



IL LAGO IN FIAMME

Serie COIN, Volume IV

Seconda Edizione - 2018

di Mark Herman e Volko Ruhnke

IL CONTENUTO

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 1. Introduzione | 6. Round di Colpo di Stato |
| 2. Sequenza di Gioco | 7. Vittoria |
| 3. Operazioni | 8. Fazioni non Giocatori |
| 4. Attività Speciali | Indice dei Termini del Gioco |
| 5. Eventi | Piazzamento e Scenari |

1.0 INTRODUZIONE

Il Lago in Fiamme è un gioco per da 1 a giocatori che riproduce il conflitto di insorgenza e contro insorgenza (COIN) durante il periodo principale della presenza USA in Vietnam, 1964-1972, sino alla “Pace di Parigi”. Ciascun giocatore assume il ruolo di una Fazione e cerca di determinare il destino del Vietnam del Sud: gli Stati Uniti (US), le forze Nord Vietnamite (NVA), le forze della Repubblica del Vietnam (ARVN) o i Viet Cong (VC) comunisti del sud. Usando azioni militari, politiche ed economiche e sfruttando vari eventi, i giocatori costruiscono e manovrano le forze per influenzare o Controllare la popolazione, estrarre risorse, o altrimenti raggiungere le finalità della propria Fazione. Un mazzo di carte regole l’ordine del

turno, gli eventi, i Controlli per la vittoria ed altri processi. Le regole possono riguardare anche le Fazioni senza giocatore, consentire il gioco in solitario, con due giocatori o con più giocatori.

Il Lago in Fiamme è il Volume IV della Serie COIN che usa regole simili per riprodurre le moderne insorgenze ed altri conflitti tra fazioni. Questa seconda edizione altera l'Attacco Aereo (4.2.3), la Fase di Impegno (6.5) e nove carte che hanno indicazione "2° edizione". [N.d.T.: le variazioni sono indicate con testo blu; inoltre è stata cambiata la Tabella degli Spazi Casuali e relativa procedura (si tirano ora 2 dadi invece degli originari 3), tutti i diagrammi di flusso dei Non-giocatori, quindi anche tutti e sei gli esempi Non-giocatore. È stata anche cambiata la tabella della Sequenza di Gioco, nonché le Istruzioni Speciali per l'Evento in caso di Non-giocatori, infine è stata inserita una Tabella della Procedura del Colpo di Stato per il Non-giocatore. Insomma, il gioco è stato pesantemente aggiornato soprattutto nella parte riguardante il gioco in solitario].

1.1 Svolgimento Generale del Gioco

Il Lago in Fiamme — a differenza di molti giochi assistiti da carte — non usa una mano di carte. Le carte sono invece giocate dal mazzo una alla volta, rivelando la carta successiva a tutti i giocatori. Ciascuna carta Evento indica l'ordine nel quale le Fazioni sono Disponibili per scegliere tra l'Evento della carta o una tra una serie di Operazioni ed Attività Speciali. Svolgere un Evento o Operazione comporta la penalità di rendere quella Fazione Non Disponibile per farlo con la carta seguente. Le carte Colpo di Stato mescolate con le carte Evento danno opportunità periodiche di vittoria istantanea e consentono attività come la raccolta delle risorse e l'influenza delle simpatie popolari.

1.2 Componenti

Una copia completa del gioco contiene:

- Una mappa montata (1.3)
- Un mazzo di 130 carte (5.0)
- 229 pezzi di gioco in legno di colore oliva, blu, rosso, giallo ed arancione, molti sbalzati (1.4).
- 7 cilindri sbalzati (1.8, 2.2)
- 6 pedoni neri e 6 bianchi (3.1.1)
- Un foglio di segnalini
- Varie tabelle e schede di aiuto al gioco che abbiamo tradotto in allegato alle regole
- 3 dadi a 6 facce – 1 blu, 1 rosso ed 1 giallo
- Un fascicolo con le regole
- Un fascicolo con gli scenari

1.3 La Mappa

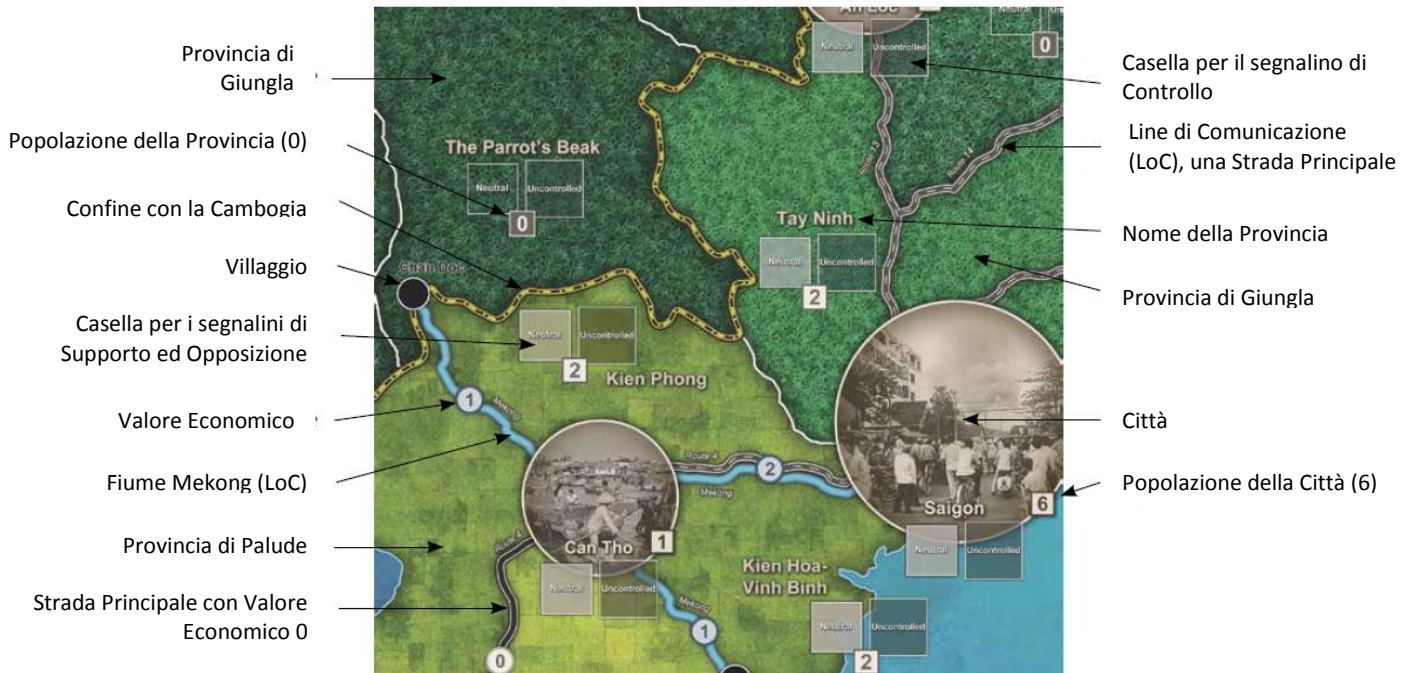
La mappa riproduce il Vietnam del Sud e le aree adiacenti, è divisa in vari tipi di spazi.

1.3.1 Spazi della Mappa. Gli spazi della mappa includono Province rurali, Città, e Linee di Comunicazione (LOC) che sono Strade Principali o il fiume Mekong. Tutti gli spazi – che le LoC – possono contenere forze. I Villaggi non sono spazi, semplicemente sono confini tra LoC adiacenti (1.3.6).

1.3.2 Province. Ciascuna Provincia ha un valore di Popolazione (Pop) di 0, 1 o 2 che influenza la vittoria mediante il Supporto per o l'Opposizione al Regime di Saigon (1.6) o il Controllo (1.7) ed alcune Operazioni di Insurrezione. Le Province sono anche distinte dal terreno come Alture, Paludi o Giungla, il che influenza i Rastrellamenti dei Controinsorgenti (3.2.3), gli Assalti (3.2.4) ed alcuni Eventi (5.0).

1.3.3 Città. Ciascuna Città ha un valore di Popolazione di 1, 2 o 6.

NOTA: Ciascun punto di popolazione rappresenta circa 500.000 cittadini del Vietnam del Sud.



1.3.4 LoC. Ciascuno spazio di Linea di Comunicazione (LoC) è una Strada Principale (strada) o il Mekong (fiume) o entrambi ed ha indicato un valore Economico (Econ) di 0, 1 o 2 che influenza le entrate delle Risorse ARVN (1.8, 6.2.3) e la Tassazione dei Viet Cong (4.5.1). *NOTA: Le LoC sono spazi!*

1.3.5 Paesi Stranieri. Le Province sulla mappa includono parte del Vietnam del Nord, del Laos e della Cambogia. Tutti gli altri spazi sono del Vietnam del Sud ("Il Sud"). Solo i NVA e VC possono raggrupparsi nel Vietnam del Nord (1.4.2). Gli US ed ARVN possono entrare in spazi del Laos e della Cambogia normalmente, ma al rischio di rimozione in seguito (6.4.1).

1.3.6 Adiacenza. L'Adiacenza influenza il movimento delle forze e l'implementazione di alcuni Eventi. Due qualsiasi spazi che rispettano una tra le seguenti condizioni sono adiacenti.

- Spazi che confinano (si toccano) l'uno con l'altro.
- Province che si toccherebbero se non fossero separate da LoC.
- LoC o Province separate da Villaggi.

NOTA: I Villaggi non sono spazi; terminano semplicemente le LoC (1.3.1).



ESEMPIO DI ADIACENZA: La Provincia di Quang Duc e la Strada 11 sono adiacenti via Da Lat, come lo sono Quang Duc e Khanh Hoa attraverso la Strada 21.

1.3.7 Coste. Qualsiasi spazio adiacente all'oceano (incluso attraverso una LoC) è costiero, il che influenza gli Eventi Sbarco Anfibio, l'Operazione Starlight ed USS New Jersey (5.0).



1.3.8 Eccesso. Usate le caselle di “Eccesso” [*Overflow*] per i pezzi che eccedono lo spazio disponibile sulla mappa; sostituite queste con il segnalino con lettera.

1.4 Forze

Le pedine di legno rappresentano le varie forze della Fazione: Truppe USA (cubetti oliva), Truppe ARVN (cubetti gialli) e Polizia (cubetti arancione), Truppe NVA (cubetti rossi), NVA e Guerriglie VC, Forze Speciali ARVN (SF) e le Basi di tutte le Fazioni.

NOTA: La Polizia ARVN rappresenta sia la polizia nelle aree urbane che le milizie rurali come le Forze Regionali e le Forze Popolari. Gli Irregolari comandati dagli USA includono sia le controguerriglie CIDG e le forze operazioni speciali USA che le addestravano o che operavano da sole. le basi rappresentano strutture di comando, addestramento e riformimento e di amministrazione politica.

1.4.1 Disponibilità, Rimozione e Fuori Gioco: Tenete le forze Disponibili per il piazzamento nella casella Forze Disponibili della Fazione (o nella casella Irregolari comandati dagli USA). Ponete le Basi NVA e VC negli spazi vuoti con numero superiore – e le Basi e Truppe USA in quelli inferiori – per mostrare il numero delle Basi sulla mappa e delle Basi e Truppe USA disponibili al fine di registrare le entrate (6.2) e la vittoria (7.0).

Gli USA ed ARVN possono avere forze nella casella Fuori Gioco – né Disponibile né sulla mappa – e le forze USA possono divenire Perdite (3.3.3, 4.4.2, 5.0, 6.5). Altrimenti, le forze rimosse dalla mappa vanno tra quelle Disponibili.

- A meno che non sia indicato diversamente (da un Evento, 5.1.1), le forze possono essere prese da o riposte da/con quelle nelle caselle Disponibili. Un pezzo da rimpiazzare da un pezzo che non è disponibile viene semplicemente rimosso (ECCEZIONE: Infiltrazione, 4.4.1).
- **Importante:** I giocatori che devono porre proprie forze mentre svolgono una Operazione, Attività Speciale o Evento, le possono prendere da dovunque sulla mappa (anche una Base Sotterranea, perdendo il segnalino di Tunnel, 1.4.4) se e solo se il tipo di forza desiderata non è Disponibile. ECCEZIONE: Il giocatore USA può farlo solo con Irregolari comandati dagli USA e qualsiasi forza ARVN, non con Truppe USA né con Basi USA.

ESEMPLI: Il NVA senza Guerriglie Disponibili potrebbe rimuovere le proprie durante una Riorganizzazione (3.3.1) per porle Occultate. L'Addestramento USA potrebbe prendere la Polizia da un altro spazio se non ve ne è alcuna Disponibile.

1.4.2 Raggruppamento. Non più di 2 Basi (di qualsiasi Fazione) possono occupare una singola Provincia o Città. Le Basi non possono occupare le LoC. Solo le forze NVA e VC possono occupare il Vietnam del Nord (1.3.5).

- Il porre (come le Basi mediante l'Addestramento 3.2.1, Riorganizzazione 3.3.1, Evento 5.1.1, o Impegno 6.5) o muovere le forze non può mai essere fatto violando i limiti al raggruppamento.

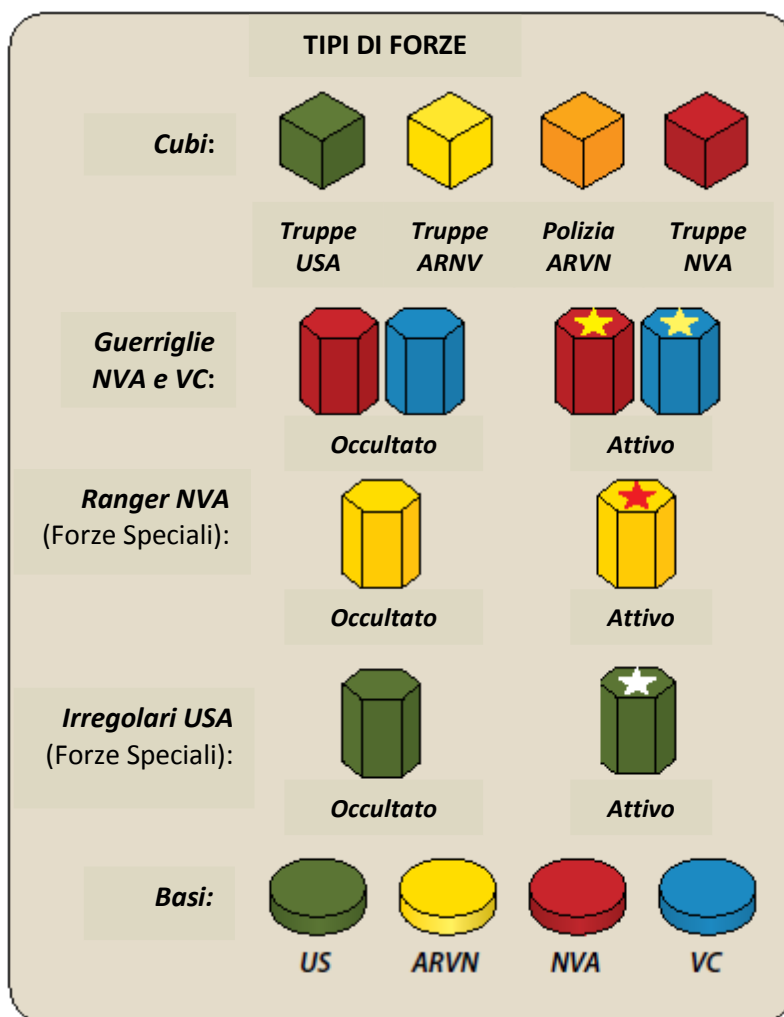
1.4.3 Occultate/Attive. Le Guerriglie e le Forze Speciali (SF) sono Occultate — simbolo in giù — o Attive — simbolo in su. Le Azioni ed Eventi le girano da uno stato all'altro. Le Basi, Truppe e Polizia sono sempre Attivi. Piazzate e ponete i nuovi cubi sempre Attivi, le Guerriglia ed SF Occultati (anche se rimpiazzano un pezzo).

NOTA: A meno che le istruzioni specifichino Guerriglia “Occultata”, è sufficiente “Attivare” una Guerriglia già Attiva (rimane Attiva). Inoltre, “muovere” o “trasferire” Guerriglie o SF non influenza lo stato di Occultamento a meno che non sia altrimenti specificato.



1.4.4 Tunnel. Il Piazzamento dello Scenario (2.1) e gli Eventi (5.0) designano alcune Basi VC o NVA con Tunnel. Ponete un segnalino di Tunnel appropriato su una tale Base, non più di 1 segnalino di Tunnel alla volta per Base. Le Basi con Tunnel sono più difficili da rimuovere con Operazioni o Eventi (3.2.4, 4.2.1, 4.2.3, 4.3.3, 5.1.1). Quando una Base con Tunnel viene rimossa, lo è anche il segnalino di Tunnel.

Il NVA può infiltrare una Base con Tunnel VC per trasformarla in NVA (4.4.1).



1.5 Giocatori & Fazioni

Il gioco può avere sino a 4 giocatori, ciascuno tiene 1 o più Fazioni: gli USA (oliva), il NVA (rosso), il ARVN (giallo e arancione) o il VC (blu). In una partita in solitario, il giocatore tiene gli USA ed ARVN assieme, o NVA e VC, o 1 qualsiasi Fazioni (8.9). Le Fazioni rimanenti sono Controllate dalle regole del capitolo 8 come “Non Giocatori” o, se si preferisce con 2 o 3 giocatori, come sotto.

Opzione No Non-Giocatore: Con 2 o 3 giocatori, i giocatori (invece di usare le regole sul Non-Giocatore, 8.0) possono Controllare le fazioni residue:

- Con 2 giocatori, 1 giocatore Controlla NVA e VC, l'altro USA e ARVN.
- Con 3 giocatori, un singolo giocatore Controlla NVA e VC o, se lo si preferisce, USA ed ARVN.

POLITBURO: Un giocatore che usa NVA/VC assieme considera il margine di vittoria più alto tra le 2 Fazioni durante i Round di Colpo di Stato (vince se una fazione rispetta le sue condizioni, 6.1, 7.2), ma usa quello *inferiore* tra i due dopo il Colpo di Stato Finale (7.3). Un giocatore che usa NVA/VC assieme non può trasferire le Risorse (1.5.2).

SOVRANITA': Un giocatore US/ARVN usa il margine di vittoria *minore* delle 2 Fazioni (7.3) e causa il termine della partita con un controllo della vittoria (6.1, 7.2) solo se entrambe le fazioni rispettano le loro condizioni.

NOTA: I pezzi NVA, VC ed ARVN hanno il loro colore il più possibile simile al colore della loro bandiera, gli USA dall'uniforme verde oliva dei soldati.

1.5.1 Amici e Nemici. Gli USA ed ARVN sono Fazioni Controinsorgenti (COIN) ed amiche tra di esse; gli NVA e VC sono Insorgenti ed amiche tra di esse. I Controinsorgenti sono nemici degli Insorgenti.

1.5.2 Negoziato. I giocatori possono stringere qualsiasi accordo concordato rispettando le regole del gioco. Tutti i negoziati sono aperti. Le regole non vincolano i giocatori al rispetto dell'accordo.

- I NVA e VC, se sono giocatori separati, possono trasferire volontariamente le Risorse (1.8) l'uno con l'altro in qualsiasi momento nel quale uno di essi sta svolgendo una Operazione, Attività Speciale o Evento.

1.6 Supporto ed Opposizione

Il Supporto ed Opposizione influenzano la vittoria ed alcune attività operazionali.

1.6.1 Le Città e Province con almeno 1 Popolazione (1.3.2-3) indicano sempre da 1 a 5 livelli di Supporto o Opposizione della sua popolazione al regime di Saigon, che può variare durante il gioco.

- Supporto Attivo.
- Supporto Passivo.
- Neutrale.
- Opposizione Passiva.
- Opposizione Attiva.

1.6.2 Il Supporto o Opposizione Attiva conta il doppio della Popolazione per il Totale Supporto o Opposizione – il che influenza la vittoria USA o VC (7.2-.3). Indicate il Supporto o l'Opposizione con segnalini posti in ciascuna Città o Provincia. Indicate gli spazi Neutrali con l'assenza di tali segnalini.



Supporto Attivo – Supporto Passivo – **Neutrale** – Opposizione Passiva – Opposizione Attiva

Totale Supporto =

2 x Pop in Supporto Attivo + 1 x Pop in Supporto Passivo

Totale Opposizione =

2 x Pop in Opposizione Attiva + 1 x Pop in Opposizione Passiva

NOTA: Le LoC (1.3.4) e le Province con Pop 0 sono sempre Neutrali, mai a Supporto o Opposizione.

1.7 Controllo



Le 2 Fazioni Controinsorgenti assieme (US e ARVN) Controllano una Provincia o Città se i loro pezzi combinati lì presenti eccedono quelli delle altre 2 Fazioni (NVA e VC) combinati. Il NVA da solo Controlla una Provincia o Città se i pezzi NVA eccedono tutti gli altri pezzi (inclusi quelli VC). Il Controllo influenza alcune attività e la vittoria. Variate i segnalini di Controllo COIN e Controllo NVA quando il Controllo cambia per il piazzamento, rimozione o movimento dei pezzi.

1.8 Risorse, Aiuti e Patrocinio

In qualsiasi momento, ciascuna Fazione eccetto gli USA hanno tra 0 e 75 Risorse che usa per pagare il costo delle Operazioni (3.0). Durante i Round di Colpo di Stato (6.2.3), si aggiunge un livello di Aiuti (tra 0 e 75) alle Risorse ARVN. Un livello di Patrocinio (da 0 a 75) contribuisce alla vittoria ARVN (7.0). Indicate le Risorse, Aiuti e Patrocinio sulla tabella a bordo mappa – per le Risorse, con un cilindro del colore della Fazione (1.5).

NOTA: Il Patrocinio rappresenta l'occorrenza al regime di Saigon per premiare i propri sostenitori a scapito della popolazione, come la diversione degli aiuti stranieri – una modalità di governo che gli USA potevano definire corrotta.



1.8.1 Operazioni Congiunte. Gli USA non devono indicare le loro Risorse. Alcune Operazioni USA (3.1) e la Pacificazione USA (3.2.1, 6.3.1) spendono Risorse. Gli USA possono spendere solo quelle Risorse ARVN che eccedono il livello indicato di Econ Totale (1.3.4, 6.2.3). Solo la Fazione ARVN può spendere Risorse ARVN a livello Econ o inferiore.



1.9 Segnalini di Vittoria

Allo stesso modo indicate con segnalini sulla tabella di bordo mappa i seguenti totali che influenzano la vittoria (7.0).

- Totale Supporto (1.6.2) più il numero di Truppe e Basi USA Disponibili (1.4.1).
- Totale Popolazione Controllata dal NVA più il numero di Basi NVA sulla mappa (1.7).
- Totale Popolazione Controllata dalle Fazioni COIN (1.7) più il Patrocinio (1.8).
- Totale Opposizione (1.6.2) più il numero di Basi VC sulla mappa.

NOTA: Un segnalino sulla tabella “Il Sentiero” indica il livello di efficienza della rete di rifornimenti nord-sud del NVA (6.7). I dodici segnalini di “Inganno” sono forniti per le regole opzionali correlate alla vittoria (7.3).

2.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

2.1 Piazzamento

Seguite le istruzioni negli ultimi paragrafi del regolamento per scegliere uno scenario e vari opzioni di gioco, assegnando le Fazioni ai giocatori, preparando il mazzo, e piazzando i segnalini e le forze.

2.2 Inizio

Iniziate il gioco rivelando la prima carta del mazzo di pesca e ponendola nel mazzo degli scarti. Rivelate poi la prima carta del mazzo; prima si gioca la carta che sta sul mazzo delle carte giocate, poi si giocherà la carta sopra il mazzo di pesca. *NOTA: i giocatori potranno quindi vedere la prossima carta che verrà giocata (2.3.7).* Tutte le carte giocate ed il numero di carte del mazzo di pesca sono ispezionabili.

INDICAZIONE DELLE FASI: Nel completare le varie fasi di una carta Evento, ponete un cilindro del colore della Fazione (1.5) sulla tabella della Sequenza di Gioco nella casella appropriata (o, per i Round di Colpo di Stato [6.0], avanzate il relativo segnalino).

2.3 Carta Evento

Quando si gioca una carta Evento, sino a due Fazioni effettueranno Operazioni o implementeranno l'Evento.

- Le Fazioni il cui cilindro è nella casella “Disponibile” hanno queste opzioni nell'ordine da sinistra a destra dei simboli di Fazione indicati nella parte alta della carta.
- Le Fazioni il cui cilindro è nella casella “Indisponibile” non fanno nulla.

2.3.1 Disponibilità. Le Fazioni che non hanno svolto una Operazione o Evento con la carta precedente sono Disponibili (i loro cilindri iniziano la carta nella casella “Disponibile” secondo 2.3.6). Le Fazioni che lo hanno fatto sono Indisponibili. (Tutte le Fazioni iniziano il gioco Disponibili). Vedere anche Operazioni Gratuite, 3.1.2.

2.3.2 Ordine di Fazione. La Fazione Disponibile con il simbolo più a sinistra del suo colore (saltando qualsiasi Fazione Indisponibile) è la Prima Disponibile a svolgere una Operazione o Evento o a Passare. Quella seguente più a sinistra è la Seconda Disponibile. *NOTA: Una leggera ombreggiatura attorno ad alcuni simboli di Fazione fanno riferimento solo alle istruzioni per il Non Giocatore (8.4.1).*

2.3.3 Passare. Se una Fazione Prima o Seconda Disponibile (solamente!) opta di Passare, rimane Disponibile per la carta seguente e riceve +1 Risorsa se Fazione Insorgente o aggiunge +3 Risorse ARVN se Fazione COIN. La Fazione Disponibile alla sinistra rimpiazza poi la Fazione che ha Passato come nuova Prima Fazione Disponibile ed ha le stesse opzioni di esecuzione o Passare. Se l'ultima Fazione Disponibile (più a destra) Passa, modificate i cilindri (2.3.7) e giocate la carta seguente.

2.3.4 Opzioni per le Fazioni Disponibili

PRIMA DISPONIBILE: Se la Prima Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può svolgere o:

- Una Operazione (3.0) – con o senza una Attività Speciale (4.0) – o:
- L'Evento indicato sulla carta.

OPZIONI PER LA SECONDA DISPONIBILE: Se la Seconda Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può svolgere una Operazione o anche l'Evento, ma le sue opzioni dipendono da come ha agito la Prima Fazione Disponibile.

- Solo Operazione: Se la Prima Fazione Disponibile ha svolto una Operazione, la Seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione Limitata (2.3.5).
- Operazione & Attività Speciale: Se la Prima Fazione Disponibile ha svolto una Operazione con Attività Speciale, la Seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione Limitata o invece implementare l'Evento.
- Evento: Se la Prima Fazione Disponibile ha svolto l'Evento, la Seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione, con Attività Speciale se lo desidera.

2.3.5 Operazione Limitata. Una Operazione Limitata è una Operazione in 1 solo spazio, senza Attività Speciale. Se l'Operazione Limitata è una Pattuglia (3.2.2), Perlustrazione (3.2.3) o Marcia (3.3.2) può coinvolgere pezzi da più spazi ma 1 solo spazio di destinazione. Una Operazione Limitata conta come una Operazione (vedere anche le Operazioni dei Non-Giocatori, 8.1).

2.3.6 Modifica della Disponibilità: Dopo che la Prima e Seconda Fazione Disponibile hanno completato tutto lo svolgimento delle Operazioni, Attività Speciali ed Eventi (o dopo che tutte le Fazioni Disponibili sono invece Passate), modificate i cilindri nella tabella della Sequenza di Gioco come segue:

- Qualsiasi Fazione che non ha svolto una Operazione o Evento (e non è stata resa Indisponibile da un Evento) va nella casella Disponibile.

- Qualsiasi Fazione che ha svolto una Operazione (anche una Operazione Limitata) o Evento va nella casella Indisponibile (a meno che non sia altrimenti specificato dall'Evento, vedere anche Operazioni Gratuite, 3.1.2).

NOTA: Alcuni Eventi (5.0) consentono alla Fazione che li implementa di rimanere Disponibile o di rendere altre Fazioni Indisponibili per la carta seguente. Per ricordarlo, indicate una Fazione che rimane Disponibile in questo modo ponendo il suo cilindro nel bordo sinistro della sua casella "Evento" nella Sequenza di Gioco. Indicate una Fazione che è resa Indisponibile in questo modo ponendo il suo cilindro con (sotto) quello della Fazione che agisce, a mostrare che sarà Indisponibile per la carta seguente.

2.3.7 Carta Seguinte. Dopo aver modificato la Disponibilità, spostate la prima carta del mazzo di pesca sul mazzo delle carte giocate, a faccia in su, e rivelate la carta seguente del mazzo di pesca (anche se la carta giocata è di *Colpo di Stato!*, 2.4). Svolgete la carta giocata, procedendo con la sequenza appropriata.

2.3.8 Eventi Cruciali. Ciascuna Fazione inizia gli scenari Medio e Intero (solamente, 2.1) con una carta Evento Cruciale unica per la Fazione. Gli Eventi Cruciali sono un tipo di Evento (5.0): Una Fazione può giocare il suo Evento Cruciale per annullare una carta Evento appena giocata (incluso l'ordine di Disponibilità, 2.3) se:

- Quella Fazione è Disponibile, E;
- Si rispetta il requisito in rosso indicato sulla carta, E;
- La Prima Fazione Disponibile non ha ancora fatto nulla, E;
- Non è visibile un Colpo di Stato come carta seguente (2.3.9).

PROCEDURA: La Fazione interrompe la solita Sequenza di Gioco ponendo la sua carta Evento Cruciale sulla carta Evento giocata e svolgendo l'Evento Cruciale. Segue poi la nuova sequenza di Disponibilità, e l'Evento Cruciale rimane nel mazzo delle carte giocate, come al solito.

PREVARICAZIONE DEGLI EVENTI CRUCIALI: Il VC può giocare il suo Evento Cruciale sopra quello di un'altra Fazione, annullandolo; l'ARVN può farlo contro gli USA o NVA; l'NVA può farlo contro gli USA; gli USA non possono farlo. Una carta Evento Cruciale annullata torna al suo possessore per un possibile uso futuro.

NOTA: La Prima Fazione Disponibile non è tenuta a dichiarare cosa farebbe prima che una Fazione decida se giocare il suo Evento Cruciale. Ponete un segnalino "Evento Cruciale Giocabile" ["Playable Pivotal Event"] sulle carte di Evento Cruciale non giocate per le quali si rispettano i prerequisiti.

2.3.9 Stagione dei Monsoni. Nell'ultima carta Evento prima di ogni Carta Colpo di Stato (2.4), le Operazioni non possono includere la Perlustrazione (3.2.3), neanche mediante Consiglieri (4.2.1) né la Marcia (3.3.2), gli Attacchi Aerei USA e Trasporti Aerei USA sono limitati a 2 spazi (4.2.2-3), e non sono consentiti gli Eventi Cruciali (2.3.8). (Ma vedere 5.1.1 per il testo degli Eventi).

NOTA: Tenete il segnalino di Monsoni ["Monsoon"] accanto al mazzo e ponetela sulla carta di Evento giocata per ricordarlo mentre si ha un Colpo di Stato come carta seguente.

2.4 Carta Colpo di Stato

Se si gioca una Carta di Colpo di Stato, prima svolgete qualsiasi istruzione immediata presente sulla carta. Poi ponete la carta nella casella con indicazione "Leader RVN" (vedere sotto). Infine, svolgete un Round Colpo di Stato (6.0) indicando ciascuna fase nella Sequenza di Gioco con il segnalino "Carta Colpo di Stato".

2.4.1 Leader RVN. La carta Colpo di Stato sopra (quella giocata più di recente) (o la casella "Leader RVN", se vuota) mostra il Leader corrente della Repubblica del Vietnam (RVN). Qualsiasi effetto duraturo indicato per quel Leader è in effetto, come se fosse il testo di un Evento duraturo implementato (5.1, 5.3, 5.4). Se la carta più recentemente giocata è "Tentativo Fallito", ponetela sotto qualsiasi carta di Colpo di Stato precedente. *NOTA: il "Tentativo Fallito" annulla solo "Duong Van Minh". Minh è un Leader RVN ma non una carta. Pertanto Minh non conta come carta nella casella Leader RVN (come per i prerequisiti dell'Evento Cruciale, 2.3.8). "Nguyen Cao Ky" influenza la Pacificazione a partire da quel Round Colpo di Stato (6.3.1).*

2.4.2 Colpo di Stato Finale. Se viene completato l'ultimo Round Colpo di Stato senza una vittoria (6.1), la partita termina: determinate la vittoria secondo 7.3.

NOTA: Ciascuna serie di carte Evento sino ad un Colpo di Stato è detta "Campagna", rappresenta 1-2 anni di guerra.

3.0 OPERAZIONI

3.1 Operazioni in Generale

Una Fazione che svolge una Operazione (Op) sceglie 1 delle 4 Operazioni indicate per la sua Fazione e sceglie spazi sulla mappa (in genere molti) da coinvolgere nella stessa. Scegliete un dato spazio una sola volta per una data Operazione.

Le Operazioni solitamente costano Risorse (non Aiuti o Patrocinio, 1.8), spesso per spazio scelto; la Fazione che paga deve avere Risorse sufficienti per pagare l'Operazioni, in ogni spazio scelto. Gli USA non spende Risorse di per sé; talvolta spende Risorse ARVN, ma non può farlo sotto il. Totale Econ segnato (1.8.1, 6.2.3).

La Fazione che sta agendo sceglie l'ordine degli spazi nelle quali sarà risolta l'Operazione, le Fazioni nemiche (1.5) o i pezzi da influenzare (attaccati) ed i pezzi amici da porre, rimpiazzare o muovere. Una Operazione può attaccare entrambi i nemici o uno soltanto ed ignorare l'altro. *NOTA: Le forze Alleate proteggono comunque le Basi delle altre Fazioni amiche da Assalto/Attacco (3.2.4, 3.3.3).* Una volta attaccati, i pezzi di una Fazione sono influenzati il più possibile. Le azioni che influenzano i pezzi di un'altra Fazione, amica o nemica, non richiedono il permesso di quella Fazione.

3.1.1 Pedoni. Se desiderato, indicate gli spazi scelti per le Operazioni (3.0), Attività Speciali (4.0) o altre azioni con pedoni bianchi e neri. I pedoni sono inclusi per utilità, non sono un limite al gioco.

3.1.2 Operazioni Gratuite. Alcuni Eventi (5.5) danno Operazioni o Attività Speciali: non costano Risorse e, se svolti da una Fazione che non sia quella che ha giocato l'Evento, non influenzano la sua Disponibilità (2.3.6). ECCEZIONI: Pacificazione, Agitazione, e Costruzione del Sentiero costano comunque Risorse anche fanno parte di una Operazione gratuita (3.2.1, 3.3.1). Altri requisiti e procedure si applicano ancora a meno che non siano modificati dal testo dell'Evento (5.1.1, 5.5.).

3.2 Operazioni COIN



Gli USA ed ARVN scelgono tra Operazioni di Addestramento, Pattuglia, Perlustrazione, ed Assalto. *NOTA: Queste Fazioni non pongono né muovono mai pezzi nel Vietnam nel Nord (1.4.2).*

3.2.1 Addestramento. L'Addestramento aggiunge forze ARVN e può aumentare il Supporto (1.6) o ridurre il Patrocinio (1.8). *NOTA: Gli USA ricevono le proprie Truppe e Basi in ed in uscita dal Vietnam nella Fase di Impegno (6.5) ed Eventi (5.0), non con le Operazioni.*

- Il ARVN può scegliere qualsiasi Provincia o Città priva di Controllo NVA;
- Il USA può scegliere qualsiasi Provincia o Città che abbia pezzi USA.
- Una delle Fazioni spende 3 Risorse ARVN solo se pone qualsiasi pezzo ARVN (anche rimpiazzando cubi con una Base).

PROCEDURA: Come prima cosa, in quegli spazi scelti desiderati, se USA; ponete 1-2 Irregolari o, alle Basi USA, 1-2 Ranger o sino a 6 cubi ARVN (qualsiasi combinazione di Truppe e Polizia); se ARVN, ponete 1-2 Ranger o sino a 6 cubi ARVN in Città o nelle Basi USA o ARVN. Se nessuno dei pezzi ARVN è Disponibile (1.4.1), possono essere presi dalla mappa. Poi, in 1 spazio scelto (anche se è una Operazione Limitata, 2.3.5), se desiderato:

- Pacificate per rimuovere qualsiasi segnalino di Terrore e poi per spostare lo spazio sino a 2 livelli verso il Supporto Attivo. Lo spazio deve avere Controllo COIN e, se Addestramento ARVN, sia Truppe ARVN che Polizia (a differenza della Pacificazione durante la Fase di Supporto. 6.3.1, gli USA non necessitano di Truppe e Polizia, solo un pezzo USA ed il Controllo COIN). La Pacificazione costa 3 Risorse ARVN per segnalino di Terrore rimosso e livello di spostamento, anche se l'Operazione di Addestramento era gratuita (3.1.2, 5.5), OPPURE:
- Se ARVN, rimpiazzate 3 qualsiasi cubi ARVN con 1 Base ARVN (rispettando il raggruppamento, 1.4.2). *NOTA: Il rimpiazzare cubi con una Base costa 3 Risorse ARVN anche se non vengono posti cubetti.* OPPURE:
- Se USA e lo spazio è Saigon, trasferite sino a 3 Patrocinio alle Risorse ARVN.

3.2.2 Pattuglia. Il pattugliare protegge le LoC muovendo Truppe o Polizia in esse e cercando o rimuovendo Insorgenti lì presenti. Se ARVN, pagate 3 Risorse totali (non per spazio); se USA, il costo è zero. Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), tutti i cubi che muovono devono terminare in un singolo spazio di destinazione.

PROCEDURA: Muovete un qualsiasi numero di cubi della vostra Fazione da qualsiasi spazio. Ciascun cubo può muovere in qualsiasi LoC o Città adiacente e può proseguire ad entrare in LoC o Città adiacenti sino a quando il giocatore decide di terminare il movimento o quando entra in uno spazio che contiene qualsiasi pezzo NVA o VC. Poi, in ciascuna LoC (che un cubo abbia appena mosso lì o no), Attivate 1 Guerriglia nemica per ciascuno dei vostri cubi lì presenti. Poi, se lo desiderate, Assaltate (3.2.4) in 1 LoC senza costi aggiuntivi. Gli USA non possono aggiungere ARVN. Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), l'Assalto deve essere nella LoC di destinazione.

3.2.3 Perlustrazione. Le Perlustrazioni possono spostare Truppe e localizzare le Guerriglie nemiche. Scegliete Province e Città (non nel Vietnam del Nord, 1.4.2). Se ARVN, pagate 3 Risorse per spazio scelto; se USA, zero. La Perlustrazione non è consentita con i Monsoni (una carta Colpo di Stato è la prossima, 2.3.9).

PROCEDURA: Come prima cosa, spostate qualsiasi Truppa adiacente della vostra Fazione negli spazi desiderati. Inoltre, ciascun gruppo di Truppe può muovere prima in una LoC adiacente (1.3.3) priva di NVA/VC e poi in uno spazio adiacente (qualsiasi truppa che muove deve raggiungere spazi che sono stati pagati come destinazione).

- Poi, in ciascun spazio scelto, Attivate (1.4.3) 1 Guerriglia nemica per ciascuno dei vostri cubi (che hanno mosso o già presenti) o Forze Speciali (Irregolari per gli USA, Ranger per il ARVN).
- In spazi di Giungla, Attivate solo 1 Guerriglia nemica per ogni 2 vostri cubi o Forze Speciali (arrotondate per difetto i totali).

ESEMPIO DI PERLUSTRAZIONE: Il ARVN sceglie Quang Duc per una Perlustrazione. Nessuna LoC ha Guerriglie. Due Truppe muovono da Cam Ranh sulla Route 11 e di lì via Da Lat nella Provincia di Quang Duc. Le truppe ARVN in Binh Tuy – Binh Thuan potrebbero anch'esse entrare in Quang Duc.

3.2.4 Assalto. Gli Assalti rimuovono pezzi nemici. Scegliete qualsiasi spazio con cubi della Fazione che sta agendo ed Insorgenti (NVA o VC). Il ARVN paga 3 Risorse per spazio. L'Assalto USA costa 3 Risorse ARVN se il giocatore USA opta di aggiungere un Assalto ARVN in 1 spazio di Assalto USA.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, rimuovete i pezzi nemici a seconda del numero di cubi presenti, come segue:

- Se è un Assalto ARVN, contate solo i cubi ARVN. Rimuovete 1 pezzo nemico per ogni 2 cubi presenti o per ogni 3 nelle Montagne (arrotondate per difetto). Nelle Città o sulle LoC, contate la Polizia e le Truppe; nelle Province, solo le Truppe. Per ciascuna Base rimossa (anche per seguito di un Assalto USA, qui sotto, o Consigliere, 4.2.1), o si aggiungono +6 Aiuti.
- Se è un Assalto USA, contate le Truppe USA. Rimuovete 2 nemici per cubo di Truppa USA se lo spazio ha una Base USA, o solo 1 nemico per ogni 2 Truppe USA (arrotondate per difetto) se Montagna senza Base USA, o altrimenti 1 pezzo nemico per ciascuna Truppa USA. Se desiderato, pagate 3 Risorse ARVN per dare seguito con un Assalto ARVN secondo il punto precedente in 1 spazio dove è appena stato effettuato un Assalto USA (nessun effetto sulla Disponibilità ARVN, 2.3.1).

TRUPPE PER PRIME, BASI PER ULTIME: Rimuovete qualsiasi Truppa NVA in uno spazio di Assalto per prime, poi qualsiasi NVA o Guerriglia VC (la Fazione Assaltante decide quali per prime), poi qualsiasi Base Insorgente solo una volta che non rimangono NVA o Guerriglie VC. Non rimuovete le Guerriglie Occultate (1.4.3).

NOTA: *Le Guerriglie Occultate in uno spazio impediscono le ulteriori rimozioni delle Basi per Assalto sino a quando non sono Attivate le Guerriglie. Inoltre, i pezzi non Basi proteggono le Basi dell'altra Fazione amica dall'Assalto/Attacco (3.3.3).*

NOTA: *Le Guerriglie sono meno efficaci delle Truppe ma hanno un vantaggio informativo in quanto i controinsorgenti devono Attivarle (localizzarle) prima di poterle Assaltare.*

TUNNEL: Se il pezzo seguente da rimuovere sarebbe una Base con un segnalino di Tunnel (1.4.4), non rimuovete pezzi da quello spazio. Piuttosto, tirate un dado: con 1-3 non fate altro; con 4-6 rimuovete quel Tunnel solo (lasciate la Base sul posto).

ESEMPIO: *Tre Truppe USA Assaltano 2 Basi con Tunnel da sole in Giungla. Non si rimuove alcun pezzo. Con 4-6, viene rimosso un segnalino di Tunnel da una Base.*

3.3 Operazioni degli Insorgenti



Il NVA e VC scelgono tra Operazioni di Riorganizzazione, Marcia, Attacco, o Terrore.

3.3.1 Riorganizzazione. Le Operazioni di Riorganizzazione incrementano le forze amiche, recuperano i VC, e costruiscono il Sentiero. Scegliete qualsiasi Provincia o Città senza Supporto (1.6). Pagate 1 Risorsa per spazio scelto.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, la Fazione che agisce pone 1 delle Guerriglie Disponibili o rimpiazza 2 delle sue Guerriglie con 1 delle sue Basi (rispettando il raggruppamento, 1.4.2). Se lo spazio ha già almeno 1 Base di quella Fazione, la Fazione può invece:

- Se NVA, porre un numero delle sue Guerriglie sino alla somma del valore del Sentiero (6.7) più il numero di Basi NVA lì presenti.
- Se VC, ponete sue Guerriglie pari alla somma del valore di Popolazione dello spazio (1.3.2-3) più il numero di Basi VC lì presenti, OPPPURE girate tutte le sue Guerriglie lì presenti ad Occultate (1.4.3). *NOTA: Il VC può fare anche Agitazione se ha scelto la Capacità "Quadri" ombreggiata (5.3); questa Agitazione costa Risorse anche se la Riorganizzazione era gratuita (3.1.2, 5.5).*

Poi, il NVA con la sua Riorganizzazione può spendere altre 2 Risorse per Costruire il Sentiero di 1 casella (6.7, anche se la Riorganizzazione era una Operazione Limitata, 2.3.5, o se ha scelto zero spazi). La Riorganizzazione per Costruire il Sentiero costa 2 anche se la Riorganizzazione era gratuita (3.1.2, 5.5).

3.3.2 Marcia. Le Operazioni di Marcia muovono le Guerriglie e le Truppe Insorgenti. Il movimento dei pezzi può iniziare in qualsiasi spazio. Pagate 1 Risorsa per Provincia o Città nelle quali quelle Guerriglie o Truppe muovono (0 Risorse per muovere nelle LoC). Una Operazione Limitata (2.3.5) Marcia può scegliere solo un singolo spazio di destinazione. La Marcia non è consentita nei Monsoni (2.3.9).

PROCEDURA: La Fazione che agisce muove qualsiasi delle sue Guerriglie o Truppe desiderate in spazi adiacenti (13.6). I pezzi che muovono da 1 spazio ad un altro muovono come singolo gruppo. Fate divenire le Guerriglie di un gruppo che muove Attive (1.4.3) se:

- La destinazione è una LoC o ha Supporto (1.6) E:
- Il numero di pezzi del gruppo che muove più il numero di cubi USA ed ARVN, Irregolari e Ranger nella destinazione eccede 3.

ESEMPIO: *Due Guerriglie VC Occultate Marciano da The Parrot's Beak a Kien Phong, dove vi sono 2 cubi di Polizia e Supporto. Il totale di 4 pezzi alla destinazione eccede 3, quindi le Guerriglie VC si girano ad Attive.*

IL SENTIERO: Le Guerriglie e Truppe NVA in Marcia (non VC) possono continuare a muovere in spazi aggiuntivi (pagando una sola volta per ciascuna destinazione aggiuntiva) se lo spazio di destinazione precedente era in Laos o Cambogia (1.3.5), il

valore del Sentiero è superiore a zero (6.7)m e la Marcia non è una Op Lim (2.3.5). Inoltre, se il valore del Sentiero è 4, la Marcia NVA in o fuori da singoli spazi in Laos o Cambogia costa 0 Risorse.

NOTA: Il Controllo COIN non blocca tali movimenti (1.7).

3.3.3 Attacco. Le Operazioni di Attacco cercano di eliminare le forze nemiche. Scegliete qualsiasi spazio dove la Fazione che agisce ed un nemico hanno pezzi; pagate 1 Risorsa per spazio.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, Attivate (1.4.3) tutte le Guerriglie della Fazione che agisce e poi tirate un dado: se il risultato è pari o inferiore al numero delle Guerriglie della Fazione che agisce lì presenti (che abbiano iniziato Attive o no), rimuovete sino a 2 pezzi nemici (a scelta della Fazione che agisce). Il NVA può invece rimuovere 1 pezzo nemico per 2 Truppe NVA lì presenti (arrotondate per difetto, non Attivate Guerriglie). I pezzi rimossi possono appartenere a Fazioni diverse e possono essere Forze Speciali Occultate.

- Non rimuovete le Basi USA o ARVN prima di qualsiasi altro pezzo di qualsiasi Fazione nello spazio.

PERDITE: Ponete qualsiasi pezzo USA rimosso dall'Attacco nella casella delle Perdite.

ATTRITO: Per ciascun cubo di Truppa USA o Base USA rimossi, la Fazione Attaccante deve rimuovere 1 dei suoi pezzi Attaccanti (Truppe o Guerriglia, quelle usate) dallo spazio.



3.3.4 Terrore. Le Operazioni di Terrore nelle Città o Province influenzano il Supporto e l'Opposizione (1.6) e pongono segnalini di Terrore che ostacolano futuri tentativi di influenzarle. Sulle LoC, ponete segnalini di Sabotaggio che bloccano l'acquisizione di Risorse al ARVN (6.2.1). Scegliete qualsiasi spazio dove la Fazione che agisce ha almeno 1 Guerriglia Occultata o, per il Terrore NVA, un cubo di

Truppa NVA; pagate 1 Risorsa per Provincia o Città (0 per le LoC).

PROCEDURA: Attivate 1 Guerriglia Occultata amica in ciascun spazio scelto (se ve ne sono).

- Se lo spazio è una Provincia o Città senza segnalino di Terrore, ponete un segnalino di Terrore. Se VA, spostatelo di 1 livello verso Opposizione Attiva (1.6). Se NVA, spostate qualsiasi Supporto di 1 livello verso Neutrale.
- Se lo spazio è una LoC senza segnalino di Sabotaggio, ponete un segnalino di Sabotaggio.
- Non ponete un segnalino di Terrore/Sabotaggio se sono già tutti sulla mappa (ve ne sono 15).

NOTA: Le Operazioni di Terrore non pongono segnalini di Terrore o Sabotaggio in spazi che già li hanno (alcuni eventi possono farlo, 5.1.1).

4.0 ATTIVITA' SPECIALI

4.1 Attività Speciali in Generale

Quando una Fazione, secondo la sequenza di gioco della Carta Evento (2.3), svolge una Operazione (3.0), può anche svolgere 1 tipo di sua Attività Speciale (ECCEZIONE: Operazioni Limitate, 2.3.5). Non vi è un costo aggiuntivo in Risorse per l'Attività Speciale. Come per le Operazioni, la Fazione che sta agendo sceglie spazi, Fazioni, o pezzi influenzati e l'ordine delle azioni. Scegliete un dato spazio solo una volta quale locazione di una data Attività Speciale (ma vedere la rimozione dei pezzi adiacenti con l'Imboscata da locazioni di Strada/Fiume, 4.4.3). Gli eventi possono dare Attività Speciali gratuite (non influenzando ulteriormente la Disponibilità, 3.1.2, 5.5).

IMPORTANTE: Una Fazione può svolgere la sua Attività Speciale in un qualsiasi momento immediatamente prima, durante o immediatamente dopo la sua Operazione.

ESEMPIO: Il VC Riorganizza sino a 0 Risorse, poi si ferma per Tassare e ricevere Risorse, poi prosegue la Riorganizzazione in altri spazi.

NOTA: Se la Prima Fazione Disponibile usa una Attività Speciale, la Seconda Disponibile ha l'opzione di svolgere l'Evento della carta, e viceversa (2.3.4).

4.1.1. Accompagnare le Operazioni. Alcune Attività Speciali specificano che possono accompagnare solo alcuni tipi di Operazioni (3.0). Alcune Attività Speciali devono avvenire o non avvenire mentre la loro Operazioni che le Accompanya viene svolta. Se non viene altrimenti specificato, le Attività Speciali possono accompagnare qualsiasi Operazione ed avvenire in qualsiasi spazio altrimenti valido.



4.2 Attività Speciali USA

Gli USA possono scegliere tra Attività Speciale Consiglieri, Trasporto Aereo, o Attacco Aereo.

4.2.1 Consiglieri. I Consiglieri accompagnano gli attacchi con forze alleate locali e possono aggiungersi agli Aiuti (1.8). Possono accompagnare solo l'Addestramento o Pattuglia (3.2.1-2) ed avvenire in 1 o 2 spazi NON scelti per l'Addestramento (mani nel Vietnam del Nord, 1.4.2).

PROCEDURA: In ogni spazio scelto, fate:

- Perlustrazione entro lo spazio con forze ARVN come se vi fosse una Perlustrazione ARVN lì senza movimento (3.2.3 non nei Monsoni, 2.3.9), OPPURE:
- Assalto come se vi fosse un Assalto ARVN (3.2.4), OPPURE:
- Attivate 1 Irregolare Occultato o Ranger lì per rimuovere 2 pezzi nemici. Le Basi possono essere rimosse solamente una volta che non vi sono più pezzi nemici. Le Basi con Tunnel (1.4.4) non possono essere rimosse (le Guerriglie Occultate sì).

Poi, se lo desiderate, aggiungete +6 Aiuti in totale (ad un massimo di 75).

4.2.2 Trasporto Aereo. Il Trasporto Aereo muove le Truppe, specialmente per ammassarle rapidamente per una Operazione. PROCEDURA: Muovete qualsiasi Truppa USA e sino a 4 Truppe ARVN, Ranger, o Irregolari tra 4 qualsiasi spazi (2 spazi con i Monsoni, 2.3.9; non nel Vietnam del Nord, 1.4.2).

4.2.3 Attacco Aereo. L'Attacco Aereo distrugge le unità Insorgenti e può degradare il Sentiero. Può avvenire in sino a 6 spazi (2 durante i Monsoni, 2.3.9), ciascuno con qualsiasi pezzo USA o ARVN in esso.

PROCEDURA: Tirate un dado. Il tiro di dado dà il numero di colpi ottenuti con l'Attacco Aereo. Ogni colpo di Attacco Aereo può essere usato in uno dei due modi seguenti. Ci vogliono 2 Colpi per Degradare il Sentiero di 1 casella (6.7). Ci vuole 1 Colpo per rimuovere un pezzo Attivo nemico (si possono rimuovere sino a 6 pezzi anche durante i Monsoni). Si possono assegnare i Colpi sia al Sentiero che ai pezzi Attivi, ma il totale dei colpi non può eccedere il risultato del dado.

- Il Sentiero non può essere ridotto di più di 1 casella per Attacco Aereo.
- Rimuovete le Truppe NVA prima di qualsiasi Guerriglia. Rimuovete le Basi solo da spazi dove non rimane alcun altro pezzo Insorgente. Non rimuovete Guerriglie Nascoste né Basi con Tunnel.
- Spostate ogni spazio dove viene rimosso qualsiasi pezzo di 1 livello verso Opposizione Attiva (se è una Provincia o Città con almeno 1 Popolazione, 1.6.1).

NOTA: L'Attacco Aereo in questa Seconda Edizione altera quello originario.



4.3 Attività Speciali ARVN

Il ARVN può scegliere tra Attività Speciale Governo, Trasporto o Raid Speciale.

4.3.1 Governo. Governare aggiunge Aiuti o trae Patrocinio da Aiuti e Supporto. Può accompagnare solamente l'Addestramento o Pattuglia (3.2.1-.2) ed avvenire in 1 o 2 Province o Città controllate dal COIN (1.7) con qualsiasi livello di Supporto (1.6) NON Saigon NE' scelti per l'Addestramento. NOTA: Il ARVN può Addestrare e Governare ma non nello stesso spazio durante la stessa Operazione.

PROCEDURA: In ciascuno spazio:

- Aggiungete 3 volte la Popolazione dello spazio come Aiuti (ad un massimo di 75), OPPURE
- Trasferite il suo valore di Popolazione da Aiuti a Patrocinio (massimo 75) e spostate lo spazio di 1 livello verso Neutrale. Vi devono essere più cubi ARVN (Truppe e Polizia in totale) di cubi USA (Truppe) in quello spazio.

NOTA: Gli ufficiali sud vietnamiti possono Governare in modo benigno per attrarre maggiori aiuti stranieri, o meno benignamente per distribuire più aiuti ai loro sostenitori.

4.3.2 Trasporto. Il Trasporto muove Truppe e Ranger, per prendere il Controllo delle campagne, ad esempio, e prepara i Ranger per i Raid.

PROCEDURA: Scegliete 1 spazio e muovete sino a 6 Truppe e/o Ranger ARVN da lì ad 1 o più LoC adiacenti, se desiderato. Possono proseguire a muovere lungo LoC adiacenti o attraverso Città e poi, se desiderato, in qualsiasi destinazione adiacente (non nel Vietnam del Nord, 1.4.2). Devono fermarsi con la presenza di qualsiasi pezzo NVA o VC. Poi girate tutti i Ranger ovunque sulla mappa ad Occultati.

4.3.3 Raid. Fare Raid riposiziona e colpisce con le forze speciali ARVN – Ranger. Può accompagnare solamente la Pattuglia, Perlustrazione, o Assalto (3.2.2-.4) ed avvenire in 1 o 2 spazi.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, muovete qualsiasi Ranger adiacente desiderato (tenendolo Occultato o Attivo). Poi, se desiderato, Attivate un Ranger Occultato in ciascuno spazio per rimuovere 2 pezzi nemici. Le Basi possono essere rimosse solo una volta che non vi sono più pezzi nemici lì presenti. Le Basi con Tunnel (1.4.4) non possono essere rimosse (le Guerriglie Occultate sì).



4.4 Attività Speciali NVA

Il NVA sceglie tra le Attività Speciali Infiltrazione, Bombardamento o Imboscata.

4.4.1 Infiltrazione. L'Infiltrazione consente al NVA di costruire le sue forze convenzionali o di rilevare le forze VC. Erode anche l'Opposizione. Può solo accompagnare la Riorganizzazione o Marcia (3.3.1-.2). Infiltrate 1 o 2 spazi che hanno una Base NVA o più pezzi NVA rispetto a pezzi VC.

PROCEDURA: In ciascuno spazio:

- Se Basi NVA, ponete Truppe NVA sino al valore del Sentiero (6.7) più il numero di Basi NVA lì presenti, poi rimpiazzate qualsiasi Guerriglia NVA che si desidera aggiungendo Truppe NVA, OPPURE:
- Se il NVA supera per numero il VC, spostate qualsiasi Opposizione lì presente di 1 livello verso Neutrale. Rimpiazzate poi 1 pezzo VC desiderato con la sua controparte NVA. Se si rimpiazza una Base VC con Tunnel, girate il segnalino di Tunnel dalla parte NVA. Per rimuovere VC, il NVA deve avere o rendere Disponibile la controparte NVA (1.4.1) e porla nello spazio del VC.

NOTA: L'Infiltrazione dei nord vietnamiti poteva sedare lo slancio rivoluzionario locale, in quanto l'interferenza di Hanoi rimpiazzava quella di Saigon.

4.4.2 Bombardamento. Il Bombardamento impone perdite su concentramenti di Truppe nemiche. Può avvenire in 1 o 2 spazi con qualsiasi combinazione di almeno 3 Truppe ARVN e/o USA (la Polizia e le Forze Speciali non contano) o con qualsiasi Base USA o ARVN. Ciascun spazio deve anche avere in o essere adiacente ad uno spazio con almeno 3 Truppe NVA.

PROCEDURA: Rimuovete 1 cubo di Truppa USA o ARVN da ciascuna locazione scelta, se USA, alla casella delle Perdite.

4.4.3 Imboscata. L'Imboscata consente al NVA di attaccare in movimento, assicurarsi il successo degli Attacchi, ed evitare l'attrito e l'esposizione delle loro Guerriglie. Può avvenire in 1 o 2 spazi scelti e viene pagata come le destinazioni di Marcia (0 per le LoC, 3.3.2) o come Attacco delle Guerriglie NVA (3.3.3, non ancora risolto). Almeno 1 Guerriglia NVA che ha Marciato in o che Attaccherà in ciascuno spazio deve essere Occultata (1.4.3). Una Imboscata gratuita secondo un Evento (5.5) avviene come fosse un Attacco in quello spazio.

NOTA: L'Imboscata che accompagna l'Attacco modifica quell'Attacco in quello spazio invece che aggiungere lì un secondo Attacco.

PROCEDURA: Il NVA Attacca in ciascuna locazione scelta (senza costo aggiuntivo in Risorse). Invece della solita procedura di Attacco (3.3.3), gli Attacchi in quegli spazi rimuovono ciascuno solo 1 pezzo nemico (Basi per ultime) ma Attivano 1 Guerriglia Occultata solamente ed hanno successo automatico (non si tira; rimuovete il pezzo normalmente). Inoltre, non rimuovete alcun pezzo NVA anche se sono rimosse Truppe USA.

FIUME/STRADA: Se uno spazio scelto per l'Imboscata è una LoC (1.3.4), il NVA può invece rimuovere il pezzo nemico da qualsiasi spazio adiacente (Basi per ultime), anche dove un altro bersaglio è stato appena rimosso.

ESEMPIO: Una Guerriglia NVA che fa Imboscata nel Mekong con 2 Econ potrebbe rimuovere 1 nemico dal Mekong, Kien Phong, Kien Hoa, Can Tho, o Saigon. Scegliere Kien Phong non impedirebbe ad una seconda Guerriglia NVA di fare Imboscata lì e rimuovere anch'essa un pezzo nemico.



4.5 Attività Speciali VC

Il VC sceglie tra le Attività Speciali Tassazione, Sovversione o Imboscata.

4.5.1 Tassazione. La Tassazione consente al VC di ottenere Risorse da aree dove è presente. Può Tassare sino a 4 spazi dove ha Guerriglie VC Occultate e nessun Controllo COIN (1.7).

NOTA: Non vi è Controllo COIN delle LoC, quindi il VC può Tassare lì anche se in inferiorità numerica. Il VC può Tassare LoC Sabotate.

PROCEDURA: Per ogni spazio, Attivate 1 Guerriglia VC Occultata lì presente (1.4.3). Aggiungete il valore Econ dello spazio o il doppio della sua Popolazione (1.3.2-.4) alle Risorse VC (1.8). Se è una Provincia o Città, spostatelo di 1 livello verso il Supporto Attivo.

4.5.2 Sovversione. La Sovversione rimpiazza pezzi ARVN con Guerriglie VC e riduce il Patrocinio. Può accompagnare solo la Riorganizzazione, Marcia o Terrore (3.3.1, -.2, -.4). Può avvenire in 1 o 2 spazi qualsiasi che abbiano almeno 1 Guerriglia VC Occultata e qualsiasi cubo ARVN.

PROCEDURA: In ciascun spazio, rimuovete 2 qualsiasi cubi ARVN o rimpiazzatene 1 con una Guerriglia VC. Poi diminuite il Patrocinio, -1 per ogni 2 pezzi ARVN rimossi (o rimpiazzati) in totale (arrotondate per difetto).

4.5.3 Imboscata. Il VC fa Imboscata allo stesso modo del NVA (4.4.3) ma usando invece le Guerriglie VC.

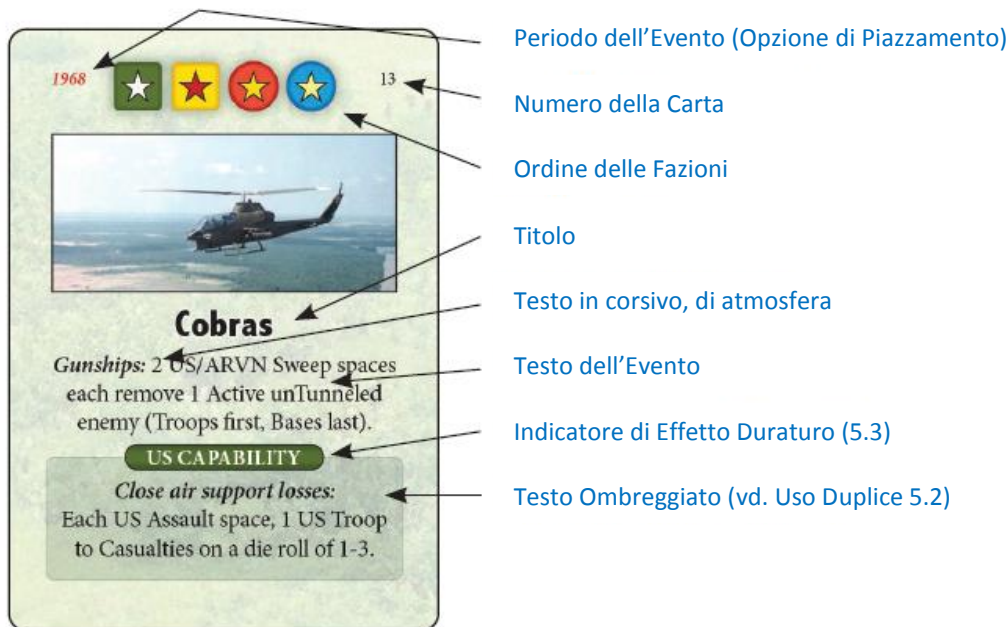
5.0 EVENTI

Ciascun Evento ha un titolo, anno di Periodo dell'Evento (2.1), testo descrittivo in corsivo, e testo dell'Evento. Il testo descrittivo ha solo interesse storico e non ha effetto sul gioco.

5.1 Svolgimento degli Eventi

Quando una Fazione svolge un Evento, implementa il testo dell'Evento letteralmente e nell'ordine esposto (talvolta prevede azioni o decisioni da parte di altre Fazioni). A meno che non sia specificato altrimenti, la Fazione che agisce effettua tutte le scelte previste nell'implementare il testo, come quali pezzi siano influenzati o quale Fazione svolgerà una Operazione Gratuita

(5.5). Se viene specificata o scelta un'altra Fazione per svolgere un'azione, quella Fazione decide i dettagli dell'azione. Alcuni Eventi con effetti duraturi hanno segnalini quale aiuto al gioco. *NOTA: I Leader RVN (2.4.1) hanno un testo che segue le stesse regole generali del testo dell'Evento.*



NOTA: Leggere ombreggiature e facili grigi in alcuni simboli di Fazione riguardano le istruzioni del Non-giocatore (8.4.1).

5.1.1 Dove il testo dell'Evento contraddice le regole, l'Evento ha precedenza.

ESEMPIO: Il NVA che svolge "Plei Mei" potrebbe Marciare come indicato anche durante i Monsoni (2.3.9). Comunque:

- Gli Eventi non possono violare il raggruppamento (quindi non pongono mai Basi dove ve ne sono già 2, né forze USA o ARVN nel Vietnam del Nord, 1.4.2).
- Gli Eventi pongono solo pezzi disponibili (1.4.1) e segnalini a meno che sia specificato che provengano da pezzi fuori gioco o Perdite; rimuovono invece che rimpiazzano se il rimpiazzo non è Disponibile o se si violerebbe il raggruppamento (1.4.2).
- Gli Eventi non obbligano la rimozione delle Basi con Tunnel a meno non sia indicato specificatamente (1.4.4). Una Fazione può optare di rimuovere la sua Base con Tunnel per rispettare il testo di un Evento.
- Gli Eventi non possono incrementare le Risorse, Aiuti o Patrocinio oltre 75 (1.8).

5.1.2 Se due Eventi si contraddicono, l'Evento giocato correntemente ha precedenza. *ESEMPIO: Gli USA possono fare il Trasporto Aereo con "MACV" anche con "Tifone Kate" in essere perché MACV indica che "gli USA ... effettuano 1 qualsiasi Attività Speciale gratuita".*

5.1.3 Il testo di un Evento svolto che **può** essere implementato lo **deve** essere. Se non si può implementare tutto il testo, implementate la parte possibile.

5.1.4 Eventi Cruciali: sono Eventi che hanno una condizioni per essere giocati e che anticipano altre carte Evento, incluso l'ordine delle Fazioni. La Fazione che agisce deve scegliere l'Evento per giocare la carta Evento Cruciale (vedere 2.3.8).

