



FIRE IN THE LAKE
COIN Series Vol. IV

REGLAMENTO

de Mark Herman y Volko Ruhnke
 (Traducción de Luis H. Agüe)

CONTENIDO

1. Introducción.	1
2. Secuencia de Juego.	6
3. Operaciones.	9
4. Actividades Especiales.	13
5. Eventos.	16
6. Rondas de Golpe.	17
7. Victoria.	20
8. Facciones Sin Jugador.	20
Índice de Términos Clave.	38
Despliegue y Escenarios.	42

1.0 INTRODUCCIÓN

Fire in the Lake es un juego de tablero para 1 a 4 jugadores que representa el conflicto insurgente y contrainsurgente durante el principal período de los EE.UU. en Vietnam, 1964-1972, hasta la “Paz de París”. Cada jugador asume el rol de una Facción que busca dirigir el destino de Vietnam del Sur: los Estados Unidos (EE.UU.), las fuerzas norvietnamitas (EVN o EPV), las fuerzas de la República de Vietnam (ARVN) o el Viet Cong (VC) comunista en el sur. Usando acciones militares, políticas y económicas y aprovechando diversos eventos, los jugadores construyen y maniobran fuerzas para influir en la población o controlarla, extraer recursos o conseguir de cualquier otra forma los objetivos de su Facción. Un mazo de cartas regula el orden de turno, eventos,

comprobación de la victoria y otros procesos. Las reglas pueden gobernar Facciones Sin jugador, permitiendo partidas en solitario, con 2 jugadores, o con múltiples jugadores.

Fire in the Lake es un volumen de la Serie COIN, juegos que usan reglas similares para cubrir una variedad de insurgencias modernas. En el Manual se resumen las principales diferencias de reglas con respecto a anteriores volúmenes.

El despliegue del juego se explica en las páginas 42 a 45 de este reglamento. Un índice en las págs. 38-42 enumera y describe términos clave. Las secuencias y opciones para las acciones de los jugadores y de las facciones sin jugador están resumidas en varias hojas de ayuda para los jugadores.

1.1 Transcurso General de la Partida

Fire in the Lake –al contrario que muchos wargames ayudados por cartas– no utiliza manos de cartas. En su lugar, las cartas se juegan del mazo una cada vez, habiendo siempre una carta revelada a los jugadores con antelación. Cada carta de Evento muestra el orden en que las Facciones pasan a estar Elegibles para escoger entre el Evento de la carta o uno de entre varias Operaciones y Actividades Especiales. Ejecutar un Evento u Operación conlleva la penalización de dejar a una Facción No Elegible para hacerlo con la siguiente carta. Las cartas de Golpe mezcladas con las de Evento proporcionan oportunidades periódicas para victorias instantáneas y para actividades tales como recoger recursos e influenciar las simpatías populares.

1.2 Componentes

Un juego completo de *Fire in the Lake* incluye:

- Un tablero montado de 55x85 cm (1.3).
- Un mazo de 130 cartas (5.0).
- 229 fichas de madera en azul oliva, azul claro, rojo, amarillo y naranja, muchas de ellas con relieve (1.4; véase “Reserva de Fuerzas” en la hoja de Listado de Casillas para un listado completo).
- 7 cilindros con relieve (1.8, 2.2).



- 6 peones negros y 6 peones blancos (3.1.1).
- Una plantilla de marcadores.
- Dos hojas de Secuencia de Juego y de Listado de Casillas (1.4.1, 2.0, 6.0).
- 4 ayudas desplegadas para Facciones de jugador (3.0, 4.0, 7.0).
- Dos ayudas desplegadas para Facciones Sin Jugador (8.5-8.8).
- 3 dados de 6 caras: 1 azul, 1 rojo, 1 amarillo.
- Un compendio con el trasfondo.
- Este reglamento.

1.3 El Mapa

El mapa muestra Vietnam del Sur y las áreas cercanas, divididas en varios tipos de casillas.

1.3.1 Casillas de Mapa. Las casillas de mapa incluyen Provincias rurales, Ciudades y Líneas de Comunicaciones (LdC) que son o bien autopistas o bien el río Mekong. Todas las casillas –incluidas las LdCs– pueden albergar fuerzas. Los Pueblos no son casillas, sino simplemente límites entre LdCs adyacentes (1.3.6).

1.3.2 Provincias. Cada Provincia muestra un valor de Población (Pob) de 0, 1 o 2 que afecta a la victoria por medio del Apoyo o de la Oposición hacia el régimen de Saigón (1.6) o el Control (1.7) o a algunas acciones Insurgentes. Las Provincias se distinguen

además como Tierras Altas, Tierras Bajas o Jungla, lo que afecta a los Barridos (3.2.3) y Asaltos (3.2.4) Contrainsurgentes y a ciertos Eventos (5.0).

1.3.3 Ciudades. Las ciudades, similarmente, muestra un valor de Población de 1, 2 o 6.

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: Cada valor de Población representa a unos 500.000 ciudadanos de Vietnam del Sur.

1.3.4 LdCs. Cada casilla de Línea de Comunicaciones es o bien Autopista (carretera) o Mekong (río) o ambos, y muestra un valor Económico (Econ) de 0, 1 o 2 que afecta a la ganancia de Recursos del ARVN (1.8, 6.2.3) y a las Recaudaciones del Viet Cong (4.5.1). *NOTA: ¡Las LdCs son casillas!*

1.3.5 Países Extranjeros. Las Provincias del mapa incluyen partes de Vietnam del Norte, Laos y Camboya. Todas las demás casillas son Vietnam del Sur (“El Sur”). Los EE.UU. y el ARVN pueden entrar a las casillas de Laos y Camboya de manera normal, pero con el riesgo de su posible eliminación (6.4.1).

1.3.6 Adyacencia. La adyacencia afecta al movimiento de las fuerzas y a la implementación de ciertos Eventos. 2 casillas

cualesquiera que cumplan las siguientes condiciones están adyacentes:

- Casillas que limiten (se toquen) la una con la otra.
- Provincias que se tocarían si no fuera porque están separadas por LdCs.
- LdCs o Provincias separadas por Pueblos

NOTA: Los Pueblos no son casillas: simplemente interrumpen o limitan las LdCs (1.3.1).



EJEMPLO DE ADYACENCIA: La Provincia de Quang Duc y la Ruta 11 están adyacentes por medio de Da Lat, al igual que lo están Quang Duc y Khanh Hoa a través de la Ruta 21.

1.3.7 Costas. Cualquier casilla adyacente al océano azul (incluso a través de LdCs) es costera, lo que afecta al Desembarco Anfibio, a la Operación Starlite y a los Eventos del USS New Jersey (5.0).

1.3.8 Exceso. Usa las casillas “Exceso” (*Overflow*) para las fichas que excedan el espacio en una casilla del mapa; coloca el marcador con la letra en esa casilla.



1.4 Fuerzas

Las fichas de madera representan a las diversas fuerzas de las Facciones: Tropas estadounidenses (cubos verde oliva), Tropas (cubos amarillos) y Policía (cubos naranjas) del ARVN, Tropas del EVN (cubos rojos), Guerrillas del EVN y del VC, Fuerzas Especiales de EE.UU. y del ARVN (FE) y las Bases de todas las Facciones.

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: La Policía del ARVN representa tanto a la

policía urbana como a milicias rurales como las Fuerzas Regionales y las Fuerzas Populares. Los Irregulares dirigidos por EE.UU. incluyen tanto a las contraguerrillas CIDG como las fuerzas de operaciones especiales estadounidenses que las entrenan o que operan por sí mismas. Las Bases representan instalaciones de mando, entrenamiento y suministros, así como de administración política.

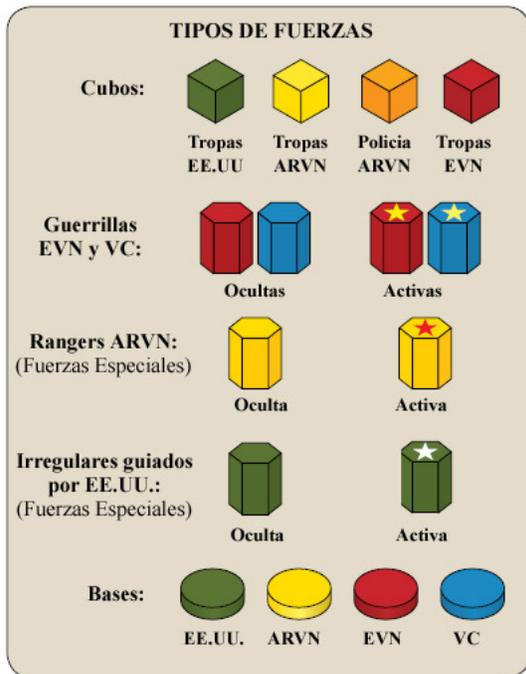
1.4.1 Disponibilidad y Eliminación. El inventario mostrado en la hoja de Listado de Casillas muestra el número de fichas del juego. Mantén las fuerzas que no estén en el mapa en las áreas de almacenamiento “Fuerzas Disponibles” (*Available Forces*) o en la casilla de Irregulares Guiados por EE.UU. (*US-led Irregular box*). Coloca las Bases del EVN y del VC en las casillas vacías con el número más alto, y las Bases y Tropas de EE.UU. en las casillas con el número más bajo, para mostrar el número de Bases en el mapa y de Bases y fichas estadounidenses Disponibles para ayudar a contabilizar las ganancias de recursos (6.2), y la victoria, (7.0). EE.UU. y el ARVN pueden tener fichas en la casilla Fuera de Juego (*Out of Play*) –ni disponibles, ni en el mapa– y las fuerzas estadounidenses pueden convertirse en Bajas (3.3.3, 4.4.2, 5.0, 6.5). Si no es así, las fuerzas eliminadas del mapa van a Disponibles

- A menos que se especifique otra cosa (debido a Eventos, 5.1.1), las fuerzas sólo pueden ser colocadas o reemplazadas con las que hay en las casillas de Disponibles. Una ficha que tiene que ser reemplazada por una ficha que no está disponible es simplemente retirada (EXCEPCIÓN: Infiltración, 4.4.1).

- **Importante:** Mientras ejecutan una Operación, Actividad Especial o Evento para colocar sus propias fuerzas, los jugadores pueden coger éstas de cualquier lugar del mapa (incluida una Base Subterránea, perdiéndose el marcador de Túnel, 1.4.4) si y sólo si el tipo de fuerza deseado no está disponible. EXCEPCIÓN: El jugador estadounidense puede hacerlo sólo con Irregulares Guiados por EE.UU. y con cualquier fuerza del ARVN, no con Tropas o Bases de EE.UU.

EJEMPLOS: El EVN, no teniendo Guerrillas Disponibles, podría retirar las suyas propias durante un Reagrupamiento (3.3.1) para colocarlas Ocultas. El Entrenamiento de EE.UU. permitiría coger Policía de otra casilla si no queda ninguna Disponible.

1.4.2 Apilamiento. No más de 2 Bases (de cualquier Facción) pueden ocupar una misma Provincia o Ciudad. Las Bases no pueden ocupar LdCs. Sólo las fuerzas del EVN y del VC pueden ocupar Vietnam del Norte (1.3.5).
 • La colocación (como por ejemplo de Bases por medio del Entrenamiento 3.2.1, Reagrupamiento 3.3.1, Evento 5.1.1 o Asignación 6.5) o el movimiento de fuerzas nunca puede violar el apilamiento.



1.4.3 Oculta/Activa. Las Guerrillas y Fuerzas Especiales están o bien Ocultas –con el lado del símbolo bocabajo– o Activas, con el símbolo boca arriba. Ciertas acciones y Eventos hacen que tengas que darles la vuelta a uno u otro estado. Las Bases, las Tropas y la Policía siempre están Activas. Siempre que despliegues nuevas Guerrillas colócalas Ocultas (incluso si estás reemplazando una ficha).

NOTA: A menos que las instrucciones especifiquen Guerrilla “Ocultas”, basta con “Activar” Guerrillas ya activas (permanecen activas). Además, “mover” o “relocalizar” Guerrillas o FE no afecta al estado de Ocultas a menos que se especifique.



1.4.4 Túneles (Bases Subterráneas).

El Despliegue de algunos Escenarios (2.1) y Eventos (5.0) designa ciertas Bases del VC y del EVN como Subterráneas. Coloca un marcador apropiado Túnel (*Tunnel*) en tales Bases, nunca más de 1 marcador de Túnel a la vez por Base. Las Bases Subterráneas son más difíciles de eliminar mediante Operaciones o Eventos (3.2.4, 4.2.1, 4.2.3, 4.3.3, 5.1.1). Cuando una Base Subterránea es eliminada, también lo es el marcador de Túnel. El EVN puede Infiltrarse en una Base Subterránea del VC para que sea del EVN (4.4.1).

1.5 Jugadores y Facciones

El juego permite hasta 4 jugadores, cada uno representando a 1 o más Facciones: los EE.UU. (verde oliva), el EVN (rojo), el ARVN (amarillo y naranja), o el VC (azul). En una partida con 1 jugador, el jugador lleva a los EE.UU. y al ARVN juntos o al EVN y al VC, o a 1 Facción (8.9). Las Facciones sobrantes son controladas o bien por las reglas de la sección 8 como “Facciones Sin Jugador” o, si se prefiere, con 2 o 4 jugadores de la siguiente manera:

Sin Opción de Facción Sin Jugador: Con 2 o 3 jugadores, los jugadores (en lugar de usar las reglas para Facciones Sin Jugador, 8.0) pueden controlar cualquier Facción sobrante:

- Con 2 jugadores, un jugador controla al EVN o al VC, y el otro a los EE.UU. y al ARVN.
- Con 3 jugadores, un jugador controla al EVN y al VC o, si lo prefiere, a EE.UU. y al ARVN.

POLITBURO: Un jugador con el EVN/VC combinados usa el margen de victoria más alto de las 2 Facciones durante las Rondas de Golpe (ganando si uno u otro cumplen su

condición, 6.1, 7.2), pero usa *la menor* de las 2 después del Último Golpe (7.3). Un jugador con el EVN/VC combinados no puede transferir Recursos (1.5.2).

SOBERANÍA: Un jugador EE.UU./ARVN usa el margen de victoria *menor* de las 2 Facciones (7.3) y sólo hace que la partida termine durante una comprobación de victoria (6.1, 7.2) si ambas cumplen su condición.

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: Los colores del EVN, VC y ARVN se basan en la medida de lo posible en los de sus respectivas banderas; el de EE.UU. en el color oliva del uniforme de los soldados de infantería.

1.5.1 Amigos y Enemigos. EE.UU. y el ARVN son Facciones Contrainsurgentes (COIN) y amigas la una de la otra; el EVN y el VC son Insurgentes y amigas la una de la otra. Las facciones Contrainsurgentes son enemigas de las Insurgentes.

1.5.2 Negociaciones. Los jugadores pueden llegar a cualquier acuerdo mutuo dentro de las reglas. Todas las negociaciones son abiertas. Las reglas no obligan a los jugadores a cumplir los acuerdos.

- El EVN y el VC, si son llevados por diferentes jugadores, pueden transferirse Recursos voluntariamente (1.8) el uno al otro en cualquier momento en que uno de ellos esté ejecutando una Operación, Actividad Especial o Evento.

1.6 Apoyo y Oposición

Apoyo y Oposición afectan a la victoria y a algunas Operaciones y Actividades.

1.6.1 Las Ciudades y las Provincias con al menos 1 de Población (1.3.2-3) siempre muestran 1 de 5 niveles de Apoyo u Oposición del pueblo al régimen de Saigón que pueden cambiar durante la partida:

- Apoyo Activo
- Apoyo Pasivo
- Neutralidad
- Oposición Pasiva

• Oposición Activa

1.6.2 El Apoyo y la Oposición Activos cuentan como el doble de Población para el Apoyo u Oposición Totales, lo que afecta a la victoria de EE.UU. y del VC (7.2-3). Muestra el Apoyo o la Oposición con marcadores colocados en cada Ciudad o Provincia. Muestra las casillas neutrales mediante la ausencia de tales marcadores.



Apoyo Total =
2 x Pob en Apoyo Activo +
1 x Pob en Apoyo Pasivo

Oposición Total =
2 x Pob en Oposición Activa +
1 x Pob en Oposición Pasiva

NOTA: Las LdCs y las Provincias con Pob 0 siempre son Neutrales, nunca están en Apoyo o en Oposición.

1.7 Control



Las 2 Facciones Contrainsurgentes juntas (EE.UU. y el ARVN) Controlan una Provincia o Ciudad si las piezas que tienen en ella combinadas exceden las de las otras 2 Facciones (EVN y VC) combinadas. El EVN por sí solo Controla una Provincia o Ciudad si sus fichas en ella exceden a todas las demás fichas (incluido el VC). El Control afecta a ciertas actividades y a la victoria. Modifica el Control COIN o del EVN conforme el Control cambia debido a la colocación, eliminación o movimiento de las fichas.

1.8 Recursos, Ayuda y Patrocinio

En cualquier momento, todas las Facciones excepto EE.UU. tienen entre 0 y 75 Recursos que usan para pagar Operaciones (3.0). Durante las Rondas de Golpe, se añade un nivel de Ayuda (entre 0 y 75) a los Recursos

del ARVN. Un nivel de Patrocinio (0 a 75) contribuye a la victoria del ARVN (7.0). Señala los Recursos, la Ayuda y el Patrocinio en el contador exterior, los Recursos con un cilindro del color de esa Facción (1.5).

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: El Patrocinio representa medios del régimen de Saigón para recompensar a sus amigos a costa de la población, por ejemplo desviando ayuda exterior, una medida de gobierno vista a menudo como corrupta por los EE.UU.



1.8.1 Operaciones Conjuntas.

EE.UU. no tiene que controlar sus propios Recursos. Algunas Operaciones de EE.UU. (3.1) y la Pacificación de EE.UU. (3.2.1, 6.3.1) gastan Recursos del ARVN. Los EE.UU. sólo pueden gastar aquellos Recursos del ARVN que excedan del nivel Econ Total señalado (1.3.4, 6.2.3). Sólo la Facción del ARVN puede gastar Recursos del ARVN en o por debajo del Econ.



1.9 Marcadores de Victoria

Igualmente, usa los marcadores del medidor del borde del mapa para llevar la cuenta de los siguientes totales que afectan a la victoria (7.0).

- Apoyo Total (1.6.2) más el número de Tropas y Bases estadounidenses Disponibles (1.4.1).
- Población Total Controlada por el EVN más el número de Bases del EVN en el mapa (1.7).
- Oposición Total Controlada por las Facciones COIN (1.7) más Patrocinio (1.8).
- Oposición Total (1.6.2) más el número de Bases VC en el mapa.

NOTA: Un marcador en el contador “La Ruta” (The Trail) registra el nivel de eficiencia de la red de abastecimiento Norte a Sur del EVN (6.7). Los doce marcadores “Engaño” (Deception) son para reglas opcionales relacionadas con la victoria (7.3).

2.0 SECUENCIA DE JUEGO

2.1 Despliegue

Sigue las instrucciones al final de este reglamento para elegir un escenario y diversas opciones de juego, asignar Facciones a los jugadores, preparar el mazo de robo, y colocar los marcadores y fuerzas.

2.2 Comienzo

Comienza la partida revelando la carta superior del mazo de robo y colocándola en un mazo de cartas jugadas. A continuación, revela la siguiente carta de la parte superior del mazo de robo. La carta en el mazo de cartas jugadas se juega primero; la carta de la parte superior del mazo de robo se jugará a continuación. *NOTA: Los jugadores verán siempre una carta por adelantado en el mazo (2.3.7).* Todas las cartas jugadas y el número de cartas en el mazo de robo pueden inspeccionarse en todo momento.

REGISTRAR PASOS: Conforme se completan los pasos de cada carta de Evento, coloca un cilindro con el color de cada Facción (1.5) en la casilla apropiada del contador de Secuencia de Juego (o, para Rondas de Golpe [6.0], avanza el marcador *Coup Card*).

2.3 Carta de Evento

Cuando se juega una carta de Evento, hasta 2 Facciones ejecutarán Operaciones o el Evento.

- Las Facciones cuyos cilindros están en la casilla *Eligible* reciben estas opciones siguiendo de izquierda a derecha el orden de los símbolos de las Facciones mostrado en la parte superior de la carta.
- Las Facciones con los cilindros en la casilla *Ineligible* no hacen nada.

2.3.1 Elegibilidad. Las Facciones que no ejecutaron una Operación o Evento en la carta anterior son Elegibles (sus cilindros comenzarán la carta en la casilla *Eligible*, tal y como se explica en 2.3.6). Las Facciones que lo hicieron son No Elegibles. (Todas las Facciones comienzan la partida como

Elegibles.) Véase también Operaciones Gratuitas, 3.1.2.

2.3.2 Orden de Facciones. La Facción Elegible con el símbolo de su color más a la izquierda (saltándose cualquier Facción No Elegible) es la 1ª Elegible para ejecutar una Operación o Evento o para Pasar. La siguiente de más a la izquierda es la 2ª Elegible. *NOTA: Las aureolas claras alrededor de algunos símbolos de Facción sólo son pertinentes con las reglas de Facciones Sin Jugador (8.4.1).*

2.3.3 Pasar. Si la 1ª o la 2ª Facción (¡únicamente!) optan por Pasar, permanecen Elegibles para la siguiente carta y reciben +1 Recurso si se trata de una Facción Insurgente, o +3 Recursos para el ARVN si es cualquiera de las dos Facciones COIN. La siguiente Facción Elegible de más a la izquierda reemplaza entonces a la Facción que Pasó como 1ª o 2ª Facción Elegible y recibe las mismas opciones para ejecutar o Pasar. Si la última Facción Elegible (la de más a la derecha) Pasa, ajusta los cilindros (2.3.7) y juega la siguiente carta.

