« Agitate ») (6.3.2) au maximum qu'il lui sera possible, d'abord pour le plus grand changement de soutien politique (« Support ») total, ensuite là où il a un quelconque soutien politique (« Support »), puis où il ne se trouve aucun marqueur « Terror », puis au hasard. Retirer un marqueur « Terror » seulement si un changement de soutien politique serait obtenu (parce que le VC recevra des ressources après avoir enlevé le marqueur « Terror » et l'espace pas encore en opposition active).



## 8.6 Actions de la FNJ NVA

**8.6.1 Passer.** Si la NVA doit opérer mais n'a plus de ressources, elle passe son tour (2.3.3 & 8.1, gagnant 1 ressource).

**8.6.2 Op d'attaque (« Attack »).** Quand la NVA, quelles que soient ses ressources, doit opérer, elle mènera une Op d'attaque (« Attack ») si les troupes NVA attaquant seules (sans embuscade ou bombardement) soit ajouteraient un contrôle NVA quelconque, soit retireraient toute base US ou ARVN, soit retireraient la dernière ou au moins 4 pièces ennemies ou d'une zone.

La NVA attaquera là où ses troupes sont en mesure de retirer des pièces ennemies, peut-être où il pourra y avoir embuscade, et aussi où elle dispose de grands groupes de guérillas, jusqu'à épuisement des cibles ou des ressources. Pour mener une attaque, la NVA sélectionnera des zones, en retirera les pièces ennemies, et choisira d'utiliser ou non ses troupes ou ses guérillas comme suit :

- Premièrement, on ciblera des pièces ennemies au Laos ou au Cambodge, puis au Sud-Vietnam.
- Dans le cadre de cette priorité, la première attaque aura lieu dans (ou vers, si l'embuscade commence à partir d'une LoC,

4.4.3) celles de ces zones d'où la plupart des pièces ennemies pourraient être retirées.

- Dans le cadre de cette priorité, elle attaquera en premier lieu là où une base pourrait être supprimée, ensuite là où des « SOF » (forces spéciales d'irréguliers ou de Rangers) pourraient être supprimées, enfin là où des troupes et police pourraient être supprimées en proportion égale (en commençant par le plus petit nombre dans la zone, 8.1.2). Pour chaque zone d'attaque, on retirera les pièces dans cet ordre, dans la mesure autorisée. *NOTE : Ce sont les mêmes priorités d'élimination qu'utilise la FNJ VC dans ses attaques (8.5.4).*

- Dans le cadre de ces priorités, on attaquera et retirera les pièces US avant celles de l'ARVN chaque fois que possible.

QUI LA NVA ATTAQUE ? Une fois les zones sélectionnées, on attaquera seulement comme suit, dans l'ordre suivant entre les espaces de même priorité ci-dessus :

- S'il y a au moins 4 troupes NVA dans la zone choisie, les troupes attaquent.

- Là où il y a moins de 4 troupes NVA et qu'une Op d'embuscade (« Ambush ») est possible, d'abord avec des guérillas se trouvant sur des LoCs, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'autre zone d'embuscade possible. (Vérifier maintenant pour voir si l'embuscade est possible selon ci-dessous ; sinon, bombarder comme ci-dessous *avant* toute attaque, si des ennemis restaient éliminables par des attaques).

- Là où il y a moins de 4 cubes NVA et qu'une embuscade n'est pas possible, on attaquera avec des guérillas seulement s'il y a au moins 4 guérillas NVA.

- Parmi les zones sélectionnées restantes, on attaquera avec des troupes seulement où il y en aura assez pour retirer les pièces de l'ennemi (en tenant compte d'un possible effet de la capacité « PT-76 », 5.3). On n'attaquera pas dans d'autres zones.

- On utilisera la capacité grisée « PT-76 » si applicable, dans la zone où elle permettra de retirer le plus grand nombre de pièces ennemies supplémentaires.

OP D'EMBUSCADE (« AMBUSH ») : Si une embuscade comme ci-dessus aurait pour résultat de supprimer au total 2 pièces composé de toute combinaison de bases de l'ARVN, de Rangers américains, ou pièces US, elle sera effectuée (dans 2 zones d'attaque avec des guérillas NVA inactives, 4.4.3). Ne pas mener d'embuscade si une seule pièce retirée serait une troupe ARVN ou police, ou si seulement 1 zone d'embuscade est possible, comme dans le cas où la capacité non grisée « Booby Traps » (5.3) est en vigueur. *EXCEPTION :* Si l'événement initiateur (« Momentum Event ») « Typhoon Kate » (5.4) est en vigueur, faire une embuscade (dans 1 zone).

- Faire l'embuscade après avoir attaqué avec des groupes d'au moins 4 troupes, et avant de le faire avec des groupes d'au moins 4 guérillas.

- Si aucune embuscade n'est possible, on mènera à la place une Op de bombardement (« Bombard ») avant d'attaquer, comme ci-dessous.

OP DE BOMBARDEMENT (« BOMBARD ») : Bombarder 2 zones (dans ou adjacentes à 1 ou plusieurs zones avec au moins 3 troupes de la NVA, 4.4.2) ou, si « Long Range

Guns » est en vigueur, bombarder 1 ou 3 zones comme il est permis.

- On sélectionnera d'abord des espaces de destination d'attaque ou de mouvement, puis d'autres zones où il y a des pièces NVA, et ensuite où il y a des troupes américaines, puis au hasard.
- Dans chaque zone, retirez les troupes américaines avant des pièces de l'ARVN.

Si un tel bombardement n'est pas possible, la NVA n'exécutera à la place aucune activité spéciale avec son opération (Op Seulement, 2.3.4).

**8.6.3 Op de terrorisme (« Terror »).** Si la NVA avec des ressources ne répond pas aux conditions ci-dessus pour attaquer, et si elle pouvait exécuter une Op de terrorisme (« Terror ») dans des zones totalisant au moins 3 point de population (« Pop ») en soutien actif (« Active Support »), elle la fait dans chaque zone où elle pourra obtenir n'importe quel niveau de soutien (passif ou actif, où elle a des troupes ou des guérillas inactives, 3.3.4). On sélectionnera des zones au hasard si les ressources de l'ANV sont trop peu nombreuses pour faire du terrorisme dans toutes.

**BOMBARDEMENT :** Puis bombarder selon 8.6.2.

**8.6.4 Op de ralliement (« Rally »).** Si la NVA, quelles que soient ses ressources, ne répond pas aux conditions ci-dessus pour attaquer ou terroriser, et si elle a plus de 20 cubes de troupes ou 10 guérillas dans son « Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles), ou si le « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) est à 0 ou 1, la NVA peut faire une Op de ralliement (« Rally ») dans un maximum de 3 zones [sans soutien politique (« Support »), 3.3.1] et améliorer « The Trail » (Piste Hô Chi Minh). **EXCEPTION :** Si la capacité non grisée « AAA » est en vigueur et « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) pouvait être amélioré selon ci-dessous, à la place faire un ralliement dans 1 zone seulement et améliorer « The Trail » (Piste Hô Chi Minh).

On sélectionnera les zones et l'opération sera menée comme suit :

- Placer une base NVA (en remplacement de 2 guérillas NVA, 3.3.1) partout où il y a au moins 4 guérillas ou troupes NVA ou VC (y compris 2 guérillas NVA et assez de place pour la base, 1.4.2).
- Puis, placer des guérillas NVA dans n'importe quelle zone sous contrôle COIN au Laos ou au Cambodge.
- Ensuite placer des guérillas dans les bases NVA où il n'y en a aucune ou seulement 1 guérilla NVA, puis à d'autres bases NVA où il y a déjà au moins 2 guérillas NVA.
- Enfin, placez des guérillas dans d'autres zones choisies au hasard, jusqu'à ce que le nombre de zones spécifié pour l'Op de ralliement (« Rally ») soit atteint (ou que les ressources soient épuisées).

Après avoir placé les pièces, on paiera pour améliorer « The Trail » (Piste Hô Chi Minh), si possible, à moins qu'il reste moins de 3 ressources à la NVA, ou à moins que la piste soit déjà à 3 et qu'il reste moins de 9 ressources à la NVA. **EXEMPLE :** NVA avec 3+ ressources, « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) à 2, et « SA-2 » grisé améliorant « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) à 4.

**SINON :** Si aucune Op de ralliement (« Rally ») n'est possible, on fera une Op de mouvement (« March ») selon 8.6.5 ci-dessous ou, si cela n'est pas possible non plus, on passera.