5.2 Uso Duplice

Molti Eventi hanno un testo sia ombreggiato sia non ombreggiato. La Fazione che agisce può scegliere uno dei due testi da svolgere (non entrambi). Mentre la parte non ombreggiata spesso favorisce i COIN, un giocatore può scegliere uno dei due testi indipendentemente dalla Fazione di appartenenza.

NOTA: Gli eventi ad uso Duplice rappresentano effetti opposti della stessa causa, un bivio nel corso della storia, o casi soggetti ad interpretazione storica alternativa.

5.3 Capacità



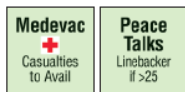
Gli Eventi ad uso Duplice che hanno indicazione "CAPACITA' USA", "CAPACITA' VC" e così via hanno effetti duraturi principalmente correlati a quella Fazione. Quando svolgete un tale Evento, ponete il segnalino corrispondente dalla parte appropriata (ombreggiata o non ombreggiata) nella casella delle Capacità. L'effetto dell'Evento dura per il resto della partita.

NOTA: Ponete le carte Evento Capacità accanto ai giocatori influenzati per ricordarlo.

5.4 Momentum

Il testo dell'Evento (ombreggiato, non ombreggiato, o entrambi) con indicazione "MOMENTUM" include anche effetti duraturi. Quando si implementa un tale testo, ponete la carta in vista accanto al mazzo di pesca. Ha effetti specificati che durano sino alla fase di Sistemazione del round Colpo di Stato seguente (6.5), quando la carta viene scartata.

NOTA: Può essere in gioco un qualsiasi numero di Eventi Momentum.



SEGNALINI: Ponete il segnalino "Medevac" sul lato appropriato sulla carta Evento mentre è in effetto per indicare quale uso si applichi. Ponete il segnalino "Negozianti di Pace" sulla carta Evento Cruciale "Linebacker II" se si è implementato Negoziati di Pace non ombreggiato e Linebacker II no.

5.5 Operazioni Gratuite

Alcuni Eventi consentono alla Fazione che agisce o ad un'altra di svolgere una immediata Operazione o Attività Speciale che interrompe l'usuale sequenza di gioco e normalmente è gratuita: non ha costo in Risorse e non influenza la Disponibilità (3.1.2, 2.3.1), sebbene altre procedure e restrizioni rimangano a meno che non siano modificate dal testo dell'Evento (5.1.1).

NOTA: Pacificazione, Costruzione del Sentiero ed Agitazione costano Risorse anche se fanno parte di una Operazione Gratuita (3.2.1, 3.3.1). Una Attività Speciale Imboscata avviene come se vi fosse un Attacco nello spazio (4.4.3).

ESEMPIO: La Marcia gratuita NVA (3.3.2) costerebbe 0 Risorse e non influenzerebbe la Disponibilità NVA. Il Radi gratuito (4.3.3) dovrebbe Attivare un Ranger Occultato per rimuovere nemici.

6.0 ROUND COLPO DI STATO



Svolgete un Round Colpo di Stato nella sequenza di fasi sotto esposta quando viene giocata ogni carta Colpo di Stato, prima implementando qualsiasi effetto immediato del Colpo di Stato (2.4) e modificando il Controllo (1.7).

ECCEZIONE: Non svolgete mai di 1 Round Colpo di Stato in fila (senza almeno 1 carta Evento di intervallo) – piuttosto, sono giocate carte Colpo di Stato aggiuntive (anche Leader RVN nuovi e qualsiasi effetto immediato) senza un Round Colpo di Stato. Se finale (2.4.2), terminate la partita e determinate la vittoria (7.3).

6.1 Fase della Vittoria

Se qualsiasi fazione rispetta le sue condizioni di Vittoria, la partita termina (eccezioni: opzione Non-Giocatore [1.5]; solitario [8.9]). Consultate Vittoria (7.0) per determinare il vincitore e l'ordine finale. Altrimenti, proseguite con il Round Colpo di Stato. Dopo aver completato il Round Colpo di Stato finale (2.4.2), determinate la vittoria secondo 7.3.

6.2 Fase delle Risorse

Seguite queste fasi per aggiungere Risorse alla vostra Fazione ad un massimo di 75 (1.8).

6.2.1 Sabotaggio. Sabotate (3.3.4) ciascuna LoC Non Sabotata dove le Guerriglie Insorgenti superano per numero i pezzi COIN o adiacenti ad una Città senza Controllo COIN (sino a quando non rimane alcun segnalino di Sabotaggio, il VC sceglie per primo quali spazi).

6.2.2 Degradare il Sentiero. Se qualsiasi spazio in Laos o Cambogia è controllato dal COIN, Degradate il Sentiero di 1 casella (6.7).



6.2.3 Entrate ARVN. Aggiungete il valore degli Aiuti alle Risorse ARVN. Poi aggiungete anche il valore Economico (1.3.4) di tutte le LoC che non hanno Sabotaggio (Totale Econ, 15 meno il valore Econ delle LoC Sabotate) e modificate il segnalino "Econ" a mostrare le LoC non Sabotate (influenzano la spesa USA delle Risorse ARVN nella Campagna successiva, 1.8.1).

6.2.4 Entrate degli Insorgenti. Aggiungete alle Risorse:

- VC — Il numero di Basi VC sulla mappa.
- NVA — Il numero di Basi NVA in Laos e Cambogia, più 2 volte il valore del Sentiero (6.7).

6.2.5 Perdite ed Aiuti. Infine, sottraete dagli Aiuti 3 volte il numero di pezzi presenti nella casella Perdite (3.3.3).

6.3 Fase di Supporto

Gli USA, ARVN, e VC possono spendere Risorse per influenzare il Supporto ed Opposizione popolari (1.6).

6.3.1 Pacificazione. Gli USA e poi il ARVN possono spendere Risorse ARVN per incrementare il Supporto in un totale combinato di massimo 4 Province e/o Città. *ESEMPIO: Se gli USA Pacificano in 3 spazi, il ARVN può farlo in solo 1; se gli USA lo fanno in 4, allora il ARVN non lo può fare, ecc.* Ciascuno spazio deve avere Controllo COIN, Polizia, e le Truppe della Fazione che fa pacificazione. Ogni 3 Risorse ARVN spese rimuovono un segnalino di Terrore o – una volta terminato il Terrore in uno spazio – spostano quello spazio di 1 livello verso il Supporto Attivo, ad un massimo di 2 livelli per spazio in totale durante ciascuna Fase di Supporto (non per Fazione). Gli USA non possono spendere Risorse sotto il Totale Econ indicato (1.8.1, 6.2.3) (vedere anche Addestramento, 3.2.1).

NOTA: Le Truppe e la Polizia o le milizie locali assieme forniscono la sicurezza necessaria per ottenere il supporto delle popolazioni.

6.3.2 Agitazione. Il VC può spendere Risorse per incoraggiare l'Opposizione in Massimo 4 spazi con pezzi VC e nessun Controllo COIN (1.7). Ogni 1 Risorsa VC che spende rimuove un segnalino di Terrore o – una volta che non vi è Terrore nello spazio – sposta lo spazio di 1 livello vero Opposizione Attiva, ad un massimo di 2 livelli per spazio.

6.4 Fase di Trasferimento

Sistematate le forze come segue senza modificare il Controllo COIN o NVA sino a dopo.

6.4.1 Laos e Cambogia. Rimuovete tutti i pezzi USA ed ARVN dal Laos e Cambogia – le Truppe USA vanno nella casella fuori gioco, tutti gli altri nella casella Disponibili.

NOTA: La rimozione dal Laos e Cambogia rappresenta il costo politico per operazioni troppo prolungate entro un paese neutrale.

6.4.2 Trasferimento ARVN. Il ARVN *deve* muovere le sue Truppe dalle LoC e Province prive di Basi COIN – e può muovere qualsiasi altra Truppa ARVN – portandole in qualsiasi Città priva di Controllo NVA, Basi USA o ARVN, o Saigon. Il ARVN poi *può* muovere qualsiasi Polizia a qualsiasi LoC o in spazi con Controllo COIN entro il Vietnam del Sud.

NOTA: Le forze USA non si Spostano.

6.4.3 Trasferimento NVA. Il NVA poi *può* muovere Truppe NVA (solamente) da qualsiasi spazio sulla mappa a qualsiasi Base NVA (anche con Controllo COIN).



6.4.4 Controllo. Modificate ora il Controllo (1.7) COIN ed NVA per riflettere questi movimenti.

6.4.5 Fine Partita? Se e solo se questo è il Round finale (2.4.2), terminate la partita e determinate la vittoria (7.3).

6.5 Fase di Impegno

NOTA: L'Impegno in questa Seconda Edizione altera quello originario.

ROTAZIONE: Se non è il Round finale, prendete 1 ogni 3 Truppe USA (arrotondate per difetto) e tutte le Basi USA che sono fuori gioco. Spostate tutti gli altri pezzi Irregolari comandati dagli USA dalle Perdite a Disponibili. Poi gli USA pongono tutte le altre Perdite di Truppe USA in qualsiasi spazio controllato COIN, LoC, o a Saigon. Gli USA possono poi muovere truppe US sino a 10 meno il numero di Perdite appena posto sulla mappa, più sino a 2 Basi, tra la casella USA Disponibili, qualsiasi spazio con Controllo COIN, LoC e Saigon. Modificate qualsiasi variazione del Controllo e segnalini di Vittoria (1.9) al termine della Fase.

RITIRATA: Per ogni 2 pezzi USA (arrotondato per difetto) appena spostati dalla mappa a Disponibili, il VC può spostare 1 Popolazione di 1 Livello verso Opposizione. Nessuno spazio può essere spostato di più di 1 livello. La Popolazione spostata può essere altrimenti divisa tra spazi come desiderato.

NOTA: L' Impegno è il momento principale nel quale gli USA "impiegano" forze prendendole da quelle Disponibili nel Vietnam del Sud o le "ritira" in senso inverso.

6.6 Fase di Sistemazione

Preparate poi il gioco per la pesca della carta seguente:

- Se il Sentiero (6.7) è a 0, Costruitelo ad 1; se è a 4, Degradatelo a 3.
- Rimuovete tutti i segnalini di Terrore e Sabotaggio (3.3.4).
- Girate tutte le Guerriglie e SF ad Occultate (1.4.3).
- Ponete qualsiasi carta Momentum che era in essere nel mazzo delle carte giocate – l'effetto del loro Evento non si applica più (5.4).
- Indicate tutte le Fazioni come Disponibili (2.3.1).
- Giocate la carta seguente dal mazzo di pesca e rivelate la nuova prima carta del mazzo (2.3.9).

6.7 Il Sentiero



La tabella del Sentiero ("di Ho Chi Minh") mostra l'efficienza dei rifornimenti per terra e per acqua dal Vietnam del Nord al Vietnam del Sud come valore da 0 a 4 – influenza la Riorganizzazione NVA (3.3.1), la Marcia (3.3.2), Infiltrazione (4.4.1) e le Entrate (6.2.4).

Costruire il Sentiero ne incrementa il valore; Degradarlo diminuisce il valore (spostate il segnalino lungo la tabella). La Riorganizzazione (3.3.1), Attacco Aereo (4.2.3), incursioni USA/ARVN in Laos o Cambogia (6.2.2), la Sistemazione del Round Colpo di Stato (6.6), e gli Eventi (5.0) possono tutti influenzare il valore del Sentiero.

NOTA: Il Degrado del Sentiero rappresenta non solo gli attacchi al Sentiero di Ho Chi Minh stesso ma anche al trasporto per acqua e nel Vietnam del Nord.

7.0 VITTORIA

Ciascuna Fazione ha sue condizioni di vittoria particolari.

7.1 Classifica Finale e Risoluzione dei Casi di Parità

Se qualsiasi Fazione Non-Giocatore (8.0) passa un controllo per la vittoria (7.2), tutti i giocatori perdono allo stesso modo. Altrimenti, quando qualsiasi giocatore vince o se nessuno vince per la fine della partita, la Fazione che ha raggiunto il maggiore margine di vittoria (7.3) arriva primo, il secondo più elevato arriva secondo, e così via. I casi di parità vanno ai Non Giocatori (8.0), poi il VC, poi il ARVN, poi il NVA.

7.2 Durante Round Colpo di Stato

Verificate la vittoria all'inizio di ciascun Round Colpo di Stato (6.1), confrontando le posizioni dei vari segnalini di vittoria (1.9) rispetto alla soglia indicata sulla tabella sul bordo mappa. Le condizioni di vittoria sono:

- **USA:** Totale Supporto (1.6.2) più il numero di Truppe e Basi nella casella Forze Disponibili USA eccede 50.
- **NVA:** Il Totale della Popolazione Controllata dal NVA più il numero delle Basi NVA sulla mappa eccede 18.
- **ARVN:** Il Totale della Popolazione Controllata dal COIN più il Patrocinio eccede 50.
- **VC:** Il Totale dell'Opposizione (1.6.2) più il numero di Basi VC sulla mappa eccede 35.

7.3 Dopo il Colpo di Stato Finale

Se il Round Colpo di Stato finale (2.4.2) viene completato senza una vittoria da verifica della vittoria (7.2), la Fazione che ha il maggiore margine di vittoria vince. Il margine di vittoria è l'ammontare di superamento o che mancano ad una Fazione indicate in 7.2.

NOTA: Il margine di vittoria sarà positivo se la Fazione ha raggiunto il suo scopo, negativo o zero se non l'ha raggiunto.

- **USA:** Totale Supporto + Truppe e Basi nella casella Forze Disponibili USA – 50.
 - **NVA:** Totale della Popolazione Controllata dal NVA + Basi NVA – 18.
 - **ARVN:** Totale della Popolazione Controllata dal COIN + Patrocinio – 50.
 - **VC:** Totale dell'Opposizione + Basi VC – 35.
- **Opzione Vittoria Nascosta:** Per avere meno informazioni di quanto vicine siano le Fazioni, nelle partite con 3 o 4 giocatori, a vincere, ciascun giocatore all'inizio pesca 2 segnalini di Inganno. Mettete da parte gli altri; non possono essere ispezionati. I giocatori possono rivelare i loro segnalini di Inganno solo quando li usano.
 - **Minaccia a Vuoto [Empty Threat]:** Nessun effetto (rivelatelo alla fine della partita).
 - **Agenda Sconosciuta [Hidden Agenda]:** Aggiungete permanentemente +1 al margine di vittoria del giocatore che lo possiede (7.3).
 - **Risorse Segrete [Hidden Asset]:** Convertite 1 qualsiasi opzione di Operazione Limitata (2.3.5) in una piena attività Operazione & Attività Speciale.
 - **Opzione con Handicap:** Se i giocatori hanno diversi livelli di esperienza, usate l'opzione soprastante, ma consentite ai giocatori inesperti di scegliere segretamente 2 segnalini ciascuno, a partire dai meno esperti; i giocatori esperti pescano poi a caso 2 segnalini tra quelli rimasti.

STOP!

Avete letto tutte le regole necessarie per 4 giocatori o con l'opzione No Non-Giocatore con 2 o 3 giocatori (1.5, raccomandato per le prime partite).

8.0 FAZIONI NON-GIOCATORE

Questo capitolo governa le azioni da parte di qualsiasi Fazione oltre a quelle rappresentate da un giocatore, per il gioco in solitario o quale alternativa all'opzione No Non Giocatore per 2 o 3 giocatori (1.5).

NOTA: Le Fazioni Non-Giocatore non possono agire solo nel loro diretto interesse. Come i giocatori, talvolta aiutano, altre volte danneggiano, le une le altre.

Importante: Se si gioca in solitario, assicuratevi di leggere le speciali condizioni di vittoria per un giocatore (8.9) prima di iniziare!

8.1 Sequenza di Gioco del Non-Giocatore

La Sequenza di Gioco evidenzia le regole seguenti in grigio.

- **Operazioni Non Limitate.** I Non-Giocatori devono seguire tutte le regole come se fossero giocatori, eccetto per quanto segue: quando una Fazione Non-Giocatore secondo la Sequenza di Gioco (2.3.4) deve effettuare una Operazione Limitata (2.3.5), svolge invece una piena Operazione ed Attività Speciale (i Non-Giocatori svolgono le Operazioni Limitate date da Evento normalmente [5.5], come Operazioni Limitate).
- **Evento o Ops?** Eccetto per quanto sotto specificato ed in qualsiasi Istruzione speciale dell'Evento (8.4.1), una Fazione Non-Giocatore se ne ha l'opzione (2.3.4) sceglie l'Evento.
- **Eventi Cruciali.** I Non-Giocatori svolgono i loro Eventi Cruciali giocabili solo quando si avverano alcune condizioni aggiuntive (8.4.6).
- **Capacità.** I Non-Giocatori optano per gli Eventi Capacità solo con un tiro di dado inferiore al numero delle carte Colpo di Stato rimaste nel mazzo.
- **Eventi Inefficaci.** Indipendentemente da quanto sopra esposto, le Fazioni Non-Giocatore optano per Eventi che possono avere un effetto (accade qualcosa, anche capacità, 5.3) e per Eventi Momentum (5.4) quando la carta seguente è di Colpo di Stato, solo se avrebbero un immediato effetto sul Round Colpo di Stato. *(ESEMPLI: "Pausa nei Bombardamenti", "Blowtorch Komer", "Medevac", "Oriskany", "Rolling Thunder" hanno tutti tali effetti; "ADSID", "Mine Claymore", "Wild Weasels" no).*
- **Scarsità di Risorse.** Se il NVA o ARVN Non-Giocatori devono effettuare Operazioni ma hanno 0 o meno di 3 Risorse, rispettivamente, Passano invece (ricevendo Risorse, 2.3.3). *NOTA: Il VC Non-Giocatore con 0 Risorse tenterà di Tassare (8.5). Il USA Non-Giocatore tenta di Operare anche senza Risorse ARVN.*

ESEMPIO DI EVENTO INEFFICACE: Il USA Non-Giocatore è Primo Disponibile per la "Operazione Attleboro". In questo momento, non vi è alcun Tunnel sulla mappa. L'Evento non avrebbe effetto, quindi gli USA effettuano invece Operazioni ed una Attività Speciale.

8.1.1 Eventi, Operazioni ed Attività Speciali. Per svolgere un Evento con un Non-Giocatore, seguite le istruzioni sotto esposte circa gli Eventi per il Non-Giocatore e qualsiasi istruzione del singolo Evento (8.4.1). Per svolgere le Operazioni ed Attività Speciali di una Fazione di Non-Giocatore, fate riferimento alle regole sottostanti che governano le azioni di quella Fazione.

LINEE GUIDA: A meno che non sia specificato diversamente, svolgete le azioni applicabili il più possibile (ad esempio nel maggior numero di spazi o con il maggior numero di pezzi consentiti e solo sempre che i pezzi necessari e le Risorse siano disponibili). Si applicano le normali procedure sui costi di Risorse, requisiti e procedure.

ESEMPIO: Il Terrore del VC Non-Giocatore Attiva una Guerriglia Occultata e costa 1 Risorsa per Città o Provincia, secondo 3.3.4.

NOTA: Per implementare più facilmente le Ops che muovono pezzi (Marcia, Pattuglia, Perlustrazione, Trasporto, Raid, Trasporto Aereo, 8.5-8.8), identificate prima quali pezzi possono muovere, poi le loro destinazioni.

8.1.2 Pezzi e Risorse. La Tabella degli Spazi Casuali le regole che seguono. A meno che non sia specificato diversamente, una volta scelti gli spazi coinvolti, le Fazioni Non-Giocatore:

- Se possibile, ponete Basi amiche ed attaccate o rimuovete Basi nemiche, poi Guerriglie o Forze Speciali, poi alternando Truppe e Polizia equamente, partendo dalla minore quantità nello spazio (Truppe in caso di parità). Entro questi limiti, attaccate le Guerriglie o SF nemiche Occultate prima di Attive, poi USA nemiche prima di ARVN e VC nemiche prima di NVA.
- Rimuovete i pezzi amici in ordine inverso rispetto a quanto sopra indicato, il più possibile, alternando Truppe e Polizia equamente, partendo dalla minore quantità nello spazio (Truppe in caso di parità), Guerriglie e SF Attive prima che Occultate.
- Non ponete mai 2 Basi COIN (USA o ARVN) nello stesso spazio, né Basi ARVN in Città.
- Muovete le unità amiche (USA ed ARVN) prima da fuori gioco, poi dalle Perdite, poi dalle Disponibili. Spostate i pezzi fuori gioco o nelle Perdite a Disponibili o sulla mappa in questo ordine: Basi, poi Ranger, Truppe, Irregolari.
- Rimuovete i pezzi da rimpiazzare anche se non sono disponibili pezzi per rimpiazzarli (1.4.1, ECCEZIONE: Infiltrazione, 4.4.1).

- Marciate in modo da ottenere tante Guerriglie Occultate quanto è possibile nella destinazione (3.3.2). Entro questi limiti, Marciate con le Guerriglie Attive per prime.
- Non trasferite mai volontariamente le Risorse (1.5.2).

8.1.3 Scelta degli Spazi. Quando si svolgono Operazioni ed Attività Speciali seguendo le priorità sul diagramma di flusso del Non-Giocatore (secondo 8.4 ed 8.8), scegliete gli spazi per ciascuna priorità elencata nell'ordine sino a che non vi sono più spazi possibili o azioni per quella priorità, o sino a quando si raggiunge il limite di spazi entro quella priorità. Poi passate alla priorità successiva ed agite allo stesso modo, sino a raggiungere il limite di spazi totale per l'Operazione o Attività Speciale, o sino a che la Fazione non termina le Risorse (se necessarie). Talvolta, le priorità indicheranno una precedenza di quali spazi o situazioni devono essere scelti per primi; altrimenti, scegliete a caso, se in parità, come sotto descritto (8.2-8.3).

8.1.4 Come Leggere i Diagrammi di Flusso. I diagrammi di flusso Non-giocatore della Seconda Edizione mostrano le priorità con numeri cerchiati (cioè ①, ②, ①, ②) e lettere colorate (es.: Ⓐ Ⓑ) ad indicare il loro ordine e natura:

- Le priorità con numero (es., ①, ①) sono priorità *sequenziali*. Svolgete le istruzioni in ogni priorità sequenziale sino al massimo possibile prima di passare alla successiva priorità sequenziale. Alcune priorità sequenziali di livello massimo (cerchi neri: es. ①, ②) contengono altre priorità sequenziali (cerchi bianchi, es. ①, ②) che sono parti di e livelli sequenziali di quella priorità di livello massimo.
- Le priorità con lettera (es.: Ⓐ Ⓑ) sono priorità annidate. Le priorità annidate agiscono come risolutori delle situazioni di parità per le quali sono ordinate. Ogni priorità annidata restringe ulteriormente il gruppo di spazi o bersagli sino a quel momento scelti. Per leggibilità, le priorità annidate hanno sfondo ombreggiato.

8.2 Spazi Casuali

Se più Città o Province possibili hanno pari priorità per una Operazione, Attività Speciale o Evento di Non Giocatore, sceglietene una usando la tabella degli Spazi Casuali:

- Tirate tre dadi: il rosso indica la colonna sulla tabella, giallo indica la riga, blu indica la casella entro il trio ed indica lo spazio. *NOTA: le caselle indicano il terreno e Popolazione di ciascun spazio. Se la casella indica 2 spazi, scegliete prima quello in alto. ESEMPIO: Scegliete An Loc prima di Phuoc Long.*
- Se lo spazio risultante non è da scegliere, spostatevi lungo la colonna sino a quando non se ne trova uno possibile. Seguite le frecce, spostandovi dal fondo di una colonna all'inizio della successiva e da Quang Nam a Quang Tin (o semplicemente seguite le frecce sulla Mappa degli Spazi Casuali).
- Svolgete il maggior numero di azioni possibili nello spazio determinato, poi ritirate per scegliere un altro spazio, se necessario.

NOTA: Se i giocatori sono d'accordo, scegliete tra pochi spazi tirando invece un dado (con pari possibilità per gli spazi).

8.3 LoC a Caso

Se sia LoC che altri spazi hanno pari priorità, scegliete le LoC per ultime. Se si deve scegliere tra più LoC, scegliete:

- Prima quella che ha Econ maggiore.
- Poi quella adiacente ad una Città a Caso (8.2).
- Poi con tiro di dado.

Sabotate solo le LoC Non Sabotate.

8.4 Eventi del Non-Giocatore

NOTA: gli Eventi non sempre sono di beneficio diretto alla Fazione del Non-Giocatore che sta agendo.

8.4.1 Istruzioni dell'Evento. Quando qualsiasi Fazione Non-Giocatore deve svolgere un Evento ed il simbolo di quella Fazione sulla carta ha un alone, verificate prima qualsiasi istruzione speciale per quell'Evento. Quando una Fazione gioca un Evento che conferisce Operazioni o Attività Speciali gratuite (5.5) ad un'altra Fazione Non-Giocatore, si applicano le istruzioni dell'Evento della Seconda Fazione (se vi sono) a come svolge queste azioni gratuite.

Omreggiatura: Istruzioni Speciali



Fucile: Non giocate l'Evento

8.4.2 Eventi ad Uso Duplice. Il NVA e VC Non-Giocatore che svolgono un Evento ad Uso Duplice (5.2) usano il testo ombreggiato, mentre il USA ed ARVN Non-Giocatore usano quello non ombreggiato, a meno che le Istruzioni dell'Evento indichino diversamente (8.4.1).

8.4.3 Piazzamento dell'Evento. Ponete, rimuovete o trasferite tanti pezzi (secondo 8.1.2) quanto consentono l'Evento (secondo 8.1.2), disponibilità (1.4.1) e raggruppamento (1.4.2). Quando è consentito ed a meno che non sia specificato diversamente, il USA ed ARVN Non-Giocatore pongono o muovono pezzi amici prima da fuori gioco, poi dalle Perdite, poi da Disponibili.

8.4.4 Eventi — Chi, Cosa e Dove. A meno che non sia specificato altrimenti:

- In caso di scelta di chi riceve i benefici dell'Evento (come Risorse, Operazioni gratuite, o porre segnalini di Tunnel o pezzi), scegliete la Fazione che agisce, poi l'altra Fazione amica, poi un nemico a caso, prima Non-Giocatore. USA ed ARVN incrementano sempre piuttosto che ridurre Aiuti e Risorse ARVN, NVA e VC il contrario. Il ARVN incrementa invece di ridurre il Patrocinio, tutte le altre Fazioni il contrario.
- Per qualsiasi scelta relativa ad una Operazione gratuita (incluse le Operazioni Limitate) o Attività Speciali, usate le priorità di quella Fazione (8.5-8.8). Per le Operazioni gratuite multiple (come "Perlustrazione poi Assalto"), usate le priorità per la prima. Quando non possono essere applicate, scegliete i pezzi secondo 8.1.2 e gli spazi a caso (8.2-8.3). *NOTA: In caso di scelta tra Operazioni, usate il diagramma di flusso della Fazione per la scelta. In caso di scelta tra Attività Speciali, seguite il diagramma di flusso per determinare quale Operazione ed Attività Speciale si scelgono ma ignorate l'Operazione.*
- Scegliete gli spazi per lo spostamento in Supporto o Opposizione secondo 8.4.5.
- Entro i requisiti sopra esposti (se applicabile), scegliete gli spazi dell'Evento in modo da assicurarvi di porre, rimuovere o rimpiazzare il maggior numero di Basi possibili rispetto agli altri pezzi. Quando si rimuovono pezzi nemici, usate le priorità in 8.1.2. Se si devono rimuovere pezzi amici e vi è scelta, rimuovete i pezzi dell'altra Fazione.
- Altrimenti, scegliete gli spazi a caso (8.2.3).

ESEMPIO DI PIAZZAMENTO: Il VC Non-Giocatore che svolge "Cu Chi" pone il maggior numero di segnalini di Tunnel possibili, prima i Tunnel VC. Quindi, sceglie come prima cosa una Provincia con 2 Basi VC senza Tunnel, se vi è, poi uno spazio con 1 Base VC ed 1 NVA senza Tunnel, poi uno spazio con 1 sola Base NVA senza Tunnel.

ESEMPIO DI OP: Il USA Non-Giocatore sta svolgendo "SIGNORI DEL MARE". Decidete a seconda delle priorità di ciascuna Fazione se sarà Perlustrazione o Assalto. L'USA Assalta se il farlo rimuoverebbe Controllo NVA, una Base o un Tunnel, o potrebbe rimuovere almeno 6 nemici (8.8.2), altrimenti fa Perlustrazioni.

8.4.5 Eventi che Spostano il Supporto/Opposizione. A meno che non sia altrimenti specificato, le Fazioni Non-Giocatore scelgono spazi per gli effetti dell'Evento che spostano Supporto o Opposizione come segue:

- Il VC per ottenere il maggiore incremento di Totale Opposizione, poi per la maggiore perdita in Totale Supporto.
- Il NVA per la maggiore perdita in Totale Supporto, poi per il *minore* incremento di Totale Opposizione.
- Il ARVN per la maggiore perdita di Totale Opposizione, poi per il *minore* incremento di Totale Supporto.
- Gli USA per ottenere il maggiore incremento di Totale Supporto, poi per la maggiore perdita in Totale Opposizione.

8.4.6 Eventi Cruciali. Una Fazione Non-Giocatore che ha un Evento Cruciale lo gioca nel momento in cui è giocabile (quella Fazione è Disponibile, si rispettano i requisiti dell'Evento, e non vi è un Colpo di Stato come carta seguente, 2.3.8 & 5.1.4) e in cui qualsiasi Fazione tenuta da giocatore è Prima Disponibile (anche perché il giocatore ha appena giocato un Evento Cruciale che l'Evento del Non-Giocatore può prevaricare). Se 2 o 3 Non-Giocatori giocano Eventi Cruciali allo stesso momento, si prevaricano l'uno con l'altro normalmente.

ESEMPIO: Un giocatore USA è Primo Disponibile con l'Evento giocato. Non vi è Colpo di Stato in vista. Il VC Non-Giocatore è anch'egli Disponibile, non ha ancora giocato "Offensiva del Tet", ed ha più di 20 Guerriglie nel Vietnam del Sud. Il VC svolge immediatamente "Offensiva del Tet".

NOTA: Quando un Non-Giocatore gioca un Evento Cruciale, ulteriori istruzioni (8.4.1) ne guidano la sua implementazione.

8.4.7 Scelte per gli Altri Eventi. Quando una Fazione Non-Giocatore, mentre svolge un Evento, ha una scelta che non viene altrimenti sopra contemplata, scegliete a caso tra le possibilità. *ESEMPIO: L'esecuzione da parte di Non-Giocatore di "RAND" sceglie una Capacità USA possibile da girare con un tiro di dado con possibilità uguali.*

8.5 Azioni del VC Non-Giocatore



Questo capitolo governa le azioni della Fazione VC come Non-giocatore, come mostrato nel diagramma di flusso "VC Non-giocatore". Quando il VC è Disponibile secondo la Sequenza di Gioco (2.3) per effettuare un'azione (e non sta effettuando il suo Evento Cruciale, 8.4.6), consultate il suo diagramma di flusso – partendo da in alto a sinistra – e, a seconda della necessità, tutte le regole sottostanti. Quando si effettua una Operazione e/o Attività Speciale gratuiti dati da Eventi (5.5), consultate le singole caselle del diagramma di flusso ed i paragrafi sottostanti a seconda del caso (8.4).

NOTA: Non è necessario leggere tutte le regole sottostanti, che si dilungano nei dettagli, prima di giocare essendo riassunti nel diagramma di flusso del Non-Giocatore. fate riferimento a queste regole quando sono necessarie per chiarire le abbreviazioni nel diagramma di flusso.

8.5.1 Terrore. Se il VC deve svolgere un'azione, effettuerà una Operazione di Terrore (3.3.4) se rispetta una di queste condizioni:

- ha Risorse sufficienti (senza Tassare) e Guerriglie Occultate per svolgere il Terrore in qualsiasi spazio Attivo o Passivo, OPPURE:
- ha Risorse sufficienti (senza Tassare) e Guerriglie Occultate per spostare Popolazione pari o eccedente ad un tiro di due dai a sei facce verso Opposizione Attiva.

Se il VC effettua una Operazione di Terrore, lo fa come segue:

- Se il VC raggiunge 0 Risorse mentre svolge il Terrore ed è possibile per lui Tassare secondo quanto sotto esposto, lo fa prima di proseguire con il Terrore.
- Effettua il Terrore ovunque sia possibile uno spostamento (non a 0 Popolazione né con Opposizione Attiva) senza Attivare l'ultima Guerriglia VC Occultata in qualsiasi spazio Neutrale o ad Opposizione Passiva con qualsiasi Base VC, prima negli spazi con maggiore Popolazione, poi a caso. *NOTA: in spazi a Supporto il VC non può Riorganizzare, quindi userà la sua ultima Guerriglia Occultata per fare Terrore se necessario, sperando di portare lo spazio a Neutrale.*
- Poi, se e solo se il VC ha più di 12 Risorse e gli Aiuti sono meno di 30, su tutte le LoC non Sabotate (con VC Occultato).

TASSAZIONE: se il VC ha già Tassato una volta, la sua Op ed Attività Speciale è completata. Altrimenti, lo fa ora, a meno che abbia già molte Risorse e – a meno che non sia a 0 Risorse – solo dove non danneggia l'Opposizione né aggiunge Supporto. Tassate sino a 4 spazi (che hanno Guerriglie VC Occultate e nessun Controllo COIN, 4.5.1) se e solo se il VC ha più di 9 Risorse, come segue:

- Prima Tassate le LoC con 2 Econ e poi con 1 Econ possibili.
- Poi Tassate gli spazi con Supporto Attivo dove possibile (VC Occultate e nessun Controllo COIN), prima gli spazi con Popolazione maggiore.
- Infine, se e solo se il VC in questo momento rimane con 0 Risorse, Tassate sino a 4 spazi con Opposizione Attiva poi altri spazi a caso, prima con la Popolazione maggiore in ogni caso (non a Pop 0).

Se il VC ha già più di 9 Risorse o non è possibile una tale Tassazione da parte del VC, il VC fa invece Sovversione come segue.

SOVVERSIONE: Se il VC ha fatto Terrore, Riorganizzazione, o ha Marciato ma non ha Tassato o fatto Imboscata, fa Sovversione in 1 o 2 spazi (con Guerriglie VC Occultate e cubi ARVN, 4.5.2) come segue:

- Primo, dove possibile per rimuovere il Controllo COIN, dalla maggiore Popolazione possibile.
- Poi, entro le priorità sopra indicate, per rimuovere il maggior numero di cubi, Truppe e Polizia equamente (a partire da dove ve ne sono di meno nello spazio, 8.1.2).
- In ciascuno spazio, rimpiazzate ARVN con VC solo dove vi è 1 solo cubo ARVN nello spazio.

Se non è possibile fare Sovversione, il VC non effettua invece alcuna Attività Speciale con la sua Operazione (Solo Op, 2.3.4).

8.5.2 Evento o Operazione? Se non sono rispettate le Condizioni per il Terrore VC, il VC verifica se giocherà l'Evento corrente o Passerà, come segue:

- Se la carta successiva è una Capacità VC ma la carta corrente non lo è (o l'Evento corrente è una Capacità che è già stata giocata dalla Prima Fazione Disponibile), ad un tiro di d6 ora eccede il numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN (2.4.1), il VC Passerà (2.3.3), ottenendo 1 Risorsa. Con la carta successiva, se il VC non effettua Terrore (8.5.1), giocherà l'Evento senza dover tirare ancora.
- Altrimenti, se la carta corrente è una Capacità di qualsiasi Fazione (e non è già stata giocata), giocate l'Evento se un tiro di d6 ora o con la carta precedente (come sopra) eccede il numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN.
- Se né la carta successiva né quella corrente è una Capacità, giocate l'Evento se possibile, a meno che non sia Inefficace (8.1), seguendo qualsiasi Istruzione per l'Evento VC (8.4.1) per questo Evento.

8.5.3 Riorganizzazione. Se non si avverano le condizioni per il Terrore VC ed il VC non ha giocato l'Evento né Passato, il VC Riorganizzerà se si rispettano queste condizioni:

- Riorganizzare secondo le istruzioni sottostanti porrebbe almeno 2 Basi VC, OPPURE:
- Un tiro ora di tre dadi a sei facce ottiene meno del numero di Guerriglie VC Disponibili.
- Il VC ha tentato di Attaccare (8.5.5) ma non è stato in grado di farlo.

Se i VC Riorganizza, lo fa in massimo 6 spazi (senza Supporto, 3.3.1), come segue:

- Se il VC arriva a 0 Risorse mentre fa Riorganizzazione ed è possibile per questi Tassare secondo 8.5.1 sopra, lo fa *prima* di proseguire con la Riorganizzazione.
- Ponete una Base VC (rimpiazzando 2 Guerriglie, 3.3.1, rimuovendo le Guerriglie Attive prima, 8.1.2) dove vi sono almeno 4 Guerriglie VC (e spazio per una Base, 1.4.2).
- Poi ponete Guerriglie singole in sino 2 spazi che hanno ancora Guerriglie VC. Entro questo, scegliete prima gli spazi dove vi sono cubi ARVN, poi spazi con Popolazione 1 o più.
- Poi, ponete Guerriglie VC dove vi è già una Base VC e meno di 4 Guerriglie VC Occultate (non Attive).
- Poi ponete singole Guerriglie VC in altri spazi che hanno 1, 2 o 3 Guerriglie.
- Infine Riorganizzate in altri spazi a caso entro il Vietnam del Sud (sino a raggiungere un totale di 6 spazi di Riorganizzazione oppure il VC termina le Risorse).
- Se qualsiasi dei punti sopra ha più spazi candidati di quanti se ne possono scegliere, entro quella priorità scegliete prima gli spazi candidati dove la Riorganizzazione rimuoverebbe il Controllo COIN (1.7), poi – se e solo se il NVA è un giocatore (non se vi è un NVA Non-giocatore) – in spazi con Popolazione 1 o più dove la Riorganizzazione rimuoverebbe il Controllo NVA.

Se è in effetto la capacità ombreggiata “Quadri” (5.3), fate Agitazione ora se possibile come da “Quadri” secondo le priorità in 8.5.6 sotto.

SE NON POSSIBILE: Se non è possibile la Riorganizzazione, come perché non vi è stata Tassazione ed il VC ha 0 Risorse, fate invece Marcia secondo 8.5.4 sotto o, se non è possibile, Attaccate secondo 8.5.5 sotto, o se non è possibile nemmeno questo, Passate.

TASSAZIONE: Se il VC ha Tassato secondo quanto sopra, la sua Op ed Attività Speciale terminano. Se non ha Tassato, ma può farlo ora, Tassa secondo 8.5.1.

SOVERSIONE: Se il VC ha Riorganizzato ma non ha e non Tassa ora, fa Sovversione secondo 8.5.1.

8.5.4 Marcia. Se il VC non ha fatto Terrore, giocato l’Evento, Passato o Riorganizzazione, e non vi sono ora i Monsoni (2.3.9), Marciate come segue (e secondo 8.1.2).

- Per i movimenti sottostanti, lasciate sempre 2 Guerriglie VC per spazio con Base VC e 1 Guerriglia VC per altra Città o Provincia nel Vietnam del Sud – lasciando indietro prima le Guerriglie Occultate se si possono rispettare le altre priorità.
- Inoltre, non muovete fuori da qualsiasi spazio del Vietnam del Sud in modo da aggiungere Controllo COIN o NVA ad esso (1.7).
- Prima, Marciate per portare 1 Guerriglia VC Occultata su ciascuno spazio con LoC 1 e 2 Econ possibile (pagando 0 Risorse, 3.3.2).
- Poi, se il VC ha 1+ Risorse, Marciate in spazi che hanno almeno 1 Popolazione. Entro tale priorità Marciate prima per portare il maggior numero di Guerriglie VC Occultate in spazi che non sono ancora ad Opposizione Attiva; entro questa priorità prima dove vi è spazio per almeno una Base; ed entro questa priorità marciate per rimuovere il Controllo COIN dalla maggiore Popolazione possibile. Se vi sono ancora più spazi possibili tra cui scegliere, scegliete a caso (8.2).
- Infine – se e solo se il NVA è giocatore – Marciate in spazi nel Vietnam del Sud con Controllo NVA dove è possibile per questa Marcia portare VC rimuovere quel Controllo. Entro questa priorità, Marciate prima in spazi con Basi VC.

SE NON POSSIBILE: Se non è possibile Marciare (come durante i Monsoni, 2.3.9), il VC invece Attacca (8.5.5) o, se questo non è possibile, fa invece Riorganizzazione (8.5.3) o, se nemmeno questa è possibile, Passa (2.3.3). *ESEMPIO: Il VC deve Marciare ma ha 0 Risorse e non può portare alcuna Guerriglia Occultata su LoC; tenta di Attaccare, ma ha 0 Risorse quindi l’istruzione di Attacco gli indicare di fare Riorganizzazione, partendo con la Tassazione per ricevere Risorse.*

IMBOSCATA: Dopo la Marcia, o durante una Operazione di Attacco, fate Imboscata in massimo 2 spazi con Guerriglie VC Occultate (se dopo una Operazione di Marcia, con le Guerriglie che hanno appena Marciato, 4.5.3); oppure in 1 tale spazio se è in effetto “Trappole Esplosive” non ombreggiate, 5.3).

- Se è in effetto “Battaglioni Primari” non ombreggiata, usatela nel primo spazio dove potrebbe rimuovere un pezzo nemico in più.
- Entro ciascuno dei punti sottostanti, fate Imboscata da LoC in uno spazio adiacente quando possibile (4.3.3 STRADA/FIUME), ed entro tale priorità scegliete gli spazi per Imboscata per rimuovere pezzi US prima di ARVN.
- Scegliete prima di fare Imboscata in uno spazio dove l’Imboscata può rimuovere unità COIN sufficienti da uno spazio con una Base COIN da consentire un altro spazio di Imboscata o di Attaccare con questa Operazione per rimuovere quella Base.
- Poi fate Imboscata per rimuovere Basi COIN dove possibile.
- Poi fate Imboscata per rimuovere Forze Speciali (Irregolari o Ranger).
- Infine fate Imboscata per rimuovere Truppe o Polizia. Se rimuovete 2+ pezzi dallo stesso spazio, rimuovete Truppe e Polizia in pari numero, partendo dal tipo che ha meno cubi in quello spazio (Truppe in caso di parità).

TASSAZIONE O SOVVERSIONE: Se non è possibile l'Imboscata Tassate o, se l'Operazione era Marca e non è possibile Tassare, fate Sovversione, il tutto secondo 8.5.1. Se non è possibile tale Attività Speciale, il VC non effettua alcuna Attività Speciale entro la sua Operazione (Solo Op, 2.3.4).

8.5.5 Attacco. Se il VC non ha fatto Terrore, né giocato l'Evento, Passato, Riorganizzato o Marciato, ed ha almeno 1 Risorsa, Attacca (3.3.3). Il VC Attacca per fare Imboscata e dove ha numerose Guerriglie, sino a terminare i bersagli o le Risorse. Scegliete gli spazi per gli Attacchi ed Imboscate, e rimuovete i pezzi nemici entro quegli spazi, come segue:

- Se il VC a 0 Risorse, invece Riorganizza (8.5.3).
- Prima, fate Imboscata in massimo 2 spazi come sopra descritto (8.5.4 IMBOSCATA).
- Poi Attaccate in spazi con pezzi nemici ed almeno 3 Guerriglie VC Attive ma senza Occultate. Entro questo scegliete gli spazi di Attacco ed i bersagli allo stesso modo dell'Imboscata (8.5.4), eccetto che gli Attacchi senza Imboscata possono rimuovere pezzi solo nello spazio di Attacco stesso: prima dove un Attacco che abbia successo rimuoverebbe almeno una Base COIN, poi per rimuovere Forze Speciali, poi per rimuovere Truppe e Polizia.
- Rimuovete i pezzi entro uno spazio scelto usando le priorità sopra (8.1.2): Basi ove possibile, Forze Speciali, poi Truppe e Polizia in pari numero (a partire da quelle meno numerose), ed US prima di ARVN entro ciascuna di queste categorie. *NOTA: le Basi sono rimosse solo una volta che non rimane alcun altro pezzi COIN (3.3.3).*

SE NON POSSIBILE: Se non è possibile fare un tale Attacco, fate invece Marcia (8.5.4) o, se non è possibile, Riorganizzate (8.5.3) o, se anche questo non è possibile, Passate.

TASSAZIONE: Se non è stata effettuata alcuna Imboscata entro l'Attacco, il VC fa invece Tassazione secondo 8.5.3. Se questo non è possibile, non effettua alcuna Attività Speciale entro la sua Operazione (Solo Op, 2.3.4).

8.5.6 Agitazione. Il VC Non-Giocatore fa Agitazione (6.3.2) il più possibile, prima per ottenere il maggior numero totale di spostamenti, entro tale priorità prima dove vi è Supporto, ed entro tale priorità dove non vi è segnalino di Terrore. Se vi sono ancora spazi candidati, scegliete a caso (8.2). Rimuovete i segnalini di Terrore solo se si otterrebbe uno spostamento (perché il VC avrà Risorse dopo aver rimosso il Terrore e lo spazio non è ancora ad Opposizione Attiva).



8.6 Azioni del NVA Non-Giocatore

Questo capitolo governa le azioni della Fazione NVA come Non-giocatore, come mostrato nel diagramma di flusso "NVA Non-giocatore". Quando il NVA è Disponibile secondo la Sequenza di Gioco (2.3) per effettuare un'azione (e non sta effettuando il suo Evento Cruciale, 8.4.6), consultate il suo diagramma di flusso – partendo da in alto a sinistra – e, a seconda della necessità, tutte le regole sottostanti. Quando si effettua una Operazione e/o Attività Speciale gratuiti dati da Eventi (5.5), consultate le singole caselle del diagramma di flusso ed i paragrafi sottostanti a seconda del caso (8.4).

8.6.1 Attacco. Quando il NVA deve effettuare un'azione, Attacca se qualsiasi combinazione di Imboscate e/o Attacco con Truppe (senza contare le Attività Speciali Attacchi non di Imboscata della Guerriglia e/o Bombardamento) può rimuovere una Base COIN o un numero di pezzi nemici pari o eccedenti ad un tiro di dado da 6 facce effettuato ora. *NOTA: se il NVA ha 0 Risorse, non può Attaccare per rimuovere pezzi nemici, quindi continua automaticamente ad 8.6.2 "Passare, Evento o Operazione?"*.

Prima il NVA svolge una Attività Speciale come segue:

IMBOSCATA: Se il NVA ha 4 o più Risorse ed un'Imboscata potrebbe rimuovere solo 1 pezzo nemico, fa invece Bombardamento secondo quanto sotto indicato. Altrimenti fa Imboscata in massimo 2 spazi con meno di 4 Truppe NVA come segue:

- Fate prima Imboscata per rimuovere Basi COIN, o dove l'Imboscata consentirebbe un altro spazio di Imboscata o Attacco di Truppe in questa Operazione per rimuovere Basi COIN. Entro questa priorità, fate Imboscata prima da LoC se possibile (4.4.3 STRADA/FIUME). *NOTA: La condizione "meno di 4 Truppe NVA" si applica allo spazio di Imboscata cioè allo spazio dove si trova la Guerriglia, indipendentemente da quale spazio viene rimosso il pezzo nemico!*
- Poi fate Imboscata ad altri pezzi COIN, prima in Laos e/o Cambogia, poi nel Vietnam del Sud. Entro queste priorità fate Imboscata da LoC se possibile; entro questo fate Imboscata prima per rimuovere l'ultimo pezzo COIN da uno spazio; entro questo fate Imboscata contro Forze Speciali (Irregolari o Ranger) prima che cubi, entro tutto questo fate Imboscata per rimuovere pezzi US prima di ARVN.
- Se una tale Imboscata non è possibile fate invece Bombardamento come segue.

BOMBARDAMENTO: Bombardate 2 spazi (in o adiacenti ad 1 o più spazi con almeno 3 Truppe NVA, e con almeno 3 Truppe COIN o una Base COIN ed almeno 1 Truppa COIN, 4.4.2) – o, se è in effetto la capacità "Cannoni a Lungo Raggio", Bombardate 1 o 3 spazi come consentito:

- Prima in spazi con pezzi NVA.
- Poi in spazi adiacenti a Truppe NVA.

- Entro entrambe le soprastanti priorità, scegliete prima spazi con una Base COIN; entro quella priorità, scegliete spazi con e Bombardate per rimuovere Truppe US prima di ARVN.

Se non è possibile un tale Bombardamento, il NVA non effettua alcuna Attività Speciale entro la sua Operazione (Solo Op, 2.3.4).

ATTACCO: Dopo aver risolto qualsiasi Attività Speciale, il NVA sceglie poi di Attaccare spazi e se usare Truppe NVA o Guerriglie NVA come segue:

- Attacca prima dove Truppe NVA possono rimuovere 2+ pezzi nemici.
- Poi Attacca con gruppi di 4+ Guerriglie NVA (in qualsiasi combinazione di Attive e/o Occultate).
- Infine Attacca dove Truppe NVA possono rimuovere 1 pezzo nemico (tenendo conto di qualsiasi effetto per la Capacità "PT-76", 5.3).

Entro ciascuno dei punti sopra, usate le seguenti risoluzioni dei casi di parità:

- Attaccate prima pezzi nemici in Laos o Cambogia, poi quelli entro il Vietnam del Sud.
- Entro quella priorità, Attaccate prima dove si può rimuovere una Base, poi dove si possono rimuovere Forze Speciali (Irregolari o Ranger), infine Truppe e Polizia in pari numero (partendo dal minor numero nello spazio, 8.1.2). Per ogni spazio di Attacco, rimuovete i pezzi nemici in quell'ordine, sino a quanto consentito.
- Entro queste priorità, scegliete spazi bersaglio con ed Attaccate per rimuovere pezzi US prima di ARVN quando possibile.
- Se è effetto la Capacità "PT-76", usatela nello spazio di Attacco dove rimuoverà il maggior numero di pezzi nemici in più.

8.6.2 Passare, Evento o Operazione? Se non si rispetta la condizione per il Terrore NVA, il NVA verifica se giocherà l'Evento corrente o se Passerà, come segue:

- Se la carta successiva è una Capacità NVA ma la carta corrente non lo è (o l'Evento corrente è una Capacità che è già stata giocata dalla Prima Fazione Disponibile), ed un tiro di d6 ora eccede il numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN (2.4.1), il NVA Passa (2.3.3), ottenendo 1 Risorsa. Con la carta successiva, se il NVA non Attacca (8.6.1), giocherà l'Evento senza dover tirare ancora.
- Altrimenti, se la carta corrente è una Capacità di qualsiasi Fazione, giocate l'Evento se un tiro d6 ora o con la carta precedente (come sopra) eccede il numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN.
- Se né la successiva né la corrente carta è una Capacità, giocate l'Evento se possibile a meno che non sia Inefficace (8.1), seguendo qualsiasi Istruzioni per l'Evento NVA (8.4.1) per questo Evento.
- Se il NVA non ha giocato l'Evento ed ha 0 Risorse, Passa (2.3.3) ottenendo 1 Risorsa.

8.6.3 Terrore. Se il NVA non ha Attaccato, gioca l'Evento o Passa, e se può effettuare il Terrore (3.3.4) con Truppe NVA o Guerriglie NVA Occultate in spazi con Supporto Attivo o Passivo con totale Popolazione pari a o eccedente il tiro di dado d6 effettuato ora, lo fa in ogni tale spazio. Se le Risorse NVA sono troppo poche per Terrorizzare in tutti i tali spazi, scegliete prima quelli con Popolazione maggiore.

BOMBARDAMENTO: Poi Bombardate secondo 8.6.1.

8.6.4 Riorganizzazione. Se il NVA non ha Attaccato, giocato l'Evento, Passato o Terrorizzato, allora Riorganizza se rispetta qualsiasi delle condizioni seguenti:

- Il Sentiero è a 0 o 1.
- Almeno uno spazio con una o più Basi NVA ha meno di 2 unità NVA.
- Un tiro di due d6 ora eccede il numero di Guerriglie NVA Disponibili.
- Riorganizzare secondo le istruzioni sottostanti porrebbe almeno una Base NVA.
- Il BVA ha tentato di Marciare ma non è stato in grado di farlo.

Se il NVA Riorganizza, lo fa sino in 3 spazi (senza Supporto, 3.3.1) e migliora il Sentiero. **ECCEZIONE:** Se è in effetto la capacità "AAA" non ombreggiata ed il Sentiero sarebbe migliorato secondo quando sotto indicato, fa invece Riorganizzazione in 1 solo spazio e migliora il Sentiero.

Scegliete gli spazi e Riorganizzate come segue:

- Ponete una Base NVA (rimpiazzando 2 Guerriglie, 3.3.1, rimuovendo le Guerriglie Attive per prime, 8.1.2) dove vi sono almeno 4 Guerriglie o Truppe NVA o VC (anche 2 Guerriglie NVA e spazio per la Base, 1.4.2).
- Ponete poi Guerriglie NVA in qualsiasi Controllo COIN in Laos o Cambogia.
- Poi ponete Guerriglie nelle Basi NVA dove non vi sono Guerriglie NVA o ve ne è 1 soltanto, poi in qualsiasi altra Base NVA (con già 2 o più Guerriglie NVA).
- Infine, ponete Guerriglie in altri spazi a caso, sino a raggiungere il numero di spazi indicato per la Riorganizzazione (o terminano le Risorse).

Dopo aver posto qualsiasi pezzo, pagate per Costruire il Sentiero, se possibile, a meno che il NVA abbia già meno di 3 Risorse, o a meno che il Sentiero sia già a 3 ed il NVA abbia meno di 9 Risorse. *ESEMPIO: Il NVA ha 3+ Risorse, Sentiero a 2, e "SA-2" ombreggiato migliorano il Sentiero a 4.*

SE NON POSSIBILE: Se non è possibile tale Riorganizzazione, Marciate invece secondo 8.6.5 sotto o, se nemmeno questo è possibile, Passate.

INFILTRAZIONE: Dopo la Riorganizzazione (o la Marcia), fate Infiltrazione in massimo 2 spazi (o in 1 spazio se è in effetto l'Evento Momentum "559° Gruppo di Trasporto") se e solo se sarebbero posti una Base o almeno 4 Truppe, come segue:

- Prima rimpiazzate Basi VC in spazi con più pezzi NVA che VC ma ancora senza Base (spostando l'Opposizione, 4.4.1) – prima Basi con Tunnel, entro tale priorità prima in spazi con Popolazione maggiore, infine in spazi a caso. Se non vi sono Basi NVA Disponibili, si può prima rimuovere una Base da uno spazio nel Vietnam del Nord, Laos o Cambogia con il maggior numero di pezzi NVA ponendola a Disponibile per poter piazzare una Base VC. *NOTA: Questo è l'unico caso nel quale un Non-giocatore rimuove volontariamente uno dei suoi pezzi ponendolo a Disponibile (1.4.1) senza dover farlo a causa dell'effetto di un Evento.*
- Poi piazzate Truppe (nelle Basi NVA), prima in quegli spazi con Base che hanno più Guerriglia NVA, entro tale priorità prima in spazi con 2 Basi NVA, ed entro tale priorità prima in spazi in o adiacenti a Città o Province senza Controllo NVA.
- Se piazzate Truppe, allora rimpiazzate anche le Guerriglie NVA in quegli spazi con Truppe, ma solo se vi sono più di 2 Guerriglie NVA in uno spazio e sino a quando non ne rimangono 2.

BOMBARDAMENTO: Se l'Infiltrazione non porrebbe né una Base NVA né almeno 4 Truppe, o non è possibile tale Infiltrazione (*ESEMPIO: "Linea McNamara"*), fate invece Bombardamento secondo 8.6.1.

8.6.5 Marcia. Se non si applica alcuna altra condizione per altre Operazioni, il NVA non ha giocato l'Evento o Passato, e non si hanno i Monsoni (2.3.9), il NVA farà Marcia – prima per disporsi per il piazzamento di una Base in Laos/Cambogia, poi per ottenere Guerriglie nelle LoC, poi con gruppi più numerosi per espandere il Controllo NVA.

Il NVA Marcia come segue:

- Mentre svolge i punti sottostanti, il NVA lascerà indietro un minimo di 2 unità NVA in ciascun spazio con una o più Basi NVA, ed unità NVA sufficienti per tenere il Controllo NVA in tutti gli spazi che avevano Controllo NVA all'inizio dell'Operazione. Lasciate Guerriglie NVA il più possibile rispettando i requisiti del punto correntemente svolto.
- Usate il Sentiero per muovere pezzi di più di uno spazio solo se il Sentiero è a 4 (3.3.2, 6.7) o se la Marcia è gratuita (5.5). *Non lasciate pezzi NVA in spazi di transito che non avevano Controllo NVA all'inizio dell'Operazione.*
- Primo, se qualsiasi Base NVA si trova nella casella Forze Disponibili, Marciate in in modo che almeno uno spazio in Laos o Cambogia con spazio per una Base (1.4.2) abbia 4 unità NVA incluse 2 Guerriglie NVA.
- Poi Marciate con 1 Guerriglia NVA Occultata da una Città o Provincia in 1 LoC che non ha già una NVA Occultata o una Guerriglia, la Strada Principale tra Hue a Da Nang se possibile, altrimenti 1 LoC a caso.
- Poi Marciate per aggiungere Controllo NVA. Mentre rispettate questa priorità, tutte le unità che marciano dallo stesso spazio rimangono assieme e non si dividono. Marciate per aggiungere Controllo NVA sino a 3 spazi possibili con la maggiore Popolazione, entro questo prima dove è necessario 1 solo gruppo in Marcia, entro questa priorità prima dove non vi è Base US, ed entro queste priorità prima dove vi è una Base VC ma non vi è Base NVA.
- Infine, Marciate per ottenere il maggior numero possibile di Truppe NVA che non sono già adiacenti ad uno spazio con Controllo COIN in 1 spazio che è adiacente ad uno spazio con Controllo COIN nel Vietnam del Sud.

SE NON POSSIBILE: Se non è possibile tale Marcia (*ESEMPIO: Monsoni, 2.3.9*), fate invece Riorganizzazione (8.6.4) o, se nemmeno questo è possibile, Passate.

IMBOSCATA: Dopo aver Marciato, se e solo se l'Imboscata rimuoverebbe una Base USA o ARVN, incluso combinando 2 spazi di Imboscata se necessario, fatela (in 2 spazi con Guerriglie NVA Occultate che hanno Marciato, 4.4.3). Se dopo aver rimosso una Base COIN vi è ancora uno spazio di Imboscata rimasto da usare, fate Imboscata contro Truppe US se possibile, altrimenti cubi COIN su qualsiasi LoC. Entro queste priorità, fate Imboscata da LoC se possibile (4.4.3 STRADA/FIUME).

INFILTRAZIONE O BOMBARDAMENTO: Se l'Imboscata dopo la Marcia non può rimuovere una Base, fate invece Infiltrazione secondo 8.6.4 o, se questo non è possibile, Bombardate secondo 8.6.1.

8.6.6 Trasferimento. Nella Fase di Trasferimento (6.4.3), trasferite Truppe NVA come segue:

- Non muovete mai Truppe fuori da uno spazio se questo farebbe perdere Controllo NVA o aggiungere Controllo COIN. A meno che questo non sia il Round Colpo di Stato finale della partita, tenete almeno 2 unità NVA (Guerriglie se possibile) in ciascuno spazio con Basi NVA.
- A meno che questo non sia il Round Colpo di Stato finale della partita, trasferite prima in modo che ciascuno spazio con Basi NVA abbia almeno 2 unità NVA.
- Poi trasferite per aggiungere il maggiore Controllo NVA totale sulla mappa possibile, spostando solo le Truppe necessarie per aggiungere il Controllo.
- Poi trasferite per almeno rimuovere il Controllo COIN dove non è possibile aggiungere anche Controllo NVA.

- Infine, trasferite in 1 spazio, prima nel Vietnam del Sud, per ottenere il maggior numero di Truppe NVA adiacenti a Controllo COIN e che non erano già adiacenti.



8.7 Azioni del ARVN Non-Giocatore

Questo capitolo governa le azioni della Fazione ARVN come Non-giocatore, come mostrato nel diagramma di flusso “ARVN Non-giocatore”. Quando il ARVN è Disponibile secondo la Sequenza di Gioco (2.3) per effettuare un’azione (e non sta effettuando il suo Evento Cruciale, 8.4.6), consultate il suo diagramma di flusso – partendo da in alto a sinistra – e, a seconda della necessità, tutte le regole sottostanti. Quando si effettua una Operazione e/o Attività Speciale gratuiti dati da Eventi (5.5), consultate le singole caselle del diagramma di flusso ed i paragrafi sottostanti a seconda del caso (8.4).

8.7.1 Passare, Evento o Operazione?. Se il ARVN deve effettuare un’azione, verifica prima se giocherà l’Evento corrente o Passerà, come segue:

- Se la carta successiva è una Capacità ARVN ma la carta corrente non lo è (o l’Evento corrente è una Capacità che è già stata giocata dalla Prima Fazione Disponibile), ed un tiro di d6 ora eccede il numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN (2.4.1), il ARVN Passa (2.3.3), ottenendo 3 Risorse. Con la carta successiva, il ARVN giocherà l’Evento senza dover tirare ancora.
- Altrimenti, se la carta corrente è una Capacità di qualsiasi Fazione che non è già stata giocata, giocate l’Evento se un tiro d6 ora o con la carta precedente (come sopra) eccede il numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN.
- Se né la successiva né la corrente carta è una Capacità, giocate l’Evento se possibile a meno che non sia Inefficace (8.1), seguendo qualsiasi Istruzioni per l’Evento ARVN (8.4.1) per questo Evento.
- Se il ARVN non ha giocato l’Evento ed ha meno di 3 Risorse, Passa (2.3.3) ottenendo 3 Risorse.

8.7.2 Addestramento. Se il ARVN non ha giocato l’Evento né Passato, Addestra (3.2.1) se rispetta almeno una delle condizioni seguenti:

- Vi sono almeno 12 pezzi ARVN nella casella Disponibili.
- Il solo Addestramento (senza alcun Trasporto) porrebbe una Base ARVN.
- Il ARVN ha tentato la Pattuglia ma non è stato in grado di farla.

Se il ARVN Addestra, lo fa per porre pezzi in sino 3 spazi (dove non vi è Controllo NVA, 3.2.1) più se necessario in uno spazio aggiuntivo per Pacificare, come segue:

- Prima, in massimo 3 spazi, ponete esattamente 6 cubi – o sino a 2 Ranger una volta che sono Disponibili meno di 6 cubi ARVN – in ciascuna Provincia con Basi USA o ARVN o in Città. Se ponete cubi, ponete Truppe e Polizia il più equamente possibile, a partire dal tipo del quale ve ne è già di meno nello spazio, o in caso di parità con Truppe (8.1.2). Scegliete gli spazi prima per aggiungere Controllo COIN se possibile, entro questa priorità prima per aggiungere Polizia o Truppe ARVN dove non ve ne sono ancora di quel tipo.
- Poi sospendete l’Addestramento per Governare o, se non è possibile, Trasportare secondo quanto sotto indicato, prima di riprendere l’Addestramento.
- Dopo aver Governato o Trasportato (se è possibile), e se in non sono stati scelti come sopra più di 2 spazi per l’Addestramento, Addestrate per rimpiazzare 3 cubi ARVN con una Base ARVN in 1 Provincia nel Vietnam del Sud dove non si è Governato e dove vi sono almeno 5 unità USA ed ARVN in totale inclusi almeno 3 cubi ARVN, e nessuna Base USA né ARVN. Rimuovete Truppe e Polizia il più equamente possibile, a partire dal tipo più numeroso nello spazio (Truppe prima in caso di parità, 8.1.2).
- Se non è stata posta alcuna Base ARVN, Pacificate in 1 spazio di Addestramento secondo 8.7.6 sotto. Se non è possibile Pacificare in alcuno dei massimo 3 spazi sinora scelti, Addestrate per 0 Risorse (non ponendo pezzi) in uno spazio aggiuntivo dove non si è Governato e dove sarebbe possibile Pacificare secondo 8.7.6. Entro queste priorità, Pacificate in uno spazio con qualsiasi Base NVA o VC, se possibile.

SE NON POSSIBILE: Se non è possibile Addestrare ma l’ARVN ha Governato o Trasportato, il ARVN Addestra per 0 Risorse (non ponendo pezzi). Se né tale Addestramento né Governo né Trasporto era possibile, il ARVN Passa (ottenendo 3 Risorse, 2.3.3).

GOVERNARE: Se il ARVN sta Addestrando o ha solo Pattugliato, Governa anche (in massimo 2 spazi che non siano Saigon con Controllo COIN e Supporto e dove non vi è Addestramento, 1 spazio se è in essere “Investitura Divina” ombreggiata). Governate come segue:

- Se gli USA sono un giocatore e Supporto+Disponibili eccede 50 (7.2), Governate negli spazi con maggiore Popolazione dove è possibile trasferire Aiuti al Patrocinio. Spostate il loro Supporto verso Neutrale (anche se è in effetto “Investitura Divina” non ombreggiata).
- Se gli USA sono un non-giocatore e non sta vincendo come sopra, prendete invece il maggiore Patrocinio possibile (da 1 o 2 spazi) senza spostare alcun spazio a Neutrale (quindi a Supporto Attivo o con “Investitura Divina” non ombreggiata e nessun spostamento).

- Poi, se il Governo è avvenuto esattamente in 1 spazio (ed “Investitura Divina” ombreggiata non è in essere), o se gli Aiuti sono a zero, aggiungete Aiuti dallo spazio(i) con maggiore Popolazione possibile.

TRASPORTO: Se non è possibile Governare in questo modo, il ARVN invece fa Trasporto sino a 6 pezzi, [scegliendo Truppe ARVN e poi Ranger](#).

- Trasportate prima da uno spazio in Laos o Cambogia con questi pezzi, poi dallo spazio nel Vietnam del Sud con il maggior numero di Truppe ARVN oltre a quelle necessarie per mantenere il Controllo COIN.
- Non muovete i pezzi in modo da perdere il Controllo COIN dello spazio di origine.
- Se il Trasporto accompagna l’Addestramento o la Pattuglia, muovete in 1 Provincia, prima una che ha Polizia ma non Truppe USA o ARVN, o se non vi è alcun tale spazio raggiungibile, muovete in modo, muovete in modo da cambiare il Controllo dello spazio con maggiore Popolazione possibile. Entro ciascuna di queste priorità, scegliete la destinazione con la maggiore Popolazione possibile.
- Se il Trasporto precede un Assalto, muovete per consentire la maggiore priorità di Assalto possibile (8.7.4).
- Se il Trasporto avviene durante una Perlustrazione, muovete in spazi già scelti per l’Operazione di Perlustrazione (8.7.5) in modo da Attivare il maggior numero di ulteriori Guerriglie Occultate possibile.
- Se è in essere la Capacità non ombreggiata “Cavalleria Corazzata”, allora fate Assalto gratuito in 1 spazio secondo le priorità di Assalto ARVN (8.7.4).
- Infine, girate tutti i Ranger ad Occultati.
- Se non è possibile fare Trasporto come sopra, il ARVN non effettua alcuna Attività Speciale con l’Operazione (solo Op, 2.3.4).