2.3.4 Opciones para las Facciones Elegibles.

PRIMERA ELEGIBLE: Si la 1ª Facción Elegible no Pasa (2.3.3), puede ejecutar una de estas opciones:

- Una Operación (3.0) –con o sin Actividad Especial (4.0)– o
- El Evento mostrado en la carta.

OPCIONES PARA LA 2ª ELEGIBLE: Si la 2ª Facción Elegible no Pasa (2.3.3), puede también ejecutar una Operación o posiblemente el Evento, pero sus opciones dependen de lo que la 1ª Facción Elegible ejecutó:

- Sólo Operación: Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación Limitada (2.3.5).
- Operación & Actividad Especial: Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación con una Actividad Especial, la 2ª Facción

Elegible puede ejecutar una Operación Limitada o el Evento

- Evento: Si la 1ª Facción Elegible ejecutó el Evento, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación, con una Actividad Especial si lo desea.

NOTA: El tablero y la hoja de ayuda con la Secuencia de Juego ta

2.3.5 Operación Limitada. Una Operación Limitada (LimOp) es una Operación en tan sólo 1 casilla, sin Actividad Especial. Si la Operación Limitada es Patrulla (3.2.2), Barrido (3.2.3) o Marcha (3.3.2), puede implicar fichas de múltiples casillas pero únicamente 1 Casilla de Destino. Una Operación Limitada cuenta como una Operación. (Véase también Operaciones de Facciones Sin Jugador, 8.1).

2.3.6 Modificar Elegibilidad. Después de que la 1ª y la 2ª Facción completen la ejecución de todas las Operaciones, Actividades Especiales y Eventos (o después de que todas las Facciones Elegibles hayan Pasado en vez de eso), modifica los cilindros del Contador de la Secuencia de Juego de la siguiente manera:

- Cualquier Facción que no ejecutó una Operación o Evento (y que no quedó como No Elegible debido a un Evento) a la casilla *Elegible*.
- Cualquier Facción que ejecutó una Operación (incluida una Operación Limitada) o Evento a la casilla *Ineligible* (a menos que el Evento especifique otra cosa; véase Operaciones Gratuitas, 3.1.2).

NOTA PARA EL JUEGO: Algunos Eventos (5.0) permitirán a la Facción ejecutora permanecer Elegible o harán que otras Facciones queden No Elegibles en la siguiente carta. Como recordatorio, señala a una Facción que quede así Elegible colocando su cilindro en el borde izquierdo de la casilla de la Secuencia de Juego “Evento”. Señala una Facción que quedó No Elegible de esta forma colocando su cilindro bajo el de la Facción ejecutora, para mostrar que será No Elegible en la siguiente carta.

2.3.7 Siguiete Carta. Después de modificar la Elegibilidad, mueve la carta superior del mazo de robo al montón de cartas jugadas boca arriba y revela la siguiente carta del mazo de robo (¡incluso aunque la carta jugada sea de Golpe!, 2.4). Juega la carta sobre el montón de cartas jugadas, procediendo con la secuencia apropiada.

2.3.8 Eventos Cruciales. Cada Facción comienza los escenarios Medio y Completo (únicamente, 2.1) con una carta exclusiva de Evento Crucial. Los Eventos Cruciales son un tipo de Evento (5.0). Una Facción puede jugar su Evento Crucial para cancelar la carta de Evento que se está jugando actualmente (incluido el orden de Elegibilidad, 2.3) si:

- La Facción es Elegible, Y
- Se cumple la condición previa en rojo de la carta, Y
- No aparece un Golpe en la siguiente carta (2.3.9)

PROCEDIMIENTO: La Facción interrumpe la Secuencia de Juego normal colocando su Evento Crucial sobre la carta de Evento jugada y ejecutando el Evento Crucial. Se sigue con la nueva secuencia de Elegibilidad, y el Evento Crucial permanece en el mazo de cartas jugadas de manera normal.

JUGAR UN EVENTO CRUCIAL SOBRE OTRO: El VC puede jugar su Evento Crucial sobre el Evento Crucial de cualquier otra Facción, cancelándolo; el ARVN puede hacer con EE.UU. y el EVN; el EVN puede hacerlo con EE.UU.; EE.UU. no puede hacerlo. Una carta de Evento Crucial cancelada vuelve a su propietario para su uso posterior.

NOTAS PARA EL JUEGO: La 1ª Facción Elegible no necesita declarar qué ejecutará antes de que una Facción decida si jugar su Evento Crucial. Coloca marcadores de “Evento Crucial Jugable” (Playable Pivotal Event) sobre las cartas de Evento Crucial no jugadas que cumplen las condiciones para ser jugadas.

2.3.9 Estación del Monzón. En la última carta de Evento antes de cada Carta de Golpe

(2.4), las Operaciones no pueden incluir Barrido (3.2.3, incluso mediante Asesoramiento, 4.2.1) ni Marcha (3.3.2), los Ataques Aéreos y Transportes Aéreos de los EE.UU. están limitados a 2 casillas (4.2.2-.3), y no están permitidos los Eventos Cruciales (2.3.8). (Pero véase 5.1.1 con respecto al texto de los Eventos.)

NOTA: Mantén el marcador “Monzón” (Moonson) cerca del mazo y colócalo en la carta de Evento jugada como recordatorio cuando se vea que la siguiente carta es de Golpe.

2.4 Carta de Golpe

Si estás jugando una Carta de Golpe, primero lleva a cabo cualquier instrucción inmediata de la carta. Después coloca la carta en la casilla señalada como “Líder RVN” (*RVN Leader*) (véase a continuación). Finalmente, lleva a cabo una Ronda de Golpe (6.0), señalando cada fase en la Secuencia de Golpe con el marcador “Carta de Golpe” (*Coup Card*).

2.4.1 Líder RVN. La carta de Golpe superior (la más reciente jugada), o la casilla “RVN Leader” si está vacía, muestra al actual líder de la República de Vietnam. Cualquier efecto duradero indicado para ese Líder está vigente, como si se tratara del texto de un Evento duradero ejecutado (5.1, 5.3, 5.4). Si la carta más recientemente jugada es “Failed Attempt”, colócala bajo cualquier carta de Golpe anterior. *NOTA: los “Intentos Fallidos” sólo cancelan “Duong Van Minh”.* Minh es un Líder RVN pero no una carta. Minh no cuenta por lo tanto como carta en la casilla de Líder RVN (como por ejemplo para los prerequisites para un Evento Crucial, 2.3.8), “Nguyen Cao Ky” afectará a la Pacificación comenzando desde esa Ronda de Golpe (6.3.1).

2.4.2 Golpe Final. Si se completa la Ronda de la última carta de Golpe sin victoria, (6.1), la partida acaba: determina la victoria según 7.3.

NOTA: Cada serie de cartas de Evento hasta un Golpe es una “Campaña”, que representa 1-2 años de guerra.

3.0 OPERACIONES

3.1 Operaciones en General

La Facción que ejecuta una Operación (Op) elige 1 de las 4 Operaciones descritas en la hoja de ayuda de su Facción y selecciona las casillas del mapa que se verán implicadas (normalmente varias). Selecciona una casilla dada una única vez para cada Operación.

Las Operaciones cuestan normalmente Recursos (no Ayuda ni Patrocinio, 1.8), a menudo por casilla seleccionada; la Facción debe de tener suficientes Recursos para pagar la Operación, incluidas todas las casillas seleccionadas. EE.UU. no gasta Recursos propios; a veces gasta Recursos del ARVN, pero no puede hacerlo por debajo del Econ Total señalado (1.8.1, 6.2.3). La Facción ejecutora elige el orden de las casillas en las que la Operación se resuelve, las Facciones (1.5) o fichas enemigas que se verán afectadas (objetivos), y las fichas amigas que se colocarán, reemplazarán o moverán. Una sola Operación puede escoger como objetivo a una o más Facciones e ignorar otras. *NOTA: No obstante, las fuerzas aliadas protegen las Bases de la otra Facción de los Asaltos/Ataques (3.2.4, 3.3.3).* Una vez elegidas como objetivo, las fichas de una Facción deben verse afectadas hasta la máxima extensión posible. Las acciones que afectan a las fichas de otra Facción, amiga o enemiga, no precisan del permiso de esa Facción.

3.1.1 Peones. Los jugadores pueden señalar las casillas seleccionadas para Operaciones (3.0) y las de Actividades Especiales (4.0) con peones blancos y negros. Los peones se utilizan por comodidad, no son un límite al número de casillas que pueden ser seleccionadas.

3.1.2 Operaciones Gratuitas. Ciertos Eventos (5.5) conceden Operaciones o Actividades Especiales gratuitas: éstas no cuestan Recursos y, si son ejecutadas por una

Facción que no sea la que está jugando el Evento, no afectan a la Elegibilidad (2.3.6). EXCEPCIÓN: La Pacificación, el Agitación y la Mejora de la Ruta siguen costando Recursos incluso si son parte de una Operación gratuita (3.2.1, 3.3.1). Otros requisitos y procedimientos siguen aplicándose a menos que los anule el texto del Evento (5.1.1, 5.5).

3.2 Operaciones COIN



EE.UU. y el ARVN eligen entre las Operaciones de Entrenamiento, Patrulla, Barrido y Asalto. *NOTA: Estas Facciones nunca colocan o mueven piezas a Vietnam del Norte (1.4.2).*

3.2.1 Entrenamiento. Las Operaciones de entrenamiento aumentan las fuerzas del ARVN y pueden aumentar el Apoyo (1.6) o bajar el Patrocinio (1.8). *NOTA: EE.UU. hace entrar o salir a sus fuerzas de Vietnam en la Fase de Asignación (6.5) y por medio de Eventos (5.0), no de Operaciones.*

- El ARVN puede seleccionar cualquier Provincia o Ciudad sin Control del EVN.
- EE.UU. puede seleccionar cualquier Provincia o Ciudad que tenga fichas de EE.UU.
- Cualquier Facción gasta 3 Recursos del ARVN sólo si coloca alguna ficha del ARVN (lo que incluye reemplazar cubos con una Base).

PROCEDIMIENTO: Primero, en aquellas casillas seleccionadas que se desee, si se trata de EE.UU, coloca 1-2 Irregulares o, en Bases EE.UU., 1-2 Rangers o hasta 6 cubos del ARVN (cualquier combinación de Tropas y Policía); si se trata del ARVN, coloca 1-2 Rangers o hasta 6 cubos del ARVN en Ciudades o en Bases EE.UU. o ARVN. Si ninguna de las fichas ARVN deseadas está disponible (1.4.1), pueden cogerlas del mapa. Después, en 1 de las casillas seleccionadas (incluso aunque se trate de una Operación Limitada, 2.3.5), también puede, si se desea:

- Pacificar para eliminar cualquier marcador de Terror y entonces modificar la casilla hasta 2 niveles hacia Apoyo Activo. La casilla debe tener Control COIN y, si se trata

de Entrenamiento del ARVN, tanto Tropas como Policía ARVN. (A menos que la Pacificación sea durante la Fase de Apoyo, 6.3.1, EE.UU. no necesita Tropas y Policía, sólo fichas EE.UU. y Control COIN.) La Pacificación cuesta 3 Recursos del ARVN por marcador de Terror eliminado y por nivel modificado, incluso aunque la Operación de Entrenamiento fuera gratuita (3.1.2, 5.5). O

- Si se trata del ARVN, reemplazar 3 cubos ARVN cualesquiera con 1 Base ARVN (dentro de los límites de apilamiento, 1.4.2). *NOTA: Reemplazar cubos con una Base cuesta 3 Recursos del ARVN incluso aunque no se colocaran cubos.* O

- Si se trata de EE.UU. y la casilla es Saigón, transferir hasta 3 de Patrocinio a los Recursos del ARVN.

3.2.2 Patrulla. Patrullar protege las LdCs moviendo Tropas o Policía a ellas y buscando y eliminando Insurgentes allí. Si se trata del ARVN, paga 3 Recursos en total (no por casilla); si se trata de EE.UU., el coste es 0. Si es una Operación Limitada (2.3.5), todos los cubos que muevan deben acabar en una sola casilla de destino.

PROCEDIMIENTO: Mueve cualquier número de cubos de tu Facción desde cualquier número de casillas. Cada cubo puede mover a una LdC o Ciudad adyacente y puede seguir entrando a LdCs o Ciudades adyacentes hasta que el jugador decida dejar de mover o hasta que entre en una casilla con fichas del EVN o del VC. Después, en cada LdC (tanto si se movió allí un cubo como si no) Activa 1 Guerrilla enemiga por cada cubo de tu Facción que tengas allí. Después, si lo deseas, Asalta (3.2.4) en 1 LdC sin coste añadido. EE.UU. no puede añadir ARVN. Si se trata de una Operación Limitada (2.3.5), el Asalto debe hacerse en la LdC de destino.

3.2.3 Barrido. Los Barridos permiten mover Tropas y pueden localizar a Guerrillas enemigas. Selecciona Provincias o Ciudades como destinos (no Vietnam del Norte, 1.4.2). Si se trata del ARVN, paga 3 Recursos por casilla seleccionada; si se trata de los EE.UU., 0. El Barrido no está permitido

durante el Monzón (la siguiente carta a la vista es una carta de Golpe, 2.3.9),

PROCEDIMIENTO: Primero, mueve las Tropas adyacentes de tu Facción que desees a las casillas seleccionadas. Además, cada grupo de Tropas puede primer mover a una LdC adyacente (1.3.3) que no tenga EVN/VC y después a una casilla adyacente. (Cualquier Tropa que mueva debe llegar a las casillas pagadas como destinos.)

- A continuación, en cada casilla seleccionada, Activa (1.4.3) 1 Guerrilla enemiga por cada cubo o Fuerzas Especiales (Irregulares para los EE.UU., Rangers para el ARVN) que haya en ella (tanto si movieron como si ya estaban allí).

- En las casillas de Jungla, Activa sólo 1 Guerrilla por cada 2 cubos o Fuerzas Especiales (redondea los cubos impares hacia abajo).

EJEMPLO DE BARRIDO: El ARVN selecciona Quang Duc para un Barrido. No hay LdCs que tengan Guerrillas. Dos Tropas mueven de Cam Ranh a la Route 11 y de allí a la Provincia de Quang Duc a través de Da Lat. Las Tropas del ARVN de Binh Tuy-Binh Thuan también podrían entrar a Quang Duc.

3.2.4 Asalto. El Asalto elimina fichas enemigas. Selecciona cualquier número de casillas que tenga cubos de la Facción ejecutora e Insurgentes (EVN o VC). El ARVN paga 3 Recursos por casilla. El Asalto de EE.UU. sólo cuesta 3 Recursos del ARVN si el jugador estadounidense decide añadir un Asalto ARVN en 1 casilla de Asalto estadounidense.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elimina fichas enemigas según los cubos que tengas de la siguiente manera.

- Si es un Asalto del ARVN, cuenta sólo los cubos del ARVN. Elimina 1 ficha enemiga por cada 2 cubos que haya allí o por cada 3 en Tierras Altas (redondeando hacia abajo). En Ciudades o en LdCs, cuenta la Policía además de las Tropas; en Provincias, sólo las Tropas. Por cada Base eliminada (incluso siguiendo un Asalto estadounidense, a continuación, o Asesoramiento, 4.2.1), añade +6 de Ayuda,

- Si es un Asalto de EE.UU., cuenta las Tropas de EE.UU. Elimina 2 enemigos por cubo de Tropas estadounidenses si la casilla tiene una Base estadounidense, o sólo 1 enemigo por cada 2 Tropas estadounidenses (redondeando hacia abajo) si son Tierras Altas sin Base estadounidense, o en cualquier otro caso 1 ficha enemiga por cada Tropa estadounidense. Si lo deseas, paga 3 Recursos del ARVN para seguir con un Asalto del ARVN según el punto anterior en 1 casilla en la que acabe de tener lugar un Asalto de EE.UU. (no tiene efecto en la Elegibilidad del ARVN, 2.3.1).

TROPAS PRIMERO, BASES LO ÚLTIMO: Elimina primero todas las Tropas del EVN en una casilla de Asalto, después cualquier Guerrilla Activa del EVN o del VC (la Facción Asaltante elige cuáles van antes), después cualquier Base Insurgente sólo si no quedan Guerrillas del EVN o del VC. No elimines Guerrillas Ocultas (1.4.3).

NOTA: Las Guerrillas Ocultas de una casilla impiden la eliminación de Bases por medio de Asalto hasta que las Guerrillas son Activadas. Además, las fichas que no son Bases protegen a las Bases de la otra Facción amiga del Asalto/Ataque (3.3.3).

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: Las Guerrillas son menos contundentes que las Tropas, pero disfrutan de una ventaja informativa en cuanto a que los contrainsurgentes deben primero Activarlas (localizarlas) antes de Asaltarlas.

TÚNELES: Si la siguiente ficha que se va a eliminar es una Base con un marcador de Túnel (1.4.4), deja de eliminar fichas de esa casilla. En su lugar, tira un dado: con 1-3, no hagas nada más; con 4-6, elimina el marcador de Túnel únicamente (deja la Base en su lugar). *EJEMPLO: Tres Tropas estadounidenses Asaltan 2 Bases Subterráneas que están solas en Jungla. No se elimina ninguna ficha. Con una tirada de 4-6, se retira un marcador de Túnel de una Base.*

3.3 Operaciones Insurgentes



El EVN y el VC pueden elegir entre las Operaciones de Reagrupamiento, Marcha, Ataque y Terror.

3.3.1 Reagrupamiento. Las Operaciones de Reagrupamiento aumentan las fuerzas amigas, recuperan las del VC, y construyen la Ruta. Selecciona cualquier número de Provincias o Ciudades sin Apoyo (1.6). Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, la Facción ejecutora coloca 1 de sus Guerrillas Disponibles o reemplaza 2 de sus Guerrillas con 1 de sus Bases dentro de los límites de apilamiento (1.4.2). Si la casilla ya tiene al menos 1 de sus Bases, la Facción puede escoger en su lugar entre:

- Darle la vuelta a todas sus Guerrillas allí a su lado Oculto (cualquier Facción, 1.4.3)

O

- Si es el EVN, colocar un número de sus Guerrillas Disponibles hasta la suma del valor de la Ruta (6.7) más el número de Bases EVN allí.

- Si es el VC, colocar Guerrillas hasta la suma del valor de Población de esa casilla (1.3.2-3) más el número de Bases VC que hay allí O girar a Ocultas las Guerrillas que hay allí (1.4.3). *NOTA: El VC puede Agitar también si tiene la Capacidad sombreada "Cadres" (5.3); esa Agitación cuesta Recursos incluso si el Reagrupamiento fue gratuito (3.1.2, 5.5).*

Después, el EVN puede con su Reagrupamiento gastar otros 2 Recursos para Mejorar la Ruta en 1 casilla (6.7, incluso si el Reagrupamiento fue una Operación Limitada, 2.3.5, o seleccionó 0 casillas). Reagruparse para Mejorar la Ruta cuesta 2 incluso si el Reagrupamiento fue gratuito (3.1.2, 5.5).

3.3.2 Marcha. Las Operaciones de Marcha mueven a las Guerrillas y Tropas Insurgentes. Las fichas que mueven pueden comenzar en cualquier casilla. Paga 1 Recurso por Ciudad o Provincia a la que las Guerrillas o Tropas muevan (0 Recursos para mover a CEs). Si es una Operación Limitada (2.3.5), sólo puede

seleccionarse una casilla de destino para la Marcha. La Marcha no está permitida durante el Monzón (2.3.9).

PROCEDIMIENTO: La Facción ejecutora mueve las Guerrillas y Tropas que desee a casillas adyacentes (1.3.6). Las Guerrillas que mueven desde 1 casilla a otra mueven como un solo grupo. Gira las Guerrillas de los grupos que mueven a Activas (1.4.3) si:

- El destino es una LdC o tiene Apoyo (1.6) O
- El número de Guerrillas del grupo que mueve más el número de cubos de EE.UU. y del ARVN, Irregulares y Rangers de la casilla de destino excede de 3.

EJEMPLO: Dos Guerrillas VC Ocultas Marchan de The Parrot's Beak a Kien Pong, donde hay 2 cubos de Policía y Apoyo. El total de 4 fichas relevantes en el destino excede de 3, así que las Guerrillas VC se giran a Activas.

LA RUTA: Las Guerrillas y Tropas del EVN (no del VC) que mueven pueden continuar haciéndolo a casillas adicionales (pagando una sola vez por cada destino añadido) si la casilla de destino anterior estaba en Laos o Camboya (1.3.5), el valor de la Ruta es superior a 0 (6.7), y la Marcha no es una OpLim (2.3.5). Además, si el valor de la Ruta es de 4, la Marcha del EVN a o desde casillas individuales de Laos o Camboya cuesta 0 Recursos.

NOTA: El Control COIN no detiene estos movimientos (1.7).

3.3.3 Ataque. Las Operaciones de Ataque buscan eliminar a las fuerzas enemigas. Selecciona cualquier número de casillas en las que la Facción ejecutora y el enemigo tengan fichas; paga 1 Recurso por casilla.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, Activa (1.4.3) todas las Guerrillas de la Facción ejecutora y tira entonces un dado: si la tirada es igual o inferior al número de Guerrillas que tiene allí la Facción ejecutora (tanto si empezaron Activas como si no), elimina hasta 2 fichas

enemigas (a elección de la Facción ejecutora). El EVN puede en su lugar eliminar 1 ficha enemiga por cada 2 Tropas EVN allí (redondeando hacia abajo, no Activas Guerrillas). Las fichas eliminadas pueden pertenecer a Facciones distintas y pueden ser Fuerzas Especiales Ocultas.

- No elimines Bases de EE.UU. ni del ARVN antes de cualquier otra ficha que cualquiera de las dos Facciones tengan en la casilla.

