FP 16-1

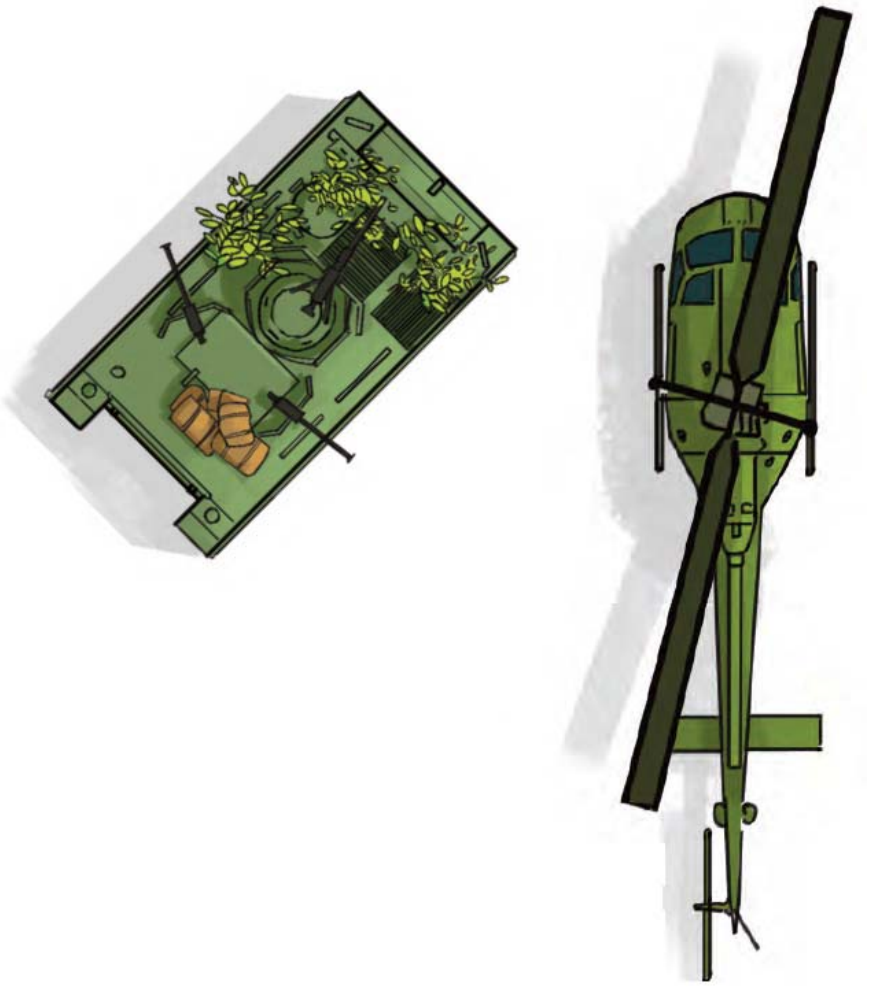
FLYING PIG GAMES TRAINING AID

TACTICAL GAME

‘65

HEADQUARTERS – FLYING PIG GAMES

AUGUST 2016



‘65/ Squad Level Combat in Vietnam

©2016 Mark H. Walker

Publié par : Flying Pig Games

Flyingpiggames.com

Faceboo.com/flyingpiggames

Conception : **Mark H. Walker**

Graphisme : **Mark H. Walker, Marc von Martial et Kwanchai Moryia**

Mise en page : **Greg Porter**

Tests : **Mark H. Walker, Greg Porter, Denver Walker, Bill Wood, Patrick Nix**

Traduction : **Marc Adda**

’65 :
Squad Level Combat in Vietnam

Le Vietnam fut une guerre particulière dans l’histoire américaine. Ce fut la première défaite militaire des Etats-Unis. Ce fut la première fois où le public américain se retourna contre ses soldats. Ce fut la première fois que les opinions de citoyens mal informés dictèrent la stratégie non seulement au gouvernement américain mais aussi aux militaires qui le servaient.
Malgré le manque de soutien populaire, malgré une stratégie qui menotta ses hommes et ses femmes, les soldats américains combattirent vaillamment, et avec de nombreux succès tactiques, à la fois contre l’Armée Nord Vietnamienne et contre les Viet Cong. De même, les soldats dévoués de la révolution communiste combattirent avec une grande habileté contre un ennemi technologiquement supérieur, donnant souvent le change lors des combats au Vietnam.
Ce sont ces combats que ’65 simule. C’est un jeu montrant la formidable puissance de feu américaine, la ruse des Viet Cong, et la ténacité de l’armée Nord Vietnamienne. C’est un moyen permettant aux joueurs d’en apprendre un peu plus sur les combattants qui se battirent dans le Delta du Mekong, les rues de Hue, et les champs de Ia Drang. Mais avant tout c’est un jeu, dont le but est d’être joué, et qui va raconter ses propres histoires. *Amusez-vous*.
NdT : Ces règles incluent toutes les règles et tous les scénarios existants, venant de la boite de base, du module USMC/ANZAC, du module solo et de l’extension de la ville.

1. But et Scope

’65 : Squad Level Combat in Vietnam (**’65** pour faire court) est un CDG simulant les combats de squads lors de la Guerre du Vietnam. Les joueurs contrôlent des squads, des tanks et des héros, les dirigeant grâce à des cartes d’action dans le but de vaincre l’ennemi lors d’un des nombreux scénarios fournis dans le jeu.

2. Matériel

’65 contient ce qui suit :

a. **Trois cartes.** Elles régulent le mouvement et vous donnent à vous et à votre partenaire une raison de se battre.

b. **Cinq planches de pions.** Les pions représentent les unités de l’Armée Nord Vietnamienne (NVA), du Viet Cong et des Américains les combattant. Il y a aussi les marqueurs utilisés pour indiquer les actions prises, résultats de combat et autres fonctions. Les pions américains sont verts, les Viet Cong sont bleus et la NVA de couleur crème. Les pions au verso de chaque nationalité ont une bande orange pour indiquer leur côté réduit.

c. **Cartes d’action**. Elles activent les unités du jeu.

d. **Aide de joueur (PAC).** Fournissent diverses informations pendant le jeu.

e. **Livret de règles.** Vous avez la version traduite dans les mains.

f. **Huit scénarios** (ils font partie du livret de règles).

Il existe des extensions au jeu, notamment :

g. **Pack Marines/ANZAC**. Il fournit les unités de ces deux ‘nations’, les Marines ayant une couleur verte différente des unités américaines régulières, comprenant un livret contenant divers scénarios.

h. **HUE**. Contient une carte de ville et deux scénarios.

i. **Pack Solo :** Contient une planche de pion, des cartes et un livret de règles contenant six scénarios.

3. Termes

Les termes suivants sont utilisés dans les règles.

a. **Unité**. Ce sont les combattants dans ’65. Par exemple, le tank M-48 américain, les sapeurs Viet Cong et Chu. Bref, ce sont les pions placés sur le plateau de jeu et devant combattre l’ennemi.

Les nombres et icônes sur une unité représentent ce qui suit. Notez que plus un nombre est élevé, plus l’unité est efficace.

b. **Cible Blindée**. Toute unité ayant un facteur de blindage (AF), même négative. Ce sont toujours des véhicules. Les cibles blindées n’ont normalement qu’un pas. Au dos de leur pion se trouve le véhicule sous forme d’épave.

c. **Cible Non Blindée**. Toute unité ayant un astérisque pour AF. Par exemple les camions, bien que ce soit des véhicules. L’infanterie, appelée aussi Piéton (8a) dans les règles, est la cible non blindée la plus courante. L’infanterie est :

- Une unité ayant des dessins de soldats ou de civils (que ce soit la NVA, les Viet Cong ou les Américains).
- Un Héros. C’est une unité avec un portait sur le pion.
- Toute unité de la classe de mouvement Piéton (L).

L'infanterie a normalement deux pas. Le côté ayant une bande orange montre l'unité réduite.

d. **Modificateur de ciblage**. *Supérieur gauche.* Capacité de l'unité à viser des véhicules avec des munitions perforantes (AP).

e. **Facteur de Blindage (AF).** *Inférieur gauche*. Capacité de l'unité à survivre à un tir de munition perforante. Un astérisque indique une cible non blindée qui ne peut pas être attaquée par une munition perforante.

f. **Facteur de Perforation de Blindage (APF).** *Supérieur droit*. Capacité de l'unité à détruire des véhicules avec des munitions AP.

g. **Facteur Explosif (HEF)**. *Centre droit*. Capacité de l'unité à endommager des unités ennemies sans facteur de blindage (3e), autrement dit les cibles non blindées (3c).

h. **Facteur de Mouvement (MF).** *Inférieur droit.* Nombre de points de mouvement utilisés par l'unité par impulsion et type de mouvement indiqué par une lettre (8a).

i. **Pouvoirs et Capacités.** *Centre gauche et Inférieur centre*. De nombreuses unités ont des pouvoirs et des capacités.

- *Pouvoirs* : Ce sont les icônes circulaires situées dans la partie inférieure centre du pion. Ils sont activés par une carte indiquant 'POWER' utilisée par l'unité. Une unité utilisant un pouvoir est marquée '**Ops Complete'** (3p).
- *Capacités* : Ce sont les icônes carrées situées dans la partie centre gauche du pion. La plupart, comme le tir de balayage, peuvent s'utiliser à tout moment, hormis quelques-unes. Voir la section sur les capacités (19).

j. **Héros**. Ce sont des unités, mais aussi bien plus que cela. Ils représentent des individus ou leaders pouvant changer le cours de la bataille. Leur pion montre leur portrait et un nom plutôt qu'un type d'unité, comme Riggs ou Chu.

k. **Facteur de Protection (CF).** La plupart des terrains ont un CF indiquant le niveau de protection offert par le terrain. On le trouve sur la Table des Effets du Terrain (TEC).

l. **Joueur en Phase.** Joueur actif lors d'une impulsion donnée.

m. **Impulsion**. Moment de jeu utilisé par le joueur en phase pour jouer des cartes d'action. Le joueur non en phase peut aussi jouer des cartes de réaction (18) et/ou tirer en opportunité (16j). Les joueurs alternent les impulsions jusqu'à la fin du tour. À chaque impulsion, le joueur en phase ne joue habituellement qu'une action, permettant aux unités d'un même hex d'effectuer une action. Des cartes comme 'Reinforcements' et 'Command Ops', ainsi que les cartes de soutien, peuvent modifier cette règle.

n. **Tour**. Un tour est composé de plusieurs impulsions et se termine quand le nombre de cartes 'End of Turn, indiqué par le scénario, est pioché *ou que les deux joueurs passent consécutivement.*

o. **Passer**. Un joueur passe quand il ne pioche pas ou ne défausse pas ou ne fait aucune action pendant son tour.

p. **Marqueurs Administratifs**. Ce sont des pions notant des fonctions de jeu indiquant le statut des unités. Ce sont, par exemple, les marqueurs **Fired, Moved, Ops Complete**, etc.