**OP D'INFILTRATION (« INFILTRATE ») :** Après avoir rallié (ou fait mouvement), on infiltrera dans un maximum de 2 zones (ou 1 seule si l'événement initiateur (« Momentum Event ») « 559e Transport Grp » non grisé est en vigueur) si et seulement si une base ou au moins 4 troupes seraient placées, comme suit :

- Tout d'abord, jusqu'à ce que la NVA n'ait plus de base dans sa « Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles), on remplacera toutes les bases VC possibles par des bases NVA (où il y a plus de pièces NVA que VC, l'opposition changera d'un niveau, 4.4.1), d'abord dans les zones avec le plus de points de population (« Pop »), puis dans les zones où il y a des bases avec marqueur « Tunnel », puis dans des espaces choisis au hasard.
- Ensuite, on placera des troupes (dans les bases NVA) d'abord dans celles de ces zones où se trouveront la plupart des guérillas de la NVA, puis dans des zones avec 2 bases de la NVA, et enfin dans des zones avec bases choisies au hasard. En respectant chacune de ces priorités, on choisira des zones du Sud-Vietnam en premier.
- Si on place des troupes dans des zones, alors on y remplacera également les guérillas NVA, mais seulement là où il y a plus de 2 guérillas NVA dans une zone et jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que 2.

**OP DE BOMBARDEMENT (« BOMBARD ») :** Si ni base NVA ni au moins 4 troupes ne peuvent être placées, ou si aucune infiltration n'est possible (**EXEMPLE :** « Ligne McNamara »), on procédera à une Op de bombardement (« Bombard ») selon 8.6.2.

**8.6.5 Op de mouvement (« March »).** Si aucune des conditions pour toute autre opération ne s'appliquent, et que ce n'est pas la mousson (« Monsoon ») (2.3.9), la NVA fera une Op de mouvement (« March »), d'abord pour placer une base au Laos/Cambodge, puis pour obtenir quelques guérillas sur LoCs, puis avec les grands groupes étendre le contrôle NVA. La NVA fera mouvement comme suit (et selon 8.1.2) :

- Troupes et guérillas sortiront de leurs zones en ne laissant derrière elles que juste assez de guérillas puis de troupes pour y conserver le contrôle NVA, et garder 2 guérillas NVA ou des troupes dans toute zone avec des bases NVA. On laissera des guérillas NVA si possible, sinon des troupes. Ignorer cette restriction si et seulement si un autre groupe en mouvement est certain d'entrer dans la zone qu'un groupe vient de quitter plus tôt pour satisfaire à cette exigence.
- Utilisez « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) pour déplacer les pièces de plus d'une zone, seulement si « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) est à « 4 » (3.3.2, 6.7) ou si le mouvement est gratuit (5.5). (On laissera 1 ou plusieurs pièces dans des zones de transit si besoin est, pour maintenir le contrôle NVA conformément à la priorité ci-dessous.)
- Tout d'abord, si une quelconque base NVA est dans l'« Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles), faire mouvement dans une zone (choisie au hasard) au Laos ou au Cambodge, qui n'est pas occupée par 4 guérillas NVA, ni aucune base NVA, jusqu'à ce que la zone

soit occupée par un nombre aussi proche que possible de 4 guérillas NVA.

- Ensuite, déplacer 1 guérilla NVA inactive sur une LoC qui n'est pas occupée par 1 guérilla inactive NVA ou VC, la route de Hué à Da Nang si possible, sinon une LoC choisie au hasard.
- Puis on identifiera les groupes de guérillas et troupes NAV qui n'ont pas encore fait de mouvement et qui sont au-delà de celles qui doivent rester en arrière selon le dernier point ci-dessous.
- Chaque groupe en mouvement doit rester uni. Si possible dans le cadre des priorités ci-dessous, chacun doit terminer son mouvement dans une zone différente de tous les autres groupes.
- On déplacera les groupes d'abord pour augmenter le contrôle NVA aux 3 zones les plus peuplées possibles, en commençant par les zones sans bases américaines parmi les zones de même population, puis par les zones sous contrôle COIN, et enfin par les zones sans contrôle (y compris éventuellement des zones venant juste d'être évacuées par un autre groupe NVA en mouvement).
- Puis on déplacera des groupes dans des zones où se trouvent des bases NVA mais à ce moment dépourvues de guérilleros ou de troupes NVA les protégeant.

SINON : Si aucune Op de mouvement (« March ») n'est possible [EXEMPLE : mousson (« Monsoon »), 2.3.9], on pourra faire une Op de ralliement (« Rally ») (8.6.4) ou, si cela n'est pas possible non plus, passer.

OP D'EMBUSCADE (« AMBUSH ») : Après l'Op de mouvement (« March »), si une Op d'embuscade (« Ambush ») supprimerait une base US ou ARVN, elle sera faite (dans 2 zones où se trouvent des guérillas NVA inactives qui ont fait mouvement, 4.4.3), dans le cadre des priorités d'attaque ci-dessus (8.6.2).

OP D'INFILTRATION (« INFILTRATE ») OU DE BOMBARDEMENT (« BOMBARD ») : Si une embuscade après mouvement ne peut supprimer une base, on fera une Op d'infiltration (« Infiltrate ») selon 8.6.4 ci-dessus ou, si cela n'est pas possible, une Op de bombardement (« Bombard ») selon 8.6.2.

**8.6.6 Redéploiement NVA.** Dans la phase de redéploiement (6.4.3), on redistribuera les troupes NVA comme suit :

- Ne jamais déplacer des troupes hors d'une zone de sorte que le contrôle NVA soit diminué ou que le contrôle COIN soit augmenté.
- D'abord, on redéploiera en sorte d'augmenter autant de contrôle NVA sur la carte que possible, en déplaçant seulement les troupes nécessaires pour le faire.
- Puis on redéploiera pour supprimer au moins le contrôle COIN où il n'est pas possible d'augmenter également le contrôle NVA.
- Enfin, on redéploiera dans 1 zone, d'abord au Sud-Vietnam, pour amener le plus grand nombre possible de troupes NVA supplémentaires adjacentes au contrôle COIN qui n'était pas déjà adjacent aux troupes NVA.



## 8.7 Actions de la FNJ ARVN

**8.7.1 Passer.** Si l'ARVN doit effectuer ses opérations avec moins de 3 ressources, elle doit passer son tour (2.3.3 & 8.1, gagnant 3 ressources).

**8.7.2 Op de recrutement et formation (« Train »).** Lorsque l'ARVN avec 3 ressources ou plus doit effectuer ses opérations, elle choisira une Op de recrutement et formation (« Train ») si au moins 12 pièces (soldats, policiers, Rangers et/ou bases) sont dans son « Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles), dans un maximum de trois zones (sans aucun contrôle NVA, 3.2.1) comme suit :

- D'abord, on placera exactement six cubes ou jusqu'à 2 Rangers, une fois que moins de 6 cubes ARVN seront disponibles dans chaque province où se trouvent des bases US ou ARVN ou dans les villes. On sélectionnera d'abord des zones où augmenter le contrôle COIN, puis des zones où ajouter troupes ou police ARVN où il n'y en a pas encore, et enfin au hasard.
- Puis suspendre l'Op de recrutement et formation (« Train ») pour administrer (« Govern ») ou, si ce n'est pas possible, pour faire du transport (« Transport ») comme ci-dessous, avant de reprendre l'Op de recrutement et formation (« Train »).
- Après avoir gouverné ou fait du transport (« Transport ») (si l'un des deux était possible), dans une province du Sud-Vietnam avec au moins 5 pièces US et/ou ARVN dont au moins trois cubes ARVN, et aucune base US/ARVN déjà présente, remplacer les trois cubes ARVN par une base ARVN.
- Si aucune base ARVN n'a été placée et que l'Op de recrutement et formation (« Train ») n'a pas encore eu lieu dans trois zones, on engagera une Op de recrutement et formation (« Train ») n'importe où ailleurs que dans les 3 zones ci-dessus, là où elle sera nécessaire pour permettre de les pacifier (« Pacify ») (le cas échéant) sans placer de pièces, d'abord là on trouvera une base NVA/VC, si possible.
- En dernier lieu, si aucune base n'a été placée, pacifier (« Pacify ») une zone sous Op de recrutement et formation (« Train ») comme dit en 8.7.6 ci-dessous.

SINON : Si aucune Op de recrutement et formation (« Train ») n'est possible, mais que l'ARVN a pu administrer (« Govern ») ou transporter (« Transport »), l'ARVN pourra engager une Op de recrutement et formation (« Train ») pour 0 ressources (sans placer de pièces). Si ni Op de recrutement et formation (« Train »), ni administration (« Govern ») ni transport (« Transport ») n'était possible, l'ARVN passera son tour (pour les ressources, 2.3.3).

ADMINISTRATION (« GOVERN ») : Si l'ARVN est en Op de recrutement et formation (« Train ») ou tout simplement en Op de quadrillage (« Patrol »), elle administre (« Govern ») également un maximum de 2 zones autres que Saigon (1 seule zone si la capacité « Mandate of Heaven » grisé est en vigueur). Ces zones doivent être sous contrôle COIN, apporter leur soutien politique (« Support ») et aucune Op de recrutement et formation (« Train ») ne doit y être en cours. On les administrera (« Govern ») comme suit :

- Si les États-Unis sont animés par un joueur et disposent une marge de victoire positive [soutien politique (« Support ») + disponible (« Available ») dépasse 50, 7.3], administrer dans zones où la population est la plus nombreuse possible, et où il

est possible de transférer de l'aide (« Aid ») vers le patronage. Déplacer leur soutien politique (« Support ») vers soutien neutre (« Neutral Support ») (même si la capacité « Mandat » non grisé est en vigueur.