BAJAS: Coloca cualquier ficha de EE.UU. eliminada por Ataque en la casilla de Bajas.

DESGASTE: Por cada cubo de Tropas o Base estadounidense eliminada, la Facción Atacante debe eliminar 1 de sus fichas atacantes (Tropas o Guerrillas, lo que usara) de la casilla.



3.3.4 Terror. Las Operaciones de Terror en Provincias o Ciudades afectan al Apoyo o a la Oposición (1.6) y colocan marcadores de Terror para obstaculizar futuros esfuerzos para influenciarla. En LdCs colocan marcadores de Sabotaje que bloquean las ganancias de Recursos del ARVN (6.2.1). Selecciona cualquier número de casillas donde la Facción ejecutora tenga al menos 1 Guerrilla Oculta o, en el caso de Terror del EVN, cubo de Tropas del EVN; paga 1 Recurso por Ciudad o Provincia (0 para LdCs).

PROCEDIMIENTO: Activa 1 Guerrilla Oculta amiga en cada casilla seleccionada (si la había).

- Si la casilla es una Provincia o Ciudad, sin marcador de Terror, coloca un marcador de Terror. Si se trata del VC, modifica 1 nivel hacia Oposición Activa (1.6). Si se trata del EVN, modifica cualquier Apoyo 1 nivel hacia Neutral.
- Si la casilla es una LdC sin marcador de Sabotaje, coloca un marcador de Sabotaje.
- No coloques marcadores de Terror/Sabotaje si ya están todos en el mapa. (Hay 15.)

NOTA: Las Ops Terroristas no añadirán marcadores de Terror o Sabotaje a las

casillas que ya los tengan. (Ciertos eventos pueden hacerlo, 5.1.1).

4.0 ACTIVIDADES ESPECIALES

4.1 Actividades Especiales en General

Cuando una Facción, siguiendo la secuencia de juego de la Carta de Evento (2.3) ejecuta una Operación (3.0), también puede ejecutar 1 tipo de Actividad Especial (Excepción: Operaciones Limitadas, 2.3.5). No hay coste añadido en Recursos por la Actividad Especial. Al igual que con las Operaciones, la Facción ejecutora selecciona las casillas, Facciones o fichas afectadas y el orden de las acciones. Selecciona una casilla dada sólo una vez como localización para una Actividad Especial dada. (Pero véase la eliminación de fichas adyacentes por medio de la Emboscada desde localizaciones de Carretera/Río, 4.4.3). Los Eventos pueden conceder Actividades Especiales gratuitas (que no afectan a la Elegibilidad, 3.1.2, 5.5),

• **Importante:** Una Facción puede ejecutar su Actividad Especial en cualquier momento inmediatamente antes, durante o inmediatamente después de la ejecución de su Operación

EJEMPLO: El VC se Reagrupa hasta que se queda con 0 recursos, después se detiene para Recaudar impuestos y ganar Recursos, después continúa Reagrupándose en más casillas.

NOTA PARA EL JUEGO: Si la 1ª Facción Elegible usa una Actividad Especial, la 2ª Elegible recibe la opción de ejecutar el Evento de la carta, y viceversa (2.3.4).

4.1.1 Operaciones Adjuntas. Algunas Operaciones Especiales especifican que sólo pueden acompañar a ciertos tipos de Operaciones (3.0). Ciertas Actividades Especiales deben tener lugar o pueden no tenerlo sólo en donde tengan lugar sus Operaciones Adjuntas. Si no se especifica de otra manera, las Actividades Especiales pueden acompañar a cualquier Operación y tener lugar en cualquier casilla que sea por lo demás válida.

4.2 Actividades Especiales de EE.UU.



EE.UU. puede elegir entre las Actividades Especiales Asesoramiento, Transporte Aéreo o Ataque Aéreo.

4.2.1 Asesoramiento. El Asesoramiento permite atacar con las fuerzas indígenas aliadas y puede añadir Ayuda (1.8). Sólo puede acompañar a Entrenamiento o Patrulla (3.2.1-2) y tener lugar en 1 o 2 casillas NO seleccionadas para Entrenamiento (nunca en Vietnam del Norte, 1.4.2).

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elige entre:

- Barrer en la casilla con fuerzas del ARVN como si se tratase de un Barrido del ARVN sin movimiento (3.2.3, no en Monzón, 2.3.9), O
- Asaltar allí como si fuese un Asalto del ARVN (3.2.4), O
- Activar 1 Irregular o Ranger Oculto para eliminar 2 fichas enemigas. Las Bases sólo pueden ser eliminadas una vez no queden otras fichas enemigas allí. Las Bases Subterráneas (1.4.4) no pueden ser eliminadas (las Guerrillas Ocultas sí).

4.2.2 Transporte Aéreo. El Transporte Aéreo mueve Tropas, especialmente para concentrarlas rápidamente para una Operación.

PROCEDIMIENTO: Mueve cualquier número de Tropas de EE.UU. y hasta 4 Tropas del ARVN, Rangers o Irregulares entre 4 casillas cualesquiera (2 casillas durante Monzón, 2.3.9; no en Vietnam del Norte, 1.4.2).

4.2.3 Ataque Aéreo. El Ataque Aéreo destruye a unidades Insurgentes expuestas. Puede tener lugar en hasta 6 casillas (2 casillas durante Monzón, 2.3.9), cada una con las fichas de EE.UU. o del ARVN que haya en ellas.

PROCEDIMIENTO: Elimina un total de hasta 6 fichas enemigas Activas (6 fichas incluso en Monzón) de entre las casillas

seleccionadas. Elimina Bases sólo de las casillas en las que no queden fichas Insurgentes. No elimines Guerrillas Ocultas ni Bases Subterráneas. Modifica cada casilla seleccionada 1 nivel hacia Oposición Activa (si es una Provincia o Ciudad con al menos 1 de Población, 1.6.1). Después, si lo deseas, Degrada la Ruta en 1 casilla (6.7), incluso aunque se eliminaran 0 fichas.

4.3 Actividades Especiales del ARVN



El ARVN elige entre las Actividades Especiales Gobierno, Transporte e Incursión.

4.3.1 Gobierno. Gobierno añade Ayuda o extrae Patrocinio de la Ayuda y el Apoyo. Puede acompañar sólo a Entrenamiento o Patrulla (3.2.1-2) y tener lugar en 1 o 2 Ciudades o Provincias con Control COIN (1.7) con cualquier nivel de apoyo (1.6) que NO sea Saigón y que NO haya sido seleccionada para Entrenamiento. *NOTA: El ARVN puede Entrenar y Gobernar, pero no en la misma casilla durante la misma Operación.*

PROCEDIMIENTO: En cada casilla, elige entre:

- Añadir 3 veces la Población de la casilla a Ayuda (hasta un máximo de 75), O
- Transferir el valor de Población (multiplicado por 1) de Ayuda a Patrocinio (máximo 75) y modificar esa casilla en 1 nivel hacia Neutral. Debe haber más cubos del ARVN (Tropas y Policía en total) que cubos de EE.UU. (Tropas) en la casilla.

NOTA DE LOS DISEÑADORES: Los funcionarios survietnamitas podían Gobernar benignamente para atraer más ayuda exterior, o menos benignamente para desviar más ayuda a sus asociados.

4.3.2 Transporte. El Transporte mueve Tropas y Rangers para tomar el control del campo, por ejemplo, y prepara a los Rangers para las Incursiones.

PROCEDIMIENTO: Selecciona 1 casilla y mueve hasta 6 Tropas del ARVN y/o Rangers

desde allí a 1 o más LdCs adyacentes si se desea. Pueden continuar moviendo a lo largo de LdCs adyacentes o a través de Ciudades y después, si se desea, a destinos adyacentes (no Vietnam del Norte, 1.4.2). Deben detenerse donde haya ficha del EVN o del VC. Después dale la vuelta a todos los Rangers de cualquier lugar del mapa a Ocultos.



4.3.3 Incursión. Las Incursión permite redespigar y atacar con las fuerzas especiales del ARVN: los Rangers. Sólo puede acompañar a Patrulla, Barrido o Asalto (3.2.2-4) y tener lugar en 1 o 2 casillas.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, mueve los Rangers adyacentes que desees (manteniéndolos Ocultos o Activos). Después, si lo deseas, Activa un Ranger Oculto en cada casilla para eliminar 2 fichas enemigas. Las Bases sólo pueden ser eliminadas una vez no queden fichas enemigas allí. Las Bases Subterráneas (1.4.4) no pueden ser eliminadas (las Guerrillas Ocultas sí).

4.4 Actividades Especiales del EVN



El EVN puede elegir entre la Actividades Especiales Infiltración, Bombardeo o Emboscada.

4.4.1 Infiltración. La Infiltración permite al EVN mejorar sus fuerzas convencionales o encargarse de las fuerzas del VC. También erosiona la Oposición. Sólo puede acompañar a Reagrupamiento o Marcha (3.3.1-2). Es posible Infiltrarse en 1 o 2 casillas que tengan o una Base EVN o más fichas EVN que VC.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla, elige:

- Si hay Bases del EVN, colocar Tropas del EVN hasta el valor de la Ruta (6.7) más el número de Bases EVN que hay allí, y después reemplazar cualquier Guerrilla del EVN que se desee a razón de 1 a 1 por Tropas EVN añadidas, O
- Si el EVN supera en número al VC, modificar la Oposición allí en 1 nivel hacia Neutral. Después reemplazar 1 ficha del VC que se desee con su equivalente del EVN. Si se reemplaza una Base Subterránea del VC, dale la vuelta al marcador de Túnel de VC a EVN. Para eliminar al VC, el EVN debe de tener o hacer que quede Disponible su equivalente del EVN (1.4.1) y colocarlo en el lugar del VC.

NOTA DE LOS DISEÑADORES: La Infiltración de los norteños podía enfriar el entusiasmo revolucionario, puesto que la intromisión de Hanoi reemplazaba a la de Saigón.

4.2.2 Bombardeo. El Bombardeo impone pérdidas sobre las tropas enemigas concentradas. Puede tener lugar en 1 o 2 casillas con cualquier combinación de al menos 3 Tropas del ARVN y/o de EE.UU. (la Policía y las Fuerzas Especiales no cuentan) o con cualquier Base de EE.UU. o del ARVN. Cada casilla también tiene que estar adyacente a una casilla con al menos 3 Tropas del EVN.

PROCEDIMIENTO: Elimina 1 cubo de Tropas de EE.UU. o del ARVN de cada localización seleccionada; en el caso de EE.UU., a la casilla de bajas.

4.4.3 Emboscada. La Emboscada permite al EVN Atacar sobre la marcha, asegurar el éxito de los Ataques, y evitar el desgaste y la exposición de sus Guerrillas. Puede tener lugar en 1 o 2 casillas seleccionadas y pagadas como destinos de una Marcha (coste 0 para LdCs, 3.3.2) o de un Ataque de las Guerrillas del EVN (3.3.3, todavía sin resolver). Al menos 1 de las Guerrillas del EVN que Marcharon o que Atacarán en cada casilla debe de estar Oculta (1.4.3). Una

Emboscada gratuita debido a un Evento (5.5) tiene lugar como si fuera un Ataque en la casilla.

NOTA: La Emboscada acompañando a un Ataque modifica el Ataque en esa casilla en vez de añadir un segundo Ataque allí.

PROCEDIMIENTO: El EVN Ataca en cada una de las localizaciones seleccionadas (sin coste en Recursos añadido). En lugar de seguir el procedimiento habitual de ataque (3.3.3), el Ataque en esas casillas elimina sólo 1 ficha enemiga (Bases lo último) pero Activa sólo 1 Guerrilla Oculta y tiene éxito automáticamente (no tires; elimina la ficha enemiga de manera normal). Además, no elimines ninguna ficha EVN incluso aunque eliminaras Tropas de EE.UU.

CARRETERA/RÍO: Si una casilla seleccionada para Emboscada es una LdC (1.3.4), el EVN puede eliminar a esa ficha enemiga de cualquier casilla adyacente en su lugar (Bases lo último), incluso donde se acabara de eliminar a otro objetivo.

EJEMPLO: Una Guerrilla EVN que Embosca desde el Mekong de Econ 2 podría eliminar a 1 enemigo de el Mekong o de Kien Phong, Kien Hoa, Can Tho, o Saigón. Seleccionar Kien Pong no impediría a una 2ª Guerrilla EVN que Embosque allí eliminar también una ficha enemiga.

4.5 Actividades Especiales del VC



El VC puede elegir entre las Actividades Especiales Recaudación, Subversión y Emboscada.

4.5.1 Recaudación. La Recaudación de impuestos permite al VC ganar Recursos de las áreas en las que habita. Puede Recaudar impuestos en hasta 4 casillas en las que tenga Guerrillas VC Ocultas y no haya Control COIN (1.7).

NOTA: No hay Control COIN en las LdCs, así que el VC puede recaudar allí incluso aunque sea superado en número. El VC puede Recaudar impuestos en LdCs Saboteadas.

PROCEDIMIENTO: Por cada casilla, Activa 1 Guerrilla VC Oculta (1.4.3). Añade el valor Econ de la casilla o el doble de su Población (1.3.2-4) a los Recursos del VC (1.8). Si es Provincia o Ciudad, modifica 1 nivel hacia Apoyo Activo.

4.5.2 Subversión. La Subversión reemplaza fichas del ARVN con Guerrillas VC y mina el Patrocinio. Sólo puede acompañar a Reagrupamiento, Marcha o Terror (3.3.1, -2, -4). Puede tener lugar en 1 o 2 casillas cualesquiera con al menos 1 Guerrilla VC Oculta y cubos del ARVN.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla, elimina hasta 2 cubos ARVN o reemplaza 1 con una Guerrilla VC. Después baja el Patrocinio en -1 por cada 2 fichas ARVN eliminadas (o reemplazadas) en total (redondeando hacia abajo).

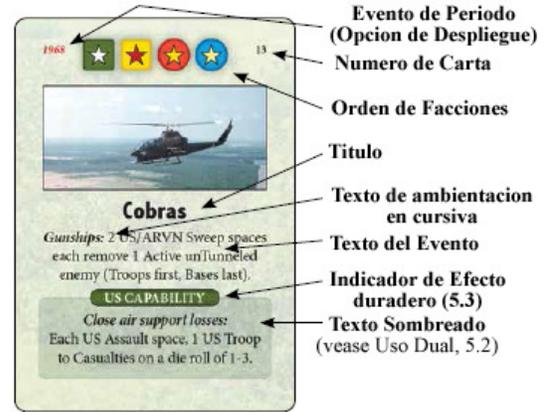
4.5.3 Emboscada. La Emboscada del VC es igual que la del EVN (4.4.3) pero usando Guerrillas VC en su lugar.

5.0 EVENTOS

Cada Evento lleva un título, año de Evento de Período (2.1), texto de ambientación en cursiva, y texto de Evento. El texto de ambientación proporciona interés histórico y no tiene efecto en el juego.

5.1 Ejecución de Eventos

Cuando una Facción ejecuta un Evento, lleva a cabo literalmente el texto del Evento y el orden (que a veces implica acciones o decisiones por parte de otras Facciones). A menos que se especifique de otra manera, la Facción ejecutora hace todas las selecciones implícitas en el texto a aplicar, tales como las fichas que se ven afectadas o qué Facción ejecutará una Operación gratuita (5.5). Si se especifica o se selecciona otra Facción para que actúe, esa Facción decide los detalles de la acción. Algunos Eventos con efectos duraderos tienen marcadores para usar como ayuda. *NOTA: Los Líderes RVN (2.4.1) tienen texto que sigue las mismas reglas generales de los textos de los Eventos que vienen a continuación.*



5.1.1 En los casos en que el texto de un Evento contradice las reglas, el Evento siempre tiene prioridad. *EJEMPLO: El EVN, al ejecutar "Plei Mei", podría Marchar tal y como se le instruye incluso en Monzón (2.3.9). Sin embargo:*

- Los Eventos no pueden violar los apilamientos (y por lo tanto nunca coloques Bases donde ya haya 2, ni fuerzas estadounidenses o del ARVN en Vietnam del Norte, 1.4.2.).
- Los Eventos nunca colocan fichas que no estén disponibles (1.4.1) ni marcadores a menos que se especifique ni de los de fuera del juego ni de Bajas; eliminan en lugar de reemplazar si el reemplazo no está Disponible o si violaran los límites de apilamiento (1.4.2).
- Los Eventos no obligan a eliminar Bases Subterráneas a menos que se especifique explícitamente tal cosa (1.4.4). Una Facción puede decidir eliminar su Base Subterránea para cumplir el texto de un Evento.
- Los Eventos no pueden aumentar la Ayuda, los Recursos o el Patrocinio por encima de 75 (1.8).

5.1.2 Si dos Eventos se contradicen, el Evento actualmente jugado tiene prioridad.

EJEMPLO: EE.UU. podría Transportar por Aire con "MACV" incluso aunque "Typhoon Kate" esté en vigor porque MACV dice que "EE.UU... ejecuta 1 Actividad Especial gratuita cualquiera".

5.1.3 El texto de un Evento ejecutado debe implementarse en la medida de lo posible. Si no se puede cumplir todo el texto, se lleva a cabo lo que se pueda.

5.1.4 Los Eventos Cruciales son Eventos que tienen prerrequisitos que pueden anular otras cartas de Evento, incluido el orden de las Facciones. La Facción ejecutora debe seleccionar el Evento para jugar la carta de Evento Crucial. (Véase 2.3.8),

5.2 Uso Dual

Muchos Eventos tienen tanto texto sombreado como sin sombreado. La Facción ejecutora puede seleccionar el texto sombreado o el sin sombreado para llevar a cabo (pero no ambos). Aunque el texto sin sombreado a menudo favorece a los Contrainsurgentes, un jugador puede seleccionar cualquier opción sea cual sea su Facción.

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: Los Eventos de uso dual representan efectos opuestos de la misma causa, ramificaciones en la carretera histórica, o casos sujetos a la interpretación histórica alternativa.

5.3 Capacidades



Los Eventos de Uso Dual señalados “US CAPABILITY” o “VC CAPABILITY” y similar tienen efectos duraderos normalmente relacionados con esa Facción. Cuando ejecutes uno de estos eventos, coloca el marcador correspondiente por el lado apropiado (sin sombreado o sombreado) en la casilla de Capacidades (*Capabilities*). Los efectos del Evento duran el resto de la partida.

COMENTARIO AL JUEGO: Si lo deseas, deja a la vista las cartas de Evento con Capacidades cerca del jugador afectado como recordatorio extra.

5.4 Impulso

El texto de evento (sombreado, sin sombreado, o ambos) con un recuadro señalado

“MOMENTUM” tiene también efectos duraderos. Cuando se ejecuta uno de estos textos, coloca la carta a la vista, cerca del mazo de robo. Los efectos duran hasta la fase de Reinicio (6.5) de la siguiente ronda de Golpe, cuando la carta se descarta. *Nota: Puede haber cualquier número de Eventos de Impulso en juego.*



MARCADORES: Coloca el marcador “Medevac” por la cara apropiada en la carta de Evento mientras siga vigente para registrar qué uso se le aplica. Coloca el marcador “Peace Talks” sobre la carta de Evento Crucial “Linebacker II” si se ejecutó la parte sin sombreado de “Peace Talks” y no la de “Linebacker II”.

5.5 Operaciones Gratuitas

Algunos Eventos permiten a la Facción Ejecutora o a otra una Operación o Actividad Especial inmediata que interrumpe la secuencia normal de juego y que es gratuita: no conlleva coste en Recursos y no afecta la Elegibilidad (3.1.2, 2.3.1), aunque otros requisitos permanecen si no los anula el texto del Evento (5.1.1). *NOTA: La Pacificación, la Mejora de la Ruta y la Agitación cuestan Recursos incluso aunque sean parte de una Operación gratuita (3.2.1, 3.3.1). Una Actividad Especial Emboscada tiene lugar como si hubiese habido un Ataque en la casilla (4.4.3).*

EJEMPLO: La Marcha (3.3.2) gratuita del EVN costaría 0 Recursos y no afectaría a la Elegibilidad del EVN. La Incursión (4.3.3) gratuita obligaría a Activarse a un Ranger Oculto para eliminar enemigos.

6.0 RONDAS DE GOLPE



Lleva a cabo una Ronda de Golpe siguiendo la secuencia de fases a continuación conforme se juega cada Carta de Golpe, primero siguiendo cualquier efecto de Golpe inmediato (2.4) y modificando el Control (1.7). La hoja de Secuencia de Juego y también el tablero enumeran esta secuencia.

EXCEPCIÓN: Nunca lles a cabo más de 1 Ronda de Golpe seguida (sin al menos 1 carta de Evento entre ellas). En lugar de eso, las cartas de Golpe adicionales se juegan (incluido cualquier nuevo Líder RVN y cualquier efecto inmediato) sin una Ronda de Golpe. Si es la final (2.4.1), acaba la partida y determina la victoria (7.3).

NOTA: Las aureolas claras que rodean a algunos de los símbolos de Facción son relativas a instrucciones para Facciones Sin Jugador (8.4.1).

6.1 Fase de Victoria

Si cualquier Facción ha cumplido su condición de Victoria, la partida acaba (excepciones: Opción Sin Jugador [1.5]; 1 Jugador [8.9]). Véase Victoria (7.0) para determinar el ganador y establecer la clasificación. De no ser así, continúa con la Ronda de Golpe. Tras completar la Ronda de la carta de Golpe final (2.4.2), determina la victoria según 7.3.

6.2 Fase de Recursos

Sigue estos pasos para añadir Recursos a la Facciones, hasta un máximo de 75 (1.8).