4. Cartes d'Action

Elles servent à activer les unités des joueurs, à améliorer leurs capacités ou à diminuer les actions de l'adversaire. Chaque carte est composée de ce qui suit :

a. **Pavés d'Action.** Ils contiennent du texte et indiquent les actions que vos unités peuvent effectuer ou les améliorations des actions effectuées.

Les icônes vertes, rouges et jaunes à côté du nom de l'action indiquent des types d'action particuliers :

- *Icône verte* : Indique une action jouée uniquement lors d'une impulsion du joueur (exception : Tir d'opportunité, 11e(3)). Sauf si le texte de la carte le modifie, un joueur ne peut faire qu'une action par impulsion. Par exemple, un joueur peut jouer une carte donnant une action de mouvement dans le pavé inférieur pour déplacer les unités d'un hex.
- *Icône rouge* : Indique une action jouée lors de l'impulsion adverse, en réaction à une action effectuée par l'adversaire. On peut jouer plus d'une réaction par action. Par exemple, on peut jouer 'Unexpected Cover' en réponse à une action de tir visant un véhicule et 'Glancing Shot' si le véhicule est touché.
- *Icône jaune* : Aide une action. Par exemple, un joueur peut jouer 'Bullet Storm' pour intensifier une attaque contre une cible non blindée. Une seule carte de soutien de chaque type peut être jouée pour une même action. Par exemple, on ne peut jouer qu'un seul 'Bullet Storm' par tir.

b. **Pouvoir**. Si la carte d'action contient le mot 'POWER' entre les deux pavés d'action, le joueur peut activer le pouvoir de l'unité en jouant cette carte. L'unité est marquée comme étant Ops Complete (3p) après la résolution de son pouvoir.

c. **Valeur de visée (TN).** Pavé inférieur gauche. Ce nombre, compris entre -2 et 10, sert à déterminer si la cible d'un tir perforant (AP) est touchée. On y trouve aussi parfois trois autres informations possibles :

- *Turret Hit :* Indique que la tourelle du véhicule ou une autre partie renforcée a été touchée, augmentant l'AF de la cible de 1 si elle est touchée.
- *Moving Fire (MF)* : Quand cette carte est piochée, un véhicule utilisant l'action Move & Fire rate sa cible, quel que soit le nombre obtenu.
- *Miss* : Le tir rate sa cible.

d. **Bonus de Tir Perforant**. Pavé inférieur droit. On l'ajoute à l'APF du tireur et on compare le résultat à l'AF de la cible pour déterminer si elle est détruite. Ce nombre est soit seul dans le pavé, soit situé dans la moitié inférieure du pavé. Il y a quatre autres résultats situés dans ce pavé. Shake, Dud et Destroy s'appliquent à une cible blindée. Le mot 'HIT', de différentes couleurs, s'applique uniquement aux cibles non blindées (voir ci-après).

- Shake : La cible est ébranlée.
- Dud : Le tir est sans effet.
- Destroy : La cible est détruite.

e. **Résultat HE.** Situé dans la partie supérieure du pavé inférieur droit. Le mot 'HIT' présent indique que la cible peut être touchée. Il existe sous trois couleurs possibles, chacune s'appliquant selon les circonstances (11d).

5. Echelle

Les unités représentent des groupes d'infanterie, comme des squads ou les servants d'un canon, ou des tanks, héros, leaders et snipers individuels. Les hexes font approximativement 50 m de large et chaque tour dure plusieurs minutes.

On ne peut jouer qu'un seul exemplaire de chaque carte de soutien (SUPPORT) par action. Par exemple, on ne peut jouer qu'un Bullet Storm et/ou Panic avec une action de tir.

6. Séquence de jeu

Chaque tour de '65 sera composée d'une série d'impulsions (3l) commençant et se terminant selon une séquence spécifique :

a. **Distribution de cartes.** Au début de chaque tour, on mélange la pioche des cartes d'action et chaque joueur reçoit assez de cartes pour en avoir quatre en main. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de quatre cartes en main à tout moment. Notez que la pioche est mélangée au début de chaque **tour**, et *non* au début de chaque impulsion.

b. **Détermination de l'initiative**. Après avoir distribué les cartes, chaque joueur choisit une carte et la place face cachée devant lui. Les joueurs la révèle ensuite et comparent le TN (4c, pavé inférieur gauche). Celui ayant le plus grand TN a l'initiative pour le tour, et défausse la carte. Son adversaire remet la sienne dans sa main. Un mot dans ce pavé, comme 'MISS', est inférieur à tout autre nombre. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand bonus APF (4d, pavé inférieur droit) gagne. À nouveau en cas d'égalité (croyez-moi, c'est très rare), les joueurs choisissent une autre carte de leur main. Dans ce cas, le vainqueur ne défausse qu'une seule carte de son choix, les autres cartes étant récupérées par leurs joueurs respectifs.

c. **Actions d'impulsion**. En commençant par celui ayant l'initiative, les joueurs alternent les impulsions. Dans son impulsion, un joueur effectue ce qui suit dans l'ordre :

- *Remplir sa main* : Le joueur pioche jusqu'à avoir quatre cartes en main, une carte après l'autre au cas où il pioche une carte 'End of Turn' devant être immédiatement défaussée.
- *Jouer* : Il joue des cartes et/ou active des unités. Ou, le joueur ne fait rien et passe.
- *Défausser* : Il peut défausser au plus 2 cartes.

Lors de chaque impulsion, le joueur ne peut jouer qu'une carte d'action et des cartes de soutien appropriées. Vous devez réaliser que le texte des cartes peut changer le nombre de cartes pouvant être jouées. Voir 7a pour les détails.

Quand le nombre de carte 'End of Turn' indiqué par le scénario a été posé ou que les deux joueurs passent consécutivement, le tour passe à la phase de réserve. Si le dernier 'End of Turn' est pioché lors de la résolution d'un combat (8a), on termine cette action avant de passer à la phase de réserve.

d. **Phase de réserve.** Le joueur ayant l'initiative déplace toutes ses unités en premier lors de cette phase, suivi par son adversaire.

- Seules les unités éligibles (7c) peuvent se déplacer lors de la Phase de Réserve. Cela inclut les unités qui ne sont pas encore sur la surface de jeu.
- Les unités éligibles commençant la Phase de Réserve à plus de trois hexes de toute unité ennemie peuvent se déplacer ainsi : Les unités ayant la classe de mouvement à roues (W), tout-terrain (O) ou chenillé (T) (8a) peuvent dépenser 3 points de mouvement. Les unités ayant la classe de mouvement à pied (L) peuvent dépenser 2 points de mouvement. Tous les types d'unités doivent immédiatement arrêter leur mouvement en entrant dans un hex dans les 3 hexes d'un ennemi. Les unités ébranlées peuvent dépenser 1 point de mouvement. Les unités éligibles peuvent toujours se déplacer d'un hex. Les unités volantes (F) ne se déplacent pas pendant la Phase de Réserve.
- Les unités éligibles commençant la Phase de Réserve dans les 3 hexes d'une unité ennemie peuvent se déplacer d'un hex, mais ne peuvent pas entrer dans l'hex d'une unité ennemie. Les unités ébranlées dans les 3 hexes d'une unité ennemie ne peuvent pas se déplacer.
- On ne peut jouer aucune carte pendant la Phase de Réserve.

e. **Phase de nettoyage**. Après la Phase de Réserve, les joueurs retirent tous les marqueurs **Fired**, **Moved** et **Ops Complete**. Les marqueurs **Shaken** restent en place. Les marqueurs **Smoke 1** sont retirés du jeu et les marqueurs **Smoke 2** sont retournés côté **Smoke 1.** Les joueurs défaussent toutes leurs cartes mais peuvent en garder une en main. On regroupe les cartes de la pioche et de la défausse et on commence un nouveau tour avec l'étape 6a.

7. L'impulsion du Joueur

a. **Pioche**. Le joueur pioche jusqu'à avoir une main de quatre cartes, une par une au cas où celles qu'il pioche ont un effet immédiat.

b. **Jouer une action.** Lors de chaque impulsion, le joueur en phase peut jouer une carte d'action et autant de cartes de soutien différentes qu'il le désire. Il faut être conscient que le texte des cartes peut modifier le nombre de carte qu'on peut jouer. Par exemple, 'Command Ops' permet de faire deux actions supplémentaires ou 'Reinforcements' permet à un joueur de tirer une carte et de faire une autre action.

Une fois la carte jouée, le joueur désigne la ou les unités activées. Par exemple, le joueur américain peut jouer une action de tir pour activer un M-48 éligible ou une action de ralliement pour retirer un marqueur **Shaken** ou reconstituer (14b) une unité réduite. Les actions 'Fire', 'Move' et 'Fast Move' peuvent activer toutes les unités d'un hex pour faire cette action. Les autres actions, comme 'Punishing Fire' n'activent qu'une seule unité.

Certaines cartes n'activent aucune unité. Par exemple, 'Artillery' déclenche un bombardement, et 'Reinforcements' permet au joueur de défausser la carte pour en tirer une autre et faire une autre action.

Certaines cartes activent plus d'un hex d'unités. Par exemple, 'Let's Get 'Em !' permet au joueur de déplacer de l'infanterie située sur deux hexes distincts, et 'Flanking Fire' peut activer toutes les unités dans un hex et une unité dans un autre hex.

c. **Unités Éligibles**. Toute unité qui n'est pas recouverte par un marqueur **Fired**, **Ops Complete** ou **Moved** peut être activée. Une telle unité est une Unité Éligible (EU). Deux exceptions à cela, les actions 'Reload & Fire' et 'Second Wind' ; pour la première, les unités ayant tiré peuvent être activées (et sont recouvertes par un marqueur **Ops Complete** ensuite), pour la seconde, on retire le marqueur **Fired** ou **Moved** des unités ayant tiré ou s'étant déplacé.

d. **Défausse**. À la fin de son impulsion, un joueur peut défausser jusqu'à deux cartes.

8. Mouvement

Pour se déplacer, une unité éligible doit être activée par une carte 'Move', 'Fast Move', 'Let's Get 'Em !', 'Scout' ou toute autre carte indiquant clairement une action de mouvement, ou être activée pendant la Phase de Réserve. Les unités se déplacent d'hex en hex, payant le coût en mouvement indiqué sur la Table des Effets du Terrain (TEC) pour entrer dans un terrain.