- Si les États-Unis sont une FNJ ou n'ont pas la marge de victoire positive ci-dessus, prendre le plus possible de patronage (1 ou 2 cases d'augmentation) sans changer dans aucune zone le soutien neutre (« Neutral Support » ; donc le soutien est maintenu en l'état avec la capacité « Mandat » grisé en vigueur, sans aucun changement).
- Ensuite, si on a administré (« Govern ») une zone et une seule (et que « Mandat » grisé n'est pas en vigueur), ou si l'aide (« Aid ») est à 0, ajouter l'aide à partir de la/des zone(s) comportant la/les population(s) la/les plus élevée(s) possible.

**TRANSPORT (« TRANSPORT ») :** Si aucune administration (« Govern ») n'est possible, l'ARVN transportera (« Transport ») jusqu'à six pièces, sélectionnant d'abord dans ses Rangers puis dans ses troupes :

- Transporter ces pièces d'abord à partir d'une zone du Laos ou du Cambodge. Ensuite à partir d'une zone du Sud-Vietnam, le surplus des troupes ARVN ci-dessus, nécessaires pour y garder le contrôle COIN.
- On ne déplacera pas un nombre de pièces tel que le contrôle COIN de la zone d'origine serait éliminé (le cas échéant).
- Si le transport (« Transport ») accompagne une Op de recrutement et formation (« Train ») ou de quadrillage (« Patrol »), on bougera dans une province, d'abord une qui a de la police, mais pas de troupes US/ARVN. Parmi ces provinces, ou s'il n'y en a pas d'accessible, on bougera de manière à changer le contrôle de celle comptant la plus grande population possible.
- Si le transport (« Transport ») précède un assaut (« Assault ») ou une ratissage de l'ennemi (« Sweep »), on bougera dans un maximum de 3 zones pour remplir au mieux ces priorités respectives (8.7.4-0.5).
- Si la capacité non grisée « Cavalerie Blindée » est en vigueur, alors on pourra mener un assaut (« Assault ») gratuit dans 1 zone sous réserve de respecter les priorités d'assaut ARVN, le cas échéant (8.7.4).
- Pour finir, on retournera tous les Rangers inactifs.
- Si un tel transport (« Transport ») est possible, l'ARVN n'exécutera aucune activité spéciale avec son opération.

**8.7.3 Op de quadrillage (« Patrol »).** Si l'ARVN n'a pas choisi d'Op de recrutement et formation (« Train »), elle engagera une Op de quadrillage (« Patrol ») si ANV/VC situés sur des LoCs pourraient bloquer une telle opération entre Saïgon et n'importe quelle ville. Ignorer les guérillas sur des LoCs au-delà des villes qui sont également bloqués par la NVA ou le VC. De même, NVA ou VC seuls dans des villes ne déclencheront pas une Op de quadrillage (« Patrol »). Le blocus doit être du au moins en partie à une guérilla placée sur une LoC. L'ARVN mènera son quadrillage (« Patrol ») d'abord pour défendre les LoCs contestées, puis pour contrôler des villes, y compris pour occuper les villes situées plus en arrière, libérées au cours du quadrillage lui-même, de la manière suivante :

- Déplacer la police lorsque c'est possible, puis les troupes ARVN, comme nécessaire pour atteindre les LoCs ou les

villes de destination (3.2.2) ci-dessous, d'abord à partir des zones contenant le plus de cubes ARVN. On ne quittera pas une province risquant de perdre tout contrôle COIN. On n'y descendra pas en dessous de 3 cubes et « SOF » (forces spéciales) US/ARVN, non plus que d'en retirer la dernière troupe ou police US/ARVN qui s'y trouverait.

- Premièrement, on déplacera des cubes sur des LoCs avec guérillas ANV/VC jusqu'à ce que les cubes ARVN dans chaque zone de LoC égalent 3, en commençant par les LoCs les plus proches de Saïgon (sinon au hasard). (Les cubes peuvent quitter les villes au besoin, enlevant de ce fait le contrôle COIN, les 3 derniers cubes ou « SOF » (forces spéciales), ou la dernière troupe ou police confondus.
- Ensuite, on bougera des cubes vers des villes selon les besoins, pour en avoir le plus possible sous contrôle COIN. Il s'agira d'un total de 3 cubes ou « SOF » (forces spéciales) US/ARVN, au moins 1 troupe US/ARVN et un cube de police, d'abord dans les villes les plus peuplées. Ces destinations peuvent inclure des villes venant d'être évacuées par d'autres cubes en quadrillage (« Patrol »).
- Enfin on mènera un assaut (« Assault ») gratuit pour enlever le plus de pièces possibles, sinon sur une LoC déterminée au hasard.

**SINON :** Si aucune Op de quadrillage (« Patrol ») n'est possible, l'ARVN essaiera plutôt une Op de recrutement et formation (« Train ») selon 8.7.2 ci-dessus.

**ADMINISTRER (« GOVERN ») OU TRANSPORTER (« TRANSPORT ») :** Après l'Op de quadrillage (« Patrol »), administrer (« Govern ») ou, si ce n'est pas possible, transporter (« Transport »), dans les deux cas selon 8.7.2.

**8.7.4 Op d'assaut (« Assault »).** Si l'ARVN n'a pas fait d'Op de recrutement et formation (« Train ») ou de quadrillage (« Patrol »), et si une Op d'assaut (« Assault ») ARVN menée seule sans coup de main (« Raid ») ni transport (« Transport ») est susceptible d'ajouter n'importe où un quelconque contrôle COIN, enlever tout contrôle NVA, ou retirer toute base ou toutes troupes NVA, elle engagera l'assaut (« Assault »). *NOTE : Si c'est la mousson (« Monsoon ») (2.3.9), l'ARVN essaiera l'assaut (« Assault »), même sans répondre à la condition ci-dessus, parce que l'option restante, une Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep »), est exclue (8.7.5).*

Avant l'Op d'assaut (« Assault »), mener un coup de main (« Raid ») selon ci-dessus ou, en cas d'impossibilité, faire un transport (« Transport ») selon 8.7.2 ci-dessus. Puis engager l'assaut (« Assault ») dans 3 zones au maximum, comme suit :

- D'abord, là où c'est possible, enlever une base ou lancer le dé pour enlever un marqueur « Tunnel ».
- Ensuite, dans les zones les plus peuplées de manière à réduire le plus de contrôle NVA et augmenter le plus de contrôle COIN, en additionnant contrôle NVA et COIN dans les zones concernées si les deux étaient susceptibles de changer dans la même zone. *EXEMPLE : On choisira une zone de Pop 1, où le contrôle NVA serait supprimé et le contrôle COIN ajouté, avant de choisir une zone de Pop 1 non contrôlée où un contrôle COIN serait ajouté.*
- Puis, pour éliminer les dernières pièces ennemies de tous les espaces restants.
- Enfin, pour éliminer 2 pièces ennemies ou plus par zone,

d'abord si possible là où on en supprimera la plupart.

**SINON :** Si un tel assaut (« Assault ») n'est pas possible, l'ARVN engagera une Op de quadrillage (« Patrol ») selon 8.7.3 ci-dessus, ou, si c'est impossible, une Op de recrutement et formation (« Train ») selon 8.7.2.

**COUP DE MAIN (« RAID ») :** Avant un assaut (« Assault ») ou une ratissage de l'ennemi (« Sweep »), l'ARVN pourra mener un coup de main (« Raid ») (dans 2 zones au maximum avec Rangers ou dans une zone voisine de celle où ils opèrent), mais seulement si au moins 1 pièce ennemie sera éliminée, comme suit :

- Déplacer les Rangers seulement s'ils peuvent le faire sans enlever de contrôle COIN dans leurs zones d'origine.
- S'ils entrent dans une zone, on ne bougera pas plus de 1 Ranger, sauf si et autant que sont nécessaires pour augmenter le contrôle COIN d'ici la fin du coup de main.
- On sélectionnera des zones cibles d'abord pour en éliminer les bases (non porteuses de marqueur « Tunnel »), puis d'y retirer le plus de contrôle NVA en y ajoutant le plus de contrôle COIN possible, puis d'y supprimer le plus de guérillas inactives possible, et enfin au hasard.
- Si le coup de main (« Raid ») ne peut supprimer aucun NVA ou VC, l'ARVN fera un transport (« Transport ») selon 8.7.2.

**8.7.5 Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep »).** Si l'ARVN ne satisfait pas aux conditions pour une autre opération [et que ce n'est pas la période de la mousson (« Monsoon »), 2.3.9], elle mènera une Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep »).