6.2.1 Sabotaje. Sabotea (3.3.4) todas las LdCs sin Sabotear en las que las Guerrillas Insurgentes excedan a las fichas COIN o que estén adyacentes a una Ciudad sin Control COIN (hasta que no queden marcadores de Sabotaje, el VC elige qué casillas primero).

6.2.2 Degradar la Ruta. Si cualquier casilla de Laos o Camboya está Controlada por las COIN, Degrada la Ruta en 1 casilla (6.7)



6.2.3 Ganancias del ARVN. Suma el valor de la Ayuda a los Recursos del ARVN. Después añade también el valor Económico (1.3.4) de todas las LdCs que no tengan Sabotajes (Econ Total, 15 menos el valor Econ de las LdCs Saboteadas) y modifica el marcador “Econ” para mostrar ese Econ Sin Sabotear (que afecta al gasto de EE.UU. de Recursos del ARVN durante la próxima Campaña, 1.8.1).

6.2.4 Ganancias de los Insurgentes. Suma entonces a los Recursos:

- VC: El número de sus Bases en el mapa.
- EVN: El número de sus Bases en Laos y Camboya, más 2 veces el valor de la Ruta (6.7).

6.2.5 Bajos y Ayuda. Finalmente, resta de la Ayuda 3 veces el número de fichas en la casilla de Bajos (3.3.3)

6.3 Fase de Apoyo

EE.UU., el ARVN y el VC pueden gastar Recursos para afectar el Apoyo y la Oposición popular (1.6).

6.3.1 Pacificación. EE.UU. y luego el ARVN pueden gastar Recursos del ARVN para aumentar el Apoyo en un total combinado de hasta 4 Provincias y/o Ciudades. *EJEMPLO: Si EE.UU. Pacifica en 3 casillas, el ARVN sólo puede hacerlo en 1; si EE.UU. lo hace en 4, el ARVN en ninguna, etc.* Todas las casillas deben tener Control COIN, Policía, y Tropas de la Facción Pacificadora. Cada 3 Recursos del ARVN gastados eliminan un marcador de Terror o –una vez no quede Terror en una casilla– modifican la casilla en 1 nivel hacia Apoyo Activo, hasta un máximo de 2 niveles por casilla en total durante cada Fase de Apoyo (no por Facción). EE.UU. no puede gastar Recursos por debajo del Valor Econ Total señalado (1.8.1, 6.2.3). (Véase también Entrenamiento, 3.2.1).

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: Las Tropas y la Policía o las milicias locales proporcionan juntas la seguridad necesaria para ganar el apoyo popular.

6.3.2 Agitación. El VC puede gastar Recursos para animar a la Oposición en hasta 4 casillas con fichas del VC y sin Control COIN (1.7). Cada 1 Recurso que el VC gaste elimina un marcador de Terror o –una vez no queda Terror en una casilla– modifica la casilla en 1 nivel hacia Oposición Activa, hasta un máximo de 2 niveles por casilla.

6.4 Fase de Redespliegue

Redespliega las fuerzas de la manera que se explica a continuación sin modificar el Control COIN o del EVN hasta después de hacerlo.

6.4.1 Laos y Camboya. Retira todas las fichas de EE.UU. y del ARVN de Laos y Camboya, las Tropas de EE.UU. a la casilla fuera de juego, y las demás a las casillas de Disponibles.

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: La retirada de Laos y Camboya representa el coste político de una operación demasiado larga en un país neutral.

6.4.2 Redespliegue del ARVN. El ARVN debe sacar sus Tropas de LdCs y de Provincias sin Bases COIN –y puede mover cualquier otras Tropas ARVN– a Ciudades sin Control EVN, cualquier Base de EE.UU. o del ARVN o Saigón. El ARVN puede entonces mover cualquier cantidad de Policías a LdCs o a casillas con Control COIN dentro de Vietnam del Sur. *NOTA: Las fuerzas estadounidenses no redespliegan.*

6.4.3 Redespliegue del EVN. El EVN puede entonces mover Tropas EVN (únicamente) desde cualquier casilla del mapa a Bases del EVN (incluso con Control COIN).



6.4.4 Control. Modifica ahora el Control COIN y del EVN (1.7) para reflejar los movimientos

anteriores.

6.4.5 ¿Fin de la Partida? Si y sólo si esta es la Ronda final (2.4.2), acaba y determina la victoria.

6.5 Fase de Asignación

Si no es la Ronda final, coge 1 de cada 3 Tropas de EE.UU. (redondeando hacia abajo) y todas las Bases de Bajas y déjalas fuera de juego. Pon el resto de Bajas de EE.UU. en las casillas de Disponibles. EE.UU. puede entonces mover hasta 10 Tropas y 2 Bases estadounidenses entre la casilla de

Disponibles de EE.UU., cualquier casilla con Control COIN, LdCs y Saigón. Modifica cualquier cambio en los marcadores de Control y Victoria (1.9) al final de la Fase.

NOTA: La Asignación es el momento principal en que EE.UU. “asigna” fuerzas de entre las Disponibles a Vietnam del Sur o las “retira” en sentido contrario.

6.6 Fase de Reinicio

- Si la Ruta (6.7) está en 0, mejórala a 1; si está en 4, Degrádala a 3.
- Retira todos los marcadores de Terror y Sabotaje (3.3.4).
- Dale la vuelta a todas las Guerrillas y FE a Ocultas (1.4.3).
- Deja cualquier carta de Impulso que estuviese en vigor en las cartas jugadas: sus efectos ya no se aplican (5.4).
- Señala todas las Facciones como Elegibles (2.3.1).
- Juega la siguiente carta del mazo de robo y revela la siguiente carta superior del mazo de robo (2.3.9).

6.7 La Ruta



El medidor de la Ruta (“Ho Chi Minh”) muestra la eficacia del reabastecimiento por tierra y por agua desde Vietnam del Norte a Vietnam del Sur como un valor de 0 a 4 que afecta al Reagrupamiento (3.3.1), Marcha (3.3.2), Infiltración (4.4.1), y Ganancias (6.2.4) del EVN (3.3.1). Mejorar la Ruta aumenta el valor; Degradarla reduce el valor (mueve el marcador de Ruta a lo largo de las casillas). El Reagrupamiento (3.3.1), el Ataque Aéreo (4.2.3), las incursiones EE.UU./ARVN en Laos o Camboya (6.2.2), el Reinicio de las Rondas de Golpe (6.6) y los Eventos (5.0) pueden todos afectar al valor de la Ruta.

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: La Degradación de la Ruta representa no sólo ataques a la propia Ruta Ho Chi Minh, sino también al transporte marítimo y a Vietnam del Norte.

7.0 VICTORIA

Cada Facción tiene condiciones de victoria únicas, cubiertas a continuación y en las hojas de ayuda para las Facciones.

7.1 Establecer Ganador y Romper Empates

Si una Facción Sin Jugador (8.0) pasa un chequeo de victoria (7.2), todos los jugadores pierden por igual. Si no es así, cuando un jugador pasa un chequeo de victoria, o si nadie lo ha hecho al final de la partida, la Facción que ha alcanzado el mayor margen de victoria (7.3) queda en 1º puesto, la 2ª más alta en 2º puesto, y así. En los empates tienen prioridad las Facciones Sin Jugador (8.0), después el VC, después el ARVN, y después el EVN.

7.2 Durante las Rondas de Golpe

Comprueba la victoria al principio de cada Ronda de Golpe (6.1) comparando las posiciones de los diferentes marcadores de victoria (1.9) con los umbrales señalados en el contador exterior. Las condiciones de victoria son:

- **EE.UU:** El Apoyo Total (1.6.2) más el número de Tropas y Bases en las Fuerzas de EE.UU. Disponibles excede de 50.
- **EVN:** La Población total Controlada por el EVN más el número de Bases del EVN en el mapa exceden de 18.
- **ARVN:** La Población Total con Control COIN más el Patrocinio excede de 50.
- **VC:** La Oposición Total (1.6.2) más el número de Bases del VC en el mapa exceden de 35

7.3 Después del Golpe Final

Si se ha completado la Ronda de Golpe final (2.4.2) sin un ganador en el chequeo de victoria (7.2), la Facción con el mayor margen de victoria más alto gana. Un margen de victoria es la cantidad por la que una Facción sobrepasa o se queda corta para cumplir su condición establecida en 7.2.

NOTA: El margen de victoria será positivo si la Facción ha logrado su meta, negativo o cero si no lo ha hecho.

- **EE.UU:** Apoyo Total + fichas Disponibles de la Coalición -50.
- **EVN:** Población Controlada por el EVN + Bases EVN - 18.
- **ARVN:** Población con Control COIN + Patrocinio -50.
- **VC:** Oposición Total + Bases VC - 35.

Opción de Victoria con Engaño: Para que no sea tan fácil saber lo cerca que están de ganar las Facciones en las partidas de 3 o 4 jugadores, cada jugador roba al comienzo de la partida y sin mirar 2 marcadores de Engaño. Deja aparte el resto; no puede ser inspeccionado. Los jugadores pueden revelar cualquiera de sus marcadores de engaño sólo cuando vayan a usarlos:

Falsa Amenaza: Sin efecto (se revelan al final de la partida).

Plan Oculto: Suma de manera permanente +1 al margen de victoria del jugador propietario (7.3).

Efectivos Ocultos: Convierte 1 opción de Op Lim (2.3.5) cualesquiera en una Opción de Op completa y Actividad Especial.

Opción con Handicap: Si entre los jugadores hay un nivel de experiencia variado, usa la opción anterior, pero permite a los jugadores menos expertos seleccionar en secreto los 2 marcadores que quieran cada uno, el menos experto primero; después, los jugadores expertos roban al azar 2 marcadores de entre los que quedan.

¡ALTO!

Has leído todas las reglas necesarias para 4 jugadores o sin la opción con Facciones Sin Jugador con 2 o 3 jugadores (1.5, recomendada si juegas por primera vez).

8.0 FACCIÓNES SIN JUGADOR

Esta sección regula las acciones de cualquier Facción que no esté representada por un jugador, para jugar en solitario o como alternativa a la opción Sin Facciones Sin Jugador para 2 o 3 jugadores (1.5). Véanse

también los Ejemplos de Partida con Facciones sin Jugador en el Manual.

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: Las Facciones Sin Jugador no actúan únicamente en su propio interés directo. Como los jugadores, a veces se ayudarán o se atacarán unas a otras.

Importante: Si juegas en solitario, ¡asegúrate de leer las condiciones de victorias especiales para al jugador (8.9) antes de empezar!

8.1 Secuencia de Juego con Facciones Sin Jugador

La hoja de ayuda con la Secuencia de Juego resume las siguientes reglas en texto gris.

- **Operaciones No Limitadas.** Las Facciones Sin Jugador siguen todas las reglas como si fueran jugadores excepto las siguientes: Siempre que una Facción Sin Jugador vaya a ejecutar una Operación Limitada (2.3.4), ejecuta en su lugar una Operación normal y una Actividad Especial. Ignora la restricción de la Carta de Evento final (2.3.9). (Las Facciones Sin Jugador ejecutan las OpsLim de los Eventos de manera normal, [5.5] como OpsLim.)

- **¿Evento u Ops?** Excepto como se explica a continuación y por instrucciones especiales de Eventos (8.4.1), una Facción Sin Jugador, si tiene la opción (2.3.4), elegirá el Evento.

- **Eventos Cruciales.** Las Facciones Sin Jugador ejecutan sus Eventos Cruciales jugables sólo cuando se cumplan ciertas condiciones (8.4.6).

- **Eventos Inefectivos.** Indistintamente de lo anterior, las Facciones Sin Jugador sólo optan por Eventos que tendrían un efecto (algo ocurre, incluidas Capacidades, 5.3) y por Eventos de Impulso (5.4) cuando la siguiente carta a la vista no es de Golpe sólo si tendrían efecto inmediato o en la Ronda de Golpe. (EJEMPLOS: “Bombing Pause”, “Blowtorch Komer”, “Medevac”, “Oriskany”, “Rolling Thunder” tienen todos dicho efecto; “ADSID”, “Claymores”, “Wild Weasels” no lo tienen).

- **Recursos Bajos.** Cuando el EVN o el ARVN Sin Jugador van a ejecutar Operaciones pero tienen 0 o menos de 3

Recursos respectivamente, Pasan en su lugar (ganando Recursos, 2.3.3). *NOTA: El VC con 0 Recursos intentará Recaudar impuestos (8.5). Los EE.UU. Sin Jugador intenta rán Operar incluso si el ARVN no tiene Recursos.*

EJEMPLO DE EVENTO INEFECTIVO: EE.UU. Sin Jugador es la 1ª Elegible para “Operation Attleboro”. En ese momento, no hay Túneles en el mapa. El Evento no tendría efecto, así que EE.UU ejecuta Operaciones y Actividad Especial en su lugar.

8.1.1 Operaciones, Actividades Especiales y Eventos.

Para ejecutar un Evento con una Facción sin Jugador, sigue las instrucciones a continuación sobre los Eventos de las Facciones Sin Jugador y cualquier instrucción para Eventos individuales en el reverso del desplegable de Casillas Aleatorias (8.4.1). Para ejecutar Operaciones y Actividades Especiales con una Facción Sin Jugador, véanse las tablas de flujo para Facciones Sin Jugador y las reglas relevantes a continuación.

DIRECTRICES: A menos que se especifique otra cosa, lleva a cabo las acciones que se aplican hasta donde sea posible (como en todas las casillas posibles o con todas las fichas permitidas y tan sólo mientras las fichas necesarias y los Recursos estén disponibles). El coste normal en Recursos, requisitos y procedimientos se siguen aplicando.

EJEMPLO: El Terror del VC Sin Jugador Activa una Guerrilla Oculta y cuesta 1 Recurso por Ciudad o Provincia, según 3.3.4.

NOTA PARA EL JUEGO: Para implementar de manera más sencilla las Ops que mueven fichas (Marcha, Patrulla, Barrido, Transporte, Incurción, Transporte Aéreo, 8.5-8.8), identifica primero qué fichas pueden mover, y después sus destinos.

8.1.2 Fichas y Recursos.

La hoja de Casillas Aleatorias resume lo siguiente. A menos que se especifique otra cosa, una vez

seleccionadas las casillas implicadas, las Facciones Sin Jugador:

- Mientras sea posible, colocan Bases amigas y eligen como objetivo o eliminan Bases enemigas, después Guerrillas o Fuerzas Especiales, después alternan Tropas y Policía equitativamente, comenzando con la que tengan menos en la casilla (Tropas si hay empate). Dentro de estas prioridades, escogen como objetivo a Guerrillas Ocultas antes que a Activas o que a FE, después a EE.UU. antes que al ARVN si son enemigos, y al VC antes que el EVN si son enemigos.
- Eliminan fichas amigas en orden inverso al anterior, hasta donde sea posible, alternando Tropas y Policía equitativamente, comenzando con la que tenga menos en la casilla (Tropas si hay empate), Guerrillas Activas antes que Ocultas o que FE.
- Nunca colocan 2 Bases COIN (EE.UU. o ARVN) en la misma casilla, ni Bases del ARVN en Ciudades.
- Mueven a Facciones amigas (EE.UU y ARVN) primero desde fuera de juego, después desde Bajas, después desde Disponibles. Mueven las fichas de fuera de juego o de Bajas a Disponibles o al mapa en este orden: Bases, después Rangers, Tropas, Irregulares.
- Eliminan las fichas que van a ser reemplazadas incluso si no quedan fichas disponibles para hacerlo (1.4.1, EXCEPCIÓN: Infiltración, 4.4.1).
- Marchan para mover tantas Guerrillas Ocultas como sea posible a destino (3.3.2). Dentro de esa prioridad, Marchan con Guerrillas Activas primero.
- No transfieren Recursos voluntariamente (1.5.2).

8.1.3 Selección de Casillas. Cuando ejecutes Operaciones y Actividades Especiales según las prioridades de las tablas de flujo para Facciones Sin Jugador (y según 8.4 a 8.8), selecciona las casillas para cada prioridad enumerada en orden hasta que no queden más casillas candidatas legales o acciones para esa prioridad, o hasta que se alcance cualquier límite de casillas dentro de esa prioridad. Pasa entonces a la siguiente prioridad y haz lo mismo, hasta que se alcance el límite total de

casillas para la Operación o Actividad Especial, o hasta que la Facción se queda sin Recursos (si es pertinente). A veces, las prioridades proporcionarán un precedente en cuanto a las casillas o situaciones que deberían ser seleccionadas primero; si no, selecciona entre candidatos iguales al azar como se describe a continuación (8.2-8.3).

8.3 Casillas Aleatorias

Si varias Provincias o Ciudades candidatas tienen igual prioridad para una Operación, Actividad Especial o Evento de una Facción Sin Jugador, selecciona una usando la tabla de casillas aleatorias:

- Tira los tres dados: el rojo indica la columna, el amarillo la fila de tríos de casillas, y el azul la casilla dentro de ese trío. *NOTA: La casilla muestra el terreno y la población. Si la casilla nombra 2 espacios, elige primero el superior. EJEMPLO: Elige una LdC antes que Phuoc Long.*
- Si la casilla resultante no es una candidata, ves bajando la columna hasta llegar a una, moviendo desde la parte inferior de la columna hasta la parte superior de la siguiente y de Quang Nam a Quang Tin (o sigue las flechas del Mapa de Casillas Aleatorias).
- Lleva a cabo tanto como te sea posible de la acción en la candidata alcanzada, entonces tira para seleccionar otra si es necesario.

NOTA PARA EL JUEGO: Usa una tirada de dado repartida si la elección es entre unas pocas casillas y todos los jugadores están de acuerdo.

8.3 LdCs Aleatorias

Si tanto LdCs como otras casillas son candidatas, elige:

- Primero aquella con el valor Econ más alto.
- Después aquella adyacente a una Ciudad Aleatoria (8.2)
- Después, con una tirada de dado repartida. Sabotea sólo LdCs sin Sabotear.

8.4 Eventos con Facciones Sin Jugador

NOTA: Los Eventos no siempre beneficiarán directamente a la Facción Sin Jugador que los ejecuta.

8.4.1 Instrucciones del Evento. Siempre que una Facción Sin Jugador vaya a ejecutar un Evento y el símbolo de esa Facción tenga en la carta una aureola gris, comprueba primero cualquier instrucción especial para ese Evento en la parte inferior de la hoja de esa Facción. Cuando una Facción juega un Evento que concede Operaciones o Actividades Especiales gratuitas (5.5) a otra Facción Sin Jugador, las instrucciones del Evento de la 2ª Facción (si las hay) se aplican a cómo se ejecutan esas acciones gratuitas.

8.4.2 Uso Dual. Cuando el EVN y el VC Sin Jugadores ejecutan un Evento de Uso Dual (5.2), usan el texto sombreado; EE.UU. y el ARVN Sin Jugadores usan el texto sin sombreado, a menos que las instrucciones del Evento (8.4.1) especifiquen otra cosa.

8.4.3 Colocación de los Eventos. Coloca, elimina o relocaliza tantas fichas (según 8.1.2) como el Evento, la disponibilidad (1.4.1) y el apilamiento (1.4.2) permitan. Cuando esté permitido y no se especifique otra cosa, EE.UU. y el ARVN Sin Jugador colocan o mueven fichas amigas de fuera del juego primero, después de Bajas, después de Disponibles.

8.4.4 Eventos: Quién, Qué y Dónde. A menos que se especifique otra cosa:

- Cuando hay elección entre quien se beneficia de un Evento (como Recursos, Operaciones gratuitas, colocar fichas o marcadores de Túnel), selecciona a la Facción ejecutora, después a la otra Facción amiga, después a una enemiga al azar, Sin Jugador primero. EE.UU. y el ARVN siempre aumentan en lugar de reducir la Ayuda y los Recursos del ARVN, y el EVN y el VC lo contrario. El ARVN aumenta en lugar de reducir el Patrocinio, el resto de las Facciones al contrario.
- Para cualquier elección como parte de Operaciones gratuitas (incluidas Operaciones Limitadas) o de Actividades Especiales, usa las prioridades de esa Facción (8.5-8.8). Para múltiples Operaciones (como “Barrido y después Asalto”), usa las prioridades para la primera. Donde no puede aplicarse, elige

fichas según 8.1.2 y casillas al azar (8.2-8.3). *NOTA: Si hay elección entre Operaciones, usa la tabla de flujo de la Facción para seleccionar una. Si hay elección entre Actividades Especiales sin Operación, sigue las tablas de flujo para ver qué operación y Actividad Especial se selecciona, pero ignora la Operación.*

- Selecciona casillas que modifiquen el Apoyo o la Oposición según 8.4.5 a continuación.
- Dentro de las anteriores prioridades (si son pertinentes), selecciona las casillas para un Evento para asegurarte que se colocan, eliminan o reemplazan tantas Bases como sea posible, después otras fichas. A la hora de eliminar fichas enemigas, usa las prioridades de 8.1.2 antes vistas. Si hay que eliminar fichas amigas y puede elegirse, elimina fichas de la otra Facción.
- En cualquier otro caso, selecciona las casillas al azar (8.2.3).

EJEMPLO DE COLOCACIÓN: El VC Sin Jugador ejecuta “Cu Chi” y coloca tantos marcadores de Túnel como sea posible, primero Túneles del VC. Así que selecciona primero una Provincia con Bases del VC sin Túneles, si existe tal casilla, después una casilla con 1 Base VC y 1 una Base EVN sin Túnel, después una casilla con sólo 1 Base VC sin Túnel.

EJEMPLO DE OP: EE.UU. Sin Jugador va a ejecutar “SEALORDS”. Decide según las prioridades de cada Facción si Barrerá o Asaltará. EE.UU. Asalta si al hacerlo pudiera eliminar Control del EVN, una Base o un Túnel, o si pudiera eliminar al menos 6 enemigos (8.8.2), en cualquier otro caso, Barre.