Les unités peuvent traverser un hex contenant des unités amies, mais ne peuvent pas violer les limites d'empilement (10a). Les unités qui sont activées par une même carte et qui sont empilées doivent se déplacer en même temps. Les unités ayant la capacité d'assaut peuvent entrer dans un hex contenant des unités ennemies mais doivent effectuer un assaut (12a).

a. **Classes de mouvement**. Il existe cinq classes de mouvement dans '65, chacune étant désignée par une lettre près de son potentiel de mouvement :

- *Piéton (L) :* Unités devant marcher.
- *À Roues (W)* : Unités se déplaçant au moyen de roues.
- *Tout-Terrain (O) :* Unités à roues disposant d'une mobilité améliorée en tout-terrain.
- *Chenillé (T) :* Unités se déplaçant au moyen de chenilles.
- *Volant (F) :* Unité volante, comme les hélicoptères.

b. **Mouvement de véhicule**. Les véhicules font face à un coin d'hex, comme indiqué en 13c. L'avant du véhicule est indiqué par le coin de son pion ayant le modificateur de visée (supérieur gauche). Ces unités ne peuvent entrer que dans un des hexes frontaux. Changer de direction coûte 1 MP par coin d'hex pivoté. Ils peuvent cependant faire marche arrière (13c).

c. **Mouvement minimum**. Une unité éligible ayant une action de mouvement peut toujours se déplacer d'un hex, sauf pour entrer dans un terrain interdit.

9. Transports

a. Une unité ayant un potentiel de mouvement encerclé peut transporter une unité de piéton plus un héros. L'unité les transportant s'appelle le transport, les unités transportées sont les passagers. Quand on divise par deux le potentiel de mouvement, on l'arrondit à l'entier supérieur.

- *Si le transport et le passager commencent une impulsion dans des hexes différents,* leur joueur peut jouer une action de mouvement pour déplacer l'un deux de la moitié de son potentiel de mouvement dans l'hex de l'autre et permettre l'embarquement. Par exemple, un M-113 peut dépenser 3 MP pour entrer dans l'hex d'une infanterie et la charger ce qui termine son mouvement.
- *Si le transport et le passager commencent une impulsion dans le même hex*, mais que le passager n'est pas embarqué, leur joueur peut jouer une action de mouvement pour que le passager embarque puis déplace le transport

d'au plus la moitié de son potentiel de mouvement.

- *Si le passager commence une impulsion embarqué dans un transport* :

  1) le transport peut se déplacer de la moitié de son potentiel de mouvement puis débarquer le passager

  2) Le transport peut se déplacer de tout son potentiel de mouvement

  3) Le transport peut débarquer le passager et chacun peut se déplacer de la moitié de son potentiel de mouvement

b. Pour indiquer le statut d'un passager, placez-le sur son transport (en-dessous s'il a débarqué).

c. Les passagers débarquent dans le même hex que le transport ce qui peut influencer la limite d'empilement (10a).

d. Un transport chargé tire normalement. Un passager ne peut ni tirer ni être engagé dans un assaut.

e. Un passager subit deux dégâts si son transport est détruit. En assaut, le passager doit de plus retraiter dans un hex adjacent à l'opposé de la direction de l'assaut. Si cela n'est pas possible, le passager est éliminé.

f. Un passager est ébranlé si son transport l'est aussi. Un passager est rallié si son transport l'est aussi (14a).

g. Un passager ébranlé peut débarquer, mais ni le passager ni le transport ne peut en faire plus à cette impulsion.

h. Un transport ébranlé ne peut pas embarquer de passager, pas plus qu'un passager ébranlé ne peut embarquer dans un transport.

i. Dans tous les cas, si un passager ou un transport est activé par une action 'Fast Move', les 2 MP supplémentaires sont ajoutés au potentiel de mouvement avant de diviser par deux du fait de l'embarquement ou du débarquement.

j. On peut jouer une action 'Let's Get 'Em !' pour déplacer et embarquer jusqu'à deux passagers, pour déplacer deux transports avec leurs passagers, ou pour déplacer et débarquer deux passagers.

k. Les règles d'hélicoptères et de passager sont indiquées dans la section 15.

10. Empilement

a. La limite d'empilement d'unités amies s'applique à tout moment, selon les règles suivantes :

- *Pas plus de 3 unités terrestres pas hex*
- *Pas plus d'un héros par hex*
- *Pas plus de deux piétons (hors héros) par hex*
- *Pas plus d'un véhicule par hex*
- *Pas plus d'une épave par hex, mais il peut y avoir un véhicule et une épave dans un hex*
- *Pas plus d'une unité aérienne par hex*
- *Une unité aérienne au sol compte comme un véhicule*
- *Pas de limite d'empilement pour les marqueurs administratifs (comme **Fired**) ou de modification de terrain (comme **Smoke**)*

Exemple : On peut empiler deux Rifle et un héros, *mais pas trois Rifle.* On peut empiler un Rifle, un M-48 et un héros, *mais pas un camion, un M-48 et un héros*. On peut empiler deux Rifle, un M-113 avec passager, *mais le passager ne peut pas débarquer en l'état*.

11. Combat à Distance

Il existe deux types de combat dans '65, le combat à distance (ou tir) et l'assaut. Il y a tir quand le tireur et sa cible ne sont pas dans le même hex. Il y a assaut quand une unité entre dans l'hex d'une unité ennemie. Ci-dessous se trouve le combat non-véhiculaire. Le combat véhiculaire est couvert dans une section ultérieure (13).

a. **Tir**. Pour tirer, une unité éligible (7c) doit avoir une Ligne de Vue (LOS – 11b) vers sa cible et le joueur doit jouer une carte permettant à l'unité de tirer (Fire, Flanking Fire, Reload & Fire, Move & Fire, ou dans certains cas First Fire). Une unité ne peut pas tirer si elle occupe le même hex qu'une unité ennemie.

b. **Ligne de Vue (LOS).** Tous les tirs, qu'ils soient en HEF ou APF, demandent une LOS entre le tireur et sa cible.

On peut toujours voir une cible adjacente.

On détermine si on a une LOS dégagée en traçant une ligne entre le centre de l'hex du tireur et celui de la cible. La LOS est bloquée si la ligne traverse un terrain bloquant ou deux hexes de terrains dégradant ne faisant partie ni de l'hex du tireur ni de celui de la cible : le tir est impossible.

La broussaille, les ruines ou les hexes contenant un véhicule ou une épave sont du terrain dégradant. La jungle, la fumée ou le kunai sont du terrain bloquant.

La LOS n'est ni bloquée ni dégradée si elle est tracée exactement le long d'un chemin traversant un terrain bloquant. Une LOS tracée le long du bord d'un hex de terrain bloquant n'est pas bloquée. Une LOS tracée le long d'un bord entre deux hexes de terrain bloquant est bloquée.

Les lignes vertes indiquent une LOS dégagée, les lignes rouges une LOS bloquée.

d-g : Les unités adjacentes se voient toujours.

b-e : La broussaille est un terrain dégradant, mais une seule broussaille ne bloque pas la LOS (le terrain dans l'hex de la cible ne compte pas pour la détermination de la LOS).

c-e : Le terrain dégradant sur un bord ne gêne pas la LOS.

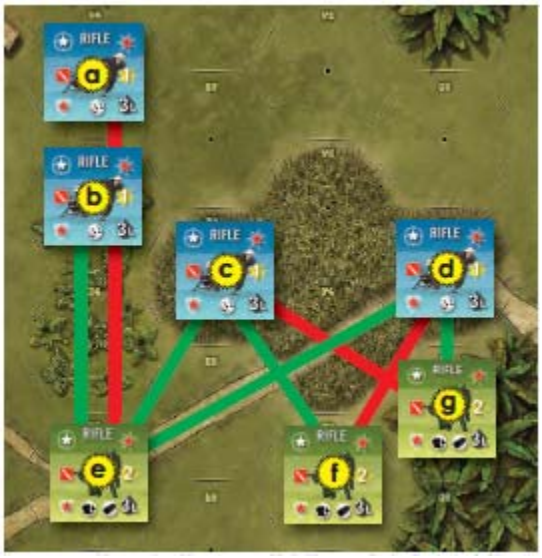
c-f : Bien que le kunai soit un terrain bloquant, il n'est que sur un bord et ne bloque donc pas la LOS.

d-f : Bien que la LOS soit tracée le long d'un bord d'hex, il y a du terrain bloquant de part et d'autre et donc la LOS est bloquée.

a-e : La LOS traverse deux hexes de terrain dégradant et est donc bloquée.

d-e : La LOS traverse certes un terrain bloquant (le kunai) mais le long d'un chemin, ce qui la rend valide).

c-g : La LOS traverse un terrain bloquant (le kunai) mais pas le long d'un chemin, ce qui la bloque).



c. **Tir contre Cible Non Blindée.** Les cibles non blindées sont celles ayant un astérisque pour AF (3c). Typiquement, ce sont les piétons et les camions, bien que ces derniers puissent aussi être attaqués par un tir AP. On utilise la procédure suivante pour résoudre un tir contre une cible non blindée :

1) **Désignation** : *On détermine le tireur et sa cible. Le tireur doit avoir une LOS sur la cible. Voir la section 16 pour les détails spéciaux concernant les cartes d'action particulières. On détermine la distance en comptant les hexes entre le tireur et sa cible, sans compter l'hex du tireur. Dans l'exemple précédent, la distance entre d et g est de 1, celle entre d et e est de 3.*

2) **Carte** : *On joue une carte d'action appropriée, comme 'Fire'.*

3) **Détermination de la puissance de feu :** *On calcule le HEF (Potentiel Haut Explosif) total de l'attaque que l'on modifie par la distance, le couvert et les cartes de Soutien et de Réaction. Sur un total inférieur ou égal à 0, l'attaque est annulée. Par exemple, si une unité ayant un HEF de 1 attaque une unité dans un terrain ayant un couvert de 1, l'attaque est annulée (sauf si l'attaquant joue une carte de soutien augmentant son HEF. Une attaque annulée compte comme une action.*

4) **Résolution de l'attaque :** *On tire autant de cartes de la pioche que le HEF modifié, et on consulte le résultat HE de chaque carte (4e). On compte les résultats HE sur les cartes 'End of Turn', mais on les met de côté par la suite.*

5) **Admin** : *Les unités ayant tiré sont recouvertes d'un marqueur* ***Fired*** *si elles ont utilisé l'ordre Fire, Flanking Fire ou First Fire (cibles blindées uniquement) ou d'un marqueur* ***Ops Complete*** *si l'unité a utilisé un Pouvoir ou une action Move & Fire ou Reload & Fire.*

d. **Résultat**. Le résultat HEF d'une carte (4e) sera soit un 'HIT' vert, jaune ou rouge, soit n'indiquera rien. Selon la cible et éventuellement le type d'action, le résultat infligera un dégât ou non :

Action	Dégât sur
Fire, Reload & Fire, Flanking Fire	***HIT***
Artillery	***HIT***
Move & Fire	***HIT***, ***HIT***
Assaut	***HIT***, ***HIT***
Tir depuis un hélicoptère en survol	***HIT***
Tir depuis un hélicoptère au sol ou se déplaçant	***HIT***, ***HIT***

Si on tire un Hit de la bonne couleur, la cible a été touchée et subit un dégât. On arrête de tirer des cartes dès que la cible est éliminée.