Avant son ratissage de l'ennemi (« Sweep »), elle mènera un coup de main (« Raid ») selon 8.7.4 ou, si c'est impossible, fera du transport (« Transport ») selon 8.7.2. Puis elle mènera son ratissage de l'ennemi (« Sweep ») dans 3 zones au plus, comme suit :

- Tout d'abord, elle ratissera l'ennemi (« Sweep ») avec des cubes et des Rangers ARVN se trouvant dans les zones où il y a des guérillas VC/NVA, prioritairement celles où existe un soutien politique (« Support ») actif ou passif, puis celles où les guérillas inactives comprennent du VC, puis dans les zones les plus peuplées, et enfin au hasard.
- Ensuite, toutes les troupes ARVN possibles seront déplacées comme suit, mais sans descendre en dessous de 3 cubes US plus ARVN et « SOF » (forces spéciales) dans n'importe quelle zone d'origine, ni perdre nulle part le contrôle COIN :

1° On déplacera des troupes dans les zones de ratissage de l'ennemi (« Sweep ») sélectionnées ci-dessus, en sorte d'activer le plus de guérillas inactives possible, tout en augmentant le plus possible le nombre de zones peuplées sous contrôle COIN.

2° On déplacera des troupes dans 1 zone supplémentaire (si le maximum de 3 zones de ratissage n'a pas été atteint). On procédera en sorte d'ajouter le plus de population sous contrôle COIN que possible, ou, à défaut, dans une zone où se trouve une base VC ou NVA.

**SINON :** Si un tel ratissage de l'ennemi (« Sweep ») n'est pas possible [comme période de mousson (« Monsoon »)], l'ARVN procédera à une Op d'assaut (« Assault ») selon 8.7.4 ci-dessus.

**8.7.6 Op de pacification (« Pacify »).** Chaque fois que la FNJ ARVN mène une Op de pacification (« Pacify »), que ce soit pendant une Op de recrutement et formation (« Train ») (3.2.1, 8.7.1) ou pendant la phase de soutien (« Support Phase ») (6.3.2), elle le fait là où elle en est capable. Cependant, elle cherchera à passer de soutien passif (« Passive Support ») à soutien actif (« Active Support ») tant que le total soutien politique (« Support ») + score de victoire des États-Unis (7.2) restera inférieur 45. Cette restriction respectée, on sélectionnera des zones ARVN à pacifier (« Pacify »), d'abord là où il n'y a aucun marqueur « Terror » (terreur), ensuite là où il y a de l'opposition, puis pour là où elle provoquera le plus grand changement soutien politique (« Support ») possible, et enfin au hasard. Retirer un marqueur « Terror » (terreur) seulement si un changement était obtenu [parce qu'il restera assez de ressources ARVN après avoir enlevé ce marqueur, la zone n'étant pas encore en soutien actif (« Active Support »), et qu'un changement de niveau 1 n'augmenterait pas le soutien politique (« Support ») + score de victoire des États-Unis (7.2) au-delà de 40].

**8.7.7 Redéploiement.** Dans la Phase de redéploiement (« Redeploy Phase ») (6.4.3), les troupes et la police ARVN pourront être changées de zone comme suit :

- Premièrement, on déplacera des troupes dans le seul but de retirer toutes les troupes des LoCs et des provinces sans bases US/ARVN, et des zones comptant le plus de troupes ARVN au-delà de celles qui sont nécessaires pour répondre aux priorités de redéploiement spécifiées ci-dessous.
- Puis, on déplacera les troupes pour aider à ajouter autant de contrôle COIN et (dans les bases US/ARVN ou Saïgon) enlever autant de contrôle NVA que possible.
- Puis on déplacera autant de cubes de police que de besoin pour augmenter ou conserver le contrôle COIN, puis pour avoir au moins 1 cube de police par Province sous contrôle COIN, en prenant la police nécessaire dans les zones où ses effectifs sont supérieurs aux priorités de redéploiement (y compris LoCs-guérillas).
- Ensuite seront déplacées les troupes restantes puis la police, qui doivent ou peuvent se déplacer pour assurer une présence d'au moins 3 cubes dans chaque ville (qui n'est pas sous contrôle NVA).
- Pour finir, on déplacera toutes les troupes qu'il sera encore possible de déplacer dans 1 zone au hasard.



## 8.8 Actions de la FNJ USA

**8.8.1 Politique des États-Unis.** Si les États-Unis sont une FNJ, ils suivront une stratégie variable représentée par les politiques « JFK », « LBJ » ou « Nixon ». Elles influenceront l'exécution de certaines opérations, activités spéciales, événements et engagements des États-Unis.

*NOTE DE CONCEPTION :* Les étiquettes données dans le jeu aux politiques des États-Unis, ne représentent les politiques individuelles des présidents, mais les différentes stratégies américaines appliquées au Vietnam pendant la période et historiquement associées à Kennedy, Johnson ou Nixon.



**MISE EN PLACE :** Au début de la partie avec une FNJ américaine, on affichera la politique US prévue dans le scénario (soit LBJ ou JFK, 2.1) sur l'« US Policy Track » (piste de la politique américaine en

vigueur).

**ENGAGEMENT** : À chaque phase d'engagement (« Commitment Phase ») (6.5), on vérifiera d'abord si la politique de la FNJ américaine pourrait changer. Si et seulement si la victoire des États-Unis [soutien politique (« Support ») + disponible (« Available »), 7.2] est de 45 ou moins, on lancera un dé et le marqueur de la politique américaine sera ajusté en conséquence :

- Si le résultat est égal au nombre de cartes de coup d'état (« Coup Card ») se trouvant dans la case du dirigeant (« Leader box ») RVN (2.4.1), la politique américaine change ou reste « JFK ».
- Si le résultat dépasse nombre de cartes de coup d'état (« Coup Card ») se trouvant dans la case du dirigeant (« Leader box ») RVN, la politique américaine devient « LBJ ».
- Si le résultat est inférieur au nombre de cartes de coup d'état (« Coup Card ») se trouvant dans la case du dirigeant (« Leader box ») RVN, la politique américaine devient « Nixon ».

La politique des États-Unis qui en résulte affectera le placement des pièces de la FNJ US pendant cette phase d'engagement (« Commitment Phase ») (voir 8.8.7 ci-dessous) et les actions des États-Unis au cours de la campagne à venir (comme indiqué pour la FNJ US ci-dessous, sur sa fiche et dans ses instructions d'événement).

**8.8.2 Op d'assaut (« Assault »)**. Si la FNJ US doit mener une opération, elle choisira une Op d'assaut (« Assault ») si cette opération à elle seule est susceptible de retirer soit du contrôle NVA, soit une base, soit un marqueur « Tunnel », soit un total d'au moins 6 pièces ennemies. Cette opération pourra comprendre éventuellement un assaut (« Assault ») de l'ARVN dans une zone supplémentaire selon 3.2.4, sous réserve du paiement des ressources nécessaires pour l'obtenir. Dans cette opération, toutes les autres capacités resteront par ailleurs en vigueur, de même que les jets de dés réussis contre des marqueur « Tunnel ». Par contre, transport aérien (« Air Lift ») ou frappe aérienne (« Air Strike ») ne pourront être utilisés.

Avant l'assaut (« Assault »), on utilisera le transport aérien (« Air Lift ») seulement si utile à la réalisation des priorités d'assaut américaines (voir ci-dessous). Puis on procédera à l'assaut (« Assault ») partout où ce sera possible. Si la capacité grisée « Cobras » est en vigueur, on s'arrêtera après 2 zones. Si la capacité grisée « Search and Destroy » est en vigueur, l'assaut (« Assault ») dans les provinces au soutien politique (« Support ») n'aura lieu que si on y trouve soit une base (pas un marqueur « Tunnel ») ou des troupes NVA susceptibles d'être supprimées. NOTE : *Ces limites aident à plafonner les pertes américaines et à préserver le soutien politique.* Dans ces limites, on procédera à l'assaut (« Assault ») comme suit :

- Premièrement, l'assaut (« Assault ») sera mené de manière à éliminer le contrôle NVA de toute population [0 point de population (« Pop ») exclu].
- Ensuite, l'assaut (« Assault ») sera mené là où il serait susceptible de supprimer les bases ennemies ou les marqueurs « Tunnel » (sur jet de dé), puis au Sud-Vietnam dans les zones où la plupart des pièces seraient supprimées, puis n'importe où ailleurs.

- Dans les limites de ces priorités, l'assaut (« Assault ») sera mené d'abord dans les zones les plus peuplées (en dernier au Laos, au Cambodge, à Phuoc Long ou sur des LoCs).

- Dans la 1ère zone où, en payant pour un assaut (« Assault ») ARVN supplémentaire on éliminerait davantage d'ennemis, on cherchera à l'obtenir du moment que les ressources ARVN dépassant la valeur économique (« Econ ») seront suffisantes (1.8.1).

NOTE : Si la capacité grisée « Abrams » est en vigueur, la FNJ US mènera son assaut dans 2 zones au maximum.

SINON : Si aucune Op d'assaut (« Assault ») US n'est capable d'éliminer des pièces ennemies [même après transport aérien (« Air Lift ») selon ci-dessous], la FNJ US passera (pour les ressources ARVN, voir 2.3.3).