8.4.5 Eventos que Modifican Apoyo/Oposición. A menos que se especifique de otra forma, las Facciones Sin Jugador seleccionan las casillas afectadas por Eventos que modifiquen el Apoyo o la Oposición de la siguiente manera:

- El VC las que le permitan ganar más en Oposición Total, después aquellas en las que se pierda más Apoyo Total.

- El EVN las que hagan perder más Apoyo Total, después las que ganen *menos* en Oposición Total.
- El ARVN que hagan perder más Oposición Total, después las que ganen *menos* en Apoyo Total.
- EE.UU. las que le permitan ganar más en Apoyo Total, después aquellas en las que se pierda más Oposición Total.

8.4.6 Eventos Cruciales. Una Facción Sin Jugador que tiene un Evento Crucial lo juega en el instante en que pueda hacerlo (esa Facción es Elegible, se cumplen los prerequisites del Evento, y la siguiente carta no es de Golpe, 2.3.8 & 5.1.4) y en el que cualquier Facción con Jugador es la 1ª Elegible (incluso si el jugador acababa de jugar un Evento Crucial que el Evento de la Facción Sin Jugador puede anular). Si se juega con 2 o 4 Facciones Sin Jugador, juega los Eventos cruciales uno a uno; se anulan una a otro de la manera normal.

EJEMPLO: Un jugador con EE.UU. es la 1ª Elegible con el Evento jugado. No hay Golpe en la siguiente carta. El VC Sin Jugador también es Elegible, no ha jugado “Tet Offensive”, y tiene más de 20 Guerrillas en Vietnam del Sur. El VC ejecuta de inmediato “Tet Offensive”.

NOTA: Cuando una Facción Sin Jugador juega un Evento Crucial, hay instrucciones extra (8.4.1) para guiar su ejecución.

8.4.7 Otras Elecciones durante Eventos. Cuando una Facción Sin Jugador, mientras ejecuta un Evento, debe hacer una elección no cubierta en las reglas anteriores, elige al azar entre las posibilidades. *EJEMPLO: Una Facción Sin Jugador ejecuta “RAND”, eligiendo una Capacidad de EE.UU. candidata a la que dar la vuelta con una tirada equitativa del dado.*

8.5 Acciones del VC Sin Jugador



NOTA: No es necesario dominar las largas estipulaciones que vienen a continuación antes de jugar, puesto que están resumidas en las tablas de flujo

para Facciones Sin Jugador. Consulta estas reglas cuando sea necesario para aclarar las versiones abreviadas de las tablas de flujo.

8.5.1 Terror. Si el VC va a Operar y tiene suficientes Guerrillas Ocultas y Recursos (sin Recaudar impuestos) para usar Terror (3.3.4) en una casilla con Apoyo Activo o Pasivo –si la casilla tiene una Base VC, sin Activar la última Guerrilla VC allí– el VC usa Terror de la siguiente manera:

- Si el VC llega a 0 Recursos mientras ejecuta Terror y le es posible Recaudar según se explica a continuación, lo hace antes de continuar con el Terror.
- En cualquier sitio en que puede causar una modificación (no donde hay 0 de Población ni Oposición Activa) sin Activar la última Guerrilla VC Oculta con alguna Base VC, primero en las casillas con mayor Población, después al azar.
- Después, si y sólo si el VC tiene más de 12 Recursos y la Ayuda es menor de 30, en todas las LdCs Sin Sabotear (con VC Ocultas).

RECAUDACIÓN: Si el VC ya Recaudó una vez, su Op y Actividad Especial están completadas. Si no, lo hace ahora, a menos que ya tenga un montón de Recursos y –a menos que esté a 0 de Recursos– sólo donde no afecte a la Oposición o añada Apoyo. Recauda en hasta 4 casillas (que tengan Guerrillas VC Ocultas y sin Control COIN, 4.5.1) si y sólo si el VC no tiene más de 9 Recursos, de la siguiente manera:

- Recauda primero en las LdCs de Econ 2 y después en cualquier LdC de Econ 1 si es posible.
- Recauda después en casillas con Apoyo Activo si es posible (VC Ocultas y sin Control COIN), primero en aquellas con mayor Población.
- Finalmente, si y sólo si al VC le quedan en este momento 0 Recursos, Recauda en hasta 4 casillas con Oposición Activa, después en otras casillas aleatorias, aquellas con mayor Población primero en cada caso (no donde haya 0 Pob).

Si el VC ya tiene más de 9 Recursos o no es posible esta Recaudación del VC, el VC Subvierte entonces de la siguiente manera:

SUBVERSIÓN: Si el VC Aterrorizó, se Reagrupó o Marchó pero no Recaudó ni Emboscó, Subvierte en 1 o 2 casillas (con Guerrillas VC Ocultas y cubos ARVN, 4.5.2) de la siguiente manera:

- Primero, donde sea posible eliminar el Control COIN, de donde haya más Población posible.
 - Después, respetando la anterior prioridad, para eliminar la mayoría de cubos posible, Tropas y Policía de manera equitativa (comenzando por lo que menos haya en la casilla, 8.1.2).
 - En cada casilla, reemplaza ARVN con VC donde haya únicamente 1 cubo del ARVN en la casilla.
- Si no es posible la Subversión, el VC no ejecuta entonces Actividad Especial con su Operación (Sólo Op, 2.3.4).

8.5.2 Reagrupamiento. Si las condiciones para el Terror del VC no se cumplen, y si el VC tiene al menos 12 Guerrillas en su casilla de Fuerzas Disponibles o podría colocar 2 o más Bases Reagrupando según sigue a continuación, Reagrupa en hasta 5 casillas (sin Apoyo, 3.3.1), de la siguiente manera:

- Si el VC llega a 0 Recursos mientras Reagrupa y le es posible Recaudar según se explica en 8.5.1, lo hace *antes* de continuar Reagrupando.
- Coloca entonces una Base VC (reemplazando 2 Guerrillas, 3.3.1) donde haya al menos 4 Guerrillas VC (y sitio para una Base, 1.4.2).
- Coloca entonces Guerrillas (una sola si no hay Base VC) en hasta 2 casillas que tengan Tropas o Policía del ARVN pero ninguna Guerrilla VC todavía (seleccionando al azar entre tales casillas si hay más de 2).
- A continuación, coloca Guerrillas VC donde ya haya una Base VC y menos de 4 Guerrillas VC Ocultas (no Activas).
- Después, coloca Guerrillas VC donde hacerlo eliminaría el Control COIN de casillas con al menos 1 de Población.

- Después –si y sólo si el EVN es un jugador (no si es una Facción Sin Jugador)– coloca una sola Guerrilla VC para eliminar el Control del EVN en casillas con Población (no en casillas de Población 0).
- Después coloca una Guerrilla VC en otras casillas que tengan 1, 2 o 3 Guerrillas VC, y finalmente en otras casillas dentro de Vietnam del Sur (hasta llegar a un total de 6 casillas en las que se haya Reagrupado o el VC no tenga más Recursos).

Si la Capacidad sombreada “Cadres” está en vigor (5.3), Agita donde sea posible según “Cadres” y según las prioridades de 8.5.5 a continuación,

SI NO: Si no es posible el Reagrupamiento, por ejemplo porque ya hubo Recaudación y el VC tiene 0 Recursos, Marcha en su lugar según 8.5.3 a continuación o, si tampoco es posible, Pasa.

RECAUDACIÓN: Si el VC Recaudó según se ha visto antes, su Op y Actividad Especial están completas. Si no Recaudó, pero puede hacerlo ahora, Recauda según 8.5.1.

SUBVERSIÓN: Si el VC se Reagrupó pero no Recaudó ni lo hace ahora, Subvierte según 8.5.1.

8.5.3 Marcha. Si el VC no Aterrorizó ni se Reagrupó, y ninguna LdC tienen una Guerrilla VC Oculta, y no es Monzón (2.3.9), Marcha de la siguiente manera (y según 8.1.2):

- Para los movimientos detallados a continuación, Marcha con tantas Guerrillas adyacentes como sea posible dejando 2 Guerrillas VC por casilla con Base VC y 1 Guerrilla en otras casillas (incluidas LdCs), dejando detrás primero Guerrillas Ocultas si se cumplen otras prioridades (según 8.1.2).
- Además, no salgas de ninguna casilla de Vietnam del Sur si así se añade Control COIN o Control EVN a ella (1.7).
- Primero, Marcha para tener 1 Guerrilla VC Oculta en cada LdC de Econ 1 o 2 posible (pagando 0 Recursos, 3.3.2).

- Después, Marcha a casillas que tengan al menos 1 de Población, primero a aquellas que aún no estén en Oposición Activa, después donde sea posible mover a la mayoría de las Guerrillas y que permanezcan Ocultas –y sólo con ese número de Guerrillas Ocultas, 8.1.2– a continuación, dentro de esa prioridad o si no es posible que permanezcan Ocultas en más casillas, para eliminar la mayor cantidad posible de Control COIN.
- Finalmente –si y sólo si el EVN es un jugador– Marcha a casillas con al menos 1 de Población y Control COIN donde la llegada de VC que Marchan eliminaría ese Control.

SI NO: Si no es posible tal Marcha (por ejemplo, durante Monzón, 2.3.9), el VC se Reagrupa en su lugar (8.5.2) o, si eso tampoco es posible, Pasa (2.3.3). *EJEMPLO: El VC va a Marchar pero tiene 0 Recursos y no puede llevar ninguna Guerrilla a LdCs; intenta Reagrupar, comenzando con Recaudación para obtener Recursos.*

EMBOSCADA: Después de Marchar, si y sólo si el VC tiene en ese momento al menos 1 Recurso, Embosca (en hasta 2 casillas con Guerrillas VC Ocultas que acaben de Marchar, 4.5.3; 1 casilla si la parte sin sombrear de “Booby Traps” está en vigor, 5.3).

- Selecciona las casillas para Emboscar de manera que elimines fichas enemigas según las prioridades de Ataque y Emboscada enumeradas en los puntos de 8.5.4 a continuación.

RECAUDACIÓN O SUBVERSIÓN: Si no es posible tal Emboscada –o si el VC tiene 0 Recursos– Recauda o, si es no es posible, Subvierte, todo según 8.5.1.

8.5.4 Ataque. Si el VC ni Aterrorizó ni se Reagrupó y todavía tiene Guerrillas Ocultas en una LdC, Ataca (3.3.3). El VC Atacará para Emboscar y donde tenga los grupos más grandes de Guerrillas, hasta que se quede sin objetivos o sin Recursos. Selecciona las casillas para los Ataques y Emboscadas, y elimina fichas dentro de esas casillas de la siguiente manera:

- Primero, selecciona casillas en las que un Ataque con éxito podría eliminar una Base EE.UU. o ARVN, después donde pudiera eliminar Fuerzas Especiales (Irregulares o Rangers), después Tropas y Policía equitativamente (según 8.1.2 e incluyendo una casilla adyacente para Emboscada desde LdC, 4.5.3)

NOTA: Las Bases sólo podrían ser eliminadas una vez no quedara ningún otro tipo de ficha (3.3.3).

- Dentro de las prioridades anteriores, selecciona casillas para eliminar fichas de EE.UU. (en lugar de las del ARVN) primero, y después donde el Ataque y la Emboscada pudieran eliminar el Control COIN.
- Entre casillas con la misma prioridad, Embosca primero donde sea posible cumplir esa prioridad. Embosca primero desde LdCs (incluyendo a casillas adyacentes, 4.4.3/4.5.3) donde sea posible.
- Ataca entonces sólo a aquellas casillas seleccionadas remanentes con grupos de 4 o más Guerrillas VC dentro de la casilla.
- Elimina fichas dentro de una casilla seleccionada usando las anteriores prioridades (8.1.2): Bases donde sea posible, Fuerzas Especiales, después Tropas y Policía equitativamente (lo que tenga menos), y EE.UU. antes que el ARVN dentro de cada una de esas categorías.

SI NO: Si no es posible tal Ataque, Marcha en su lugar (8.5.3).

EMBOSCADA: Embosca según lo visto anteriormente (hasta en 2 casillas con Guerrillas VC Ocultas, 4.5.3; 1 casilla si está en vigor “Booby Traps”, 5.3).

- Si tiene prioridad más del número de casillas con Base potenciales, Embosca primero donde haya menos Guerrillas VC.
- Si no es posible tal Emboscada, el VC no ejecuta Actividad Especial con su Ataque.

8.5.5 Agitación. El VC Sin Jugador Agita (6.3.2) hasta la máxima extensión posible, primero donde obtenga la mayor modificación total, después donde haya Apoyo, después donde no haya marcador de Terror, después al azar. Elimina Terror sólo si

así se consigue alguna modificación (porque el VC tendrá Recursos tras eliminar el Terror y la casilla no está aún en Oposición Activa).

8.6 Acciones del EVN Sin JUGADOR



8.6.1 Pasar. Si el EVN va a Operar pero tiene 0 Recursos, Pasa en su lugar (2.3.3 & 8.1, ganando 1 Recurso).

8.6.2 Ataque. Cuando el EVN tiene Recursos y va a Operar, Ataca si con Tropas EVN Atacando solas (sin Emboscadas ni Bombardeos) añadiría algún Control EVN, y también donde tenga los grupos de Guerrillas más grandes, hasta que el EVN se quede sin objetivos o sin Recursos. Un Ataque del EVN selecciona casillas, elimina fichas enemigas en esas casillas, y elige si usar Tropas o Guerrillas EVN de la siguiente manera:

- Primero, elige como objetivo a fichas enemigas en Laos o Camboya, después en Vietnam del Sur.
- Dentro de esa prioridad, Ataca primero en (o desde, si se Embosca desde LdCs, 4.4.3) aquellas casillas en las (o desde las) que se eliminaría el mayor total de fichas enemigas.
- Dentro de esa prioridad, ataca primero donde consiguiera eliminar una Base, después Fuerzas Especiales (Irregulares o Rangers), finalmente Tropas o Policía equitativamente, hasta la extensión permitida. *NOTA: Se trata de las mismas prioridades para la eliminación de fichas que usa el Ataque del VC Sin Jugador (8.5.4).*
- Dentro de esas prioridades, Ataca primero y elimina fichas de EE.UU. antes que del ARVN siempre que sea posible.,

QUÉ EVN ATACAN: Una vez se han seleccionado las casillas, Ataca sólo de la siguiente manera, en el siguiente orden entre casillas de la misma prioridad anterior:

- Si hay al menos 4 Tropas Del EVN en la casilla seleccionada, las Tropas Atacan.
- Donde hay menos de 4 Tropas EVN, y la Emboscada del EVN es posible, Embosca – primero con Guerrillas en LdCs– hasta que no estén permitidas más Emboscadas. (Comprueba ahora si es posible Emboscar según se explica a continuación; si no,

Bombardea según se explica a continuación *antes* de cualquier Ataque si quedaran enemigos que eliminar mediante Ataques).

- Donde hay menos de 4 Tropas EVN, y la Emboscada del EVN no es posible, Ataca con Guerrillas sólo si hay al menos 4 Guerrillas EVN.
- Entre las restantes casillas seleccionadas, Ataca con Tropas sólo donde haya suficientes Tropas EVN para eliminar fichas enemiga (teniendo en cuenta cualquier efecto de la Capacidad “PT-76”, 5.3). No Ataques a más casillas.
- Usa la parte sombreada de “PT-76”, si está vigente, en la casilla donde elimine más fichas enemigas extra.

EMBOSCADA: Si Emboscar según lo visto anteriormente eliminara un total de 2 fichas que sean una mezcla de Bases ARVN, Rangers o fichas estadounidenses, hazlo (en 2 casillas en las que se Atacó que tengan Guerrillas EVN Ocultas, 4.4.3). No Embosques si ninguna de las fichas eliminadas fuera una Tropa o Policía del ARVN, o si sólo es posible Emboscar en 1 casilla, por ejemplo si la Capacidad sin sombrear de “Booby Traps” está vigente (5.3). **EXCEPCIÓN:** Si el Evento de Impulso (5.4) “Typhoon Kate” está vigente, Embosca (en 1 casilla).

- Embosca después de Atacar con grupos de al menos 4 Tropas, y *antes* de hacerlo con grupos de al menos 4 Guerrillas.
- Si no es posible Emboscar, Bombardea en su lugar *antes* de Atacar, de la siguiente manera.

BOMBARDEO: Bombardea en 2 casillas (en o adyacentes a 1 o más casillas con al menos 3 Tropas EVN, 4.4.2) o, si está vigente “Long Range Guns”, Bombardea 1 o 3 casillas según esté permitido.

- Selecciona primero casillas que sean destino de Marchas o Ataques, después otras casillas con fichas EVN en ellas, después donde haya Tropas estadounidenses, después al azar.
- Dentro de cada casilla, elimina Tropas de EE.UU. antes que del ARVN.

Si tal Bombardeo no es posible, el EVN no ejecuta Actividad Especial con su Operación (Sólo Operación, 2.3.4).

8.6.3 Terror. Si el EVN con Recursos no cumple las condiciones anteriores para Atacar, y si podría ejecutar Terror en casillas que sumen al menos 3 de Población en Apoyo Activo, lo hace en todas las casillas que pueda que tengan cualquier nivel de Apoyo (Pasivo o Activo, donde el EVN tenga Tropas o Guerrillas Ocultas, 3.3.4). Selecciona las casillas al azar si los Recursos del EVN no son suficientes para Aterrorizar en todas.

BOMBARDEO: Bombardea entonces según 8.6.2.

8.6.4 Reagrupamiento. Si el EVN tiene Recursos y no cumple ninguna de las condiciones anteriores para Ataque o Terrorismo, y si el EVN tiene más de 20 cubos de Tropas o 10 Guerrillas en la casilla de Fuerzas Disponibles, o si la Ruta está en 0 o en 1, el EVN Reagrupa en hasta 3 casillas (sin Apoyo, 3.3.1) y mejora la Ruta. **EXCEPCIÓN:** Si la Capacidad sin sombrear “AAA” está vigente y la Ruta sería mejorada según se explica a continuación, Reagrupa en su lugar en 1 sola casilla y mejora la Ruta. Selecciona las casillas para Reagrupamiento de la siguiente manera:

- Coloca una Base EVN (reemplazando 2 Guerrillas EVN, 3.3.1) donde haya al menos 4 Guerrillas EVN o VC o Tropas (incluidas 2 Guerrillas EVN y sitio para la Base, 1.4.2).
- Coloca entonces Guerrillas EVN donde haya Control COIN en Laos o Camboya.
- Coloca a continuación Guerrillas en Bases EVN donde haya sólo 1 Guerrilla EVN o ninguna, después en cualquier otra Base EVN (con 2 o más Guerrillas EVN ya).
- Finalmente, coloca Guerrillas en otras casillas, hasta que se alcance el número de casillas para Reagrupamiento especificado (o se agoten los Recursos).

Tras colocar cualquier número de fichas, paga para Mejorar la Ruta si es posible, a menos que el EVN tenga ya menos de 3

Recursos o que la Ruta esté ya en 3 y el EVN tenga menos de 9 Recursos. *EJEMPLO: El EVN tiene +3 Recursos, la Ruta está en 2, y la parte sombreada de “SA-2s” mejora la Ruta a 4.*

SI NO: Si no es posible Reagruparse de esta manera, Marcha en su lugar según 8.6.5 a continuación o, si tampoco es posible, Pasa.

INFILTRACIÓN: Tras Reagruparse (o Marchar), Infiltrate en hasta 2 casillas (o en 1 casilla si el Evento de Impulso sin sombrear “559th Transport Grp” está vigente) si y sólo si se pudiera colocar una Base o al menos 4 Tropas, de la siguiente manera:

- Primero, hasta que el EVN no tenga Bases en su casilla Fuerzas Disponibles, reemplaza cualquier Base VC posible con Bases EVN (donde haya más fichas EVN que VC, modificando la Oposición, 4.4.1), primero en casillas con la mayor Población, después en Bases Subterráneas, después en casillas al azar.
- Coloca entonces Tropas (en Bases EVN), primero en aquellas casillas con Bases con más Guerrillas EVN, después en casillas con 2 Bases EVN, después en casillas con Bases al azar. Dentro de cada una de estas prioridades, elige casillas dentro de Vietnam del Sur primero.
- Si estás colocando Tropas, reemplaza también las Guerrillas EVN de esas casillas con Tropas, pero sólo donde haya más de 2 Guerrillas EVN en una casilla hasta que sólo queden 2.

BOMBARDEO: Si no se puede colocar ninguna Base EVN ni al menos 4 Tropas, o si no es posible la Infiltración (*EJEMPLO: “McNamara Line”*), Bombardea en su lugar según 8.6.2.

8.6.5 Marcha. Si no se aplican las condiciones para ninguna otra Operación y no es Monzón (2.3.9), el EVN Marchará, primero para prepararse para colocar una Base en Laos/Camboya, después para meter unas pocas Guerrillas en LdCs, después con grupos más grandes para expandir el Control

EVN. Marcha con el EVN de la siguiente manera (y según 8.1.2):

- Saca Tropas y Guerrillas de las casillas, dejando sólo las suficientes Guerrillas, después Tropas, para mantener cualquier Control EVN allí y para mantener 2 Guerrillas o Tropas EVN en cualquier casilla con Bases EVN. Deja Guerrillas EVN si es posible, si no, Tropas. Ignora esta restricción si y sólo si es seguro que otro grupo que Marcha va a entrar a la casilla de origen de un grupo que Marchó antes y cumple este requisito.
- Usa la Ruta para mover fichas más de una casilla sólo si la Ruta está en 4 (3.3.2, 6.7) o si la Marcha es gratuita (5.5). (Deja 1 o más fichas en las casillas de tránsito según haga falta para mantener el Control EVN según al prioridad a continuación).
- Primero, si hay alguna Base EVN en el apartado Fuerzas Disponibles, Marcha a una casilla de Laos o Camboya que todavía no tenga ni 4 Guerrillas EVN ni ninguna Base EVN (elegida al azar), hasta que esa casilla tenga lo más cercano posible a 4 Guerrillas EVN.
- Después marcha con Guerrilla Oculta del EVN a 1 LdC que no tenga una Guerrilla Oculta del EVN o del VC, la Autopista de Hue a Da Nang si es posible, si no, a 1 LdC al azar.
- Identifica entonces los grupos de Tropas y Guerrillas del EVN que aún no hayan marchado y que excedan de aquellas que deben quedarse atrás según el último punto a continuación.
- Cada grupo que Marche debe permanecer junto. Si es posible dentro de las prioridades que se enumeran a continuación, debe acabar en una casilla diferente a las de los demás grupos.
- Marcha con grupos primero para añadir Control EVN a las 3 casillas con mayor Población posibles, primero casillas sin Bases EE.UU. entre casillas con la misma Población, después a casillas con Control COIN antes que a aquellas sin ningún Control (posiblemente incluyendo casillas que acaban de ser abandonadas por otros grupos EVN que han Marchado).