Le premier dégât ébranle une unité intacte ou réduite : On la recouvre d'un marqueur Shaken. Elle est réduite (on la retourne) si elle est déjà ébranlée et elle est éliminée si elle est déjà ébranlée et réduite. Le potentiel de mouvement d'une unité ébranlée est réduit de moitié (arrondir à l'entier inférieur **après** l'avoir modifié, comme avec l'action Fast Move). Par exemple, un Rifle Viet Cong ébranlé avec un ordre Fast Move a un potentiel de mouvement de (3+1)/2 = 2 MF.

Une unité ébranlée ne peut pas tirer ni initier un assaut, mais peut contre-attaquer lors d'un assaut. Le combat contre une unité ébranlée **n'est pas** simultané. Les unités non-ébranlées infligent d'abord les dégâts, suivies par les unités ébranlées. Ainsi, il se peut que ces dernières soient éliminées avant de pouvoir contre-attaquer.

Une unité ébranlée peut rallier (14).

Exemple de combat 1 : Impulsion américaine. Le joueur joue une action Fire, choisissant un rifle en C3 qui tire sur le rifle viet cong en F3. Son HEF est de 2 moins le couvert de 1 du kunai (la broussaille en D3 ne bloque pas la LOS). Le joueur tire une carte pour déterminer les dégâts. Sur un **HIT**, le rifle viet cong subit un dégât ; tout autre résultat est ignoré. Quoiqu'il en soit, la carte Fire est défaussée et le tireur est recouvert par un marqueur **Fired**.

Exemple de combat 2 : Même situation, mais le joueur américain utilise une carte Fire avec la mention POWER pour tirer sur le rifle viet cong en E3. Le pouvoir du rifle américain est 40mm, indiquant l'utilisation d'un lance-grenade de 40mm ce qui lui donne +1 HEF. De plus, la distance de tir lui donne aussi +1 HEF. Au final, il dispose de 2+1+1 soit un HEF final de 4. Il tire donc 4 cartes. A chaque **HIT** obtenu, la cible subit un dégât. Si les trois premières cartes tirées donnent chacun un dégât, alors au premier la cible serait ébranlée, au second elle est réduite tout en étant ébranlée, et au troisième elle est éliminée. On ne tire pas alors de quatrième carte. Suite à l'utilisation d'un pouvoir, le tireur est recouvert par un marqueur **Ops Complete** et non **Fired.**

e. **Cas spéciaux**. Il existe cinq cas spéciaux pour le tir :

1) **Multiples défenseurs :** *Le joueur attaquant peut choisir parmi les cibles dans l'hex visé s'il y en a plusieurs. Exceptions : Artillerie (10d(4)), Suppression (19) et Charges Explosives (20). Sauf dans le cas d'un tir de sniper (19), les héros ne peuvent être visés par un tir direct (sinon, les joueurs passeraient leur temps à ne tirer que sur eux, réduisant grandement leur efficacité s'il y a une autre unité dans l'hex).*

2) **Multiples attaquants :** *Toutes les EU peuvent additionner leur HEF, en utilisant une action Fire ou Move & Fire ou un pouvoir approprié. L'attaquant indique l'unité principale. On applique les modificateurs et pouvoirs à cette unité, les autres n'ajoutant que leur HEF non modifié. La seule obligation est que les unités supplémentaires devront avoir un HEF d'au moins 1 à la distance les séparant de la cible. Il n'est pas obligatoire de faire tirer toutes les unités d'un hex lors d'une même impulsion ou d'un tir d'opportunité, mais si elles le font, alors elles doivent toutes viser la même cible. Contre une cible non blindée, les HEF sont additionnés ; contre une cible blindée, les attaques multiples sont résolues séparément.*

Exemple : En utilisant l'exemple précédent, le joueur américain active les deux Rifle pour tirer sur le Rifle viet cong en E3. Le second rifle américain ajoute +2 HEF. Bien que la distance de tir soit suffisante pour bénéficier d'un +1 HEF, l'unité en soutien n'apporte que son HEF de base. De même, seule l'unité principale obtient l'avantage d'un pouvoir. Quand le combat est résolu, l'unité principale est recouverte par un marqueur **Ops Complete**, l'unité en soutien par un marqueur **Fired**.

Note : L'action 'Reload & Fire' n'active **qu'une** unité d'une attaque précédente, peu importe combien d'entre elles étaient impliquées avant.

3) **Tir d'opportunité :** *Le tir d'opportunité est une attaque spéciale se déroulant pendant l'impulsion **adverse**. C'est le seul moment dans '65 où on peut réagir à l'action d'un adversaire avec une carte d'action (plutôt qu'avec une réaction (18)). Si une unité adverse dépense des MP en LOS et à portée d'une EU amie (7c), et que vous avez une carte d'action 'Fire' ou un pouvoir approprié (indiquant qu'une unité l'utilisant peut tirer ou peut sinon attaquer une unité), vous pouvez temporairement arrêter le mouvement adverse dans un hex remplissant les critères énoncés ci-dessus et lui tirer dessus. Un tir d'opportunité ne vise que les unités se déplaçant, au cas où elles occupent le même hex que des unités qui ne sont pas en mouvement.*

Une unité ne peut pas tirer en opportunité contre un ennemi entrant dans son hex, mais on peut tirer en opportunité contre un hex occupé par les deux camps. Cela peut arriver quand un ennemi l'engage en assaut tout en remplissant les critères pour un tir d'opportunité. Dans ce cas, chaque dégât est distribué aléatoirement parmi les unités de l'hex (ils peuvent rebondir sur un véhicule). On le résout avant l'assaut.

Le tir d'opportunité se résout comme tout tir, avec l'exception suivante. Une cible est ébranlée doit stopper son mouvement et est recouverte d'un marqueur Ops Complete. Le tireur est recouvert normalement par un marqueur Fired (ou Ops Complete en cas d'utilisation de pouvoir).

4) **Artillerie** : *Elle est le plus souvent appelée par le biais d'une carte d'action. Elle attaque l'hex visé **et** deux hexes qui lui sont adjacents. Le potentiel d'attaque de la carte attaque, qu'il soit résolu comme HEF, APF ou les deux, attaque **chaque** hex de la zone attaquée. Pour demander une frappe d'artillerie, une unité amie non ébranlée (11d) doit avoir une LOS sur l'hex attaqué).*

Le joueur tire autant de cartes que ce qu'indique la carte d'artillerie pour chaque hex attaqué et consulte la table des résultats de HE (4e) contre les cibles non blindées. S'il y a plus d'une cible non blindée dans l'hex, tirez une carte supplémentaire. On distribue ensuite de manière équitable les dégâts parmi toutes les cibles. En d'autres termes, aucune unité ne peut subir un second dégât avant que toutes n'en aient subi un. Les cibles difficiles sont toujours touchées en dernier.

Les dégâts contre les cibles blindées sont résolus en comparant l'APF de l'artillerie plus le tirage d'une carte donnant le bonus d'APF à l'AF du véhicule. Il y a un dégât si APF + bonus ≥ AF. L'artillerie peut ébranler une cible blindée, mais ne peut jamais l'éliminer. Si un hex contient une cible blindée et une cible non blindée, chacune est attaquée avec le potentiel approprié.

Exemple d'artillerie : Le joueur américain joue une action d'artillerie, indiquant les hexes E3, E4 and F3, chacun étant attaqué séparément. Notez qu'un hex se doit d'être dans la LOS d'un ami, mais les hexes supplémentaires doivent être adjacents à l'hex en LOS. L'HEF de l'artillerie est de 3. E3 a une unité mais de couvert, donc le tirage des dégâts est de 3 cartes. E4 a une unité et un couvert de 1, donc un tirage de dégâts de 2 cartes. Enfin, F2 a deux unités et un couvert de 1, ce qui fait un tirage de 3 cartes (+1 pour l'unité supplémentaire, -1 pour le couvert).

5) **Lance-flamme.** *Une unité équipée d'un lance-flamme (par exemple Sparks) dispose d'une portée de 1 hex et n'a pas de modificateur de distance. Comme indiqué sur le pion, il peut déclencher un assaut. S'il obtient un* ***HIT*** *suite à un tir où il est impliqué, la cible est en feu et on place un marqueur de feu dans l'hex. A la fn de la Phase de Réserve, après que les deux joueurs aient défaussé toutes leurs cartes sauf une, chaque unité dans un hex en feu est attaqué par un HEF de 2. Dans ce cas, retournez la défausse, coupez-la et réassemblez-la puis tirez les cartes pour ces attaques. Il n'y a aucun modificateur de protection, de cartes ou de capacités d'unités s'appliquant à cette attaque. Comme pour un tir, chaque* ***HIT*** *affecte la cible. Comme exception aux règles de la Phase de Réserve, on peut jouer un 'Light Wounds' pour annuler un HIT. Après la résolution de ces attaques, on refait la pioche normalement et on commence le tour suivant.*

12. Assaut

a. Pour faire un assaut, une unité éligible (7c) doit être activée avec une action 'Move', 'Fast Move', 'Let's Get 'Em' ou tout autre action ou pouvoir lui permettant d'entrer dans un hex ennemi. Seules les unités ayant la capacité assaut ou assaut + peuvent déclencher un assaut. Celles qui n'ont pas cette capacité se défendent avec un HEF de 1, quel que soit leur HEF imprimé. Un hex ne peut subir qu'un assaut par impulsion, car l'assaut est résolu comme dernière action de l'impulsion du joueur. Ainsi, il est possible que le joueur en phase puisse déplacer plus d'une unité dans un hex adverse, l'assaut étant résolu ensuite avec toutes ces unités. L'attaquant est le joueur qui a amené des unités dans l'hex, son adversaire étant le défenseur. L'assaut est résolu de manière simultanée, sauf si une carte dit le contraire ou selon le statut du défenseur. L'assaut est résolu ainsi :