**TRANSPORT AÉRIEN (« AIR LIFT »)** : Avant l'assaut (« Assault ») [ou le ratissage de l'ennemi (« Sweep ») sous « JFK » ou « Nixon »], on utilisera le transport aérien (« Air Lift ») pour amener les forces nécessaires dans les 2 premières zones dans la mesure où ce sera utile pour l'assaut (« Assault ») (ci-dessus) ou le ratissage de l'ennemi (« Sweep ») (8.8.3), respectivement et selon leurs priorités, et si de telles zones existent. Pendant la mousson (« Monsoon ») dans une zone seulement.

- On transportera par air (« Air Lift ») des forces dans 2 zones [1 seule pendant la mousson (« Monsoon »)] d'abord à partir du Laos/Cambodge, puis du Sud-Vietnam. Les zones de départ seront celles où il y aura le plus de troupes US en sus de celles qui sont nécessaires au maintien du contrôle COIN, ou de celles qui seraient susceptibles d'éliminer ou d'activer l'ennemi dans toute opération supplémentaire à celle qui s'y déroule actuellement.

- On transportera par air (« Air Lift ») autant de troupes américaines puis de troupes ARVN que nécessaire pour la réalisation de la plus haute des priorités d'entre l'assaut (« Assault ») ou le ratissage de l'ennemi (« Sweep ») devant être mené. Ceci de manière à retirer des ennemis supplémentaires outre un changement de contrôle, sans perdre de contrôle COIN, ni bouger des pièces nécessaires au respect de la priorité de l'assaut (« Assault ») ou de ratissage de l'ennemi (« Sweep ») prévu à l'origine.

- On transportera par air (« Air Lift ») des troupes US ou ARVN vers le Laos ou le Cambodge seulement si la politique des États-Unis est « Nixon ».

- Puis on transportera par air (« Air Lift ») tous « US-led Irregulars » (irréguliers dirigés par les Américains) puis tous Rangers possibles, de leurs zones d'origine à des zones de destination, aussi également répartis que possible entre ces destinations, sans perdre de contrôle COIN.

- Pour finir, si l'une d'entre 2 zones de destination permises n'a pas encore été choisie [donc hors période de mousson (« Monsoon »)], on transportera par air (« Air Lift ») 1 « US-led Irregulars » (irréguliers dirigés par les Américains) ou, si aucun candidat irrégulier ne peut être trouvé - 1 Rangers dans une zone du Laos ou du Cambodge autrement vide (s'il y en a).

*EXEMPLE : Lors d'un assaut (« Assault ») US, 2 zones sont occupées par des bases VC protégées par des guérillas actives. Les Américains transportent par air (« Air Lift »)*

juste assez de troupes US dans ces deux zones pour y éliminer toutes les guérillas et bases ennemies. L'une des 2 zones d'où les troupes américaines sont parties, se trouve être occupée par un « US-led Irregulars » (irréguliers dirigés par les Américains) qui, à son tour, pourra également être transporté par air (« Air Lift ») vers l'une des 2 zones de l'assaut (« Assault »), choisie au hasard.

**REMARQUE :** Le transport aérien (« Air Lift ») pourrait laisser des zones d'origine occupées par moins de 3 troupes COIN et « SOF » (forces spéciales). Transporter par air (« Air Lift ») des troupes ARVN peut aider pour respecter les priorités d'assaut grâce à l'assaut ARVN ajouté (voir 3.2.4).

**FRAPPE AÉRIENNE (« AIR STRIKE ») :** Si aucun transport aérien (« Air Lift ») ne permet aux Américains de répondre aux priorités d'un assaut (« Assault ») ou d'un ratissage de l'ennemi (« Sweep ») [ou dans certains cas, après tout ratissage de l'ennemi (« Sweep »), quadrillage (« Patrol »), ou recrutement et formation (« Train »), voir 8.8.3-0.5 ci-dessous], les Américains auront recours aux frappes aériennes (« Air Strike ») après leur opération [éliminant jusqu'à 6 pièces ennemies actives, 4.2.3 ; 4 pièces si « Laser Guided Bombs » grisée est en vigueur, et dans 2 zones pendant la mousson (« Monsoon »)]. Si « Arc Light » non grisée est en vigueur, on l'utilisera pour une frappe aérienne (« Air Strike ») dans la province ou ville de la plus haute priorité ci-dessous, et dans laquelle ne se trouvent pas de pièces US ou ARVN. Une frappe aérienne (« Air Strike ») se déroule comme suit :

- Tout d'abord, on éliminera le contrôle NVA du plus de population possible (un 0 Pop ne comptant pas), en cessant cette élimination si des objectifs de frappe aérienne (« Air Strike ») supplémentaires sont toujours là une fois que chaque contrôle NVA a été retiré.
- Puis sur des LoCs occupées par des pièces US ou ARVN.
- Puis là où l'opposition est active (et des pièces US ou ARVN) pour y éliminer des bases si possible, et ensuite le plus de pièces possible.
- Puis dans d'autres zones, les moins peuplées en premier. Parmi les zones à populations égales, on sélectionnera à nouveau afin d'éliminer des bases si possible, ensuite le plus de pièces possible.
- Pour finir, si possible, on dégradera le « The Trail » (Piste Hô Chi Minh).

Si aucune frappe aérienne (« Air Strike ») n'est possible, on n'exécutera pas d'activité spéciale si l'opération était un assaut (« Assault ») ou un ratissage de l'ennemi (« Sweep »). À la place on pourra conseiller (« Advise ») si l'opération était un quadrillage (« Patrol ») ou un recrutement et formation (« Train ») (voir 8.8.4, « CONSEILLER », ci-dessous).

**8.8.3 Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep »).** Si les Américains ne livrent pas d'assaut (« Assault »), ils ratisseront de l'ennemi (« Sweep ») si une telle opération [compte tenu des capacités en vigueur, mais sans déplacer les troupes à l'occasion d'un ratissage de l'ennemi (« Sweep ») ou transport aérien (« Air Lift »)] serait susceptible, dans une zone occupée par des guérillas NVA ou VC inactives [laquelle, soit affiche n'importe quel niveau de soutien politique (« Support »), soit est occupée par une base (amie ou ennemie)], d'y activer toutes les guérillas ennemies. **REMARQUE :** Les Américains ne peuvent pas ratisser l'ennemi (« Sweep ») pendant la

mousson (« Monsoon ») (2.3.9).

Si la politique des États-Unis est « JFK » ou « Nixon » (8.8.1), avant de ratisser l'ennemi (« Sweep »), ils utiliseront le transport aérien (« Air Lift ») seulement dans la mesure strictement nécessaire pour aider à se conformer aux priorités américaines de ratissage de l'ennemi (« Sweep ») [voir transport aérien (« Air Lift ») ci-dessus]. On ratissera l'ennemi (« Sweep ») dans toute la mesure du possible, mais on s'arrêtera après 2 zones si « Booby Traps » grisée est en vigueur (pour limiter les pertes américaines) comme suit :

- Dans la mesure du possible, on déplacera des troupes américaines du Laos ou du Cambodge, dans des zones sur les zones désignées pour ratisser l'ennemi (« Sweep ») ci-dessous (y compris au Laos ou au Cambodge).
- Dans tous les autres cas, on ratissera l'ennemi (« Sweep ») dans des zones occupées par juste assez de troupes pour répondre aux priorités ci-dessous, qui peuvent être épargnées, et sans retirer de troupes (quel que soit leur faction) qui activeraient des guérillas à l'occasion de ratissage de l'ennemi (« Sweep ») sur place, ni perdre le contrôle COIN ou augmenter le contrôle NVA [indépendamment de toute frappe aérienne (« Air Strike ») imminente], ni éliminer les 3 derniers cubes US, ARVN ou « SOF » (forces spéciales) confondus.
- D'abord on ratissera l'ennemi (« Sweep ») dans 2 zones au maximum dans lesquelles il n'y a pas de contrôle COIN et qui sont occupées par des guérillas inactives, où un ratissage de l'ennemi (« Sweep ») pourrait augmenter le contrôle COIN et activer ces guérillas. On commencera là où se trouvera un quelconque niveau de soutien politique (« Support »), puis dans les zones les plus peuplées, puis dans celles où se trouvent des bases (ennemies ou amies), et enfin n'importe où ailleurs.
- On ne bougera pas de troupes si aucun contrôle COIN ne peut être ajouté, ou si les guérillas inactives sont absentes, ou si une guérilla au moins resterait inactive après l'opération.
- On déplacera des troupes au Laos ou au Cambodge seulement si la politique des États-Unis est « Nixon » (8.8.1).
- Enfin, on ratissera l'ennemi (« Sweep ») partout où il sera possible d'activer des guérillas inactives [y compris après tout transport aérien (« Air Lift »)].

**NOTE :** Si « Combined Action Platoons » grisée est en vigueur, les États-Unis ratisseront l'ennemi (« Sweep ») dans 2 espaces au plus.