8.7.3 Pattuglia. Se il ARVN non Addestra, fa Pattuglia se si rispetta almeno una delle condizioni seguenti:

- Vi sono unità NVA o VC su qualsiasi LoC adiacente a Saigon.
- Le unità NVA o VC su qualsiasi LoC bloccherebbero una Pattuglia da Saigon a qualsiasi Città. (Ignorate le unità su LoC oltre Città che sono anche bloccate dal NVA o VC. Similmente, il NVA o VC in Città da soli non innescano una Pattuglia – il blocco deve essere causato almeno in parte da un’unità su una LoC).
- Il ARVN ha tentato di Assaltare (8.7.4) ma non è stato in grado di farlo.

Il ARVN Pattuglia prima per difendere le LoC contese, poi per ottenere il Controllo delle Città, inclusa l’occupazione delle Città lasciate vuote durante la Pattuglia stessa, come segue:

- Muovete la Polizia quando possibile poi Truppe ARVN, quanto necessario per raggiungere la Loc o Città di destinazione (3.2.2) sotto, prima da spazi che hanno il maggior numero di cubi ARVN in grado di raggiungere lo spazio di destinazione eccetto quelli che sono già stati scelti come destinazioni della Pattuglia. Non lasciate alcuna Provincia in modo da perdere il Controllo COIN, da scendere sotto 3 cubi e Forze Speciali ARVN ed USA in totale, né rimuovendo l’ultimo pezzo di Truppa USA o ARVN o di Polizia lì presente.
- Prima, muovete i cubi su qualsiasi LoC con Guerriglia NVA/VC sino a che i cubi ARVN in ciascuno spazio di LoC sono il numero maggiore tra 3 ed il doppio del numero di unità nemiche lì presenti, a partire da quelle LoC più vicine a Saigon e procedendo esternamente (contando il numero di spazi tra Saigon e la LoC). Se non è possibile portare il numero richiesto di cubi ARVN ad una LoC, non muovete lì alcun cubo. Se due o più LoC con unità nemiche sono alla stessa distanza da Saigon, muovete prima a quelle tra di esse che hanno Guerriglie Occultate. Quando si considera questo punto i cubi possono lasciare le Città come necessario, anche se il farlo rimuoverebbe il Controllo COIN, gli ultimi 3 cubi COIN o Forze Speciali, o l’ultima Truppa o Polizia lì.
- Muovete poi i cubi in Città quanto necessario per avere tutte le Città possibili sotto Controllo COIN, ove possibile con almeno 3 cubi totali USA o ARVN o Forze Speciali, ed almeno 1 Truppa ARVN o USA ed 1 Polizia. Entro queste priorità, muovete prima nelle Città con Popolazione maggiore. (Queste destinazioni possono includere Città appena lasciate da altri cubi in Pattuglia).
- Poi fate Assalto gratuito per rimuovere il maggior numero di pezzi possibili, scegliendo a caso tra le LoC con il maggior numero di nemici in caso di parità.

SE NON POSSIBILE: Se non è possibile fare Pattuglia in questo modo, il ARVN tenta invece di Addestrare secondo 8.7.2 a meno che abbia già effettuato Raid, nel qual caso paga per la Pattuglia senza muovere alcun pezzo.

GOVERNARE O TRASPORTO: Dopo la Pattuglia, Governate o, se non possibile, Trasportate, in ogni caso secondo 8.7.2.

8.7.4 Assalto. Se il ARVN non ha giocato l’Evento, Addestrato o fatto Pattuglia, Assalta se rispetta qualsiasi delle condizioni sottostanti:

- L’Assalto ARVN da solo (senza Raid o Trasporto) cambierebbe il Controllo di qualsiasi spazio, aggiungendo Controllo COIN, rimuovendo Controllo NVA, o entrambe le cose.
- L’Assalto ARVN da solo potrebbe rimuovere almeno una Truppa NVA.
- L’ARVN può ora Assaltare per rimuovere pezzi nemici in uno spazio con una Base NVA o VC e nessuna Guerriglia Occultata.
- L’ARVN ha tentato di fare Perlustrazione ma non è stato in grado di farlo (incluso durante i Monsoni, 2.3.9).

Se il ARVN Assalta, prima fa Raid secondo quanto sotto indicato o, se non possibile, Trasporta secondo 8.7.2. Poi Assalta in massimo 3 spazi come segue:

- Prima, Assalta dove possibile per rimuovere una Base o per tirare per rimuovere un segnalino di Tunnel.
- Poi in modo da ridurre la maggiore Popolazione Controllata dal NVA e per aggiungere la maggiore Popolazione con Controllo COIN – sommando assieme l'influenza sul Controllo NVA e sul Controllo COIN se entrambi cambierebbero nello stesso spazio. *ESEMPIO: Scegliete uno spazio con 1 Pop dove verrebbe sia rimosso il Controllo NVA che aggiunto Controllo COIN, prima di scegliere uno spazio con 1 Pop non Controllato dove si aggiungerebbe il Controllo COIN.*
- Poi per rimuovere gli ultimi pezzi nemici da qualsiasi spazio.
- Infine, per rimuovere 2 o più pezzi nemici per spazio, prima dove possibile per rimuovere il maggior numero di pezzi nemici.

SE NON POSSIBILE: Se non è possibile fare Assalto in questo modo, il ARVN fa invece Pattuglia secondo 8.7.3 o, se non è possibile, Addestra secondo 8.7.2.

RAID: Prima di Assaltare o fare Perlustrazione, il ARVN fa Raid (sino a 2 spazi con o adiacenti a Ranger) – ma solo se verrà rimosso almeno 1 pezzo nemico – come segue:

- Muovete i Ranger solo se possono farlo senza rimuovere alcun Controllo COIN dagli spazi di origine.
- Se si muove in uno spazio, muovetevi non più di 1 Ranger, eccetto se ne sono necessari di più per aggiungere Controllo COIN per la fine del Raid.
- Scegliete gli spazi attaccati prima per rimuovere qualsiasi Base (senza Tunnel), poi per rimuovere il maggiore Controllo COIN più aggiungere il maggior Controllo COIN possibile (inclusi gli spazi con Popolazione 0), poi per rimuovere il maggior numero di Guerriglie Occultate possibile, infine a caso.
- Se il Raid non può rimuovere alcun NVA o VC, fare invece Trasporto secondo 8.7.2, immediatamente se l'Operazione è un Assalto o in seguito se l'Operazione è una Perlustrazione (8.7.5).

8.7.5 Perlustrazione. Se il ARVN non rispetta le condizioni per alcuna altra Operazione (e non vi sono Monsoni, 2.3.9), fa Perlustrazione. Prima di Perlustrare, fare Raid secondo 8.7.4. Poi fare Perlustrazione in massimo 3 spazi come segue:

- Prima, scegliete gli spazi con cubi ARVN e Ranger dove vi sono Guerriglie VC ed NVA Occultate – prima dove vi è Supporto Attivo o Passivo, entro tale priorità prima dove le Guerriglie Occultate includono VC, ed entro queste priorità negli spazi dove vi è maggiore Popolazione.
- Poi muovete tutte le Truppe ARVN possibili come segue, senza scendere al di sotto di 3 cubi US più ARVN e Forze Speciali in qualsiasi spazio di origine né senza perdere il Controllo COIN di alcuno spazio.
- Prima muovete le Truppe negli spazi di Perlustrazione sopra scelti in modo da Attivare il maggior numero di Guerriglie Occultate possibili.
- Poi muovete altri cubi in entro questo in modo da aggiungere la maggiore Popolazione a Controllo COIN possibile, prima in spazi già scelti per la Perlustrazione, poi in altri spazi (scegliendoli anch'essi per la Perlustrazione) sino a raggiungere un totale di 3 spazi scelti o sino a quando il ARVN non può permettersi di Perlustrare altri spazi. Entro ciascuna di queste priorità, muovete prima in spazi con Basi (di qualsiasi Fazione).
- Se non è stato effettuato alcun Raid come sopra, Trasportate ora secondo 8.7.2 negli spazi scelti per la Perlustrazione in modo da Attivare il maggior numero di ulteriori Guerriglie Occultate possibile.
- Infine Attivate il maggior numero di Guerriglie Occultate possibile negli spazi scelti per la Perlustrazione. Se uno spazio di Perlustrazione ha sia Guerriglie Occultate VC che NVA e non è possibile Attivarle tutte, Attivate Guerriglie VC prima di NVA.

SE NON POSSIBILE: Se non è possibile tale Perlustrazione (come con i Monsoni, 2.3.9), il ARVN invece Assalta secondo 8.7.4.

8.7.6 Pacificare. Quando il ARVN Non-Giocatore Pacifica – o durante l'Addestramento (3.2.1, 8.7.2) o durante la Fase di Supporto (6.3.2) – lo fa dove è in grado. Comunque, lo fa per spostare il Supporto Passivo ad Attivo solo sempre che il Supporto+Disponibili (calcolo per la vittoria USA, 7.2) rimanga a 45 o meno. Entro tale restrizione, scegliete gli spazi di Pacificazione ARVN prima dove non vi è segnalino di Terrore, entro tale priorità prima dove vi è Opposizione, ed entro tale priorità per ottenere il massimo spostamento totale. Rimuovete il Terrore solo se si otterrebbe uno spostamento (perché rimarranno Risorse ARVN sufficienti dopo la rimozione del Terrore, lo spazio non è ancora a Supporto Attivo, ed uno spostamento di 1 livello non incrementerebbe il Supporto+Disponibili oltre 45).

8.7.7 Trasferimento. Nella Fase di Trasferimento (6.4.2), trasferite Truppe e Polizia ARVN come segue:

- Prima, muovete Truppe solo per rimuovere tutte le Truppe dalle LoC e Province prive di Basi USA/ARVN, e da altri spazi di Province o Città con il maggior numero di Truppe ARVN oltre a quelle necessarie per rispettare le priorità di Trasferimento sotto indicate.
- Muovete le Truppe per aggiungere il più possibile Controllo COIN totale e (nelle Basi USA/ARVN o Saigon) per rimuovere il maggiore Controllo NVA possibile.

- Muovete poi le rimanenti Truppe e Polizia che devono o possono muovere per assicurare che vi siano almeno 3 cubi COIN in ciascuna Città (che non ha Controllo NVA).
- Muovete le Truppe che devono ancora farlo in uno spazio possibile per il Trasferimento, a caso.
- Muovete poi Polizia, prima da LoC con unità VC e/o NVA, poi dalle Province o Città con maggiore Polizia senza rimuovere l'ultima Polizia da qualsiasi Provincia o Città né lasciando alcun tale spazio a meno di 3 cubi COIN o perdendo alcun Controllo COIN.
- Se non vi sono unità NVA o VC sulle LoC della Strada 13 / Strada 14 tra Saigon, An Loc e Ban Me Thout, muovete lì esattamente 3 Polizia.
- Muovete poi Polizia per quanto necessario per tenere il maggior Controllo COIN possibile dove le Truppe si sono trasferite, poi per avere almeno 1 Polizia in ogni Provincia con Controllo COIN possibile, ed infine per avere almeno 1 Polizia in ciascuna Città (senza Controllo NVA).

8.8 Azioni degli USA Non-Giocatore



Questo capitolo governa le azioni della Fazione US come Non-giocatore, come mostrato nel diagramma di flusso "US Non-giocatore". Quando gli US sono Disponibili secondo la Sequenza di Gioco (2.3) per effettuare un'azione (e non stanno effettuando il loro Evento Cruciale, 8.1.3), consultate il loro diagramma di flusso – partendo da in alto a sinistra – e, a seconda della necessità, tutte le regole sottostanti. Quando si effettua una Operazione e/o Attività Speciale gratuiti dati da Eventi (5.5), consultate le singole caselle del diagramma di flusso ed i paragrafi sottostanti a seconda del caso (8.4).

8.8.1 Politica USA. Se gli US sono Non-Giocatore, seguiranno una strategia variabile – rappresentata dalla Politica US "JFK", "LBJ", o "Nixon" — nella sua esecuzione di alcune Operazioni, Attività Speciali, Eventi ed Impegno.

NOTA: Le denominazioni date alla Politica US nel gioco rappresentano non singoli Presidenti ma piuttosto diverse strategie US per il Vietnam dibattute nel periodo e storicamente associate a Kennedy, Johnson, o Nixon.

PIAZZAMENTO: All'inizio del gioco con un US Non-Giocatore, indicate la Politica US dello scenario (LBJ o JFK, 2.1), sulla tabella della Politica USA.

IMPEGNO: In ogni Fase di Impegno (6.4), **dopo aver piazzato le Perdite di Truppe US che tornano sulla mappa**, controllate prima se la Politica US possa cambiare. Se e solo se la vittoria US (Supporto+Disponibili, 7.2) è a 45 o meno, tirate un dado e modificate la posizione del segnalino di Politica US di conseguenza.

- Se il tiro di dado è pari al numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN (2.4.1), la Politica US si sposta a o rimane JFK.
- Se il tiro di dado eccede il numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN, la Politica US diviene LBJ.
- Se il tiro di dado è inferiore al numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN, la Politica US è Nixon.

La Politica US risultante influenza il piazzamento di pezzi da parte degli US Non-Giocatore durante la Fase di Impegno (8.8.7) e le azioni USA durante la seguente campagna (come sotto indicato, nel diagramma di flusso Non-giocatore US, e nelle istruzioni dell'Evento US Non-giocatore).

8.8.2 Evento o Operazione? Se gli US devono effettuare un'azione, verificano prima gli Eventi Capacità come segue:

- Se la carta successiva è una Capacità US ma la carta corrente non lo è, ed un tiro di d6 ora eccede il numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN (2.4.1), il US Passa (2.3.3), ottenendo 3 Risorse. Con la carta successiva, il US giocherà l'Evento senza dover tirare ancora.
- Altrimenti, se la carta corrente è una Capacità di qualsiasi Fazione che non è già stata giocata, giocate l'Evento se un tiro d6 ora o con la carta precedente (come sopra) eccede il numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN.

8.8.3 Assalto. Se gli US non hanno giocato un Evento Capacità, Assalta se rispetta una delle seguenti condizioni:

- L'Assalto da solo (incluso pagando Risorse per uno spazio di Assalto ARVN aggiuntivo secondo 3.2.4, qualsiasi Capacità in essere, e tiri di dado che abbiano successo contro Tunnel, ma senza Trasporto Aereo o Attacco Aereo) potrebbe rimuovere almeno una Base VC o NVA.
- Vi è almeno una Truppa NVA in qualsiasi spazio con Truppe US e/o Basi US.

Se è in effetto la capacità ombreggiata "Elicotteri Cobra" o "Abrams", fermatevi dopo 2 spazi. Se è in effetto la capacità ombreggiata "Cerca e Distruggi", Assaltate in Province a Supporto solo se verranno rimosse una Base (non un Tunnel) o Truppe NVA. *NOTA: Questi limiti aiutano a limitare le Perdite USA ed a conservare il Supporto.* Se le Risorse ARVN eccedono Econ di almeno 3 (1.8.1), pagate per aggiungere un Assalto ARVN nel primo spazio dove il farlo rimuoverebbe nemici aggiuntivi. Entro questo, Assaltate come segue:

- Prima, Assaltate dove possibile per rimuovere tutti i pezzi Attivi VC e/o NVA. Se necessario per determinare l'esatto ordine (perché potrebbe essere possibile aggiungere un Assalto ARVN o il numero di spazi di Assalto è limitato), fatelo prima per rimuovere Controllo NVA in spazi con Popolazione 1 o più; entro questa priorità prima

dove è possibile rimuovere una Base o tirare per rimuovere un Tunnel. Entro ciascuna di queste priorità, Assaltate prima in spazi con Basi US, entro questo con maggiore Popolazione possibile, ed entro tutte queste per rimuovere il maggior numero di pezzi nemici possibile.

- Poi effettuate un'Attività Speciale come sotto, o Trasporto Aereo, o se non è possibile, Attacco Aereo.
- Poi Assaltate ove possibile per rimuovere più della metà dei pezzi Attivi VC e/o NVA (possibilmente tutti, se sono stati aggiunti rinforzi mediante il Trasporto Aereo), se necessario usando le stesse priorità per scegliere l'ordine tra di essi come nel primo punto, sopra.
- Infine Assaltate in tutti gli altri spazi dove si possono rimuovere pezzi VC e/o NVA, ancora usando le stesse priorità come sopra per determinare l'esatto ordine, se necessario.

SE NON POSSIBILE: Se nessun Assalto US è in grado di rimuovere pezzi nemici (anche dopo il Trasporto Aereo), gli US fanno invece Perlustrazione secondo 8.8.5.

TRASPORTO AEREO: Prima identificate 3 potenziali spazi di origine del Trasporto Aereo (1 con Monsoni) ed annotate l'ordine nel quale sono scelti. È possibile che non tutti siano usati, a seconda di quante unità hanno che possono o devono essere mosse ed il numero di unità necessarie nelle destinazioni. Determinate i possibili spazi di origine come segue:

- La prima scelta sono spazi che hanno o non hanno alcun Controllo COIN, Supporto o Base US; tra questi spazi, prima qualsiasi in Laos/Cambogia. Entro queste priorità, scegliete prima gli spazi con il maggior numero di Truppe US. Gli US muoveranno tutte le unità US fuori da ciascuno di questi spazi che sono stati scelti come una effettiva origine del Trasporto Aereo (non solo una potenziale).
- Se il punto sopra identifica meno di 3 potenziali destinazioni per il Trasporto Aereo, gli US faranno Trasporto Aereo anche da spazi con Truppe US ed ARVN che non sono necessari per l'Operazione corrente (inclusi gli spazi dove gli US hanno già effettuato Assalti), per mantenere Controllo COIN, oppure se lo spazio ha Supporto per tenere almeno 3 unità COIN lì. Entro queste priorità, scegliete prima gli spazi che hanno il maggior numero di unità in grado di fare Trasporto Aereo.

Identificate poi una destinazione del Trasporto Aereo alla volta, secondo le istruzioni sottostanti, e fate Trasporto Aereo con le unità lì identificate dalle origini potenziali del Trasporto Aereo nell'ordine in cui sono state sopra scelte. Durante i Monsoni, si può scegliere una sola destinazione. Altrimenti, se erano necessari tutti e tre i potenziali spazi di origine per la prima destinazione, non si possono scegliere ulteriori destinazioni; se erano necessarie due origini per la prima destinazione solamente, se ne può scegliere solo una aggiuntiva, e se la prima potenziale origine scelta è in grado di rifornire le unità a tre destinazioni, allora si possono scegliere tre destinazioni.

In tutti i casi muovete le unità US prima di ARVN, ed entro questo muovete le Truppe prima delle Forze Speciali (Irregolari o Ranger). Muovete le Truppe in Laos o Cambogia solo se la Politica US è "Nixon", ed anche allora solo se non si hanno i Monsoni (2.3.9).

Scegliete le destinazioni come segue:

- Se l'Operazione corrente è una Perlustrazione (8.8.5), scegliete le destinazioni del Trasporto Aereo secondo le istruzioni su come muovere le unità durante una Perlustrazione.
- Se l'Operazione corrente è un Assalto, scegliete le destinazioni del Trasporto Aereo secondo il terzo punto dell'Assalto sopra ("Assaltate ove possibile per rimuovere più della metà dei pezzi Attivi VC e/o NVA"), incluse le priorità secondarie, e muovete Truppe appena sufficienti lì per rimuovere il maggior numero di pezzi nemici possibile.
- Se è possibile scegliere ulteriori destinazioni del Trasporto Aereo, fatelo per portare sia Truppe US che Controllo COIN in spazi con Polizia ma non Supporto Attivo (scegliete a caso se vi sono più di tali spazi di quanti ne possano essere scelti col Trasporto Aereo).

NOTA: E' possibile per i tre punti sopra scegliere spazi che sono già stati identificati come potenziali origini del Trasporto Aereo. Se accade questo, rimuovete questi spazi dall'elenco di quelli di origine, e se necessario identificate altre possibili origini del Trasporto Aereo secondo i punti sopra.

- Se a questo punto qualsiasi spazio scelto per l'origine del Trasporto Aereo secondo il primo punto sopra (no Controllo COIN, Supporto o Base US) ha ancora unità US rimaste, muovetene il più possibile nell'ultima destinazione del Trasporto Aereo scelta, anche se non sono necessarie per l'Operazione o il Controllo.
- Se è ancora possibile scegliere ulteriori destinazioni del Trasporto Aereo, muovete 1 unità Forze Speciali (Irregolari o Ranger) in uno spazio non occupato in Laos o Cambogia.

ESEMPIO: Durante un Assalto US con Politica "JFK", il NVA non Controlla alcuno spazio nel Vietnam del Sud ma in ciascuno dei due spazi vi è una Base VC protetta solamente da 2 Guerriglie Attive. Se gli US possono fare Supporto Aereo con Truppe sufficienti lì per rimuovere le Basi, lo farà.

ATTACCO AEREO: Se non si è potuto effettuare alcun Trasporto Aereo, o se la politica US è "LBJ" dopo Operazioni di Pattuglia, Perlustrazione o Addestramento (vedere 8.8.4-.7 sotto), gli US fanno invece Attacco Aereo dopo la loro Operazioni se si rispetta almeno una delle condizioni seguenti:

- Un Attacco Aereo potrebbe rimuovere almeno un pezzo VC o NVA.

- Il Sentiero potrebbe essere degradato da un Attacco Aereo che ottiene colpi sufficienti (cioè il Sentiero è oltre 0 se la Capacità “AAA” ombreggiata non è in gioco, oltre 2 se lo è, e nessun Evento Momentum lo impedisce).

Se gli US fanno Attacco Aereo, tirate un dado a sei facce per determinare i colpi dell’Attacco Aereo ed implementateli come segue:

- Se possibile, usate 2 colpi per degradare il Sentiero.
- Se è in effetto la Capacità “Arc Light” non ombreggiata, usatela per fare Attacco Aereo nella Provincia con maggiore priorità sotto che non ha pezzi US o ARVN.
- Fate Attacco Aereo per rimuovere Controllo NVA dalla maggiore Popolazione possibile (non a Popolazione 0), cessando la rimozione in ogni spazio una volta rimosso il Controllo NVA anche se rimangono li altri bersagli per l’Attacco Aereo.
- Fate poi Attacco Aereo su LoC che hanno pezzi US o ARVN, a partire da quelle più vicine a Saigon e procedendo verso l’esterno.
- Fate poi Attacco Aereo per rimuovere Basi, poi il maggior numero di pezzi possibile, entro ciascuna di queste priorità prima in spazi con Opposizione Attiva (e pezzi US o ARVN), ed entro tale priorità prima in spazi con minore Popolazione.

Se non è possibile un tale Attacco Aereo, non effettuate alcuna Attività Speciale se l’Operazione era Assalto o Perlustrazione, o invece fate Consigliere se l’Operazione era Pattuglia o Addestramento (vedere 8.8.4, “CONSIGLIERE”, sotto).

8.8.4 Pattuglia. Se gli US non hanno giocato un Evento Capacità, Passato o Assaltato, e si hanno ora i Monsoni (cioè la carta seguente è Colpo di Stato, 2.3.9), gli US fanno Pattuglia (3.2.2) per muovere tutte le Truppe US in Laos o Cambogia nel minor numero possibile di spazi nel Vietnam del Sud, se possibile una Città (o, solo se necessario per portare tutte le Truppe US nel Vietnam del Sud, Città) senza Supporto Attivo.

Poi, se qualsiasi Truppa US termina su una LoC con unità NVA o VC (perché era l’unico spazio nel Vietnam del Sud che poteva raggiungere), Assaltate per rimuovere il maggior numero di pezzi nemici.

Se non è possibile tale Pattuglia in quanto non vi sono Truppe US in Laos o Cambogia, gli US fanno invece Addestramento secondo 8.8.7 sotto.

Dopo la Pattuglia, se la Politica US è “LBJ” gli US faranno Attacco Aereo secondo 8.8.3 sopra, o se questo non è possibile faranno Consigliere come sotto, o se nemmeno questo è possibile, Trasporto Aereo secondo 8.8.3 sopra. Se non è possibile alcuna Attività Speciale, gli US non effettueranno alcuna Attività Speciale con la loro Operazione (Solo Op, 2.3.4).

CONSIGLIERE: Fate Consigliere in massimo 2 spazi (che non sono stati scelti per l’Addestramento, 4.2.1) come segue:

- Prima, usate cubi ARVN per Assaltare o Attivare Irregolari o Ranger (in questo ordine, se è possibile più di uno) dove si è in grado di rimuovere nemici in modo da aggiungere Controllo COIN o rimuovere Controllo NVA (anche a Pop 0). Poi fatelo per rimuovere Basi nemiche, infine per rimuovere il maggior numero di pezzi possibile.
- Se non si è avuto Consigliere ancora in 2 spazi, usate il ARVN per fare Perlustrazione contro il maggior numero di Guerriglie Occultate nemiche possibile.
- Se è in effetto la capacità ombreggiata “Cerca e Distruggi”, non fate Consigliere per Assaltare con ARVN in qualsiasi Provincia con Supporto.
- Se gli Aiuti sono 30 o meno (solamente), aggiungere +6 Aiuti.
- Se non è possibile fare Consigliere in questo modo, gli US fanno invece Trasporto Aereo secondo 8.8.3 sopra, o se questo non è possibile Attacco Aereo secondo 8.8.3. Se anche questo non è possibile, gli US non effettuano alcuna Attività Speciale con la loro Operazione (Solo Op, 2.3.4).

8.8.5 Perlustrazione. Se gli US non hanno giocato un Evento Capacità, Passato o Assaltato, e NON si hanno ora i Monsoni (cioè la carta seguente NON è Colpo di Stato, 2.3.9), gli US fanno Perlustrazione (3.2.3) se rispettano una delle condizioni seguenti:

- Vi è almeno una Guerriglia Occultata in qualsiasi spazio con Supporto.
- Gli US hanno tentato di Addestrare o Assaltare ma non sono stati in grado di farlo.

Se gli US Perlustrano, iniziano scegliendo gli spazi per la Perlustrazione. Se una o entrambe le Capacità “Trappole Esplosive” e “Azione Combinata di Plotone” sono in effetto, si fermano dopo aver scelto massimo 2 spazi; altrimenti scelgono tanti spazi quanti ne consentono le istruzioni sottostanti.

Per la Perlustrazione gli US scelgono spazi con Guerriglie Occultate, prima dove vi è almeno un pezzo US, poi in sino a 2 spazi aggiuntivi senza pezzi US. Entro ciascuna di queste priorità, scegliete prima spazi con Supporto (Attivo o Passivo); entro tale priorità scegliete spazi con qualsiasi base (di qualsiasi Fazione), ed entro tali priorità scegliete gli spazi con la maggiore Popolazione.

NOTA: Gli spazi scelti sopra sono gli unici nei quali gli US faranno Perlustrazione durante questa Operazione. È possibile gli US scelgano spazi che non possono raggiungere con movimento di Perlustrazione o dove non possono muovere Truppe US per la pesante presenza NVA, o dove il Trasporto Aereo in seguito rimuove tutte le unità US dagli spazi scelti prima che questa Operazione sia terminata.

Poi muovete Truppe US negli spazi scelti per la Perlustrazione che non contengono più di 2 Truppe NVA, non cambiando il Controllo in alcuno spazio di origine (né rimuovendo il Controllo COIN né aggiungendo il Controllo NVA, 1.7) né rimuovendo le ultime 3 unità COIN da qualsiasi spazio con Supporto, come segue:

- Muovete Truppe in Laos o Cambogia solo se Politica US è “Nixon”.
- Entro le restrizioni sopra, muovete il maggior numero di Truppe US possibile dal Laos e/o Cambogia a qualsiasi spazio di Perlustrazione che necessita di rinforzi.
- Muovete negli spazi scelti per la Perlustrazione dove altre Truppe renderebbero possibile Attivare tutte le Guerriglie Occultate lì presenti.
- Muovete poi negli spazi scelti per la Perlustrazione dove altre Truppe renderebbero possibile Attivare più della metà delle Guerriglie Occultate lì presenti.
- Infine muovete Truppe aggiuntive oltre quelle necessarie per Attivare le Guerriglie Occultate per aggiungere Controllo COIN negli spazi scelti per la Perlustrazione.
- Entro ciascuno dei tre punti sopra, muovete in ogni spazio solo tante Truppe quante ne sono necessarie per il punto, e muovete prima in spazi con Supporto; entro tale priorità muovete prima in spazi con qualsiasi Base o Basi; ed entro queste priorità prima in spazi con la maggiore Popolazione.

Dopo il movimento di Perlustrazione, se la Politica US è is “JFK” o “Nixon” (8.8.1), fate Trasporto Aereo secondo 8.8.3. *NOTA: Per il Trasporto Aereo durante una Perlustrazione, l’istruzione per il Trasporto Aereo fa riferimento alle priorità sopra per la Perlustrazione per le Truppe che stanno muovendo.*

Una volta che sono stati risolti tutti i movimenti di Perlustrazione e Trasporto Aereo, Attivate il maggior numero di Guerriglie possibile in tutti gli spazi scelti per la Perlustrazione. Se vi è qualsiasi di questi spazi con più Guerriglie Occultate di quante ne possano essere Attivate, gli US Attiveranno Guerriglie VC prima di NVA.

SE NON POSSIBILE: Se non è possibile Perlustrazione, gli US invece Addestrano secondo 8.8.7, o se nemmeno questo è possibile, Passano (aggiungendo +3 Risorse ARVN, 2.3.3).

ATTACCO AEREO: Se la Politica USA è “LBJ” o se non è stato possibile il Trasporto Aereo, gli US fanno ora Attacco Aereo secondo 8.8.3 sopra.

8.8.6 Giocare l’Evento? Se gli US non hanno giocato un Evento Capacità, Passato, Assaltato, Perlustrato o Pattugliato, ed è possibile giocare l’Evento, gli US lo fanno a meno che l’Evento sia Inefficace (8.1), seguendo le Istruzioni dell’Evento US (8.4.1) per questo Evento.

8.8.7 Addestramento. Se gli US non hanno giocato l’Evento o Passato, e non si rispetta alcuna condizione per le altre Operazioni, gli US Addestrano (3.2.1) come segue:

- Primo, pongono 1 Irregolare ciascuno – o 2 Irregolari se la Politica US è “JKF” – prima in spazi senza Base US; entro questa priorità in Province prima di Città, ed entro queste priorità prima dove non ci sono già Irregolari.
- Poi, se la Politica US è “JFK” o “LBJ”, in 1 Base US ponete sino a 6 cubi ARVN (Truppe e Polizia il più equamente possibile, a partire dal tipo meno numeroso nello spazio, Truppe in caso di parità, 8.1.2); se non sono Disponibili cubi ARVN, ponete invece 2 Ranger. Se la Politica US è “Nixon”, poneteli in ordine inverso – Ranger se possibile, altrimenti cubi. Ponete queste unità prima dove il farlo rimuoverebbe Controllo NVA e/o aggiungerebbe Controllo COIN.
- Poi – se il ARVN è un giocatore con Patrocinio sopra 22, Addestrate a Saigon – non ponendo pezzi (se non già fatto come sopra) – e trasferite sino a 3 Patrocinio alle Risorse, se possibile.
- Se in effetto, usate la capacità “Azione Combinata di Plotone” non ombreggiata per aggiungere 1 Polizia in uno spazio con Truppe US e il minor numero di Polizia.
- Se non vi è stato trasferimento a Patrocinio come sopra, Addestrate ovunque, oltre agli spazi sopra, sia di aiuto a Pacificare il più possibile – se possibile e non ponendo pezzi – e poi Pacificate secondo 8.8.8 sotto.

NOTA: Se è in effetto “CORDS” non ombreggiata, gli US tenteranno di Pacificare in un secondo spazio entro ogni Operazione di Addestramento.

SE NON POSSIBILE: Se tale Addestramento non è possibile (*ESEMPIO: il ARVN è Non-Giocatore, tutti gli Irregolari sono già sulla mappa e non vi sono Risorse ARVN sufficienti oltre Econ per porre pezzi o Pacificare*), gli US invece Perlustrano secondo 8.8.5 sopra a meno che non vi siano i Monsoni (2.3.9), altrimenti Passano (aggiungendo +3 Risorse ARVN, 2.3.3).

ATTACCO AEREO O CONSIGLIERE: Dopo l’Addestramento, se la Politica US è “LBJ”, fate Attacco Aereo secondo 8.8.3 sopra. Se non è possibile l’Attacco Aereo, o se la Politica USA è “JFK” o “Nixon”, fate invece Consigliere secondo 8.8.4 sopra.

8.8.8 Pacificazione. Quando gli US Non-Giocatore Pacificano – durante l’Addestramento (3.2.1, 8.8.7) o nella Fase di Supporto (6.3.1) – lo fa il più possibile. Se durante l’Addestramento, lo fa prima dove non vi è Polizia. Entro questo o se non è durante l’Addestramento, lo fa prima per ottenere il maggiore spostamento totale, poi dove non vi è segnalino di Terrore, poi a caso. Rimuovete il Terrore solo se si otterrebbe uno spostamento (perché rimarranno Risorse ARVN sufficienti oltre Econ, 1.8.1, dopo la rimozione del Terrore e lo spazio non è ancora a Supporto Attivo).

8.8.9 Impegno. Nella Fase di Impegno (6.5), gli US prima pongono qualsiasi Perdite di Truppe US che tornano sulla mappa secondo le istruzioni sottostanti, poi determinano la Politica US per la Campagna successiva (8.8.1). Poi muovono le Basi US e poi le Truppe tra la mappa e le Forze Disponibili secondo la Politica US nuova o confermata, come segue:

- **Politica JFK** — Aggiungere 2 Basi US sulla mappa; poi aggiungete o ritirate Truppe a o dalla mappa per arrivare il più possibile vicino alle 15 Truppe USA nella casella Forze Disponibili.
- **Politica LBJ** — Aggiungere 2 Basi US alla mappa; poi aggiungete o ritirate Truppe per arrivare il più possibile vicino a 5 Truppe USA nella casella Disponibili.
- **Politica Nixon** — Ritirate 2 Basi US dalla mappa sino a che non ne rimangono fuori da Saigon, lasciando 1 Base a Saigon se vi è; poi aggiungete o ritirate Truppe per arrivare il più possibile vicino a 25 Truppe USA nella casella Disponibili.

Quando si aggiungono Basi US sulla mappa, ponetele in Città o Province con Controllo COIN ma senza già una Base US o ARVN.

Quando si pongono Truppe US, sia Perdite che tornano che Impiego di nuove, ponetele in modo da arrivare il più vicino possibile allo stesso numero di Truppe US in ciascuna Base US sulla mappa, o se non sono possibili altri spazi, a Saigon. Quando si Ritirano Truppe US, fatelo prima da spazi privi di Basi US fuori da Saigon, poi per lasciare il più vicino possibile lo stesso numero di Truppe US in ciascuna Base US rimanente sulla mappa. *NOTA: L'Impegno degli US Non-Giocatore non muove i pezzi tra gli spazi.*

8.9 Vittoria con 1 Giocatore

Un giocatore in solitario gioca con gli US ed ARVN assieme o con NVA e VC assieme (1.5). Il giocatore usa il margine di vittoria minore (7.3) delle sue due Fazioni e non vince mai durante una Fase di Vittoria (6.1, 7.2). In alternativa, se preferito, il giocatore tiene solo 1 Fazione contro 3 Non-Giocatori.

- Per vincere, il giocatore deve evitare la vittoria di qualsiasi Non-Giocatore in ogni Round Colpo di Stato ed avere il margine di vittoria maggiore dopo il Round finale.

Opzione Facile in Solitario: Per minore difficoltà, consentite ai Non-giocatori quando consentito da una Operazione Limitata dalla Sequenza di Gioco (2.3.4) di svolgere una Operazione nel primo spazio scelto dalle priorità, e senza Attività Speciale (ignorando l'eccezione del Non-giocatore che consente una Operazione in più spazi ed Attività Speciale, 8.1).

Opzione Difficoltà A in Solitario: Per maggiore difficoltà, indipendentemente dall'Opzione Eventi di Periodo (2.1), preparate o le Capacità ombreggiate o non ombreggiate elencate per lo Scenario Medio – se il giocatore è Controinsorgente, solo quelle ombreggiate; se Insorgente, solo non ombreggiate.

Opzione Difficoltà B in Solitario: Per una difficoltà ancora maggiore, a partire dal secondo Round Colpo di Stato, il giocatore deve evitare anche di avere un margine di vittoria inferiore (con qualsiasi Fazione di giocatore) rispetto a qualsiasi Fazione Non-Giocatore durante ciascuna Fase di Vittoria. *NOTA: Ignorate questo requisito durante il Primo Round Colpo di Stato.*

VITTORIA DEL NON-GIOCATORE: Se il giocatore non riesce ad evitare questo esito, vince il Non-Giocatore che ha il margine di vittoria maggiore (in caso di parità vince il VC poi ARVN poi NVA):

- **Se VC – Rivoluzione Maoista!** Le campagne hanno circondato le città, che una dopo l'altra iniziano ad innalzare la bandiera rossa-blu-oro quando tutta la presa degli stranieri e dai loro pupazzi sull'ordine pubblico crolla.
- **Se NVA – Riunificazione Meccanizzata!** Lo slancio militare e la logistica Nord Vietnamita al Sud spinano la via alle colonne meccanizzate NVA in quella che diverrà presto Ho Chi Minh City.
- **Se ARNV – Nuovo Mandarino!** Col supporto degli aiuti stranieri e dal loro potere di fuoco, il cliché di Saigon rafforza la sua presa sulle campagne e sulla gente sud vietnamita, scacciando le ultime resistenze del movimento di unificazione.
- **Se USA – Riscatto di Mc Namara!** Le forze USA ed alleate partono in buon ordine quando la popolazione del sud volta le spalle al NLF e conferisce a Saigon la legittimazione per resistere al Nord per il futuro.

PAREGGIO O VITTORIA DEL GIOCATORE: Se il giocatore sopravvive al Round finale, sottraete il margine di vittoria Non-Giocatore maggiore dal margine di vittoria minore del giocatore per determinare l'esito. Una differenza di 5 o meno è uno stallo, 6 o più una vittoria per la Fazione(i) del giocatore:

- **Da 1 a 5 – Lavativi! L'impegno USA scade,** ma né la rivolta popolare né il crollo del ARVN di fronte alla pressione del Nord sono imminenti. La Repubblica del Vietnam rimane fragile ma può ancora avere un futuro. La lotta in Guerra Fredda per il Vietnam supererà i 10.000 giorni.
- **6 o più, giocatore USA e/o ARVN – Il Comunismo viene Fermato!** Più che la pace con onore, gli USA ed i suoi alleati hanno dimostrato che il Mondo Libero combatterà l'aggressione comunista dovunque si mostri.
- **6 o più, giocatore NVA e/o VC – Liberazione Nazionale!** La strategica congiunta della Guerra del Popolo e della modernizzazione delle forze armate ha portato al paese all'unità in indipendenza. Il colonialismo sta battendo in ritirata dal Vietnam una volta per tutte.

ESEMPIO: Un giocatore in solitario US/ARVN che usa l'Opzione di Difficoltà B evita la vittoria del Non-Giocatore tenendo i margini sia US che ARVN pari o sopra i margini sia NVA che VC in ogni Fase di Vittoria dopo la Prima carta Colpo di Stato. Alla fine della partita, il Totale Supporto è 30 e vi sono 20 Truppe USA e 2 Basi USA nella casella Disponibili, per un

marginale finale di vittoria USA di +2. Con Patrocinio accumulato e Controllo COIN diffuso, il margine ARVN è anche superiore. Il margine di vittoria NVA è -8 e quello VC -4. Il vantaggio di 6 punti sui Non-Giocatori (USA +2 rispetto al VC -4) dà al giocatore una vittoria risicata – “Comunismo Contenuto!”.

INDICE

- Accompagnare** — Operazione richiesta per l'Attività Speciale. (4.1.1)
- Addestrare** — Operazione COIN per porre pezzi, Pacificare, o ridurre il Patrocinio (3.2.1).
- Adiacente** — Spazi vicini l'uno all'altro per azioni o Eventi. (1.3.6)
- Agitazione** — Il VC che spende per incrementare l'Opposizione. (6.3.2)
- Aiuti** — Aiuti stranieri che si aggiungono alle Risorse ARVN durante i Round di Colpo di stato. (1.8, 3.2.4, 4.2.1, 4.3.1, 6.2.3, 6.2.5)
- Alone** — Simbolo di Fazione sulla carta, se ha un alone indica che vi sono istruzioni per l'Evento (8.4.1).
- Amico** — Una Fazione rispetto a se stessa, o USA con ARVN, o NVA con VC (1.5).
- ARVN** — Acronimo per la Fazione Repubblica del Vietnam (1.0, 1.5)
- Assalto** — Operazione COIN che rimuove pezzi nemici (3.2.4)
- Attacco** — Operazione degli Insorgenti che rimuove pezzi nemici (3.3.3)
- Attacco Aereo** — Attività Speciale USA che rimuove pezzi nemici e Degrada il Sentiero (4.2.3)
- Attivare** — Girare o lasciare una Guerriglia Attiva. (1.4.3)
- Attività Speciali** — Azioni che accompagnano le Operazioni, uniche per ciascuna Fazione (4.0).
- Attivo** — Stato della Guerriglia con simbolo visibile e di tutte le Basi e cubi (1.4.3).
- Base** — Pezzi immobile che influenzano la Riorganizzazione, Risorse e Vittoria, tra le altre funzioni. (1.4)
- Basi per Ultimo** — Requisito frequente, non vi devono essere cubi o Guerriglia a protezione in uno spazio prima di rimuovere una Base (3.2.4, 3.3.3, 4.2.3, 4.4.2)
- Bersaglio** — Fazione nemica o pezzo oggetto di una azione (3.1, 4.1).
- Cambogia** — I 4 spazi di paese straniero di Sihanoukville, The Parrot's Beak, The Fishhook, Cambogia Nordorientale. (1.3.5)
- Campagna** — Serie di carte Evento che portano ad un Round Colpo di Stato (2.4.2)
- Capacità** — Eventi Duraturi che aiutano o ledono le azioni di una data Fazione (5.3)
- Cilindro** — Pedina che indica le Risorse di una Fazione o la sua Disponibilità (1.8, 2.2)
- Città** — Tipo di spazio: area urbana (1.3.3)
- COIN (Controinsorgenza)** — USA o ARVN. (1.0, 1.5, 1.7, 3.2)
- Colpo di Stato** — Carte che innescano Round che includono i controlli per la vittoria, acquisizione di Risorse, e molte altre funzioni periodiche (2.4, 6.0).
- Consiglieri** — Attività Speciale USA per usare forze locali, aggiungere Aiuti. (4.2.1)
- Controllo** — Più pezzi COIN o NVA in una Provincia o Città rispetto alle altre Fazioni (1.7)
- Controllo COIN + Patrocinio** — Totale della Popolazione sotto Controllo COIN più Patrocinio: misurazione della vittoria ARVN (1.9, 7.2-.3)
- Costo** — Risorse spese per una Operazione, Pacificazione o Agitazione (3.1, 4.1, 6.4)
- Costruire** — Spostare il Sentiero verso "4" (3.3.1, 6.7)
- Cubo** — Pezzo di Truppa o Polizia. (1.4)
- Degrado** — Spostamento del Sentiero verso "0" (4.2.3, 6.7).
- Disponibile** — Forze nelle caselle, in attesa del piazzamento (1.4.1)
- Disponibilità** — Fazione in grado di svolgere l'Evento o effettuare l'Operazione: secondo l'Ordine di Fazione, Prima e Seconda Disponibile (2.3).
- Eccesso** — Caselle e segnalini che aiutano a gestire i casi di sovrappollamento (1.3.8).
- Effettuare** — Implementare l'Evento o effettuare l'Operazione o Attività Speciale (2.3).
- Entrate** — Risorse che le Fazioni ricevono in ogni Round Colpo di Stato (6.2.3-4).
- Eventi di Periodo** — Opzione per scegliere Eventi più storicamente adatti ad uno Scenario (2.1).
- Eventi Inefficaci** — Il Non-Giocatore che evita gli Eventi nulli (8.1).
- Evento** — Carta con indicato l'Ordine delle Fazioni ed un testo che una Fazione può implementare (2.3, 5.0).
- Evento Cruciale** — Carte di Fazione che prevarica altri Eventi e l'ordine di Fazione (2.3.8).
- Fase** — Parte di un Round Colpo di Stato (6.0)
- Fazione** — Ruolo del Giocatore o Non-Giocatore: USA, ARVN, VC, NVA (1.5)
- Finale** — Ultima carta Evento o Colpo di Stato (2.4.2, 7.3)
- Forze** — Truppe, Polizia, Guerriglie, o Basi (pezzi; non segnalini come i Tunnel). (1.4)
- Forze Speciali** — Pezzo di forza Irregolare guidata dagli USA o Ranger ARVN (1.4).
- Fuori Gioco** — Casella per i pezzi che non sono né Disponibili né sulla mappa.
- Girare** — Girare la Guerriglia tra Occultata ed Attiva (1.4.3) o i Tunnel tra VC e NVA (4.4.1).
- Governare** — Attività Speciale ARVN per ottenere Aiuti o Patrocinio (4.3.1).
- Gratuito** — Operazione o Attività Speciale ottenuta con Evento e che non costa Risorse né influenza la Disponibilità (3.1.2, 5.5).
- Guerriglia** — Forze NVA e VC difficili da colpire quando sono Occultati (1.4).
- Handicap** — Una opzione per la Vittoria che aiuta i giocatori meno esperti (7.3).
- Imboscata** — Attività Speciale VC che assicura il successo dell'Attacco (4.3.1, 4.4.1)
- Impegno** — Fase nella quale le Forze USA entrano o escono dalla mappa (6.5)
- Impiego** — Inviare forze USA dalla casella Disponibili alla mappa (6.5, 8.8.1)
- Infiltrazione** — Attività Speciale NVA che aggiunge Truppe NVA o rimpiazza VC (4.4.2)
- Inganno** — Segnalini opzionali relativi alla Vittoria. (7.3)
- Insorgente** — NVA o VC (1.0, 1.5)
- Irregolare** — Pezzo Forze Speciali USA (1.4).

- Laos** — I 2 spazi di paese straniero, Laos Centrale e Laos Meridionale (1.3.5).
- Leader RVN** — Casella per le carte Colpo di Stato giocate, mostra quale è correntemente in essere (2.4.1)
- Livello** — Stato di Supporto/Opposizione di uno spazio (1.6.1).
- LoC** — Linea di Comunicazione: Strada Principale o Mekong (1.3.4)
- Mappa** — Spazi sulla mappa: Province, Città, e LoC (1.3, 1.3.1).
- Marcia** — Operazione degli Insorgenti per muovere Guerriglie e Truppe (3.3.2)
- Margine di Vittoria** — Calcolo di quanto una Fazione sia vicina ad ottenere le sue condizioni di vittoria (7.3).
- Mekong** — Fiume, una LoC (1.3.1, 1.3.4)
- Momentum** — Eventi i cui effetti rimangono sino al Round Colpo di Stato seguente (5.4).
- Monsoni** — Restrizioni sulle Operazioni ed Attività Speciali sulla carta Evento prima di ciascuna carta Colpo di Stato (2.3.9).
- Montagna** — Tipo di Provincia che ostacola l'Assalto (1.3.2, 3.2.4)
- Nemico** — Relazione tra un Insorgente ed un Controinsorgente (1.5).
- Neutrale** — Spazio non a Supporto o Opposizione (1.6.1)
- Non Controllato** — Spazio privo di Controllo COIN o NVA (1.7).
- Non Disponibile** — Fazione che viene saltata nell'ordine di Fazione (2.3.1-2).
- Non-Giocatore** — Fazione comandata dal gioco (1.5, 8.0).
- Non Ombreggiato** — Prima scelta per un Evento Duplice, spesso pro-USA (5.2).
- NVA** — Abbreviazione per Fazione del Vietnam del Nord (1.0, 1.5)
- Occultato** — Guerriglia o SF, simbolo in giù: non soggetto ad Assalto o Attacco Aereo ed in grado di fare Terrore, Tassare, Sovversione, Imboscata, Raid o Consigliere (1.4.3, 3.3.4, 4.2.1, 4.3.3, 4.4.3, 4.5.1, 4.5.2, 4.5.3).
- Ombreggiato** — Seconda scelta di un Evento ad Uso Duplice, spesso contro gli USA (5.2).
- Operazione (Op)** — Azione che una Fazione intraprende con le sue forze (3.0)
- Operazione Limitata (Op Lim)** — Operazione in 1 spazio senza Attività Speciale (2.3.5).
- Operazioni Congiunte** — Impedimento per gli USA a spendere Risorse ARVN sotto al Totale Econ (1.8.1, 3.1, 6.2.3, 6.3.1).
- Opposizione** — La popolazione di uno spazio contro il regime di Saigon (1.6).
- Opposizione + Basi** — Totale Opposizione più il numero di Basi VC sulla mappa: misurazione della vittoria VC (1.9, 7.2-3)
- Ordine delle Fazioni** — Simboli sulle carte che determinano la Disponibilità (2.3.2)
- Pacificazione** — Attività COIN per incrementare il Supporto (3.2.1, 6.3.1).
- Palude** — Tipo di Provincia che generalmente non ostacola l'Assalto (1.3.2, 3.2.4).
- Passare** — Rinunciare ad effettuare un Evento o Op quando si è Disponibili (2.3.3).
- Patrocinio** — Una misurazione del successo del regime di Saigon nel dirottare risorse ai propri sostenitori per rafforzare il suo governo (1.8, 1.9, 3.2.1, 4.3.1-3, 4.4.2, 4.5.2-3, 6.2, 7.2-3)
- Pattuglia** — Operazione COIN per proteggere le LoC (3.2.2).
- Pedone** — Pezzo che serve per indicare spazi scelti per Operazione o Attività Speciale (3.1.1).
- Perdite** — Pezzi USA rimossi per Attacco, Imboscata, Bombardamento ed alcuni Eventi (3.3.3, 4.3.2, 4.3.3, 6.5)
- Perlustrazione** — Operazione COIN per muovere Truppe e girare le Guerriglie ad Attive (3.2.3).
- Pezzo** — Unità che rappresenta una Forza: Base, Truppa, Polizia, SF o Guerriglia (non segnalino come un Tunnel) (1.4)
- Politburo** — Regola No Non-Giocatore che consente al giocatore combinato NVA/VC di usare il maggiore dei due punteggi (1.5).
- Polizia** — Forze ARVN che mantengono il Controllo ed aiutano la pacificazione delle popolazioni (1.4).
- Popolazione (Pop)** — Gli abitanti di una Provincia o Città, circa 500.000 sud vietnamiti per punto (1.3.2-3).
- Porre** — Spostare un pezzo da Disponibile alla mappa (1.4.1)
- Priorità** — Regole che guidano le Fazioni Non-Giocatore (8.0).
- Provincia** — Spazio rurale (1.3.2).
- Ranger** — Pezzo rappresentante Forze Speciali ARVN (1.4).
- Raggruppamento** — Limiti ai pezzi che possono occupare uno spazio (1.4.2).
- Repubblica del Vietnam (ARVN)** — Una Fazione Controinsorgente (1.0, 1.5).
- Rimpiazzare** — Rimuovere pezzi per porne altri al loro posto (1.4.1, 3.2.1, 3.3.1, 4.4.1, 4.5.2, 5.1.1).
- Rimuovere** — Prendere dalla mappa (forze a Disponibili, Perdite, o fuori gioco come specificato) (1.4.1, 3.3.3, 6.4.1 ad esempio)
- Riorganizzazione** — Operazione degli Insorgenti per porre o raggruppare pezzi (3.3.1).
- Risorse** — Necessarie alle Fazioni per svolgere le Operazioni (1.8).
- Ritirare** — Portare forze USA fuori mappa e porle nella casella Disponibili (6.5, 8.8.1)
- Sabotaggio** — Porre un segnalino di Sabotaggio su una LoC che non ne ha, danneggiandola per bloccare l'aggiunta di Risorse ARVN (3.3.4, 6.2.3, 6.6).
- Scegliere** — Scegliere la locazione o i bersagli di una azione (3.1, 3.1.1, 4.1, 5.1)
- Sentiero** — Sentiero che rappresenta la forza della rete logistica Nord-Sud (6.7, 3.3.1, 3.3.2, 4.3.2, 4.4.1, 6.2.2, 6.2.4, 6.6).
- Sistemazione** — Fase Colpo di Stato nella quale ci si prepara per la carta seguente (6.5).
- Sovranità** — Regola No Non-Giocatore che obbliga il giocatore combinato USA/ARVN ad usare il minore tra i due punteggi (1.5).
- Sovversione** — Attività Speciale VC per rimuovere o rimpiazzare pezzi ARVN (4.5.2).
- Spazio** — Area che tiene pezzi sulla mappa: Provincia, Città, LoC (1.3.1).
- Spostamento** — Variazione del Supporto/Opposizione o del Sentiero (1.6.1, 6.7)
- Stati Uniti (USA)** — Una Fazione Controinsorgente (1.0, 1.5)
- Strada Principale** — Strada, una LoC. (1.3.1, 1.3.4)
- Supporto** — La popolazione di uno spazio che favorisce il regime di Saigon (1.6).
- Supporto + Disponibile** — Totale Popolazione a Supporto più pezzi USA Disponibili: una misurazione della vittoria USA (1.9, 7.2-3).

Tassare — Attività Speciale VC che aggiunge Risorse (4.5.1).

Terrore — Operazione Insorgente che pone gli omonimi segnalini in una Provincia o Città o Sabotaggio su una LoC (3.3.4).

Totale Econ — Valore indicato delle LoC non Sabotate come da precedente Round Colpo di Stato (1.8.1, 6.2.3).

Totale Supporto/Opposizione — Calcolo del sentimento popolare nei confronti del regime di Saigon e che serve per la vittoria (1.6.2, 7.2-.3).

Trasferire — Spostare Risorse tra le Fazioni o il valore tra Risorse, Aiuti e Patrocinio (1.5.2, 1.6, 4.2.2, 4.3.1).

Trasporto — Attività Speciale ARVN che muove le Truppe (4.3.2)

Trasporto Aereo — Attività Speciale USA che muove Truppe o Forze Speciali. (4.2.2)

Truppe — Forze COIN Mobili specializzate nella Perlustrazione e nell'Assalto rurale e le controparti NVA (1.4).

Tunnel — Segnalino che rende una Base difficile da distruggere (1.4.4).

Uso Duplice — Evento con 2 effetti alternativi (5.2).

Valore Economico (Econ) — Risorse che verranno fornite da una LoC non Sabotata mediante Tassazione VC e al ARVN nella Fase delle Risorse (1.3.4, 1.8.1, 4.5.1, 6.2.1)

Variare — Cambiare il Supporto/Opposizione di uno spazio ad un livello prescritto (1.6.1).

Viet Cong (VC) — Una Fazione Insorgente ("Comunisti Vietnamiti") (1.0, 1.5)

Vietnam del Nord — Una Fazione Insorgente (NVA.) (1.0, 1.5). Anche una Provincia dove possono stare solo NVA e VC (1.3.5, 1.3.8, 1.4.2).

Vietnam del Sud (Il Sud) — Spazi di paese non straniero, incluse tutte le LoC (1.3.5).

Villaggio — Elemento della Mappa che unisce le LoC (non è uno spazio) (1.3.6).

PIAZZAMENTO (2.1)

In Generale

Scegliete uno scenario e qualsiasi opzione desiderata tra No Non-Giocatore (1.5), Handicap (7.3), difficoltà in solitario (8.9) o Eventi di Periodo. Preparate il mazzo secondo le istruzioni sottostanti, date a ciascun giocatore le tabelle della fazione ed assegnate le Fazioni ai giocatori. Se si usano i Non-Giocatori (8.0) tenete a portata di mano i diagrammi di flusso e la Tabella degli Spazi Casuali.

Preparazione del Mazzo

Separate le 6 carte Colpo di Stato ed i 4 Eventi Cruciali e mescolate le altre 120 carte Evento. Ponete o rimuovete le carte di Colpo di Stato o Evento Cruciale come da istruzioni.

- Mescolate e distribuite a caso un numero di carte Evento (per Periodo, se desiderato) formando mazzi uguali come specificato nello scenario. Mescolate 1 carta Colpo di Stato in ciascun mazzo e ponete 1 mazzo sopra l'altro per formare un mazzo di pesca, da porre a faccia in giù in vista per tutti i giocatori.
- Mettete da parte le rimanenti carte Evento. Non si usano e non possono essere ispezionate.

Opzione Eventi di Periodo

Se desiderato per gli eventi più attinenti al periodo storico in cui si gioca, scegliete le carte Evento per scenario come segue:

Breve: 1965-1967

La Guerra di Westyr. Disponete le carte e segnalino “AAA” — è in effetto la Capacità (5.3) ombreggiata. Poi distribuite le carte evento in mazzi di 8 carte solo da quelle con indicazione “1965”.

Medio: 1968-1972

Una Guerra Migliore. Mettete da parte le carte Capacità e segnalini come indicato. Poi distribuite le carte evento in mazzi di 12 carte solo da quelle con indicazione “1968”.

Pieno: 1964-1972

Nam. Formate il primo mazzo da 12 carte a caso con indicazione “1964”, il secondo e terzo mazzo in alto da 12 carte “1965” ciascuno, e gli ultimi 3 mazzi da 12 carte “1968” ciascuno.

NOTA: Vi sono 24 carte “1964”, 48 “1965”, e 48 “1968”.

SCENARI (2.1)

BREVE: 1965-1967

Mazzo: Ponete Young Turks come Leader RVN e Khanh sotto Young Turks; rimuovete 1 Colpo di Stato Fallito e tutti gli Eventi Cruciali. Mescolate 24 (di Periodo, se desiderato) carte Evento e create 3 mazzi di 8 Eventi ed 1 Colpo di Stato. Rimuovete tutte le altre carte.

- **Aiuti:** 15
- **Totale Econ:** 15
- **Patrocinio:** 18
- **Risorse:** VC 10, NVA 15, ARVN 30
- **Supporto+Disponibili:** 38
- **COIN+Patrocinio:** 41
- **Opposizione+Basi:** 23
- **NVA+Basi:** 10
- **Il Sentiero:** 2
- **Disponibili:** Tutte le Fazioni

Fuori Gioco:

USA — 6 Truppe

ARVN — 10 Truppe, 3 Ranger

Capacità: (se si usano Eventi di periodo)

Ombreggiata — AAA

Politica USA: LBJ (se USA è Non-Giocatore)

Da Nang, Kontum:

Controllo COIN, Supporto Attivo

US—3 Truppe

ARVN—1 Polizia

Saigon, Can Tho:

Controllo COIN, Supporto Attivo

US—1 Base, 3 Truppe

ARVN—4 Truppe, 2 Polizia, 1 Ranger

Quang Tri:

NVA Controllo, Opposizione Attiva

ARVN—1 Base, 2 Truppe

NVA—1 Base, 4 Guerriglie

Quang Nam:

Controllo COIN

ARVN—1 Ranger, 1 Polizia

Quang Tin:

Controllo COIN

US—2 Truppe

ARVN—1 Polizia

Binh Dinh:

Controllo COIN, Supporto Passivo

US—1 Base, 1 Irregolare, 4 Truppe

ARVN—2 Truppe, 1 Polizia

VC—1 Base, 2 Guerriglie

Pleiku:

US—1 Base, 1 Irregolare, 1 Truppa

VC—1 Base, 2 Guerriglie

Khanh Hoa:

Controllo COIN

US—1 Irregolare, 1 Truppa

Hue, Kien Hoa, Ba Xuyen:

Controllo COIN

ARVN—2 Polizia

An Loc, Qui Nhon, Cam Ranh:

Controllo COIN, Supporto Passivo

ARVN—1 Polizia

Binh Tuy:

Supporto Passivo

US—2 Truppe

ARVN—1 Polizia

VC—1 Base, 2 Guerriglie

Quang Duc:

Opposizione Attiva

VC—1 Base, 2 Guerriglie

NVA—1 Guerriglia

Tay Ninh:

Opposizione Attiva

VC—1 Base con Tunnel, 2 Guerriglie

NVA—1 Guerriglia

Kien Phong, Kien Giang:

Opposizione Attiva

VC—2 Guerriglie.

Vietnam del Nord, Laos Meridionale:

NVA Controllo

NVA—2 Basi, 1 Guerriglia, 6 Truppe

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

NVA Controllo

NVA—1 Base, 2 Guerriglie

Medio: 1968-1972

Mazzo: Ponete Ky come Leader RVN e Khanh e Young Turks sotto Ky. Distribuite gli Eventi Cruciali, mescolate 36 Eventi (di Periodo, se desiderato) e formate 3 mazzi di 12 Eventi ed 1 Colpo di Stato. Rimuovete il resto.

- **Aiuti** 30
- **Total Econ:** 15
- **Patrocinio:** 15
- **Risorse:** VC 15, NVA 20, ARVN 30
- **Supporto+Disponibili:** 37
- **COIN+Patrocinio:** 44
- **Opposizione+Basi:** 23
- **NVA+Basi:** 8
- **Il Sentiero:** 3
- **Disponibili:** Tutte le Fazioni

Fuori Gioco:

US—5 Truppe

ARVN—10 Truppe, 3 Rangers

Capacità: (se si usano gli Eventi di Periodo)

Ombreggiata — AAA, Battaglioni Primari, SA-2, Cerca e Distruggi; Non Ombreggiata — Arc Light, M-48 Patton

Politica USA: LBJ (se USA è Non-Giocatore)

Vietnam del Nord, Laos Centrale:

Controllo NVA

NVA — 1 Base, 1 Guerriglia, 9 Truppe

Quang Tri:

Controllo COIN, Supporto Passivo

US—1 Base, 4 Truppe, 1 Irregolare

ARVN—3 Truppe

NVA—1 Base, 3 Guerriglie

Quang Nam:

Opposizione Attiva

VC—1 Base, 2 Guerriglie

Hue, Da Nang, Qui Nhon, Cam Ranh:

Controllo COIN, Supporto Passivo

US—1 Truppa

ARVN—2 Polizia

Quang Tin:

Controllo COIN, Supporto Passivo

US—1 Base, 2 Truppe

ARVN—2 Truppe, 1 Polizia

Kontum:

Controllo COIN, Supporto Passivo

US—1 Base, 1 Truppa, 1 Irregolare

Binh Dinh, Pleiku, Khanh Hoa:

Controllo COIN, Supporto Attivo

US—2 Truppe, 1 Irregolare

ARVN—1 Polizia

VC—1 Base, 2 Guerriglie

Phu Bon:

Controllo COIN, Supporto Passivo

US—3 Truppe

ARVN—2 Truppe, 2 Polizia

VC—2 Guerriglie

Binh Tuy:

Controllo COIN

US—1 Base, 2 Truppe

ARVN—3 Truppe, 1 Polizia

VC—1 Base, 2 Guerriglie

Saigon:

Controllo COIN, Supporto Attivo

US—1 Base, 2 Truppe

ARVN—1 Truppa, 1 Ranger, 4 Polizia

VC—1 Base, 1 Guerriglia

Quang Duc:

Controllo COIN

ARVN—2 Truppe, 1 Polizia

VC—1 Guerriglia

Phuoc Long:

VC—1 Base, 2 Guerriglie

NVA—1 Guerriglia

Tay Ninh:

Controllo COIN, Opposizione Attiva

US—1 Base, 3 Truppe

ARVN—2 Truppe, 1 Ranger

VC—1 Base con Tunnel, 3 Guerriglie

NVA—2 Guerriglie

An Loc:

Controllo COIN

ARVN—1 Truppa, 2 Polizia

Can Tho:

Controllo COIN, Supporto Passivo

US—3 Truppe, 1 Irregolare

ARVN—2 Truppe, 1 Polizia

Kien Phong, Kien Hoa, Ba Xuyen:

Opposizione Passiva

ARVN—1 Polizia

VC—1 Guerriglia

Kien Giang:

Controllo COIN, Opposizione Attiva

ARVN—1 Base, 2 Truppe, 1 Ranger

VC—1 Guerriglia

Laos Meridionale, Cambogia NE, The Fish Hook, The Parrot's Beak, Sihanoukville:

Controllo NVA

NVA—1 Base, 2 Guerriglie

Pieno: 1964-1972

Mazzo: Distribuite gli Eventi Cruciali. Mescolate e formate 6 mazzi di 12 Eventi (di Periodo, se desiderato) ed 1 Colpo di Stato ciascuno. Rimuovete i rimanenti 48 Eventi.

• **Aiuti:** 15

• **Totale Econ:** 15

• **Patrocinio:** 15

• **Risorse:** VC 5, NVA 10, ARVN 30

• **Supporto+Disponibili:** 38

• **COIN+Patrocinio:** 35

• **Opposizione+Basi:** 27

• **NVA+Basi:** 4

• **Il Sentiero:** 1

• **Disponibili:** Tutte le Fazioni

Fuori Gioco:

USA — 2 Basi, 10 Basi

ARVN — 2 Basi, 10 Truppe, 3 Rangers

Politica USA: JFK (se USA è Non-Giocatore)

Saigon:

Controllo COIN, Supporto Passivo

US—1 Base, 2 Truppe

ARVN—2 Truppe, 3 Polizia

Hue:

Controllo COIN

ARVN—2 Truppe, 2 Polizia

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

Controllo COIN, Supporto Passivo

ARVN—2 Truppe, 2 Polizia

Da Nang, Kontum:

Controllo COIN

US—2 Truppe

ARVN—1 Polizia

Quang Tri, Binh Dinh:

US—1 Irregolare, 1 Truppa

VC—1 Base, 2 Guerriglie

Quang Nam:

Controllo COIN

ARVN—1 Ranger, 1 Polizia

Pleiku:

US—1 Base, 1 Irregolare, 1 Truppa

VC—1 Base, 2 Guerriglie

Quang Tin, Quang Duc, Binh Tuy:

Opposizione Attiva

VC—1 Base, 2 Guerriglie

Tay Ninh:

Opposizione Attiva

VC—1 Base con Tunnel, 2 Guerriglie.

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

Controllo COIN, Supporto Passivo

ARVN—1 Polizia

Kien Phong, Kien Giang:

Opposizione Attiva

VC—1 Guerriglia

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

Controllo NVA

NVA—1 Base, 3 Guerriglie

AGGIORNAMENTI PER LA SECONDA EDIZIONE

TUTORIAL & ESEMPI NON-GIOCATORE

Di Steve Carey

Giocatori nuovi iniziate qui!