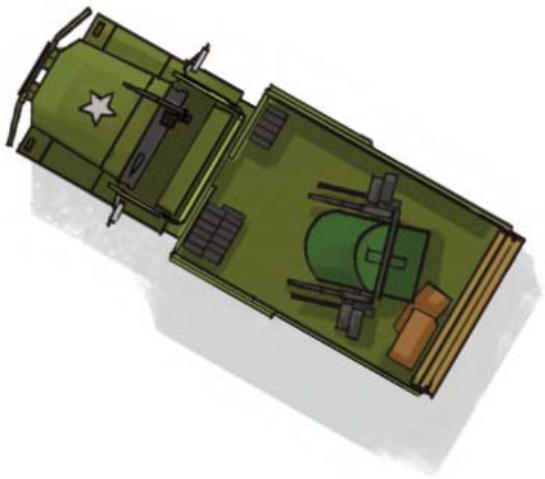
- *On fait le total des HEF des unités des deux camps. La distance et le terrain* ***ne les modifient pas****.*
- *On modifie les HEF selon les capacités, pouvoirs et cartes de soutien et de réaction.*
- *L'attaquant fait son tirage de dégât selon son HEF final, et consulte le résultat HE (un* ***HIT*** *ou* ***HIT*** *inflige un dégât).* ***On n'applique pas encore le résultat.*** *Le défenseur fait de même. On applique ensuite les résultats à chaque camp simultanément. Notez que l'action Ambush rend séquentielle l'application des pertes. De même, les défenseurs ébranlés font leur tirage de dégâts après les attaquants. Si le défenseur a des unités ébranlées et d'autres non, les unités non ébranlées résolvent leur attaque en même temps que l'attaquant, et celles qui sont ébranlées le feront après, si elles survivent.*

b. S'il y a plusieurs attaquants et défenseurs dans un assaut, toutes les unités d'un camp doivent être ébranlées avant que l'une ne soit réduite, et toutes doivent être réduites avant que l'une ne soit éliminée. Une unité n'ayant pas de côté réduit compte comme étant réduite quand elle est détruite. Par exemple, un assaut infligeant 4 dégâts contre un véhicule et un rifle ébranlerait les deux unités (2 dégâts), un troisième dégât réduit le rifle, le dernier dégât réduit le véhicule qui est donc éliminé.

c. Si un camp est éliminé, l'autre reste dans l'hex. Si aucun camp n'est éliminé, le camp ayant subi le plus de dégâts doit quitter l'hex. En cas d'égalité, l'attaquant quitte l'hex. Les attaquants quittant l'hex doivent revenir dans les hexes d'où ils venaient avant de déclencher l'assaut. Les défenseurs quittant l'hex doivent s'éloigner à l'opposé de la direction de l'attaque, celle qu'ils veulent en cas d'attaque venant de plusieurs hexes. On ne peut quitter la carte ainsi qu'en passant par un point de sortie valide défini par le scénario. On ne peut pas entrer dans un terrain interdit, ni dans un hex contenant des unités ennemies. Une unité qui ne peut pas quitter l'hex ainsi est éliminée.

d. Toutes les unités ayant participé à un assaut sont recouvertes d'un marqueur **Ops Complete**.

Note : Si pour une raison quelconque un attaquant est ébranlé avant le tirage des dégâts, son attaque est annulée et il revient dans l'hex précédent son entrée dans l'assaut.



13. Combat de véhicule

Les classes de mouvement W, T et O correspondent à des véhicules. Le combat de véhicule dans **'65** est une procédure en deux étapes. On doit d'abord toucher la cible avant de pouvoir pénétrer son blindage.

a. **Toucher la cible**. Pour attaquer une cible, on doit jouer une action ayant le mot 'Fire' dans son titre, et on indique le tireur et sa cible. La cible doit être en LOS du tireur (11b). On compte le nombre d'hex les séparant, en comptant celui de la cible mais pas celui du tireur. Cette distance est la valeur de base pour toucher. On la modifie en soustrayant la valeur de visée du tireur (une valeur négative augmente la distance, puis on **ajoute** le couvert du terrain de la cible (qui 'augmente' la distance). Le résultat final est la valeur pour toucher.

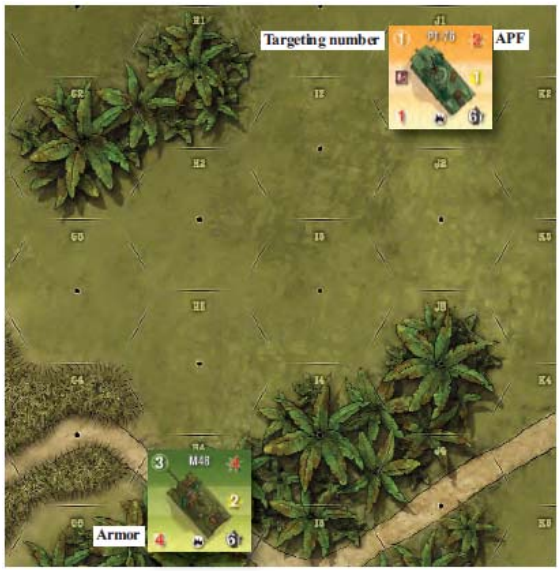
On tire une carte. La cible est touchée si la valeur de visée (pavé inférieur gauche, valeur encerclée de jaune) est supérieure ou égale à la valeur pour toucher. Si on y trouve la mention MF, alors le tir est raté si le tireur utilisait une action 'Move & Fire'. Si on y trouve la mention TURRET HIT, alors le tir a touché une partie plus blindée et l'AF de la cible est augmentée de 1 pour l'étape suivante.

b. **Détruire la cible**. Pour déterminer si la cible est détruite, on tire une carte et on ajoute le bonus d'APF (pavé inférieur droit, valeur encerclée de rouge) à l'APF du tireur, modifié par le modificateur de distance obtenu sur la Range Modifiers Table, pour obtenir l'APF final. La cible est détruite si cet APF final est **supérieur ou égal** à l'AF de la cible. On retourne le pion du véhicule côté épave.

On peut y trouver les mentions suivantes :

- *Shaken* : La cible est ébranlée.
- *Dud !:* Le tir est sans effet.
- *Destroyed* : La cible est automatiquement détruite.
- *Hit* : On ignore ces résultats qui ne s'appliquent qu'aux cibles non blindées.

Exemple : Impulsion du joueur NVA. Il joue une action de tir, indique que le PT76 tire sur le M48. La distance, de 4, est la valeur de visée de base. On soustrait le modificateur de visée (1) du PT76 et on applique le facteur de couvert de la jungle (1). La valeur modifiée pour toucher est donc de 4.



Le joueur NVA tire une carte de la pioche et regarde la valeur de visée. Si elle est supérieure ou égale à 4, le M48 est touché. Supposons que ce soit le cas. L'APF du PT76 est 2, +1 pour la distance à la cible, ce qui donne un APF final de 3. Le joueur NVA tire une autre carte et ajoute le bonus d'APF (pavé inférieur droit). Supposons que ce soit -4 (*oui, il y a des valeurs négatives*). Donc 3 – 4 donne -1. Le résultat étant inférieur à l'AF du M48 (4) ; le tir ricoche et se perd dans la jungle.

c. **Orientation de la cible.** Les cibles non blindées n'ont pas d'orientation, mais les véhicules doivent faire face à un coin d'hex. Le front d'un véhicule est défini comme étant le coin du pion ayant le modificateur de visée ; Il indique aussi l'avant du véhicule. Sauf pour un véhicule ayant l'attribut d'arme fixée, un véhicule peut tirer à 360°. Les unités ayant leur arme fixe ne peuvent tirer que sur leur front, sauf en changeant leur orientation comme avec une action 'Move & Fire' par exemple. Les véhicules ne peuvent entrer que sur un hex sur leur front, comme indiqué sur le graphisme ci-dessous. Pour entrer dans un hex hors de leur front, il leur faut pour cela pivoter d'abord, ce qui coûte 1 MP pour faire face à un autre coin.

Un véhicule peut faire marche arrière pour entrer dans un hex de flanc en payant +1MP pour chaque hex, *sans* que le véhicule ne change son orientation.

On soustrait 1 à l'AF d'un véhicule pour un tir AP touchant son flanc. Par exemple, l'AF d'un M48 passe à 3.

Mark dit : Oui, tout ça, c'est très simplifié. On a testé le jeu avec des marqueurs de tourelle, mais on a senti que c'était trop de complications pour en valoir le coup. On peut voir une variante de ***'65*** *dans le magazine Yaah ! qui donne des tourelles aux tanks, et les règles pour les utiliser. Pour le moment, on espère que les règles actuelles vous satisfont ainsi.*

14. Ralliement

a. Les unités ébranlées ne rallient pas automatiquement au début de chaque tour. On peut cependant enlever le marqueur **Shaken** par une action de ralliement. Il suffit d'indiquer une unité et de jouer une action 'Rally' ou 'Bloodlust'. Seule une EU peut être ralliée (5.1). Suite à une action 'Rally', on remplace le marqueur Shaken par un marqueur **Ops Complete**. Suite à une action 'Bloodlust', on retire simplement le marqueur **Shaken**.

b. **Reconstitution**. On peut utiliser une action 'Rally' ou 'Bloodlust pour reconstituer une unité réduite mais non ébranlée (7c) qui n'est pas en LOS (11b) d'une unité ennemie. Dans ce cas, l'unité est retournée à plein potentiel et est recouverte d'un marqueur **Ops Complete** avec l'action 'Rally', et par aucun marqueur avec l'action 'Bloodlust'. On ne peut pas utiliser la même action 'Rally' ou 'Bloodlust' pour retirer un marqueur **Shaken** et reconstituer une unité. Cela demande deux actions distinctes.