**TRANSPORT AÉRIEN (« AIR LIFT ») :** Si la politique des États-Unis est « JFK » ou « Nixon » (8.8.1), ils transporteront par air (« Air Lift ») si et dans la limite du strict nécessaire, avant de ratisser l'ennemi (« Sweep »), comme ils le feraient avant un assaut (« Assault ») [voir transport aérien (« Air Lift ») sous assaut (« Assault »), 8.8.2 ci-dessus].

**FRAPPE AÉRIENNE (« AIR STRIKE ») :** Si la politique des États-Unis est « LBJ », ou si un transport aérien (« Air Lift ») n'est pas nécessaire pour répondre aux conditions d'une Op de ratissage de l'ennemi (« Sweep »), ou n'aiderait pas à remplir les priorités de ce ratissage, les États-Unis procéderont à des frappes aériennes (« Air Strike ») après ratissage de l'ennemi (« Sweep »), selon les conditions des frappes aériennes pendant un assaut (« Assault ») ci-dessus.

**8.8.4 Op de quadrillage (« Patrol »).** Si les États-Unis

n'effectuent pas d'assaut (« Assault ») ni de ratissage de l'ennemi (« Sweep »), et si des guérillas NVA ou VC occupent des LoCs bloquant un quadrillage (« Patrol ») entre Saigon et toute ville sous contrôle NVA, les Américains mèneront leur Op de quadrillage (« Patrol ») comme suit :

- On déplacera les troupes américaines comme il sera nécessaire pour atteindre la LoC ou la ville de destination (3.2.2) ci-dessous, d'abord à partir du Laos ou du Cambodge, si possible, puis de zones du Sud-Vietnam occupées par le plus grand nombre de troupes américaines, dans ce dernier cas sans perdre le contrôle COIN ou la mise en place d'un contrôle NVA, ni supprimer les 3 derniers cubes américains ou ARVN ou des « SOF » (forces spéciales) confondus.
- On déplacera des troupes américaines sur un maximum de 3 LoCs, afin que les troupes américaines s'y trouvent à nombre égal avec les pièces NVA/VC, et parmi ces LoCs, celle affichant la plus haute valeur économique (« Econ ») en premier.
- Puis seront déplacées vers toute ville hors contrôle COIN suffisamment de troupes pour y augmenter ledit contrôle, les villes les plus peuplées en premier.
- Puis on lancera librement un assaut (« Assault ») pour retirer le plus de pièces ennemies possible, sinon sur une LoC choisie au hasard.

**SINON :** Si aucun quadrillage (« Patrol ») n'est possible d'une manière ou d'une autre, les États-Unis effectueront une Op de recrutement et formation (« Train ») selon 8.8.5 ci-dessous.

**FRAPPE AÉRIENNE (« AIR STRIKE ») :** Après leur quadrillage (« Patrol »), les États-Unis mèneront une frappe aérienne (« Air Strike ») selon 8.8.2 ou, si ce n'est pas possible, feront du conseil (« Advise ») selon ci-dessous indiqué.

**CONSEIL (« ADVISE ») :** Les États-Unis feront du conseil dans 2 zones au maximum [qui n'auront pas été sélectionnées pour recrutement et formation (« Train »), 4.2.1] comme suit :

- Tout d'abord, on utilisera des cubes ARVN pour un assaut (« Assault ») ou l'activation d'« US-led Irregulars » (irréguliers dirigés par les Américains) ou de Rangers (dans cet ordre, si plus d'un est possible) où en mesure d'éliminer des ennemis afin d'ajouter à n'importe quel contrôle COIN ou de supprimer tout contrôle NVA [même si on y trouve 0 point de population (« Pop »)]. Puis faire en sorte de supprimer des bases ennemies, et enfin retirer le plus de pièces possible.
- Dans les limites de ces priorités, on conseillera (« Advise ») d'abord dans les zones les plus peuplées possible (en dernier lieu au Laos, au Cambodge, à Phuoc Long ou sur des LoCs).
- Si la capacité grisée « Search and Destroy » est en vigueur, on ne conseillera pas d'assaut (« Assault ») avec l'ARVN dans des provinces donnant leur soutien politique (« Support »).
- Si l'aide est de 40 ou moins (seulement), lui ajouter +6.
- Si aucune conseil (« Advise ») n'est possible, les États-Unis n'exécuteront aucune activité spéciale avec leur opération.

**8.8.5 Op de recrutement et formation (« Train »).** Si les conditions ne sont réunies ni pour un assaut (« Assault ») ni pour ratisser l'ennemi (« Sweep ») ni pour un quadrillage (« Patrol »), les États-Unis effectueront leur Op de recrutement et formation (« Train ») comme suit :

- Tout d'abord, on placera un « US-led Irregulars » (irréguliers dirigés par les Américains) (ou 2 si la stratégie des États-Unis est « JFK ») dans des zones où ne se trouvent pas déjà d'« US-led Irregulars » (irréguliers dirigés par les Américains) ni de base US.
- Si elle est en vigueur, on utilisera « Combined Action Platoons » non grisée pour ajouter 1 cube de police dans une zone où se trouvent des troupes américaines et le moins de cubes de police.
- Puis, si la politique des États-Unis est « JFK » ou « LBJ », à l'endroit d'une base US on placera autant de cubes ARVN que possible (selon 8.1.2), ou s'il n'y a pas de cubes, 2 Rangers ; sous la politique « Nixon », on placera les pièces dans l'ordre inverse à savoir 2 Rangers d'abord, et sinon cubes ARVN.
- Dans les limites de chacune des priorités ci-dessus, les États-Unis effectueront leur Op de recrutement et formation (« Train ») d'abord dans des zones où il est possible de supprimer le contrôle NVA et/ou augmenter le contrôle COIN.
- Ensuite, si l'ARVN est animée par un joueur avec patronage supérieur à 22, on fera l'Op de recrutement et formation (« Train ») à Saigon (si ce n'a pas déjà été fait) sans placer de pièces, et en transférant jusqu'à 3 points de patronage aux ressources, si possible.
- Alternativement, s'il n'y a pas de transfert de points de patronage, l'Op de recrutement et formation (« Train ») aura lieu où cela aidera à pacifier la plus grande étendue possible au-delà des zones dont il a été parlé ci-dessus, n'importe où et sans placer de pièces. Ceci fait, on pacifiera selon 8.8.6 ci-dessous.

*NOTE :* Si « CORDS » non grisée est en vigueur, les États-Unis essayeront de pacifier une 2e zone dans le cadre de chaque opération de recrutement et formation (« Train »).

**SINON :** Si l'Op de recrutement et formation (« Train ») n'est pas possible (*EXEMPLE :* l'ARVN est une FNJ et il n'y a pas suffisamment de ressources ARVN au-dessus de la valeur économique (« Econ ») pour placer des pièces ou pacifier), les États-Unis lanceront un assaut (« Assault ») selon 8.8.2 ci-dessus (en général avec transport aérien (« Air Lift »).

**FRAPPE AÉRIENNE (« AIR STRIKE ») OU CONSEIL (« ADVISE ») :** Après l'Op de recrutement et formation (« Train »), si la stratégie des États-Unis est « LBJ », les États-Unis mèneront une frappe aérienne (« Air Strike ») selon 8.8.2. Si aucune frappe aérienne (« Air Strike ») n'est possible, ou si la politique des États-Unis est « JFK » ou « Nixon », les États-Unis feront du conseil (« Advise ») selon 8.8.4.

**8.8.6 Pacification (« Pacify »).** Chaque fois que la FNJ US pacifie, que ce soit à l'occasion d'une Op de recrutement et formation (« Train ») (3.2.1, 8.8.5) ou de la phase de soutien (« Support Phase ») (6.3.2), elle le fait dans toute la mesure du maximum possible. Si c'est à l'occasion d'une Op de recrutement et formation (« Train »), elle le fera d'abord où il n'y a pas de police. Dans ce cas, ou si ce n'est pas à l'occasion d'une Op de recrutement et formation (« Train »), elle le fera d'abord pour le plus grand changement du soutien politique (« Support »), ensuite où il n'existera aucun marqueur « Terror » (terreur), et enfin au hasard. On ne retirera de marqueur « Terror » (terreur) que si un changement de soutien politique (« Support ») en résulterait [parce que suffisamment de ressources ARVN au-dessus de la valeur économique

(« Econ »), 1.8.1, resteraient après et que la zone ne serait pas encore en soutien actif (« Active Support »)].

**8.8.7 Engagement.** Après re-définition de la politique des États-Unis (8.8.1), on déplacera d'abord les bases puis les troupes américaines entre la carte et leur « Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles) (6.5) selon les obligations de la nouvelle politique des États-Unis ou le maintien de la précédente comme suit :

- Politique « JFK » - On ajoutera 2 bases américaines sur la carte. Puis on ajoutera ou on retirera des troupes de manière à se rapprocher le plus possible de 15 cubes américains dans leur « Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles).
- Politique « LBJ » - On ajoutera 2 bases américaines sur la carte. Puis on ajoutera ou on retirera des troupes de manière à se rapprocher le plus possible de 5 cubes américains dans leur « Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles).
- Politique « Nixon » - On retirera 2 bases américaines de la carte jusqu'à ce qu'aucune ne soit laissée à l'extérieur de Saigon, tout en conservant 1 base à Saigon qui s'y trouverait déjà. Puis on ajoutera ou on retirera des troupes de manière à se rapprocher le plus possible de 25 cubes américains dans leur « Available Forces Box » (zone d'attente des forces disponibles).