• Marcha entonces con grupos a casillas que tengan Bases EVN pero que de momento no tengan Guerrillas ni Tropas del EVN protegiéndolas.

SI NO: Si no es posible tal Marcha (*EJEMPLO: Monzón, 2.3.9*), Reagrupa (8.6.4) en lugar de eso o, si tampoco es posible, Pasa.

EMBOSCADA: Después de Marchar, si con la Emboscada se eliminara una Base EE.UU. o ARVN, hazlo (en 2 casillas con Guerrillas Ocultas del EVN que hayan Marchado, 4.4.3), siguiendo las prioridades para Ataques vistas anteriormente (8.6.2).

INFILTRACIÓN O BOMBARDEO: Si no se puede eliminar una Base tras Emboscar después de Marchar, Infiltrate en lugar de eso según 8.6.4 visto anteriormente o, si eso no es posible, Bombardea según 8.6.2.

8.6.6 Redespliegue. En la Fase de Redespliegue (6.4.3), relocaliza las Tropas del EVN de la siguiente manera:

- Nunca saques Tropas de una casilla si así se perdiera el Control EVN o se ganara el Control COIN.
- Primero, relocaliza para añadir tanto Control EVN en el mapa como sea posible, moviendo sólo las Tropas necesarias para añadir Control.
- Relocaliza entonces para eliminar Control COIN donde no sea posible añadir también Control EVN.
- Finalmente, relocaliza en 1 casilla, primero en Vietnam del Sur, para reunir la mayor cantidad de Tropas EVN adicionales adyacentes a un Control COIN que no estuviesen ya adyacentes de esta manera.

8.7 Acciones del ARVN Sin Jugador



8.7.1 Pasar. Si el ARVN va a Operar pero tiene menos de 3 Recursos, Pasa en su lugar (2.3.3 & 8.1, ganando 3 Recursos).

8.7.2 Entrenamiento. Cuando el ARVN tiene 3 o más Recursos para Operar, Entrena si hay al menos 12 fichas (Tropas, Policía,

Rangers y Bases en total) en el apartado de Fuerzas del ARVN Disponibles, en hasta 3 casillas (donde no haya Control EVN, 3.2.1) de la siguiente manera:

- Primero, coloca exactamente 6 cubos –o hasta 2 Rangers una vez haya menos de 6 cubos del ARVN Disponibles– en cada Provincia que tenga o Bases EE.UU. o del ARVN o en Ciudades. Selecciona primero casillas para añadir Control COIN, después para añadir Policía o Tropas del ARVN donde no haya ninguna todavía, después al azar.
- Detén entonces el Entrenamiento para Gobernar o, si no es posible, para Transportar según se indica a continuación antes de seguir Entrenando.
- Después de Gobernar o Transportar (si fue posible), en 1 Provincia de Vietnam del Sur con al menos 5 fichas de EE.UU. y del ARVN en total, incluidos al menos 3 cubos ARVN y ninguna Base de EE.UU. ni del ARVN todavía, reemplaza los 3 cubos del ARVN con una Base del ARVN.
- Si no se colocó ninguna Base del ARVN (y todavía no se ha Entrenado en 3 casillas), Entrena en cualquier otro sitio aparte de las casillas anteriores en donde sea necesario para poder Pacificar (si lo hay) –sin colocar fichas– primero donde haya Base EVN o VC, si es posible.
- Finalmente, si no se colocó ninguna Base, Pacifica en 1 casilla de Entrenamiento según 8.7.6 a continuación.

SI NO: Si no fue posible tal Entrenamiento pero el ARVN Gobernó o Transportó, el ARVN Entrena por 0 Recursos (sin colocar fichas). Si ni este Entrenamiento ni Gobierno o Transporte fue posible, el ARVN Pasa (por Recursos, 2.3.3).

GOBIERNO: Si el ARVN va a Entrenar o acaba de Patrullar, Governa también (en hasta 2 casillas que no sean Saigón y que tengan Control COIN y Apoyo donde no se haya Entrenado, 1 casilla si la parte sombreada de “Mandate of Heaven” está vigente). Governa de la siguiente manera:

- Si EE.UU. es un jugador y tiene un margen de victoria por encima de 0

(Apoyo+Disponibles excede de 50, 7.3), Governa en las casillas con mayor Población donde sea posible transferir Ayuda a Patrocinio. Modifica el Apoyo de estas a Neutral (incluso aunque la parte sin sombrear de “Mandate” está vigente).

- Si EE.UU. es una Facción Sin Jugador o no ha alcanzado su umbral de victoria según lo visto, coge en su lugar tanto Patrocinio como sea posible (de 1 o 2 casillas) sin modificar ninguna casilla a Neutral (así que en Apoyo Activo o con la parte sin sombrear de “Mandate” vigente).
- Después, si sólo se Gobernó en exactamente 1 casilla (y la parte sombreada de “Mandate” no está vigente), o si la Ayuda está en 0, añade Ayuda de la/s casilla/s con mayor Población si es posible

TRANSPORTE: Si no es posible tal Gobierno, el ARVN Transporta en su lugar hasta 6 fichas, seleccionando Rangers, después Tropas ARVN:

- Transporta primero desde una casilla de Laos o Camboya con tales fichas, después desde la casilla de Vietnam del Sur con más Tropas ARVN por encima de las necesarias para mantener Control COIN.
- No muevas tantas fichas como para perder el Control COIN de la casilla de origen (si lo tenía).
- Si el Transporte acompaña a Entrenamiento o Patrulla, mueve a 1 Provincia, primero una que tenga Tropas de EE.UU. pero no del ARVN. Entre tales Provincias, o si no hay ninguna casilla a la que se pueda llegar, mueve para cambiar el Control de la casilla con mayor Población si es posible.
- Si el Transporte precede a un Asalto o Barrido, mueve hasta a las 3 casillas que más ayuden a estas respectivas prioridades (8.7.4-.5).
- Si la Capacidad sin sombrear “Armored Cavalry” está en vigor, Asalta entonces gratuitamente 1 casilla según las prioridades para Asalto del ARVN, según sea pertinente (8.7.4).
- Finalmente, gira todos los Rangers a Ocultos.

- Si no es posible tal Transporte, el ARVN no ejecuta ninguna Actividad Especial con la Operación.

8.7.3 Patrulla. Si el ARVN no Entrenó, Patrulla si hubiesen Guerrillas del EVN o del VC en cualquier LdC que bloquearan una Patrulla desde Saigón a cualquier Ciudad. (Ignora Guerrillas en LdCs más allá de Ciudades que también estén bloqueadas por el EVN o el VC. Similarmente, el EVN o el VC por sí solos en Ciudades no activan una Patrulla: el bloqueo debe de ser al menos en parte debido a una Guerrilla en LdC). El ARVN Patrulla primero para defender LdCs en disputa, después para Controlar Ciudades, incluido para ocupar Ciudades que han quedado vacías durante la propia Patrulla, de la siguiente manera:

- Mueve Policía donde sea posible, después Tropas ARVN, según sean necesarias para llegar a las LdCs o ciudades de destino (3.2.2) a continuación, primero desde aquellas casillas con más cubos ARVN. No dejes una Provincia de manera que se pierda el Control COIN, que se quede con menos de 3 cubos y Fuerzas Especiales de EE.UU. o del ARVN, ni que se quede sin la última Tropa de EE.UU. o del ARVN ni la última Policía en ella.
- Mueve primero cubos a LdCs con Guerrillas EVN/VC hasta que los cubos del ARVN en todas las LdCs sean igual a 3, comenzando con aquellas LdCs más cercanas a Saigón (en cualquier otro caso, al azar). (Los cubos pueden abandonar las Ciudades según sea necesario, eliminando el Control COIN, los últimos 3 cubos o Fuerzas Especiales COIN o la última Tropa o Policía).
- Mueve entonces cubos a ciudades según sea necesario para tener todas las Ciudades posibles bajo Control COIN, 3 cubos o Fuerzas Especiales ARVN/EE.UU. en total, y al menos 1 Tropa ARVN/EE.UU. y 1 Policía, primero en las Ciudades con mayor Población. (Estos destinos pueden incluir Ciudades que acaben de ser abandonadas por otros cubos Patrullando).
- Asalta entonces gratuitamente para eliminar la mayoría de fichas posibles, en cualquier otro caso en una LdC al azar.

SI NO: Si no es posible tal Patrulla, el ARVN intentan en su lugar Entrenar según lo visto anteriormente en 8.7.2.

GOBIERNO O TRANSPORTE: Tras Patrullar, Gobierna o, si no es posible, TRANSPORTA, en ambos casos según 8.7.2.

8.7.4 Asalto. Si el ARVN no Entrenó ni Patrulló, y si un Asalto del ARVN por sí solo (sin Incursión ni Transporte) añadiría ahora algún Control COIN, eliminaría algún Control EVN o eliminaría alguna Base o Tropa del EVN, el ARVN Asalta. *NOTA: Si es Monzón (2.3.9), el ARVN intentará Asaltar incluso sin que se cumpla la condición anterior, puesto que la otra opción restante – Barrido– está descartada (8.7.5)-*

Antes de Asaltar, haz Incursión según se explica a continuación o, si no es posible, Transporta según lo visto en 8.7.2. Asalta entonces hasta en 3 casillas de la siguiente manera:

- Primero, donde sea posible eliminar una Base o tirar para retirar un marcador de Túnel.
- Después, para reducir la mayor Población bajo Control EVN y añadir la mayor Población con Control COIN, sumando el Control EVN y el Control COIN afectados si ambos cambiarían en la misma casilla. *EJEMPLO: Elige una casilla de Pob 1 donde el Control EVN sería eliminado y el Control COIN añadido antes de elegir una casilla de Pob 1 sin control donde se añadiría Control COIN.*
- Después, para eliminar las últimas fichas enemigas de cualquier casilla.
- Finalmente, para eliminar 2 o más fichas enemigas por casilla, primero donde sea posible eliminar a la mayoría de fichas.

SI NO: Si no es posible tal Asalto, el ARVN Patrulla en su lugar según lo visto en 8.7.3 o, si eso no es posible, Entrena según 8.7.2.

INCURSIÓN: Antes de Asaltar o barrer, el ARVN realiza Incursión (hasta en 2 casillas con Rangers o con Rangers adyacentes), pero

sólo si así se eliminara al menos 1 ficha enemiga, de la siguiente manera:

- Mueve a los Rangers sólo si pueden hacerlo sin que se elimine el Control COIN de las casillas de origen.
- Si mueven a una casilla, no muevas más de 1 Ranger, excepto si son necesarios más para añadir Control COIN al final de la Incursión.
- Selecciona las casillas objetivo primero para eliminar cualquier Base (sin Túneles), después para eliminar la mayor cantidad posible de Control EVN y añadir a la vez la mayor cantidad de Control COIN, después para eliminar la mayoría de Guerrillas Ocultas posible, finalmente al azar.
- Si con la Incursión no se puede eliminar ni al EVN ni al VC, Transporta en su lugar según 8.7.2.

8.7.5 Barrido. Si el ARVN no cumple las condiciones para ninguna otra Operación (y no es Monzón, 2.3.9), Barre.

Antes de Barrer, realiza Incursión según 8.7.4 o, si no es posible, Transporta según 8.7.2. Barre después en hasta 3 casillas de la siguiente manera:

- Barre primero con cubos y Rangers del ARVN donde estén con Guerrillas Ocultas EVN VC, primero donde haya Apoyo Activo o Pasivo, después donde las Guerrillas Ocultas incluyan alguna del VC, después donde haya mas Población, después al azar.
- Mueve entonces todas las Tropas del ARVN posibles de la siguiente manera sin dejar menos de 3 cubos y Fuerzas Especiales de EE.UU. y del ARVN en una casilla de origen ni perder el Control COIN de ninguna.
- Mueve primero Tropas a las casillas seleccionadas para Barrido de manera que Activen la mayoría posible de Guerrillas Ocultas, dentro de eso para añadir la mayor cantidad posible de Población con Control COIN.
- Finalmente, mueve Tropas a 1 casilla añadida (si no has llegado ya a 3 casillas con Barrido). Hazlo para añadir la mayor cantidad posible de Población con Control COIN o, si no es posible, a una casilla con Base EVN o VC.

SI NO: Si no es posible tal Barrido (por ejemplo en Monzón), el ARVN Asaltarán en su lugar según se vio en 8.7.4.

8.7.6 Pacificación. Siempre que el ARVN Sin Jugador Pacifique –sea durante el Entrenamiento (3.2.1, 8.7.1) o durante la Fase de Apoyo–, lo hace donde pueda hacerlo. Sin embargo, lo hace para modificar Apoyo Pasivo a Apoyo Activo sólo mientras Apoyo+Disponibles (la puntuación de victoria de EE.UU., 7.2) permanezca en 45 o menos. Dentro de esta restricción, selecciona casillas para Pacificación del ARVN primero donde no haya marcador de Terror, después donde haya Oposición, después donde se consiga la mayor modificación, después al azar. Elimina Terror sólo si así se consiguiera una modificación (porque quedan suficientes Recursos del ARVN después de eliminar el Terror, la casilla no está aún en Apoyo Activo, y una modificación de 1 nivel no aumentaría Apoyo+Disponibles por encima de 40).

8.7.7 Redespliegue. En la Fase de Redespliegue (6.4.3), realociza las Tropas y Policía del ARVN de la siguiente manera:

- Primero, mueve Tropas sólo para retirar todas las Tropas en LdCs y Provincias sin Bases EE.UU./ARVN, y desde casillas con mayoría de Tropas ARVN más allá de las necesarias para cumplir las prioridades para Redespliegue que se enumeran a continuación allí:
- Mueve las Tropas para ayudar a añadir tanto Control COIN y (en Bases EE.UU./ARVN o Saigón) eliminar tanto Control EVN como sea posible.
- Mueve entonces más Policía conforme sea necesario para ayudar o mantener Control COIN, después para tener al menos 1 Policía por Provincia (con Control COIN), cogiendo la Policía necesaria de las casillas con mayoría de Policía más allá de esas prioridades para Redespliegue (incluidas desde LdCs con Guerrillas).
- Mueve entonces las restantes Tropas y después Policías que deban o puedan mover para asegurarte de que al menos hay 3 cubos en cada Ciudad (que no tiene Control EVN).

- Finalmente, mueve cualquier número de Tropas que todavía deban mover a 1 casilla aleatoria que sea candidata para el Redespliegue.

8.8 Acciones de EE.UU. Sin Jugador



8.8.1 Política de EE.UU. Si EE.UU. es una Facción Sin Jugador, seguirá una estrategia variada –representando la política estadounidense de “JFK”, “LBJ” o “Nixon”– en la ejecución de ciertas Operaciones, Actividades Especiales, Eventos y Asignaciones.

COMENTARIO DE LOS DISEÑADORES: Las etiquetas proporcionadas a la Política de EE.UU. representan no a presidentes individuales, sino más bien a diferentes estrategias de EE.UU. para Vietnam debatidas durante el período e históricamente asociadas con Kennedy, Johnson o Nixon.



DESPLIEGUE: AL comienzo de una partida con EE.UU. Sin Jugador, señala la Política estadounidense indicada por el Escenario (LBK o JFK, 2.1) en el medidor de Política de EE.UU. (*US Policy Track*)

ASIGNACIÓN: En cada Fase de Asignación (6.5), comprueba primero si la Política de EE.UU. Sin Jugador podría cambiar. Si y sólo si la condición de victoria de EE.UU. (Apoyo+Disponibles, 7.2) está en 45 o menos, tira u dado y modifica el marcador de Política de EE.UU. correspondientemente:

- Si la tirada es igual al número de cartas de Golpe en la casilla de Líder RVN (2.4.1), la Política de EE.UU. cambia a o permanece en “JFK”.
- Si la tirada es superior a las cartas de la casilla de Líder RVN, la Política de EE.UU. cambia a “LBJ”.
- Si la tirada es inferior a las cartas de la casilla Líder RVN, la Política de EE.UU. es “Nixon”.

La Política de EE.UU. resultante afecta a la colocación de fichas de EE.UU. Sin Jugador durante la Fase de Asignación (véase 8.8.7 a

continuación) y a las acciones de EE.UU. durante la siguiente campaña (como se observa a continuación, en la hoja de EE.UU. Sin Jugador, y e las instrucciones para Eventos de EE.UU. Sin Jugador).

8.8.2 Asalto. Si EE.UU. va a Operar, Asalta si tal Asalto por sí solo (incluido pagar Recursos para una casilla extra de Asalto con el ARVN según 3.2.4, cualquier Capacidad vigente, y tiradas con éxito contra Túneles, pero sin Ataque Aéreo o Transporte Aéreo) pudiera eliminar Control EVN, una Base, un marcador de Túnel o un total de al menos 6 fichas enemigas.

Antes de Asaltar, Transporta por Aire sólo si ayuda a cumplir la más alta de las prioridades de EE.UU. descrita a continuación (véase TRANSPORTE AÉREO a continuación). Después Asalta donde sea posible. Si la capacidad sombreada “Cobras” está vigente, detente después de 2 casillas. Si la Capacidad sombreada “Search and Destroy” está vigente, Asalta en Provincias con Apoyo sólo si una Base (no un Túnel) o Tropas del EVN serían eliminadas. *NOTA: Estos límites ayudan a restringir las Bajas de EE.UU. y a conservar el Apoyo.* Dentro de eso, Asalta de la siguiente manera:

- Primero, Asalta para eliminar Control EVN donde haya Población (que no esté en 0).
- Después, Asalta donde con ello fueran eliminadas Bases enemigas o se tiraría para eliminar Túneles, después dentro de Vietnam del Sur, donde más fichas por casilla fueran eliminadas, después en cualquier otro sitio.
- Dentro de estas prioridades, Asalta primero en las casillas con mayor Población posibles (así que por último en Laos, Camboya, Phuoc Long o LdCs).
- En la primera casilla en la que pagar por un Asalto extra del ARVN eliminaría enemigos adicionales, hazlo (si los Recursos del ARVN por encima del Econ son suficientes, 1.8.1). *NOTA: Si la parte sombreada de “Abrams” está vigente, EE.UU. puede Asaltar como mucho en dos casillas.*

SI NO: Si ningún Asalto de EE.UU. consigue eliminar fichas enemigas (incluso después de

Transporte Aéreo según se explica a continuación), EE.UU. Pasa en su lugar (a cambio de Recursos para el ARVN, 2.3.3).

TRANSPORTE AÉREO: Antes de Asaltar (o de Barrer, si están vigentes “JFK” o “Nixon”), Transporta por Aire a las 2 primeras casillas en donde esto sea útil para las prioridades para el Asalto (vistas anteriormente) o el Barrido (8.8.3) –o en 1 de estas casillas si es la Estación del Monzón (2.3.9)– si hay tales casillas.

- Transporta por Aire fuerzas de 2 casillas –1 en Monzón–, primero desde Laos/Camboya, después desde casillas de Vietnam del Sur donde haya mayoría de Tropas estadounidenses por encima de las necesarias para mantener Control COIN o aquellas que eliminarían o Activaría enemigos en cualquier Operación adjunta que vaya a suceder allí.

- Transporta por Aire tantas Tropas de EE.UU., después del ARVN, como sean útiles para cumplir las prioridades más altas del Asalto o el Barrido que vaya a tener lugar, incluida la eliminación de enemigos adicionales más allá de los necesarios para un cambio en el Control, sin perder el Control COIN ni mover fichas necesarias para una prioridad de Asalto o Barrido en el origen.

- Transporta por Aire Tropas de EE.UU. o del ARVN a casillas de Laos y Camboya sólo si la Política de EE.UU. es “Nixon”.

- Transporta entonces por Aire cualquier número posible de Irregulares guiados por EE.UU., después Rangers, desde el origen a casillas de destino, lo más equitativamente posible entre los destinos, sin perder Control COIN.

- Finalmente, si 1 o 2 de las casillas para destino no han sido aún seleccionadas (así que no en Monzón), Transporta por Aire 1 Irregular o –si no hay Irregular candidato– 1 Ranger a una casilla de Laos o Camboya que esté en cualquier otro sentido completamente vacía (si la hay)

EJEMPLO: Durante un Asalto de EE.UU., dos casillas tienen bases VC protegidas sólo por Guerrillas Activas. EE.UU. Transporta por Aire a esas 2 casillas sólo las suficientes

Tropas estadounidenses como para eliminar a todas las Guerrillas y Bases enemigas en ellas. Una de las 2 casillas desde las que las Tropas estadounidenses están siendo transportadas resulta tener un Irregular estadounidense en ella, que también es Transportado por Aire a una de las casillas Asaltadas, elegida al azar entre las 2.