15. Hélicoptères.

Le Vietnam fut la première guerre où les Américains utilisèrent les hélicoptères de manière significative non seulement pour amener des troupes au combat mais aussi pour leur fournir un soutien aérien.

a. **Activation**. Le joueur peut jouer une carte d'action pour activer un hélicoptère, telle que 'Move', 'Fire', 'Move & Fire' ou 'Rally'. Il *doit* jouer une carte Power pour utiliser les obus explosifs de l'hélicoptère (20). Une carte Bloodlust rallie un hélicoptère selon 14a (on retire le marqueur **Shaken**, mais *on ne place pas* de marqueur **Ops Complete**).

b. **Mouvement**. Les hélicoptères ont trois modes de mouvement : En Vol, En Survol, A Terre. Ils peuvent changer de mode au tout début de leur impulsion. C'est-à-dire que si vous désignez un hélicoptère pour jouer une action, vous devez déclarer le mode de vol qu'il emploiera jusqu'à sa prochaine activation. Un hélicoptère peut passer d'un mode à n'importe quel autre, tant que c'est légal. Par exemple, un hélicoptère En Vol peut passer A Terre, mais pas sur un terrain sur lequel il lui est interdit d'atterrir. Les hélicoptères ignorent le coût du terrain sous eux, et ils ne peuvent pas être activés lors de la phase de réserve. Un hélicoptère se trouve dans l'un des trois modes de mouvement suivants :

- *En Vol* : Mouvement illimité. Il se trouve un niveau au-dessus du terrain de l'hex. Il ne touche les cibles non blindées que sur un ***HIT*** ou ***HIT***.
- *En Survol :* Il ne peut pas se déplacer. Il ne touche les cibles non blindées que sur un ***HIT***.
- *A Terre* : Il ne peut atterrir que un terrain dégagé (Clear) ou de la broussaille (Brush). Il ne peut pas se déplacer. Il ne touche les cibles non blindées que sur un ***HIT*** ou ***HIT***, ne peut pas attaquer de cible blindée, et ne peut pas utiliser d'obus explosifs (20).

Seuls les hélicoptères A Terre peuvent embarquer ou débarquer des passagers, ce qui coûte la moitié de leur potentiel de mouvement (arrondi à l'entier supérieur). Un passager embarquant reçoit un marqueur **Moved**. Si un hélicoptère est une cible éligible, il peut être activé pour se déplacer selon les règles de mouvement en 15a (c'est-à-dire que toute carte peut servir à activer un hélicoptère pour le déplacer). Si on joue une action 'Fast Move' pour activer un hélicoptère qui embarque ou débarque un passager, ce dernier obtient aussi le bonus d'un MP.

c. **Combat**. Les hélicoptères sont des unités uniques. Ce sont à la fois des cibles blindées et non blindées, avec les caractéristiques suivantes :

- *Ce sont des cibles difficiles (19).*

- *En Vol, ils ont un facteur de Couvert de 1 (combiné à ce qui précède, cela les rend plus compliqués à toucher).*

En Survol ou A Terre, un hélicoptère peut être attaqué comme une cible blindée. Réussir à le toucher et à le détruire (*13a,b*) détruit l'hélicoptère. On place une épave dans l'hex dans ce cas. Un hélicoptère détruit En Vol s'écrasera dans l'un des deux hexes (à déterminer aléatoirement) lui faisant face. Un crash d'hélicoptère (En Survol ou En Vol) crée une attaque de 2 HEF contre les cibles non blindées et/ou une attaque à -2 contre les cibles blindées dans l'hex.

Quel que soit son mode de mouvement, un hélicoptère peut être attaqué comme une cible non blindée. Le premier HIT le rend Shaken, le deuxième l'endommage, le troisième le détruit. Les passagers d'un hélicoptère détruit En Vol ou En Survol sont éliminés. Les passagers d'un hélicoptère A Terre sont affectés selon les règles des unités transportées (9).

L'artillerie n'affecte que les hélicoptères A Terre, et les attaque comme des cibles non blindées.

d. **Ligne de vue d'hélicoptère**. Les hélicoptères En Vol et En Survol se trouvent au-dessus du terrain en dessous d'eux. On peut les voir de n'importe où sur la carte avec les exceptions suivantes :

- *Une LOS tracée entre un hélicoptère et un hex de jungle ou de bâtiment crée un angle mort immédiatement derrière la jungle ou le bâtiment.*
- *Cette LOS est réciproque.*
- *Les hélicoptères peuvent voir dans une fumée mais pas à travers.*
- *Les hélicoptères A Terre tracent leur LOS comme une unité terrestre.*

Exemple : Ce Huey ne peut voir aucune des unités Viet Cong. Pour celle de gauche, la LOS touche le bâtiment, ce qui crée un hex d'angle mort dans cette direction. Pour celle de droite, la LOS passe entre deux hexes de terrains bloquants ce qui crée aussi un hex d'angle mort. Si le Huey avait été en D3, il aurait pu voir l'unité de gauche, car la LOS n'aurait pas traversé le bâtiment, mais celle de droite serait toujours hors de vue pour les mêmes raisons.

16. Actions

Sauf si cela est indiqué sur la carte, les actions, soutiens et réactions ne s'appliquent qu'à une unité. Rappelez-vous que vous ne pouvez utiliser qu'une seule des deux actions d'une carte lors d'une impulsion donnée.

a. **Bloodlust**. Permet de rallier (14a) ou de reconstituer (14b) une EU (7c). On retire le marqueur **Shaken** mais on ne place pas de marqueur **Ops Complete**.

b. **Fire.** *Fire*. Permet de tirer avec tout ou partie des EU (7c) d'un hex. Plusieurs unités qui tirent combinent leur tir (11e(2)) contre la même cible. Le HEF d'un véhicule peut se combiner avec celui d'un piéton, mais les tirs APF attaquent séparément. Ainsi, un tank et un rifle peuvent combiner leur HEF, mais un tank et une unité LAW tirent avec leur APF séparément. Toutes les unités qui tirent reçoivent un marqueur Fired.

c. **Flanking Fire**. *Fire*. Permet de tirer avec tout ou partie des unités éligibles (7c) d'un hex, plus au plus une unité dans un hex différent combinant son tir avec l'unité principale. On ajoute 1 HEF si le tir de ces unités traverse des côtés d'hex différents de la cible (les coins d'hex comptent comme les deux bords adjacents). Notez qu'une action Flanking Fire n'oblige pas à respecter ces demandes. Elle peut servir de tir normal (et donc peut être utilisée par un véhicule).

d. **Rally**. Permet de remplacer le marqueur **Shaken** d'une EU (7c) par un marqueur **Ops Complete**.

e. **Rally 2** : Permet de remplacer le marqueur Shaken de deux EU (7c) par un marqueur **Ops Complete**.

f. **Move**. Permet de déplacer les EU d'un hex jusqu'à la limite de leur potentiel de mouvement. Les unités doivent se déplacer de la même distance et faire le même trajet, mais aucune unité ne peut dépenser plus que son potentiel de mouvement. On place un marqueur **Moved** sur les unités.

g. **Fast Move.** Permet de déplacer les EU d'un hex jusqu'à la limite de leur potentiel de mouvement +1MF. Les unités ne sont pas obligées de se déplacer de la même distance ou de faire le même trajet, mais aucune unité ne peut dépenser dépenser plus que son potentiel de mouvement. On place un marqueur **Moved** sur les unités.

h. **Move & Fire.** Une EU peut se déplacer d'au plus de la moitié de son potentiel de mouvement, arrondi à l'entier supérieur. Elle doit alors tirer s'il elle n'a pas été rendue **Shaken** pendant le mouvement. Si elle tire sur un véhicule, le tir est raté s'il y a un MF pour le tirage de la cible (dans le cadre inférieur gauche). Si l'unité tire sur une cible non blindée, seuls les ***HIT*** et *HIT* touchent la cible. L'unité est recouverte par un marqueur **Ops Complete**. Le défenseur peut faire un tir d'opportunité (11e(3)) avant la résolution du tir de cette action.

i. **Command Ops.** Permet de jouer jusqu'à deux actions **supplémentaires**. Par exemple, après avoir joué l'action Command Ops, on peut jouer un Fire pour tirer avec les unités d'un hex et un Move pour déplacer les

unités d'un autre hex. Si le tour se termine lors de la résolution de la première action, la seconde est perdue.

j. **Reinforcements**. Permet de piocher une autre carte et de jouer une autre action sauf si le tour se termine avec cette pioche.

k. **Scout**. Permet de déplacer une unité de piétons qui ne paye qu'un MP par hex, quel que soit le terrain.

l. **Second Wind**. Retire un marqueur **Fired** ou **Moved** *d'une* unité.

m. **Let's Get 'Em !.** Permet de déplacer jusqu'à 2 hexes d'EU commençant à 2 hexes les unes des autres. Les unités sont recouvertes d'un marqueur **Moved**.

n. **Artillery**. Permet d'attaquer un hex plus deux hexes qui lui sont adjacents. Voir 11e(4) pour les détails.

o. **Punishing Fire.** *Fire*. Permet à une EU de tirer deux fois. La cible peut retraiter d'un hex entre les deux tirs. La cible doit se trouver plus loin du tireur après avoir retraité, et elle ne peut pas retraiter dans un hex ennemi. Elle est recouverte d'un marqueur **Moved**, ou d'un marqueur **Ops Complete** si elle avait déjà un marqueur **Moved**. Si elle avait déjà un marqueur **Ops Complete**, elle ne peut pas retraiter.

p. **Cannister**. *Fire*. Permet à un PT-76 ou M-48 de tirer avec un +2 HEF. Sa portée maximale est de 4 hexes.

q. **Reload & Fire**. *Fire*. Permet à une unité recouverte d'un marqueur **Fired** de tirer sur la même cible, avec un +1 HEF ou à son modificateur de ciblage. L'unité est recouverte d'un marqueur **Ops Complete**.

h. **Scrape**. Permet à un piéton qui n'est pas un héros de placer un Foxhole dans son hex. Ce piéton est recouvert d'un marqueur **Ops Complete**. Le joueur peut effectuer une autre action.

i. **Sneak**. Permet de déplacer toutes les unités d'un hex. Interdit tout tir d'opportunité si le CF du terrain de l'hex de destination est de 1 ou plus. S'il est occupé par l'ennemi, il y a embuscade.

j. **Recon Patrol.** Choisissez aléatoirement une carte de la main de l'adversaire qui la défausse. Vous pouvez faire une autre action.

k. **Regroup**. Vous défaussez votre matin et piochez quatre cartes.

l. **Punji Stakes.** Se joue quand un piéton US entre dans un hex de jungle, kunai ou broussaille. On tire une carte ; sur un ***HIT***, le piéton prend un dégât.

m. **Claymore**. Se joue quand un piéton NVA/VC entre dans un hex adjacent à un piéton US. On tire une carte ; sur un ***HIT***, le piéton prend un dégât.