Lorsque sont engagées des pièces US sur la carte, on les placera dans des zones sous contrôle COIN ou à Saigon (pas sur LoC), et d'abord là où se trouvent déjà d'autres pièces US. En respectant les priorités ci-dessus, on placera ou on retirera les troupes de manière à les répartir uniformément. On placera également des bases seulement si aucune base US ou ARVN ne s'y trouve déjà, en ajoutant ou en laissant des troupes et des bases US ou ARVN dans les zones candidates les plus peuplées, puis au hasard. *NOTE : L'engagement de la FNJ US ne lui permet pas de bouger des pièces entre les zones.*

## 8.9 Victoire d'un joueur

Un joueur solitaire actionne soit les USA et l'ARVN ensemble soit la NVA et le VC ensemble (1.5). Il ne peut pas transférer de ressources (1.5.1). Le joueur utilise la marge de victoire la plus basse (7.3) de ses deux factions et ne gagne jamais au cours d'une phase de victoire (« Victory Phase ») (6.1, 7.2). Si on le préfère, le joueur actionne une seule faction contre trois FNJ.

- Pour réussir, le joueur doit éviter la victoire de l'une des FNJ suite à chaque séquence de coup d'état (« Coup Round ») et avoir la marge de victoire la plus élevée(s) après le dernier coup d'état (« Coup Round »).

**Option solitaire A :** Pour augmenter les difficultés, quel que soit le scénario ou l'option (2.1), installer soit les capacités grisées ou non indiquées pour le Scénario Moyen ("Medium"). Si le joueur est une faction COIN, les capacités grisées uniquement. Si le joueur est une faction insurgée, les capacités non grisées uniquement.

**Option solitaire B :** Pour augmenter encore davantage les difficultés, à commencer par la 2e séquence de coup d'état (« Coup Round »), le joueur doit également éviter d'avoir une marge de victoire inférieure à n'importe quelle FNJ au cours de chaque phase de victoire (« Victory Phase »). *NOTE :*

Ignorer cette exigence lors de la 1ère séquence de coup d'état (« Coup Round »).

**VICTOIRE DE FNJ :** Si le joueur ne parvient pas à éviter un tel résultat, la FNJ qui aura la marge de victoire la plus élevée (en cas d'égalité avec le VC puis l'ARVN puis la NVA) gagne la guerre du Vietnam :

- **Victoire VC :** Révolution maoïste ! La campagne a encerclé les villes, qui une à une commencent à fuir le FLN rouge-bleu-or comme tous les étrangers et leurs marionnettes alors que l'ordre public s'écroule.
- **Victoire NVA :** Réunification mécanisée ! L'élan militaire nord-vietnamien et ses moyens logistiques dans le Sud présagent l'arrivée des colonnes blindées de la NVA à Saigon promise à devenir Ho Chi Minh-Ville.
- **Victoire ARVN :** Le retour des mandarins ! Appuyée par l'aide et la puissance de feu étrangère, la clique de Saigon consolide son emprise sur le pays et le peuple du Sud-Vietnam, et mène une traque impitoyable contre les derniers survivants du mouvement d'unification.
- **Victoire des États-Unis :** La rédemption pour McNamara ! Les forces américaines et alliées quittent le pays en bon ordre, tandis que la population du Sud tourne le dos au FLN et donne à Saigon la légitimité afin de résister au Nord pour les années à venir.

**NUL OU VICTOIRE DU JOUEUR :** Si le joueur ne survit pas au dernier coup d'état, soustraire la marge de victoire de la FNJ la plus élevée de la marge de victoire la plus basse du joueur pour évaluer le résultat. Une différence de 5 ou moins est un nul, de 6 ou plus une victoire pour la(les) faction(s) du joueur :

- **1 à 5 : Persévérer !** L'engagement des États-Unis s'est évanoui, mais il n'y a aucune révolte populaire, ni effondrement de l'ARVN en vue, face à la pression du Nord. La République du Vietnam reste fragile mais peut encore avoir un avenir. L'impasse du Vietnam, affrontement par procuration de la Guerre froide durera plus de 10.000 jours.
- **6 ou plus et joueur US et/ou ARVN :** Communisme contenu ! Plus qu'une paix dans l'honneur, les États-Unis et leurs alliés ont démontré que le monde libre se battra partout contre l'agression communiste. La République du Vietnam cherche à équilibrer son propre style de gouvernance avec une extension dans les campagnes. Alors que Moscou et Pékin s'interrogent sur leur investissement aux côtés d'Hanoï, le FNL peine dans les rizières.
- **6 ou plus et joueur NVA et/ou VC :** Libération nationale ! La double stratégie de la guerre populaire et de la modernisation des forces a amené le pays au bord de l'unité dans l'indépendance. Le colonialisme bat définitivement en retraite. Les impérialistes américains et de leurs laquais de Saigon courront bientôt vers leurs hélicoptères et se dirigeront vers la Californie.

## INSTALLATION (2.1)

### Préparation générale

Choisissez un scénario dans les deux pages suivantes et les options souhaitées : FNJ (1.5), leurrage (« Deception »)/handicaps (7.3), solitaire (8.9), événements (ci-dessous). Préparer le talon conformément aux instructions ci-dessous.

Donner à chaque joueur un « Faction Player Aid Foldout » (fiche dépliant d'aide de faction) et répartir les factions entre les joueurs (1.5). Si des FNJ (8,0) sont utilisés, garder leurs « Random Spaces and Non-player Events Foldout » (dépliant des zones et événements aléatoires) à proximité.

### Préparation du talon

Séparer les 6 cartes de coup d'état (« Coup Card ») et les quatre cartes d'événements déterminants (« Pivotal Events »). Mélanger les 120 autres cartes d'événements. Placer ou supprimer les cartes comme indiqué.

- Mélanger et distribuer face cachée en piles égales un certain nombre de cartes d'événement (par période, si désiré) comme demandé par le scénario. Mélanger une carte de coup d'état (« Coup Card ») dans chaque pile et les réunir pour former un talon face cachée à vue de tous les joueurs.
- Mettre de côté les cartes d'événement restantes. Elles ne seront pas utilisées et ne peuvent être consultées.

### Option d'événements historiques

Si vous souhaitez voir entrer en jeu des événements plus historiques, sélectionner des cartes d'événement par scénario comme suit :

#### Scénario court : 1965-1967

*Guerre de Westy.* La carte et le marqueur « AAA » - capacité grisée (5.3) - sont en vigueur. Puis distribuer les cartes d'événements en piles de 8 cartes et seulement avec celles qui sont marquées « 1965 ».

#### Scénario de durée moyenne : 1968-1972

*Une guerre meilleure.* Préparez les cartes de capacité et leurs marqueurs comme indiqué. Distribuer les cartes d'événements en piles de 12 cartes et seulement avec celles qui sont marquées « 1968 ».

#### Scénario complet : 1964-1972

*Nam.* Former le dessus de la pile avec 12 cartes « 1964 », les 2e et 3e piles immédiatement en-dessous avec 12 cartes « 1965 » chacune, et le reste inférieur en 3 piles de 12 cartes « 1968 » chacune.

*NOTE : Il y a 24 cartes « 1964 », 48 cartes « 1965 », et 48 cartes « 1968 ».*

## SCÉNARIOS (2.1)

### Scénario court : 1965-1967

*Guerre de Westy. L'escalade dans la bataille pour le Sud*

**Talon :** Placer les « Young Turks » (Jeunes Turcs) comme dirigeants (« Leader ») RVN et Khanh sous les Jeunes Turcs ; enlever une carte de coup d'état manqué (« Failed Coup ») et tous les événements déterminants (« Pivotal Events »). Mélangez 24 (sélectionnées selon l'option d'événements historiques choisie si désiré) cartes d'événement et former 3 piles de 8 événements et 1 carte de coup d'état (« Coup Card »). Retirez toutes les autres cartes.