Benvenuti all'esempio di gioco per *IL LAGO IN FIAMME*. Lo scopo è di introdurvi al gioco passo per passo, illustrando i meccanismi di gioco più importanti e le principali opzioni disponibili a ciascuna fazione. Pertanto, questo esempio di gioco ha la finalità principale di insegnare il gioco piuttosto che indicare la strategia ottimale.

L'esempio è costruito su una sessione di gioco ipotetica con 4 giocatori, quindi non si useranno le regole per le fazioni non giocatore. Questo dovrebbe rendere più semplice imparare i meccanismi base del gioco ignorando interamente le regole del capitolo 8.

Partiamo dividendo le carte nei tre corrispondenti periodi storici come indicato nell'angolo in alto a sinistra delle carte: 1964, 1965 e 1968. Usiamo solo una parte del mazzo 1964, quindi mettiamo da parte tutte le carte del 1965 e 1968 in quanto non necessarie per questo esempio.

Normalmente il mazzo di gioco viene preparato più a caso, con o senza le carte storiche (2.1), ma per questo esempio mettiamo in fila queste 12 carte Evento, assieme alla carta *Colpo di Stato!* #125, ponendole nell'ordine sotto elencato per formare un mini-mazzo di 13 carte.

Dal basso in alto:

13. (carta sotto) *Colonnello Chau*, #112
12. *Aiuto Economico*, #43
11. *301° Battaglione Logistico*, #51
10. *Mine Claymore*, #17
09. *Sihanouk*, #75
08. *Colpo di Stato!* card #125, Nguyen Khanh
07. *Trappole Esplosive*, #101
06. *Henry Cabot Lodge*, #79
05. *Hotel Brinks*, #97
04. *Golfo del Tonkino*, #1
03. *Berretti Verdi*, #68
02. *Autocarri*, #55
01. (prima carta) *Bonzo Suicida*, #107

Le altre 12 carte del 1964 non si usano nell'esempio, quindi tornano nella scatola.

Fate poi riferimento alle regole del paragrafo 2.1 per piazzare con cura il Gioco Pieno (1964-1972) come indicato. Non vi è necessità di costruire il mazzo completo di carte a meno che non desideriate proseguire il gioco al termine di questo esempio.

Prima un commento sul piazzamento. Mentre il NVA Controlla il Vietnam del Nord e tre spazi di Giungla (1.3.2) in Laos/Cambogia (1.3.4), questi non contribuiscono per il livello di vittoria NVA (Controllo NVA + Basi, 1.9) perché il loro livello di Popolazione è zero. Il NVA ha comunque credito per le sue 4 Basi, come indicato dal suo segnalino di vittoria che parte dallo spazio 4 della Tabella per l'inizio del gioco.

Notate che ciascuna fazione riceve il proprio Evento Cruciale (2.3.8). Tali carte servono come carte "nazionali" a faccia in su separate dal mazzo principale., disponibile per l'uso (al fine di anticipare una carta Evento 5.1.4 o per prevaricare l'Evento Cruciale di un'altra Fazione) solo quando la Fazione è Disponibile e si rispettano i prerequisiti della carta (questo esempio non andrà tanto avanti da consentire di rispettare queste condizioni).

Inoltre, il leader RVN di base (2.4.1, stampato sulla mappa) per iniziare il Gioco Pieno è Duong Van Minh. Il suo bonus è +5 Aiuti quando il ARVN effettua una Operazione di Addestramento ed è attivo all'inizio del gioco.

L'effetto di Minh rimarrà valido sino a che un nuovo leader RVN non lo rimpiazzerà o verrà annullato con un Tentativo Fallito con la carta *Colpo di Stato!* Seguento (2.4).

Inoltre, notate le due caselle di Eccesso (1.3.8). Queste si usano quando troppi pezzi occupano uno spazio e sono pertanto di aiuto nel ridurre la densità di pezzi sulla mappa.

Girate ora la prima carta, *Bonzo Suicida*, che è la prima carta della partita. Rivelate anche quella seguente, *Autocarri*, che sarà la carta del turno seguente. Infine, fate riferimento alle tabelle per le varie Fazioni.

Il VC esamina l'Evento sulla parte alta non ombreggiata (pro-COIN) della carta, ed anche quello nella parte ombreggiata inferiore (pro-Insorgente). Con le carte ad Evento Duplice come queste (5.2), si può implementare una delle due parti dell'Evento, mai entrambe.

Il VC inizia il gioco decidendo di implementare l'Evento ombreggiato (5.1), "Spostate Saigon di 1 livello verso Opposizione Attiva. Aiuti -12". Spostate il segnalino blu VC dalla casella Disponibile alla parte 1° Evento Disponibile della tabella della Sequenza di Gioco che sta sulla mappa.



Carta giocata

Sul mazzo

L'effetto di questo Evento è drammatico per iniziare il gioco – il segnalino di Supporto Passivo di Saigon si sposta di un livello verso Opposizione Attiva, rendendo Neutrale lo spazio (1.6.1). Questo porta la rimozione del segnalino perché l'assenza di qualsiasi segnalino nello spazio indica che non ha Supporto o Opposizione, quindi è Neutrale (1.6.2).

Questo causa l'arretramento di 6 spazi sulla tabella (6 per la popolazione di Saigon, 1.3.3) da 38 a 32 del segnalino di vittoria USA (Supporto + Disponibili, 1.9).

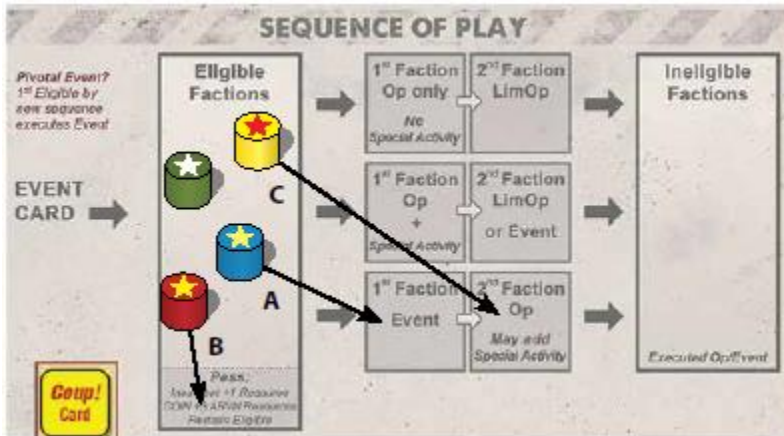
La fazione ARVN è anch'essa influenzata dall'Evento in quanto gli Aiuti (1.8) si riducono di 12. Spostate il segnalino di Aiuti sulla tabella da 15 a 3. Non vi è un effetto immediato sulle Risorse ARVN (che rimangono a 30), comunque le Risorse date al ARVN mediante gli Aiuti scenderanno di pari importo durante il Round Colpo di Stato seguente (6.2.3).

Gli Eventi non costano risorse per essere implementati, quindi il turno del giocatore VC termina.

Il NVA segue nell'ordine, potenzialmente è la Seconda Fazione Disponibile (2.3.4). Verificando la tabella della Sequenza di Gioco, vediamo che dal momento che la Prima Fazione Disponibile (VC) ha implementato l'Evento della carta, la Seconda Disponibile può svolgere Operazioni (Op) & la relativa Attività Speciale.

Il NVA nota di essere primo con la carta seguente (*Autocarri*), quindi la decisione di giocare ora o Passare (2.3.3) deve essere presa ora. Il NVA decide di Passare. Spostate il suo segnalino rosso dalla casella Disponibile alla casella Passare, poi incrementa le risorse NVA di +1 a 11, spostando il segnalino NVA in avanti di una casella sulla Tabella. Quando una fazione Insorgente Passa, riceve +1 Risorse; quando una fazione COIN Passa, il ARVN riceve +3 Risorse (2.3.3).

Con il NVA che è Passato, tocca al ARVN per essere Secondo Disponibile. Indica la sua intenzione di agire spostando il suo segnalino giallo di Disponibilità sulla casella Op & Attività Speciale sulla tabella della Sequenza di Gioco. Le Fazioni che svolgono Op & Attività Speciale hanno l'opzione di svolgere per prima cosa una Operazione o una Attività Speciale, o anche interrompere una Op in un certo punto per svolgere una Attività Speciale consentita (4.1). In questo esempio, il ARVN svolgerà una Operazione per prima cosa.



Evento VC, Il NVA Passa, OP & Attività Speciale ARVN

Con Saigon ora Neutrale (no Supporto), il ARVN non desidera che alcuna Guerriglia insorgente Riorganizzi a Saigon infestando quindi la capitale. Il ARVN quindi Addestrerà (3.2.1) a Saigon, ponendo un pedone bianco nella Città. Questa Operazione costa al ARVN 3 Risorse, quindi arretrate quel segnalino sulla tabella da 30 a 27.

Il ARVN avrebbe potuto scegliere altre Città o Province senza Controllo NVA per Addestrare ponendo allo stesso modo un pedone bianco e spendendo 3 Risorse per farlo, ma per ora il ARVN si accontenta di focalizzarsi solo su Saigon risparmiando le risorse per dopo.

Essendo una Città, il ARVN può porre 1-2 Ranger o 1-6 altri cubi, decide di prendere 6 cubi gialli di Truppa da quelli Disponibili e le pone direttamente a Saigon. Anche la Polizia sono cubi e avrebbe potuto essere scelta al posto di alcuni (o tutti) i cubi di Truppa, ma il ARVN desidera incrementare la sua presenza militare in Città il più possibile.



Il ARVN Addestra e Pacifica a Saigon.

Dal momento che Saigon contiene Truppe ARVN e Polizia ed è sotto Controllo COIN, il ARVN opta anche di effettuare una azione di Pacificazione (6.3.1) in 1 spazio di Addestramento, come consentito specificatamente per questa Operazione. Dal momento che Saigon è l'unico spazio scelto per l'Addestramento questo turno, verrà Pacificato. Anche se consentita da una Operazione di Addestramento, la Pacificazione necessita ancora di essere pagata separatamente (e non è "gratuita"m 3.1.2, 5.5).

Il ARVN spende 3 Risorse spostando indietro il segnalino sulla tabella da 27 a 24 per Pacificare di un livello, e pone un segnalino di Supporto Passivo a Saigon. Questo fa tornare il segnalino USA Supporto + Disponibili sulla tabella a 38 (+6 spazi, pari alla popolazione di Saigon).

Il ARVN avrebbe potuto incrementare il Supporto di un altro livello, a Supporto Attivo, pagando altre 3 Risorse, proteggendo ulteriormente la capitale ma anche portando gli USA altri 6 punti più vicino al suo livello di vittoria (di 50). Decide di non farlo per ora.

Per la sua Attività Speciale il ARVN ha la scelta se Governare (4.3.1) o Trasportare (4.3.2). Come specificato, il Raid (4.3.3) non è consentito per accompagnare (4.1.1) una Op di Addestramento, quindi non è un'opzione. Viene scelto di Governare perché il ARVN desidera ripristinare gli Aiuti, che l'Evento appena svolto dal VC ha ridotto.

Prendendo due pedoni neri (il numero massimo di spazi consentiti da questa Attività Speciale), ne pone uno ad An Loc ed uno a Can Tho, entrambe Città con Pop 1 che sono anche Controllate dal COIN. Saigon non può mai essere scelta per Governare (4.3.1), a parte questo era appena stata scelta per Addestrare e quindi non sarebbe comunque una scelta possibile.

Hue (una Città di Pop 2) non può ancora essere scelta per Governare in quanto non ha Supporto (è per ora Neutrale).

Questo incrementa gli Aiuti di +6, +3 per Città (3 x 1 Pop) Governata. Modificate il segnalino di Aiuti da 3 a 9.

Il ARVN ha appena Addestrato, gli Aiuti ricevono anche un bonus di +5 per il leader RVN corrente (Minh), quindi spostate il segnalino ancora da 9 a 14.

Le Attività Speciali non costano Risorse (4.1), quindi il ARVN rimane a 24. Rimuovete un pedone bianco e due neri dalla mappa in quanto il ARVN ha ora completato il suo turno di giocatore.

Dal momento che due fazioni Disponibili (VC ed ARVN) hanno agito, il turno termina (2.3.6). Gli USA non possono fare nulla (nemmeno Passare), quindi la Disponibilità rimane sul posto. Spostate i segnalini di Disponibilità ARVN e VC dalla parte Indisponibile; non potranno fare nulla nel turno seguente (2.3). Il NVA (che ha Passato) torna Disponibile, assieme alla pedina USA.

Rendete *Autocarri* la carta corrente per il Turno di Gioco 2 ponendola sopra *Bonzo Suicida*. Rivelate la carta seguente (2.3.7) del mazzo (*Berretti Verdi*) che diviene la carta per il successivo turno.



Carta giocata

Sul mazzo

TURNO DI GIOCO 2, Autocarri

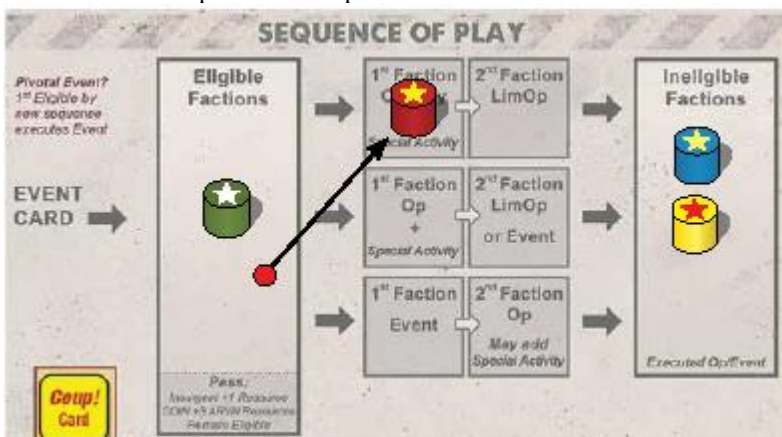
Il NVA, avendo Passato nel turno precedente ed essendo la prima fazione indicate sulla carta, è potenzialmente Prima Fazione Disponibile. Avendo assistito alle precedenti azioni ARVN, il NVA è ora pronto a rispondere.

Consultando la parte ombreggiata del testo dell'Evento, il NVA ritiene che non gli sarebbe del tutto di aiuto in questo momento. Comunque, la parte non ombreggiata dell'Evento ridurrebbe il valore del Sentiero a zero.

Questo avrebbe impatto sulla Op Marcia del NVA nel Laos e Cambogia (Il Sentiero, 3.3.2), sulla Riorganizzazione NVA (3.3.1) ed anche ridurrebbe le risorse NVA ottenute in un Round Colpo di Stato (6.2.4). Inoltre, come richiesto dalla carta, il NVA dovrebbe rimuovere 4 dei suoi pezzi da ciascuno dei due paesi stranieri, per un totale di 8.

Questo non è bene dal suo punto di vista, quindi mentre il NVA non desidera implementare l'Evento, non desidera nemmeno dare alla fazione COIN seguente Disponibile – gli USA – la possibilità di farlo.

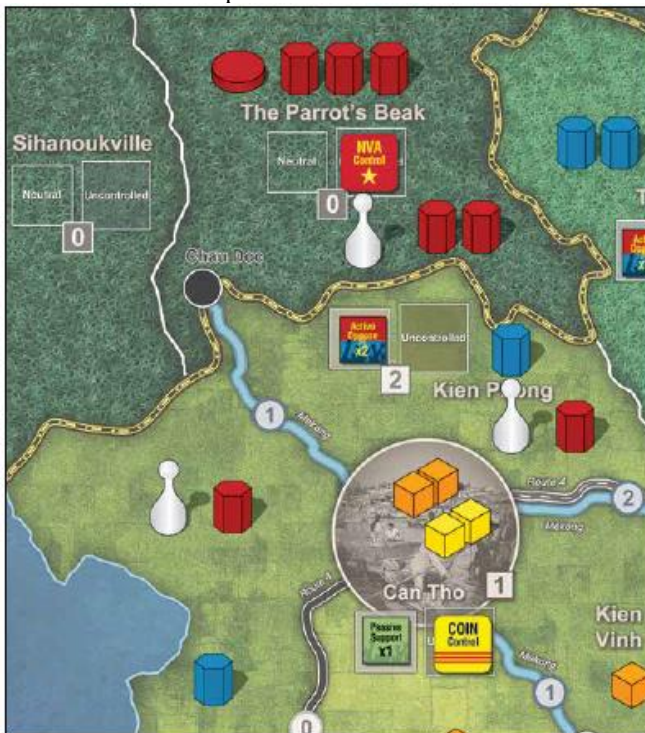
Il NVA quindi decide di svolgere solo una Op, senza alcuna Attività Speciale, quindi muove il suo segnalino di Disponibilità rosso alla casella Effettuare Op solamente della Tabella della Sequenza di Gioco. Questo significa che la Seconda Fazione Disponibile dovrà effettuare solo una Operazione Limitata (2.3.5) o Passare. L'opzione dell'Evento viene effettivamente bloccata e non sarà possibile con questa carta.



Il NVA blocca l'Evento scegliendo solo Op.

Desiderando ottenere maggiore forza sulla mappa, il NVA dichiara la Riorganizzazione (3.3.1) come Op. Prende 4 pedoni bianchi, ponendoli uno ciascuno nel Vietnam del Nord e The Parrot's Beak, assieme alle Province del Mekong di Kien Phong e Kien Giang. Al costo di 1 risorsa per spazio, il segnalino NVA sulla tabella si ridurrà da 11 a 7 risorse.

Il Vietnam del Nord e The Parrot's Beak non hanno Supporto (il che proibirebbe la Riorganizzazione NVA), ed il NVA ha una Base in ciascuno spazio.



Il NVA inizia a rafforzarsi per minacciare il Delta.

Le Basi consentono di porre 2 Guerriglie a faccia in giù (le Guerriglie si pongono sempre a faccia in giù, Occultate, 1.4.3) in ciascuno di questi 2 spazi, 1 per la loro Base +1 per il valore corrente del Sentiero.

Kien Giang e Kien Phong hanno Opposizione Attiva (no Supporto), ma non vi è una Base NVA presente quindi si può porre 1 sola Guerriglia in ciascuna di queste due Province.

A Kien Giang e Kien Phong non vi sono pezzi COIN, quindi occupano ciascuno spazio solo 2 pezzi Insorgenti (1 VC ed 1 NVA).

Comunque, il NVA non ottiene il Controllo di alcuna Provincia perché deve avere più pezzi di tutte le altre fazioni combinate, incluso il VC (1.7).

Entro la propria Op di Riorganizzazione, il NVA può poi spendere 2 Risorse per costruire il Sentiero di una casella (3.3.1), cosa che sceglie di fare ora spostando il segnalino del Sentiero dalla casella 1 alla 2, e riducendo le risorse NVA da 7 a 5. Il NVA non svolgerà una Attività Speciale, quindi il suo turno di giocatore termina e si rimuovono i pedoni bianchi.

Normalmente il VC sarebbe prossimo con la carta *Autocarri*, ma non essendo Disponibile si salta e la fazione USA agirà come Seconda Disponibile. Con la possibilità di scegliere tra Op Limitata o Passare, gli USA ritengono di dover fare qualcosa, quindi sceglieranno una Op Limitata (ad 1 spazio e senza Attività Speciale, 2.3.5).

Spostate il segnalino verde di Disponibilità USA sulla casella Op Limitata della tabella della Sequenza di Gioco. Gli USA effettueranno una Operazione di Perlustrazione (3.2.3) a Quang Tri, quindi pongono un pedone bianco nella Provincia scelta. La Perlustrazione costa 0 risorse; gli USA non registrano proprie risorse ed usano invece quelle ARVN per le Operazioni Congiunte quando si rende necessario (1.8.1), ma questa non è una tale Operazione.

Non è desiderato alcun movimento di Truppe in questo caso dal momento che il giocatore USA ha già unità sufficienti (1 Irregolare Forze Speciali + 1 Truppa) per Attivare le 2 Guerriglie VC Occultate a Quang Tri, una Provincia di Montagna. Girate le due Guerriglie VC sul loro lato Attivo con questa Perlustrazione.



Le forze USA Perlustrano la Provincia di Quang Tri: Irregolari e Truppe localizzano (Attivano) 2 unità di Guerriglia VC.

Senza alcuna unità Occultata a proteggerla (prima le Truppe, le Basi per ultime, 3.2.4), la Base VC a Quang Tri è ora pericolosamente esposta. Rimuovete il pedone bianco dalla mappa, ed il turno del giocatore USA termina.

Hanno agito due fazioni Disponibili, quindi il Turno di Gioco termina. Spostate i segnalini VC ed ARVN a Disponibili, e spostate quelli NVA ed USA ad Indisponibili. *Berretti Verdi* sarà ora la nuova carta, posta sopra *Autocarri*. Rivelate la carta seguente prendendola dal mazzo, è *Golfo del Tonchino*, come prossima carta.

TURNO DI GIOCO 3, *Berretti Verdi*

La fazione gialla ARVN è indicata per prima in *Berretti Verdi*, ed essendo Disponibile, sarà Prima Disponibile questo turno se decide di esserlo. In effetti, il ARVN desidera implementare l'Evento non ombreggiato di questa carta, quindi ponete il suo segnalino di Disponibilità nella casella Implementazione dell'Evento nella tabella della Sequenza di Gioco.

Prendendo 3 cilindri di Forze Speciali dalla casella Irregolari guidati dagli USA, il ARVN li pone a faccia in giù (Occultati) nella Provincia di Binh Dinh, che rispetta i requisiti della carta di essere priva di Controllo NVA. Questo fa immediatamente passare a Controllo COIN la Provincia, perché i 5 pezzi USA superano per numero i 3 VC. Ponete un segnalino di Controllo COIN nello spazio in precedenza non controllato, che è una Provincia con Pop 2. Questo dà 2 VP al ARVN, quindi spostate il segnalino COIN Controllo + Patrocinio sulla relativa tabella di 2 spazi da 35 a 37.

Notate che il ARVN ha 2 Ranger nella casella Disponibili, ma ha optato per l'utilizzo delle Forze Speciali USA per questo Evento in quanto pianifica di portare questi 2 Ranger in gioco in seguito con una Op di Addestramento (3.2.1). I 3 Ranger ARVN nella casella Fuori Gioco sono inutilizzabili sino a quando una carta Evento specifica (es.: la carta Evento Cruciale ARVN) consente loro di entrare in gioco. Gli USA inoltre possono ricevere pezzi da Fuori Gioco con alcuni Eventi.

Terminando l'Evento, questo indica di porre la Provincia a Supporto Attivo.

Ponete un tale segnalino a Binh Dinh e spostate il segnalino USA di vittoria di 4 spazi (Supporto Attivo, 2 x 2 popolazione = 4) da 38 a 42. Questo termina il turno di giocatore ARVN.

Gli USA sono seguenti nell'ordine della carta, ma sono Indisponibili, quindi il VC può essere Secondo Disponibile o Passare. Come indicato nella Sequenza di Gioco, il VC può ora effettuare una Operazione & Attività Speciale dal momento che la Prima Disponibile ha implementato l'Evento. Ponete il segnalino di Disponibilità VC nella casella Operazione & Attività Speciale sulla tabella per indicarlo.

Il VC sceglierà Riorganizzazione (3.3.1) come propria Operazione e quindi opta di porre pedoni bianchi in Pleiku, Quang Tri, ed Hue City. Al costo di 1 Risorsa per spazio di Riorganizzazione, il giocatore VC riduce le sue risorse da 5 a 2. Questi tre spazi sono anche possibili per una Op di Riorganizzazione degli Insorgenti in quanto non hanno Supporto.

A Pleiku, il VC pone 2 delle sue Guerriglie Occultate Disponibili: 1 per la Base VC ed 1 per la popolazione della Provincia. Notate che questa procedura differisce da una Riorganizzazione NVA (3.3.1), che usa Basi più il valore del Sentiero per determinare il numero di Guerriglie che può porre.

A Quang Tri, il VC pone altre 3 Guerriglie, 1 per la Base VC e 2 per la Popolazione della Provincia. A Hue, il VC non ha Base e quindi pone una sola Guerriglia nella Città. Verificando la variazione eventuale del Controllo quale risultato dei nuovi pezzi VC posti sulla mappa, non vi sono variazioni.

Il VC desidererebbe fare la sua Attività Speciale Imboscata (4.5.3) per iniziare a causare Perdite agli USA, ma questa non è consentita assieme ad una Op Riorganizzazione VC. Con Tassare o Sovversione disponibili, il VC nota di essere già a corto di risorse, quindi Tassa (4.5.1) in massimo 4 spazi consentiti.

Ponete un pedone nero a Quang Tin, Quang Duc, e Binh Tuy. Girate una Guerriglia Occultata ad Attiva in ciascuna di queste località come imposto dalla Tassazione. Raddoppiate il valore della popolazione combinato ($2+1+1 = 4$) di queste Province, si ha 8, una somma che viene poi aggiunta alle risorse VC spostando il relativo segnalino da 2 a 10 sulla Tabella.

Comunque vi è un prezzo da pagare perché una parte di questa Attività Speciale sposta anche ogni Provincia o Città Tassata di 1 livello verso Supporto Attivo. Girate i segnalini di Opposizione a Quang Tin, Quang Duc, e Binh Tuy dal lato Attivo (2 x Popolazione) a Passivo (1 x Popolazione). L'effetto immediato è di ridurre il segnalino di vittoria VC sulla Tabella di 4, da 27 a 23 in quanto il valore combinato della popolazione delle tre Province Tassate è 4.

Il VC vorrebbe tassa a Hue City come quarto spazio, ma non può farlo in quanto è sotto Controllo COIN. Kien Phong e Kien Giang sono possibili, la il VC decide di non Tassare un quarto spazio per limitare il danno all'Opposizione e di conseguenza al suo punteggio di vittoria.

Il turno ora termina quindi rimuovete i pedoni e poi sistemate i segnalini di Disponibilità (NVA ed USA a Disponibili, ARVN e VC a Indisponibili). *Golfo del Tonchino* diventa la carta corrente per il Turno 4 e viene posta sopra *Berretti Verdi*. Rivelate la carta seguente (che sarà *Hotel Brinks*) per il turno seguente.



Carta giocata

Sul mazzo

TURNO DI GIOCO 4, Golfo del Tonchino

Gli USA sono primi per questa carta e sono Disponibili, quindi implementeranno l'Evento. Spostate il segnalino di Disponibilità USA nella parte Evento della tabella della Sequenza di Gioco.

Come indicato sulla carta, gli USA hanno prima un Attacco Aereo gratuito (4.2.3) che viene svolto secondo le regole standard per quell'Attività Speciale. Gli USA decidono di scegliere un solo spazio, Quang Tri, che viene occupato da un cilindro di Forze Speciali USA ed un cubo di Truppa. Quang Tin, Quang Duc, e Binh Tuy hanno ciascuno una Guerriglia VC Attiva (esposta) in quanto hanno Tassato in precedenza, ma questi spazi non possono essere oggetto di Attacco Aereo in quanto non vi sono pezzi COIN presenti. Altri spazi hanno Insorgenti, ma non possono essere attaccati con Attacco Aereo in quanto tutti i pezzi sono o Guerriglia Occultata o Basi protette da tali Guerriglie.

Rimuovete le due Guerriglie Attive VC a Quang Tri ponendole nella casella Disponibile, e quale conseguenza (4.2.3) di questo Attacco Aereo spostate anche la Provincia di 1 livello verso Opposizione Attiva, da Neutrale ad Opposizione Passiva (ponete il segnalino). Questo modifica il segnalino di vittoria VC da 23 a 25 perché il valore della Opposizione Passiva moltiplicato il valore della popolazione è pari a 2 (1.6.2).

Quale parte del normale Attacco Aereo, gli USA possono anche Degradare il Sentiero. Spostate il segnalino del Sentiero dalla casella 2 alla 1.

Gli USA per il testo dell'Evento possono prendere poi 6 dei loro pezzi da Fuori Gioco e porli in qualsiasi Città, quindi ha una serie di opzioni qui. Scegliendo 1 Base e 5 cubi di Truppa, si pongono 2 Truppe a Saigon e 3 Truppe ed 1 Base a Hue City. Questo rafforza Saigon e Hue, e dà anche agli USA una opportunità di Pacificare a Hue quando arriverà la prossima carta *Colpo di Stato!* (6.3.1) in quanto gli USA hanno loro Truppe presenti oltre a Polizia (ARVN) e Controllo COIN.

Prendere le Truppe da Fuori Gioco ponendole direttamente sulla mappa non impatta sul segnalino di vittoria USA (1.9) sulla Tabella perché queste Truppe non sono entrate (o uscite) dalla tabella USA Disponibili (1.4.1).

Tocca poi al NVA, e questo effettua Op & Attività Speciale. Spostate il segnalino rosso di Disponibilità nella casella appropriata nella tabella della Sequenza di Gioco.

Il NVA dà un ordine di Marcia (3.3.2) come sua Operazione. Ponete pedoni bianchi a Quang Tri, Kien Phong, e Kien Giang ad indicare le locazioni scelte. Questo costa al NVA 1 risorsa per Provincia di destinazione, quindi modificate le risorse sulla Tabella da 5 a 2.

Marciate con 2 Guerriglie NVA da The Parrot's Beak a Kien Phong ed inoltre 2 altre Guerriglie da The Parrot's Beak a Kien Giang. Le Guerriglie rimangono tutte Occultate perché non vi sono le condizioni necessarie per Attivarle con la Marcia (3.3.2) non si avverano.

Questo cambia il Controllo di entrambe le Province dal momento che vi sono ora 3 pezzi NVA presenti rispetto 1 solo di tutte le altre fazioni (in questo caso, il VC).

Ponete segnalini di Controllo NVA a Kien Phong e Kien Giang, e spostate il segnalino di vittoria NVA da 4 a 8 (il valore di popolazione di ciascuna di queste Province è 2, quindi $2+2 = 4$).

Fare poi Marcia con 2 delle Guerriglie NVA dal Laos Centrale, e tutte e 5 le Guerriglie NVA dal Vietnam del Nord, a Quang Tri. Anche se le unità NVA hanno Marciato da due spazi diversi, costa loro 1 sola risorsa per muoverle tutte nella destinazione adiacente, Quang Tri. Le 7 Guerriglie rimarranno Occultate perché non vi è Supporto (lo spazio è correntemente ad Opposizione Passiva) per esporle (3.3.2).

Il NVA ora ha il Controllo di Quang Tri, le loro 7 Guerriglie superano appena per numero i pezzi combinati di tutte le altre fazioni (4 per il VC, 2 per gli USA). Ponete un segnalino di Controllo NVA a Quang Tri e spostate il segnalino di vittoria NVA da 8 a 10 per tener conto del valore della popolazione della Provincia Controllata.

La singola Base NVA nel Vietnam del Nord sembra isolata, ma è relativamente al sicuro per ora in quanto solo pezzi NVA e VC possono raggrupparsi nel Vietnam del Nord (1.3.5). Questo significa che gli USA normalmente non possono fare Attacco Aereo (4.2.3) nel Vietnam del Nord non essendovi pezzi COIN in quegli spazi.

Il NVA ha ancora da effettuare la sua Attività Speciale. Non può Bombardare (4.4.2) in quanto non ha ancora sulla mappa alcuna delle Truppe come prerequisito. L'Infiltrazione (4.4.1) è consentita per accompagnare una Marcia, quindi è questo quello che farà il NVA. Pone un pedone nero nel Laos Meridionale ed a Kien Giang. Vorrebbe anche Infiltrarsi a Kien Phong, ma questa Attività Speciale particolare è limitata a soli 2 spazi, quindi non lo può fare.

Nel Laos Meridionale, ponete prima 2 cubi di Truppa NVA, 1 per il Sentiero + 1 per la Base. Poi il NVA opta di scambiare le 3 Guerriglie per altre 3 Truppe NVA, cosa consentita dall'Infiltrazione. Il Laos Meridionale ora ha una Base e 5 Truppe NVA, quindi il NVA sta iniziando a rafforzare le loro forze convenzionali.

L'Infiltrazione dove i pezzi NVA superano in numero quelli VC può rimpiazzare un pezzo VC con uno NVA e ridurre l'Opposizione. A Kien Giang, l'Infiltrazione sposta l'Opposizione di 1 livello verso Neutrale, quindi girate il segnalino da Attivo a Passivo. Questo fa arretrare il segnalino di vittoria VC indietro di 2 spazi da 25 a 23 (Kien Giang ha una popolazione di 2). Inoltre rimpiazzate la Guerriglia VC lì presente con una Guerriglia NVA, lasciando la Provincia in pieno Controllo NVA con 4 Guerriglie e nessun altro pezzo di altre fazioni presente.

Il NVA avrebbe potuto Infiltrare a Quang Tri per rimpiazzare la Base VC lì invece che solo una Guerriglia – una mossa più comune e più potente – ma il giocatore NVA in questo caso non vuole anteporsi troppo al VC, almeno non ancora.

Il turno corrente ora è completo. Rimuovete i pedoni e poi modificate i segnalini di Disponibilità (VC ed ARVN Disponibili, USA e NVA Indisponibili).

Golfo del Tonchino viene coperta da *Hotel Brinks* che è ora la carta corrente. Rivelate la prossima carta per i, Turno 6, *Henry Cabot Lodge*.

TURNO DI GIOCO 5, *Hotel Brinks*

La Prima Fazione Disponibile sceglie di implementare l'Evento ombreggiato (5.2) a Hue City, dove ha una Guerriglia. Modificate il segnalino blu di Disponibilità per indicare l'implementazione dell'Evento.

Spostate prima Hue City di 2 livelli, da Neutrale ad Opposizione Attiva (porre il segnalino). Quale risultato, il segnalino di vittoria VC sale da 23 a 27 (l'Opposizione Attiva vale il doppio del valore di popolazione dello spazio, quindi $2 \times 2 = 4$). Ponete poi un segnalino di Terrore a Hue, senza ulteriori effetti per ora (il Controllo della Città non viene influenzato dal Terrore).



Il terrore VC a Hue scuote la fiducia nel regime di Saigon

Notate che gli effetti dell'Evento rappresentano un drammatico atto di terrore da parte dei VC nella Città. Per una Operazione di Terrore Insurgente (3.3.4), una Guerriglia deve girarsi da Occultata ad Attiva, ma questo è diverso. Implementando letteralmente il testo dell'Evento, questo indica che solo il VC deve essere presente nello spazio, quindi la Guerriglia VC a Hue mantiene il suo stato (cioè rimane Occultata). Il turno del giocatore VC termina alla conclusione dell'Evento. Come Seconda Fazione Disponibile, il ARVN decide di Passare; ponete il suo segnalino giallo di Disponibilità nella casella Passare e modificate il segnalino di risorse ARVN sulla tabella avanzandolo di 3 spazi (da 24 a 27). Non vi sono altre Fazioni Disponibili da considerare, quindi il turno termina. Sistemate i segnalini di Disponibilità (3 fazioni saranno Disponibili il turno seguente, solo il VC è Indisponibile), la carta corrente diviene *Henry Cabot Lodge* e rivelate la carta seguente (*Trappole Esplosive*) per il Turno 7.



Il settore del I Corpo si infiamma: dopo il rafforzamento VC ed USA, il NVA Marcia a Quang Tri e si Infiltra in Laos.



Carta giocata

Sul mazzo

TURNO DI GIOCO 6, Henry Cabot Lodge

Essendo Passato in precedenza ed essendo ora Primo Disponibile, il ARVN è in grado di scegliere qualsiasi opzione nella Sequenza di Gioco. Decide di effettuare una Op & Attività Speciale. Ponete il suo segnalino giallo di Disponibilità nella casella appropriata della tabella della Sequenza di Gioco.

Questa volta il ARVN effettuerà la sua Attività Speciale, nel dettaglio un Raid (4.3.3). Una fazione che esegue Op & Attività Speciale può effettuare l'Attività Speciale in un qualsiasi momento prima, durante o immediatamente dopo l'Operazione (4.1). I Raid sono consentiti in massimo 2 spazi, ma dal momento che il ARVN ha 1 solo Ranger in gioco, pone un pedone nero a Quang Tri e perde la possibilità di farlo in un altro spazio.

Il Ranger ARVN a Quang Nam muove nella destinazione adiacente nella Provincia di Quang Tri. Il ranger si Attiva (giratelo) per rimuovere 2 Guerriglie NVA che tornano nella casella Disponibili NVA. Per un Raid, non importa se le Guerriglie nemiche sono Attive o Occultate (come invece conta per un Assalto, 3.2.4, ad esempio); sono semplicemente rimosse.

Verificando il cambio di Controllo, notiamo che il NVA ora ha 5 pezzi (Guerriglie) a Quang Tri mentre tutte le altre fazioni ne hanno 7 (4 VC, 2 USA, ed 1 ARVN) combinati. Il NVA quindi perde il Controllo della Provincia, rimuovete il suo segnalino di Controllo e riducete il segnalino di vittoria NVA sulla tabella da 10 a 8 (2 spazi pari alla popolazione di Quang Tri). Nessuno controlla Quang Tri attualmente. Notate che l'unità Ranger da Quang Nam avrebbe potuto invece fare Raid nel Laos Centrale per eliminare la Guerriglia NVA e la Base NVA vulnerabile lì presente. Un tale Raid avrebbe stabilito il Controllo COIN di quella Provincia del Laos, il che avrebbe minacciato di ridurre il livello di efficienza del Sentiero di Ho Chi Minh se tenuta sino al Round Colpo di Stato seguente (6.2.2, 6.7). Comunque, qualsiasi pezzo ARVN o USA sorpreso nel Laos o Cambogia neutrali nel Round Colpo di Stato viene rimosso (6.4.1), quindi il giocatore ARVN opta per un più cauto Raid a Quang Tri.

Per la sua Operazione, il ARVN farà Perlustrazione (3.2.3), che è l'Operazione che accompagna il Raid. Si pongono pedoni nelle Province di Montagna di Binh Dinh e Pleiku. Al costo di 3 Risorse ciascuna, riducete il segnalino di risorse ARVN da 27 a 21. Durante la Perlustrazione, il ARVN può muovere solo suoi cubi di Truppa e non Polizia o Ranger, anche se qualsiasi Ranger o Polizia già presente in uno spazio scelto per la perlustrazione potrebbe aiutare nell'Attivare le Guerriglie nemiche Occultate (3.2.3).

Le Truppe che Perlustrano possono prima muovere su una LoC (Strada Principale o Mekong) che non ha VC o NVA in essa prima di entrare in una Provincia o Città di destinazione. Le 2 Truppe ARVN a Qui Nhon non devono muovere su una LoC, comunque, perché stanno Perlustrando direttamente in uno spazio adiacente, cioè la Provincia di Binh Dinh. Nel farlo, i cubi di Truppa Attivano (girano) le 2 Guerriglie VC lì presenti su base 1 a 1.

Degli 8 cubi di Truppa ARVN a Saigon, 6 prenderanno una LoC fuori dalla Città e 2 rimarranno indietro. Le Truppe ARVN da Saigon muovono alla LoC di valore Economico 1 che collega non solo la Città di An Loc, ma anche sino (pallino nero grande) alla cittadina di Ban Me Thuot. Le cittadine esistono solo per dare adiacenza (non sono spazi di per sé ma servono piuttosto come terminali per le LoC, 1.3.6), quindi questi 6 cubi saranno in grado di Perlustrare a Pleiku (che è adiacente alla cittadina di Ban Me Thuot). Vi sono cubi ARVN più che sufficienti per Attivare tutte e 4 le Guerriglie VCX Occultate a Pleiku su base 1 a 1, quindi girate questi 4 pezzi VC.

Dal momento che Pleiku contiene ora 9 pezzi COIN (6 ARVN e 3 USA) rispetto a 5 pezzi Insorgenti (5 VC), si ha Controllo COIN. Ponete un segnalino di Controllo COIN a Pleiku ed aumentate il segnalino di vittoria ARVN di 1 spazio sulla tabella

da 37 a 38 per la 1 popolazione di Pleiku (non varia il Controllo nella Provincia di Binh Dinh quale risultato della Perlustrazione).

Il turno del giocatore ARVN termina, rimuovete i suoi pedoni dalla mappa.

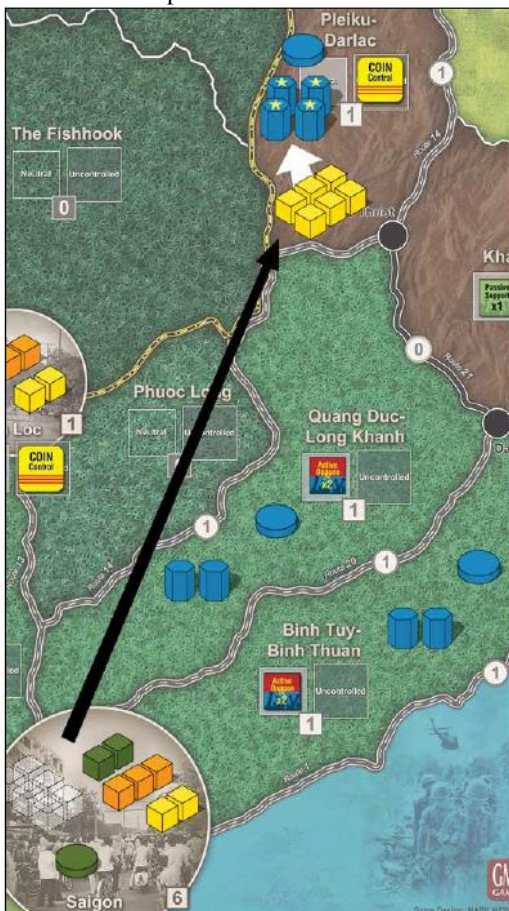


Il ARVN Perlustra la popolosa Provincia di Binh Dinh.

Il NVA, come Seconda Fazione Disponibile, può ora implementare l'Evento, svolgere una Op Limitata, o Passare. Essendo a corto di Risorse, il NVA opta per Passare ancora e ricevere 1 risorsa, spostando il segnalino da 2 a 3 sulla tabella. Ponete il segnalino di Disponibilità rosso nella casella Passare sulla mappa.

Gli USA sono ora Seconda Fazione Disponibile, quindi svolgeranno una Op Limitata. Ponete il segnalino verde di Disponibilità nella casella "Seconda Fazione Op Lim o Evento" sulla tabella della Sequenza di Gioco.

Gli USA pongono un pedone bianco a Pleiku, dove viene dichiarato un Assalto (3.2.4). Questo costa 0 risorse per gli USA. Normalmente in una Provincia di Montagna, gli USA rimuovono 1 pezzo nemico Attivo ogni 2 cubi di Truppa quando Assalto. Dal momento che gli USA hanno 1 solo cubo di Truppa a Pleiku (il cilindro USA di Forze Speciali non può partecipare all'Assalto), a prima vista l'Operazione USA sembra sprecata. Comunque, gli USA hanno una Base presente che consente loro di rimuovere 2 pezzi nemici Attivi per cubo di Truppa USA, indipendentemente dal terreno (rappresenta l'effetto delle numerose basi di fuoco di artiglieria USA). Quindi prendete 2 delle Guerriglie VC Attive da Pleiku e riponete nella casella Disponibile.



Truppe ARVN fresche si precipitano su una Statale 14 aperta per chiudere tra l'incudine ed il martello i VC a Pleiku-Darlac.

Non si può effettuare una Attività Speciale con una Op Limitata (2.3.5), ma gli USA non hanno terminato. Parte di un Assalto USA ha l'opzione di aggiungere un Assalto ARVN ad uno spazio a scelta. Dal momento che vi sono 6 cubi ARVN a Pleiku, gli USA spendono 3 Risorse (riducendo il segnalino ARVN da 21 a 18) per Assaltare con il ARVN. Questo non è efficiente come gli USA negli Assalti, ed una Base USA presente non aiuta il ARVN in alcun modo. Quindi può rimuovere solo 1 pezzo nemico ogni 3 cubi di Truppa ARVN in quanto l'Assalto avviene in una Provincia di Montagna.

Dopo la rimozione delle 2 Guerriglie Attive VC (per i 6 cubi ARVN), l'unico pezzo Insorgente rimasto nello spazio è una Base VC. Il Controllo a Pleiku non cambia quale risultato dell'Assalto COIN.

Il turno è finito, sistemate i segnalini di Disponibilità e rimuovete il pedone dalla mappa. *Henry Cabot Lodge* viene coperta da *Trappole Esplosive* che diviene la carta corrente. Rivelate la carta seguente dal mazzo come prossima carta – è un *Colpo di Stato!* (Nguyen Khan, un leader RVN).

TURNO DI GIOCO 7, *Trappole Esplosive*

Una carta Evento prima di un *Colpo di Stato!* è sempre Stagione dei Monsoni (2.3.9), quindi ponete il segnalino di Monsoni sulla carta *Trappole Esplosive* per ricordarlo. Cosa interessante, solo la fazione Insorgente è Disponibile con questa carta in quanto entrambe le fazioni COIN sono Indisponibili.

Trappole Esplosive è evidenziata come Capacità VC, a differenza di una carta Momentum (5.4) scelta che dura solo sino alla Fase di Sistemazione (6.5) del Round Colpo di Stato seguente, una Capacità (5.3) è un Evento che rimane in essere per tutta la partita quando viene implementata.

Il VC desidera svolgere l'Evento ombreggiato, quindi porta in gioco *Trappole Esplosive* ponendo il suo segnalino associato nella parte ombreggiata (scura) della casella delle Capacità che si trova sulla mappa. Per il resto della partita, il VC ha una possibilità del 50% (tiro di dado 1-3) di rimuovere un cubo COIN che fa Perlustrazione in ogni spazio perlustrato. Comunque, non vi è un beneficio immediato: la Capacità è un investimento a lungo termine. Il turno del giocatore VC termina.

Il NVA intende effettuare una Op & Attività Speciale, ma sarà limitato dai Monsoni (cioè no Marcia per gli Insorgenti, 2.3.9). Pone un pedone bianco a Quang Tri per indicare la sua intenzione di Attaccare (3.3.3) lì solamente, quindi riduce le sue risorse da 3 a 2 sulla Tabella.

Il NVA ha la scelta del tipo di Attacco effettuerà. Per un Attacco normale, deve Attivare tutte e 5 le sue Guerriglie nello spazio per una possibilità 5/6 (tiro di dado di 1-5) di rimuovere 2 qualsiasi dei 3 pezzi COIN presenti. Se ha successo, potrebbe scegliere 2 qualsiasi dei cubi nemici e Forze Speciali presenti, ma perderebbe anche 1 Guerriglia per l'attrito per contrastare il cubo di Truppe USA se sono rimosse Truppe USA (nessun pezzo Insorgente Attaccante viene rimosso per le Forze Speciali o pezzi ARVN, 3.3.3). Oppure il NVA può fare Imboscata (4.4.3) invece del normale Attacco per assicurare (non si tirano i dadi nell'Imboscata) la rimozione di un pezzo COIN senza la perdita per attrito di uno dei propri. Dal momento che il singolo cubo di Truppa USA è il bersaglio principale dell'Attacco NVA, farà Imboscata. Girate 1 delle Guerriglie NVA ad Attiva e ponete il cubo di Truppa USA nella casella Perdite USA.

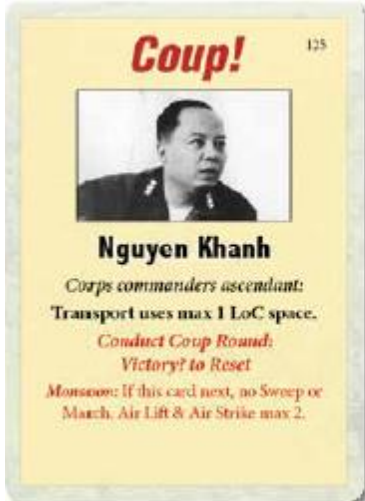


Le Guerriglie NVA causano perdite USA.

Il Controllo a Quang Tri non cambia per l'Attacco NVA, ed il suo turno di giocatore ora termina.

Il Turno di Gioco (e la Stagione dei Monsoni) termina, quindi rimuovete i pedoni dalla mappa e ponete la carta *Trappole Esplosive* davanti al VC per ricordarne gli effetti duraturi. Un Round Colpo di Stato (6.0) interromperà ora la normale Sequenza di Gioco. Prima di farlo, rivelate la carta Evento seguente, *Sihanouk*.

PARTE DUE – Round Colpo di Stato



Carta giocata



Sul mazzo

Ora che sta per essere giocato un round *Colpo di Stato!*, consultate la sequenza di gioco e la descrizione dettagliata della sequenza del Colpo di Stato. È importante svolgere queste fasi passo dopo passo nell'ordine indicato. Potete anche indicare tali fasi sulla tabella sottostante, sulla mappa:



Carta Colpo di Stato!	Vittoria? (7.2)	Risorse Sabotaggio	Supporto Pacificazione USA	Spostamento Laos/Cambogia	Impiego Perdite	Sistemazione Sentiero
		Degrado del Sentiero	Pacificazione ARVN	Controllo ARVN, NVA	Mappa-Disponibili	Terrore/Sabotaggio
		Perdite ARVN, NVA, VC	Agitazione	Fine partita?		Momentum
		Aiuti				Disponibilità Guerriglia

Preparatevi a registrare il primo Round Colpo di Stato.

Dobbiamo prima determinare la situazione del leader RVN. La nostra carta *Colpo di Stato!* Nguyen Khanh viene posta nella casella Leader RVN sulla mappa (sopra Minh, che non è più in gioco). Khanh limita l'Abilità Speciale ARVN Trasporto (4.3.2) ad usare solo 1 LoC e non oltre, per la campagna futura. Questo ora non ha effetto, quindi possiamo procedere.

Vittoria? (6.1): Verificando le regole in 7.2, notiamo che nessuna delle quattro fazioni ha raggiunto le sue condizioni di vittoria, quindi questa fase termina.

Risorse (6.2): Nessun Insorgente occupa alcuna LoC, e vi è Controllo COIN in tutte le Città sulla mappa, quindi non vi sarà Sabotaggio (6.2.1) questo round. Il Valore Economico del Vietnam del Sud rimane a 15 (questa è la somma di tutte le LoC sulla mappa, 1.3.4).

Poi, il sentiero verrebbe degradato di 1 casella se vi fosse Controllo COIN in qualsiasi spazio in Laos o Cambogia (6.2.2). Non essendovi, il Sentiero rimane nel suo stato.

Le entrate ARVN sono pari agli Aiuti correnti (che sono a 14) ed al Valore Economico di tutte le LoC non sabotate (che è 15) per un totale di 29 (6.2.3). Modificate il segnalino di risorse ARVN da 18 a 47 (notate che il massimo di risorse per qualsiasi fazione è 75, 1.8).

Le entrate degli Insorgenti (6.2.4) differiscono per il VC ed il NVA, e sono calcolate separatamente. Il VC ottiene 1 risorsa per ciascuna Base (anche con Tunnel) che ha ovunque sulla mappa, in questo caso 7. Modificate il segnalino di risorse VC da 10 a 17. Il NVA riceve 3 risorse per le sue 3 Basi in Laos/Cambogia (ma non per la sua Base nel Vietnam del Nord), più il

doppio del Valore del Sentiero corrente che è 1 ($1 \times 2 = 2$). Spostate quindi il segnalino di risorse NVA in avanti di 5 spazi, a 7.

Vi è un cubo di Truppa USA nella casella delle Perdite, quindi riducete gli Aiuti di 3 (3×1), spostando quel segnalino da 14 a 11 (6.2.5). Lasciate il cubo di Truppa USA nella casella Perdite per ora; ne parleremo tra poco.

Supporto (6.3): Gli USA prima, poi il ARVN, possono ora spendere risorse in massimo 4 spazi (totale tra le due fazioni) per effettuare la Pacificazione (6.3.1) dove vi è Controllo COIN, Truppe di quella fazione, ed anche Polizia ARVN. Se non si rispettano tutte queste condizioni, allora non si può avere Pacificazione in quello spazio. Uno spazio che si qualifica può essere Pacificato di 2 livelli verso il Supporto Attivo in questa fase.

Gli USA prima considerano Hue City, che rispetta i requisiti per la Pacificazione. Vi è un segnalino di Terrore presente, quindi gli USA devono prima spendere 3 Risorse ARVN per rimuovere quel segnalino. Modificate il segnalino di risorse ARVN da 47 a 44. Gli USA continuano spendendo altre 6 risorse ARVN (al costo di 3 risorse per livello) per spostare Hue di 2 livelli verso il Supporto Attivo (riducendo le risorse ARVN da 44 a 38). Dal momento che Hue è correntemente ad Opposizione Attiva, questo causa la rimozione di tale segnalino.

Diminuite il segnalino blu VC "Opposizione + Basi" da 27 a 23 (2 spostamenti \times 2 popolazione) per riprodurre questa variazione. Il segnalino di punti vittoria USA non cambia perché non vi è Supporto a Hue (la Città è ora Neutrale).

La Pacificazione USA di 1 livello a Saigon riduce poi le risorse ARVN da 38 a 35. Girate il segnalino di Supporto Passivo dalla parte di Supporto Attivo. Poiché la popolazione di Saigon è 6, ed il Supporto è incrementato di 1 livello, il segnalino di vittoria USA si sposta di 6 caselle da 42 a 48. Gli USA è a poche caselle dal suo livello di vittoria del superamento di 50. Ma anche se passasse ora tale livello non importerebbe sino alla risoluzione della carta *Colpo di Stato!* seguente, dal momento che abbiamo già valutato la vittoria (6.1) per questo Round Colpo di Stato. L'eccezione sarebbe se fosse l'ultima carta *Colpo di Stato!* del gioco (6.4.5).

Gli USA hanno effettuato Pacificazione in 2 spazi; potrebbero proseguire (in massimo altri 2 spazi possibili), ma decidono di non farlo. Il ARVN ha ora l'opportunità per Pacificare in 2 spazi (arrivando al totale massimo di 4 spazi), ma decide di non farlo perché desidera conservare risorse e non desidera nemmeno spingere troppo il suo alleato USA in avanti nella partita.

Il VC fa ora Agitazione (6.3.2) in massimo 4 spazi dove ha pezzi ed anche non vi è Controllo COIN, potenzialmente per spostare sino a 2 livelli. Mentre il VC ha una Guerriglia a Hue City, non può fare Agitazione lì per il Controllo COIN. Le Province di Quang Tri, Quang Tin, Quang Duc, e Binh Tuy hanno tutte Opposizione Passiva; facendo Agitazione in ciascuno di questi spazi, il VC può spostare ciascuno di 1 livello verso Opposizione Attiva. Lo fa, spendendo 1 risorsa per spazio per fare Agitazione, riducendo le sue risorse da 17 a 13. Girate i segnalini di Opposizione Passiva in questi 4 spazi ad Opposizione Attiva, ed incrementate i punti vittoria VC di 6 ($2+2+1+1$, la somma della popolazione totale di tutti gli spazi che hanno subito 1 spostamento dell'Opposizione), da 23 a 29.

Spostamento (6.4): Tutti i pezzi USA ed ARVN in Laos e Cambogia verrebbero ora rimossi, i cubi di Truppa USA (e, in un caso molto improbabile, le Basi USA) vanno Fuori Gioco e tutti gli altri pezzi divengono Disponibili (6.4.1). Dal momento che non vi sono pezzi COIN correntemente in Laos/Cambogia, saltiamo questa fase.

Ora il ARVN (non USA) farà Spostamento (6.4.2). Tutti i cubi di Truppa ARVN nelle Province senza alcuna Base USA o ARVN e LoC (non Città) devono Spostarsi (e gli altri possono) in qualsiasi Città senza Controllo NVA, qualsiasi spazio di Base USA/ARVN, o a Saigon (tornano in guarnigione). Verificando Binh Dinh, le 2 Truppe ARVN devono essere spostate: il ARVN decide di muovere 1 cubo di Truppa nella Città di Qui Nhon ed 1 a Da Nang. Le 6 Truppe ARVN a Pleiku possono rimanere per la presenza della Base USA, oppure queste e qualsiasi altra Truppa ARVN possono scegliere di Spostarsi. Il ARVN sceglie di lasciare le sue rimanenti Truppe sul posto.

Il Ranger ARVN a Quang Tri non è un cubo di Truppa quindi non viene interessato dallo Spostamento, e rimane anch'esso sul posto.

Il ARVN ha poi l'opzione di muovere la sua Polizia a qualsiasi LoC o a qualsiasi spazio Controllato dal COIN ovunque nel Vietnam del Sud. Il ARVN decide di prendere 1 Polizia da Saigon e porla nella LoC importante da 2 Econ che collega ad ovest la Città di Can Tho; ponete il cubo nel cerchio (2) della LoC. Questo aiuterà a proteggere la LoC contro possibile Terrore degli Insorgenti (Sabotaggio) nei turni futuri.

Essendo soddisfatto delle posizioni delle altre unità di Polizia, il ARVN non sposta altro. Gli USA suggeriscono di Spostare la Polizia per aiutare la Pacificazione di Pleiku-Darlac, ma il ARVN non lo fa.

Il NVA può poi Spostare (6.4.3) le sue Truppe (non le Guerriglie) in qualsiasi Base NVA, anche in spazi con Controllo COIN. Il NVA ha 5 Truppe nel Laos Meridionale; sceglie di prenderne 4 di queste e spostarli nel Vietnam del Nord, sperando di rinforzare la sua invasione del Vietnam del Sud (Provincia di Quang Tri) in un turno seguente.

Sino a questo punto non abbiamo modificato il Controllo di qualsiasi spazio per lo Spostamento, e questo è voluto, ma adesso è ora di farlo (6.4.4). Esaminando la mappa, notiamo che non cambia il Controllo di alcuno spazio, quindi anche questa fase termina.

Se fosse l'ultima carta *Colpo di Stato!* Della partita, effettueremmo un controllo finale per la determinazione della vittoria (6.4.5). Non essendo così, saltiamo questa fase.

Impegno (6.5): Questo vale solo per la fazione USA. Dobbiamo accertare se le Perdite USA vanno Fuori Gioco. Gli USA hanno 1 cubo di Truppa nella casella Perdite USA, e dividendo per 3 (arrotondando per difetto) otteniamo zero, quindi nessuna Truppa USA lascia il gioco in questo round. Il cubo di Truppa viene invece posto nella casella Forze Disponibili USA; questo cubo dà agli USA 1 punto vittoria, quindi spostate il segnalino da 48 a 49.

Ora gli USA possono liberamente spostare sino a 10 delle loro Truppe e 2 delle Basi tra la casella Forze Disponibili USA, qualsiasi spazio con Controllo COIN, qualsiasi LoC, e/o Saigon. Spostando le Truppe dalla casella Forze Disponibili USA alla mappa (schierandole “nelle campagne”) si diminuiscono i punti vittoria, mentre spostare le Truppe dalla mappa (portandole “a casa”) alla casella Forze Disponibili USA incrementa i punti vittoria USA. Ovviamente, questi punti vittoria sono controbilanciati dalla minore possibilità di influenzare le cose nel Vietnam del Sud – anche la creazione di Supporto per la Repubblica del Vietnam che anch’esso contribuisce alla vittoria USA.

Gli USA prendono il loro cubo di Truppa da Binh Dinh e lo pongono nella Città di Qui Nhon. Similmente, la Truppa USA da Saigon si sposta nella Città di Can Tho, mentre un’altra Truppa da Saigon va nella Città di Cam Ranh. Infine, 1 Truppa dalla casella Disponibili si sposta nella Città di An Loc; diminuite i punti vittoria USA da 49 a 48 per questo spostamento del cubo sulla mappa. Questi spostamenti consentiranno agli USA di Pacificare in queste Città in un momento successivo del gioco, ottenendo così ulteriori punti vittoria.

Sistemazione (6.6): Prepariamoci per la carta Evento seguente (che è *Sihanouk*) con poche altre azioni. Se il Sentiero è a 4 o a zero, si sposta di una casella, ma ora è a 1 quindi non si sposta. Non vi sono segnalini di Terrore o Sabotaggio da rimuovere. Tutte le Guerriglie e Forze Speciali delle fazioni che sono sulla mappa si girano ad Occultati.

Qualsiasi carta Evento Momentum sarebbe scartata ora (il suo effetto non si applicherebbe più), ma non ve ne sono in gioco (la Capacità VC della carta *Trappole Esplosive* rimane in effetto). Tutte le fazioni spostano il proprio cilindro nella casella Disponibile. Infine, *Sihanouk* diviene la carta corrente per il Turno 8, e si rivela *Mine Claymore* come successiva carta per il Turno 9.



Vietnam del Sud, inizio 1965: i prodromi di una escalation USA?

Ecco qua – avete appena completato la vostra prima campagna in Vietnam. L’intero team di *Il Lago in Fiamme* si è impegnato per darvi la migliore esperienza di gioco possibile, e speriamo sinceramente che questo prodotto sia di vostro gradimento!

GUIDA PER I GIOCATORI DELLA SERIE COIN

Conoscete *Abisso Andino [Andean Abyss]*, *Cuba Libre*, o *Una Pianura Lontana [A Distant Plain]*? — leggete qui!

Questo capitolo riassume le differenze principali de IL LAGO IN FIAMME rispetto ai precedenti titoli, con poche note sulla strategia di gioco.

Stati Uniti

Il Volume IV della serie COIN vede una Fazione Controinsorgente quale forza di spedizione: gli USA. Similmente alla Coalizione in *Una Pianura Lontana*, gli USA tentano di stabilizzare il paese ospitante creando supporto popolare al regime e mantenendo il più limitato possibile il suo impiego di forze. Più Truppe e Basi gli USA hanno nella casella Forze Disponibili, maggiore sarà il suo punteggio di Vittoria (1.9, 7.2, 7.3).

Gli USA modificano il loro impegno nel paese principalmente durante una Fase di Impegno in ogni “Round Colpo di Stato” (simile al Round Propaganda di giochi precedenti) piuttosto che durante una campagna (6.5). Inoltre, l’ammontare delle forze USA che possono arrivare o lasciare ciascun Round è limitato, sebbene non troppo – per riprodurre l’escalation graduale della politica USA di quei tempi. Quindi gli USA negli anni 60 – 70 non sono così flessibili come la più moderna Coalizione nella loro velocità nell’impegnarsi o ritirarsi da un teatro di guerra.

La mappa del gioco ha una casella Fuori Gioco per i pezzi USA, ARVN e (raramente) NVA (1.4.1) – qualsiasi pezzo lì è non disponibile per la sua Fazione, sino a quando non rientra in gioco con Eventi. A differenza delle forze nei giochi precedenti, specialmente i pezzi USA si piazzano ed entrano/escono dal gioco per riprodurre la grande variabilità del supporto popolare e politico USA nell’impegno nel Vietnam del Sud. Una casella delle Perdite separata contiene le perdite in combattimento USA, una parte delle quali esce dal gioco, il resto torna a casa (a Disponibili) – similmente alle Perdite della Coalizione in *Una Pianura Lontana* ma tipicamente in numero superiore.

Per la prima volta nella serie, le Fazioni Controinsorgente hanno unità tipo-Guerriglia, dette Forze Speciali (1.4). Per gli USA, sono Irregolari comandanti dagli USA che rappresentano, tra le altre forze, le tribù anti-comuniste delle zone montane guidate da consiglieri USA.

Gli USA hanno una Fazione amica (1.5) – il ARVN – con una relazione non dissimile da quella tra la Coalizione ed il Governo Afgano in *Una Pianura Lontana*. Gli USA spendono Risorse ARVN – ma solo quelle date come Aiuti invece che l’economia del Sud Vietnam vera e propria (1.8.1). Per molte delle proprie operazioni, gli USA in effetti hanno Risorse illimitate, in quanto le azioni che non coinvolgono le forze ARVN né la Pacificazione (l’equivalente dell’Azione Civica, 3.2.1 & 6.3.1) costano zero.

Come in *Una Pianura Lontana*, l’Addestramento USA può creare forze alleate, e può ridurre il Patrocinio – la corruzione che contribuisce alla vittoria ARVN ma non a quella USA. L’Addestramento USA in alternativa alla riduzione del Patrocinio può Pacificare (in effetti, svolge Azione Civica) 1 area dove vi è Controllo COIN ed anche se non vi è Polizia (3.2.1). Ma ogni occasione di Pacificazione, a differenza dell’Azione Civica in *Abisso Andino* e *Cuba Libre*, è limitata ad uno spostamento massimo di 2 livelli in Supporto/Opposizione per Provincia o Città (6.3.1).

Le perdite per gli USA ne *Il Lago in Fiamme* sono superiori perché, tra gli altri motivi, le forze alleate non proteggono le forze USA dall’Attacco degli Insorgenti (3.3.3) nel modo in cui le forze del Governo fanno per la Coalizione ne *Una Pianura Lontana*. Inoltre, gli USA fanno Perlustrazione solo con forze USA.

Gli USA possono fare Trasporto Aereo con un numero limitato di ARVN, comunque, e possono aiutare ulteriormente il ARVN con una Attività Speciale USA Consiglieri (4.2.1).

Le azioni dei Consiglieri non solo danno azioni gratuite con Irregolari comandati dagli USA o forze ARVN, generano anche Aiuti per incrementare le Risorse ARVN future. Le occasioni per fare Consiglieri possono essere però restrittive, in quanto l’azione può accompagnare solo le Operazioni di Addestramento e Pattuglia, e non in aree dove si ha l’Addestramento.

Le Attività Speciali USA Trasporto Aereo ed Attacco Aereo (4.2.2, 4.2.3) sono simili a quelle della Coalizione o del Governo in *Abisso Andino* – ma anche più potenti, per rispecchiare le masse relative di aerei coinvolti e l’uso più intenso della forza. Gli Attacchi Aerei USA rappresentano non solo il supporto tattico su larga scala sul Vietnam del Sud, ma anche il bombardamento strategico sul Vietnam del Nord ed il Sentiero di Ho Chi Minh – quindi l’Attività Speciale Attacco Aereo come bonus può Degradare il sentiero NVA (Il Sentiero, 6.7) che è fondamentale per la crescita NVA nel Sud. Gli Attacchi Aerei contro forze nemiche richiedono però osservatori – forze amiche in contatto con bersagli nemici – ed hanno un prezzo: i danni collaterali causati dal vasto impiego di tale mezzo possono costare supporto popolare. L’Assalto USA è anche più potente, raddoppiando le perdite nemiche dove gli USA hanno Basi, a rappresentare le abbondanti basi di fuoco di artiglieria USA, il supporto aereo locale, ed i rifornimenti.

Una Stagione dei Monsoni (2.3.9) ricorrente limita il Trasporto Aereo ed Attacco Aereo USA e proibisce la Perlustrazione e la Marcia – in modo simile alle restrizioni della carta Evento finale di precedenti giochi, ma che si applica all’ultima carta Eveto prima di ciascun Colpo di Stato, non solo alla fine della partita.

Repubblica del Vietnam

Una Fazione Controinsorgente partner degli USA, la fazione ARVN beneficia anche del Supporto, ma meno direttamente. Il ARVN vince mantenendo o espandendo il Controllo COIN ed accumulando Patrocinio – che rappresenta le elargizioni degli uomini al potere ai loro sostenitori.