17. Soutiens

Rappel : Une action ne peut pas être soutenue par des soutiens de même nom.

a. **Bullet Storm.** +1 HEF pour un piéton attaquant lors d'un tir (11) ou d'un assaut (12).

b. **Ambush**. Permet aux unités de ce joueur de tirer en premier en assaut, infligeant les dégâts avant que la cible ne riposte. Ne peut pas être jouée sur une unité ébranlée, ou ne possédant pas l'icône ou .

c. **Retreat**. Peut être utilisée en tant que Soutien ou Réaction. On ignore les résultats d'un assaut pour les deux camps. Peut être utilisé à tout moment d'un assaut, même après avoir déterminé les dégâts (on les ignore). Le joueur retraitant fait sortir toutes ses unités de l'hex. Les attaquants retournent dans l'hex adjacent d'où ils sont entrés en assaut. Les défenseurs retraitent à l'opposé du bord d'hex traversé par les attaquants. Les unités participantes sont marquées **Ops Complete**.

d. **Aimed Shot**. Ajoute 2 au modificateur de ciblage en tirant sur une cible blindée. Est jouée en soutien à une action Fire, mais pas à une action Reload & Fire ou Move & Fire.

e. **Critical Hit.** Ajoute 2 à l'APF du tireur attaquant une cible blindée. Est jouée après que le véhicule ait été touché, mais avant de déterminer les dégâts.

f. **Heavy Artillery**. Est jouée sur une action Artillery. Ajoute 1 à l'APF et au HEF contre chaque hex attaqué.

g. **Panic**. Est joué après une attaque contre un piéton réduit et ébranlé (11d). Le piéton est retiré du jeu. Ne peut pas être utilisé si le tirage de l'attaque n'a pas obtenu de dégât.

18. Réactions

Rappel : Une seule carte de réaction d'un même nom peut être jouée en réponse à une action ou à un soutien.

a. **Glancing Shot**. Soustrait 2 au tirage de bonus d'APF du tireur. Est jouée après que le véhicule (cible blindée) ait été touchée mais avant le tirage de bonus d'AP.

b. **First Fire.** Est joué après qu'un véhicule ait déclaré un tir contre un autre véhicule. Les deux véhicules tirent simultanément, les résultats sont appliqués après. Est jouée uniquement sur une EU en défense ou sur une unité exécutant une action Move & Fire. C'est-à-dire si quelqu'un fait un tir d'opportunité sur un véhicule faisant une action Move & Fire. L'unité utilisant le First Fire est recouverte d'un marqueur **Fired** (ou **Ops Complete** si elle utilisait un Move & Fire).

c. **Light Wounds**. Un piéton peut ignorer un Hit applicable. Cette réaction se fait au moment où un Hit est obtenu, avant d'autres tirages de dégât.

d. **Unexpected Cover**. Agit comme un CF 2 pour les cibles blindées et CF 1 pour les cibles non blindées. Ne sert pas contre les snipers (19). Peut servir lors d'un assaut, réduisant le tirage des dégâts ennemis de 1. Doit être joué avant ce tirage.

Spécial : Ces cartes n'entrent pas dans les catégories pré-citées :

a. **End of Turn** : Elle est défaussée au moment où elle est tirée ou piochée, et remplacée par une autre si elle devait compléter une main. L'accumulation du nombre approprié de ces cartes, indiqué par le scénario, provoque la fin du tour immédiatement.

b. **Sudden Downpour**. Elle est défaussée au moment où elle est tirée ou piochée (et remplacée par une autre si elle devait compléter une main) et on tire une autre carte ; sur un ***HIT***, la pluie tombe. Dans ce cas, et jusqu'à la fin du tour, la visibilité est limitée à 3 hexes et le bonus

de distance ne compte que pour un tir sur un hex adjacent. Si on la pioche pour un tirage aléatoire, on l'utilise à la fois pour déterminer le résultat du combat et pour potentiellement déclencher la pluie.

19. Capacités.

Rappel : Les capacités sont des caractéristiques permanentes des unités en disposant.

Assault : L'unité peut initier un assaut (12). Si elle ne dispose pas d'une telle capacité (ou de la capacité Assaut +), elle défend avec un HEF 1 en assaut.

Assault + : Ajoute 1 au HEF en assaut.

Tactical : Les unités dans le même hex que ce héros peuvent relancer une carte lors d'un tir ou d'un assaut. Ne peut être utilisée si l'unité est **ébranlée** ou **Ops Complete**.

Inspirational : Une unité adjacente peut se joindre à un tir initié dans l'hex de cette unité. Ne peut être utilisée si l'unité est **ébranlée** ou **Ops Complete**.

Pathfinder : Cette unité et celles qui se déplacent avec elle, ne dépensent que 1 MP par hex parcouru. Ne peut être utilisée si une unité est **ébranlée** ou **Ops Complete**.

No Move & Fire : L'unité ne peut pas utiliser l'action Move & Fire.

Difficult Target : Soustrait 1 au tirage de ciblage si c'est une cible blindée, ou au HEF si c'est une cible non blindée, pour un tir (11) ou une artillerie (11e(4)) si elle est seule. Ne s'applique pas en Assaut ou contre un sniper.

Sniper : Cette unité a une portée illimitée, ne reçoit ni bonus ni pénalité de distance, et sa cible ne bénéficie pas du CF de terrain ou de cartes. Elle obtient +1 HEF contre une unité en mouvement ou recouverte d'un marqueur **Moved**. Elle peut tirer avec d'autres unités dans son hex ou dans un hex adjacent (voir *Tactical*) mais perd la capacité d'annuler le couvert. Elle ne peut pas utilise le soutien Bullet Storm (17a).

Suppression : Quand cette unité est l'unité de base d'une attaque, on peut, avant le tirage des dégâts, distribuer équitablement les hits parmi les cibles de l'hex. C'est-à-dire que toutes les unités de l'hex sont la cible, et non une seule unité. Par exemple, si une M60 vise un hex contenant deux Rifle NVA et obtient deux hits, chaque rifle NVA prend un hit.

Veteran : Une unité ayant cette capacité reçoit un marqueur Veteran au début du scénario. Elle peut le défausser pour annuler un HIT.

Fire : Cette unité peut déclencher un feu. Voir 11e5.

Fixed Weapon. Cette unité ne peut tirer que dans son arc frontal (13c).

Indirect Fire : Cette unité n'a pas besoin de LOS pour tirer sur une cible. Elle peut tirer sur une unité tant qu'un héros ami non ébranlé a une LOS dessus. Elle peut aussi tirer si elle a une LOS sur la cible. Elle ne peut pas faire de tir d'opportunité sauf si elle a une LOS sur la cible. Tous les HIT sont répartis équitablement dans l'hex. **Note**. Le mortier M2 ne peut pas tirer sur une cible distante de 2 hexes ou moins. Il peut combiner son tir avec d'autres unités si elle a une LOS sur la cible. Il peut combiner son tir avec celui d'un autre mortier M2 dans son hex, même en tir indirect.

20. Pouvoirs

Rappel : Les pouvoirs ne s'activent que si on utilise une carte ayant le mot 'POWER' entre les deux blocs d'actions possibles. L'unité sera recouverte par un marqueur **Ops Complete** après avoir utilisé une action combinée à un pouvoir.

Une unité ébranlée ne peut pas utiliser de pouvoir. Les **mots en rouge et en gras** sont des mots clé. Tout pouvoir utilisant un mot clé dans sa définition comprend l'action attribuée à ce mot clé en plus de l'action décrite dans le pouvoir.

Fumée : L'unité peut placer un fumigène dans son hex ou dans un hex adjacent, et jusque dans les 3 hexes si elle dispose du pouvoir 40mm. La fumée est un terrain bloquant couvrant tout l'hex et de hauteur infinie, bloquant la LOS d'une unité sur une colline ou entre un hélicoptère et une unité au sol. Une unité dans un hex enfumé obtient un CF +1. Les unités tirant depuis un hex enfumé réduisent leur HEF de 1. On place le marqueur de fumée côté SMOKE 2. Lors de l la phase de nettoyage, on retire les marqueurs SMOKE 1 et on retourne les marqueurs SMOKE 2.

Leadership : On peut jouer jusqu'à deux actions supplémentaires sur des hexes ou des unités dans les deux hexes de cette unité. Par exemple, on peut jouer une carte avec pouvoir pour activer cette unité puis (si vous avez les cartes et les unités dans les deux hexes de l'unité activée) faire tirer une unité (ou un hex d'unités) et déplacer une autre unité (ou un hex d'unités). Le héros peut s'activer pour se déplacer ou tirer avec les unités de l'un des deux hexes. Si la tour se termine lors de l'exécution de la première action, la seconde est perdue.

Charge Explosive. Faites une attaque à la charge explosive contre un hex adjacent, avec un HEF de 5 non combinable avec d'autres HEF ou soutiens. Les hits sont distribués équitablement parmi toutes les unités de l'hex.

Kill Shot. Désolé pour l'expression violente, mais on n'a pas trouvé mieux et après tout, ce ne sont que des pions en carton. L'unité **tire** avec un HEF +1.

40mm. L'unité **tire**, avec les autres unités de l'hex au choix du joueur, avec un HEF +1. La cible doit se trouver dans les 3 hexes.

Obus Explosifs. L'unité **tire** avec un HEF +2.

Charge. **Mouvement rapide**. Si le mouvement se termine en assaut, le HEF de ce camp est augmenté de 2 (pas par unité, +2 pour le total de ce camp).

Insightful. Ne compte pas comme action. Piochez deux cartes. L'unité est marquée **Ops Complete** après l'action déclenchant ce pouvoir.

Conditionned. **Mouvement**. Ajout 2 MP à toutes les unités dans l'hex ayant cette capacité.

21. Fortifications

Les fortifications sont habituellement placées avant le début du scénario dans n'importe quel terrain hormis les bâtiments et les plans d'eau, mais il se peut que des cartes soient utilisées pour les créer.

a. **Foxholes**. Les piétons dans un hex contenant un foxhole se trouvent dans le foxhole. On retire le premier **HIT** obtenu par une attaque *qui n'est pas un assaut* (y compris de l'artillerie) contre un piéton dans un foxhole, et on garde le nouveau résultat. Les véhicules ne tirent aucun avantage d'un foxhole, mais peuvent entrer dans un hex en contenant un.

b. **Bunkers**. Ils font face à un coin d'hex comme les véhicules, les flèches pointant vers ce coin d'hex. Seuls les piétons peuvent se trouver dans un bunker. Les véhicules ne tirent aucun avantage d'un bunker, mais peuvent entrer dans un hex en contenant un.