- Aide (« Aid ») : 15
- Valeur économique (« Econ ») totale : 15
- Patronage : 18
- Ressources : VC 10, NVA 15, ARVN 30
- Soutien politique (« Support »)+Disponibilité (« Available ») : 38

- COIN+Patronage : 41
- Opposition+Bases : 23
- NVA+Bases : 10
- « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) : 2
- Admissibles (« Eligible ») : toutes les factions

#### Hors-jeu :

US : 6 cubes  
ARVN : 10 Troupes, 3 Rangers

**Capacités :** (si option d'événements historiques utilisée)  
Grisée : « AAA »

**Politique américaine :** LBJ (si FNJ US)

#### Da Nang, Kontum :

Contrôle COIN, « Active Support »  
US : 3 Troupes  
ARVN : 1 Police

#### Saigon, Can Tho :

Contrôle COIN, « Active Support »  
US : 1 Base, 3 Troupes  
ARVN : 4 Troupes, 2 Police, 1 Ranger

#### Quang Tri:

Contrôle NVA, « Active Opposition »  
ARVN : 1 Base, 2 Troupes  
NVA : 1 Base, 4 Guérillas

#### Quang Nam :

Contrôle COIN  
ARVN : 1 Ranger, 1 Police

#### Quang Tin :

Contrôle COIN  
US : 2 Troupes  
ARVN : 1 Police

#### Binh Dinh :

Contrôle COIN, « Passive Support »  
US : 1 Base, 1 « US-led Irregulars », 4 Troupes  
ARVN : 2 Troupes, 1 Police  
VC : 1 Base, 2 Guérillas

#### Pleiku :

US : 1 Base, 1 « US-led Irregulars », 1 Troupe  
VC : 1 Base, 2 Guérillas

#### Khanh Hoa :

Contrôle COIN  
US : 1 « US-led Irregulars », 1 Troupe

#### Hue, Kien Hoa, Ba Xuyen :

Contrôle COIN  
ARVN : 2 cubes Police

#### An Loc, Qui Nhon, Cam Ranh :

Contrôle COIN, « Passive Support »  
ARVN : 1 cube Police

#### Binh Tuy :

« Passive Support »  
US : 2 cubes  
ARVN : 1 cube Police  
VC : 1 Base, 2 Guérillas

#### Quang Duc :

« Active Opposition »  
VC : 1 Base, 2 Guérillas  
NVA : 1 Guérilla

**Tay Ninh :**

« Active Opposition »

VC : 1 Base souterraine (marqueur « Tunnel »), 2 Guérillas

NVA : 1 Guérilla

**Kien Phong, Kien Giang :**

« Active Opposition »

VC : 1 Base, 2 Guérillas

**Nord Vietnam, Sud Laos :**

Contrôle NVA

NVA : 2 Bases, 1 Guérilla, 6 Troupes

**Laos Central, l'Hameçon (« The Fishhook »), le Bec de Perroquet (« The Parrot's Beak ») :**

Contrôle NVA

NVA : 1 Base, 2 Guérillas

**Scénario de durée moyenne : 1968-1972***Une guerre meilleure : chercher la lumière au bout du tunnel*

**Talon :** Placer Ky comme dirigeant (« Leader ») RVN et Khanh les Jeunes Turcs sous Ky. Distribuer les événements déterminants (« Pivotal Events »). Mélangez 36 (sélectionnées selon l'option d'événements historiques choisie si désiré) cartes d'événement et former 3 piles de 8 événements et 1 carte de coup d'état (« Coup Card »). Retirez toutes les autres cartes.

- Aide (« Aid ») : 30
- Valeur économique (« Econ ») totale : 15
- Patronage : 15
- Ressources : VC 15, NVA 20, ARVN 30
- Soutien politique (« Support »)+Disponible (« Available ») : 37
- COIN+Patronage : 44
- Opposition+Bases : 23
- NVA+Bases : 8
- « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) : 3
- Admissibles (« Eligible ») : toutes les factions

**Hors-jeu :**

US : 5 cubes

ARVN : 10 Troupes, 3 Rangers

**Capacités :** (si option d'événements historiques utilisée)

Grisée : « AAA », « Main Force Bns », « SA-2s », « Search and Destroy » ;

Non Grisée : « Arc Light », « M-48 Patton »

**Politique américaine :** LBJ (si FNJ US)**North Vietnam, Central Laos :**

Contrôle NVA

NVA : 1 Base, 1 Guérilla, 9 Troupes

**Quang Tri :**

Contrôle COIN, « Passive Support »

US : 1 Base, 4 Troupes, 1 « US-led Irregulars »

ARVN : 3 Troupes

NVA : 1 Base, 3 Guérillas

**Quang Nam :**

« Active Opposition »

VC : 1 Base, 2 Guérillas

**Hue, Da Nang, Qui Nhon, Cam Ranh :**

Contrôle COIN, « Passive Support »

US : 1 Troupe

ARVN : 2 Police

**Quang Tin :**

Contrôle COIN, « Passive Support »

US : 1 Base, 2 Troupes

ARVN : 2 Troupes, 1 Police

**Kontum :**

Contrôle COIN, « Passive Support »

US : 1 Base, 1 Troupe, 1 « US-led Irregulars »

**Binh Dinh, Pleiku, Khanh Hoa :**

Contrôle COIN, « Active Support »

US : 2 Troupes, 1 « US-led Irregulars »

ARVN : 1 Police

VC : 1 Base, 2 Guérillas

**Phu Bon :**

Contrôle COIN, « Passive Support »

US : 3 Troupes

ARVN : 2 Troupes, 2 Police

VC : 2 Guérillas

**Binh Tuy :**

Contrôle COIN

US : 1 Base, 2 Troupes

ARVN : 3 Troupes, 1 Police

VC : 1 Base, 2 Guérillas

**Saigon :**

Contrôle COIN, « Active Support »

US : 1 Base, 2 Troupes

ARVN : 1 Troupe, 1 Ranger, 4 Police

VC : 1 Base, 1 Guérilla

**Quang Duc :**

Contrôle COIN

ARVN : 2 Troupes, 1 Police

VC : 1 Guérilla

**Phuoc Long :**

VC : 1 Base, 2 Guérillas

NVA : 1 Guérilla

**Tay Ninh :**

Contrôle COIN, « Active Opposition »

US : 1 Base, 3 Troupes

ARVN : 2 Troupes, 1 Ranger

VC : 1 Base souterraine (marqueur « Tunnel »), 3 Guérillas

NVA : 2 Guérillas

**An Loc :**

Contrôle COIN

ARVN : 1 Troupe, 2 Police

**Can Tho :**

Contrôle COIN, « Passive Support »

US : 3 Troupes, 1 « US-led Irregulars »

ARVN : 2 Troupes, 1 Police

**Kien Phong, Kien Hoa, Ba Xuyen :**

« Passive Opposition »

ARVN : 1 Police

VC : 1 Guérilla

**Kien Giang :**

Contrôle COIN, « Active Opposition »

ARVN : 1 Base, 2 Troupes, 1 Ranger

VC : 1 Guérilla

**Sud Laos, Nord-Est Cambodge, l'Hameçon (« The Fishhook »), le Bec de Perroquet (« The Parrot's Beak »), Sihanoukville :**

Contrôle NVA

NVA : 1 Base, 2 Guérillas

### Scénario complet : 1964-1972

*Nam : le cockpit de la guerre froide*

**Talon :** Distribuer les événements déterminants (« Pivotal Events »). Mélangez 6 piles de 12 événements et 1 carte de coup d'état (« Coup Card »). Retirez les 48 autres événements.

- Aide (« Aid ») : 15
- Valeur économique (« Econ ») totale : 15
- Patronage : 15
- Ressources : VC 5, NVA 10, ARVN 30
- Soutien politique (« Support »)+Disponible (« Available ») : 38
- COIN+Patronage : 35
- Opposition+Bases : 27
- NVA+Bases : 4
- « The Trail » (Piste Hô Chi Minh) : 1
- Admissibles (« Eligible ») : toutes les factions

#### Hors-jeu :

US : 2 Bases, 10 Troupes

ARVN : 2 Bases, 10 Troupes, 3 Rangers

**Politique américaine :** JFK (si FNJ US)

#### Saigon :

Contrôle COIN, « Passive Support »

US : 1 Base, 2 Troupes

ARVN : 2 Troupes, 3 Police

#### Hue :

Contrôle COIN

ARVN : 2 Troupes, 2 Police

#### Qui Nhon, Cam Ranh, An Loc, Can Tho :

Contrôle COIN, « Passive Support »

Contrôle COIN

US : 2 Troupes

ARVN : 1 Police

#### Quang Tri, Binh Dinh :

US : 1 « US-led Irregulars », 1 Troupe

VC : 1 Base, 2 Guérillas

#### Quang Nam :

Contrôle COIN

ARVN : 1 Ranger, 1 Police

#### Pleiku :

US : 1 Base, 1 « US-led Irregulars », 1 Troupe

VC : 1 Base, 2 Guérillas

#### Quang Tin, Quang Duc, Binh Tuy :

« Active Opposition »

VC : 1 Base, 2 Guérillas

#### Tay Ninh :

« Active Opposition »

VC : 1 Base souterraine (marqueur « Tunnel »), 2 Guérillas.

#### Phu Bon, Khanh Hoa, Kien Hoa, Ba Xuyen :

Contrôle COIN, « Passive Support »

ARVN : 1 Police

#### Kien Phong, Kien Giang :

« Active Opposition »

VC : 1 Guérilla

#### Nord Vietnam, Laos Central, Sud Laos, le Bec de Perroquet

(« The Parrot's Beak ») :

Contrôle NVA

NVA : 1 Base, 3 Guérillas



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

ARVN : 2 Troupes, 2 Police

#### Da Nang, Kontum :