NOTA: El Transporte Aéreo puede dejar casillas de origen con menos de 3 Tropas y FE COIN. Transportar por Aire Tropas del ARVN puede ayudar con las prioridades del Asalto por medio del Asalto extra del ARVN (3.2.4).

ATAQUE AÉREO: Si el Transporte Aéreo no ayuda a cumplir las prioridades para el Asalto o el Barrido de EE.UU. (o, en ciertos casos, después de cualquier Barrido, Patrulla o Entrenamiento, véase 8.8.3-5 a continuación), EE.UU. Ataca por Aire tras su Operación (eliminando hasta a 6 fichas enemigas Activas, 4.2.3; 4 fichas si la parte sombreada de “Laser Guided Bombs” está vigente; dentro de 2 casillas durante el Monzón). Si la Capacidad sin sombrear “Arc Light” está vigente, úsala para el Ataque Aéreo en la Provincia o Ciudad con mayor prioridad según se detalla a continuación que no tenga fichas de EE.UU. ni del ARVN. El Ataque Aéreo funciona de la siguiente manera:

- Primero para eliminar Control EVN de donde haya más Población posible (no donde haya Población 0), dejando de eliminar si quedan objetivos adicionales para el Ataque Aéreo una vez se ha eliminado el Control EVN.

- Después en LdCs que tengan fichas de EE.UU. o del ARVN.

- Después donde haya Oposición Activa (y fichas de EE.UU. o del ARVN) para eliminar Bases si es posible, después la mayoría de fichas posibles.

- Después en otras casillas, las de menor Población primero; entre casillas con igual Población, selecciona de nuevo para eliminar Bases si es posible, después donde más fichas sea posible eliminar.

- Finalmente, si es posible, Degrada la Ruta.

Si tal Ataque Aéreo no es posible, no ejecutes Actividad Especial si la operación era Asalto o Barrido, o ejecuta en su lugar Asesoramiento si la operación fue Patrulla o Entrenamiento (véase 8.8.4. “ASESORAMIENTO”, a continuación).

8.8.3 Barrido. Si EE.UU. no Asalta, Barre si Barriendo en donde está (incluyendo Capacidades vigentes, pero sin mover Tropas mediante Barrido o Transporte Aéreo) podría –en una casilla con Guerrillas Ocultas EVN o VC y o bien con cualquier tipo de Apoyo o bien con cualquier Base (amiga o enemiga)– Activar a todas las Guerrillas enemigas que hay allí. *NOTA: EE.UU. no puede Barrer en Monzón (2.3.9).*

Si la Política de EE.UU. es “JFK” o “Nixon” (8.8.1), antes de Barrer, Transporta por Aire si y sólo si fuera necesario para ayudar a cumplir las prioridades para Barrido de EE.UU. (véase TRANSPORTE AÉREO arriba). Barre donde sea posible –pero detente después de 2 casillas si la Capacidad sombreada “Booby Traps” está vigente (para limitar las Bajas de EE.UU.)– de la siguiente manera:

- Dentro de lo posible, mueve cualquier Tropa de EE.UU. que esté en casillas de Laos o Camboya a casillas seleccionadas para Barrido según se ve a continuación (incluidas de Laos o Camboya).
- En todos los demás casos, Barre en casillas con sólo las suficientes Tropas para cumplir las prioridades a continuación, que sobren y sin quitar Tropas de ningún origen que Activara Guerrillas por medio de un Barrido in situ, y sin perder Control COIN ni añadir Control EVN (aunque haya un Ataque Aéreo inminente), y sin retirar los últimos 3 cubos o Fuerzas Especiales de EE.UU. o del ARVN.
- Barre primero en hasta 2 casillas donde no haya Control COIN y haya Guerrillas Ocultas, donde el Barrido pudiera añadir Control COIN y Activar a todas las Guerrillas de la casilla. Haz esto primero donde haya cualquier nivel de Apoyo, después en las casillas con mayor Población, después donde haya Bases (amigas o enemigas), después en cualquier sitio.

- No muevas Tropas a donde no pudiera añadirse Control COIN, o si no hay Guerrillas Ocultas, o si alguna Guerrilla permanecería Oculta.
- Mueve Tropas a casillas de Laos o Camboya sólo si la Política de EE.UU. es “Nixon” (8.8.1).
- Barre entonces donde sea posible para Activar Guerrillas Ocultas (incluso después de cualquier Transporte Aéreo).

NOTA: Si la parte sombreada de “Combined Action Platoons” está vigente, EE.UU. Barre como mucho en 2 casillas.

TRANSPORTE AÉREO: Si la Política de EE.UU. es “JFK” o “Nixon” (8.8.1), EE.UU. Transporta por Aire si y conforme sea necesario antes de Barrer, de manera similar al Transporte Aéreo antes del Asalto (véase “TRANSPORTE AÉREO” bajo Asalto anteriormente, 8.8.2).

ATAQUE AÉREO: Si la Política de EE.UU. es “LBJ”, o si no es necesario el Transporte Aéreo para cumplir las condiciones del Barrido o no ayuda a cumplir las prioridades del Barrido estadounidense, EE.UU. Ataca por Aire después del Barrido, de manera similar a como se ha visto en “ATAQUE AÉREO” con Asalto anteriormente.

8.8.4 Patrulla. Si EE.UU. no Asaltó ni Barrió y si hay Guerrillas del EVN o del VC en cualquier LdC que bloquean a una Patrulla de Saigón a cualquier Ciudad bajo Control EVN, EE.UU. Patrulla de la siguiente manera:

- Mueve Tropas estadounidenses según se necesitan para llegar a las LdCs o Ciudades de destino (3.2.2) según se detalla a continuación, primero desde Laos o Camboya si es posible, después desde las casillas de Vietnam del Sur con más Tropas de EE.UU., en el último caso sin perder el Control COIN ni colocar Control EVN ni quitar los últimos 3 cubos o fuerzas especiales de EE.UU. o del ARVN.
- Mueve Tropas de EE.UU. a hasta 3 LdCs de manera que las Tropas de EE.UU. iguallen a las fichas EVN/VC, entre esas LdCs, las de mayor Econ primero.

- Mueve entonces Tropas a Ciudades que no tengan Control COIN con las suficientes tropas para añadirlo, primero a las Ciudades con más Población.
- Asalta entonces gratuitamente para eliminar la mayoría de fichas posibles, en cualquier otro caso a una LdC al azar.

SI NO: Si de alguna manera no es posible tal Patrulla, EE.UU. Entrena en su lugar según se indica a continuación en 8.8.5.

ATAQUE AÉREO: Tras Patrullar, Ataca por Aire según 8.8.2 o, si no es posible, Asesora según se detalla a continuación.

ASESORAMIENTO: Asesora en hasta 2 casillas (que no fueron seleccionadas para Entrenamiento, 4.2.1) de la siguiente manera:

- Primero, usa cubos del ARVN para Asaltar o Activa Irregulares o Rangers (en ese orden, si más de uno es posible) donde se pueda eliminar a enemigos de manera que se añada Control COIN o se elimine Control EVN (incluso si hay 0 de Población). Después hazlo para eliminar Bases, y finalmente para eliminar la mayoría de fichas posible.
- Si todavía no se ha Asesorado en 2 casillas, usa al ARVN para Barrer la mayoría de Guerrillas Ocultas posible.
- Dentro de esas prioridades, Asesora primero en las casillas con mayor Población posible (así que por último en Laos, Camboya, Phuoc Long o LdCs).
- Si la Capacidad sombreada de “Search and Destroy” está vigente, no Asesores para Asaltar con el ARVN en Provincias con Apoyo.
- Si la Ayuda es de 40 o menos (únicamente), añade +6 de Ayuda.
- Si no es posible tal Asesoramiento, EE.UU. no ejecuta Actividad Especial con su Operación.

8.8.5 Entrenamiento. Si no se cumplen las condiciones ni para Asalto, ni para Barrido, ni para Patrulla, EE.UU. Entrena de la siguiente manera:

- Primero, coloca 1 Irregular –o 2 Irregulares si la Política de EE.UU. es “JFK”– en las

casillas que no tengan ya Irregulares y que no tengan Base de EE.UU.

- Si está vigente, usa la parte sombreada de “Combined Action Platoons” para añadir 1 Policía a una casilla con Tropas EE.UU. y con menor cantidad de Policía.
- Después, si la Política de EE.UU. es “JFK” o “LBJ”, en 1 Base coloca tantos cubos ARVN como sea posible (según 8.1.2), después (si no hay cubos) 2 Rangers; si es “Nixon”, colócalos en el orden contrario: Rangers si es posible, si no, cubos.
- Dentro de cada una de las anteriores prioridades, Entrena primero en casillas en las que sea posible eliminar el Control EVN y/o añadir Control COIN.
- Después, si el ARVN es un jugador y con Patrocinio por encima de 22, Entrena en Saigón (si no lo has hecho ya con los puntos anteriores) –sin colocar fichas– y transfiere hasta 3 de Patrocinio a Recursos si es posible.
- Alternativamente, si no se transfirió Patrocinio, Entrena donde más allá de las casillas anteriores ayude a Pacificar en la mayor medida posible –si hay tales casillas, y sin colocar fichas– y entonces Pacifica según 8.8.6 a continuación.

NOTA: Si está vigente la parte sin sombreada de “CORDS”, EE.UU. intentará Pacificar en una 2ª casilla como parte de la Operación de Entrenamiento.

SI NO: Si no es posible tal Entrenamiento (*EJEMPLO: El ARVN es una Facción Sin Jugador y no hay suficientes Recursos del ARVN por encima del Econ para colocar fichas o Pacificar*), EE.UU. Asalta en su lugar según lo visto en 8.8.2 (normalmente con Transporte Aéreo).

ATAQUE AÉREO O ASESORAMIENTO: Tras Entrenar, si la Política de EE.UU. es “LBJ”, Ataca por Aire según lo visto en 8.8.2. Si tal Ataque Aéreo no es posible, o si la Política de EE.UU. es “JFK” o “Nixon”, Asesora en su lugar según lo visto en 8.8.4.

8.8.5 Pacificación. Siempre que, EE.UU. Pacifica –bien durante el Entrenamiento (3.2.1, 8.8.5), bien durante la Fase de Apoyo (6.3.2)– lo hace hasta la mayor extensión

posible. Si, durante el Entrenamiento, lo hace primero donde no hay Policía. Dentro de esa prioridad, o si no es durante Entrenamiento, lo hace primero donde pueda hacer la mayor modificación, después donde no haya marcador de Terror, después al azar. Eliminar Terror sólo si se consiguiera una modificación (porque quedarán suficientes Recursos del ARVN por encima del Econ, 1.8.1 después de eliminar el Terror y la casilla no está ya en Apoyo Activo).

8.8.7 Asignación. Tras redeterminar la Política de EE.UU. (8.8.1), mueva las Bases de EE.UU. y después las Tropas entre el mapa y las Fuerzas Disponibles (6.5) según cambie o continúe la Política de EE.UU. de la siguiente manera:

- **Política JFK:** Añade 2 Bases al mapa; después añade o retira Tropas a o desde el mapa para acercarse lo más posible a 15 Tropas estadounidenses en la casilla de Fuerzas Disponibles.
- **Política LBJ:** Añade 2 Bases al mapa; después añade o retira Tropas a o desde el mapa para acercarse lo más posible a 5 Tropas estadounidenses en la casilla de Fuerzas Disponibles.
- **Política Nixon:** Retira 2 Bases del mapa hasta que no quede ninguna fuera de Saigón, dejando 1 Base de EE.UU. en Saigón si había allí; después añade o retira Tropas a o desde el mapa para acercarse lo más posible a 25 Tropas estadounidenses en la casilla de Fuerzas Disponibles.

Cuando se Asignan fichas de EE.UU. al mapa, colócalas en casillas con Control COIN o en Saigón (no en LdCs), primero donde ya haya fichas de EE.UU. Dentro de esas prioridades, coloca o retira Tropas para repartir las Tropas de EE.UU. equitativamente, y coloca Bases sólo donde no haya ya Bases de EE.UU. o del ARVN, añadiendo o quitando Tropas impares y Bases a las casillas con mayor Población, después a casillas candidatas al azar. *NOTA: La Asignación de EE.UU. Sin Jugador no mueve fichas entre casillas.*

8.9 Victoria con 1 Jugador

Un jugador juega en solitario con EE.UU. y el ARVN juntos o con el EVN y el VC juntos (1.5) y no puede transferir Recursos. El jugador usa el margen de victoria más bajo (7.3) de las dos Facciones del jugador y nunca gana durante una Fase de Victoria (6.1, 7.2). Alternativamente, si se prefiere, el jugador juega con 1 Facción cualesquiera contra 3 Facciones Sin Jugador.

- Paga tener éxito, el jugador debe evitar la victoria de cualquier Facción Sin Jugador en cada Ronda de Golpe y tener el mayor margen o márgenes de victoria tras la Ronda final.

Opción de Dificultad A para 1 Jugador:

Para un mayor desafío, indistintamente del escenario o de la Opción de Eventos de Período (2.1), prepara las Capacidades sombreadas o sin sombrear descritas para el Escenario Medio, si el jugador es un Contrainsurgente, sólo las sombreadas; si es Insurgente, sólo las que están sin sombrear.

Opción de Dificultad B para 1 Jugador:

Para un desafío todavía mayor, a partir de la 2ª Ronda de Golpe, el jugador también debe evitar tener un margen de victoria menor (con cualquier Facción de jugador) que cualquier Facción Sin Jugador durante cada Fase de Victoria. *NOTA: Ignora este requisito durante la 1ª Ronda de Golpe.*

VICTORIA DE FACCIÓNES SIN JUGADOR: Si el jugador no consigue evitar tal resultado, la Facción Sin Jugador con el margen de victoria más alto (en caso de empate, el VC, después el ARVN, después el EVN) gana el conflicto de Vietnam:

- **Si es el VC:** ¡Revolución maoísta! El campo ha rodeado a las ciudades, que una tras otras comienzan a ondear el rojo, azul y oro del FLN mientras todo lo que estaba en manos de los extranjeros y de sus títeres en el orden público se desmorona.
- **Si es el EVN:** ¡Reunificación mecanizada! El impulso militar norvietnamita y los medios logísticos en el sur presagian la llegada de columnas blindadas del EVN en lo que pronto será la ciudad de Ho Chi Minh.

- **Si es el ARVN:** ¡Los mandarines resurgen! Apoyado por la ayuda y la potencia de fuego exteriores, la camarilla de Saigón afianza su posición en la tierra y en las gentes del sur, arrancando los últimos puntos de apoyo del movimiento de unificación.

- **Si es EE.UU.:** ¡Redención de McNamara! EE.UU. y las fuerzas aliadas se separan en buen orden conforme las gentes del sur le dan la espalda al FLN y pasan a Saigón la legitimidad para resistir al norte durante los años venideros.

EMPATE O VICTORIA DE JUGADOR: Si el jugador sobrevive a la Ronda final, resta el margen de victoria más alto de la Facción Sin Jugador que lo tenga del margen de victoria más bajo del jugador para estimar el resultado. Una diferencia de 5 o menos es un resultado de tablas, 6 o más es una victoria para la Facción o Facciones del jugador.

- **1 a 5:** ¡Se sigue adelante! El compromiso de Estados Unidos se ha marchitado, pero ni la revuelta popular ni el colapso del ARVN frente a la presión del norte están en perspectiva. La República de Vietnam es frágil, pero todavía puede tener un futuro. La lucha de Guerra Fría en punto muerto por Vietnam excederá los 10.000 días.

- **6 o más, el Jugador es EE.UU. y/o el ARVN:** ¡El comunismo contenido! Más que paz con honor, Estados Unidos y sus aliados han demostrado que el Mundo Libre combatirá la agresión comunista donde pueda investigar. La República de Vietnam está nivelando su propio estilo de gobierno extendiendo su mandato a aldeas y arrozales. Mientras Moscú y Pekín se cuestionan sus inversiones en Hanoi, el FLN se va consumiendo poco a poco.

- **6 o más, el Jugador es el EVN y/o el VC:** ¡Liberación nacional! La estrategia gemela de Guerra del Pueblo y modernización de las fuerzas ha llevado al país al borde de la unidad en la independencia. El colonialismo se bate en retirada de Vietnam. Los imperialistas estadounidenses y sus lacayos de Saigón pronto estarán corriendo hacia sus helicópteros y encaminándose a California.

EJEMPLO: Un jugador en solitario con EE.UU./ARVN usando la Opción de Dificultad B evita la victoria de las Facciones Sin Jugador manteniendo los márgenes de EE.UU. y del ARVN igual o por encima de los del EVN y del VC en cada Fase de Victoria después de la 1º carta de Golpe. Al final de la partida, el Apoyo Total es de 30 y hay 20 Tropas estadounidenses y 2 Bases estadounidenses Disponibles, lo que da a EE.UU. un margen de victoria final de +2. Con patrocinio apilado y amplio Control COIN, el margen del ARVN es aún mayor. El margen de victoria del EVN es -8, y el del VC -4. Esta ventaja de 6 puntos con respecto a las Facciones Sin Jugador (el +2 de EE.UU. comparado con el -4 del VC) proporciona al jugador una victoria apurada: “¡El comunismo contenido!”

ÍNDICE DE TÉRMINOS CLAVE

Activa: Estatus de una Guerrilla con la cara del símbolo boca arriba, y de todas las Bases y cubos. (1.4.3).

Activar: Darle la vuelta o dejar una Guerrilla Activa. (1.4.3)

Actividades Especiales: Acciones que acompañan a las Operaciones, exclusivas de una Facción. (4.0)

Adjunta: Operación necesaria para una Actividad Especial. (4.1.1)

Adyacente: Casillas unas junto a las otras a efectos de acciones o Eventos. (1.3.6)

Agitación: Gasto del VC para aumentar la Oposición. (6.3.2)

Amiga: Una Facción a si misma, o EE.UU. al ARVN, o el EVN al VC. (1.5)

Apilamiento: Límite a las fichas que pueden ocupar una casilla. (1.4)

Apoyo: La población de una casilla a favor del régimen de Saigón. (1.6)

Apoyo+Disponibles: Apoyo Total de la Población más fichas de EE.UU. Disponibles: la medida de la victoria de EE.UU. (1.9, 7.2-.3)

ARVN: Sobrenombre de la Facción de la República de Vietnam (Ejército de la República de Vietnam”). (1.0, 1.5)

Asalto: Operación COIN que elimina fichas enemigas. (3.2.4)

Asesoramiento: Actividad Especial de EE.UU. para usar fuerzas indígenas y añadir Ayuda. (4.2.1)

Asignación: Fase en la que las fuerzas estadounidenses entran o salen del mapa. (6.5)

Asignar: Enviar fuerzas de EE.UU. de Disponibles al mapa. (6.5, 8.8.1)

Ataque: Operación Insurgente que elimina fichas enemigas. (3.3.3)

Ataque Aéreo: Actividad Especial de EE.UU. que elimina fichas y Degrada la Ruta. (4.2.3)

Aureola: Símbolo de Facción en las cartas que muestra que una Facción Sin Jugador tiene instrucciones para un Evento. (8.4.1)

Autopista: Carretera, una LdC. (1.3.1, 1.3.4)

Ayuda: Colaboración extranjera que añade Recursos al ARVN durante las Rondas de Golpe. (1.8, 3.2.4, 4.2.1, 4.3.1, 6.2.3, 6.2.5)

Bajas: Fichas de EE.UU. eliminadas por Ataque, Emboscada, Bombardeo y ciertos Eventos. (3.3.3, 4.3.2, 4.3.3, 6.5)

Barrido: Operación COIN para mover Tropas y dar la vuelta a las Guerrillas a Activas. (3.1, 4.1)

Base: Fichas de fuerzas normalmente inmóviles que afectan al Reagrupamiento, Recursos y Victoria, entre otras funciones (1.4)

Bases lo Último: Requisito habitual de que no debe haber ningún cubo o Guerrilla antes de eliminar una Base. (3.2.4, 3.3.3, 4.2.3, 4.4.2)

Camboya: Las 4 casillas de campo extranjeras de Sihanoukville, The Parrot's Beak, The Fishhook, Northeast Cambodia. (1.3.5)

Campaña: Serie de cartas de Evento que conducen a una Ronda de Golpe (2.4.2)

Capacidades: Eventos duraderos que ayudan o perjudican a las acciones de ciertas Facciones. (5.3)

Casilla: Área del mapa que contiene fichas: Provincia, Ciudad, LdC. (1.3.1)

Cilindro: Ficha para señalar los Recursos o la Elegibilidad de una Facción (1.8, 2.2)

Ciudad: Tipo de casilla: área urbana (1.3.3)

COIN (Contrainsurgencia): EE.UU. o el ARVN. (1.0, 1.5, 1.7, 3.2)

Colocar: Mover una ficha de Disponible al mapa. (1.4.1)

Control: Más fichas COIN o EVN en una Provincia o Ciudad que de las otras Facciones. (1.7)

Control COIN + Patrocinio: Población total bajo Control COIN más Patrocinio: la medida de la victoria del ARVN. (1.9, 7.2-3)

Coste: Recursos gastados en una Operación, Pacificación o Agitación. (3.1, 4.1, 6.4)

Cubo: Ficha de Tropa o Policía. (1.4)

Degradar: Modificar la Ruta hacia "0". (4.2.3, 6.7)

Disponibles: Fuerzas en las casillas de reserva, esperando a ser colocadas. (1.4.1)

Econ Total: Valor señalado de las LdCs sin Sabotear antes de una Ronda de Golpe. (1.8.1, 6.2.3)

Ejecutar: Implementar un Evento o llevar a cabo una Operación o Actividad Especial. (2.3)

Elegible: Facción capaz de ejecutar Eventos u Operaciones. Según el orden de Facciones, 1ª y 2ª Elegibles. (2.3)

Eliminar: Retirar del mapa (fuerzas a Disponibles, Bajas o fuera del juego según se especifique). (1.4.1, 3.3.3, 6.4.1 por ejemplo)

Emboscada: Actividad Especial del VC que asegura el éxito del Ataque. (4.3.1, 4.4.1)

Enemigos: Relación entre un Insurgente y un Contrainsurgente. (1.5)

Engaño: Marcadores opcionales de victoria. (7.3)

Entrenamiento: Operación COIN para colocar fichas, Pacificar o reducir Patrocinio. (3.2.1)

Establecer: Cambiar el Apoyo/Oposición de una casilla a un nivel prescrito. (1.6.1)

Estados Unidos (EE.UU.): Una Facción Contrainsurgente. (1.0, 1.5)

Evento: Carta con el orden de las Facciones y un texto que una Facción puede ejecutar. (2.3, 5.0)

Evento Crucial: Cartas de Facción que anulan otros Eventos y el orden de Facciones (2.3.8).