Il Controllo COIN impone che gli USA ed ARVN assieme abbiano più pezzi in uno spazio delle fazioni Insorgenti combinate (1.7). Quindi le forze USA in un paese tendono a beneficiare della vittoria ARVN, riducendo nel contempo il punteggio USA in quanto non sono nella casella Disponibile USA (7.2).

Notate che la Fazione NVA nemica combatte per l'opposto: Controllo NVA.

Alla fine, le forze USA tenderanno ad andarsene, quindi il “Vietnamizzare” mediante l'Evento Cruciale ARVN (vedere sotto) e l'Addestramento tutte le forze ARVN disponibili è fondamentale per la vittoria ARVN negli scenari più lunghi.

Il ARVN inizia con il Controllo delle Città del Vietnam del Sud, con gran parte di queste o tutte a qualche livello di Supporto. Mantenere quel Controllo ed espanderlo nelle campagne sono le vie principali per ottenere la vittoria ARVN.

Il ARVN accumula Patrocinio principalmente mediante una Attività Speciale Governare (4.3.1) che può incrementare gli Aiuti o può scambiare Aiuti con Patrocinio. In ogni caso, basandosi sull'aver degli spazi a Supporto, almeno occasionalmente necessiterà di Pacificare per generare quel Supporto, anche se questo potrebbe temporaneamente incrementare il punteggio del giocatore USA. Nel caso di sacrificare Aiuti, questo riduce quel Supporto – perché la popolazione locale percepisce di essere privata degli aiuti. Il Governare per ridurre Supporto è un modo con il quale il ARVN può indebolire gli USA, se dovesse rendersi necessario. Spinge anche la popolazione più vicina alla Neutralità, che può consentire agli Insorgenti più facile accesso ed incrementare il rischio della Sovversione VC.

Gli USA spenderanno le Risorse ARVN per alcune azioni, ma il ARVN ha la sua riserva che gli USA non possono toccare. In ciascuna Fase delle Risorse, un segnalino Econ registra il numero di Risorse che l'economia domestica del Vietnam del Sud ha generato per quella campagna (sino a 15 dal valore totale delle LoC del Sud). Solo il ARVN può spendere Risorse sotto quel valore Econ (1.8.1).

Il ARVN schiera le solite Truppe, Polizia e Basi, ma aggiunge sue proprie Forze Speciali: i Ranger. I Ranger, mediante l'Attività Speciale ARVN Raid, possono entrare in aree adiacenti ed eliminare anche Guerriglie Occultate. Pertanto costituiscono le forze di attacco ARVN più potenti, nonostante siano poco numerose, a maggior ragione in quanto le Truppe e Polizia ARVN rimuovono i nemici su un rapporto inferiore ad 1 a 1.

Una terza Attività Speciale ARVN, il Trasporto, non solo muove le Truppe rapidamente ad altre aree, specialmente lungo LoC libere dal nemico, ma anche girano tutti i Ranger ARVN sulla mappa ad Occultati in modo da prepararli per Raid futuri.

Il nemico Nord Vietnamita si rafforzerà nei vicini Laos e Cambogia, e l'ARVN può e talvolta vorrà invadere questi paesi per ridurre lì la minaccia NVA. Se qualsiasi parte del Laos o Cambogia è sotto Controllo COIN durante un Round Colpo di Stato, il Sentiero di Ho Chi Minh degraderà la sua efficienza (6.2.2).

Gli USA possono invadere il Laos e la Cambogia, ma la penalità per le forze USA che rimangono troppo a lungo in territorio neutrale è peggiore di quella ARVN: durante il Round Colpo di Stato, tutte le Truppe USA in quei paesi escono dal gioco, mentre le forze ARVN tornano semplicemente nella casella Disponibili (6.4.1).

Parlando del Round Colpo di Stato, le carte Colpo di Stato Cards in *Il Lago in Fiamme* prendono il posto delle carte Propaganda in precedenti volumi. Aggiungono anche effetti di Evento separati e propri, nella forma di un nuovo Leader RVN, o un Tentativo Fallito di insediare uno (2.4.1).

Gli effetti del Leader RVN corrente o nuovo durano sino al termine del Round Colpo di Stato e ostacolano o aiutano alcune azioni ARVN (ed in alcuni casi USA). I risultati di tentativo fallito risultano nella immediata Diserzione di una parte delle forze ARVN, in modo molto simile alla diserzione delle forze Governative afgane in *Una Pianura Lontana*.

Vietnam del Nord

I Nord Vietnamiti nel gioco sono una Fazione unica nella serie, una insorgente con forza e risorse sufficienti per tentare una transizione in una guerra mobile e poi posizionale. Richiede una strategia totalmente nuova per portarla al successo.

Come gli altri insorgenti, parte della vittoria NVA dipende dall'infrastruttura logistica e politica che è in grado di mantenere – il numero delle sue Basi. E, come il Directorio in *Cuba Libre*, deve anche cercare di ottenere il controllo militare del maggior numero di popolazione possibile – in questo caso, la popolazione Sud Vietnamita – che possa difendere, per prepararsi per l'offensiva finale per liberare il Sud. Il Controllo NVA richiede la presenza di forze NVA in un'area in numero superiore a tutte le altre forze, incluse quelle dell'alleato VC.

Per la prima volta nella serie, gli insorgenti possono schierare proprie Truppe per fronteggiare quelle COIN. Le Truppe NVA sono numerose e forti. Possono Spostarsi in qualsiasi Base NVA, anche per prendere il Controllo. Ma con tutto il loro equipaggiamento, sono anche vulnerabili. A differenza delle Guerriglie, le Truppe NVA non sono mai Occultate. E gli Assalti ed Attacchi Aerei nemici le rimuovono prima di qualsiasi Guerriglia NVA e VC nell'area.

Poiché molta della capacità NVA di colpire e prendere il controllo della popolazione del Sud dipende dalle Truppe NVA ammassate e vulnerabili, l'uso da parte del NVA di santuari per incrementare le proprie forze è fondamentale. Il territorio nord vietnamita offre un tale santuario – adiacente alla Provincia di Quang Tri e vicino alla antica Città di Hue. Le forze di terra USA ed ARVN non possono mai entrare nel Vietnam del Nord, l'attacco aereo occasionale è praticamente l'unica minaccia al rafforzamento NVA lì, anche questo molto limitato dall'incapacità di osservare i bersagli da parte dei COIN locali (1.3.5, 1.4.2, 4.2.3).

Ma per raggiungere il territorio meridionale, il NVA deve creare santuari anche nei neutrali Laos e Cambogia. Può anche dover difendere questi santuari contro invasioni periodiche degli USA o ARVN, che possono rischiare di farlo (6.4.1).

La capacità del NVA di incrementare le forze e recuperare le perdite dipende molto dall'efficienza del Sentiero di Ho Chi Minh attraverso il Laos e la Cambogia (e dal rifornimento costiero via mare) rappresentato dalla tabella del Sentiero (6.7). Il Sentiero è vulnerabile al degrado per l'invasione del Laos/Cambogia (6.2.2) e specialmente per gli Attacchi Aerei USA. Il NVA dovrà porre guarnigioni in Laos/Cambogia per difendersi dai primi e per mantenere l'efficienza del Sentiero riparandolo costantemente con Operazioni di Riorganizzazione.

Lo stato del Sentiero determinerà la velocità di crescita delle forze NVA, quante Risorse riceve il NVA per le sue operazioni al Sud (determinate anche da quante Basi il NVA ha in Laos e Cambogia), e quanto velocemente può Marciare il NVA (3.3.2). A meno che il Sentiero sia a zero, il NVA può Marciare ripetutamente fuori da spazi in Laos e Cambogia in una singola Operazione (come la Marcia dei Talebani attraverso le aree Pashtun ne *Una Pianura Lontana*). Se il Sentiero è al suo massimo di 4, la Marcia NVA fuori da spazi in Laos e Cambogia costa 0 Risorse.

La velocità di Marcia NVA, a differenza di quella degli altri Insorgenti nella serie, dipende non dalla densità della popolazione locale intorno alle Basi Insorgenti, ma sul valore del Sentiero combinato con le Basi NVA nell'area (3.3.1). La Riorganizzazione NVA, come quella VC, può porre nuove guerriglie dovunque non vi è Supporto per il regime nemico – anche lungo la costa Sud Vietnamita (rappresenta rifornimento per mare dal Nord). Non può però ripristinare lo stato Occultato di più Guerriglie Attive nel modo in cui possono farlo quelle VC.

Per sostenere le Guerriglie NVA con Truppe, si dovrà svolgere una Attività Speciale: l'Infiltrazione. Il primo significato di "infiltrazione" è dal Nord al Sud. Dipendente, come per la Riorganizzazione, dal valore del Sentiero più Basi NVA nell'area, l'Infiltrazione aggiunge Truppe, e poi equipaggiamento per migliorare le unità di Guerriglia trasformandole in Truppe convenzionali.

Il secondo significato di "infiltrazione" è nelle unità VC del Sud. L'Infiltrazione consente al nord di prendere il comando delle unità di Guerriglia VC e specialmente delle Basi – anche i complessi quasi invulnerabili di Tunnel dei VC – dove le forze locali NVA superano già in numero i VC. In meglio o in peggio, l'infiltrazione di questi opportunisti del Nord riduce anche lo zelo rivoluzionario locale, cioè sposta verso la Neutralità l'Opposizione che il VC sta cercando di portare avanti.

La seconda Attività Speciale NVA – il Bombardamento – sfrutta il fuoco pesante di queste Truppe NVA, anche mentre sono ancora nei loro santuari, attraverso confini internazionali (4.4.2). Le concentrazioni di 3 o più Truppe NVA possono Bombardare la loro area o le aree adiacenti dove sono concentrate le Truppe nemiche – dove vi sono 3 Truppe USA più ARVN o dove di sono Truppe nemiche ed una Base USA o ARVN. Il Bombardamento causa perdite al nemico senza correre alcun rischio per il NVA.

L'Attacco NVA può scegliere tra l'impiego delle Truppe NVA o delle Guerriglie NVA in un'area (3.3.3). L'Attacco delle Truppe rimuove 1 nemico per ogni 2 Truppe NVA – come le forze convenzionali ARVN (e meglio anche in Montagna, dove il ARVN rimuove solo 1 ogni 3). Un Attacco NVA può scegliere i suoi bersagli – USA o ARVN, e Forze Speciali, Truppe o Polizia – liberamente, sempre che si rimuovano le Basi per ultime. Attenzione. Il potere di fuoco difensivo USA causa l'attrito dei NVA attaccanti, che perdono 1 unità NVA ogni Truppa USA o Base USA rimossa nell'Attacco.

Fortunatamente per le forze NVA, le Imboscate NVA evitano tale attrito, sebbene queste azioni più caute rimuovano solo 1 nemico ciascuna (4.4.3). L'Imboscata NVA non solo può rimpiazzare l'Attacco, ma può seguire la Marcia, per consentire un veloce attacco in una nuova area. E l'imboscata lungo una Strada Principale o il Mekong può rimuovere i nemici da aree adiacenti (rappresenta le Imboscate lungo le LoC che le forze vicine stanno usando).

La combinazione di rapide e forti forze ma formazioni molto vulnerabili significa che la pianificazione delle offensive ed il grado di concentrazione da impiegare sono elementi fondamentali nella strategia NVA.

Viet Cong

Gli Insorgenti Locali Viet Cong (VC) del Vietnam del Sud operano come le armate guerrigliere rivoluzionarie dei precedenti giochi della serie (il FARC, il Directorio e specialmente il 26 Luglio, o i Talebani). La ricerca dell'Opposizione al regime fantoccio di Saigon e lo sviluppo dell'infrastruttura VC – Basi – sono famigliari ai giocatori dei precedenti giochi. Ma i VC hanno varie differenze.

Il VC inizia ogni scenario con un complesso di Base con Tunnel e, come i loro alleati NVA, può aggiungerne altre con Evento (1.4.4). Le Basi con Tunnel agiscono allo stesso modo delle altre Basi ma sono molto più difficili da eliminare, sia con Assalto che con Evento (i Tunnel sono immuni agli Attacchi Aerei e Raid).

Le Operazioni di Terrore VC possono spostare le aree verso l'Opposizione, non solo tolgono Supporto al regime (3.3.4). Ma il Terrore ripetuto (da parte di Guerriglie VC o da Guerriglie o Truppe NVA) pongono un massimo di 1 solo segnalino di Terrore per area (e vi sono solo 15 segnalini in totale per Terrore e Sabotaggio assieme).

L'Agitazione VC, come la Pacificazione, è limitata a 4 spazi in ogni Fase di Supporto, e sposta ciascun spazio massimo di 2 livelli, dopo la rimozione del Terrore (6.3.2).

Il VC può Tassare come Attività Speciale, per incrementare le Risorse durante una Campagna, in modo simile all'Estorsione degli Insorgenti nei precedenti giochi (4.5.1). Ma la Tassazione VC è più estrema e può dare più di 1 Risorsa per spazio. La Tassazione VC dà il valore Econ delle LoC come Risorse o il doppio della Popolazione di una Provincia o Città. Dove la

popolazione viene Tassata, vi è però un costo politico: le Province e Città Tassate si spostano verso il Supporto al regime di Saigon.

La seconda Attività Speciale del VC – Sovversione – è spesso la più potente che ha. Rimuove le forze ARVN dalla lotta, e può aggiungere forza al VC, erodendo il Patrocinio, che è una misurazione del potere del regime di Saigon (4.5.1). E il tutto senza esporre le Guerriglie VC Occultate.

Infine, l'Imboscata VC è almeno tanto potente quanto quella NVA (4.4.3, 4.5.3). Le Imboscate VC inoltre rimuovono solo 1 nemico ciascuno ed evitano l'attrito quando causano perdite USA, possono essere effettuate da Guerriglie VC che hanno appena Marciato, e quando sono impiegate da Guerriglie VC su Strade Principali o nel Mekong possono rimuovere nemici da aree adiacenti.

Eventi Cruciali

Aspetto del tutto nuovo per la serie, abbiamo qui 4 carte Evento Cruciale che rappresentano svolte principali nel conflitto (2.3.8). Ciascuna Fazione inizia automaticamente gli scenari Medio e Intero con il proprio Evento Cruciale che diventa giocabile in alcune condizioni. Quando la Fazione svolge il suo Evento Cruciale, la carta Evento giocata viene annullata – assieme all'ordine di iniziativa delle Fazioni di quella carta. Invece, la Fazione che sta agendo diviene la Prima Disponibile ed implementa il suo Evento Cruciale (normalmente molto vantaggioso). Alcuni Eventi Cruciali possono prevaricare altri, ritardando l'Evento Cruciale prevaricato.

Non-Giocatori

Il Lago in Fiamme include regole per Non-Giocatori per tutte e 4 le Fazioni, nonché più modalità per il gioco in solitario. Un giocatore in solitario può giocare con qualsiasi delle 4 Fazioni da solo contro le altre 3, o giocare con 2 delle Fazioni alleate contro le altre 2. Vi è anche un'opzione per incrementare la difficoltà di gioco.

Abbiamo anche incluso una spiegazione più elaborata delle azioni del Non-Giocatore. Pertanto, il relativo capitolo delle regole è più corposo rispetto al solito, speriamo comunque non sia più complesso (8.0). Fate riferimento per prima cosa ai diagrammi di flusso, e consultate le corrispondenti regole solo quando si rende necessario per chiarire il testo abbreviato nei diagrammi.

Vi sono anche elenchi più lunghi per le istruzioni degli Eventi del Non-Giocatore (8.4.1) rispetto ai precedenti titoli, che si sono resi necessari per il maggior numero di carte Evento.

Gli aloni attorno ai simboli delle Fazioni sulle carte vi indicano che si applica una istruzione per il Non-Giocatore.

I Non-Giocatori funzionano in modo simile agli altri titoli della serie, vi sono nuovi meccanismi per l'esecuzione degli Eventi Cruciali (8.4.6) e per rappresentare le varie Politiche USA rispetto al conflitto del Vietnam (8.8.1). Contiamo che troverete una notevole varietà di narrazione nel gioco in solitario – buona fortuna!

INTERAZIONI TRA LE FAZIONI

Di Mike Owens

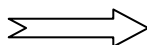
L'interazione delle Operazioni delle Fazioni e le Attività Speciali in questo gioco è diversa rispetto agli altri volumi, qui pertanto vi presentiamo una tabella di riferimento che indica come le azioni specifiche aiutano o ostacolano direttamente le condizioni di vittoria delle altre Fazioni.

Notate che questa tabella non è un elenco completo di come le fazioni interagiscono. Ad esempio, il NVA può aiutare il VC indirettamente usando il Terrore NVA contro il Supporto per aiutare una successiva Agitazione VC che sposta gli spazi verso l'Opposizione.

Vi saranno molte situazioni nelle quale influenzerete indirettamente la posizione delle altre Fazioni o i loro piani a seconda di quale Operazioni svolgerete o quale carta Eventerete. Tali casi saranno più palesi con l'esperienza nel gioco, ma questa tabella delle Interazioni vi offre una utile sintesi di ciò che potete fare e cosa dovete temere dagli altri giocatori.

Molti degli effetti negativi possono essere evitati se guardate bene. Ad esempio, gli USA possono evitare il Governo ARVN per rimuovere Supporto mantenendo Truppe USA sufficienti in quella Provincia o Città.

Fazione Influenzata



Fazione che Agisce

	USA	NVA	VC	ARVN
USA	<ul style="list-style-type: none"> Pacificazione per incrementare Supporto Impegno per rimuovere pezzi USA a Disponibili <hr/> <ul style="list-style-type: none"> N/A 	<ul style="list-style-type: none"> Muovere pezzi COIN per dare il controllo al NVA (Pattuglia, Perlustrazione, Trasporto Aereo, Impegno) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Addestramento, Perlustrazione, Assalto, Consiglieri, Trasporto Aereo, Attacco aereo per rimuovere Controllo NVA Assalto, Attacco Aereo o Consiglieri per rimuovere Basi NVA 	<p>[L'Attacco Aereo può incrementare l'Opposizione]</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Assalto, Attacco Aereo o Consiglieri per rimuovere Basi VC. Pacificazione per ridurre l'Opposizione 	<ul style="list-style-type: none"> Addestramento, Perlustrazione, Assalto, Consiglieri, Trasporto Aereo o Attacco Aereo per ottenere Controllo COIN. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Pattuglia, Perlustrazione, Trasporto Aereo, o Impegno per rimuovere Controllo COIN. Addestramento per ridurre il Patrocinio.
NVA	<ul style="list-style-type: none"> Nessun metodo diretto <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Terrore per ridurre il Supporto 	<ul style="list-style-type: none"> Riorganizzazione, Marcia, Attacco, Infiltrazione, Bombardamento, Imboscata per ottenere Controllo NVA. Riorganizzazione per porre Basi. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> N/A 	<ul style="list-style-type: none"> Nessun metodo diretto. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Infiltrazione per rimuovere le Basi VC e ridurre l'Opposizione 	<ul style="list-style-type: none"> Marcia per dare Controllo a COIN. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Riorganizzazione, Marcia, Attacco, Infiltrazione, Bombardamento o Imboscata per rimuovere il Controllo COIN
VC	<p>[La Tassazione può incrementare il Supporto]</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Terrore o Agitazione per ridurre il Supporto 	<ul style="list-style-type: none"> Riorganizzazione o Marcia per dare Controllo al NVA. Attacco, Sovversione o Imboscata per ottenere Controllo NVA. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Riorganizzazione o Marcia per rimuovere Controllo NVA. 	<ul style="list-style-type: none"> Riorganizzazione per porre Basi. Terrore o Agitazione per incrementare l'Opposizione. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> N/A 	<ul style="list-style-type: none"> Marcia per dare Controllo NVA. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Riorganizzazione, Marcia, Attacco, Sovversione o Imboscata per rimuovere Controllo COIN. Sovversione per ridurre il Patrocinio.
ARVN	<ul style="list-style-type: none"> Pacificazione per incrementare il Supporto. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Governare per ridurre il Supporto. 	<ul style="list-style-type: none"> Pattuglia, Perlustrazione, Assalto, Trasporto o Raid per dare controllo al NVA. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Perlustrazione, Assalto, Trasporto o Raid per rimuovere Controllo NVA. Assalto o Raid per rimuovere Basi NVA. 	<ul style="list-style-type: none"> Nessun metodo diretto. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Pacificare per ridurre l'Opposizione. Assalto o Raid per rimuovere Basi VC. 	<ul style="list-style-type: none"> Addestramento, Perlustrazione, Assalto, Trasporto o Raid per ottenere Controllo COIN. Governare per incrementare il Patrocinio <hr/> <ul style="list-style-type: none"> N/A.

LEGENDA

Come la fazione a sinistra *aiuta* quella nella parte alta ad ottenere le sue condizioni di vittoria.

Come la fazione a sinistra *ostacola* quella nella parte alta ad ottenere le sue condizioni di vittoria

ESEMPI DI GIOCO CON NON-GIOCATORE

Questo capitolo fornisce una panoramica dettagliata di 6 azioni tipiche del Non-Giocatore, nell'ordine che ottenete tirando nel gioco in solitario o in qualsiasi partita con giocatori. Per istruire meglio, abbiamo scelto alcuni casi particolari. Per ogni esempio, piazzate il gioco come nello scenario Medio: 1968 – 1972 (no Capacità Evento di Periodo) con le modifiche sotto indicate. Dovrete preparare un intero mazzo, ma tenete le carte Evento e le tabelle di aiuto al gioco alla mano – specialmente i diagrammi di flusso delle Operazioni del Non Giocatore. Consultate il capitolo 8 se necessario.

Esempio 1:

Il VC gioca il suo Evento Cruciale

Siamo in una partita in solitario con il giocatore che tiene gli US ed ARVN. Lo scenario del 1968 usa i 4 Eventi Cruciali (2.3.8 & 5.1.4), ed inizia con l'Evento Cruciale VC – carta #124 “Offensiva del Tet” – già giocabile (a parte i Monsoni): vi sono 2 o più carte nella casella Leader RVN, ed il VC ha più di 20 Guerriglie nel Vietnam del Sud, il VC è Disponibile.

Una Fazione Non-Giocatore con un Evento Cruciale giocabile lo svolge immediatamente se la Prima Fazione Disponibile è un giocatore (8.4.6).

Ponete l'Evento #20 “Bombe a Guida Laser” come prima carta giocata e la #97 “Hotel Brinks” come prossima.

Gli US – una Fazione giocatore – è Prima Disponibile, e non vi sono Monsoni (non risulta alcuna carta *Colpo di Stato!* in vista, 2.3.9). Il VC pertanto gioca immediatamente “Offensiva del Tet”, annullando “Bombe a Guida Laser” (il NVA Non-Giocatore non gioca “Offensiva di Pasqua” ora perché non è ancora giocabile – le Truppe NVA sulla mappa non superano in numero le Truppe USA – una questione inutile in questo caso in quanto “Offensiva del Tet” precederebbe qualsiasi “Offensiva di Pasqua” NVA se entrambi i Non-Giocatori giocassero il loro Evento Cruciale).

“Offensiva del Tet” ha un alone attorno al simbolo VC, quindi – come per qualsiasi altro Evento Non-Giocatore di questo tipo – si applicano istruzioni speciali (8.4.1). Consultate le istruzioni che sono “Per la rivolta generale, ponete Guerriglie e poi Basi a Saigon, Hue & 4 Città a caso (possibilmente la stessa)”. Il VC lancia l'Offensiva del Tet!

“Rivolta Generale” nelle istruzioni dell'Evento Non-Giocatore fa semplicemente riferimento al testo descrittivo dell'Evento stesso. “Porre Guerriglie poi Basi...” altera la normale procedura: solitamente, i Non-Giocatori pongono Basi amiche piuttosto che altri pezzi se hanno la scelta di farlo (8.1.2 & 8.4.4). Questa istruzione significa che il VC Non-Giocatore che implementa “Tet” porrà Guerriglie se ne ha di Disponibili, e porrà Basi solo una volta che termina le Guerriglie (questo lo aiuta in quanto qualsiasi Base VC che l'Evento porrebbe in Città non contribuirebbe agli Attacchi e sarebbe immediatamente vulnerabile all'Assalto COIN). Il resto delle istruzioni descrivono come scegliere dove il VC porrà i suoi pezzi.

Nessuna delle istruzioni si applica al primo accadimento dell'Evento. Come tutti gli Eventi, “Offensiva del Tet” deve essere implementato letteralmente (5.1), incluso l'ordine di esposizione sulla carta. Il testo dell'Evento inizia con “Terrorre gratuito con 1 VC Occultato per spazio”.

Solitamente, le Operazioni gratuite richiedono la consultazione delle priorità per le Operazioni della Fazione indicata nel diagramma di flusso, per decidere dove e come queste Operazioni sono svolte (8.4.4). Ma qui non vi è tale scelta – per “Tet” il VC, che sia giocatore o Non-Giocatore, deve svolgere il Terrorre dove ha sue Guerriglie Occultate – quindi non dobbiamo consultare ancora. Una Guerriglia VC Occultata per spazio diviene Attiva, sposta lo spazio di 1 livello verso l'Opposizione Attiva se ha Popolazione, e pone un segnalino di Terrorre (o Sabotaggio, sulle LoC, 3.3.4). Proseguite e svolgetelo sulla mappa: un'ondata di Terrorre, molte Guerriglie VC esposte, un salto nell'Opposizione, ed un crollo del Supporto...

L'altro pezzo del testo dell'Evento indica “Porre 6 pezzi VC in qualsiasi Città”. E' questa la parte dell'istruzione dell'Evento del Non-Giocatore di pertinenza! Il VC deve scegliere quali pezzi e quali Città. Per le istruzioni in 8.4.1 – ed essendoci Guerriglie VC sufficienti tra quelle Disponibili – porrà 6 Guerriglie.

Dove? Le istruzioni dicono: “ponete le Guerriglie e poi Basi a Saigon, Hue & 4 Città a caso (possibilmente la stessa)”. Seguendo le istruzioni, ponete la prima Guerriglia VC nuova a Saigon e la seconda a Hue.

Passiamo ora alla Tabella degli Spazi Casuali: dobbiamo scegliere “4 Città a caso (possibilmente la stessa)” e la parola “a caso” ci indica di usare questa tabella (8.2). Prendiamo 2 dadi e li tiriamo tutti assieme leggendoli nell'ordine decine e unità. Per l'illustrazione, diciamo di tirare prima un 4 e poi un 2, ossia “42”. Consultando la Tabella degli Spazi Casuali, questo risultato indica Da Nang. Ponete la terza Guerriglia VC nuova a Da Nang.

Tirando ancora per la quarta Guerriglia, si ottiene 2, 5: Laos Meridionale. Quella è una Provincia, non una Città, quindi seguite le frecce sino a trovare una Città: Hue. Ponete la quarta Guerriglia VC a Hue, si unisce all'altra Guerriglia presente. Il tiro successivo è 5, 1: The Fish Hook, quindi si pone la quinta Guerriglia in Qui Nhon, appena sotto nella tabella. Infine, l'ultimo tiro per lo spazio a caso è 3, 4: Hue, si aggiunge una terza ed ultima Guerriglia VC lì.

“Offensiva del Tet” indica poi che “Guerriglia VC+NVA Attacco gratuitamente dove vi sono nemici (rimuovere VC per primi)”. Ancora, non vi sono scelte su dove, solo Attacchi obbligatori ovunque sia possibile sia con Guerriglia VC e NVA. Il successo, però, può dare opzioni su quali pezzi USA o ARVN rimuovere. Per questo, guida la regola 8.1.2.

Supponiamo che, tra tutti gli Attacchi delle Guerriglie VC ed NVA, gli unici successi siano a Hue (con 3 o meno), Tay Ninh (5 o meno) e Saigon (con un 2).

Iniziamo da Hue. Una guarnigione di 3 cubi – 1 Truppa US e 2 Polizia – affronta la carica VC: l'Attacco VC che ha successo ne rimuove 2. Secondo 8.1.2 (primo punto), le Truppe nemiche e Polizia sono rimosse il più equamente possibile, a partire dal tipo di cui ce ne sono di meno in quello spazio, ed US prima di ARVN quando vi è altrimenti scelta. Vi sono meno Truppe che Polizia a Hue, quindi il primo cubo rimosso è una Truppa US (una Perdita), poi una Polizia.

Viene anche rimossa una Guerriglia VC, perché 1 Truppa US è stata rimossa nell'Attacco (Attrito, 3.3.3). Il Controllo COIN di Hue viene perso!

Anche a Tay Ninh si perderanno 2 pezzi US o ARVN nell'Attacco. Secondo lo stesso punto 8.1.2, le Forze Speciali nemiche sono rimosse prima dei cubi: in questo caso, il Ranger ARVN. Non vi è Polizia, e la Base USA non può essere ancora rimossa dall'Attacco per la presenza di cubi che la proteggono (3.3.3). Vi sono sia Truppe US che ARVN a Tay Ninh. L'Attacco rimuove un cubo USA, secondo la regola di rimuovere USA prima di ARVN, tutte le altre priorità sopra esposte rimangono uguali.

Secondo "Tet", il VC deve subire l'Attrito, e viene rimossa una Guerriglia VC da Tay Ninh. Anche questa Città perde il Controllo COIN.

Infine, le fortunate Guerriglie di Saigon rimuovono altri 2 pezzi US o ARVN. Ancora, i Ranger per primi, poi – essendovi meno Truppe in totale (3) della Polizia (4) nella Città – un cubo di Truppa, prima US. Una Guerriglia paga il prezzo per subire il fuoco difensivo US e viene anch'essa rimossa.

Una offensiva VC che ha avuto successo, in quanto il punteggio del Non-Giocatore VC "Opposizione + Basi" sale da 23 a 30, mentre i punteggi del giocatore US ed ARVN scendono di molti punti. Il giocatore non avrà l'opzione di giocare "Bombe Laser Guidate" in questa partita. Ed ancora, tocca poi al NVA Non-Giocatore che effettuerà OP + Attività Speciale: il NVA sarà libero di rafforzarsi con Riorganizzazione ed Infiltrazione mentre il giocatore risponde all'azione VC.

Esempio 2:

Riorganizzazione e Tassazione VC

Siamo ancora all'inizio dello scenario Medio (nessun Evento di Periodo o Capacità), con un giocatore US/ARVN contro un NVA/VC Non-Giocatore. Questa volta, alterate il piazzamento per la nostra illustrazione rimuovendo la Base VC a Saigon e ponendo la Guerriglia VC tra le unità Disponibili; spostate poi 2 Guerriglie VC da Phu Bon a Quang Nam; spostate 1 Guerriglia VC da Binh Dinh, Pleiku e Khanh Hoa tutte a Phuoc Long; riducete le Risorse VC da 15 a 5. Ponete l'Evento #97 "Hotel Brinks" come prima carta giocata (quella seguente non serve per il nostro esempio).

Questa volta, la Prima Fazione Disponibile non è un giocatore, quindi il VC Non-Giocatore non implementa immediatamente il suo Evento Cruciale (8.4.6). Notiamo che il VC è Primo Disponibile, quindi vediamo cosa fa.

Consultando il diagramma di flusso del VC Non-Giocatore iniziamo nel rombo in alto a sinistra e la sua domanda: "Il VC può fare Terrore a Supporto?" (la corrispondente regola è all'inizio di 8.5.1). Il VC può effettuare il Terrore a Supporto – ma solo in ciascuna delle 3 Province di Montagna dove userebbe l'ultima Guerriglia Occultata che protegge una Base. Quindi la risposta è no, e proseguiamo al secondo rombo.

Il secondo rombo chiede se "il Terrore VC da solo può spostare 2d6 + Pop?". Questo significa che tiriamo due dadi a 6 facce, e se il VC fa Terrore "da solo" – cioè senza effettuare alcuna Attività Speciale – potrebbe spostare almeno quel numero di punti Popolazione verso Opposizione Attiva, allora il VC effettuerà l'Operazione di Terrore. Gli spazi seguenti possono tutti essere spostati dal Terrore VC: Quang Nam (Popolazione 1), Binh Tuy (1), Quang Duc (1), Kien Phong (2), Kien Hoa (2) e Ba Xuyen (1). Sono 6 spazi per un totale di 8 Popolazione! (Notate che Phuoc Long non conta, avendo Popolazione 0 e quindi non può essere spostato da Neutrale). Comunque, il VC ha solo 5 Risorse (a meno che non faccia Tassazione, ed il "Terrore da solo" dice che non potrebbe contare su questo) quindi può spostare solo 5 di questi spazi, con un massimo possibile di 7 Popolazione. Pertanto tiriamo 2d6, e se otteniamo non più di 7 il VC effettuerà un'Operazione di Terrore.

In questo caso però i dadi danno 4 e 5, per un totale di 9: troppo. Seguiamo quindi la freccia "No" nella casella "Evento o Operazioni?". I primi due punti in quella casella ci chiedono se la carta successiva o quella corrente sono Capacità, ma nessuna di loro lo è. Il terzo punto dice al VC di giocare l'Evento corrente non Capacità "a meno che non sia Inefficace (8.1)".

Il VC gioca la versione ombreggiata degli Eventi duplici (5.2, 8.1). la carta non ha alone attorno al simbolo VC, quindi non vi sono istruzioni speciali per il Non-giocatore VC che, in teoria, potrebbero indicare di usare il testo non ombreggiato (8.4.1). Con il VC assente in qualsiasi Città in questo momento, il testo ombreggiato di "Hotel Brinks" non sposterebbe alcuna Città né aggiungerebbe alcun Terrore – non farebbe proprio nulla, quindi è "Inefficace". Pertanto, il VC Non-giocatore prosegue lungo il diagramma al terzo rombo.

Questo chiede "La Riorganizzazione porrebbe 2+ Basi?". Qui dobbiamo guardare un po' avanti, sopra la casella Riorganizzazione alla destra, per vedere se il VC porrebbe o no 2+ Basi se Riorganizzasse. Vediamo dal primo punto che il VC Riorganizza per porre Basi dove può farlo ed ha almeno 4 Guerriglie VC. Questo vale per Quang Nam (solamente), quindi il VC non rispetta questa condizione (notate la differenza tra "porrebbe" in questo rombo e "può" nei rombi del Terrore che abbiamo visto sopra: "può" ci chiede solo se sarebbe possibile per il Non-giocatore fare qualcosa ma non comprende se poi accade effettivamente quel qualcosa, mentre "potrebbe" ci chiede quale sarebbe effettivamente il risultato se il Non-giocatore sceglierebbe l'Operazione in questione).

Il quarto rombo chiede "3d6 < Guerriglie VC Disponibili?", e questa volta i dadi sono bassi: 1 e 2 e 2, un totale di 5, che è meno delle 8 Guerriglie VC Disponibili. Il VC quindi Riorganizza.

Sopra la casella Riorganizzazione, "In Max 6 spazi" ci dice che il VC Non-giocatore sceglierà non più di 6 spazi quando effettua una Operazione di Riorganizzazione. Per il primo punto, rimpiazza 2 Guerriglie VC con una Base a Quang Nam, pagando 1 Risorsa e scendendo a 3 ed aumentando il suo punteggio di 1.

Con sino a 5 spazi per la Riorganizzazione VC da scegliere, procediamo con il secondo punto nella casella Riorganizzazione. Ci dice di porre Guerriglie ma ha un elenco di punti secondari che specificano dove dovrebbero andare queste Guerriglie! Il primo di questi punti secondari ci dice che il VC Riorganizza per porre Guerriglie in 2 spazi che non hanno già alcun pezzo VC, e poi ci dà un terzo livello di punti con istruzioni ancora più dettagliate. Il primo di questi punti di terzo livello ci dice di cercare gli spazi con cubi ARVN, per aiutare la preparazione del VC per una successiva Sovversione.

Riorganizzare in spazi a Supporto non vale, quindi gli spazi candidati si riducono ad An Loc, che è Neutrale ed ha cubi ARVN ma non Guerriglie VC. Il VC pone una Guerriglia lì e paga 1 Risorsa, giù a 3. I punti di secondo e terzo livello richiedono uno spazio senza VC ma con Popolazione 1 o più. Gli unici tali spazi rimasti sulla mappa hanno tutti Supporto però, quindi il VC non può Riorganizzare lì. Il Non-giocatore salta questo punto.

Con 4 spazi per la Riorganizzazione rimanenti, passiamo al secondo punto secondario: porre Guerriglie "in Base VC con < 4 VC Occultati". Gli spazi candidati sono Tay Ninh, Phuoc Long e Binh Tuy-Binh Thuan, quindi il VC pone Guerriglie in ciascuno (rimuovendo il Controllo COIN a Tay Ninh) e spende le ultime 3 Risorse andando a zero.

Il VC ha ancora il sesto spazio da decidere, ma ora ha 0 Risorse e quindi non lo può pagare. Sopra la casella Riorganizzazione, comunque, immediatamente dopo l'istruzione "max 6 spazi", troviamo l'istruzione "Una volta che il VC è a 0 Risorse, Tassate prima di altra Riorganizzazione" (8.5.2, primo punto). Il VC Non-giocatore interrompe la sua Operazione di Riorganizzazione per Tassare, una volta che arriva a 0 Risorse mentre Riorganizza (anche all'inizio o alla fine di una Operazione di Riorganizzazione).

Passiamo più a destra nel diagramma per consultare la casella “Tassazione” nella colonna più a destra (Attività Speciali) (8.5.1, TASSAZIONE). Il VC Tassa sino ad un massimo di 4 spazi (come un giocatore). Secondo il primo punto, il VC prosegue direttamente alla Sovversione invece se ha 10 Risorse o più, ma ora ne ha zero e Tassa. Per il secondo punto, Tassa prima su LoC (dove non farà danni all’Opposizione); non avendo ancora VC su LoC, saltiamo questo punto.

Il terzo punto dice di Tassare a Popolazione già a Supporto Attivo. La presenza VC dove vi è Supporto Attivo e nessun Controllo COIN (cosa che bloccherebbe la Tassazione VC, 4.5.1) è un caso raro. Una veloce occhiata alla mappa conferma che l’unico spazio a Supporto Attivo sulla mappa (Saigon) ha anche Controllo COIN. Quindi avanti.

Il quarto punto nella casella Tassazione inizia con “Solo se ancora a 0 Ris” – il nostro caso – ed elenca due punti secondari. Il primo dice “1. In Opposizione Attiva”. Vi sono solo 2 spazi con Opposizione Attiva dove il VC potrebbe Tassare: Tay Ninh e Quang Nam. Quindi una Guerriglia VC Occultata in ciascuno di questi spazi diventa Attiva, spostando ogni spazio ad Opposizione Passiva; le Risorse VC passano a 6.

Con altri 2 possibili spazi per la Tassazione da determinare, seguiamo con gli altri punti secondari: “A caso dove possibile”, e vi è anche un caso di risoluzione delle parità “Ⓐ Pop maggiore”. Quindi il VC Tassa in sino 2 altri spazi, scelti a caso dagli spazi con la Popolazione maggiore dove è possibile la Tassazione. Con così tanta Popolazione sotto controllo COIN nel 1968, i rimanenti candidati sono limitati a 3 Province nel Delta, 2 delle quali hanno Popolazione maggiore (2): Kien Phong e Kien Hoa. La Tassazione incrementa le Risorse VC di 8 a 14 – il VC probabilmente non Tasserà per un po’ – al costo di spostare questi spazi da Opposizione Passiva a Neutrale per una notevole riduzione del punteggio VC, almeno per ora.

La Tassazione VC ha raggiunto il massimo di 4 spazi e quindi termina. La Riorganizzazione può riprendere dove era rimasta quando le Risorse erano zero, con il terzo punto della casella Riorganizzazione. Quel punto dice “Dove vi sono 1-3 Guerriglie”, ed intende aiutare il VC a radunare 4 Guerriglie in modo da costruire una nuova Base. Vi sono 8 spazi con 1-3 Guerriglia che non sono già stati scelti per la Riorganizzazione: le 4 Province del Delta, Quang Duc-Long Khanh, e le tre Province dell’Altipiano Centrale. Queste sono troppe, quindi vediamo le risoluzioni dei casi di parità per ridurre la scelta: “Ⓐ

per rimuovere Controllo COIN a 1+ Pop Ⓢ se il NVA è un giocatore, per rimuovere controllo NVA a 1+ Pop”. Possiamo ignorare quest’ultimo caso in quanto il NVA è Non-giocatore. Si può applicare il primo punto; dal momento che il VC ha in questo caso già Riorganizzato in tutte le Basi dove poteva, rimuovere Controllo COIN richiederebbe uno spazio Controllato COIN senza Supporto, dove aggiungere 1 pezzo VC rimuoverebbe quel Controllo. Sfortunatamente, non vi sono tali spazi rimasti dove Riorganizzare, quindi questo non ci aiuta affatto!

Questo significa che tutti i rimanenti 8 spazi con 1-3 Guerriglie hanno pari priorità, ed il VC ne può scegliere solo 1. In caso di pari priorità per il Non-giocatore tra più spazi candidati, si usa la procedura degli Spazi Casuali (8.2 & 8.3). Quando vi sono 6 o meno candidati si può risolvere la questione semplicemente tirando un dado (8.2 NOTA), ma con 8 spazi dobbiamo usare la procedura standard.

Il giocatore tira 2 dadi, uno alla volta. Il primo determina le decine, il secondo le unità: 1 e 2, il numero è 12, che dà Saigon. Saigon non è un candidato per la Riorganizzazione, quindi ora si seguono le frecce sino a The Parrot’s Beak. Nemmeno questo è candidato (non vi sono 1-3 Guerriglie VC), quindi seguiamo lungo le frecce alla casella successiva: Kien Hoa. La Provincia Kien Hoa-Vinh è candidata, quindi viene scelta per la Riorganizzazione, ricevendo 1 Guerriglia al costo di 1 Risorsa.

Il VC ha Riorganizzato in 6 spazi, il massimo per un VC Non-giocatore (8.5.2) ed ha già completato un’Attività Speciale, tassazione, quindi ha terminato. Il giocatore US avrà ora da scegliere tra Operazione Limitata, svolgendo “Hotel Brinks”, o Passare.



Il VC Non-giocatore Riorganizza (pedoni bianchi) e Tassa (pedoni neri), incrementando le sue forze vicino a Saigon, ma con un costo in sostegno popolare.

Esempio 3:

Il NVA Marcia e fa poi Imboscata

Questa volta piazziamo lo scenario Medio (no Capacità di Periodo), ma per il nostro esempio indichiamo le Fazioni US ed ARVN come Indisponibili.

Ponete l'Evento #34 "SA-2" come prima carta giocata e #97 "Hotel Brinks" come successiva. Il giocatore in solitario è ancora US/ARVN contro NVA/VC Non-giocatore.

Il primo rombo nel diagramma NVA Non-giocatore ci chiede "L'Imboscata e/o Attacco di Truppe può rimuovere una Base o 1d6+ nemici?" (gli Attacchi non di Imboscata delle Guerriglie sono esclusi, non avendo successo garantito). Guardando la mappa, vediamo rapidamente che nessuna Truppa NVA è in posizione per Attaccare nulla, mentre Imboscate a Tay Ninh e Quang Tri potrebbero rimuovere 2 unità, quindi il NVA Attaccherà con un tiro 1d6 di "2" o meno. Tiriamo il dado, ma otteniamo 5. Verifichiamo allora la casella seguente "Passare, Evento o Operazioni?". Il primo punto nella casella non si applica (la carta successiva non è una Capacità NVA), ma il secondo sì: la carta corrente è un Evento Capacità, quindi il NVA Non-giocatore tira un dado per determinare che fa. Se il risultato è superiore al numero di carte Colpo di Stato nella casella Leader RVN, il Non-giocatore giocherà la Capacità ombreggiata; altrimenti ignorerà l'Evento. Lo scenario del 1968 inizia con 3 carte Colpo di Stato già nella casella Leader RVN, ed il dado dà 3, quindi il NVA ignora la Capacità. Non si applicano gli altri due ultimi punti di "Passare, Evento o Operazioni?": il terzo riguarda solo Eventi non Capacità, mentre il quarto ci dice che il Non-giocatore Passa se ha 0 Risorse. Con 15 Risorse da spendere, il NVA prosegue nel diagramma.

Il rombo successivo chiede se il NVA può fare "Terrorre a 1d6+ Pop a Supporto", quindi il giocatore tira 1d6: un 4. Guardando la mappa l'unico posto dove il NVA potrebbe fare Terrorre a Supporto è Quang Tri-Thua Thien, con Popolazione 2, che è inferiore a 4 imposto dal dado, quindi proseguiamo ancora sul diagramma.

Arriviamo ora a due rombi che verificano se il NVA Riorganizzerà o no. Il primo chiede ">2d6 Guerriglie NVA Disponibili O Riorganizzazione porrebbe una Base?". Vi sono 4 Guerriglie NVA Disponibili, quindi se il tiro 2d6 è inferiore – cioè 3 o meno – il NVA Riorganizzerà. I dadi danno 4 e 6, quindi verifichiamo l'altra parte: "Riorganizzare porrebbe una Base?". Qui dobbiamo vedere cosa farebbe effettivamente il Non-giocatore se scegliesse di Riorganizzare. Per la minaccia delle Fazioni COIN, ed in particolare dei Ranger ARVN, il Non-giocatore potrà Basi solo in spazi dove ha almeno 4 unità in totale nello spazio. Due di queste unità devono essere Guerriglie NVA (in quanto la regola 3.3.1 specifica che si possono usare solo Guerriglie per porre Basi), mentre le altre due unità possono essere Truppe NVA. In questo caso però i due spazi dove il NVA ha 4 o più unità hanno ciascuno solo una singola Guerriglia, quindi la Riorganizzazione non porrebbe alcuna Base.

Il quarto rombo chiede “Sentiero < 2 O Base NVA con < 2 unità NVA?”. Il Sentiero è a 3, e tutte le Basi NVA hanno almeno 2 unità NVA ciascuna, quindi ancora la risposta è No. Passiamo quindi alla casella Marcia.

Con qualsiasi azione del Non-giocatore che coinvolge il movimento, può essere più semplice determinare prima quali pezzi della Fazione saranno in grado di muovere secondo le sue priorità (8.1.1 NOTA). La sezione preliminare dell’istruzione di Marcia NVA – il testo in alto nella casella – specifica che il NVA dovrà lasciare indietro pezzi sufficienti per mantenere il Controllo NVA che ha, ed anche lasciare almeno 2 Guerriglie NVA o Truppe per proteggere qualsiasi Base NVA (8.6.5). Questa prima priorità determinerà il limite di quanti pezzi NVA possono Marciare. Ci dice anche che il NVA userà la sua abilità solo per Marciare con pezzi più volte lungo il Sentiero se la Marcia è gratuita (3.1.2, 5.5) o se il Sentiero è a “4” (3.3.2, 6.7) – cioè quando gli spazi extra non costano Risorse extra. In questo esempio il Sentiero è a “3”, quindi il NVA non lo userà. Andiamo quindi avanti al primo punto nella casella Marcia: “se Base NVA Disponibile, portate 4 unità NVA incluse 2 Guerriglie in 1 spazio in Laos o Cambogia con spazio per una Base”. Primo, se il NVA non ha altre Basi nella casella Disponibili, non si applica nulla di questo punto. Ma ora vi è 1 Base NVA Disponibile. Per il resto del punto, il NVA deve scegliere 1 spazio in Laos o Cambogia che non ha già più di 1 Base (cioè in modo che vi sia spazio per 1 Base lì), e poi Marciare con unità sufficienti lì per terminare con 2 Guerriglie NVA e 2 altre unità NVA che possono essere Guerriglie o Truppe. Notate che va bene terminare con più di 2 Truppe NVA nello spazio se ve ne erano già prima della Marcia, ma il Non-giocatore non manda lì altre unità una volta che ha raggiunto 2 Guerriglie + 2 altre unità.

Un’occhiata alla mappa rivela che, a questo punto del 1968, ogni spazio in Laos e Cambogia ha spazio per un’altra Base; tutti eccetto il Laos Centrale hanno 2 Guerriglie ma nessun’altra unità NVA, mentre il Laos Centrale ha 1 Guerriglia e 9 Truppe NVA. Questo significa che vi sono due modi per “portare 4 unità NVA incluse 2 Guerriglie” in uno spazio in Laos o Cambogia: marciare con una singola Guerriglia da quale luogo al Laos Centrale – questo “qualche luogo” potrebbe essere il Vietnam del Nord o Quang Tri-Thua Thien, entrambi hanno una Guerriglia da inviare – o Marciare con due unità NVA di qualsiasi tipo in uno degli altri due spazi in Laos o Cambogia. Con il Sentiero a “3” il NVA muoverà solo in spazi adiacenti, il che significa che vi sono solo altri 2 tali “altri spazi” tra cui scegliere: The Fishhook, dove la sola Guerriglia NVA in Tay Ninh e Phuoc Long potrebbe muovere per unirsi alle 2 Guerriglie già presenti, o il Laos Meridionale dove 2 Truppe NVA potrebbero muovere dal Laos Centrale portando il numero totale di unità a 4. Con soli 3 spazi tra cui scegliere, possiamo tirare un d6 con pari possibilità: 1-2 Laos Centrale, 3-4 Laos Meridionale, 5-6 The Fishhook. Tiriamo un 2, quindi la destinazione è il Laos Centrale; un secondo dado sceglie il Vietnam del Nord come spazio di partenza della Guerriglia. La singola Guerriglia dal Vietnam del Nord muove nel Laos Centrale al costo di 1 Risorsa.

Il punto successivo ci dice di “Portare 1 Guerriglia Occultata non in LoC su 1 LoC: ⓐ Hue-Da Nang”. Il NVA a questo punto fa Marcia con 1 Guerriglia su 1 spazio di LoC che non ha ancora una Guerriglia NVA Occultata; lo farà con una Guerriglia Occultata che non è già su una LoC, e solo ad una LoC dove la Guerriglia può entrare senza venire Attivata. La risoluzione di parità “ⓐ Hue-Da Nang” significa che lo farà solo sulla Loc tra Hue e Da Nang se possibile (per ostacolare i Rinforzi ARVN di Hue o Quang Tri-Thua Thien). Guardando la situazione sulla mappa, una Guerriglia NVA può Marciare da Quang Tri a quella LoC e rimanere Occultata, senza perdere Controllo NVA o lasciando meno di 2 pezzi a protezione della Base NVA nel punto di origine, quindi fa questo (costo 0).

Abbiamo raggiunto il terzo punto nella casella: “3. Aggiungere Controllo NVA in sino a 3 spazi con Pop maggiore (tutte le unità che Marciano da uno spazio rimangono assieme)”, seguito da una serie di risoluzioni dei casi di parità. Lo spazio sulla mappa con Popolazione maggiore è Saigon, ma con 1 sola Guerriglia NVA in qualsiasi spazio adiacente non vi è modo che il NVA ne prenda il Controllo! In effetti vi sono solo 2 spazi dove il NVA potrebbe aggiungere Controllo senza usare il Sentiero: Quang Tri-Thua Thien (Pop 2) e Quang Nam (Pop 1). Quang Tri ha la Popolazione maggiore tra i due, quindi viene scelto per primo anche se ha una Base US. Vi sono 9 pezzi COIN e 3 NVA già presenti a Quang Tri, quindi sono necessarie almeno altre 7 unità NVA per aggiungere il Controllo NVA lì. Il Vietnam del Nord ed il Laos Centrale hanno entrambi gruppi di Truppe NVA sufficienti, quindi tiriamo un dado tra di loro: 1-3 Vietnam del Nord, 4-6 Laos Centrale. Il dado dà 3, quindi 7 delle Truppe dal Vietnam del Nord Marciano in Quang Tri-Thua Thien (costo 1).

Questo lascia Quang Nam alle Truppe nel Laos Centrale. Tutte e 9 le Truppe Marciano a Quang Nam, annullando le precedenti preparazioni per costruire una Base lì! Questo costa 1 Risorsa, lasciando il NVA a 17.

Il punto finale della Marcia ci dice di “Portare il max Truppe non adiacenti a Controllo COIN in 1 spazio adiacente a Controllo COIN nel Sud”. Comunque, le uniche Truppe NVA che non sono già adiacenti ad uno spazio con Controllo COIN sono le due guardie della Base nel Vietnam del Nord, e non possono uscire, quindi saltiamo questo punto e l’Operazione di Marcia termina.

Ma questa invasione del NVA ha ancora obiettivi da raggiungere: il diagramma mostra che Imboscata, Infiltrazione e Bombardamento seguono una Marcia NVA (8.6.5 IMBOSCATA). Una condizione per l’Imboscata, secondo il primo punto nella casella Imboscata, è che venga rimossa una Base nemica. Tale condizione raramente si avvera, il che significa che il NVA quasi sempre fa Infiltrazione o Bombardamento invece che Marciare.

E questo è esattamente quello che accade ora. Dopo una Marcia, le uniche Guerriglie che possono fare Imboscata sono quelle che hanno mosso, e solo 2 hanno mosso questa volta: una nel Laos Centrale dove non vi sono nemici, ed una nella LoC Hue-Da Nang che ha molti bersagli (in quanto le Imboscate sulle LoC possono rimuovere pezzi nemici da spazi adiacenti, 4.4.3) ma non può rimuovere la Base US a Quang Tri in quanto vi sono 8 unità COIN a proteggerla.

Invece il NVA fa Infiltrazione. Il primo punto nella casella Infiltrazione ci dice “Se l’Infiltrazione non aggiunge una Base o 4+ Truppe, Bombardate ora”, quindi dobbiamo ancora guardare avanti. Il secondo punto dice di “Rimpiazzare le Basi VC” il che è possibile in spazi dove il NVA supera per numero il VC – come a Quang Nam! Questo significa che l’Infiltrazione aggiungerà una Base, quindi il NVA si ferma con questa Attività Speciale.

Quang Nam viene scelto come il primo dei due spazi di Infiltrazione consentiti, e la Base VC lì presente viene rimpiazzata dall’ultima disponibile del NVA. Quang Nam passa da Opposizione Attiva ad Opposizione Passiva.

Notate che il NVA avrebbe potuto fare Infiltrazione contro la Base VC anche se non avesse avuto alcuna Base NVA Disponibile, rimuovendo una delle Basi dal Vietnam del Nord, Laos o Cambogia secondo 1.4.1. Questo è l’unico caso in cui qualsiasi Non-giocatore rimuove volontariamente le proprie unità senza averne indicazione da un Evento.

Non vi sono altri spazi dove il NVA potrebbe fare Infiltrazione contro un’altra Base VC, quindi proseguiamo con il terzo punto dell’Infiltrazione: “Porre Truppe (a Base NVA): Ⓐ dove vi è il maggior numero di Guerriglie Ⓑ dove vi sono 2 Basi

NVA Ⓒ in o adiacente ad una Città o Provincia senza Controllo NVA”. Il primo punto rimuove dalla considerazione il Vietnam del Nord in quanto non ha Guerriglie NVA, e Quang Nam è già escluso in quanto l’Infiltrazione non porrebbe Truppe nello spazio dove ha rimpiazzato pezzi VC. Tutti gli altri spazi con Base NVA hanno 2 Guerriglie ciascuno, e nessuno di essi ha 2 Basi NVA. Il terzo punto ci dice di cercare le Città o Province che non hanno Controllo NVA o sono adiacenti a tali spazi; ma questo toglie dall’elenco solo il Laos Centrale. Abbiamo ancora Quang Tri, Cambogia Nordorientale, The Fishhook, The Parrot’s Beak e Sihanoukville tra cui scegliere. Tiriamo sulla Tabella degli Spazi casuali, otteniamo 12, Saigone, seguiamo allora la freccia nel primo spazio della lista: The Parrot’s Beak. 4 Truppe NVA (1 per la Base e 3 dal Sentiero) sono poste in The Parrot’s Beak.

Il quarto punto dell’Infiltrazione ci dice di “rimpiazzare Guerriglie con Truppe sino a quando non rimangono 2 Guerriglie NVA nello spazio”. Questo è possibile solo in spazi dove erano già state poste (cioè scelti per l’Infiltrazione ma non è stato rimpiazzato alcun pezzo VC), ossia The Parrot’s Beak; ma vi sono solo 2 Guerriglie lì per iniziare quindi nessuna viene scambiata con Truppe.

Questa è la fine dell’Operazione di Marcia NVA. Avendo terminato la sua invasione, con US ed ARVN non Disponibili, il NVA Non-giocatore passa al suo alleato VC Non-giocatore. Un giocatore potrebbe seguire l’Operazione ed Attività Speciale del NVA con una sola Op Lim, l’Evento, o Passare (23.4). Ma i Non-giocatori possono “barare” in questo caso (8.1, primo punto). Una Operazione Limitata secondo la Sequenza di Gioco offre invece in questo caso una piena Operazione ed Attività Speciale. Se dovessimo continuare l’esempio, consulteremmo ora il diagramma di flusso del VC Non-giocatore per determinare come si comporta.

NORTH VIETNAM (NVA) AVAILABLE FORCES

0	1	2	3
4	5	6	
7	8	9	

THE TRAIL

The efficiency of food and water passing down North to South Vietnam

0	1	2	3
---	---	---	---

OUT OF PLAY

US CASUALTIES

OVERFLOW A

OVERFLOW B

VIET CONG (VC) AVAILABLE FORCES

0	1	2	3
4	5	6	
7	8	9	

UNITED STATES (US) AVAILABLE FORCES

31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70

US-LED IRREGULARS

US POLICY

REPUBLIC OF VIETNAM (ARVN) AVAILABLE FORCES

LEGEND

Lo stato eccellente del Sentiero di Ho Chi Minh consente una rapida espansione del NVA in molte aree popolate del Sud.

Esempio 4:

Gli USA Perlustrano con Trasporto Aereo

Diamo ora un'occhiata al COIN Non-Giocatore. Piazzate lo scenario 1968 (nessuna Capacità di Periodo), ma alterate la Politica USA da "LBJ" a "Nixon" (8.8.1). Questa variazione ci dà una panoramica sulla complicata procedura del Trasporto Aereo invece di quella più semplice relativa all'Attacco Aereo.

Ponete l'Evento #23 "Operazione Attleboro" come prima carta giocata e #97 "Hotel Brinks" come seguente. Il giocatore in solitario questa volta è il NVA/VC contro un USA/ARVN Non-Giocatore.

Il giocatore VC tiene "Offensiva del Tet" in serbo per ora, quindi gli USA Non-Giocatore sono Primi Disponibili. Notiamo subito che la carta "Operazione Attleboro" ha un alone bianco attorno al simbolo USA, quindi verifichiamo la parte USA delle istruzioni sugli eventi, dove troviamo che per questo evento ... "se Nixon, scegliete invece Op & Attività Speciale". Con la Politica US "Nixon" che comprende una maggiore selezione delle operazioni con le grandi unità US, gli US non si impegneranno contro complessi di tunnel VC rappresentati da questo Evento. Il US Non-giocatore ignora questo Evento con la Politica US "Nixon", anche se arriva sino a considerarlo nello scorrere il diagramma di flusso.

Gli US Non-giocatore iniziano verificando se la carta corrente o la successiva sono Eventi Capacità, ma non lo sono. Poi cercano Basi che potrebbero rimuovere con l'Assalto solamente (cioè senza dover usare Trasporto Aereo o Attacco Aereo), ma tutte le Basi insorgenti in spazi con Truppe US sono protette da Guerriglie Occultate e non possono ancora essere Assaltate. Poi gli US verificano se vi sono Truppe NVA in spazi con Truppe US e/o basi US. Se Truppe NVA hanno la possibilità di Attaccare possono causare perdite US molto pesanti, e questo potrebbe avere serie ripercussioni sia in Vietnam (nei termini di gioco influenzano i punti vittoria NVA ed ARVN) sia nella politica interna US (rappresentata nel gioco nel mandare Fuori Gioco i pezzi US). Le Guerriglie sono ignorate in questo punto – sono fastidiose, ma i loro Attacchi ed Imboscate sono più punture di spillo che martellate! Comunque, gli unici pezzi NVA che per ora sono nello stesso spazio con forze US sono Guerriglie Occultate ed una Base, quindi gli US non Assaltano.

Il terzo punto ci chiede se vi sono "Guerriglie Occultate dove vi è Supporto?", e la risposta è sì. Vi sono Guerriglie Occultate in Quang Tri-Thua Thien, Binh Dinh, Pleiku-Darlac, Phu Bon-Phu Yen, Khanh Hoa e Saigon, sono tutte aree a Supporto Attivo o Passivo (notate che non viene posta la domanda se il Non-giocatore potrebbe Attivare con successo qualsiasi di queste Guerriglie). Non siamo nella Stagione dei Monsoni (2.3.9), quindi Perlustrazione US sia!

La casella Perlustrazione del US Non-giocatore inizia con due note: "Se Trappole Esplosive ombreggiata, max 2 spazi. Fuori dal Sud solo con Nixon". Trappole Esplosive ombreggiata è una Capacità VC che può far diventare Perdite le Truppe che danno Perlustrazione, quindi quando tale Capacità è in effetto il US Non-giocatore sarà molto più cauto su dove Perlustrare. Fortunatamente ora non è in effetto.

Le altre note ci dicono che gli US faranno Perlustrazione fuori dal Vietnam del Sud solo se la Politica US è Nixon ... ed ora lo è, quindi terremo a mente il Laos e la Cambogia quando determineremo cosa faranno gli US.

Il primo punto della Perlustrazione ci dice di "Scegliere spazi dove vi sono Guerriglie Occultate ❶ Dove vi è US ❷ Sino a 2 spazi senza US". Il primo punto secondario sceglie Quang Tri, Binh Dinh, Pleiku, Phu Bon, Khanh Hoa, Binh Tuy, Tay Ninh e Saigon; non c'è ancora bisogno di scegliere. Notate che non vi sono requisiti rigidi per cui gli spazi abbiano Supporto in questo caso, quindi viene scelto Binh Tuy-Binh Thuan perché contiene Truppe US. L'altro punto secondario ci chiede di scegliere sino a 2 spazi con Guerriglie Occultate ma nessun pezzo US, ed essendovi più di 2 tali spazi sulla mappa, dobbiamo verificare la risoluzione della parità "(A) Supporto (B) Base(i) (C) Maggiore Pop".

Tutti gli spazi con Supporto e Guerriglie Occultate hanno già pezzi US, quindi non si applica la risoluzione della parità (A). La (B) ci chiede di cercare gli spazi con Guerriglie Occultate e Basi – qualsiasi Base, non solo quelle NVA e VC! – e ne rimangono molti: nel Vietnam del Sud abbiamo Quang Nam e Phuoc Long (on basi VC) e Kien Giang-An Xuyen (con Base ARVN), e dall'altra parte del confine tutti gli spazi in Laos e Cambogia hanno Basi NVA. Siamo ancora oltre 2, quindi consultiamo il caso (C) prima di passare alla scelta casuale: maggiore Popolazione. Degli spazi elencati solo Kien Giang ha Pop 2 mentre Quang Nam ha Pop 1; tutti gli altri hanno Pop 0. Questo semplifica la scelta: cerchiamo due spazi, quindi scegliamo Kien Giang e Quang Nam, senza dover passare alla scelta casuale.

Il punto ❷ della perlustrazione ci chiede di rinforzare quegli spazi scelti nel punto ❶ che non hanno più di 2 Truppe NVA. Perché il US Non-giocatore dovrebbe scegliere di Perlustrare spazi con più di 2 Truppe NVA se non invierà forze lì in ogni caso? Ricordate come il US Assalta se vi sono Truppe NVA con Basi US o Truppe? Per questo motivo, se vi sono spazi sia con Truppe NVA che pezzi US ed andiamo ancora alla casella Perlustrazione, significa che o gli US hanno tentato di Assaltare ma non sono stati in grado di farlo (es. una singola Truppa US in Provincia di Montagna e non vi era Trasporto Aereo sufficiente per rinforzarla o portarla in salvo), oppure i pezzi US in quello spazio sono Irregolari che gli US considerano più o meno spendibili. In ogni caso, il Non-giocatore tenderà di effettuare un'ultima Operazione con queste unità in pericolo prima che il NVA le distrugga – ma non invierà altre forze in quegli spazi.

Ovviamente, nel nostro esempio questo non è un problema in quanto non vi sono Truppe NVA in alcuno degli spazi scelti. Prima di proseguire, vediamo tutti gli spazi scelti per determinare quelli che necessitano di rinforzi:

- Quang Tri-Thua Thien: 3 Guerriglie Occultate, 4 Truppe US + 1 Irregolare ed un certo numero di unità ARVN. Questo significa che Quang Tri potrebbe, se necessario, inviare 2 Truppe US altrove ed ancora sia Attivare tutte le Guerriglie presenti che mantenere il Controllo COIN.

- Quang Nam: 2 Guerriglie Occultate, nessuna unità US; quindi per Attivare entrambe le Guerriglie dobbiamo muovere lì 2 unità US.
- Binh Dinh, Pleiku-Darlac e Khanh Hoa: 2 Guerriglie Occultate, 2 Truppe US + 1 Irregolare + 1 Polizia. Ciascuno di questi spazi ha una Truppa US e non è necessario per la Perlustrazione, ma deve mantenere il Controllo COIN dello spazio e quindi non possono muovere.
- Phu Bon-Phu Yen: 2 Guerriglie Occultate, 3 Truppe US. Qui abbiamo 1 Truppa US in più che non è necessaria per la Perlustrazione o il Controllo COIN.
- Binh Tuy-Binh Thuan: 2 Guerriglie Occultate, 2 Truppe US; ma dal momento che Binh Tuy è spazio di Giungla necessitiamo di 4 unità US per Attivare entrambe le Guerriglie.
- Tay Ninh: 4 Guerriglie Occultate (3 VC + 1 NVA), 3 Truppe US. Anche questo è uno spazio di Giungla, quindi per Attivare tutte e 4 le Guerriglie dobbiamo portare altre 5 unità per la Perlustrazione.
- Saigon: 1 Guerriglia Occultata, 2 Truppe US e molte unità ARVN: quindi 1 Truppa US può muovere.
- Kien Giang: 1 Guerriglia Occultata, nessuna Truppa US; qui necessitiamo di 1 unità US.

Per riassumere, Quang Nam, Binh Tuy, Tay Ninh e Kien Giang necessitano di rinforzi; tutti gli altri spazi scelti hanno già unità US sufficienti presenti e molte di essi possono anche inviare una o più Truppe US senza mettere in pericolo l'Operazione di Perlustrazione o il Controllo COIN.

Torniamo ora al punto del diagramma. Oltre a “con max 2 Truppe NVA”, le istruzioni preliminari nel punto 2 dicono anche che il US Non-giocatore non può cambiare alcun Controllo dall'origine – cioè né perdere il Controllo COIN né allontanare tante unità da uno spazio che il NVA ne ottenga il Controllo nel caso fosse Incontrollato – e che deve tenere almeno le ultime 3 unità COIN in qualsiasi spazio a Supporto. Questo ultimo pezzo significa che le singole Truppe US a Hue, Da Nang, Kontum, Qui Nhon e Cam Ranh sono obbligate a rimanere lì, rafforzando le unità ARVN paramilitari locali nelle pattuglie anti-VC. Infine, le istruzioni preliminari hanno anche il caso “Ⓐ da da Laos/Cambogia”: quando possibile, gli US invieranno Truppe nella destinazione di Perlustrazione che necessita rinforzi dal Laos e/o Cambogia prima di inviarle da altrove in Vietnam del Sud. Mentre Nixon desidera rischiare le ire internazionali inviando truppe nei paesi confinanti, i suoi generali tenderanno comunque di tenere questi sconfinamenti i più brevi possibile!