Eventos Inefectivos: Evento inútiles que las Facciones Sin Jugador evitan. (8.1)

Eventos de Período: Opción para elegir entre los Eventos históricamente más adecuados para un Escenario. (2.1)

EVN: Sobrenombre para la Facción de Vietnam del Norte (“Ejército Norvietnamita”). (1.0, 1.5)

Exceso: Casillas y marcadores que ayudan a gestionar casos de sobrepoblación. (1.3.8)

Facción: Rol de un Jugador o de una Facción Sin Jugador: EE.UU., ARVN, VC, EVN, (1.5)

Facción Sin Jugador: Facción dirigida por el juego. (1.5, 8.0)

Fase: Parte de una Ronda de Golpe. (6.0)

Ficha: Unidad de fuerza: Base, Tropa, Policía, FE o Guerrilla (no marcadores como los de Túnel). (1.4)

Final: Último Evento o carta de Golpe (2.4.2, 7.3)

Fuera de Juego: Casilla para las fichas que no están ni Disponibles ni en el mapa.

Fuerzas: Tropas, Policía, Guerrillas o Bases (ficha, no marcadores como los de Túnel). (1.4)

Fuerzas Especiales: Fichas de fuerza: Irregulares guiados por EE.UU. o Rangers del ARVN. (1.4)

Ganancias: Recursos que reciben las Facciones en cada Ronda de Golpe. (6.2.3-4).

Girar: Cambiar una Guerrilla entre Oculta y Activa (1.4.3) o un Túnel entre VC y EVN (4.4.1).

Gobierno: Actividad Especial del ARVN para ganar Ayuda o Patrocinio. (4.3.1)

Golpe: Cartas que inician las Rondas que incluyen la comprobación de victoria, adquisición de Recursos y otras funciones periódicas. (2.4, 6.0)

Gratuita: Operación o Actividad Especial por medio de Evento que no cuesta Recursos ni afecta a la Elegibilidad. (3.1.2, 5.5)

Guerrilla: Ficha de las fuerzas del EVN o del VC difícil de atacar cuando está Oculta. (1.4)

Handicap: Una opción para la victoria para ayudar a jugadores menos experimentados. (7.3)

Impulso: Eventos cuyos efectos permanecen hasta la siguiente Ronda de Golpe (5.4).

Infiltración: Actividad Especial del EVN que añade Tropas EVN o reemplaza las del VC. (4.4.2)

Insurgente: EVN o VC. (1.0, 1.5)

Irregular: Ficha de Fuerzas Especiales de EE.UU. (1.4)

Laos: Las dos casillas de país extranjero Central Laos y Southern Laos. (1.3.5)

LdC: Línea de Comunicaciones: Autopista o Mekong. (1.3.4)

Líder RVN: Apartado para las cartas de Golpe jugadas, que muestra cuál está actualmente vigente. (2.4.1)

Mapa: Casillas del tablero: Provincias, Ciudades y LdCs (1.3, 1.3.1).

Marcha: Operación Insurgente para mover Guerrillas y Tropas. (3.3.2)

Margen de Victoria: Cálculo de lo próxima que está una Facción a su condición de victoria. (7.3)

Mejorar: Modificar la Ruta hacia “4”. (3.3.1, 6.7)

Mekong: Río, una LdC. (1.3.1, 1.3.4)

Modificar: Cambiar el Apoyo/Oposición o la Ruta. (1.6.1, 6.7)

Monzón: Restricciones a las Operaciones y Actividades Especiales en la carta de Evento antes de cada carta de Golpe. (2.3.9)

Neutral: Casilla que no está ni en Apoyo ni en Oposición. (1.6.1)

Nivel: Estatus del Apoyo/Oposición de una casilla. (1.6.1)

No Elegible: Facción que se salta en el Orden de las Facciones. (2.3.1-2)

Objetivo: Facción o ficha enemiga que es el objeto de una acción. (3.1, 4.1)

Oculta: Guerrilla o FE con la cara con el símbolo bocabajo: no está sujeta a Asalto ni a Ataque Aéreo, y es capaz de Aterrorizar, Recaudar, Subvertir, Emboscar, realizar Incursiones o Asesorar. (1.4.3, 3.3.4, 4.2.1, 4.3.3, 4.4.3, 4.5.1, 4.5.2, 4.5.3)

Operación (Op): Acción principal que una Facción lleva a cabo con sus fuerzas. (3.0)

Operación Limitada (OpLim): Operación en 1 casilla sin Actividad Especial. (2.3.5)

Operaciones Conjuntas: Prohibición para EE.UU. de gastar Recursos del ARVN por

debajo del Econ Total (1.8.1, 3.1, 6.2.3, 6.3.1).

Oposición: La población de una casilla en contra del régimen de Saigón. (1.6)

Oposición+Bases: Oposición Total más el número de Bases VC en el mapa; la medida de la victoria del VC. (1.9, 7.2-3)

Orden de Facciones: Símbolos en las cartas que determinan la Elegibilidad. (2.3.2)

Pacificación: Actividad COIN para aumentar el Apoyo. (3.2.1, 6.3.1)

Pasar: Declinar la ejecución de un Evento u Op cuando se es Elegible. (2.3.3)

Patrocinio: Una medida del éxito del régimen de Saigón a la hora de desviar la riqueza hacia sus amigos para solidificar su mandato. (1.8, 1.9, 3.2.1, 4.3.1-3, 4.4.2, 4.5.2-3, 6.2, 7.2-3)

Patrulla: Operación COIN para proteger LdCs. (3.2.2)

Peón: Ficha para señalar las casillas seleccionadas para una Operación o Actividad Especial. (3.1.1)

Población (Pob): Los habitantes de una Provincia o Ciudad, alrededor de 500.000 survietnamitas por punto. (1.3.2-3)

Policía: Fuerzas del ARVN que mantienen el control y ayudan a pacificar a las gentes de la zona. (1.4)

Polítburo: Regla para Facciones Sin Jugador que permite a un jugador con el EVN/VC usar la mayor de dos puntuaciones. (1.5)

Prioridades: Reglas que guían a las Facciones Sin Jugador. (8.0)

Provincia: Casilla rural. (1.3.2)

Pueblo: Elemento del mapa que limita las LdCs (no es una casilla). (1.3.6)

Ranger: Ficha de Fuerzas Especiales del ARVN. (1.4)

Reagrupamiento: Operación Insurgente para colocar o reagrupar fichas. (3.3.1)

Recaudar: Actividad Especial del VC que añade Recursos. (4.5.1)

Recursos: Medios de las Facciones para realizar las Operaciones. (1.8)

Redespliegue: Fase de la carta de Golpe en la que las Facciones mueven fichas. (6.5)

Reemplazar: Retirar fichas para colocar otras en su lugar. (1.4.1, 3.2.1, 3.3.1, 4.4.1, 4.5.2, 5.1.1)

Reinicio: Fase de la carta de Golpe para prepararse para la siguiente carta. (6.5)

República de Vietnam (ARVN): Una Facción Contrainsurgente. (1.0, 1.5)

Retirar: Sacar fuerzas estadounidenses del mapa y ponerlas en el apartado de Disponibles. (6.5, 8.8.1)

Ruta: Medidor de la fuerza de la red logística Norte-Sur. (6.7, 3.3.1, 3.3.2, 4.3.2, 4.4.1, 6.2.2, 6.2.4, 6.6)

Sabotaje: Coloca un marcador de Sabotaje en una LdC que no tenga uno, dañándola para evitar que el ARVN se sume sus Recursos. (3.3.4, 6.2.3, 6.6)

Seleccionar: Elegir las localizaciones u objetivos para una acción. (3.1, 3.1.1, 4.1, 5.1)

Sin Control: Casilla que no tiene Control COIN ni Control EVN. (1.7)

Sin Sombrear: 1ª elección en un Evento de Uso Dual, a menudo favorable a EE.UU. (5.2)

Soberanía: Regla para Facciones Sin Jugador que obliga a un jugador con EE.UU./ARVN a usar la menor de dos puntuaciones. (1.5)

Sombreada: 2ª elección de un Evento de Uso Dual, a menudo contraria a EE.UU. (5.2)

Subversión: Actividad Especial del VC para eliminar o reemplazar fichas del ARVN. (4.5.2)

Terror: Operación Insurgente que coloca un marcador del mismo nombre en una Provincia o Ciudad o Sabotea una LdC. (3.3.4)

Tierras Altas: Tipo de Provincia que obstaculiza el Asalto. (1.3.2, 3.2.4)

Tierras Bajas: Tipo de Provincia que generalmente no obstaculiza el Asalto. (1.3.2, 3.2.4)

Total, Apoyo/Oposición: Cálculo de la opinión popular del régimen de Saigón a efectos de la victoria. (1.6.2, 7.2-3)

Transferir: Mover Recursos entre Facciones o valores entre Recursos, Ayuda y Patrocinio. (1.5.2, 1.6, 4.2.2, 4.3.1)

Transporte: Actividad Especial del ARVN que mueve Tropas. (4.3.2)

Transporte Aéreo: Actividad Especial de EE.UU. que mueve Tropas o Fuerzas Especiales. (4.2.2)

Tropas: Fuerzas COIN móviles especializadas en Barridos y Asaltos rurales y sus equivalentes del EVN. (1.4)

Túnel: Marcador que hace a la ficha de Base que tiene debajo difícil de destruir. (1.4.4)

Uso Dual: Evento con 2 efectos alternativos. (5.2)

Valor Económico (Econ): Recursos que proporcionará una LdC sin Sabotear por medio de la Recaudación al VC y en la Fase de Recursos al ARVN (1.3.4, 1.8.1, 4.5.1, 6.2.1)

Viet Cong (VC): Una Facción Insurgente (“Comunistas vietnamitas”). (1.0, 1.5)

Vietnam del Norte: Una Facción Insurgente (EVN.) (1.0, 1.5) Además, una Provincia en la que sólo el EVN y el VC pueden apilarse. (1.3.5, 1.3.8, 1.4.2)

DESPLIEGUE (2.1)

General

Elige uno de los siguientes escenarios y las opciones que desees de Facción Sin Jugador (1.5), Engaño/Handicap (7.3), dificultad para 1 Jugador (8.9), o Eventos de Período (a continuación). Prepara el mazo según las instrucciones a continuación. Da a cada jugador un desplegable de Facciones y asigna Facciones a los jugadores (1.5). Si se van a usar Facciones Sin Jugador (8.0), ten a mano las tablas de flujo para Operaciones y la de Casillas Aleatorias.

Preparación del Mazo

Separa las 6 cartas de Golpe y las 4 de Eventos Cruciales y baraja las otras 120 cartas de Evento. Coloca o retira las cartas de Golpe y de Evento Crucial según se especifique.

- Baraja y reparte al azar un número de cartas de Evento (por Período, si se desea) en montones iguales según se especifique en el escenario. Baraja 1 carta de Golpe en cada montón y apila 1 montón encima de otro para formar un mazo de robo bocabajo al alcance de todos los jugadores.
- Deja aparte las restantes cartas de Evento. No se usarán y no pueden ser inspeccionadas.

Opción con Eventos de Período

Si se desea que los eventos sean más parecidos a los de los períodos históricos cubiertos, selecciona las cartas de cada escenario de la siguiente manera:

Corto: 1965-1967

Westy's War. Deja expuestas la carta y el marcador “AAA”: la Capacidad sombreada (5.3) está vigente. Reparte entonces las cartas de evento en montones de 8 cartas sólo de entre aquellas señaladas “1965”.

Medio: 1968-1972

A Better War. Deja expuestas las cartas y marcadores según se instruye. Reparte las cartas de evento en montones de 12 de entre aquellas señaladas “1968”.

Completo: 1964-1972

Nam. Forma el montón superior con 12 cartas “1964” al azar, el 2º y 3º montón con 12 cartas “1965” cada uno, y los 3 últimos montones con 12 cartas “1968” cada uno.

NOTA: Hay 24 cartas de “1964”, 48 de “1965” y 48 de “1968”.

ESCENARIOS (2.1)

Corto: 1965-1967

Westy's War: Batalla creciente desde el sur

Mazo: Coloca Young Turks como Líder RVN y Khanh bajo Young Turks; retira 1 carta Failed Coup y todos los Eventos Cruciales. Baraja 24 cartas de Evento (de Período si se desea) y apila 3 montones de 8 Eventos y 1 Golpe. Retira todas las demás cartas.

- **Ayuda:** 15
- **Econ Total:** 15
- **Patrocinio:** 18
- **Recursos:** VC 10, EVN 15, ARVN 30
- **Apoyo+Disponibles:** 38
- **COIN+Patrocinio:** 41
- **Oposición+Bases:** 23
- **EVN+Bases:** 10
- **La Ruta:** 2
- **Elegibles:** Todas las Facciones

Fuera de Juego:

EE.UU.: 6 Tropas

ARVN: 10 Tropas, 3 Rangers

Capacidades: (si se usan Eventos de Período)

Sombreadas: AAA

Política EE.UU.: LBJ (si EE.UU. es una Facción Sin Jugador)**Da Nang, Kontum:**

Control COIN, Apoyo Activo

EE.UU.: 3 Tropas

ARVN: 1 Policía

Saigón, Can Tho:

Control COIN, Apoyo Activo

EE.UU.: 1 Base, 3 Tropas

ARVN: 4 Tropas, 2 Policías, 1 Ranger

Quang Tri:

Control EVN, Oposición Activa

ARVN: 1 Base, 2 Tropas

EVN: 1 Base, 4 Guerrillas

Quang Nam:

Control COIN

ARVN: 1 Ranger, 1 Policía

Quang Tin:

Control COIN

EE.UU.: 2 Tropas

ARVN: 1 Policía

Binh Dinh:

Control COIN, Apoyo Pasivo

EE.UU.: 1 Base, 1 Irregular, 4 Tropas

ARVN: 2 Tropas, 1 Policía

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

Pleiku:

EE.UU.: 1 Base, 1 Irregular, 1 Tropa

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

Khanh Hoa:

Control COIN

EE.UU.: 1 Irregular, 1 Tropa

Hue, Kien Hoa, Ba Xuyen:

Control COIN

ARVN: 2 Policía

An Loc, Qui Nhon, Cam Ranh:

Control COIN, Apoyo Pasivo

ARVN: 1 Policía

Binh Tuy:

Apoyo Pasivo

EE.UU.: 2 Tropas

ARVN: 1 Policía

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

Quang Duc:

Oposición Activa

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

EVN: 1 Guerrilla

Tay Ninh:

Oposición Activa

VC: 1 Base Subterránea, 2 Guerrillas

EVN: 1 Guerrilla

Kien Phong, Kien Giang:

Oposición Activa

VC: 2 Guerrillas.

North Vietnam, Southern Laos:

Control EVN

EVN: 2 Bases, 1 Guerrilla, 6 Tropas

Central Laos, The Fishhook, The Parrot's Beak:

Control EVN

EVN: 1 Base, 2 Guerrillas

Medio: 1968-1972*A Better War: Buscando la luz al final del túnel*

Mazo: Coloca Ky como Líder RVN y Khanh y Young Turku bajo Ky. Distribuye los Eventos Cruciales. Baraja 36 cartas de Evento (de Período si se desea) y apila 3 montones de 12 Eventos y 1 Golpe. Retira las demás cartas.

- **Ayuda:** 30
- **Econ Total:** 15
- **Patrocinio:** 15
- **Recursos:** VC 15, EVN 20, ARVN 30
- **Apoyo+Disponibles:** 37
- **COIN+Patrocinio:** 44
- **Oposición+Bases:** 23
- **EVN+Bases:** 8
- **La Ruta:** 3
- **Elegibles:** Todas las Facciones

Fuera de Juego:

EE.UU.: 5 Tropas

ARVN: 10 Tropas, 3 Rangers

Capacidades: (si se usan Eventos de Período)

Sombreadas: AAA, Main Force Bns, SA-2s, Search and Destroy; Sin Sombrear: Arc Light, M-48 Patton

Política EE.UU.: LBJ (si EE.UU. es una Facción Sin Jugador)

North Vietnam, Central Laos:

Control EVN

EVN: 1 Base, 1 Guerrilla, 9 Tropas

Quang Tri:

Control COIN, Apoyo Pasivo

EE.UU.: 1 Base, 4 Tropas, 1 Irregular

ARVN: 3 Tropas

EVN: 1 Base, 3 Guerrillas

Quang Nam:

Oposición Activa

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

Hue, Da Nang, Qui Nhon, Cam Ranh:

Control COIN Apoyo, Pasivo

EE.UU.: 1 Tropa

ARVN: 2 Policía

Quang Tin:

Control COIN, Apoyo Pasivo

EE.UU.: 1 Base, 2 Tropas

ARVN: 2 Tropas, 1 Policía

Kontum:

Control COIN, Apoyo Pasivo

EE.UU.: 1 Base, 1 Tropa, 1 Irregular

Binh Dinh, Pleiku, Khanh Hoa:

Control COIN, Apoyo Activo

EE.UU.: 2 Tropas, 1 Irregular

ARVN: 1 Policía

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

Phu Bon:

Control COIN, Apoyo Pasivo

EE.UU.: 3 Tropas

ARVN: 2 Tropas, 2 Policía

VC: 2 Guerrillas

Binh Tuy:

Control COIN

EE.UU.: 1 Base, 2 Tropas

ARVN: 3 Tropas, 1 Policía

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

Saigón:

Control COIN, Apoyo Activo

EE.UU.: 1 Base, 2 Tropas

ARVN: 1 Tropa, 1 Ranger, 4 Policía

VC: 1 Base, 1 Guerrilla

Quang Duc:

Control COIN

ARVN: 2 Tropas, 1 Policía

VC: 1 Guerrilla

Phuoc Long:

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

EVN: 1 Guerrilla

Tay Ninh:

Control COIN, Oposición Activo

EE.UU.: 1 Base, 3 Tropas

ARVN: 2 Tropas, 1 Ranger

VC: 1 Base Subterránea, 3 Guerrillas

EVN: 2 Guerrillas

An Loc:

Control COIN

ARVN: 1 Tropa, 2 Policía

Can Tho:

COIN Control, Apoyo Pasivo

EE.UU.: 3 Tropas, 1 Irregular

ARVN: 2 Tropas, 1 Policía

Kien Phong, Kien Hoa, Ba Xuyen:

Oposición Pasiva

ARVN: 1 Policía

VC: 1 Guerrilla

Kien Giang:

Control COIN, Oposición Activa

ARVN: 1 Base, 2 Tropas, 1 Ranger

VC: 1 Guerrilla

Southern Laos, NE Cambodia, The Fish**Hook, The Parrot's Beak, Sihanoukville:**

Control EVN

EVN: 1 Base, 2 Guerrillas

Completo: 1964-1972*Nam: Corral de pelea de la Guerra Fria***Mazo:** Distribuye los Eventos Cruciales. Baraja 6 montones de 12 cartas de Evento (de Período si se desea) y 1 Golpe cada uno. Retira las demás cartas.

- **Ayuda:** 15
- **Econ Total:** 15
- **Patrocinio:** 15
- **Recursos:** VC 5, EVN 10, ARVN 30
- **Apoyo+Disponibles:** 38
- **COIN+Patrocinio:** 35
- **Oposición+Bases:** 27
- **EVN+Bases:** 4
- **La Ruta:** 1
- **Elegibles:** Todas las Facciones

Fuera de Juego:

EE.UU.: 2 Bases, 10 Tropas

ARVN: 2 Bases, 10 Tropas, 3 Rangers

Política EE.UU.: JFK (si EE.UU. es una Facción Sin Jugador)**Saigón:**

Control COIN, Apoyo Pasivo

EE.UU.: 1 Base, 2 Tropas

ARVN: 2 Tropas, 3 Policía

Hue:

COIN Control

ARVN: 2 Tropas, 2 Policía

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

Control COIN, Apoyo Pasivo

ARVN: 2 Tropas, 2 Policía

Da Nang, Kontum:

Control COIN

EE.UU.: 2 Tropas

ARVN: 1 Policía

Quang Tri, Binh Dinh:

EE.UU.: 1 Irregular, 1 Tropa

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

Quang Nam:

Control COIN

ARVN: 1 Ranger, 1 Policía

Pleiku:

EE.UU.: 1 Base, 1 Irregular, 1 Tropa

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

Quang Tin, Quang Duc, Binh Tuy:

Oposición Activa

VC: 1 Base, 2 Guerrillas

Tay Ninh:

Oposición Activa

VC: 1 Base Subterránea, 2 Guerrillas.

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

Control COIN, Apoyo Pasivo

ARVN: 1 Policía

Kien Phong, Kien Giang:

Oposición Activa

VC: 1 Guerrilla

North Vietnam, Central Laos, Southern Laos, The Parrot's Beak:

Control EVN

EVN: 1 Base, 3 Guerrillas



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com

© 2014 GMT Games, LLC