Quindi quali Truppe muoveranno, e dove? Il punto ② ha un paio di punti secondari e varie risoluzioni dei casi di parità. Il primo punto secondario completo dice: “Con sufficienti per consentire l'Attivazione di Guerriglie Occultate: Ⓐ tutte in uno spazio Ⓑ > ½ in uno spazio”. Se risulta impossibile Attivare più della metà delle Guerriglie Occultate in uno spazio, il Non-giocatore non tenterà nemmeno di rinforzarlo. Notate che “> ½ in uno spazio” e “tutte in uno spazio” sono la stessa cosa per gli spazi con 1 o 2 Guerriglie Occultate, in quanto il valore intero più vicino è sempre 1 in entrambi i casi. Nel nostro caso, “> ½ in uno spazio” vale solo per Tay Ninh, dove vi sono 4 Guerriglie Occultate il che sarebbe 3 di esse.

OK, quindi muoviamo prima le Truppe US – l'unico tipo di unità che può muovere con una Operazione di Perlustrazione US – negli spazi di Perlustrazione scelti dove i rinforzi aiuterebbero ad Attivare *tutte* le Guerriglie Occultate, non lasciandone alcuna in grado di fare Terrore o di colpire gli US con Imboscate. Per aiutarci nella scelta, abbiamo:

““Ⓐ Supporto Ⓑ Base(i) Ⓒ Maggiore Pop”.

Ancora una volta il caso Ⓐ non ci è di aiuto, in quanto tutti gli spazi scelti a Supporto hanno giú unità US sufficienti per Attivare tutte le Guerriglie, e nemmeno il Ⓑ lo è in quanto l'unico spazio scelto senza Base è Phu Bon che, ancora, ha Truppe US sufficienti. Questo ci lascia col caso Ⓒ: maggiore Pop, il che significa che i primi due spazi che tenderemo di rinforzare sono Kien Giang e Tay Ninh con Pop 2. Non essendoci Truppe US che possono raggiungere entrambi questo spazi anche via LoC, non importa quali di essi risolviamo per primo, quindi partiamo dal più facile: Kien Giang.

Kien Giang necessita di 1 Truppa US, e l'unico spazio adiacente con Truppe US è Can Tho dove vi sono unità COIN più che sufficienti per rispettare il requisito “ultime 3 COIN” ed inviare comunque una Truppa. Una Truppa US muove da Can Tho a Kien Giang.

Poi vediamo Tay Ninh. Per Attivare tutte e 4 le Guerriglie Occultate lì, dobbiamo muovervi 5 Truppe US. Sfortunatamente vi sono solo 3 Truppe US che possono raggiungere Tay Ninh che sono in grado di raggiungere Tay Ninh usando il movimento di Perlustrazione e che non sono già impegnate con le Guerriglie nei loro spazi: una adiacente a Saigon ed una ciascuna da Pleiku e Khanh Hoa che possono arrivare a Tay Ninh attraverso la LoC della Strada 13/14. Questo non è sufficiente per rispettare il punto corrente, quindi saltiamo Tay Ninh per ora.

Passiamo ora agli spazi con Pop 1 che necessitano di rinforzi, Binh Tuy- Binh Thuan e Quang Nam. Anche in questo caso non importa chi risolviamo per primo – le uniche Truppe che potrebbero raggiungere entrambi gli spazi sono quelle in Pleiku-Darlac, ma non possono uscire senza perdere il Controllo COIN lì – quindi controlliamo Binh Tuy prima. Qui necessitiamo di 2 altre unità, ma le uniche Truppe in grado di arrivarci sono una da Saigon, e non è sufficiente. Aspettiamo anche per Binh Tuy.

Questo lascia Quang Nam. Lo spazio necessita di 2 Truppe US per Attivare tutte le Guerriglie, e le Province sui due lati – Quang Tri e Quang Tin – hanno ciascuna 2 Truppe US non impiegate da inviare. Un tiro di dado casuale tra le due scelte Quang Tri, quindi due Truppe US lì muovono a sud a Quang Nam.

Ora che abbiamo rinforzato tutti gli spazi di Perlustrazione dove possiamo Attivare tutte le Guerriglie Occultate, i punti secondari ci dicono di tornare a Tay Ninh per vedere se possiamo Attivare almeno più della metà delle Guerriglie lì presenti (cioè 3). Sfortunatamente questo necessita di altre 3 Truppe US, e ne abbiamo sempre una sola a Saigon da inviare. La situazione è anche peggiore a Binh Tuy. Saltiamo ancora questi due spazi, e passiamo al secondo punto secondario: “Per aggiungere Controllo COIN” (cioè negli spazi di Perlustrazione che sono già stati scelti).

L'unico spazio scelto per la Perlustrazione che non ha già Controllo COIN è Quang Nam, quindi necessitiamo di altre 2 unità COIN. Come abbiamo visto vi sono 2 Truppe US che sono libere di muovere appena a sud, a Quang Tin, quindi si uniscono ai loro camerati da Quang Tri nelle montagne di Quang Nam.

Questo termina il punto del movimento di Perlustrazione. Il punto successivo riguarda anch'esso il movimento, ma di un altro tipo: “se JFK/Nixon, fate Trasporto Aereo ora”. La Politica US è Nixon, quindi facciamo Trasporto Aereo.

I primi due punti nella casella Trasporto Aereo ci dicono quali spazi gli US sceglieranno come partenza del Trasporto Aereo:

“**1** Dove non vi è Controllo COIN, Supporto né Base US, ...” – questo punto dice al Non-giocatore di evacuare gli spazi dove non ha nulla da perdere se li abbandona. Comunque, nel nostro esempio tutti gli spazi con unità US hanno almeno Controllo COIN, Supporto o Base US, quindi non si sceglie alcuno spazio di origine.

“**2** Dove Truppe US poi ARVN non necessarie per il Controllo né all'Op corrente in origine; se Supporto, lasciate 3 unità COIN” – in altre parole, dove vi è un eccesso di Truppe COIN che possono essere mosse senza intaccare alcuno degli obiettivi US. Il punto ci dice anche di fare Trasporto Aereo prima dallo spazio che può dare il maggior numero di Truppe. Guardando la mappa, vediamo che vi sono quattro tali spazi: la Città di Can Tho (2 Truppe US ed 1 ARVN sono spostabili), Saigon e Phu Bon (entrambe con 1 Truppa US ed 1 ARVN spostabili) e Quang Tri (2 Truppe ARVN spostabili). Di queste quattro Can Tho ha la priorità maggiore, mentre le altre tre sono tecnicamente in parità – eccetto che le Truppe ARVN non possono Attivare le Guerriglie durante una Perlustrazione US, quindi se lo scopo del movimento è di Attivare più Guerriglie, allora Quang Tri non è candidato. Non necessitiamo di tutti e quattro gli spazi di origine, ma è bene sapere quali candidati abbiamo.

Verifichiamo poi dove muovere. Il punto **3** del Trasporto Aereo si applica solo agli Assalti, ma il punto **4** dice “Se Perlustrazione, per Perlustrazione **2**” – cioè le stesse istruzioni che sono state implementate per il movimento di Perlustrazione, ma questa volta usando invece il Trasporto Aereo. Passando direttamente nel primo punto secondario e relative risoluzioni della parità, cerchiamo gli spazi dove aggiungere Truppe consentirebbe agli US di Attivare tutte le Guerriglie Occultate lì presenti. Con solo 4 Truppe che possono essere trasportate non ne abbiamo a sufficienza per Attivare tutte e 4 le Guerriglie a Tay Ninh, ma 2 Truppe sono sufficienti a Binh Tuy, quindi la prima destinazione del Trasporto Aereo è scelta. Dal momento che Can Tho aveva il maggior numero di Truppe che potevano muovere, le sue due Truppe US sono spostate a Binh Tuy e si pongono pedoni neri a Can Tho e Binh Tuy.

Proseguendo con lo stesso punto secondario del movimento di Perlustrazione, torniamo ancora una volta a Tay Ninh. Non abbiamo le 5 Truppe US necessarie per Attivare tutte e 4 le Guerriglie lì presenti; in effetti non abbiamo nemmeno le 3 necessarie per Attivarne più della metà – quindi Tay Ninh viene ancora saltata.

Passiamo poi all'altro punto secondario, che ci dice di aggiungere Controllo COIN negli spazi scelti per la Perlustrazione, ma – dal momento che tutti gli spazi di Perlustrazione hanno ora Controllo COIN – non vi è scelta. Proseguiamo invece con le istruzioni del Trasporto Aereo: il punto **5** dice: “Per portare Truppe US e Controllo COIN dove vi è Polizia ma non Supporto Attivo”. Avendo già usato 2 dei 4 spazi disponibili per il Trasporto Aereo, ed il maggior numero di Truppe US spostabili in qualsiasi spazio di origine è 1, dobbiamo cercare uno spazio con Polizia ma senza Supporto Attivo dove aggiungere 1 sola Truppa US darebbe Controllo COIN. Questo spazio può non essere uno degli spazi scelti per la Perlustrazione, e se non lo è non sarà scelto come spazio di perlustrazione nemmeno se contiene Guerriglie Occultate (un giocatore US potrebbe sceglierlo in questa situazione, ma includere una tale istruzione nella casella Perlustrazione senza entrare in conflitto con la cautela per Trappole Esplosive ombreggiata avrebbe reso l'istruzione troppo lunga per entrare in un diagramma di una singola pagina, quindi il Non-giocatore avrà questa inefficienza).

Studiando la mappa, troviamo tre spazi che possono essere validi, tutti nel Delta: Ba Xuyen, Kien Hoa e Kien Phong. La nostra capacità di Trasporto Aereo ci consente solamente di scegliere uno di essi, e dobbiamo fare un tiro di dado a caso. Per l'esempio diciamo che scegliamo Ba Xuyen. Può ricevere una Truppa US da Saigon o Phu Bon; un altro tiro di dado casuale sceglie Phu Bon. Questi due ultimi spazi per il Trasporto Aereo ricevono un pedone nero, ed una delle Truppe US a Phu Bon viene mossa a Ba Xuyen.

L'ultimo punto del Trasporto Aereo – “1 SF ad 1 spazio vuoto in Laos/Cambogia” – viene ignorato. Anche se avessimo altri spazi per il Trasporto Aereo da usare, nessuno spazio in Laos/Cambogia è vuoto.

Col termine del Trasporto Aereo, torniamo all'Operazione di Perlustrazione dove le istruzioni del punto **4** ci dicono di “Attivare Guerriglie in tutti gli spazi scelti: **A** VC”. Il caso si applica solo a Tay Ninh, dove le 3 Truppe US presenti Attivano 1 Guerriglia VC: in tutti gli altri spazi di Perlustrazione, le forze US attivano ogni Guerriglia Occultata presente.

Il Trasporto Aereo e Perlustrazione US sono terminati, lasciando il giocatore VC a rispondere con una Op Lim, Evento, o Passare.

Siamo nella Stagione dei Monsoni, ed il ARVN Non-Giocatore è Primo Disponibile. La prima cosa sul diagramma del ARVN Non-giocatore è la casella “Passare, Evento o Operazione?”; e dal momento che l’Evento avrà un effetto e non vi è simbolo di fucile o istruzione speciale dell’Evento (alone) che influenza l’uso ARVN di questo Evento, il ARVN esegue “ROK” con le routine e priorità che si applicano generalmente (8.1, 8.4.1).

Il ARVN Non-Giocatore implementa il testo non ombreggiato come Evento Duplice (5.2, 8.4.2). Secondo il testo, gli US o ARVN possono effettuare alcune Operazioni gratuite. Quando vi è una scelta di chi ottenga i benefici dell’Evento come Operazioni gratuite, una Fazione Non-Giocatore che sta agendo sceglie se stessa per riceverle, se possibile (8.4.4, primo punto). Quindi il ARVN Non-Giocatore, invece che gli USA, svolgerà l’Op gratuita sceglierà i dettagli per tale svolgimento.

Il ARVN Non-Giocatore come prima cosa è libero di Perlustrare “Phu Bon e spazi adiacenti come se US e come se tutti i cubi ARVN fossero Truppe US”.

Per qualsiasi scelta entro una Op gratuita data ad un Non-Giocatore da un Evento, usate le priorità della Fazione di quel Non-Giocatore (8.4.4, secondo punto). Con questo Evento, il ARVN Non-Giocatore può Perlustrare e poi fare Assalto gratuito, quindi si applicano le priorità di Perlustrazione ed Assalto ARVN (8.7.4 & 8.7.5). Mentre il testo dell’Evento indica anche che gli US ed ARVN Assaltano come se fossero US, la frase fa riferimento agli effetti di queste Operazioni (come quanti pezzi si rimuovono) che sia il giocatore o il Non-Giocatore, non le scelte a disposizione. Un’idea dietro le priorità del Non-Giocatore è di scegliere ciò che più beneficia quella Fazione, come se fosse il giocatore di quella Fazione a scegliere. Quindi useremo le caselle del ARVN Non-Giocatore invece che quelle US, nonostante la speciale natura di questo Evento che consente alle unità ARVN di combattere con l’efficacia delle unità US.

Inoltre, per la scelta degli spazi quando vi è più di una Operazione gratuita – in questo caso, Perlustrazione ed Assalto – i Non-Giocatori usano le loro priorità per il primo tipo di operazione, quando fa differenza (8.4.4, secondo punto). In questo modo, possiamo procedere attraverso il testo dell’Evento passo per passo, considerando le priorità del ARVN Non-Giocatore prima per la Perlustrazione, poi per l’Assalto solo se necessario.

La parte alta della casella Perlustrazione ARVN dice “non con Monsoni”. Comunque, il testo dell’Evento “ROK” dice “Perlustrazione gratuita US o ARVN” ed ha priorità sulla regola dei Monsoni (5.1.1), quindi ignoriamo questo fatto.

La casella Perlustrazione dice poi di Perlustrare in “massimo 3 spazi”. Ma non dobbiamo preoccuparci di quel massimo qui. Perché no? perché il totale degli spazi da Perlustrare non è una scelta – il che farebbe scattare le priorità (8.4.4, secondo punto). Piuttosto, gli spazi da attaccare sono specificati nel testo dell’Evento – “Phu Bon e spazi adiacenti” – e questo testo ha precedenza sulle normali regole (5.1.1), inclusa la regola circa il ARVN Non-Giocatore di scegliere “massimo 3” spazi per la Perlustrazione (8.7.5).

Le istruzioni preliminari sopra la casella Perlustrazione ARVN ci dicono anche quali Truppe possono muovere in altri spazi durante la Perlustrazione: “Tenete tutto il Controllo COIN ed almeno 3 unità COIN in qualsiasi spazio”. Questa istruzione non è contraddetta dal testo dell’Evento, quindi dobbiamo ricordarla nel caso in cui qualsiasi cubo ARVN o US debba muovere durante la Perlustrazione.

Il primo punto della casella Perlustrazione dice di “Effettuare un Raid se possibile”. Però il testo dell’Evento ROK dice che gli US o ARVN “fanno Perlustrazione gratuita ... poi Assalto” – non dice nulla dell’Attività Speciale. Quindi né il Raid né il Trasporto sono una possibilità per il ARVN in questo caso, e quindi ignoriamo quella parte della casella.

Quindi arriviamo al secondo punto della casella Perlustrazione ARVN, che inizia dicendoci in quale ordine il ARVN Non-Giocatore farà Perlustrazione gratuitamente negli spazi specificati dall’Evento: “Scegliete spazi con unità ARVN e Guerriglie Occultate ...” (8.7.5, primo punto). Guardando la mappa, non vi sono NVA nell’area, ma vi sono VC Occultati negli spazi seguenti indicati dal testo dell’Evento: Phu Bon, Binh Dinh, Pleiku, e Khanh Hoa: e tutti questi spazi hanno anche unità ARVN presenti, quindi sono scelti immediatamente. Potete indicare queste 4 Province con pedoni bianchi per ricordare che vi sarà lì la Perlustrazione.

Tutti e 4 questi spazi hanno anche cubi US o ARVN sufficienti per Attivare tutte le Guerriglie lì presenti, perché l’Evento consente che il ARVN Perluistri “come se fosse US e come se tutti i cubi ARVN fossero Truppe US”. Tutti questi cubi avranno effetto per la Perlustrazione come se fosse una Perlustrazione US con tutti i cubi come se fossero Truppe US! Il fatto che il ARVN Non-Giocatore stia svolgendo l’Evento ed prendendo le decisioni per la Perlustrazione è irrilevante.

Tutti e 4 gli spazi hanno anche Controllo COIN, come la Città di Kontum (che è anche adiacente a Phu Bon ma non è stata scelta per la Perlustrazione non avendo Guerriglie Occultate). Questo significa che il 3° e 4° punto della Perlustrazione sono ignorati: questi punti dicono al ARVN di muovere prima negli spazi scelti per Attivare il maggior numero di Guerriglie possibile e poi di muovere in spazi aggiuntivi per aggiungere Controllo COIN (ed anche di sceglierli anch’essi per la Perlustrazione; a differenza del US Non-giocatore dell’esempio 4, il ARVN talvolta aggiunge destinazioni di Perlustrazione di opportunità).

Anche il punto 5 viene ignorato, in quanto l’evento non consente l’uso dell’Attività Speciale Trasporto. Tutto quello che rimane della Perlustrazione gratuita è di Attivare tutte le Guerriglie VC a Phu Bon, Binh Dinh, Pleiku, e Khanh Hoa. Poi, secondo il testo dell’Evento, vi è l’Assalto gratuito, ancora usando tutti i cubi US ed ARVN come se Truppe US Assaltassero! Controlliamo allora la casella Assalto ARVN, ma non influenza effettivamente sulla. Il testo dell’Evento obbliga Assalti a Phu Bon e tutti gli spazi adiacenti che hanno cubi US o ARVN e qualsiasi nemico Attivo da rimuovere. Quindi l’Assalto gratuito del ARVN Non-giocatore rimuove le due Guerriglie VC da Phu Bon-Phu Yen ed 1 Guerriglia VC da ciascuna delle 3 Province delle Highland (Montagne) scelte.

L'azione ARVN termina, e gli US Non-Giocatore ora possono agire con una propria Operazione ed Attività Speciale (limitati dai Monsoni).



Forze coreane aiutano il II Corpo a causare perdite al VC

Esempio 6:

Il ARVN implementa “MACV”

Siamo ancora in una partita in solitario con giocatore come NVA e VC. Il piazzamento è ancora il 1968 (no Capacità di Periodo), ma alterate la Politica US da “LBJ” a “Nixon” (8.8.1), come nell’esempio 4, quindi discutiamo un caso un po’ più complicato. Ponete la carta #69 “MACV” come prima Carta giocata e la #97 “Hotel Brinks” come carta seguente.

Il giocatore che agisce come VC sceglie ancora di non eseguire “Offensiva del Tet” ora, lasciando il ARVN Non-Giocatore come Primo Disponibile. Il ARVN non ha istruzioni speciali per “MACV” (8.4.1), e l’Evento avrà effetto, quindi il ARVN implementa l’Evento (8.1).

Il testo dell’Evento inizia con “gli US poi ARVN o NVA poi VC ciascuno svolgono 1 Attività Speciale gratuita”. I Non-Giocatori ricevono sempre i benefici dell’Evento per se stessi quando possono (8.4.4, primo punto) e, a meno che non sia specificato diversamente, usano le loro priorità per determinare quali Operazioni o Attività Speciali svolgere e come (8.4.4, secondo punto). Pertanto, il ARVN Non-Giocatore sceglie “US poi ARVN” invece che “NVA poi VC” per svolgere 1 Attività Speciale gratuita ciascuno, gli US Non-Giocatore per primi.

Quando i Non-Giocatori devono svolgere Operazioni gratuite o Eventi seguendo il testo dell’Evento, considerano le loro priorità, eccetto per quanto altrimenti specificato (8.4.4, secondo punto). Cioè, usano il loro diagramma di flusso delle Operazioni come se svolgessero una normale Ops & Attività Speciale.

In questo caso, gli US Non-Giocatore devono svolgere “1 qualsiasi Attività Speciale gratuita” senza alcuna Operazione. Consultiamo pertanto il diagramma di flusso degli US Non-Giocatore, saltiamo le caselle relative alle Operazioni ed andiamo subito alla casella delle Attività Speciali (8.4.4 secondo punto, Note).

Guardando la situazione sulla mappa, per lo stesso ragionamento della Op & Attività Speciale USA Non-Giocatore dell'esempio 4, vediamo che la risposta al primo e secondo rombo riguardante l'Assalto è "No", e che quella al terzo rombo riguardo la Perlustrazione è "Sì". Seguendo le frecce, con "Nixon", l'Attività Speciale relativa sarebbe Trasporto Aereo.

Quindi le priorità nel diagramma di flusso US Non-Giocatore ci hanno portato all'Attività Speciale Trasporto Aereo. Ma ve ne è di possibile o che aiuti a rispettare una priorità di Perlustrazione? Ecco la parte difficile, e perché abbiamo scelto questo esempio: nel caso speciale del testo dell'Evento "MACV", gli US non faranno Perlustrazione, svolgono solo una Attività Speciale. Il terzo punto del Trasporto Aereo dice agli US di muovere "Se Perlustrazione, secondo la Perlustrazione ②", ma quel punto della Perlustrazione ci dice di "Muovere in spazi scelti" – cioè, in spazi scelti dall'Operazione di Perlustrazione ... e senza alcuna Operazione di Perlustrazione, non vi sono spazi scelti per la Perlustrazione dove muovere!

Fortunatamente questi non sono gli unici punti di istruzioni nella casella Trasporto Aereo. Il quarto punto si applica solo agli Assalti, ma il quinto è indipendente da qualsiasi Operazione: "Per portare Truppe US e Controllo COIN dove vi è Polizia ma non Supporto Attivo", quindi è questo che gli US faranno. Vi sono molti spazi con Polizia che non sono a Supporto Attivo, e che non hanno Truppe US (An Loc) e/o Controllo COIN (Kien Phong, Kien Hoa e Ba Xuyen); quindi con questo punto il US Non-giocatore tenterà di portare il maggior numero possibile di questi spazi a Controllo COIN con Truppe US. In tutti e quattro i casi, questo può essere fatto muovendo una singola Truppa US.

Torniamo indietro di un paio di passi, nella nostra fretta di trovare quale Attività Speciale gli US dovevano scegliere abbiamo saltato i primi due punti del Trasporto Aereo – quelli che scelgono gli spazi di origine del Trasporto Aereo. Il primo punto non sceglie alcuno spazio, in quanto ogni spazio con unità US ha almeno uno tra Supporto, Controllo COIN o Base US. Il secondo punto, "Dove vi sono Truppe US poi ARVN non necessarie per il Controllo né per la Corrente OP in origine..." ne determina molti: Quang Tri, Phu Bon, Binh Tuy e Can Tho hanno tutti 4 Truppe che possono muovere (sebbene con componenti diversi di Truppe US ed ARVN in gran parte di essi). Tirando sulla tabella degli Spazi Casuali determiniamo (42) Da Nang, che ci porta a Phu Bon che ha 3 Truppe US ed 1 ARVN che possono muovere.

Tornando ai nostri spazi candidati per la destinazione, il Trasporto Aereo può muovere forze sono in 3 di essi. Non ci sono risoluzioni dei casi di parità ad aiutarci nella scelta – questi indicano solo quali unità muovere per prime, non dove – quindi tiriamo ancora sulla tabella degli Spazi Casuali per scegliere lo spazio: 54, An Loc. Questo significa che il Trasporto Aereo muove 1 Truppe US ciascuna in Kien Phong, Kien Hoa e Ba Xuyen, tutte da Phu on. La Truppa ARVN spostabile a Phu Bon rimane dove si trova, non essendo necessaria per il Controllo in alcun luogo (e ovviamente non aiuta a portare Truppe US alla destinazione!).

Come nell'esempio 4, il punto finale del Trasporto Aereo ("1 SF ad 1 spazio vuoto in Laos/Cambogia") viene ignorato, in quanto sono già stati usati tutti e 4 gli spazi del Trasporto Aereo e perché non vi sono spazi vuoti né in Laos né in Cambogia. Il Trasporto Aereo US quindi termina.

Con l'Attività Speciale gratuita US terminata, il ARVN Non-giocatore, secondo il testo della carta, effettua ora 1 Attività Speciale gratuita. Usiamo il diagramma di flusso del ARVN Non-giocatore questa volta, per determinare quale Attività Speciale evolvere (8.4.4, secondo punto, NOTA). Scorrendo i rombi per le decisioni, troviamo che non viene rispettata alcuna condizioni sui pezzi ARVN Disponibili, NVA/VC su LoC, o Assalto, portandoci a Perlustrazione con Raid (8.7.2-.5). Quindi il ARVN farà Raid come 1 Attività Speciale gratuita.

Il primo punto della casella Raid limita a quanti e quali Ranger possono muovere con un Raid. Una veloce occhiata mostra che ciascuno dei 3 Ranger sulla mappa può muovere se le priorità lo indicano, in quanto non si perderebbe alcun Controllo COIN (8.7.4, Raid, primo punto).

Il secondo punto nella casella Raid ci dice che il ARVN Non-Giocatore fa Raid prima per rimuovere Basi nemiche, se possibile (8.7.4, Raid, terzo punto). Questo è possibile contro il VC a Saigon (solamente), quindi Saigon sarà il primo dei due spazi di Raid, impiegando lì il Ranger.

Il terzo punto nella casella Raid ci dice che la priorità seguente è di cambiare il maggior Controllo possibile – aggiungere Controllo COIN, rimuovere Controllo NVA, o entrambi, dalla maggiore Popolazione possibile (8.7.4, Raid, terzo punto).

Il ARVN sta tentando di incrementare il suo punteggio di vittoria, dopotutto!

I 2 Ranger sulla mappa ancora non impiegati, a Kien Giang e Tay Ninh, si trovano in spazi che sono già a Controllo COIN. Comunque, potrebbero muovere in uno spazio adiacente in Cambogia e lì rimuovere nemici per rimuovere Controllo NVA.

Sihanoukville, The Parrot's Beak e The Fishhook sono tutti alla portata. A Parrot's Beak, i Ranger potrebbero anche aggiungere Controllo COIN se entrambi muovessero lì, sebbene poiché tutti gli spazi in Cambogia hanno Popolazione 0, hanno comunque pari priorità. Un tiro di dado sceglie The Fishhook, quindi il Ranger da Tay Ninh muove lì e poi Attiva per rimuovere le 2 Guerriglie NVA.

Infine, il ARVN Non-giocatore, secondo il testo dell'Evento, rimane Disponibile, come lo sarebbe un giocatore ARVN. L'azione proseguirebbe poi con il US Non-giocatore che effettuerebbe una Op & Attività Speciale...

Gli esempi esposti non sono completi – vi sono molte, molte possibilità di azione per i Non-giocatori. Speriamo comunque di avervi dato un utile punto di partenza su come implementare i meccanismi dei Non-giocatori, includendo alcune circostanze particolari.



Sotto l'influenza di MACV, i Ranger ARVN fanno raid contro bersagli VC nel Delta e nella regione della capitale.

TESTO DEGLI EVENTI E CONSIGLI

Questo capitolo riproduce il testo intero di ciascuna carta Evento e riporta alcuni consigli su come implementarle.

NOTA: Le lettere indicanti l'iniziativa delle Fazioni che sono barrate indicano che questi Eventi non sono giocati dal Non-giocatore, se sottolineate significa che hanno istruzioni speciali per lo svolgimento da parte di quella Fazione Non-giocatore (8.4.1). Le carte con indicato "2° ed." hanno testo aggiornato per questa Seconda Edizione del gioco.

1. Golfo del Tonchino UNAV 1964

Incidente e Risoluzione: Gli US fanno Attacchi Aerei gratuiti, poi muovono 6 pezzi US fuori gioco in qualsiasi Città.

Scontento del Congresso: Aiuti -1 per Perdita. Tutte le Perdite sono fuori gioco.

Consigli. L'Attacco Aereo gratuito segue altrimenti la solita regola (4.2.3), quindi può avvenire in qualsiasi spazio con pezzi USA/ARVN, sposta Supporto/Opposizione, e può Degradare il Sentiero. I pezzi includono le Basi.

2. Kissinger UNAV 1968

Operazione Menu: Rimuovete un tiro di dado di pezzi Insorgenti in totale dalla Cambogia e Laos.

Rivelato "bombardamento Segreto": Il NVA pone 2 pezzi in Cambogia. Gli USA spostano 2 qualsiasi Truppe USA ponendole fuori gioco. Aiuti -6.

Consiglio. "Pezzi" includono le Basi senza Tunnel (1.4, 5.1.1). "Qualsiasi Truppa" qui può includere le Perdite, le Disponibili o dalla mappa.

3. Negoziati di Pace UNAV 1968

Haiphong minata: Risorse NVA-9. Linebacker II consentita quando Supporto + Disponibili > 25 (indicarlo).

Stop ai Bombardamenti: Risorse NVA +9. Se il Sentiero è 0-2, Costruite a 3.

Consiglio. Per l'effetto non ombreggiato, ponete il segnalino "Negoziati di Pace" [Peace Talks] sulla Carta Evento Cruciale "Linebacker II" per ricordarlo.

4. Top Gun (piloti assi) UNAV 1968 2° ed.

CAPACITA' USA

Manovre di Combattimento Aereo: Annullate MiG ombreggiata. Gli Attacchi Aerei Degradano il Sentiero di 2 caselle.

Tattiche Mediocri: Gli Attacchi Aerei Degradano il Sentiero **dopo aver implementato 2 colpi** solo con un tiro di dado di 4-6.

Consiglio. La capacità "Top Gun" non ombreggiata può bloccare "MiG" ombreggiata non facendola eseguire o rimuovendola una volta giocata. L'ombreggiatura significa che gli USA, in ogni Attacco Aereo, devono dichiarare se tentano di Degradare il Sentiero, poi tirano per determinare l'effetto.

5. Wild Weasels UNAV 1965 2° ed.

Soppressione delle difese aeree: Rimuovere SA-2 ombreggiato o, se non vi è, Degradate il Sentiero di 2 caselle e Risorse NVA -9.

Tattiche di Attacco complesse: Sino al Colpo di Stato, l'Attacco Aereo Degrada il Sentiero **o può rimuovere 1 solo pezzo (non 1-6)**.

MOMENTUM

Consigli. "Wild Weasels" non ombreggiato può rimuovere "SA-2" ombreggiato solo nel momento in cui viene giocata "Wild Weasels". L'effetto ombreggiato significa che gli US devono scegliere con ogni Attività Speciale Attacco Aereo se rimuovere pezzi nemici o Degradare il Sentiero, non entrambi.

6. Assi UNVA 1965 2° ed.

Robin Olds fa imboscata contro i MiG: Fate Attacco Aereo gratuito contro 1 qualsiasi spazio fuori dal Sud **con 6 colpi e degradate** il Sentiero di 2 caselle.

Asso dei MiG "Colonello Tomba": 2 Truppe US Disponibili vanno nelle Perdite. Migliorate il Sentiero di 2 caselle.

Consiglio. "1 qualsiasi spazio fuori dal Sud" significa 1 spazio qualsiasi nel Vietnam del Nord, Laos o Cambogia, anche se non vi sono lì pezzi US o ARVN. La degradazione del Sentiero è di 2 caselle in totale, invece del solito.

7. ADSID UNVA 1965

Sensore di Intrusione sismico a Lancio Aereo: Sino al Colpo di Stato, -6 Risorse NVA a qualsiasi # variazione del Sentiero.

MOMENTUM

Tecnologia dubbia: Migliorate il Sentiero di 1 casella ad un minimo di 2. Risorse ARVN -9.

Consiglio. Il testo non ombreggiato reduce le Risorse NVA sia nel Costruire che nel Degradare il Sentiero con qualsiasi mezzo (azione del giocatore, Evento, o Sequenza del Round Colpo di Stato).

8. Arc Light UNVA 1965

CAPACITA' USA

Bombardamento tattico guidato dei B-52: 1 spazio per ciascun Attacco Aereo può essere una Provincia priva di pezzi COIN.

Paesaggio Lunare: Gli spazi oggetto di Attacco Aereo che rimuovono > 1 pezzo si spostano di 2 livelli verso l'Opposizione Attiva.

Consiglio. "Province" include spazi nel Vietnam del Nord, Laos e Cambogia (1.3.5). Una Base è un "pezzo".

9. Cocktail Psichedelico [simbolo della 9° Divisione Fanteria USA] UNVA 1968

9° Divisione: Gli USA muovono sino a 3 Truppe da fuori gioco a Disponibili nel Vietnam del Sud, o dalla mappa a Disponibili.

Formazione esausta: Gli USA prendono 3 delle proprie Truppe dalla mappa e le pongono fuori gioco.

Consiglio. Modificate il segnalino del punteggio "Supporto + Disponibile" quando le Truppe o Basi USA vanno in o fuori da Disponibili (7.2).

10. Rolling Thunder UNVA 1965

Bombardamento continuato: Degradate il Sentiero di 2 caselle. -9 Risorse NVA. NVA non Disponibile sino alla prossima carta.

Risorse dedicate alla campagna aerea strategica limitata: -5 Risorse ARVN. No Attacchi Aerei sino al Colpo di Stato.

MOMENTUM

Consiglio. La riduzione delle Risorse ARVN è istantanea ed unica; la limitazione sugli Attacchi Aerei dura sino al Colpo di Stato seguente (5.4).

11. Abrams UANV 1968

CAPACITA' USA

Contro-logistica: 1 spazio di Assalto USA può rimuovere 1 Base nemica senza Tunnel per prima, non per ultima.

Non più Guerra di grandi unità: Gli USA possono scegliere massimo 2 spazi per l'Assalto.

Consiglio. Il testo non ombreggiato varia l'Assalto USA solo rimuovendo la restrizione di "Basi per ultime" per 1 Base ed 1 spazio – il numero totale dei pezzi da rimuovere e le altre restrizioni (3.2.4) rimangono invariati.

12. Capitano Buck Adams UANV 1968

Ricognizione Strategica: Fuori dal Sud, girate tutti gli Insorgenti ad Attivi e rimuovete 1 Base NVA.

Il pilota SR-71 deve seminare i missili SA-2: Ponete 1 Base NVA a Controllo NVA fuori dal Sud e girate 3 qualsiasi Guerriglie ad Occultate.

Consiglio. "a Controllo NVA fuori dal Sud" significa porre 1 Base NVA Disponibile in qualsiasi Provincia del Vietnam del Nord, Laos o Cambogia che ha già Controllo NVA e dove non vi sono già 2 Basi (1.3.5, 1.4.2, 5.1.1).

13. Elicotteri Cobra UANV 1968

CAPACITA' USA

Cannoniere: 2 spazi di Perlustrazione USA/ARVN rimuovono ciascuno 1 nemico Attivo senza Tunnel (prima Truppe, Basi per ultime).

Perdite nel supporto aereo tattico: In ciascuno spazio di Assalto USA, 1 Truppa USA va nelle Perdite con un tiro di dado di 1-3.

Consiglio. Un Assalto ARVN aggiuntivo in uno spazio di Assalto USA non ha effetti aggiuntivi sulle Perdite USA.

14. Carro Armato M-48 Patton UANV 1965 2° ed.

CAPACITA' USA

La Punta Corazzata: 2 spazi di Assalto US non di Palude rimuovono ciascuno 2 pezzi nemici aggiuntivi.

RPG: Dopo una Pattuglia US/ARVN, il NVA rimuove sino a 2 cubi che hanno mosso (US a Perdite).

Consiglio. Il testo non ombreggiato varia l'Assalto USA solo aggiungendo il numero di pezzi da rimuovere in alcuni spazi – le restrizioni su quali pezzi possano essere rimossi (3.2.4) rimangono uguali. "USA a Perdite" significa che qualsiasi pezzo USA rimosso va nella casella delle Perdite, mentre i pezzi ARVN rimossi vanno nelle Forze Disponibili ARVN come al solito (1.4.1).

15. Medevac UANV 1964

Spolverata: Con la fase di Impegno, tutte le Perdite di Truppe divengono Disponibili (indicarlo).

MOMENTUM

Hueys dirottati ad altri utilizzi: La Fazione che sta agendo rimane Disponibile. Sino al Colpo di Stato, no Trasporto Aereo (indicarlo).

MOMENTUM

Consiglio. Ponete il segnalino “Medevac sul lato appropriato sopra la carta Momentum messa da parte per ricordare con quale testo viene eseguita. Per quello non ombreggiato, nella seguente Fase di Impegno, spostate immediatamente tutte le Truppe USA che sono nella casella Perdite vanno in quella Disponibili; nessuna Truppa va fuori gioco; le Perdite delle Basi sì. Le Perdite avranno già ricevuto Aiuti nella precedente Fase delle Risorse (6.2.5, 6.5). Se accade l’Evento #73 “Grande Società” non ombreggiato mentre è in effetto “Medevac” non ombreggiato, “Medevac” influenza la successiva Fase di Impegno e poi rimane in effetto per influenzare anche la Fase di Impegno del seguente Round Colpo di Stato. notate inoltre che “Medevac” non ombreggiato giocata durante la campagna finale non avrebbe effetto a meno che accada in seguito “Grande Società” non ombreggiato, perché non vi sarà altrimenti una ulteriore Fase di Impegno (6.4.5, 6.5).

16. Komer “Fiamma Ossidrica” UAVN 1968

Zar della Pacificazione: Aiuti +10. In questa fase di Supporto, la Pacificazione costa 1 Risorsa per livello o Terrore.

MOMENTUM

Manager severo: Aiuti –10. Spostate uno spazio con Truppe e Polizia di 1 livello verso Opposizione Attiva.

Consiglio. L’aggiunta agli Aiuti è immediata; il costo ridotto per la Pacificazione vale solo nel Round Colpo di Stato seguente (5.4).

17. Mine Claymore UAVN 1964

Perimetro: Rimanere Disponibile. Sino al Colpo di Stato, no Imboscata; rimuovete 1 Guerriglia in ogni gruppo che Marcia che si Attiva.

MOMENTUM

Infiltrati rivolgono le mine contro il nemico: Rimuovere 1 Base COIN ed 1 Insorgente Occultato da uno spazio con entrambi (USA alle Perdite).

Consiglio. La Disponibilità per la Fazione che sta agendo si applica immediatamente ed una volta; gli effetti sull’Imboscata e sulla Marcia durano sino al Round Colpo di Stato seguente (5.4).

18. Azione Combinata di Plotone UAVN 1965

CAPACITA’ USA

Difesa dei Villaggi: L’Addestramento USA pone o sposta una Polizia in più in 1 qualsiasi spazio con Truppe USA.

Postura passiva: Gli USA possono scegliere Massimo 2 spazi per la Perlustrazione.

Consiglio. Per la Capacità non ombreggiata, 1 sola Polizia si pone o sposta per Operazione di Addestramento, indipendentemente da quanti spazi siano oggetto di Addestramento USA.

19. CORDS UAVN 1968

CAPACITA’ USA

CORDS: Supporto alle Operazioni Civili ed allo Sviluppo Rivoluzionario: L’Addestramento USA può Pacificare in 2 spazi scelti.

Programmi civili subordinate ai militari: L’addestramento USA può Pacificare solo a Supporto Passivo.

Consiglio. I costi di Pacificazione per segnalino di Terrore o per livello rimangono gli stessi.

20. Bombe a Guida Laser UAVN 1968 2° ed.

CAPACITA’ USA

L’alba degli attacchi di precisione: L’Attacco Aereo non sposta il Supporto/Opposizione negli spazi dove viene rimosso 1 solo pezzo.

Occultamento: L’Attacco Aereo non rimuove più di 2 pezzi.

Consiglio. Una Base è un “pezzo” (1.4).

21. Americal UVNA 1968

23° Divisione: Gli USA muovono sino a 2 Truppe USA ciascuna dalla mappa e da fuori gioco ad 1 qualsiasi spazio o a Disponibile.

Le Divisioni USA “ripuliscono” I NLF: In 1 o 2 Province con Truppe USA, rimuovete 1 pezzo VC per porlo ad Opposizione Attiva.

Consiglio. Per l’evento ombreggiato, il “pezzo” VC potrebbe essere una Guerriglia o Base senza Tunnel (1.4, 5.1.1). Se vi sono Province che hanno Truppe USA, VC, e potrebbero essere poste (variate) ad Opposizione Attiva, tali Province dovrebbero essere scelte per prime. Notate che le Fazioni COIN potrebbero usare a proprio vantaggio il testo ombreggiato!

22. Da Nang **UVNA** 1965

Arrivano i Marine USA: Gli USA pongono sino a 6 Truppe a Da Nang, sino a 3 da fuori gioco.

Il fuoco VC chiude una base aerea: Rimuovete tutto il Supporto entro 1 spazio da Da Nang. Nessun Attacco Aereo sino al Colpo di Stato.

MOMENTUM

Consiglio. La rimozione del Supporto è immediata ed unica; l'impedimento degli Attacchi Aerei dura sino al Round Colpo di Stato seguente (5.4).

23. Operazione Attleboro **UVNA** 1965

Colpo al Triangolo di Ferro: Gli USA fanno Trasporto Aereo gratuito in, Perlustrano in, poi Assaltano uno spazio con un Tunnel – rimuovendo le Basi con Tunnel come se non vi fosse il Tunnel.

Perdite pesanti, pochi risultati: Scegliete uno spazio con Tunnel — rimuovete un tiro di dado di Truppe USA entro 1 spazio da esso come Perdite.

Consiglio. Questo è uno dei pochi Eventi che possono causare la rimozione di Basi con Tunnel (5.1.1). La Perlustrazione può avvenire anche durante i Monsoni. L'Assalto USA gratuito può aggiungere un Assalto ARVN a costo zero (3.2.4).

24. Operazione Starlite **UVNA** 1965

VC presi di sorpresa: Rimuovete tutti i VC da una Provincia costiera con o adiacente a Truppe USA.

Sfuggiti: In sino a 3 Province, girate ad Occultate tutte le Guerriglie VC. Rimanere Disponibili.

Consiglio. Le Province "Costiere" sono quelle che toccano o attraversano una Strada Principale dall'oceano (1.3.7). Per il testo ombreggiato, la Fazione che svolge l'Evento rimane Disponibile.

25. Pattugliatori Fluviali TF-116 **UVNA** 1965

Barche del Delta: Rimuovete tutti i NVA/VC dalle LoC del Mekong. GLI USA o ARVN fanno Perlustrazione gratuita in queste poi Assalto gratuito in ogni Palude che tocca il Mekong.

Fortificazioni VC lungo il fiume: Porre 2 Guerriglie VC per spazio LoC nel Mekong, poi fate Sabotaggio contro ognuna che ha più VC che COIN.

Consiglio. La Fazione che implementa il testo non ombreggiato sceglie gli USA o ARVN per fare Perlustrazione ed Assalto, e quella Fazione sceglie come (5.1). La Perlustrazione può avvenire anche durante i Monsoni. L'Assalto gratuito può aggiungere un Assalto ARVN a costo zero (3.2.4). "Mekong" significa qualsiasi dei 3 spazi di LoC fluviale che toccano Can Tho. "COIN" significa pezzi USA o ARVN.

26. LRRP **UVAN** 1964 2° ed.

Pattuglia di Ricognizione a Lungo Raggio: Gli US pongono 3 Irregolari fuori dal Sud poi fanno Attacchi Aerei Gratuiti.

Pattuglie imboscate: 3 Irregolari sulla mappa vanno nelle Perdite. Spostate ogni spazio dove si trovavano di 1 livello verso Opposizione Attiva.

Consiglio. "Irregolari" sono pezzi di Forze Speciali USA, non Ranger ARVN. "Fuori dal Sud" significa qualsiasi Provincia del Laos o Cambogia. L'Attacco Aereo gratuito segue altrimenti la solita regola (4.2.3) quindi può avvenire in qualsiasi spazio con pezzi USA/ARVN (non solo quelli che hanno appena ricevuto Irregolari o fuori dal Sud), sposta il Supporto/Opposizione, e può Degradare il Sentiero.

27. Programma Phoenix [Fenice] **UVAN** 1968

Quadri Assassinati: Rimuovete sino a 3 qualsiasi pezzi VC in totale da qualsiasi spazio a Controllo COIN.

Indicazioni errate: Aggiungere un segnalino di Terrore a 2 qualsiasi spazi fuori da Saigon con Controllo COIN e VC. Poneteli ad Opposizione Attiva.

Consiglio. "Pezzi" include le Basi senza Tunnel (1.4, 5.1.1).

28. Cerca e Distruggi **UVAN** 1965

CAPACITA' USA

Operazioni mobile di contro-guerriglia: Ciascuno spazio di Assalto USA può rimuovere 1 Guerriglia Occultata.

Abitanti dei villaggi presi nel mezzo: Ciascuna Provincia di Assalto USA ed ARVN si sposta di 1 livello verso Opposizione Attiva.

Consiglio. L'effetto non ombreggiato cambia l'Assalto USA solo consentendo l'inclusione di 1 Guerriglia Occultata per spazio tra i pezzi da rimuovere (3.2.4) – si aggiunge pertanto al totale rimosso solo se quel numero sarebbe altrimenti zero. L'effetto ombreggiato si applica solo alle Province, non alle Città, e solo agli Assalti solo USA, solo ARVN ed USA più ARVN.

29. Membri delle Tribù UVAN 1964

Guerrieri delle Minoranze: Rimuovete 4 qualsiasi pezzi Insorgenti da spazi con Irregolari.

Secessione tirbale: Rimpiazzate tutti gli Irregolari con Guerriglie VC. 1 Neutrale di Montagna ad Opposizione Attiva. -3 Patrocinio.

Consiglio. “Pezzi” include le Basi senza Tunnel (1.4, 5.1.1). “Insorgente” significa NVA o VC. “Irregolari” sono pezzi di Forze Speciali USA, non Ranger ARVN. Rimpiazzate gli Irregolari che sono sulla mappa (solamente), con le Guerriglie 1 per 1 sul posto (Irregolari a Disponibili). “1 di Montagna” significa 1 spazio di Montagna.

30. USS New Jersey UVAN 1968 2° ed.

Supporto di fuoco: Il US o ARVN effettua Attacco Aereo gratuito contro 1-3 spazi costieri, rimuovendo sino a 2 pezzi per spazio (non si tira e non vi è effetto sul Sentiero).

Fuoco indiscriminato pauroso: Spostate 2 Province costiere con Truppe US ciascuna di 2 livelli verso Opposizione Attiva.

Consiglio. “Costiero” significa Province, Città e LoC che toccano l’oceano, incluso il Vietnam del Nord, e le Province attraverso una Strada Principale dall’oceano (1.3.7). Per il testo non ombreggiato, “-13 spazi” significa che gli spazi possono non avere pezzi USA o ARVN in essi. La Fazione che agisce sceglie gli USA o ARVN per l’attacco, e quella Fazione decide i dettagli; deve attaccare almeno 1 spazio. Gli Attacchi Aerei hanno tutti le solite restrizioni ed effetti negli spazi, inclusa la rimozione di pezzi Attivi solamente e delle Basi per ultime, e spostando il Supporto/Opposizione (4.2.3).

31. AAA NUAV 1964

CAPACITA' NVA

Unità di protezione dall’attacco aereo tattico: La Riorganizzazione che Costruisce il Sentiero può scegliere 1 spazio solamente.

Difesa aerea ravvicinata di snodi logistici: L’Attacco Aereo non Degrada il Sentiero a meno di 2.

Consiglio. Per la Capacità non ombreggiata, il NVA può ancora Riorganizzare in più di 1 spazio ma, se lo fa, allora quella Operazione di Riorganizzazione non può anche Costruire il Sentiero.

32. Cannoni a Lungo Raggio NUAV 1968

CAPACITA' NVA

Controbatteria dei 175 mm USA M-107: Il NVA Bombarda massimo 1 spazio.

Artiglieria sovietica M-46 da 130 mm: Il NVA Bombarda massimo 3 spazi.

Consiglio. Si applicano normalmente le restrizioni sul Bombardamento (4.4.2).

33. MiG NUAV 1968

CAPACITA' NVA

Intercettori costosi: Risorse NVA –6 ogni fase di Sistemazione.

Alto rateo di perdite USA: A meno che non sia in essere “Top Gun” non ombreggiata, quando l’Attacco Aereo Degrada il Sentiero, gli USA rimuovono 1 Truppa Disponibile ponendole nelle Perdite.

Consiglio. La capacità “Top Gun” non ombreggiata può bloccare “MiG” ombreggiata o rimuoverla una volta implementata.

34. SA-2 NUAV 1965

CAPACITA' NVA

Equipaggiamento sovietico inaffidabile: Quando l’Attacco Aereo Degrada il Sentiero, gli USA rimuovono 1 pezzo NVA fuori dal Sud.

Infrastruttura di difesa SAM: La Riorganizzazione NVA Costruisce il Sentiero di 2 caselle e non 1 (Wild Weasel ombreggiata la rimuove).

Consiglio. “Pezzo” può includere una Base senza Tunnel (1.4, 5.1.1). “Fuori dal Sud” include il Vietnam del Nord (1.3.5). “Wild Weasel” non ombreggiata (carta Evento #5) può rimuovere “SA-2” ombreggiata solo nel momento in cui si implementa “Wild Weasel”.

35. Thanh Hoa (ponte di) NUAV 1968 2° ed.

Attacco al Ponte: Degrada il Sentiero di 3 caselle.

Bersagli difficili: Costruite il Sentiero di 1 casella. Poi aggiungete 3 volte il valore del Sentiero alle Risorse NVA.

Consiglio. L’Attacco Aereo Degrada il Sentiero di 3 caselle invece del solito ammontare (“4” scende ad “1”).

36. Hamburger Hill NUVA 1968

Una campagna nella Valle del Shau: Muovere 4 Truppe da qualsiasi spazio ad uno di Montagna. Rimuovere 1 Base NVA o VC lì presente, anche se con Tunnel.

Difese preparate: Ponete un Tunnel in una Base NVA o VC in Montagna. 3 Truppe USA lì presenti vanno nelle Perdite.

Tips. “Uno di Montagna” significa 1 spazio di Montagna. “Base in Montagna” significa una Base in uno spazio di Montagna. Questo è uno dei pochi Eventi che possono causare la rimozione delle Basi con Tunnel (5.1.1).

37. Khe Sanh **NUVA** 1968

Perdite del Nord: Scegliere una Base USA con Truppe USA. Rimuovete 10 Truppe NVA entro 1 spazio da essa.

Marines USA bloccati: Sino a 3 Truppe USA in 1 spazio con NVA vanno nelle Perdite. USA non Disponibile per la carta seguente.

Consiglio. Le 10 Truppe NVA in totale da rimuovere possono provenire da più di 1 spazio adiacente, incluso lo stesso spazio dei pezzi USA.

38. Linea McNamara **NUVA** 1965

Mentalità da fortificazione: Spostate tutte le forze COIN fuori dal Vietnam in Città sotto Controllo COIN. Risorse ARVN -12. No Infiltrazione o Costruzione del Sentiero per Riorganizzazione sino al Colpo di Stato.

MOMENTUM

Consigli. “Fuori dal Vietnam” significa le Province del Laos e Cambogia. La Fazione che agisce sceglie quale pezzo che si sposta va in quale Città sotto Controllo COIN (5.1). Lo Spostamento e la riduzione delle Risorse si hanno immediatamente ed una volta sola; gli effetti sull’Infiltrazione e Riorganizzazione durano sino al Round Colpo di Stato seguente (5.4).

39. Oriskany **NUVA** 1965

“Alpha” colposce nel Vietnam del Nord: Rimuovete 4 qualsiasi pezzi dal Vietnam del Nord o, una volta che non ve ne sono, dal Laos. Degradate il Sentiero di 2 caselle.

Esplosione sulla CV-34: 1 Truppa USA Disponibile va fuori gioco. Sino al Colpo di Stato seguente, no Degrado del Sentiero.

MOMENTUM

Consiglio. “Pezzi” include le Basi senza Tunnel e le Truppe e Guerriglie (1.4, 5.1.1). La Truppa USA va fuori gioco immediatamente; la proibizione di Degrado del Sentiero dura sino al Round Colpo di Stato seguente (quindi blocca gli effetti del Controllo COIN in Laos/Cambogia e lascerebbe “4” a “4”, 6.2.2 & 6.6).

40. PoW (Prigionieri di Guerra) **NUVA** 1968

I negoziati per il rilascio tengono gli USA in Guerra: Attacco Aereo gratuito. 2 Truppe USA dalle Perdite a Disponibili.

La campagna aerea crea ostaggi: 3 Truppe USA da Disponibili a Perdite.

Consiglio. La Fazione che implementa l’Evento non ombreggiato decide i dettagli dell’Attività Speciale Attacco Aereo (bersagli attaccati, se il Sentiero sia Degrado, ecc.).

41. Pausa nei Bombardamenti **NAUV** 1968

Gesto per la festività del Tet: ponete 2 qualsiasi spazi a Supporto Passivo. Patrocinio +2. No Attacco Aereo sino al Colpo di Stato.

MOMENTUM

Consiglio. Il Supporto e Patrocinio hanno effetto immediato; l’impedimento degli Attacchi Aerei durano sino al Round Colpo di Stato seguente.

42. Chou En Lai **NAUV** 1968

Aperture cinesi nei confronti degli USA: Risorse NVA-10. Il NVA deve rimuovere un tiro di dado di truppe.

I cinesi incrementano gli aiuti al Nord: Il NVA aggiunge +10 Risorse. Il VC aggiunge il valore del Sentiero in Risorse.

Consiglio. Per l’Evento non ombreggiato, il NVA sceglie quali delle sue Truppe sono rimosse dalla mappa.

43. Aiuto Economico **NAUV** 1964

Il Mondo Libero aiuta Saigon: 2 Basi ARVN o 2 USA da fuori gioco a Disponibili. Poi Risorse ARVN +6 o Aiuti +12.

Mosca aiuta Hanoi: Costruite il Sentiero di 1 casella. Poi o costruitelo di 1 altra casella o aggiungete +10 Risorse NVA.

Consiglio. Scegliete o 2 Basi ARVN o 2 USA, non 1 ed 1.

44. la Drang **NAUV** 1965

Silver Bayonet: Gli USA fanno Trasporto Aereo gratuito in 1 spazio con qualsiasi pezzo NVA, poi fa Perlustrazione gratuita ed Assalta lì.

Campagna di Dong Xuan —LZ calde: Scegliete una Provincia con Truppe NVA – rimuovete un tiro di dado di Truppe USA entro 1 spazio da essa ponendole tra le Perdite.

Consiglio. Per l’Evento non ombreggiato, gli USA decidono i dettagli delle azioni gratuiti ma devono fare Trasporto Aereo, Perlustrazione ed Assalto con qualcosa. La Perlustrazione può avvenire anche con i Monsoni. L’Assalto USA gratuito può

aggiungere un Assalto ARVN a costo zero. Per la parte ombreggiata, le Truppe USA possono essere nello stesso spazio o adiacenti alla Provincia con Truppe NVA.

45. PT-76 **NAUV** 1968

CAPACITA' NVA

Bersaglio con corazzatura leggera: In ciascuno spazio di Attacco NVA, rimuovete prima 1 cubo di Truppa NVA.

Assalto corazzato comunista: L'Attacco NVA in 1 spazio rimuove 1 nemico per Truppa.

Consiglio. La Capacità non ha effetto sugli Attacchi NVA con Guerriglie dove non vi sono Truppe NVA. La versione non ombreggiata rimuove una Truppa NVA anche quando le Guerriglie NVA Attaccano o fanno Imboscata in uno spazio senza una Truppa NVA.

46. 559° Gruppo da Trasporto **NAVU** 1965

Terreno difficile: Degradate il Sentiero di 2 caselle. Sino al Colpo di Stato, l'Infiltrazione è massimo di 1 spazio.

MOMENTUM

La via giusta: Il NVA fa Infiltrazione gratuitamente. Poi il NVA aggiunge 3 volte ed il VC 2 volte il valore del Sentiero in Risorse.

Consiglio. Il Sentiero si Degrada subito; il limite sull'Infiltrazione dura sino al Round Colpo di Stato seguente.

47. Chu Luc **NAVU** 1965

Il Sud resiste all'invasione: Aggiungete Truppe ARVN per raddoppiare il numero di pezzi ARVN in uno spazio con NVA. Tutti gli ARVN fanno Assalto gratuito contro il NVA.

Soldati professionisti NVA: Ponete sino a 10 Truppe NVA ovunque entro 1 spazio dal Vietnam del Nord.

Consiglio. Per l'Evento non ombreggiato, nello spazio scelto, contate il numero di pezzi ARVN (incluse le Basi) e ponete lì quel numero di Truppe ARVN prendendole da quelle Disponibili. Poi le Truppe ARVN e la Polizia Assaltano per rimuovere NVA (solamente) in ciascuno spazio della mappa che abbia sia ARVN che NVA Attivi. Per l'Evento ombreggiato, ponete le Truppe ovunque tra il Vietnam del Nord, Laos Centrale, Quang Tri e la LoC da Khe Sanh a Hue (Autostrada 9) – anche dove vi è Supporto o Controllo COIN.

48. Nam Dong **NAVU** 1964

Il campo CIDG tiene: Rimuovete sino a 3 Guerriglie da una Provincia con Base COIN. Ponete lo spazio a Supporto Attivo.

Camp conquistato: Rimuovete una Base COIN da una Provincia con 0-2 cubi COIN (gli USA a Perdite) e ponetelo ad Opposizione Attiva.

Consiglio. "COIN" significa USA o ARVN. "USA a Perdite" significa che qualsiasi pezzo USA rimosso va nella casella delle Perdite, mentre il pezzo ARVN rimosso va nelle Forze Disponibili ARVN come al solito (1.4.1).

49. Armi Russe **NAVU** 1968

Escalation sovietica contrastata: Ponete qualsiasi 6 pezzi ARVN ovunque nel Vietnam del Sud.

Divisioni pesanti, grossi cannoni: Il NVA in 3 qualsiasi spazi pone Truppe sufficienti per raddoppiare quel numero. Poi fa Bombardamento gratuito.

Consiglio. "Pezzi" includono Basi. Per l'Evento non ombreggiato, la Fazione che lo implementa decide i pezzi e le locazioni; in ogni spazio scelto, ponete lo stesso numero di Truppe NVA che già vi sono, poi effettuate una Attività Speciale Bombardamento. Il Bombardamento può non coinvolgere alcune delle Truppe appena poste.

50. Zio Ho **NAVU** 1964

Comunista conosciuto: 4 Truppe USA fuori gioco vanno nel Vietnam del Sud, o Risorse ARVN +9. Il ARVN effettua 2 qualsiasi Operazioni Limitate gratuite.

Unificatore Rivoluzionario: Il VC poi NVA svolgono ciascuno 3 qualsiasi Operazioni Limitate gratuite.

Consiglio. La Fazione che implementa l'Evento non ombreggiato decide dove vanno le Truppe USA. Le Operazioni Limitate possono essere la stessa o diverse, in qualsiasi anche gli stessi spazi, e possono essere scelte mentre si implementano, quindi si possono considerare i risultati delle scelte precedenti.

51. 301° Battaglione Logistico **NVUA** 1964

Unità combattenti trasferite alla logistica: Rimuovere 6 pezzi Insorgenti non Base da fuori del Vietnam del Sud.

Unità costruzione del Sentiero: Costruite il Sentiero di 2 caselle ed aggiungete un tiro di dado di Risorse NVA.

Consiglio. "pezzi Insorgenti non-Base" includono Truppe NVA e Guerriglie NVA e VC.

52. RAND **NVUA** 1968

Società dei ragazzi del computer: Girate 1 Capacità USA ombreggiata a non ombreggiata.

L'analisi sistema ignora le condizioni locali: Girate 1 Capacità USA non ombreggiata a ombreggiata

Consiglio. Un giocatore può implementare una delle versioni (5.2), quindi il ARVN può girare una Capacità USA non ombreggiata ad ombreggiata.

53. Sminatori **NVUA** 1965

Tattiche inefficaci: Rimuovete 2 Truppe NVA ciascuna da massimo 3 spazi nel Vietnam del Sud. Rimanere Disponibili.

Strutture danneggiate: Rimuovete sino a 1 Base USA e 2 ARVN da qualsiasi Provincia (gli USA vanno nelle Perdite).

Consiglio. La rimozione dei pezzi può cambiare il Controllo (1.7). Le Basi non possono essere rimosse dalle Città. “USA nelle Perdite” significa che qualsiasi Base USA rimossa va nella casella delle Perdite, mentre le Basi ARVN rimosse vanno nelle Forze Disponibili ARVN come al solito (1.4.1).

54. Son Tay **NVUA** 1968

Liberazione audace: 2 Perdite di Truppa tornano Disponibili. NVA non Disponibile sino alla prossima carta. USA Disponibili.

Nessun prigioniero qui: 2 qualsiasi Perdite vanno fuori gioco. USA non disponibili sino alla prossima carta.

Consiglio. Per il testo non ombreggiato, ponete il Cilindro di Disponibilità USA da dove si trova nella casella “Fazioni Disponibili”. Se gli USA hanno implementato l’Evento e il ARVN è Secondo Disponibile, il ARVN può effettuare Ops & Attività Speciale come al solito.

55. Autocarri **NVUA** 1964

Colli di Bottiglia: Degradate il Sentiero di 2 caselle. Il NVA sceglie e rimuove 4 dei suoi pezzi ciascuno da Laos e Cambogia.

Convogli: Aggiungere il doppio del valore del Sentiero a ciascuna Risorsa NVA e VC. Il NVA muove le sue Basi senza Tunnel ovunque entro il Laos/Cambogia.

Consiglio. Per l’Evento non ombreggiato, il NVA può dover rimuovere sino ad 8 pezzi in totale – 4 in Laos e 4 in Cambogia; i “pezzi” includono le Basi. Per quello ombreggiato, il NVA può prendere tutte le sue Basi con Tunnel da spazi del Laos e Cambogia, poi spostarle in qualsiasi spazio in Laos e Cambogia che desidera, rispettando il raggruppamento (1.4.2).

56. Vo Nguyen Giap **NVAU** 1965

Incremento prematuro delle forze convenzionali: In ciascuno di 3 qualsiasi spazi, rimpiazzate 2 qualsiasi Guerriglie con 1 Truppa NVA.

Stratega militare: Il NVA effettua Marcia gratuita in Massimo 3 spazi poi svolge 1 Operazione o Attività speciale gratuita entro ciascuno di essi, se lo desidera.

Consiglio. I 3 spazi devono essere diversi, non lo stesso spazio più di una volta. Il NVA Marcia anche in caso di Monsoni.

57. Disordini Internazionali **NVAU** 1968

Proteste ignorate: 2 qualsiasi Perdite USA vanno tra i pezzi Disponibili.

Gli USA accusati di Guerra neocolonialista: 2 Truppe USA Disponibili vanno fuori gioco. Il NVA aggiunge un tiro di dado di Risorse.

Consiglio. “Perdite USA” possono includere Truppe, Basi ed Irregolari.

58. Pathet Lao **NVAU** 1968

Marcia su Vientiane (capitale del Laos): Il NVA rimuove 6 dei suoi pezzi in totale dal Vietnam del Nord e Laos.

Sicurezza del Sentiero: Se non vi sono cubi COIN nel Laos, Costruite il Sentiero di 2 caselle. Se ve ne sono, i pezzi USA ed ARVN si spostano in Vietnam.

Consiglio. I “Pezzi” possono includere le Basi. “COIN” significa USA o ARVN. Il ARVN Sposta le Truppe ARVN in Città senza Controllo NVA, in qualsiasi Base USA o ARVN nel Vietnam del Sud, o a Saigon, e la Polizia in LoC o Controllo COIN nel Vietnam del Sud (6.4.2). Gli USA Spostano le Truppe USA ovunque nel Vietnam del Sud (anche LoC se desidera).

59. Plei Mei **NVAU** 1965

Il CIDG interdice il NVA: Rimuovete 3 qualsiasi pezzi NVA da uno spazio con o adiacente ad una Base COIN.

Offensiva di Tay Nguyen: Il NVA effettua Marcia gratuita da qualsiasi spazio fuori dal Vietnam del Sud, poi effettua Attacco gratuito o Imboscata in 1 qualsiasi spazio.

Consiglio. “COIN” significa USA o ARVN. Per il testo non ombreggiato, “uno spazio” significa che i pezzi devono essere rimossi da 1 singolo spazio. I “pezzi” possono includere le Basi. Per la parte ombreggiata, il NVA può Marciare ripetutamente da spazi in Laos/Cambogia – a costo zero – se il Sentiero è a 1 o più e Marcia anche con i Monsoni. Qualsiasi imboscata deve avvenire dove vi è almeno una Guerriglia NVA da Attivare (4.4.3), ma non è obbligata ad essere effettuata nelle destinazioni di Marcia né coinvolgere Guerriglie che hanno Marciato e potrebbe accadere anche se tutte le Guerriglie NVA lì erano già Attive.

60. Fotografo di Guerra **NVAU** 1968

La foto da premio Pulitzer dà ispirazione: 3 pezzi USA fuori gioco divengono Disponibili.

Le foto galvanizzano il fronte nazionale: Il NVA pone 6 Truppe fuori dal Vietnam del Sud, aggiunge +6 Risorse e, se sta agendo, rimane Disponibile.

Consiglio. Per l'Evento non ombreggiato, le Truppe e Basi USA Disponibili influenzano entrambi il punteggio USA Supporto + Disponibili (7.2). Se il NVA è la Fazione che implementa l'Evento ombreggiato, rimane Disponibile.

61. Cavalleria Corazzata **AUNV** 1968

CAPACITA' ARVN

Forza da Assalto: Il ARVN in 1 destinazione di Trasporto dopo la Ops può fare Assalto gratuito.

Sinecura sedentaria: Trasportare solo Ranger.

Consiglio. La parte non ombreggiata "dopo la Ops" significa che l'Assalto ARVN avviene una volta che sono stati completati tutto il Trasporto e le Operazioni relative. L'effetto ombreggiato significa che nessuna Truppa ARVN – solo Ranger – può muovere con l'Attività Speciale Trasporto per il resto della partita.

62. Guerra Civile Cambogiana **AUNV** 1968

Lon Nol spodesta Sihanouk: Gli USA effettuano Trasporti Aerei gratuiti in, e gli USA o ARVN fanno Perlustrazione gratuita, entro la Cambogia. Rimuovere 2 Basi NVA/VC dalla Cambogia.

Il NVA invade la Cambogia: Il NVA pone un totale di 12 Truppe e Guerriglie NVA in Cambogia.

Consiglio. Per l'effetto non ombreggiato, gli USA decidono i dettagli del Trasporto Aereo e la Fazione che Perlustra decide i dettagli della Pattuglia, incluso se muovere lungo gli spazi della Cambogia. La Perlustrazione può avvenire anche durante i Monsoni. Le Basi con Tunnel non possono essere rimosse (1.4.4, 5.1.1).

63. Commissione di Inchiesta **AUNV** 1964

Gli USA inviano gruppi di controllo: 2 pezzi USA vanno da fuori gioco al Vietnam del Sud, o trasferite un tiro di dado dal Patrocinio alle Risorse ARVN. Aiuti +6.

Ingannati: Rimuovere il Supporto da una Città con Controllo COIN al di fuori di Saigon. Patrocinio +1 o Risorse VC +4.

Consiglio. "Rimuovere Supporto" significa porre da Supporto Attivo o Passivo a Neutrale (1.6.2). Notate che le versioni ombreggiata o non ombreggiata dell'Evento possono essere di aiuto alla Fazione ARVN.

64. Conferenza di Honolulu **AUNV** 1965

Alleati inquieti: Aiuti +10 o -10. Patrocinio +3 o -5. Se la implementano gli USA o ARVN, quella Fazione Pacifica come se fosse la Fase di Supporto. Se la implementano gli Insorgenti, quella Fazione rimane Disponibile.

Consiglio. O gli USA o il ARVN solamente – chi implementa l'Evento – Pacifica, non uno dopo l'altro come durante la Fase di Supporto (6.3.1).

65. Forze Internazionali **AUNV** 1968

Alleati del Mondo Libero: Ponete 4 pezzi USA da fuori gioco alla mappa.

Ritiro: Gli USA devono rimuovere un tiro di dado di pezzi dalla mappa ponendoli fuori gioco.

Consiglio. I "Pezzi" possono includere le Basi. Per il testo ombreggiato, gli USA decidono quali pezzi USA rimuovere.

66. Ambasciatore Taylor **AUNV** 1964

Interventista: Agli Aiuti e Risorse ARVN ciascuna a +9. Sino a 2 pezzi USA da fuori gioco al Vietnam del Sud o, se desiderato, Patrocinio -3.

Saigon vista come governo fantoccio degli USA: Rimuovere Supporto da 3 spazi al di fuori da Saigon. Patrocinio -3.

Consigli. La parte non ombreggiata "se desiderato" significa che la Fazione che lo implementa può declinare lo spostamento dei 2 pezzi USA e ridurre il Patrocinio. I pezzi includono le Basi. La parte ombreggiata "rimuovere Supporto" significa rimuovere qualsiasi segnalino di Supporto Attivo o Passivo dallo spazio, lasciandolo Neutrale (1.6.2).

67. Sbarco Anfibio **AUNV** 1965

Potere navale: Gli USA o ARVN spostano qualsiasi delle proprie Truppe tra spazi costieri, poi fanno Perlustrazione gratuita ed Assalti in 1 spazio costiero.

Il nemico svanisce: Il VC sposta sino a 3 pezzi da qualsiasi spazio costiero. Gli USA ed ARVN sono non Disponibili sino alla carta seguente.

Consiglio. Gli spazi "Costieri" sono quelli che toccano o attraversano una Strada Principale dall'oceano (1.3.7). La Perlustrazione può avvenire anche durante i Monsoni. La Fazione indicata decide se spostare i pezzi (il VC a qualsiasi spazio della mappa). I Pezzi includono le Basi.

68. Berretti Verdi AUVN 1964

Addestratori di Elite: Porre 3 Irregolari o 3 Ranger in una Provincia priva di Controllo NVA. Ponetela a Supporto Attivo.

Addestratori riluttanti: Rimuovere 3 Irregolari ponendoli tra i Disponibili e ponete 1 delle loro Province ad Opposizione Attiva.

Consiglio. Una Provincia con 0 Popolazione non può essere posta a Supporto né ad Opposizione (1.6).

69. MACV AUVN 1965

Comando Assistenza Militare, Vietnam (MACV) promuove la collaborazione: Gli USA e poi il ARVN o il NVA e poi il VC svolgono ciascuno 1 Attività Speciale gratuita. La Fazione che implementa l'Evento rimane Disponibile.

Consiglio. Ciascuna Fazione coinvolta decide i dettagli della sua Attività Speciale. "1 Attività Speciale gratuita" significa entro il normale numero di spazi per quel tipo di Attività Speciale.

70. ROK AUVN 1965

Coreani tenaci: Gli USA o ARVN fanno Perlustrazione gratuita in poi Assaltano gratuitamente Phu Bon e spazi adiacenti come se fossero USA e come se tutti i cubi ARVN fossero Truppe USA.

Turppe dell'ONU abusano della popolazione locale: Spostate Qui Nhon, Phu Bon, e Khanh Hoa ciascuna di 1 livello verso Opposizione Attiva.

Consiglio. Per il testo non ombreggiato, la Fazione che agisce sceglie gli USA o ARVN e quella fazione decide i dettagli della Perlustrazione ed Assalto. La Perlustrazione può avvenire anche con Monsoni. "Phu Bon e spazi adiacenti" include Phu Bon, Qui Nhon, Binh Dinh, Kontum, Pleiku, Khanh Hoa, e — per l'Assalto — le 3 LoC che toccano Phu Bon. "come se fossero USA e come se tutti i cubi ARVN fossero Truppe USA" significa che la Fazione scelta – USA o ARVN – muove e combatte con tutte le Truppe USA, Truppe ARVN, e Polizia come se tutti questi cubi fossero Truppe USA; incluse le doppie perdite nemiche per qualsiasi Base USA in uno spazio, e gli effetti della Capacità "Abrams" se in effetto, e così via. Il ARVN Non-Giocatore usa comunque le priorità ARVN Non-Giocatore (8.4.4).

71. An Loc ANUV-1968

Il ARVN resiste: In uno spazio nel Sud con ARVN, rimuovete tutte le Truppe NVA e ponete 3 Truppe ARVN.

Pressione delle truppe convenzionali: Il NVA fa Marcia gratuita con Truppe in una Città ed Attacca gratuitamente lì due volte.

Consiglio. "il Sud" significa qualsiasi spazio nel Vietnam del Sud, incluse tutte le LoC. La Marcia NVA potrebbe avvenire anche con Monsoni e costa zero ma altrimenti segue tutte le regole sulla Marcia, inclusi i movimenti ripetuti attraverso il Laos/Cambogia se il Sentiero è superiore a zero ed inclusa la possibilità di Attivare le Guerriglie che muovono (3.3.3). Gli Attacchi inoltre seguono la normale regola, incluso l'utilizzo o di Truppe NVA o l'Attivazione di Guerriglie che Attaccano.

72. Conta dei Corpi ANUV 1965

Punto di svolta: Sino al Colpo di Stato, l'Assalto e la Pattuglia aggiungono +3 Aiuti per Guerriglia rimossa e costano zero.

MOMENTUM

"E' morto, è un VC": Ponete 1 Guerriglia in ciascuno spazio con Opposizione Attiva, 2 Truppe NVA in ciascuno spazio del Laos/Cambogia.

Consiglio. "Costo zero" significa che il ARVN pagherà 0 Risorse per queste Operazioni, e gli USA pagano zero anche se un Assalto ARVN viene aggiunto entro l'Assalto USA (3.2.4).

73. La Grande Società ANUV 1965

LBJ progredisce con la sua agenda sociale: Svolgete una Fase di Impegno.

La Guerra danneggia l'economia: Gli USA muovono 3 pezzi da Disponibili a fuori gioco.

Consiglio. Per il testo non ombreggiato, gli USA come al solito decidono i dettagli della Fase di Impegno. Se si ha l'evento non ombreggiato mentre è in essere l'Evento 15 "Medevac" non ombreggiato, "Medevac" influenza l'immediata Fase di Impegno e rimane in essere per influenzare la seguente Fase di Impegno del Round Colpo di Stato. Per il testo ombreggiato, gli USA decidono quali pezzi; i pezzi includono le Basi.

74. Lam Son 719 ANUV 1968

IncurSIONe improvvisa: Porre sino a 6 Truppe ARVN in uno spazio del Laos. Il ARVN svolge una Op Limitata lì. Degradare il Sentiero di 2 caselle.

Escalation al Sud: Risorse NVA +6 ed altro +1 per ogni pezzo ARVN in Laos.

Consiglio. Il ARVN decide i dettagli della Op Limitata.

75. Sihanouk ANUV 1964

Operazioni di inseguimento: Gli USA o ARVN fanno Perlustrazione gratuita in o in qualsiasi spazio della Cambogia, poi fanno Assalto gratuito in uno di essi.

Riformimento per mare e santuari: Il VC fa Riorganizzazione gratuita in qualsiasi spazio della Cambogia e poi fa Marcia gratuita da qualsiasi spazio di Riorganizzazione. Poi il NVA fa lo stesso.

Consiglio. La Fazione che effettua la Perlustrazione decide i dettagli della Perlustrazione ed Assalto. L'Assalto USA gratuito può aggiungere un Assalto ARVN a costo zero (3.2.4). La Perlustrazione o Marcia possono avvenire anche con i Monsoni. La Marcia NVA può includere movimenti ripetuti da spazi della Cambogia se ogni tale spazio ha appena visto la Riorganizzazione NVA e se il Sentiero è a più di zero (3.3.3).

76. Annam ANVU 1965

Rivalità Nord-Sud: NVA e VC -1 Risorsa ciascuno per spazio dove vi sono entrambi. Patrocinio +2.

Il regime di Saigon è visto come ripristino delle colonie: Rimuovere Supporto da Hue, Da Nang, ed un Provincia adiacente.

Consiglio. "Spazio dove vi sono entrambi" significa uno spazio con pezzi sia NVA che VC. "Rimuovere Supporto" significa porre il Supporto Attivo o Passivo a Neutrale (1.6.2).

77. Détente ANVU 1968

Il Blocco Comunista riduce l'impegno bellico: Tagliate le Risorse NVA e VC ciascuna a metà del suo totale (arrotondate per difetto). 5 Truppe NVA Disponibili vanno fuori gioco.

Nixon scontento: Il NVA aggiunge +9 Risorse o fa Infiltrazione gratuita. Poi il VC fa Riorganizzazione gratuita in massimo 6 spazi.

Consiglio. Questo evento non ombreggiato è l'unico modo con il quale pezzi che non sia USA o ARVN - NVA - occupano la casella Fuori Gioco (1.4.1). Per l'effetto ombreggiato, la Fazione indicata in ogni caso decide i dettagli.

78. Generale Lansdale ANVU 1965

Controinsorgente non convenzionale: Porre uno spazio, che non sia Saigon, con USA o ARVN a Supporto Attivo. Aggiungete lì un segnalino di Terrore. Patrocinio +1.

Ostacoli Burocratici: Patrocinio +3. No Assalto USA sino al Colpo di Stato.

MOMENTUM

Consiglio. Una Provincia con Popolazione zero non può essere posta a Supporto (1.6). Il segnalino di Terrore viene aggiunto anche se ne è già un altro in quello spazio.

79. Henry Cabot Lodge ANVU 1964

L'Ambasciatore propone il protettorato USA: Aiuti +20.

Supporto interno: Rimuovere sino a 3 pezzi ARVN. Patrocinio +2 per ciascuno. ARVN non Disponibile sino alla prossima carta.

Consiglio. I pezzi includono del Basi.

80. La Luce alla fine del Tunnel ANVU 1968

Rilasciamento: Rimuovere 1-4 pezzi USA dalla mappa a Disponibili. Per ciascun pezzo, Patrocinio +2, spostate uno spazio di 1 livello verso Opposizione Attiva, e porre 4 Truppe NVA fuori dal Sud. Rimanere Disponibile.

Consiglio. La Fazione che svolge l'Evento decide i dettagli. I pezzi includono le Basi. Una Provincia con Popolazione zero non può essere posta a Supporto. "Fuori dal Sud" significa Province in Vietnam del Nord, Laos o Cambogia. La fazione che svolge l'Evento rimane Disponibile per la prossima carta.

81. CIDG AVUN 1965

Gruppi Irregolari Civili di Difesa (CIDG): Rimpiazzate un tiro di dado di Guerriglie VC nel Vietnam del Sud con Ranger, Irregolari o Polizia.

Diserzioni e Defezioni: Rimpiazzate tutti i Ranger, Polizia ed Irregolari in uno spazio di Montagna con 2 Guerriglie VC in totale.

Consiglio. Per il testo ombreggiato, gli Irregolari (come i Ranger e Polizia) vanno nella casella Disponibile, non nelle Perdite (1.4.1).

82. Teoria del Domino AVUN 1965

Gli USA giustificano la loro guerra: Sino a 3 pezzi USA o 6 ARVN fuori gioco vanno tra quelli Disponibili. Oppure: Risorse ed Aiuti ARVN ciascuno +9.

La popolazione USA dubita dello scopo della guerra: 3 Truppe USA Disponibili vanno fuori gioco. Aiuti -9.

Consiglio. I "Pezzi" includono le Basi.

83. Elezioni AVUN 1965

Votazione corretta: 3 spazi a Supporto Passivo vanno a Supporto Attivo. Aiuti +10.

I Brogli ai ballottaggi sconfiggono il candidato all'opposizione Druong Dinh Dzu: Spostate 2 Città ciascuna di 1 livello verso Opposizione Attiva. Aiuti -15.

Consiglio. Gli spazi influenzati possono includere Saigon.

84. To Quoc AVUN 1968

Paura della rappresaglia del Nord: Porre 1 Truppa ARVN ed 1 Polizia in ogni spazio del Vietnam del Sud che ha NVA.

Penetrazione diffusa: Il ARVN rimuove 1 cubo ogni 3 (arrotondate per difetto) in ogni spazio. Ponete 1 Guerriglia VC in 3 spazi dove sono stati rimossi pezzi ARVN.

Consiglio. Per la versione ombreggiata, il ARVN sceglie e deve rimuovere 1 proprio pezzo ogni 3 (Truppe ARVN o Polizia), non USA o NVA. La Fazione che agisce sceglie in quali spazi possibili porre le Guerriglie VC.

85. USAID AVUN 1965

Incremento degli aiuti ai civili: Spostate 3 spazi a Controllo COIN ciascuno di 1 livello verso il Supporto Attivo.

Più aiuti, più corruzione: Incrementate o diminuite qualsiasi o tutti tra Risorse, Aiuti e Patrocinio ARVN di 2 ciascuno.

Consiglio. Una Provincia con zero Popolazione non può essere spostata (1.6). L'effetto ombreggiato può incrementare alcuni totali e diminuirne altri, quindi può essere utile a qualsiasi Fazione.

86. Investitura Divina AVNU 1965

CAPACITA' ARVN

Rabbia per la soppressione del regime: 1 spazio di Governo può trasferire gli Aiuti al Patrocinio senza spostare Supporto.

Comunismo considerate in armonia con Confucio: Il ARVN Governa e Pacifica in massimo 1 spazio.

Consiglio. Con la Capacità non ombreggiata, il ARVN decide quale spazio di Governo che trasferisce al Patrocinio spostare o non spostare. Con quella ombreggiata, l'Attività Speciale Governare sarà max 1 invece che max 2 (4.3.1) ed il ARVN sarà in grado di Pacificare solo al massimo 1 dei possibili spazi USA più ARVN in luogo dei 4 in ogni Fase di Supporto (6.3.1)

87. Nguyen Chanh Thi AVNU 1965

Comandante del I Corpo: Porre 3 pezzi ARVN entro 3 spazi da Hue. Spostate gli spazi che li ricevono ciascuno di 1 livello verso Supporto Attivo.

Generale popolare rimosso: Rimpiazzate 2 qualsiasi pezzi ARVN con 2 pezzi VC entro 2 spazi da Hue. Patrocino +4 o -4.

Tip. Una Loc o Provincia con 0 Popolazione non può spostarsi(1.6).

88. Phan Quang Dan AVNU 1968

Dissidente diviene Primo Ministro della RVN: Spostate Saigon di 1 livello verso Supporto Attivo. Patrocino +5.

Assemblee dell'opposizione: Spostate Saigon di 1 livello verso Neutrale. Patrocino -5. ARVN non Disponibile sino alla prossima carta.

Consiglio. Modificate il segnalino di vittoria USA (Supporto + Disponibile) quando si varia il Supporto ed il segnalino di vittoria ARVN (Controllo COIN + Patrocino) quando si varia il Patrocino.

89. Tam Chau AVNU 1965

Contraccollo cattolico: Spostate Saigon di 1 livello verso Supporto Passivo. Patrocino +6.

I buddisti di Saigon trovano un leader: Porre un pezzo VC in e spostate Saigon di 1 livello verso l'Opposizione Passiva. Patrocino -6.

Consiglio. Una Base è un pezzo.

90. Walt Rostow AVNU 1965

Portafoglio COIN: Porre 2 qualsiasi pezzi ARVN da ovunque (anche da fuori gioco) in qualsiasi spazio a Controllo COIN.

Il nemico è padrone della notte: Porre 1 qualsiasi Guerriglia in ogni Provincia con ARVN. Le Truppe ARVN si Trasferiscono come se non vi fossero Basi.

Consiglio. I "Pezzi" includono le Basi. Per l'effetto ombreggiato, il Trasferimento è immediato ed unico – le Truppe ARVN lasciano tutte le Province e LoC per le Città senza Controllo NVA o Saigon (6.4.2).

91. Bob Hope VUNA 1968

USO: Muovere qualsiasi Truppa USA da una Provincia ad una Città a Controllo COIN. Per ogni 2 mosse (arrotondate per difetto), 1 pezzo tra le Perdite va tra i Disponibili.

Lo Show rallenta le operazioni belliche: Il NVA o VC sposta sino a 3 Truppe USA da qualsiasi Provincia a Città, ponendo una Guerriglia dove vi era ciascuna Truppa.

Consiglio. I “Pezzi” includono le Basi.

92. SIGNORI DEL MARE **VUNA** 1968

Strategia del Delta: Il ARVN poi gli US fanno Perlustrazione sul posto o Assalto in ogni spazio adiacente a Can Tho.

Sampan: Il NVA o VC muove qualsiasi dei suoi pezzi (anche le Basi senza Tunnel) dalla Cambogia/Tay Ninh a spazi adiacenti a Can Tho.

Consiglio. Il ARVN ed USA ciascuno decidono il dettaglio dei loro rispettivi Perlustrazioni o Assalti. “Spazio adiacente a Can Tho” include i 3 spazi di LoC del fiume Mekong.

93. Senatore Fulbright **VUNA** 1964

Le udienze alimentano il dibattito: Gli USA muovono 4 pezzi USA dalla mappa a Disponibili.

Scettico sulla guerra: 1 Base USA Disponibile va fuori gioco. Aiuti -9.

Consiglio. Una Base è un pezzo.

94. Topi dei Tunnel **VUNA** 1968

Specialisti sotterranei: Ponete un segnalino di Tunnel su una Base Insorgente in ciascuna di 2 Province, o rimuovete 1 Base con Tunnel da uno spazio con Truppe USA.

Consiglio. Questo è uno dei pochi eventi che causano la rimozione di Basi con Tunnel (5.1.1).

95. Westmoreland **VUNA** 1965

Sradicateli: Gli USA fanno Trasporto Aereo gratuito, poi Perlustra (no movimento) o Assalta (no ARVN) in 2 spazi, poi fa Attacchi Aerei.

La Guerra delle grandi unità ignora la popolazione: Spostate 3 Province senza Polizia ciascuna di 2 livelli verso Opposizione Attiva.

Consiglio. Per l’effetto non ombreggiato, gli USA decidono i dettagli delle azioni non ombreggiate, che seguono le normali restrizioni, eccetto che l’Operazione di Perlustrazione può avvenire anche durante i Monsoni, la Perlustrazione è sul posto solo per l’assenza di movimento, e l’Assalto USA non può aggiungere alcun Assalto ARVN (no ARVN). L’Attacco Aereo può anche includere il Degrado del Sentiero come al solito (4.2.3). Per quello ombreggiato, le Province con Popolazione 0 non possono spostarsi da Neutrali.

96. APC **VUAN** 1968

Campagna di Pacificazione Accelerata: Gli USA ed ARVN Pacificano immediatamente come se fosse la Fase di Supporto, ma a costo zero. Spostate massimo di 1 livello per spazio.

Falsi progressi: Se viene giocata Offensiva del Tet, tornate al VC. Altrimenti, il VC implementa “Rivolta Generale” come indicato sulla carta (senza usarla).

Consiglio. Per il testo non ombreggiato, la Pacificazione rimuove anche segnalini di Terrore a costo zero. Per il testo ombreggiato, se non è stato implementato l’Evento #124 “Offensiva del Tet” (anche nel caso in cui non si usi nello scenario), implementate il testo dell’Evento “Offensiva del Tet” che segue il testo “rivolta generale”. La disposizione della carta “Offensiva del Tet” non viene toccata.

97. Hotel Brinks **VUAN** 1964

Il terrorismo NLF riconcilia il Governo con gli USA: Aiuti +10, o 4 Patrocinio alle Risorse ARVN. Girate qualsiasi carta corrente di Leader RVN – si ignora il suo testo.

Autobomba militare USA: Spostate una Città che ha VC di 2 livelli verso Opposizione Attiva ed aggiungere lì un segnalino di Terrore.

Tips. Il testo non ombreggiato non ha effetto su “Duong Van Minh” o “Tentativo Fallito”; una carta di leader RVN conta ancora come carta nella casella leader RVN, come per la pre-condizione dell’Evento Cruciale. Per quello ombreggiato, qualsiasi pezzo VC nella Città – Guerriglia o Base – rende lo spazio candidato; il segnalino di Terrore viene aggiunto anche se ve ne è già uno lì.

98. Long Tan **VUAN** 1965

Australiani: Porre 2 Truppe USA fuori gioco in una Provincia o rimuovete tutte le Guerriglie da tutta la Giungla con Truppe USA.

I VC colpiscono truppe appena arrivate: 1 Base USA ed 1 Truppa USA in una Giungla con 2+ Guerriglie VC vanno nelle Perdite.

Consiglio. Per l'effetto non ombreggiato, le Truppe possono andare in 1 qualsiasi Provincia eccetto il Vietnam del Nord, non necessariamente in Giungla.

99. Masher/White Wing **VUAN** 1965

La Perlustrazione spinge il nemico all'accerchiamento: Gli USA o ARVN fanno Perlustrazione gratuita in 1 spazio non di Giungla con Truppe USA ed ARVN. Poi fanno Assalto gratuito come fossero USA.

Scarsa sicurezza nell'operazione: Il VC o NVA fanno Marcia gratuita con Guerriglie sino a 3 qualsiasi spazi poi fanno Imboscata gratuita in ciascuno (anche se Attive).

Tips. La Perlustrazione o Marce possono avvenire anche con Monsoni. Per il testo non ombreggiato, la Fazione che agisce sceglie gli USA o ARVN e quella Fazione decide i dettagli della sua Perlustrazione ed Assalto. Le Truppe USA ed ARVN possono entrambe muovere ed Attivare Guerriglie. Le Truppe ARVN contribuiscono come se fossero Truppe USA, incluso il raddoppio delle perdite USA per qualsiasi Base USA in uno spazio, e così via. Per quello ombreggiato, la Fazione che agisce sceglie il VC o NVA e quella Fazione decide i dettagli della Marcia o Imboscata. La Marcia NVA può comprendere più movimenti dal Laos/Cambogia se il Sentiero è a più di zero. Le Imboscate devono avvenire nelle destinazioni di Marcia, ma possono non coinvolgere le Guerriglie che hanno Marciato e possono avvenire anche se tutte le Guerriglie di quella Fazione erano già Attive.

100. Rach Ba Rai **VUAN** 1965

Le pattuglie fluviali danno la caccia a Charlie (il nemico): Rimuovere tutti i VC o tutti i NVA non Truppa da una Palude con Truppe USA.

Imboscata fluviale dei VC: In una Palude con qualsiasi VC, rimuovete un tiro di dado di cubi USA/ARVN (gli USA a Perdute). Porre 1 pezzo VC.

Consiglio. "Una Palude" significa 1 Provincia di Palude. Un pezzo può includere una Base. "USA a Perdite" significa che i pezzi rimossi vanno nella casella delle Perdite, mentre i pezzi ARVN rimossi vanno nelle Forze Disponibili ARVN come al solito (1.4.1).

101. Trappole Esplosive **VNUA** 1964

CAPACITA' VC

Le preparazioni insospettiscono il nemico: I VC ed NVA fanno Imboscata massimo in 1 spazio.

Mine e punji: In ogni spazio di Perlustrazione, il VC rimuove in seguito 1 Truppa che fa Perlustrazione con un tiro di dado di 1-3 (gli USA a Perdite).

Consiglio. "USA a Perdite" significa che i pezzi rimossi vanno nella casella delle Perdite, mentre i pezzi ARVN rimossi vanno nelle Forze Disponibili ARVN come al solito (1.4.1).

102. Cu Chi **VNUA** 1965

Sgombero e sicurezza: Rimuovere tutte le Guerriglie da 1 spazio con un Tunnel e Controllo COIN.

Triangolo di ferro: Ponete segnalini di Tunnel in ogni Base Insorgente in 1 Provincia. Ponete 1 Guerriglia NVA ed 1 VC lì.

Consiglio. "Un Tunnel" significa una Base con Tunnel.

103. Scuola Statale del Kent **VNUA** 1968

La Guardia Nazionale ripristina l'ordine: 2 qualsiasi Perdite USA vanno tra i pezzi Disponibili. 1 Op Limitata USA gratuita. Gli USA sono Disponibili.

Reazione eccessiva della Guardia Nazionale: Sino a 3 Truppe USA nelle Perdite vanno fuori gioco. Aiuti -6. USA non Disponibili sino alla prossima carta.

Consiglio. Per il testo non ombreggiato, ponete il cilindro di Disponibilità USA da dove si trova nella casella Fazioni Disponibili. Se gli USA hanno implementato l'Evento e l'ARVN è Secondo Disponibile, il ARVN può svolgere Ops & Attività Speciale come al solito.

104. Battaglioni Primari **VNUA** 1965

CAPACITA' VC

Tracce evidenti: Marciare in Supporto/LoC Attiva se chi muove più COIN non Base > 1 (invece che > 3).

Dura Guerriglia: 1 spazio di Imboscata VC può rimuovere 2 pezzi nemici.

Consiglio. La Capacità ombreggiata consente ad ogni Attività Speciale VC Imboscata di rimuovere sino ad un totale di 3 pezzi nemici tra i suoi massimo 2 spazi.

105. Pressione Rurale **VNUA** 1965

Tassazione VC onerosa: Spostate 4 Province con qualsiasi VC ciascuna di 1 livello verso il Supporto Attivo.

Corruzione del governo locale: Spostate 3 Province con Polizia ciascuna di 1 livello verso Opposizione Attiva., Patrocinio +6 o -6.

Consiglio. Una Provincia con Popolazione zero non può passare a Neutrale (1.6).

106. Binh Duong **VNAU** 1965

Una riforma rivoluzionaria del catasto cerca affermazione nelle regioni più ricche: In ciascuna di 2 Province adiacenti a Saigon, spostate il Supporto/Opposizione di 1 livello in qualsiasi direzione e ponete una Guerriglia VC o Polizia.

Consiglio. Lo spostamento verso l'Opposizione e il piazzamento della Polizia è un movimento possibile (sebbene inusuale).

107. Bonzo Suicida **VNAU** 1964

Una tragica protesta riavvicina le elite: Patrocinio +3 o, se Saigon è a Supporto Attivo, +6.

Auto-immolazione contro il regime: Spostate Saigon di 1 livello verso Opposizione Attiva. Aiuti -12.

Consiglio. Modificate il segnalino di vittoria ARVN (Controllo COIN + Patrocinio) quando si incrementa o riduce il Patrocinio, ed il segnalino di vittoria USA (Supporto + Disponibili) se si varia il Supporto, e quello VC (Opposizione + Basi) se si aggiunge Opposizione.

108. Renitenti **VNAU** 1965

Il furore pubblico aumenta i volontari: Se vi sono meno di 3 pezzi nelle Perdite, 3 Truppe USA vanno da Fuori Gioco a Disponibili.

Rallentamento del reclutamento: Spostate 1 Truppa USA per pezzo nelle Perdite, ad un massimo di 3, da Disponibile a fuori gioco.

Consiglio. I "Pezzi" includono le Basi.

109. Nguyen Huu Tho **VNAU** 1965

Il controllo da parte del Partito del NLF causa la reazione anti comunista: Spostate ogni Città con VC di 1 livello verso Supporto Attivo.

Leader del Fronte Nazionale di Liberazione (NLF): Porre una Base VC ed una Guerriglia VC a Saigon.

Consiglio. La Base VC non può essere posta se vi sono già altre 2 Basi di qualsiasi Fazione a Saigon (1.4.2, 5.1.1).

110. Nessun Contatto **VNAU** 1964

Tregua: Porre 2 Perdite sulla mappa. Tutti i Ranger ed Irregolari vanno Occultati.

Charlie sbuca fuori: Girate tutte le Guerriglie VC ed NVA ad Occultate.

Consiglio. Il testo non ombreggiato consente la scelta di 2 qualsiasi pezzi dalla casella delle Perdite – Truppe, Irregolari o Basi – ed il loro piazzamento in qualsiasi spazio della mappa dove possono stare (1.4.2).

111. Agente Arancione **VAUN** 1968

Agente chimico contro i "santuari": Tutti gli Insorgenti in Giungla divengono Attivi. Gli USA fanno Attacchi Aerei gratuiti tra massimo 2 qualsiasi spazi di Giungla (nessun effetto sul Sentiero).

Defoliazione a livello industrial: Spostate ogni spazio di Giungla e di Montagna con Insorgenti di 1 livello verso Opposizione Attiva.

Consiglio. Per il testo non ombreggiato, gli USA decidono i dettagli dell'Attacco Aereo non possono Degradare il Sentiero. Per quello ombreggiato, una Provincia con zero Popolazione non può spostarsi da Neutrale (1.6).

112. Colonnello Chau **VAUN** 1964

Gruppi di raccolta delle lamentele: Porre 1 Polizia in ciascuna di 6 Province

Tradizione locale Viet Minh: Spostate 3 Province con ARVN ciascuna di 1 livello verso Opposizione Attiva. Porre 1 Guerriglia VC in ciascuna.

Consiglio. Una Provincia con zero Popolazione non può spostarsi da Neutrale (1.6).

113. Ruff Puff **VAUN** 1968

RF/PF – Forze Regionali e Popolari: Porre sino ad 8 Polizia nel Sud.

Male addestrati, totalmente confusi: Rimpiazzare 5 Polizia fuori dalle Città con 1 pezzo VC ciascuno – 1 dei pezzi VC può essere una Base.

Consiglio. Nel testo non ombreggiato, "nel Sud" significa in qualsiasi spazio del Vietnam del Sud, incluse le LoC. Per quello ombreggiato, solo 1 pezzo VC posto può essere una Base, gli altri devono essere Guerriglie.

114. Tri Quang **VAUN** 1965

I Buddisti contrastano i Comunisti: Ponete sino a 3 Città Neutrali o ad Opposizione a Supporto Passivo.

Comitato Rivoluzionario del Popolo: Spostate Hue, Da Nang, e Saigon di 1 livello verso Opposizione Attiva. Porre un pezzo VC a Saigon.

Consiglio. Un “pezzo” può essere una Base.

115. Tifone Kate **V**AUN 1968

Anni di tempeste: Sino al Colpo di Stato, nessun Trasporto Aereo, Trasporto o Bombardamento e tutte le altre Attività Speciali sono massimo in 1 spazio. La Fazione che agisce rimane Disponibile.

MOMENTUM

Consiglio. Quando “Tifone Kate” è in essere durante i Monsoni, non è consentito alcun Trasporto Aereo, e l’Attacco Aereo viene limitato ad 1 spazio non a 2 (5.1.1).

116. Quadri **V**ANU 1964

CAPACITA' VC

Uomini nelle sezioni politiche: Il VC, per fare Terrore o Agitazione, deve rimuovere 2 Guerriglie VC per spazio.

Comitati Rivoluzionari di Villaggio: Il VC se Riorganizza in 1 spazio dove il VC aveva già una Base può fare Agitazione come se fosse la Fase di Supporto anche se vi è Controllo COIN.

Consiglio. Per l’effetto non ombreggiato, se il VC ha meno di 2 Guerriglie in uno spazio, non può effettuare il Terrore o Agitazione lì, sino a quando non ha 2 Guerriglie lì da rimuovere.

117. Comandanti di Corpo **V**ANU 1968

Generale ARVN prende l’iniziativa: Il ARVN pone 3 delle sue Truppe da fuori gioco a Disponibili in 1 o 2 spazi adiacenti, poi fa Perlustrazione gratuita con ciascuna.

Il comandante di Corpo ignora Saigon: Rimuovete un tiro di dado di pezzi ARVN da 1 o 2 spazi adiacenti. ARVN non Disponibile sino alla prossima carta.

Consiglio. Per il testo non ombreggiato, la Fazione ARVN decide da e dove porre le Truppe.

118. Armi della Guerra di Corea **V**ANU 1964

Obsoleto: Il VC deve rimuovere 1 Guerriglia da ogni spazio che ne ha almeno 2 e nessuna Base NVA.

Il NLF ottiene armi USA catturate in Corea: Porre 1 qualsiasi pezzo VC in 3 spazi.

Consiglio. Per il testo non ombreggiato, dal momento che il VC decide sulla rimozione, può rimuovere Guerriglie VC Attive piuttosto che Occultate. Per quello ombreggiato, un pezzo può essere una base.

119. My Lai **V**ANU 1968

Tenente USA condannato: 2 Truppe USA Disponibili vanno fuori gioco. Patrocinio +2.

Massacro: Ponete una Provincia con Truppe USA ad Opposizione Attiva. IL VC pone una Base ed una Guerriglia lì. Aiuti -6.

Consiglio. Le Province con 0 Popolazione non si spostano da Neutrali.

120. Corpo Stampa USA **V**ANU 1968

Supporto iniziale: Spostare pezzi USA da fuori gioco alla mappa - 4 se vi sono 0-2 carte nella casella Leader RVN, 2 se 3-5.

Scetticismo crescente: Truppe USA tra le Perdite pari alle carte nella casella Leader RVN più tutte le Basi tra le Perdite vanno fuori gioco.

Consiglio. I “Pezzi” includono le Basi. Per il testo ombreggiato, contate il numero di carte Colpo di Stato (anche quelle di “Tentativo Fallito”) nella casella Leader RVN: la Fazione che agisce sceglie quel numero di pezzi non Base nella casella delle Perdite – oltre a tutte le Basi lì – da spostare nella casella Fuori Gioco.

121. Linebacker II **U**AVN 2° ed.

Evento Cruciale USA — Giocatela se vi sono 2+ carte nella casella Leader RVN e Supporto + Disponibili > 40.

Guerra Aerea senza restrizioni: Il NVA rimuove 2 Basi, **riduce le Risorse alla metà (arrotondate per difetto), non Disponibile per la carta seguente. 3 Perdite US tornano Disponibili.**

Non se *Colpo di Stato!* è la prossima carta.

Consiglio. Non contate Duong Van Minh — un Leader RVN ma non una carta – per la condizione preliminare (2.4.1). La Fazione NVA decide quali delle 2 sue Basi rimuovere, poi perde 15 Risorse e viene segnata come non Disponibile. Gli USA decidono quali Perdite o pezzi USA fuori gioco (incluse le Basi) da spostare a Disponibili.

122. Offensiva di Pasqua **N**VAU

Evento Cruciale NVA — Giocatela se vi sono 2+ carte nella casella Leader RVN e più Truppe NVA che Truppe USA sulla mappa.

Invasione: Il NVA fa Marcia gratuita. Poi le Truppe NVA su LoC senza USA/ARVN possono muovere di 1 spazio. Poi tutte le Truppe NVA Attaccano gratuitamente.

Non se *Colpo di Stato!* è la prossima carta. Può prevaricare l'Evento Cruciale **U**.

Consiglio. Non contate Minh come carta per la condizione preliminare. “Sulla mappa” significa nel Vietnam del Sud, Vietnam del Nord, Laos e Cambogia combinate. La Marcia NVA può includere i soliti movimenti multipli in o fuori da spazi in Laos/Cambogia (a meno che il Sentiero sia a zero, 3.3.2). Le Truppe NVA devono Attaccare dove vi sono nemici; le Guerriglie NVA possono Marciare ma non Attaccare.

123. Vietnamizzazione **AUNV**

Evento Cruciale ARVN — Giocatela se vi sono 2+ carte nella casella Leader RVN e < 20 Truppe USA sulla mappa.

Meccanizzazione: +12 Risorse ARVN. +12 Aiuti. Tutti i pezzi ARVN fuori gioco tornano Disponibili. Ponete 4 cubi ARVN ovunque.

Non se *Colpo di Stato!* è la prossima carta. Può prevaricare l'Evento Cruciale **NU**.

Consiglio. Non contate Minh come carta per la condizione preliminare. “Sulla mappa” significa nel Vietnam del Sud, Laos e Cambogia combinate.

124. Offensiva del Tet **VNUA**

Evento Cruciale VC — Giocatela se vi sono 2+ carte nella casella Leader RVN e > 20 Guerriglie VC nel Sud.

Rivolta generale: Fate Terrore gratuitamente con 1 VC Occultato per spazio. Ponete 6 pezzi VC in qualsiasi Città. Le Guerriglie VC + NVA fanno Attacco gratuitamente dove vi sono nemici (rimuovere VC per primi).

Non se *Colpo di Stato!* è la prossima carta. Può prevaricare l'Evento Cruciale **ANU**.

Consiglio. Non contate Minh come carta per la condizione preliminare. “Nel Sud” significa tra tutti gli spazi del Vietnam del Sud, incluse tutte le LoC. Svolgete le fasi nell'ordine indicato. Il Terrore è obbligatorio dove vi sono Guerriglie VC Occultate – anche se non vi sarà spostamento a beneficio del VC – Attivando 1 Guerriglia VC Occultata in ogni tale spazio. Se si terminano i segnalini di Terrore, tocca al VC (a caso se Non-Giocatore) decidere l'ordine degli spazi dove fa Terrore. Gli Attacchi sono obbligatori dove si trovano Guerriglie VC o NVA con nemici, Attivando tutte quelle Guerriglie, ed includendo i VC che hanno appena effettuato il Terrore. Se uno spazio è occupato sia da Guerriglia VC che NVA, sommate il loro numero assieme per determinare il tiro di dado necessario per il successo, rimuovendo i VC prima degli NVA se possibili quando le perdite di Truppe o Base USA comportano l'Attrito (3.3.3).

125. Colpo di Stato! Nguyen Khanh

Ascendente dei Comandanti di Corpo: Il Trasporto usa massimo 1 spazio di LoC.

Svolgete un Round Colpo di Stato: Vittoria? sino alla Sistemazione.

Monsoni: se questa carta è la seguente, no Perlustrazione o Marcia, Trasporto Aereo & Attacco Aereo max 2.

Consiglio. “Nguyen Khanh” limit ail Trasporto per la campagna seguente, sino a che Khanh non viene rimpiazzato da una carta Colpo di Stato che non sia un “Tentativo Fallito” (2.4.1). Solitamente, il Trasporto può muovere Truppe ARVN e Ranger attraverso una serie di LoC e Città, ma “Khanh” limita tale serie, che può includere solo 1 spazio di LoC per ogni Attività Speciale Trasporto (4.3.2).

126. Colpo di Stato! Young Turks

Thi, Ky, & Thieu sfruttano e condizionano gli USA: Ogni Attività Speciale Governare ARVN aggiunge +2 Patrocinio.

Svolgete un Round Colpo di Stato: Vittoria? sino alla Sistemazione.

Monsoni: se questa carta è la seguente, no Perlustrazione o Marcia, Trasporto Aereo & Attacco Aereo max 2.

Consiglio. Il bonus +2 Patrocinio è per ogni caso di Attività Speciale Governare, per spazio.

127. Colpo di Stato! Nguyen Cao Ky

Alto Ufficiale Aggressivo Ky: La Pacificazione costa 4 Risorse per Terrore o livello.

Svolgete un Round Colpo di Stato: Vittoria? sino alla Sistemazione.

Monsoni: se questa carta è la seguente, no Perlustrazione o Marcia, Trasporto Aereo & Attacco Aereo max 2.

Consiglio. Il costo di 4 Risorse per la Pacificazione rimpiazza il solito costo di 3 Risorse, sia per gli USA che per il ARVN, nella Fase di Supporto seguente e durante la seguente campagna.

128. Colpo di Stato! Nguyen Van Thieu

Stabilizzatore: Nessun effetto.

Svolgete un Round Colpo di Stato: Vittoria? sino alla Sistemazione.

Monsoni: se questa carta è la seguente, no Perlustrazione o Marcia, Trasporto Aereo & Attacco Aereo max 2.

Consiglio. “Nguyen Van Thieu” annulla l'effetto del leader precedente.

129. & 130. Colpo di Stato! Tentativo Fallito

Diserzione: Il ARVN rimuove 1 cubo ogni 3 per spazio (arrotondate per difetto). Ponetela sotto qualsiasi carta di Leader RVN.

Svolgete un Round Colpo di Stato: Vittoria? sino alla Sistemazione.

Monsoni: se questa carta è la seguente, no Perlustrazione o Marcia, Trasporto Aereo & Attacco Aereo max 2.

Consiglio. Rispetto alle altre carte Colpo di Stato, quelle di “Tentativo Fallito” hanno un effetto immediato, non duraturo. La Fazione ARVN rimuove i suoi cubi – modificando il Controllo di conseguenza (1.7) – prima che inizi il Round Colpo di Stato con la Fase di Vittoria. Dopo aver implementato tale effetto, ponete la carta “Tentativo Fallito” sotto la prima carta nella casella Leader RVN, o solo nella casella se non vi è ancora alcuna carta lì. Il “Tentativo Fallito” annulla solo “Duong Van Minh” (il che risulta in nessun effetto duraturo). Lascia qualsiasi altro Leader RVN ancora in essere. Ciascun “Tentativo Fallito” conta comunque come carta nella casella Leader RVN (come per le condizioni preliminari degli Eventi Cruciali, 2.3.8).

Casella leader RVN: Duong Van Minh

Il Generale promette la democrazia. Ogni Operazione di Addestramento ARVN aggiunge +5 Aiuti bonus.

Consiglio. L’Aiuto bonus è +5 per ogni occasione di una Operazione di Addestramento ARVN, non per spazio.

NOTE DELL'IDEATORE

Volko Ruhnke:

Ho già discusso dei vari aspetti nella creazione del gioco nella rivista C3i nr 27 ed altrove. Qui vorrei aggiungere altre considerazioni.

Le origini di questo progetto risalgono ad una telefonata da Gene Billingsley della GMT il quale mi suggeriva di lavorare assieme a Mark Herman per creare un gioco con carte sul Vietnam (che Opportunità con la "O" maiuscola!). Come si sa, Mark aveva pensato ad un tale gioco usando il suo sistema in *We the People (N.d.T. Noi, Il Popolo [gioco sulla Rivoluzione Americana])* per alcuni anni ma non lo aveva mai realizzato. Mark ed io ci siamo incontrati presto nella "Bat-Caverna" della sua casa nel Maryland, dove mi espone la sua visione. Per quanto compresi, il gioco avrebbe dovuto contrapporre due giocatori come Vietnamita Comunista e non Comunista, con forze esterne che si alternavano a tempi diversi ed in effetti scippando il conflitto ai giocatori. A differenza di altri giochi sul Vietnam, questa impostazione poteva non sempre vedere gli USA come star dello spettacolo: il dare una visione più profonda del conflitto avrebbe imposto ai giocatori di focalizzarsi maggiormente sulla guerra civile tra i vietnamiti stessi. Mark desiderava anche riprodurre l'attività politica dei quadri VC nei villaggi, ed i vantaggi delle forze mobili ribelli lungo le vie di comunicazione invece che nelle giungle.

Questo incontro era stato precedente alla pubblicazione di *Abisso Andino*. Una volta che sono stati pubblicati successivi volumi della serie COIN con più ideatori, sono arrivato alla conclusione che il mio sistema COIN poteva riprodurre le dinamiche che Mark aveva previsto – con 4 giocatori che cercano la loro via per la vittoria. Mark ed io ci siamo rivisti all'epico Campionato del Mondo dei Giochi da Tavolo del 2012 e ci siamo accordati per procedere in tale senso. Dopo una iniziale analisi in quella sede con Jordan Kehrer, esperto della serie COIN, che suggerì di aggiungere unità di tipo guerriglia per le fazioni controinsorgenti, partimmo col progetto!

È sempre eccitante vedere come un designer diverso nel gruppo possa portare un sistema di gioco in nuove direzioni con un nuovo argomento. Ora il padre di tutti i wargames con carte come motore di gioco stava per portare la madre di tutte le controinsorgenze USA, assieme a me, nella mia serie di giochi. Come potevamo spingere il sistema di gioco e noi stessi nell'aggiungere più varietà agli eventi, più modalità di gioco in solitario, e più ricchezza al gioco?

Mark iniziò immediatamente con le principali innovazioni al sistema, i Leader RVN, per rimpiazzare le generiche carte Propaganda, e gli Eventi Cruciali per consentire ai giocatori di anticipare l'iniziativa. Quest'ultima innovazione, specialmente, non solo aggiunge un livello strategico unico nella Serie, consente anche di aiutarci ad identificare e riprodurre decisioni cruciali nel conflitto.

Nel frattempo Gene, un esperto ideatore di giochi sul Vietnam di per sé – ha dato le idee per farci avanzare ancora nel progetto, con aspetti come i Monsoni, l'attrito per il potere di fuoco USA, l'uso del terreno cittadino per rappresentare centri logistici permanenti USA, le vie di comunicazione principali con nome, una mazzo potenziato di carte evento, ed altro. L'esperto della serie COIN Mike Bertucelli ha riunito e gestito un gruppo primario di giocatori superiore a quello di precedenti volumi della serie. Ed Örjan Ariander — come in *Cuba Libre* — ci ha ancora salvati caricandosi la parte principale della creazione del complesso algoritmo per il gioco in solitario.

Mentre ero fiducioso in generale che la Serie COIN avrebbe potuto ricreare la storia della insorgenza in Vietnam, non sapevo ancora come avremmo gestito alcune sfide specifiche per questo argomento.

Un sistema che era stato creato per rappresentare in modo semplice le operazioni di guerriglia e contro guerriglia, poteva adattarsi almeno approssimativamente alle campagne convenzionali che si svolsero nel Vietnam? Avremmo potuto integrare l'importanza dei bombardamenti contro il Nord, lo stato delle vie di rifornimento NVA verso il Sud, il "santuario" del Laos e della Cambogia, e le ondate di invasione NVA con la dura insorgenza entro il Vietnam del Sud? Avremmo potuto sottolineare in modo sufficiente gli effetti delle crescenti perdite USA e le variazioni nel supporto ed opposizione americani alla guerra? Insomma, avremmo potuto creare una simulazione convincente del Vietnam con un meccanismo ancora poco famigliare come la Serie COIN, per giocatori che hanno già una approfondita conoscenza del conflitto?

Pensiamo di esserci riusciti. Ora tocca a voi giudicarlo.

Qui, molto più che negli altri volumi della Serie COIN, ho tratto molto dalla mia esperienza formativa nel giocare *Vietnam 1965-1975* — di Nick Karp prodotto, non per coincidenza, sotto la tutela di Mark Herman dalla Victory Games negli anni '80. Quello fu il gioco che originariamente attrasse il mio interesse per la guerriglia nelle giungle, un interesse che è sfociato in ultima analisi nella Serie COIN stessa. Il gioco di Nick ha costituito la base per la comprensione di cosa dovesse essere incluso in un gioco sulla Guerra del Vietnam a livello globale. I giocatori che hanno familiarità con quel gioco dovrebbero coglierne l'omaggio in tutto *Il Lago in Fiamme*.

Ho anche attinto da altre lezioni imparate nel lavoro l'anno scorso su *Una Pianura Lontana*, progettato assieme all'esperto in guerre interne Brian Train, sull'Afghanistan attuale. I giocatori di *Una Pianura Lontana* riconosceranno subito i meccanismi simili ne *Il Lago in Fiamme*: forze disponibili quale componente della vittoria contro insorgente straniera, controllo militare come vittoria per il governo locale, perdite e forze fuori gioco, patrocinio, governare, marce multiple e spesso gratuite attraverso i santuari, e così via. Mentre Mark ed io cercavamo il modo per far funzionare il sistema nella riproduzione del conflitto del Vietnam, la soluzioni che avevano funzionato ne *Una Pianura Lontana* spesso andavano bene. Questo non dovrebbe sorprendere, in quanto le due situazioni erano entrambe spedizioni guidate dagli Stati Uniti.

Una differenza importante nei due giochi, comunque, è il modo graduale USA in voga durante l'epoca del Vietnam: a differenza dell'improvvisa escalation per le forze della Coalizione nel gioco sull'Afghanistan, gli USA in generale possono modificare il loro "Impegno" nella guerra solo all'inizio di ciascuna campagna di 1-2 anni, accrescendo i dilemmi.

Probabilmente l'aspetto più controverso del gioco emerso durante il suo sviluppo è quello che Mark ed io abbiamo già discusso nelle pagine della rivista C3i. E' la premessa del gioco, la divisione tra le fazioni NVA e VC, e solo una di esse può vincere in una partita a 4 giocatori. Come ho indicato più sopra, l'inclusione di tensioni regionali, religiose ed etniche entro i Vietnam oltre a quelle trattate da altri wargame sul Vietnam è stata il punto di inizio per il gioco. Ma una visione prevalente sembra essere quella che i VC erano un'estensione del regime di Hanoi, e quindi viene esclusa qualsiasi situazione che non sia pienamente condivisa tra NVA e VC. Sembra vi sia una concordanza storica che i leader di Hanoi crearono il Fronte di Liberazione Nazionale (il Viet Cong) nel Sud. Ed è anche certo che i comunisti tonchinesi, annamiti e conchinesi erano concordi nel combattere per l'unificazione del Vietnam. Ma è anche certo che emersero tensioni e regionalismi tra di essi, e che non fu la guerra del popolo NLF tra i contadini ma piuttosto l'invasione convenzionale NVA che unificò il Vietnam, e che vi furono di conseguenza vincitori e perdenti post-guerra tra le forze di liberazione.

Come un importante politico comunista del sud spiegò ad un giornalista americano in visita nel 1981, in seguito alle perdite tra i Viet Cong nell'Offensiva del Tet ed il Programma Phoenix (Fenice):

"Un numero crescente di agenti nord vietnamiti venne inviato a sud per riempire i vuoti. Ricostruirono l'apparato comunista del Sud, e rimasero dopo la guerra per gestirlo – spesso in antagonismo con i loro camerati del Sud che, nonostante un astratto impegno per la coesione nazionale, rimanevano ancorati alla loro identità regionale. Molti meridionali li vedevano come politici rigidi, dottrinari, alieni ed anche corrotti. ... "Si comportavano come se ci avessero conquistati" (Stanley Karnow, *Vietnam – Una Storia*, Penguin Books, 1984, pagina 534.).

Meno controversa nel test de *Il Lago in Fiamme* è stata l'idea che gli USA ed il Vietnam del Sud erano "alleati inquieti" come Michael MacLear conio ne *La Guerra dei Diecimila Giorni* (St. Martin's Press, 1981).

Abbondano le testimonianze della frustrazione USA per le azioni della Repubblica del Vietnam e viceversa. L'eccellente libro dell'ufficiale della CIA Thomas Ahern *Il Vietnam Rivelato* (The University Press of Kentucky, 2010), ad esempio, è pieno di resoconti di una missione USA sempre contrastata dal governo locale su cosa dovesse essere fatto, con quale priorità – particolarmente riguardo alla pacificazione ed alla relazione tra i il regime militare a Saigon e la gente delle campagne. E come per le frizioni tra i Comunisti, il problema era quale vietnamita dovesse comandare, in modo che i leader ARVN mostrarono un interesse molto minore nel soddisfare le richieste dei contadini, degli attivisti buddisti, o delle tribù di minoranza etnica rispetto agli Stati Uniti. Un gioco che rappresenti tutti gli aspetti del conflitto del Vietnam a livello nazionale deve riprodurre in quale modo questa divergenza di interessi ed approccio.

Le buone notizie per i giocatori preoccupati per l'errata interpretazione nel gioco di questi argomenti è che sono state incluse elevate permutazioni per implementare la visione di gioco propria di ogni giocatore. O i due comunisti, o i due contro insorgenti, o entrambi possono essere rappresentati con una stretta alleanza sotto il controllo di un singolo giocatore (o gruppo di giocatori). Dubitate delle divisioni tra i comunisti del nord e del sud ma non delle divisioni tra Washington e Saigon? Giocate con 3 giocatori. Volete provare una contesa a 4 ma siete solo in 2 o 3 giocatori? Assegnate le rimanenti Fazioni al Non-Giocatore. E così via.

Il gioco e la sua progettazione, quando sono indovinati, sono sempre un'avventura per me. O mi trasportano in un diverso tempo e luogo, o non ci riescono. *Il Lago in Fiamme* è stato un viaggio avvincente per me, forse quello più coinvolgente degli ultimi tempi. Sono molto grato ai miei compagni di viaggio — Mark, Gene, Mike ed Örjan, gli artisti ed altri professionisti della GMT, i volontari per il test del gioco e per la correzione delle bozze, e tutti i giocatori che sono stati di aiuto alle convention, dimostrazioni ed in rete. Per il mio ruolo nella creazione del gioco, lo dedico ai Veterani americani del Vietnam, particolarmente la Sede 227 della Virginia Settentrionale: per il vostro servizio che si è esteso alle generazioni che vi hanno seguito, inclusa la mia, grazie.

Volko F. Ruhnke

Vienna, Virginia, marzo 2014

Mark Herman:

Quarantadue anni fa ricevetti la mia cartolina che era un probabile biglietto per l'Asia Sudorientale, che venne però annullato dalla pace. La guerra è ora abbastanza lontana per me che posso esaminarla con una qualche prospettiva storica. Queste note dovrebbero essere lette assieme all'intervista pubblicata nel C3i nr 27 ed alle note di Volko che riguardano le principali argomentazioni riguardanti la progettazione del gioco ed alcuni dei principali nodi studiati e risolti. Con tutto questo preambolo mi focalizzerò sul contesto del conflitto e come gli eventi hanno tentato di catturarne il ritmo.

Tutti i giochi hanno un inizio ed una fine. *Il Lago in Fiamme* riguarda il periodo di intervento USA dal 1964-1972, ma questo era solo un altro capitolo in una saga molto più lunga. L'impero cinese nel nord dominò l'Asia Sudorientale per secoli. Questo lasciò fondamenta filosofiche (confucianesimo) e religiose (buddismo) che sono la base delle identità regionali. L'altra tradizione significativa era una società che combatteva continuamente per la sua identità prima dalla Cina, poi con il conflitto etnico intestino, poi col colonialismo ed infine nel caos post seconda guerra mondiale.

Il preambolo al gioco ha visto la fine dell'Impero francese. Il crollo degli imperi ha sempre sconvolto in modo violento il paesaggio politico. La lotta della Francia per riaffermare il suo controllo sulle sue colonie in Africa, Medio Oriente e Cocincina dimostrò che il mondo era cambiato. L'anno in cui nacqui (1954) vide la Francia fronteggiare i doppi disastri

dell'Algeria e Dien Bien Phu che crearono vuoti durante il secondo inverno della Guerra Fredda. Il risultato fu la creazione di una divisione "temporanea" nord-sud che rispecchiava la più ampia divisione Mondo Libero – Comunisti.

Ho esaminato il conflitto del Vietnam attraverso le lenti di molti dibattiti. Che la Repubblica del Vietnam (RVN) fosse o non fosse un governo legittimo è a tutt'oggi oggetto di dibattito, ma non si dimentichi che esisteva da un decennio sotto la guida dell'uomo forte Ngo Dinh Diem, il quale si adoperò per mantenere una oligarchia di educazione francese romana cattolica che poggiava sunna cultura buddista (Investitura Divina [86]). Poi vi era la lotta dei Viet Cong (VC) contro la RVN. Il punto dolente qui è – fino a che punto i VC erano solo un'estensione di Hanoi o erano invece un attore indipendente? Per me la risposta dipende da quando vi ponete la domanda. All'inizio del gioco (1964), il VC era aiutato dal Nord ma era culturalmente diverso e fisicamente isolato eccetto per la rudimentale via di comunicazione che sarebbe divenuta popolare con il nome di Sentiero di Ho Chi Minh. Ritengo che dal 1954 all'Offensiva del Tet (1968) il VC abbia creato una agenda politica che, mentre era nelle linee principali allineata con Hanoi sull'eliminazione della RVN, ne differiva in come vedeva l'evoluzione della situazione dopo il conflitto. Questa è un'opinione di minoranza, e se non la condividete giocate con 2 o 3 giocatori, ma per favore concedetemi un momento.

Una delle contraddizioni storiche che non posso condividere è che lo scopo segreto di Hanoi durante il Tet fu di decimare i ranghi dei VC in un combattimento urbano prolungato. Mentre l'efficacia di questo può essere discussa sino alla nausea, la realtà è che dove vi è fumo di solito vi sono le fiamme. Infatti l'origine del meccanismo degli eventi cruciali fu l'Offensiva del Tet e come cambiò la guerra dopo di essa. È questa la base per la mia visione, che il periodo dal 1954 al 1964 ebbe tutte le caratteristiche di una Guerra Civile, sino a quando il fallimento militare del Tet azzerò l'agenda VC.

L'ultima asse del conflitto fu la Guerra Fredda stessa. Che consideriate la situazione nel 1964 come RVN contro un movimento unificato di liberazione (NLF) o come una lotta a tre tra ARVN, VC ed NVA, il Colpo di Stato di Diem è dove Volko ed io entriamo in questa storia. Nel novembre 1963 i Presidenti Diem (RVN) e Kennedy (USA) furono assassinati.

L'eredità di Kennedy per la situazione in Vietnam è stata principalmente una politica di consiglieri COIN e di addestramento per dare supporto ad un governo libero contro una ribellione guidata dal blocco comunista. La nuova amministrazione LBJ dovette presto gestire l'incidente del Golfo del Tonchino che scatenò il dibattito dei falchi contro le colombe, il quale proseguì sino agli accordi della Pace di Parigi ed alla caduta del Vietnam del Sud nel 1975.

Una delle opzioni è giocare mescolando a caso tutti gli eventi assieme, e lasciando cadere le foglie dove cadono. Dovete sapere che l'architettura degli eventi è stata costruita attorno a tre diverse politiche USA come espresso nella gestione degli USA non giocatore (e relativo diagramma). Gli eventi del 1964 riproducono la transizione degli USA da consigliere a diretto attore della guerra. Le carte del 1965 riguardano il periodo del crescente impegno USA e delle operazioni in larga scala. Le carte finali (1968) riguardano le politiche dell'amministrazione Nixon per far uscire gli USA dalla guerra.

Le carte del 1964 possono essere suddivise genericamente in tre categorie. La prima è il dibattito USA su come rispondere all'incidente del Golfo del Tonchino (1) e convincere Hanoi a cessare e desistere come indicato da *Taylor* (66), *Fulbright* (93), *Lodge* (79), and *Missione di Inchiesta* (63). Poi vi è la guerra logistica che riguarda l'evoluzione del Sentiero (301° *Battaglione Logistico* [51], *Autocarri* [55], *AAA* [31], *Armi della Guerra di Corea* [118]) ed il supporto USA (*Aiuto Economico* [43]). Infine vi sono le caratteristiche iniziali del conflitto illustrate da una serie di tattiche e tecnologie (*Berretti Verdi* [68], *Quadri* [116], *Zio Ho* [50], *Mine Claymore* [17], *Membri delle Tribù* [29], e *Trappole Esplosive* [101]). Quando giocate lo scenario Campagna le vostre prime 12 carte appartengono a questo gruppo di 24 eventi.

I 48 eventi del 1965 si focalizzano sugli stessi tre aspetti del conflitto più le grandi operazioni militari USA (*Starlite* [24], *Atleboro* [23], *Giap* [56], *Ia Drang* [44]). Sommata al dibattito usa (*Teoria del Domino* [82], *Rostow* [90], *Westmoreland* [95], *Grande Società* [73]) è la crescente resistenza a queste politiche (*Renitenti* [108], *Lansdale* [78], *Tri Quang* [114], *Tam Chau* [89]). Le tattiche si spostano decisamente verso il conflitto COIN nelle campagne (*Pressione Rurale* [105], *Cerca e Distruggi* [28], *Conta dei Corpi* [72], *Battaglioni Primari* [104]), mentre massicce operazioni aeree USA combattono una guerra strategica per il Sentiero (*Rolling Thunder* [10], *Arc Light* [8], *SA-2* [34], *Wild Weasels* [5], e *559° Gruppo da Trasporto* [46]).

L'ultima fase (1968) inizia con il *Tet* [124] e termina con *Linebacker II* [121]. Questo period segue le stesse istruzioni per l'evento del 1965, caratterizzando la strategia di uscita dell'amministrazione Nixon (*Kissinger* [2], *Guerra Civile Cambogiana* [62], *Lam Son 719* [74]), ritirata (*Vietnamizzazione* [123]), ed isolamento (*Détente* [77], *Chou En Lai* [42]) per portare Hanoi al tavolo dei negoziati (Negoziati di Pace [3]). Queste politiche sono implementate contro la marea crescente del disincanto americano per questo capitolo della storia americana (*Scuola Statale del Kent* [103], *My Lai* [119]).

Giocando lo scenario Campagna usando questa architettura di segmentazione del tempo, dovrete carpire il fluire della narrativa della guerra mentre tentate di ottenere gloria nel gioco.

Concludo con alcune considerazioni finali. Siamo arrivati al 50° anniversario della Risoluzione del Golfo del Tonchino, tuttavia questo conflitto comporta ancora una risposta viscerale da molti. Spero che questo lavoro di Volko (con il quale è stato un piacere collaborare) e me migliorerà la qualità del dibattito facendovi rigiocare la storia in modo che sia una esperienza di gioco godibile e narrazioni della guerra ripetibili indefinitamente. È stato un privilegio lavorare con molti veterani della guerra come il *Generale 'Buck' Adams* (12), LTC Bob Statz (*LRRP* [26]), ed il Col. Bob Seitz (*Hamburger Hill* [36]). Dedico il mio ruolo in questo progetto ad essi ed agli altri veterani del Vietnam di Booz, Allen & Hamilton.

Mark Herman
NYC, 2014

SISTEMA NON-GIOCATORE

Di Örjan Ariander

Contesto

Salve, mi chiamo Örjan e sono un novizio della serie COIN.

Nell'autunno 2012 notai un nuovo gioco, promosso dai negozianti come una sorta di gioco con carte con un esteso sistema in solitario. Essendo interessato principalmente alla guerra del 19° secolo e precedenti, il soggetto del gioco – la guerra civile in Colombia negli anni 1990 – non era proprio quello che cercavo. D'altro canto, i giochi con le carte sono stati i miei favoriti da quando acquistai una copia di *Annibale* nel 1996, notai il nome dell'ideatore da un paio di giochi della mia collezione, stavo cambiando lavoro quindi avevo molto tempo libero mentre i miei amici erano al lavoro, rendendo molto attrattivo l'aspetto del gioco in solitario. Dopo dell'indecisione, acquistai il gioco.

E venni subito preso. La descrizione di "gioco di carte" CDG non era molto accurata, ma questo non importa; questo nuovo sistema "COIN" è molto più divertente! Ho giocato oltre 50 partite di *Abisso Andino* in solitario quell'autunno, sino ad annoiarmi nel giocare sempre con il Governo ed iniziai a scrivere un sistema di gioco per Non Giocatore (cioè un diagramma di flusso) anche per quella fazione. Prima di terminarla, venni a conoscenza che l'ideatore stava cercando dei volontari per testare un paio di nuovi giochi che usavano lo stesso sistema di base, quindi mi unii al gruppo. Volko e gli altri si sono rivelati persone davvero divertenti con cui collaborare, e penso che i risultati finali siano alquanto buoni. Poi, pochi mesi dopo l'invio in produzione di *Cuba Libre* e *Una Pianura Lontana*, seppi che Volko stava lavorando su un nuovo gioco COIN, questa volta assieme a Mark Herman, che fu colui il quale diede inizio al genere di giochi con le carte molti anni fa...come avrei potuto resistere?

Quando mi sono unito al test di *Il Lago in Fiamme* Volko e Mark non avevano ancora iniziato le regole per il Non-Giocatore quindi, una volta che le regole principali prendevano corpo, mi sono offerto di tracciare gli schemi iniziali per i non giocatori. Mentre il sistema è avanzato di molto rispetto a quelle bozze iniziali, le strutture principali sono sopravvissute quasi intatte.

Note Generali

È stato chiaro sin dall'inizio che il sistema per non giocatori di *Il Lago in Fiamme* avrebbe dovuto essere molto più complesso rispetto a quello dei precedenti giochi della serie COIN a causa delle Attività Speciali e Capacità molto flessibili delle varie fazioni, il maggior numero di Eventi, gli Eventi Cruciali che alterano la normale disponibilità COIN, ed un misto di Truppe e Guerriglie in tre delle fazioni.

Ci tentava molto usare tutta questa flessibilità al massimo nei non giocatori, specialmente la capacità di Trasporto Aereo USA, ma questo avrebbe reso i non giocatori praticamente non giocabili. L'insistenza di Volko di ridurre ad una sola pagina il diagramma di flusso dei non giocatori è stato molto utile. Quale risultato, i non giocatori non necessariamente effettuano la migliore mossa possibile, ma la loro capacità di effettuare una piena Ops e Attività Speciali invece di Operazioni Limitate alla lunga lo compensa.

Il mio obiettivo generale era di far funzionare il sistema per qualsiasi combinazione di giocatori e non giocatori. *Abisso Andino* non ha alcuna regola per il Governo non giocatore, il che è sempre stato il maggiore cruccio per quel gioco. *Cuba Libre* ha regole per non giocatori per tutte le fazioni, ma sono state progettate sul presupposto che i primi due giocatori scelgano le fazioni di Castro e del Governo (cioè il storicamente vincitore ed il maggiore sconfitto), il che porta a comportamenti scadenti per i non giocatori quando i giocatori scelgono altre fazioni da giocare. Questo mi è capitato in una partita dimostrativa ... con questa esperienza, il sistema dei non giocatori ne *Il Lago in Fiamme* ha tutte le fazioni progettate per combattere da sole.

Una gran parte del lavoro per ottenere questo obiettivo è stato di rendere competitiva ogni fazione non giocatore per i giocatori alleati come per quelli nemici.

Il rendere competitiva una fazione solo rispetto al nemico impone semplicemente che il non giocatore combatta al meglio, ma questo consente spesso all'alleato di sfruttare la vittoria della fazione non giocatore e vivere alle sue spalle. Anche contrastare un solo alleato è facile: rendete semplicemente non cooperativa la fazione non giocatore in modo che ostacoli i piani dell'alleato, così facendo facilita il compito delle fazioni nemiche. Dobbiamo bilanciare questi due estremi, quindi i non giocatori sono stati progettati per combattere contro i loro nemici ma anche per pugnalarlo un alleato se questo ha troppo successo. Ottenere il livello di contrasto interno al punto giusto ha impiegato molti tentativi, particolarmente per le fazioni COIN.

Con gli Eventi Cruciali, abbiamo dapprima tentato di farli usare ai non giocatori nel momento ottimale o per anticipare un Evento loro molto sfavorevole o quando il non giocatore avesse tratto il maggior vantaggio da questo. Sfortunatamente questo "momento ottimale" si è rivelato così raro (o così facile da perdere) che i non giocatori non usavano affatto il loro Evento Cruciale! Volko ebbe l'idea di far giocare l'Evento Cruciale ai non giocatori alla prima occasione che avessero avuto nell'anticipare un giocatore. questo potrebbe non essere ottimale per il non giocatore, ma è meglio che non giocare affatto l'Evento – e può anche disturbare molto il giocatore che viene anticipato.

VC

Il VC non giocatore è stato per molti aspetti il più facile da progettare. Il VC ha il numero minore sia di unità che di tipi di unità nel gioco, e le sue Condizioni di Vittoria ed abilità sono simili a quelle delle principali Fazioni insorgenti nei precedenti giochi COIN (FARC, M26 e Talebani, rispettivamente). Questo ha reso la logica di questo sistema alquanto semplice: usare il Terrore immediatamente quando ne ha la possibilità in spazi con Supporto (cioè all'inizio dello scenario Breve e Medio), per creare spazi alla Riorganizzazione VC prima che le cellule terroristiche siano Perlustrate dalle fazioni COIN; poi rafforzarsi e creare infrastrutture per consentire l'Agitazione, Marciare in nuovi spazi per diffondere la ribellione, ed Attaccare solo come ultima risorsa.

Le difficoltà sono però nei dettagli. La capacità del VC di fare Imboscata da LoC o direttamente dalla Marcia non hanno equivalente in alcun gioco COIN precedente, e la capacità di Tassare è molto più potente (ed a doppio taglio!) rispetto alle varie Attività Speciali di acquisizione del denaro dei giochi precedenti. Tassare significa che il VC non giocatore raramente si deve preoccupare delle sue finanze, ma farle usare al non giocatore senza che questi rovini i suoi VP di Opposizione o che gli impedisca di fare Riorganizzazione spostando gli spazi a Supporto è stato più difficile. Gli avversari del VC ne *Il Lago in Fiamme* sono anch'essi molto diversi, impongono altre priorità al non giocatore per meglio sfruttare qualsiasi opportunità si presenti. L'Attività Speciale Sovversione è importante, dal momento che il VC è l'unica fazione Insorgente in grado di ridurre il Patrocinio ARVN. Ma, affinché il VC Tassi quando necessita e faccia Imboscata quando può, abbiamo posto la casella della Sovversione per ultima nel diagramma di flusso.

NVA

Mentre il VC risulta familiare per i veterani della serie COIN, il NVA è qualcosa di completamente nuovo: una fazione "Insorgente" con Truppe.

I test di gioco a 4 giocatori hanno mostrato che il NVA è molto vulnerabile agli Assalti ed Attacchi Aerei USA, rendendo cruciale la sincronizzazione tra costruzione delle infrastrutture, invasioni (Marce) ed Attacchi.

L'incapacità di muovere ed Attaccare nella stessa Operazione (se non per effettuare Imboscate minori) rende estremamente pericoloso per il NVA invadere gli spazi con Basi USA (eccetto per pochi Eventi speciali con "Vo Nguyen Giap" o "Offensiva di Pasqua"). Ma quelle Basi tendono a trovarsi nelle aree più interessanti ad alta Popolazione, quindi non possono essere evitate per sempre.

Causare Perdite agli USA è importante, sia per mandare fuori gioco pezzi USA che per ridurre il livello degli Aiuti; ma il metodo più sicuro per farlo – Imboscata e Bombardamento – entrambe inibiscono la capacità del NVA di costruire la sua infrastruttura (Basi) e Truppe, in quanto ciascuna Attività Speciale Imboscata o Bombardamento priva il NVA dell'opportunità di fare invece Infiltrazione.

Costruire nuove Basi è importante per ricevere più Risorse, reclutare nuove forze, e Spostare le Truppe, ma allo stesso tempo utilizza Guerriglie che sono anche necessarie sia come quadri per le nuove Truppe che per proteggere le Basi esistenti dai Raid dei Ranger. Il Terrore non aiuta il NVA a raggiungere i suoi fini, ma dal momento che il VC solitamente impiega molto per spostare Guerriglie Occultate in aree appena liberate e con alto Supporto, il NVA spesso deve usare le sue Truppe per sopprimere i sentimenti pro-RVN al fine di impedire una vittoria USA.

Per bilanciare questi requisiti in conflitto, il NVA non giocatore Attacca quando può causare perdite significative prima che un contrattacco o Attacco Aereo distrugga la sua forza di invasione, o per rimuovere l'ultimo pezzo COIN da uno spazio per ridurre la minaccia di Attacchi Aerei. Verifica poi se debba fare Terrore, non perché lo desideri ma perché non avrà probabilmente un'altra possibilità se ritarderà troppo a lungo. Le condizioni per fare Terrore sono alquanto limitate comunque, per impedire al NVA non giocatore di farne troppo. La riduzione del Supporto è in realtà quello che deve fare il VC!

Se non è necessario il Terrore, il NVA non giocatore si butta nella costruzione e nel trasporto (cioè Riorganizza e Marcia). Qui la difficoltà era di far Marciare il NVA ovunque di fronte a ripetuti Attacchi Aerei USA che riducono la forza delle Truppe ed il livello del Sentiero. In alcuni dei primi test del gioco, il NVA non giocatore non faceva nulla se non Riorganizzare e giocare Eventi per tutta la partita!

Risolto questo problema, consentendo anche al Non Giocatore di fare Infiltrazione dopo le Marce tranne nel caso in cui vi sia un valido bersaglio per l'Imboscata, rimane il fatto che questi è esposto ad un errato tempismo. Ho spesso visto il NVA Non Giocatore raggiungere le sue condizioni di Vittoria a metà campagna solo per perdere la vittoria appena prima del Colpo di Stato. Ovviamente, respingere l'invasione NVA allontana l'attenzione delle fazioni COIN dal VC... ed un giocatore COIN che dà al NVA Non Giocatore la possibilità di muovere a Saigon è in un grosso guaio!

ARVN

Le Fazioni COIN ne *Il Lago in Fiamme* hanno un problema particolare: i VP delle singole fazioni COIN sono strettamente legate da cosa l'altra fazione COIN deve fare per creare o proteggere i suoi VP. Gli USA necessitano di Controllo COIN per incrementare il Supporto, e spesso deve scegliere tra, da una parte, Pacificare per incrementare i suoi VP e, dall'altra, ridurre il Patrocinio ARVN per rimanere avanti al suo alleato.

Il ARVN da parte sua necessita di Supporto negli spazi che Controlla, sia per essere in grado di Governare che per tenere fuori il VC. Se diventa troppo avido e Governa in uno spazio portandolo a Neutrale, la Riorganizzazione & Sovversione VC spesso rimuove più VP del ARVN di quanto ne ha guadagnati da quell'azione di Governo! Allo stesso tempo, lasciare troppi spazi in

Supporto può lasciare gli USA sconvenientemente troppo vicini alla vittoria, specialmente se gran parte delle forze USA sono state ritirate a Disponibili.

Quindi se il giocatore USA sta vincendo, il ARVN non giocatore rischierà di Governare in spazi a Neutrale in un tentativo alquanto suicida di impedire al suo alleato di vincere.

A parte la stretta connessione tra la Vittoria USA e la Sovversione VC, la logica del ARVN non giocatore è stata più facile da definire. Punta a mantenere le sue forze e Basi sulla mappa Addestrando molto, Pacificando a seconda delle necessità per mantenere i suoi spazi a Supporto per la protezione ma (si spera) non così tanto da lanciare gli USA verso la vittoria. Poi Pattuglia per mantenere le LoC verso tutte le Città aperte, facendo attenzione a non disperdere troppa Polizia o Truppe in locazioni dove potrebbero essere facilmente oggetto di Imboscata o Sovversione (di qui la richiesta di porre esattamente 3 cubi su ogni LoC protetta, per rendere più difficili agli Insorgenti di far passare delle Guerriglie Occultate).

Impedire agli Insorgenti di entrare nelle LoC per Tassare o Sabotare è una priorità bassa per il ARVN non giocatore, dal momento che gli Aiuti danno normalmente più entrate! Iniziare il diagramma di flusso con questi due tipi di Op – Addestramento e Pattuglia – consente anche al non giocatore di Governare molto per incrementare il livello di Aiuti, per creare la sua rete di Patrocinio e contenere un giocatore USA che ha troppo successo di un paio di livelli. Se il non giocatore non può Governare o fare Patrocinio ovunque, e se gli Aiuti sono sopra a zero, Trasporta forze o per creare una nuova Base o per prendere Controllo di uno spazio per una futura Pacificazione o combattimento ed incrementare la sua Vittoria mediante la Popolazione sotto Controllo COIN.

Le Truppe ARVN non sono molto valide nell'Assalto, ma le Basi Insorgenti esposte devono comunque essere eliminate prima che gli Insorgenti possano ancora nasconderle, e le invasioni del NVA devono essere contrastate prima che il NVA possa distruggere le Truppe ARVN difendenti. Pertanto queste due condizioni causano le Ops di Assalto ARVN. Se il ARVN non giocatore Assalta, sfrutta anche la possibilità di ripulire delle sacche minori di resistenza rimaste da precedenti battaglie.

Se non vi sono importanti bersagli per l'Assalto, il ARVN non giocatore fa invece Perlustrazione, prima per proteggersi contro la Sovversione VC e poi per muovere le sue Truppe per espandere l'area che Controlla. Ma, se non può fare nulla di tutto ciò, torna ad Assaltare per ulteriori operazioni di pulizia.

Effettuare una Attività Speciale prima di una Perlustrazione o Assalto invece che dopo consente ai Raid dei Ranger di rimuovere le Guerriglie Occultate per ridurre i requisiti di Perlustrazione o per esporre una Base prima di un Assalto, o per Trasportare rinforzi per l'Operazione.

USA

Il non giocatore USA è stato quello che è cambiato di più dal mio concetto iniziale alla versione finale. La struttura principale a partire dagli Assalti seguiti da Perlustrazioni e terminanti in Addestramento è ancora valida, ma l'ordine delle Attività Speciali e delle varie condizioni e priorità delle Operazioni sono cambiati molto. Ho perso il conto del numero di volte nelle quali ho lanciato un'idea per poi rinunciarvi dopo che una veloce prova del gioco la rendeva impossibile da implementare!

La bozza originaria non prevedeva per gli USA non giocatore le Ops di Pattuglia dal momento che non desideravo che le preziose Truppe venissero sparpagiate in locazioni di facile Imboscata, ma Volko le ha riprese (sebbene con restrizioni molto più pesanti tanto che accadono di rado).

Mark ha apportato la maggiore variazione, il concetto di una politica USA semi-casuale, il che talvolta fa cambiare il comportamento degli USA non giocatore.

Quale nota a margine, lo sviluppo della regola della Politica USA è un buon esempio di come abbiamo lavorato assieme. Il sistema originario per la determinazione della Politica USA era alquanto complesso, con molti tiri di dadi e tabelle di modificatori che dipendevano dallo scenario giocato e dal numero di carte Colpo di Stato rimanenti nel mazzo. nonostante questa elevata complessità, il suo effetto principale era di determinare quando nel gioco gli USA non giocatore sarebbe passato alla politica Nixon, dopodiché non sarebbe variata sino al termine della partita! Ho elaborato una controproposta molto semplice, il confronto tra un tiro di dado ed il numero di carte Colpo di Stato/Leader RVN giocate, il che ha fatto cambiare politica al non giocatore più spesso – non troppo, in effetti, dal momento che inizialmente il non giocatore era diventato un voltagabbana! Dopo delle discussioni, nelle quali sono stato a detta di Volko “molto persuasivo”, Volko ha elaborato il compromesso finale che lega i controlli per la Politica con i periodo di tempo (numero di Leader RVN giocati), il quale risulta semplice ed efficace.

È stato difficile creare un singolo diagramma di flusso che funzionasse con tutte e tre le Politiche USA. È stato anche più difficile trovare le condizioni di Assalto e Perlustrazione che consentivano al non giocatore USA di combattere efficacemente, senza impantanarsi in una modalità “Assalto Eliportato” per tutto il gioco né rimanere come un coniglio sorpreso dai fari di un camion quando il NVA invade.

A lungo abbiamo tentato di considerare il Trasporto Aereo nel determinare se il non giocatore USA avrebbe dovuto Assaltare o Perlustrare. Ma questo è risultato un incubo, poiché i giocatori dovevano elaborare cosa avrebbe fatto il non giocatore, per poi determinare se lo avrebbe fatto o meno!

Alla fine abbiamo deciso per la struttura inclusa nel gioco, dove gli USA non giocatore scelgono di Assaltare o fare Perlustrazione solo se vi sono bersagli adatti in spazi occupati dagli USA, fanno Pattuglia molto raramente, ma Addestrano per Pacificare gli spazi (o per ridurre il Patrocinio se il giocatore ARVN va in testa). L'Addestramento consente anche al non giocatore di fare molta azione di Consiglieri al ARVN, usando pezzi ARVN per combattere ed incrementare il livello di Aiuti.

Gli USA non giocatore cercano nuovi scontro nella forma di Insorgenti Assaltabili fuori da spazi tenuti dagli USA solo se possono Assaltare o Perlrustare sul posto, o se non possono Addestrare con profitto in qualsiasi altro spazio.

Considerazioni Finali

Lo sviluppo de *Il Lago in Fiamme* è stato molto divertente, e spero che troverete i non giocatori difficili da affrontare (sia assieme come alleati che contro). Un grosso grazie a Volko e Mark per avermi assistito. E grazie anche agli altri tester del gioco, specialmente Eric Guttag e Kevin Labeeuw, le cui molte domande e suggerimenti sulle regole sono stati di grande valore, e la cui pazienza quando abbiamo cambiato le regole a metà gioco è stata letteralmente angelica.

È ora di finire qui per ora, prima che il prossimo gioco della serie COIN entri nella fase di test...

RICONOSCIMENTI

Creazione del gioco: Mark Herman & Volko Ruhnke

Sviluppo della Serie: Mike Bertucelli

Sviluppo del Sistema in Solitario: Örjan Ariander

Modulo Vassal: Joel Toppen ed Art Bennett

Test del gioco: Paul Aceto, Joe Aguayo, Wendell Albright, Jeremy Antley, Jeff Baker, William Scott Bauer, Jack Bennett, Art Bennett, Bruce Callen, Steve Carey, Greg Denysenko, Paul Dobbins, Eric Guttag, John Gitzen and the Syracuse TNG, Jeff Grossman, Jonathan Haber, Grant Herman, Chris Janiec, Jordan Kehrer, Antero Kuusi, Magnus Kvevlander, Kevin Labeeuw, Zach Lawrence, John Leggat, Mike Owens, Mike Panikowski, Peter Perla, Rich Phares, Peter Regrut, Stéphane Renard, J. Patrick Riley, Andrew Ruhnke, Daniel Ruhnke, Dan Schreiberstein, Joel Tamburo, Roger Taylor, Ken Tee, Jay Volk, Tom Volpe, John Potts, and Marc Guénette, Stéphane Brochu, Benoit Larose, e Matthew Pinchuk con la Stack Académie Montréal.

Direttore Artistico e Creazione della Confezione: Rodger B. MacGowan

Grafica della Mappa: Chechu Nieto

Grafica delle Carte e Pedine: Mark Simonitch

Tabelle: Charlie Kibler

Produttori: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, e Mark Simonitch

Coordinazione della Produzione: Tony Curtis

ELENCO DELLE CARTE

1. Golfo del Tonchino UNAV 1964
2. Kissinger UNAV 1968
3. Negoziati di Pace UNAV 1968
4. Top Gun UNAV 1968
5. Wild Weasel UNAV 1965
6. Assi UNVA 1965
7. ADSID UNVA 1965
8. Arc Light UNVA 1965
9. Cocktail Psichedelico UNVA 1968
10. Rolling Thunder UNVA 1965
11. Abrams UANV 1968
12. Capitano Buck Adams UANV 1968
13. Elicotteri Cobra UANV 1968
14. Carro Armato M-48 Patton UANV 1965
15. Medevac UANV 1964
16. Komer "Fiamma Ossidrica" UAVN 1968
17. Mine Claymore UAVN 1964
18. Azione Combinata di Plotone UAVN 1965
19. CORDS UAVN 1968
20. Bombe a Guida Laser UAVN 1968
21. Americal UVNA 1968
22. Da Nang UVNA 1965
23. Operazione Attleboro UVNA 1965
24. Operazione Starlite UVNA 1965
25. Pattugliatori Fluviali TF-116 UVNA 1965
26. LRRP UVAN 1964
27. Programma Phoenix UVAN 1968
28. Cerca e Distruggi UVAN 1965
29. Membri delle Tribù UVAN 1964
30. USS New Jersey UVAN 1968
31. AAA NUAV 1964
32. Cannoni a Lungo Raggio NUAV 1968
33. MiG NUAV 1968
34. SA-2 NUAV 1965
35. Thanh Hoa NUAV 1968
36. Hamburger Hill NUVA 1968
37. Khe Sanh NUVA 1968
38. Linea McNamara NUVA 1965
39. Oriskany NUVA 1965
40. PoW NUVA 1968
41. Pausa nei Bombardamenti NAUV 1968
42. Chou En Lai NAUV 1968
43. Aiuto Economico NAUV 1964
44. Ia Drang NAUV 1965
45. PT-76 NAUV 1968
46. 559° Gruppo da Trasporto NAVU 1965
47. Chu Luc NAVU 1965
48. Nam Dong NAVU 1964
49. Armi Russe NAVU 1968
50. Zio Ho NAVU 1964
51. 301° Battaglione Logistico NVUA 1964
52. RAND NVUA 1968
53. Sminatori NVUA 1965
54. Son Tay NVUA 1968
55. Autocarri NVUA 1964
56. Vo Nguyen Giap NVAU 1965
57. Disordini Internazionali NVAU 1968
58. Pathet Lao NVAU 1968
59. Plei Mei NVAU 1965
60. Fotografi di Guerra NVAU 1968
61. Cavalleria Corazzata AUNV 1968
62. Guerra Civile Cambogiana AUNV 1968
63. Commissione di Inchiesta AUNV 1964
64. Conferenza di Honolulu AUNV 1965
65. Forze Internazionali AUNV 1968
66. Ambasciatore Taylor AUVN 1964
67. Sbarco Anfibia AUVN 1965
68. Berretti Verdi AUVN 1964
69. MACV AUVN 1965
70. ROK AUVN 1965
71. An Loc ANUV 1968
72. Conta dei Corpi ANUV 1965
73. La Grande Società ANUV 1965
74. Lam Son 719 ANUV 1968
75. Sihanouk ANUV 1964
76. Annam ANVU 1965
77. Détente ANVU 1968
78. Generale Lansdale ANVU 1965
79. Henry Cabot Lodge ANVU 1964
80. La Luce alla Fine del Tunnel ANVU 1968
81. CIDG AVUN 1965
82. Teoria del Domino AVUN 1965
83. Elezioni AVUN 1965
84. To Quoc AVUN 1968
85. USAID AVUN 1965
86. Investitura Divina AVNU 1965
87. Nguyen Chanh Thi AVNU 1965
88. Phan Quang Dan AVNU 1968
89. Tam Chau AVNU 1965
90. Walt Rostow AVNU 1965
91. Bob Hope VUNA 1968
92. SIGNORI DEL MARE VUNA 1968
93. Senatore Fulbright VUNA 1964
94. Topi dei Tunnel VUNA 1968
95. Westmoreland VUNA 1965
96. APC VUAN 1968
97. Hotel Brinks VUAN 1964
98. Long Tan VUAN 1965
99. Masher/White Wing VUAN 1965
100. Rach Ba Rai VUAN 1965
101. Trappole Esplosive VNUA 1964
102. Cu Chi VNUA 1965
103. Scuola Statale del Kent VNUA 1968
104. Battaglioni Primari VNUA 1965
105. Pressione Rurale VNUA 1965
106. Binh Duong VNAU 1965
107. Bonzo Suicida VNAU 1964
108. Renitenti VNAU 1965
109. Nguyen Huu Tho VNAU 1965
110. Nessun Contatto VNAU 1964
111. Agente Arancione VAUN 1968
112. Colonnello Chau VAUN 1964
113. Ruff Puff VAUN 1968
114. Tri Quang VAUN 1965
115. Tifone Kate VAUN 1968
116. Quadri VANU 1964
117. Comandanti di Corpo VANU 1968
118. Armi della Guerra di Corea VANU 1964
119. My Lai VANU 1968
120. Corpo Stampa USA VANU 1968
121. Linebacker II UAVN
122. Offensiva di Pasqua NVAU
123. Vietnamizzazione AUNV
124. Offensiva del Tet VNUA

- 125. **Colpo di Stato! Nguyen Khanh**
- 126. **Colpo di Stato! Young Turks**
- 127. **Colpo di Stato! Nguyen Cao Ky**
- 128. **Colpo di Stato! Nguyen Van Thieu**
- 129. **Colpo di Stato! Tentativo Fallito**
- 130. **Colpo di Stato! Tentativo Fallito**













Istruzioni Speciali per l'Evento



- 1 Golfo del Tonchino ARVN:** Se gli US sono un giocatore, scegliete invece Op & Attività Speciale. **VC:** Se il NVA è un giocatore, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 2 Kissinger ARVN & VC:** Come #1. **US:** Se "JFK" o "LBJ", scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 3 Negoziati di Pace US:** Se Scenario Breve o Linebacker II già giocata, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 6 Assi ARVN & US:** A meno che non si rimuova una Base, scegliete invece Op & Attività Speciale. **VC:** Come #1.
- 9 Cocktail Psichedelico US:** Se "JFK", Op & Attività Speciale; se "LBJ", muovere Truppe in uno spazio, se "Nixon", ta Disponibili.
- 16 Komer "Fiamma Ossidrica" ARVN:** Come #1.
- 17 Mine Claymore VC:** Come #1.
- 19 CORDS ARVN:** Come #1.
- 20 Bombe a Guida Laser ARVN:** Come #1.
- 21 Americal US:** Come #9.
- 22 Da Nang US:** If "Nixon", scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 23 Operazione Attleboro US:** Come #22.
- 24 Operazione Starlite ARVN & US:** Come #6.
- 26 LRRP NVA:** Se non vi sono Irregolari in Laos o Cambogia, scegliete invece Op & Attività Speciale. **US:** Porre Irregolari in Base NVA senza Guerriglie Occultate. Se nessuna, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 27 Programma Phoenix ARVN & US:** Come #6.
- 29 Tribesmen ARVN:** Select spaces and pieces to add most COIN-Controlled Population. If not able to add 2+ COIN Control, scegliete invece Op & Attività Speciale instead. **NVA:** Same as #26.
US: Same as #6.
- 30 USS New Jersey ARVN:** Come #29.
- 36 Hamburger Hill ARVN:** Come #29. **NVA & VC:** Rimuovere il maggior numero di Truppe US possibile, entro questo, ponete un Tunnel della propria Fazione se possibile. **US:** Come #6.
- 37 Khe Sanh NVA & VC:** Se gli US sono nella Casella Non Disponibili, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 40 PoW ARVN & VC:** Come #1.
- 42 Chou en Lai US:** Come #2.
- 43 Aiuto Economico ARVN:** Aggiungere Risorse invece che l'altra opzione. **US:** A meno che il successivo Colpo di Stato sia l'ultimo, aggiungere Aiuti invece che Risorse.
- 44 la Drang US:** Come #22.
- 46 559° Gruppo da Trasporto ARVN & VC:** Come #1.
- 48 Nam Dong ARVN:** Come #29. **NVA:** Se il VC è un giocatore, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 49 Armi Russe ARVN:** Come #29. **US:** Come #2. **VC:** Come #1.
- 50 Zio Ho ARVN:** Come #43. **US:** Se qualsiasi pezzo US è Fuori Gioco, spostate i pezzi da Fuori Gioco invece che aggiungere Risorse.
- 53 Sminatori ARVN:** Come #29.
- 54 Son Tay NVA & VC:** Come #37.
- 56 Vo Nguyen Giap ARVN:** Come #29. **NVA:** Marciare prima in spazi con Basi US, poi per aggiungere Controllo NVA alla maggiore Pop. Attaccate o fate Imboscata se possibile (secondo le priorità NVA), poi Infiltrazione, poi Terrore se Supporto, infine Riorganizzazione. **US:** Scegliete spazi nel Vietnam del Sud con Base NVA/VC ed esattamente 2 Guerriglie. Se nessuno, scegliete invece Op & Attività Speciale. **VC:** Come #1.
- 57 Disordini Internazionali VC:** Come #1.
- 58 Pathet Lao ARVN:** Come #6.
- 59 Plei Mei ARVN:** Come #29. **NVA:** Prima Marciate con il maggior numero di Truppe possibile in Base US. Se l'Evento aggiungerebbe 0 Controllo NVA totale, scegliete invece Op & Attività Speciale. **US:** Come #6. **VC:** Come #1.
- 62 Guerra Civile Cambogiana US:** Muovere Truppe appena sufficienti in 1 spazio per Attivare il maggior numero di Guerriglie possibile, senza rimuovere gli ultimi 3 cubi COIN da qualsiasi spazio.
- 63 Commissione di Inchiesta ARVN:** Usate il testo ombreggiato. **US:** Se il ARVN è un giocatore, scegliete l'opzione che riduce il Patrocinio; se non vi è, l'altra opzione.
- 64 Conferenza di Honolulu NVA:** Se il ARVN è un Non-giocatore, scegliete invece Op & Attività Speciale. Altrimenti, riducete tutto. **US:** Come #63.
- 66 Ambasciatore Taylor US:** Come #63.
- 67 Sbarco Anfibo US:** Come #62. **VC:** Muovere le Guerriglie Occultate poi Attive, se possibile, da Opposizione ad 1 spazio con Supporto.
- 68 Berretti Verdi ARVN:** Come #29. **NVA:** Come #26.
- 69 MACV US:** Se "JFK", gli US fanno Consiglieri; se "LBJ" o "Nixon", gli US fanno Attacco Aereo (o Consiglieri invece se non è possibile alcun Attacco Aereo secondo le priorità US).
- 70 ROK ARVN & US:** Non perdetevi Controllo COIN, né rimuovete le ultime 3 unità COIN da Supporto. Entro questo, muovere Polizia sufficiente, poi Truppe ARVN, poi US, per rimuovere tutti i NVA/VC possibili.
- 71 An Loc NVA:** Come #59.
- 72 Conta dei Corpi ARVN:** Come #1.
- 73 La Grande Società VC:** Come #1.

- 74 Lam Son 719 US:** Come #2.
- 75 Sihanouk US:** Come #2.
- 77 Détente NVA:** Scegliete le Risorse se le Risorse NVA <20, altrimenti Infiltrazione. **US:** Come #2.
- 78 Generale Lansdale ARVN:** Se gli US sono un giocatore, usate il testo ombreggiato. **US:** Se il ARVN è un giocatore, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 79 Henry Cabot Lodge ARVN:** Come #78.
- 80 La Luce alla Fine del Tunnel US:** Come #2.
- 81 CIDG US:** Come #2.
- 82 Teoria del Domino ARVN:** Come #43. **US:** Se “JFK” o “Nixon”, aggiungere Risorse ed Aiuti; se “LBJ”, spostare i pezzi US fuori gioco a Disponibili.
- 83 Elezioni ARVN:** Come #1. **NVA:** Come #48.
- 84 To Quoc ARVN:** Come #29. **NVA:** Come #48. **US:** Come #2.
- 85 USAID ARVN:** Come #63. **NVA:** Come #64.
- 86 Investitura Divina US:** Come #78.
- 87 Nguyen Chanh Thi ARVN:** Come #78. **NVA:** Se il VC è un giocatore, scegliete invece Op & Attività Speciale. Altrimenti, diminuite il Patrocinio.
- 88 Phan Quang Dan US:** Come #78. **VC:** Se il ARVN è un Non-giocatore, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 89 Tam Chau VC:** Come #88.
- 90 Walt Rostow VC:** Come #1.
- 91 Bob Hope US:** Aggiungere il maggior numero possibile di pezzi totali US a Disponibili.
- 92 SIGNORI DEL MARE NVA:** 2 Basi ed altri NVA equamente in 2 spazi, no Base senza Guerriglie. Se non possibile, scegliete invece Op & Attività Speciale. **VC:** Muovete tutti i pezzi VC possibili ad 1 spazio a Supporto. Se muoverebbero 3 o meno, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 93 Senatore Fulbright US:** Come #22.
- 94 Topi dei Tunnel NVA & VC:** Porre il massimo possibile di Tunnel della propria Fazione nel Vietnam del Sud. Se nessuno, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 95 Westmoreland ARVN:** Come #1.
- 96 APC NVA:** Come #87. **VC:** Come #124.
- 97 Hotel Brinks US:** Come #63.
- 98 Long Tan US:** Se “JFK” o “Nixon”, rimuovere solo Guerriglie; se “LBJ”, porre Truppe solamente. **VC:** Come #1.
- 99 Masher/White Wing VC:** Marciate in spazi per rimuovere nemici secondo le priorità VC dell’Imboscata, su LoC solo se necessario.
- 100 Rach Ba Rai ARVN:** Come #6. **US:** Come #2.
- 102 Cu Chi NVA & VC:** Come #94. **US:** Come #22.
- 103 Scuola Statale del Kent NVA & VC:** Come #37.
- 105 Pressione Rurale ARVN:** Come #63. **NVA:** Come #87.
- 106 Binh Duong ARVN:** Come #1.
- 107 Bonzo Suicida NVA:** Come #48.
- 109 Nguyen Huu Thoo NVA:** Come #48.
- 110 Nessun Contatto ARVN:** Come #1. **NVA & VC:** Se Monsoni o nessuna Guerriglie della propria Fazione è Attiva, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 112 Colonello Chau ARVN:** Come #29.
- 113 Ruff Puff ARVN:** Come #29.
- 114 Tri Quang VC:** Se gli US sono Non-giocatore e Hue, Da Nang e Saigon sono tutte a Supporto Attivo scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 117 Comandanti di Corpo ARVN:** Come #29. **US:** Come #2. **VC:** Come #1.
- 118 Armi della Guerra di Corea US:** Come #2.
- 119 My Lai ARVN:** A meno che gli US non siano un giocatore, scegliete invece Op & Attività Speciale.
- 120 Corpo Stampa USA ARVN:** Come #29.
- 121 Linebacker II US:** Giocarla immediatamente se giocabile e qualsiasi Fazione di giocatore è 1° Disponibile (8.4.6). Aggiungere il maggior numero totale di pezzi US a Disponibili.
- 122 Offensiva di Pasqua NVA:** Giocarla immediatamente se giocabile e qualsiasi Fazione di giocatore è 1° Disponibile (8.4.6). Usate le priorità di Marcia NVA, ma saltate la priorità “❶ Se Base NVA Disponibile” e cambiate ❷❸ a “dove Base US” (8.4.6). Usate il Sentiero a meno che non sia a 0, ed usate le LoC dove è di aiuto per ottenere le maggiori priorità di Marcia dopo il movimento finale.
- 123 Vietnamizzazione ARVN:** Giocarla immediatamente se giocabile e qualsiasi Fazione di giocatore è 1° Disponibile (8.4.6). Porre Truppe prima di Polizia, in modo da aggiungere il maggiore la maggiore Popolazione Controllata da COIN possibile.
- 124 Offensiva del Tet VC:** Giocarla immediatamente se giocabile e qualsiasi Fazione di giocatore è 1° Disponibile (8.4.6). Per la Rivolta Generale, ponete Guerriglie poi Basi a Saigon, Hue, & 4 Città a caso (anche la stessa).

Procedura del Colpo di Stato per il Non-Giocatore	
Pacificazione US ❶ Dovunque possibile:	Rimuovere il Terrore solo per spostamento Ⓐ per il maggior spostamento totale Ⓑ dove non vi è Terrore
Pacificazione ARVN ❶ Dovunque in grado:	Rimuovere il Terrore solo per spostamento. Creare Supporto Attivo solo fintanto che la Vittoria US rimane a 45 o meno. Ⓐ dove non vi è Terrore Ⓑ in qualsiasi Opposizione Ⓒ per il maggior spostamento totale
Agitazione VC ❶ Dovunque in grado:	Il massimo possibile. Rimuovere Terrore solo per spostamento. Ⓐ per il maggior spostamento totale Ⓑ a qualsiasi Supporto Ⓒ dove non vi è Terrore
Trasferimento ARVN ❶ Muovere Truppe (da ❶ LoC, Città, e/o Province senza Base COIN ❷ Se necessario, dove si eccede il Controllo COIN in Province con Basi COIN e/o Città: Ⓐ dove di più) a: ❷ Muovere Polizia (da ❶ LoC con nemico ❷ Province e Città) a:	Non perdere Controllo COIN né rimuovere l'ultima Polizia né gli ultimi 3 cubi COIN da qualsiasi Provincia o Città ❶ Spostamento del maggior Controllo COIN/NVA ❷ Portare 3+ Cubi in ogni Città ❸ Muovere le rimanenti Truppe che devono muovere in 1 spazio a caso ❶ Se no VC/NVA sulla Strada 13/14, portare esattamente 3 Polizia lì ❷ Tenere il maggior Controllo COIN ❸ Portare 1 Polizia per altra Provincia a Controllo COIN ❹ Portare 1 Polizia in ogni Città che non ne ha
Trasferimento NVA ❶ A Basi NVA con < unità NVA ❷ Per aggiungere il maggior totale Controllo NVA ❸ Per rimuovere Controllo COIN ❹ Ad 1 spazio adiacente a Controllo COIN nel Vietnam del Sud, con tutte le Truppe che non sono adiacenti a Controllo COIN	Non perdere Controllo NVA né aggiungere Controllo COIN. Tenere 2 NVA per spazio con Base NVA.
Impegno US: ❶ Riportare le Perdite di Truppe US sulla mappa ❷ Se Supporto + Disponibili ≤ 45, tirate per l'Impegno (che può cambiare): <ul style="list-style-type: none"> • Pari ai Leader RVN = JFK → Aggiungere 2 Basi US sulla mappa E arrivare il più vicino possibile a 15 Truppe Disponibili • Maggiore ai Leader RVN = LBJ → Aggiungere 2 Basi US sulla mappa E arrivare il più vicino possibile a 5 Truppe Disponibili • Minore ai Leader RVN = Nixon → Rimuovere il maggior numero di Basi US lasciando solo Saigon E arrivare il più vicino possibile a 25 Truppe Disponibili 	
Aggiungere Truppe ❶ Arrivare il più vicino possibile allo stesso numero di Truppe US in ciascuna Base US sulla mappa ❷ Saigon Rimuovere Truppe ❸ Da spazi senza Base US fuori da Saigon ❹ Per lasciare ogni Base US con il numero più vicino possibile allo stesso di Truppe US RITIRATA VC Spostare gli spazi a Supporto Attivo solo se altrimenti non si usano tutti gli spostamenti consentiti ❺ Scegliere spazi per spostare max Popolazione:	(includere le Perdite che tornano) Ⓐ A Supporto Passivo Ⓑ Per aggiungere max Opposizione

ELENCO DELLE FORZE (totale, prima del piazzamento)

	US	NVA	ARVN	VC
Truppe	40 x 	40 x 	30 x 	—
Polizia	—	—	30 x 	—
Guerriglie	—	20 x 	—	30 x 
Forze Speciali*	6 x 	—	6 x 	—
Basi	6 x 	9 x 	3 x 	9 x 

*  = Irregolari comandati dagli USA
 *  = Ranger ARVN

Città	Pop
Saigon	6
Hue	2
Da Nang	1
Qui Nhon	1
Cam Ranh	1
Kontum	1
An Loc	1
Can Tho	1

Totale Popolazione: 14
 Ogni punto Popolazione
 rappresenta circa
 500.000 sud vietnamiti

Province	Tipo	Pop
Quang Tri – Thua Thien	Montagna	2
Quang Nam	Montagna	1
Quang Tin – Quang Ngai	Palude	2
Binh Dinh	Montagna	2
Pleiku – Darlac	Montagna	1
Phu Bon – Phu Yen	Palude	1
Khanh Hoa	Montagna	1
Tay Ninh	Giungla	2
Phuoc Long	Giungla	0
Quang Duc – Long Khanh	Giungla	1
Binh Tuy – Binh Thuan	Giungla	1
Kien Giang – An Xuyen	Palude	2
Kien Phong	Palude	2
Kien Hoa – Vinh Binh	Palude	2
Ba Xuyen	Palude	1
Vietnam del Nord	Montagna	0
Laos Centrale	Giungla	0
Laos Meridionale	Giungla	0
Cambogia Nordorientale	Giungla	0
The Fishhook (l'amo da pesca)	Giungla	0
The Parrot's Beak (il becco del pappagallo)	Giungla	0
Sihanoukville	Giungla	0
Totale Popolazione		21

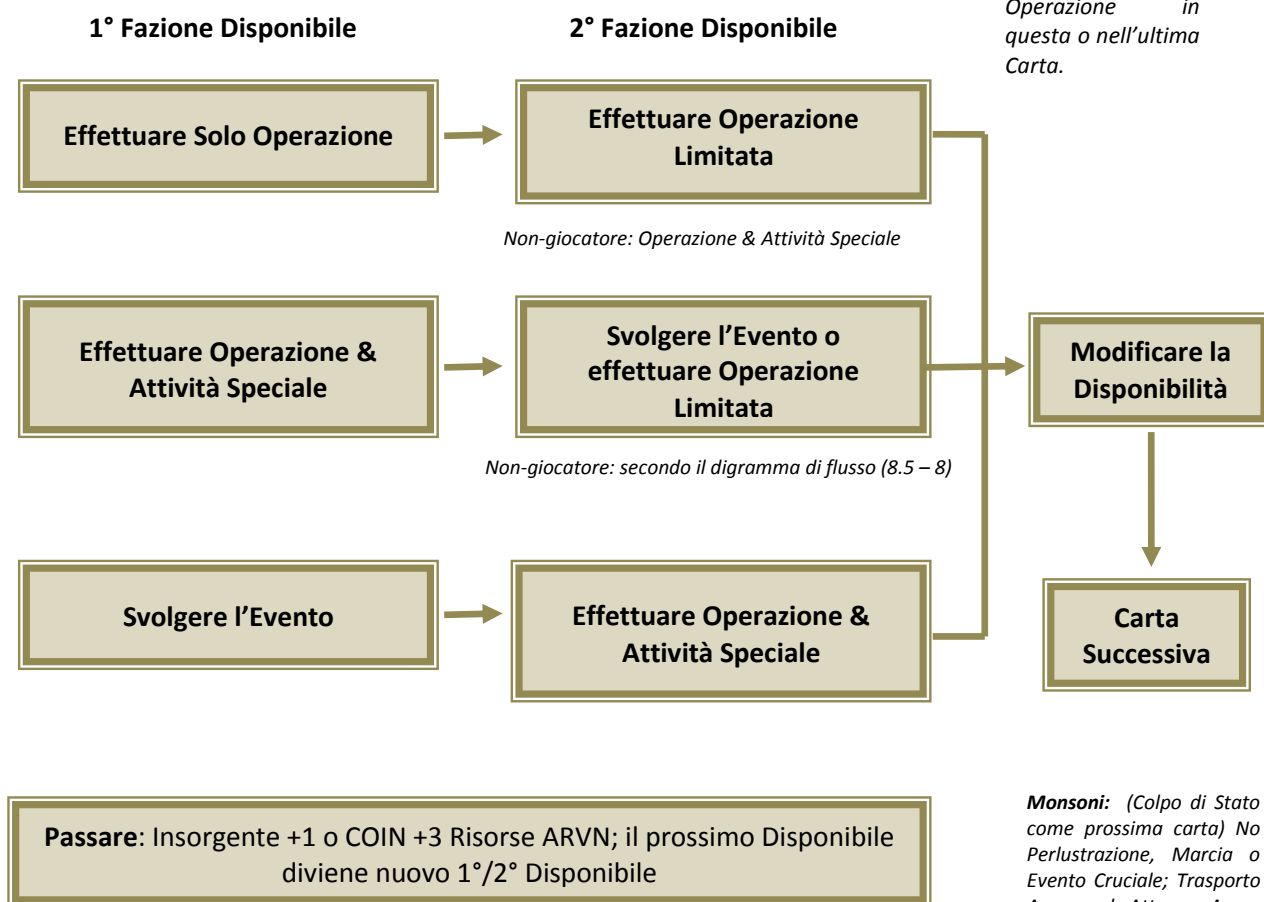
Linee di Comunicazione (Strade Principali / Mekong)	Via	Econ
Khe Sanh - Hue	9 & 1	1
Hue – Da Nang	1	1
Da Nang – Qui Nhon	1	1
Qui Nhon – Cam Ranh	1	
Cam Ranh - Saigon	1	1
Da Nang – Dak To	14	0
Dak To - Kontum	14	1
Kontum – Qui Nhon	19	1
Kontum – Ban Me Thuot	14	1
Ban Me Thuot – Da Lat	21	0
An Loc – Saigon - Ban Me Thuot	13 & 14	1
Da Lat – Cam Ranh	11	1
Da Lat – Saigon	20	1
Can Tho – Saigon	4 & Mekong	2
Can Tho – Chau Doc	Mekong	1
Can Tho – Long Phu	Mekong	1
Can Tho – Bac Lieu	4	0
Totale Valore Economico		15

SEQUENZA DI GIOCO

Carta Evento

Evento Cruciale: Prima che il 1° Disponibile lo annunci, svolgere l'Evento; deve essere Disponibile e non deve essere visibile alcun Colpo di Stato (2.3.8). Alcuni Eventi Cruciali possono superare altri Eventi Cruciali.

Non-giocatore: Vedere il digramma di flusso (8.5 - 8) per determinare le azioni. I Non-giocatori giocano gli Eventi Cruciali se possibile quando un giocatore è 1° Disponibile



Disponibile = Nessun Evento o Operazione in questa o nell'ultima Carta.

Non-giocatore: Operazione & Attività Speciale

Non-giocatore: secondo il digramma di flusso (8.5 - 8)

Passare: Insorgente +1 o COIN +3 Risorse ARVN; il prossimo Disponibile diviene nuovo 1°/2° Disponibile

I Non-giocatori Passano quando viene indicato dal loro digramma di flusso (8.5 - 8)

Monsoni: (Colpo di Stato come prossima carta) No Perlustrazione, Marcia o Evento Cruciale; Trasporto Aereo ed Attacco Aereo max 2 spazi (2.3.9)

Tabella degli Spazi Casuali (8.2)

Tirate due dadi uno dopo l'altro. Il primo è le decine, il secondo le unità.

ESEMPIO: Un 4 ed un 6 sono 46 – Kontum.

Se necessario, seguite le frecce sino a trovare un valido spazio candidato.

The map shows a network of numbered spaces (1-75) connected by orange arrows. The arrows indicate a path starting from space 11,12 (65,66) and moving through various locations like Kontum (46), Pleiku (51), and eventually to other parts of the map. The board includes various game elements such as 'OVERFLOW A' and 'OVERFLOW B' cards, 'US Policy' cards, and a 'LEGEND' section at the bottom right.

LoC a Caso

Scegliete le Città/Province prima delle LoC. Sabotate solo le LoC Non Sabotate.

❶ Maggiore Econ ❷ Adiacente ad una Città a Caso ❸ A caso

Operazioni Limitate del Non-Giocatore

Le Fazioni Non-Giocatore che possono fare una Operazione Limitata secondo la Sequenza di Gioco (non per Evento) svolgono invece una piena Operazione ed Attività Speciale.

Rimuovere, Porre, Muovere**8.1.2**

- Rimuovete o ponete Basi, se possibile, solo 1 Base USA/ARVN per spazio e nessuna Base ARVN in Città.
- Rimuovete i pezzi nemici o ponete le Guerriglie/SF amiche, poi Truppa e Polizia equamente a partire con quella in minore numero – Occultata prima che Attiva, poi USA prima di ARVN, VC prima di NVA.
- Rimuovete i pezzi amici in modo inverso, Truppa e Polizia a partire con quella in maggiore numero, Attivi prima di Occultati.
- Muovete le Guerriglie in modo che rimangano Occultate, altrimenti prima quelle Attive.

Vittoria con 1 giocatore**8.9**

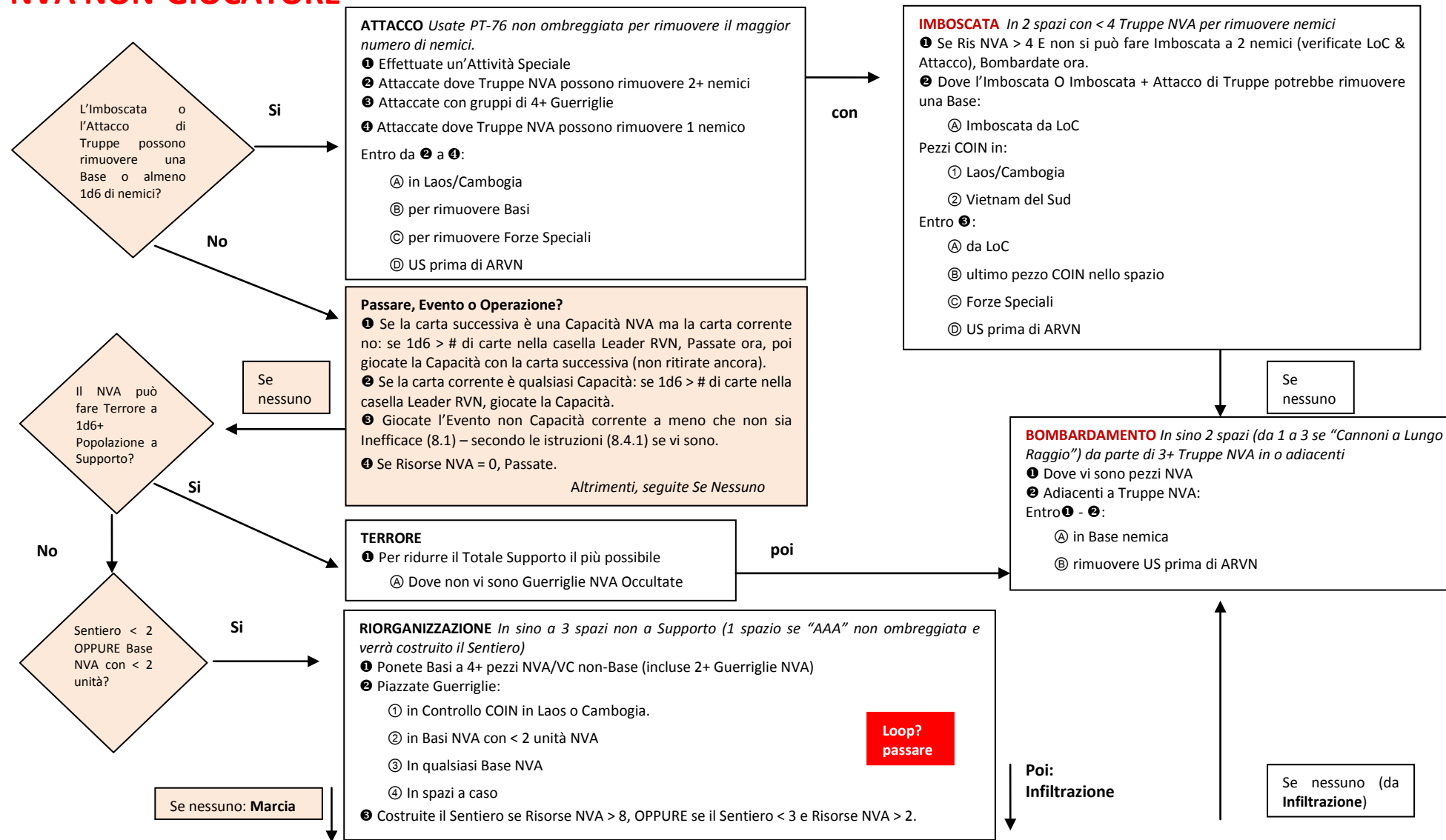
- Il giocatore che tiene 2 Fazioni usa il suo margine di vittoria inferiore.
- Il giocatore non vince mai in una Fase di Vittoria.
- Opzione Difficoltà B: Il giocatore perde se il Non-Giocatore ha un margine superiore nella Fase di Vittoria.

Fine dell'ultimo Round Colpo di Stato: Il minore margine del giocatore meno il maggiore margine del Non-Giocatore =

1-5 = Stallo

6+ = Vittoria del Giocatore

NVA NON-GIOCATORE



Se nessuno (da Riorganizzazione)

MARCIA Non con Monsoni. Tenete tutto il Controllo NVA. Lasciate 2 unità NVA per spazio con Base NVA (prima Guerriglie). Usate il Sentiero se necessario solo se a 4 o se la Marcia è gratuita.

- ❶ Se una Base NVA è Disponibile, portate 4 unità NVA incluse 2 Guerriglie in 1 spazio in Laos o Cambogia con spazio per una Base.
- ❷ Portate 1 Guerriglia Occultata non-LoC su 1 LoC aggiuntiva:
 - Ⓐ Hue-Da Nang
- ❸ Aggiungete Controllo NVA in sino 3 spazi con Pop maggiore (tutte le unità che Marciano da uno spazio rimangono assieme):
 - Ⓐ dove è necessario 1 solo gruppo
 - Ⓑ dove non vi è Base US
 - Ⓒ dove vi sono VC ma non Base NVA
- ❹ Portate il maggior numero di Truppe non adiacenti a Controllo COIN in 1 spazio adiacente a Controllo COIN nel Sud

Loop?
passare

poi

Se nessuno:
Bombardamento

INFILTRAZIONE In sino 2 spazi (1 se è in essere "559° Gruppo di Trasporto" non ombreggiata)

- ❶ Se l'Infiltrazione non aggiunge Base o 4+ Truppe, Bombardate ora.
- ❷ Rimpiazzate le Basi VC dove non vi è Base NVA (se non vi sono Basi NVA Disponibili, si può rimuoverne una da uno spazio in Vietnam del Nord / Laos / Cambogia con il maggior numero di NVA):
 - Ⓐ nei Tunnel
 - Ⓑ con maggiore Pop
- ❸ Ponete Truppe (a Basi NVA):
 - Ⓐ dove vi è il maggior numero di Guerriglie NVA
 - Ⓑ dove vi sono 2 Basi NVA
 - Ⓒ in o adiacente ad una Città o Provincia senza Controllo NVA
- ❹ Rimpiazzate le Guerriglie con Truppe sino a che non rimangono 2 Guerriglie NVA per spazio (Occultate se in grado).

Se nessuno

IMBOSCATA In sino 2 spazi NVA Occultati che hanno Marciato.

- ❶ Se non si può rimuovere una Base, seguite ora "Se Nessuno"
- ❷ Dove le Imboscate (combinare se necessario) possono rimuovere una Base
- ❸ Truppe US
- ❹ Cubi COIN su LoC

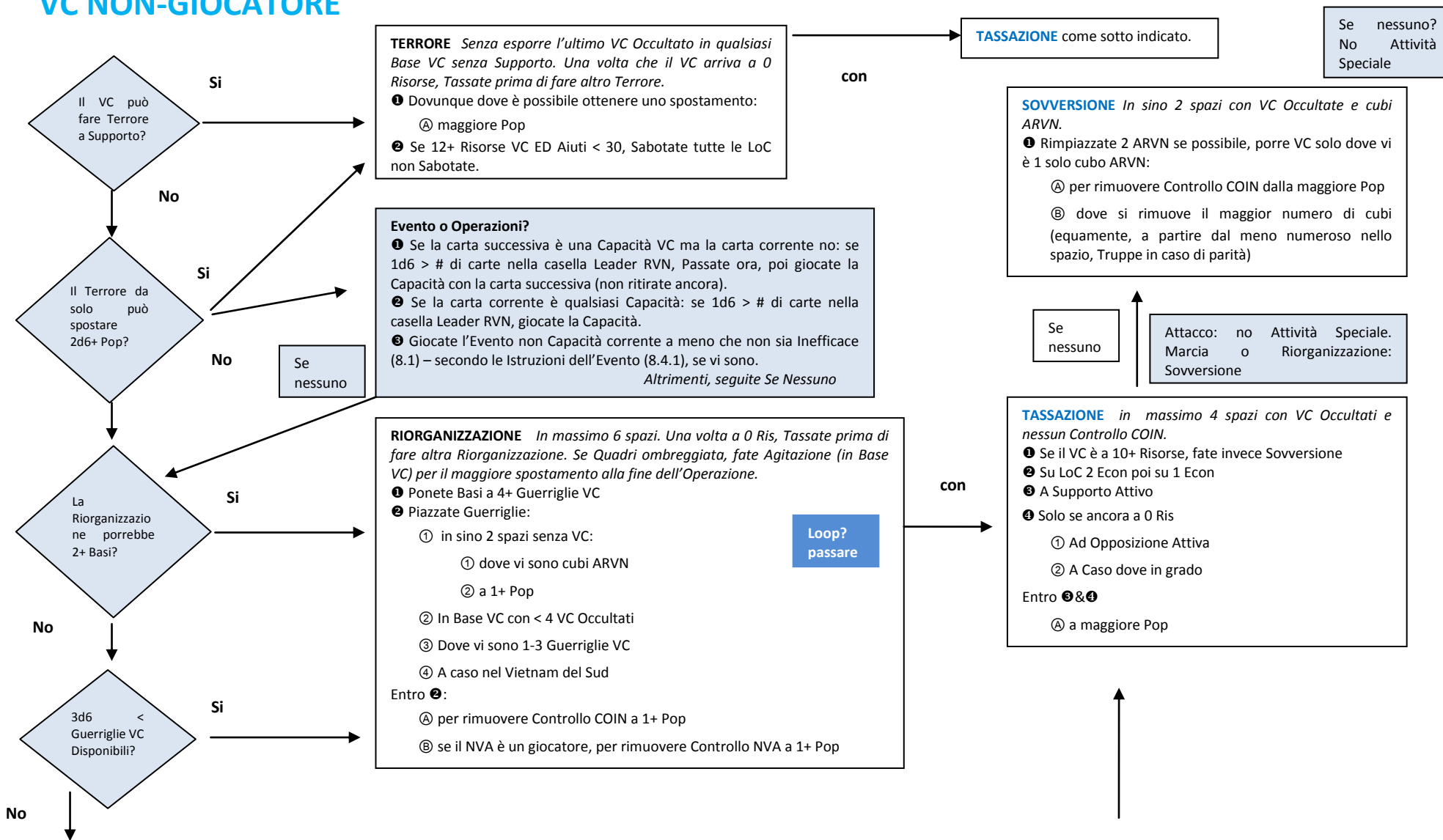
Entro ❷ - ❹:

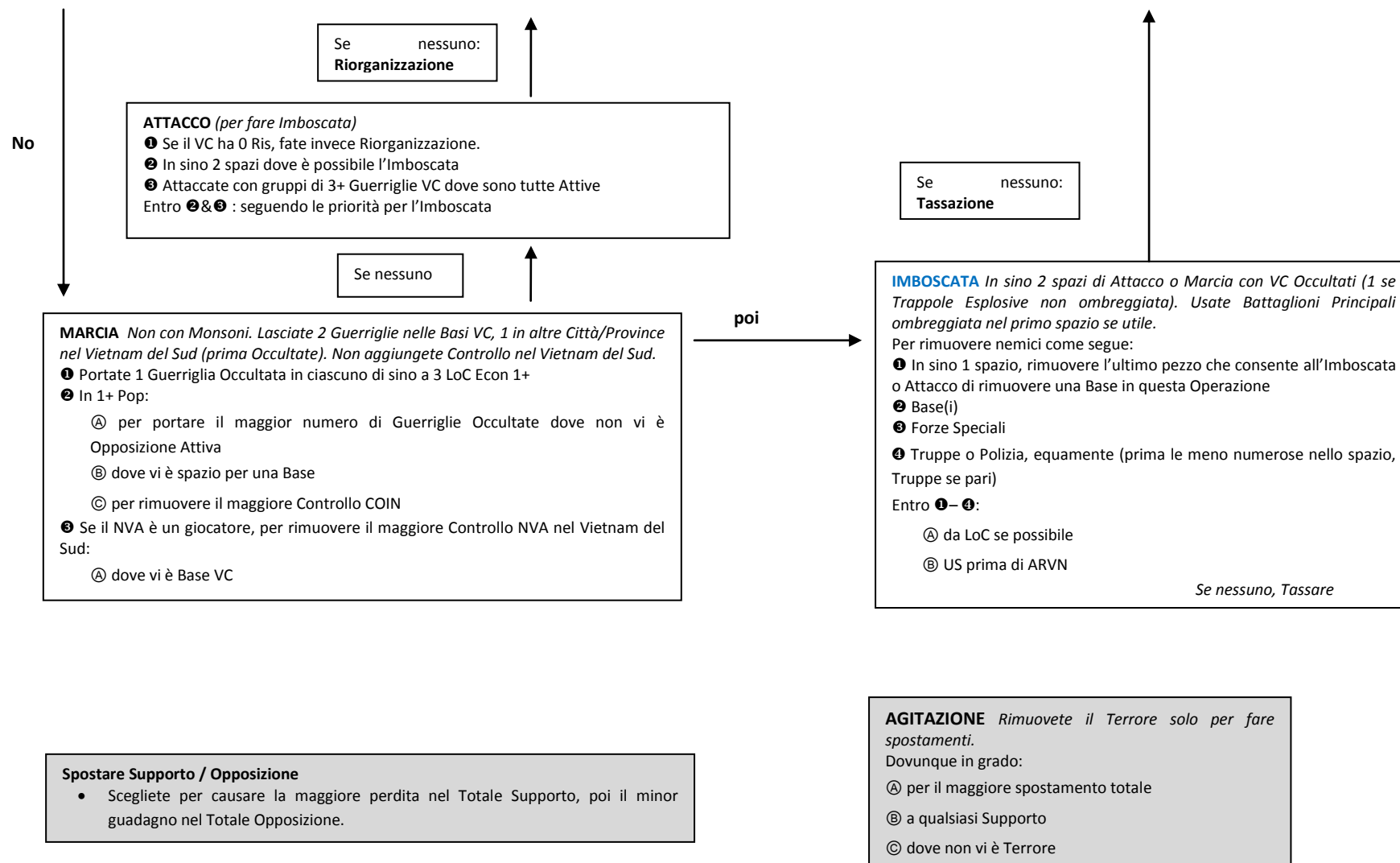
- Ⓐ Imboscata da LoC

Spostare Supporto / Opposizione

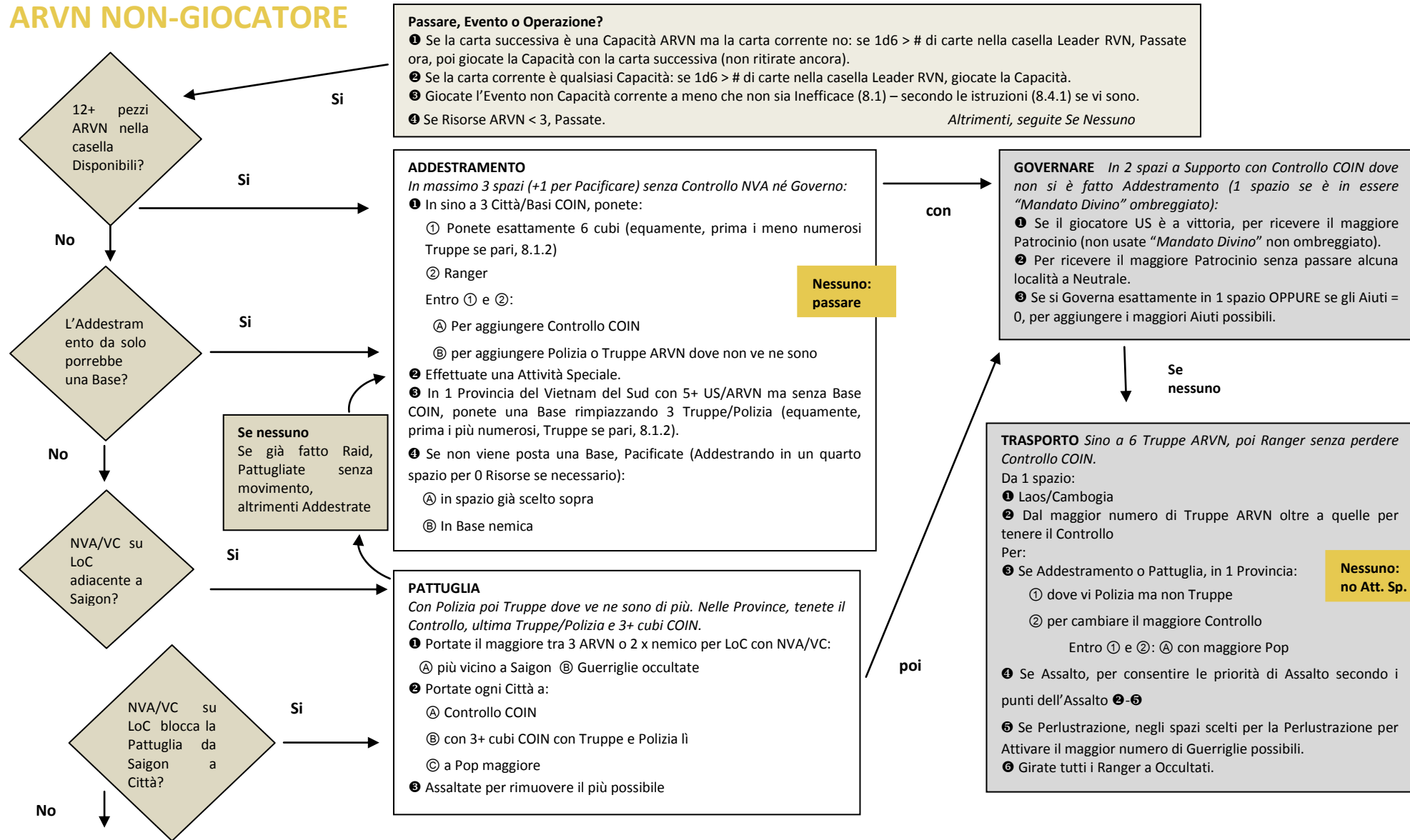
- Scegliete per causare la maggiore perdita nel Totale Supporto, poi il minor guadagno nel Totale Opposizione.

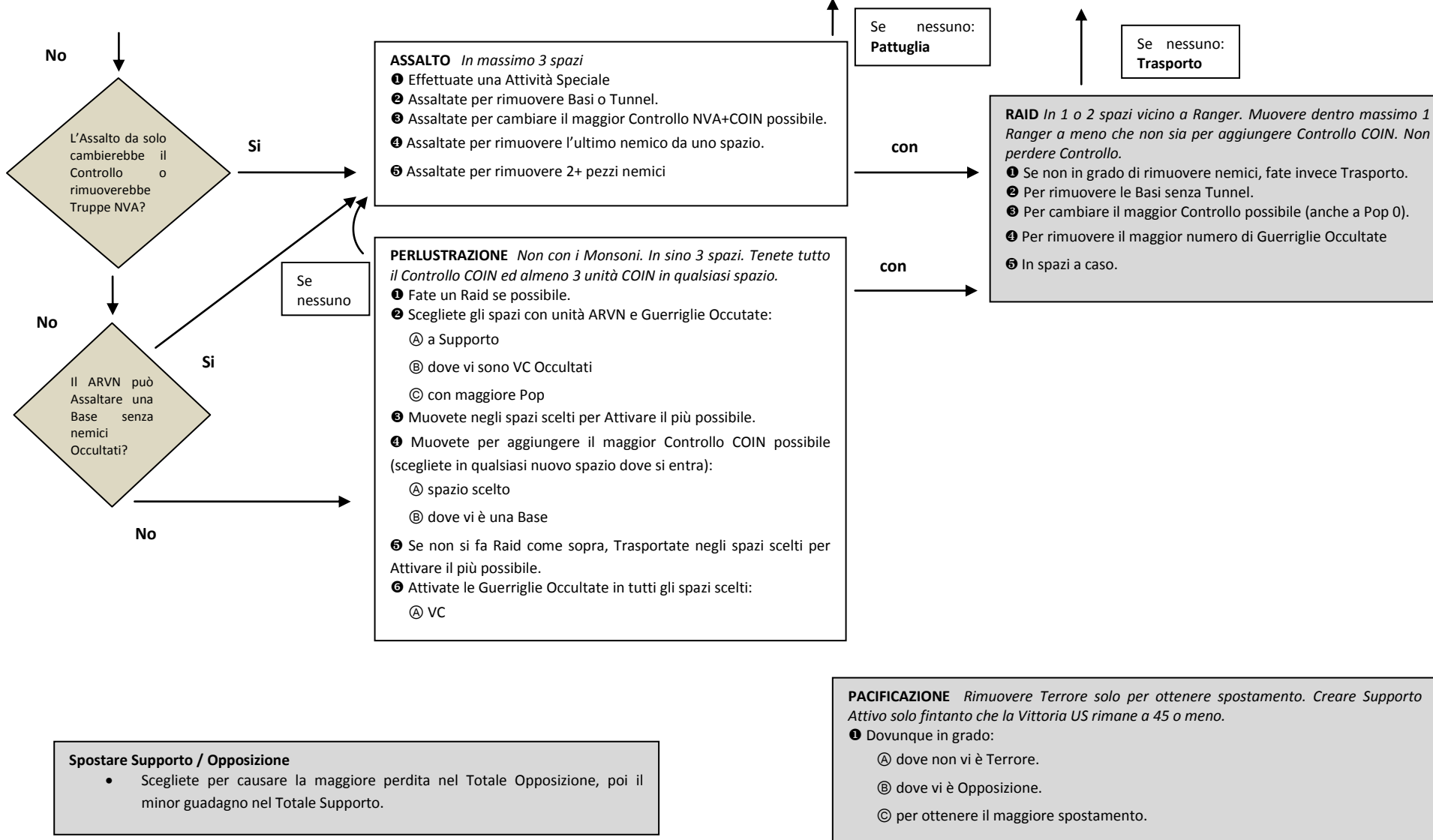
VC NON-GIOCATORE





ARVN NON-GIOCATORE





US NON-GIOCATORE