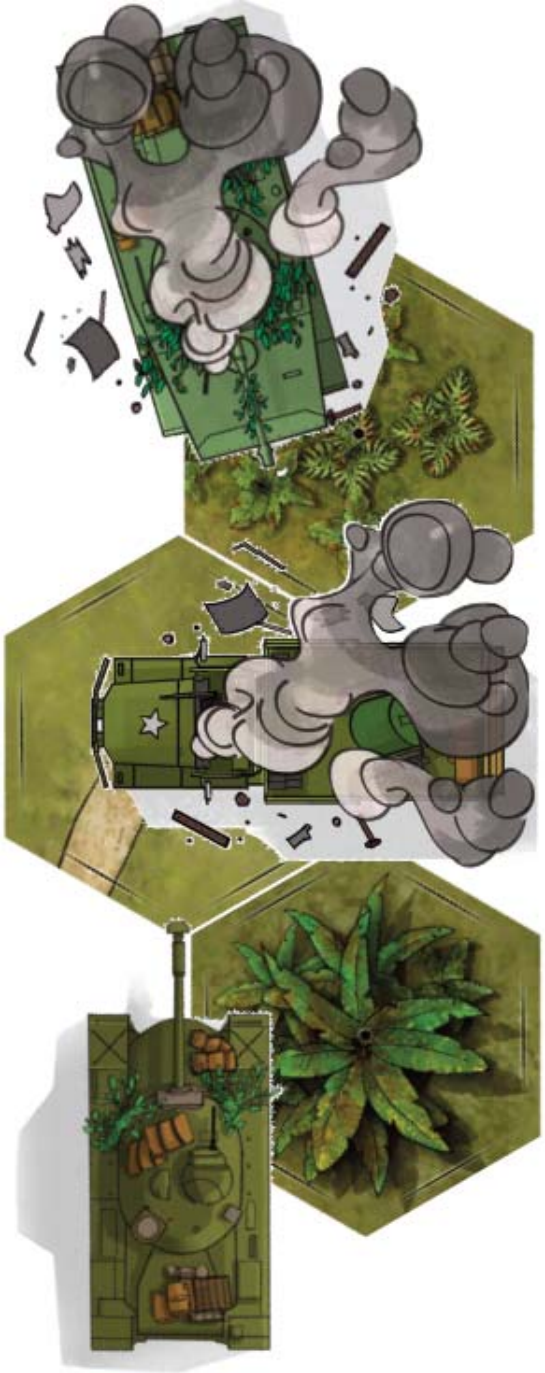
Les unités dans un bunker ne peuvent faire des tirs d'HEF et APF que par le front du bunker, et ne peuvent être la cible d'une attaque *qui n'est pas un assaut* que par son front. Exceptions : 1) Le pouvoir 'Charge Explosive' peut attaquer un bunker par n'importe quel côté et 2) on considère que l'artillerie peut attaquer par n'importe quel côté (le front dans ce cas).

Tous les piétons dans un hex contenant un bunker sont dans le bunker et ont un CF+1 *en plus* des autres CF.

N'importe quelle carte d'action peut être utilisée pour obtenir l'effet Second Wind (16l) pour une unité dans un bunker.

Le bunker (et non ses occupants) peut être attaqué par n'importe que côté comme une cible blindée ayant un AF de 4, ce qui inclut l'artillerie utilisant la puissance de feu AP plutôt que HEF. Un résultat Destroyed (13b) remplace le bunker par un marqueur Rubble et inflige deux ***HIT*** à *chaque* unité dans le bunker. Un résultat Shaken (13b) ébranle toutes les unités du bunker.

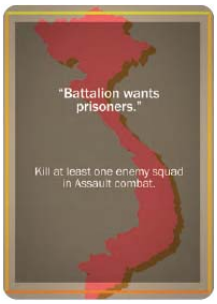
c. **Barbelé** : Les piétons doivent s'arrêter en y entrant. Les unités chenillées doivent payer 3 MP. Le CF est de -1.



Scénarios

’65 se joue avec divers scénarios. Chacun définit un ensemble de circonstances, les unités qui y participent et les conditions de victoire. On contrôle un hex quand on y a une unité ou quand on est le dernier à y être passé. Sauf si cela est indiqué autrement, un camp contrôle tous les hexes où il peut déployer des unités et le haut de la carte est toujours le nord.

Condition de Victoire Bonus



Avant le déploiement des forces, chaque joueur tire une carte de Conditions de Victoire Bonus. S’il est impossible de remplir cette condition, par exemple en devant tuer un héros ennemi alors que l’adversaire n’en a aucun, ou qu’on doive sortir par le bord de carte ennemi alors qu’aucun bord de carte ennemi n’a été indiqué, on tire une autre carte. Remplir cette condition de victoire accorde des points de victoire supplémentaires selon le scénario.

Scénario Un : Assaut du Village

Campagne au Sud-Vietnam, 1965. Parfois, la seule manière de sauver un village du Viet Cong, c’était d’y entrer et de mettre le Viet Cong dehors. Dans ce scénario, c’est très exactement ce qu’une compagnie américaine en sous-effectif tente de faire.

Longueur : 7 tours. Chaque tour se termine au tirage du troisième ‘End of Turn’.

Déploiement

Viet Cong : Placez en premier sur tout hex de bâtiment : 3 x Rifle, 1 x Sapper, 2 x RPD, Ngo, Phan.

US : Placez en second sur les rangées A, B et C de la carte 1 et/ou sur les rangées I, J et K de la carte 2 : 7 x Rifle, 2 x M60, Riggs, Black, Dixon.

Victoire

Le joueur US doit obtenir 6 VP pour gagner. Il obtient les VP suivants :

- + 1 VP par hex de bâtiment qu’il contrôle à la fin du scénario.
- + 1 VP par unité ennemie éliminée.
- - 1 VP par unité amie éliminée.
- + 2 VP s’il remplit sa condition de victoire bonus.
- - 2 VP si le joueur ennemi remplit sa condition de victoire bonus.

Cartes :

Les cartes 1 et 2 sont disposées ainsi :

Scénario Deux : Par la Boucle du Ceinturon

La puissance de feu aérienne américaine était dévastatrice. Le NVA savait que sa seule chance était de se rapprocher des Américains et de les combattre à une distance où leurs avions ne pourraient pas intervenir. Au second jour de la bataille de la Drang, ce fut exactement ce qu'ils firent.

Longueur : 7 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

US : Placez en premier sur la carte 2 : 7 x Rifle, 2 x M60, Riggs, Black, Dixon. Le sud est leur bord de carte ami.

Viet Cong : Placez en second sur la carte 3 sur tout hex numéroté 5 ou moins : 9 x Rifle, 4 x Sappers, 2 x RPD, 1 x RPG, Phan, Nguyen. Le nord est leur bord de carte ami.

Règles Spéciales

- Les hexes de bâtiments sont du kunai. Il remplit tout l'hex.
- Le joueur US peut jouer 2 Fire (pas de Flanking Fire ou de Move & Fire) pour demander une frappe d'artillerie (11e(4)). L'un de ces Fire doit être une carte Power.

Victoire

Le joueur VC doit obtenir 18 VP pour gagner. Il obtient les VP suivants :

- + 4 VP par unité terminant le scénario sur la carte 2
- + 2 VP par unité ennemie éliminée.
- - 1 VP par unité amie éliminée.
- + 4 VP s'il remplit sa condition de victoire bonus.
- - 2 VP si le joueur ennemi remplit sa condition de victoire bonus.

Cartes :

- Les cartes 2 et 3 sont disposées ainsi :

Scénario Trois : L'Embusqueur Embusqué

4 novembre 1965. Des éléments de la 1st Brigade, 1st Cavalry Division combattaient le 66ème Régiment NVA au nord-ouest de Piei Me. Le NVA avait une excellente infanterie légère et surprenait régulièrement les Américains. Ces derniers, cependant, étaient des combattants brutaux disposant d'une énorme puissance de feu. Après avoir déclenché leur piège et infliger des pertes, le NVA fuyait habituellement avant que les Yanks ne ripostaient.

Longueur : 7 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

NVA : Placez en premier sur la carte 3 parmi les hexes suivants : B4, C5, D3, E4, G4, I4, J3 : 4 x Rifle, 1 x RPD, 1 x 12.7mm, Trang.

US : Placez en second sur la carte 3, parmi les hexes de jungle ayant le numéro 2 (par exemple A2, B2, etc.) : 6 x Rifle, 3 x M60, 1 x LAW, Black, Dixon.

NVA : Placez en troisième sur la carte 2 sur tout hex numéroté 5 (par exemple A4, B4, etc.) : 3 x Rifle, 3 x Sappers, Minh, Chu.

Victoire

Le joueur NVA doit obtenir plus de VP que le joueur US pour gagner et doit éliminer au moins 8 VP d'unités ennemies. Il obtient les VP suivants :

- + 2 VP par unité ennemie éliminée.
- - 1 VP par unité amie éliminée.
- - 1 VP par unité amie encore sur la une carte à la fin du scénario.
- + 2 VP s'il remplit sa condition de victoire bonus.
- - 2 VP si le joueur ennemi remplit sa condition de victoire bonus.

Cartes :

- Les cartes 2 et 3 sont disposées ainsi :

Scénario Quatre : Dégagé

Eté, Vietnam. A l'est, la 1st Cavalry se mit en position de blocage. La 69th Armor balaya dans sa direction, espérant coincer le NVA. Ces derniers leur réservaient une surprise.

Longueur : 7 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

NVA : Placez en premier sur la carte 3 ou sur tout hex numéroté 2 ou plus de la carte 2 : 5 x Rifle, 2 x RPD, 2 x RPG, 1 x 12.7mm, Minh, Chu.

US : Placez en second sur tout hex numéroté 5 ou moins sur la carte 1 : 6 x Rifle, 2 x M60, 1 x LAW, Black, Dixon, 1 x M48, 1 M113ACAV, 2 x M113

NVA : Entre au tour 3 par n'importe quel bord de carte sauf le bord ouest : 3 x PT76. Ils doivent tous entrer par le même bord de carte, à un hex l'un de l'autre et tous au tour 3 (dans la Phase de Réserve s'ils ne sont pas entrés précédemment dans le tour).

Victoire

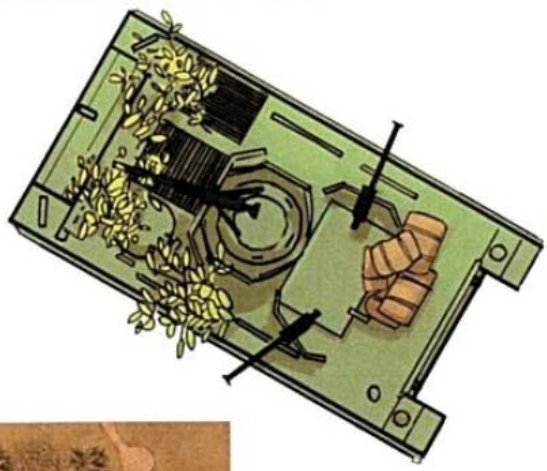
Le joueur US doit éliminer toutes les unités NVA de la carte 2 ou 9 unités NVA.

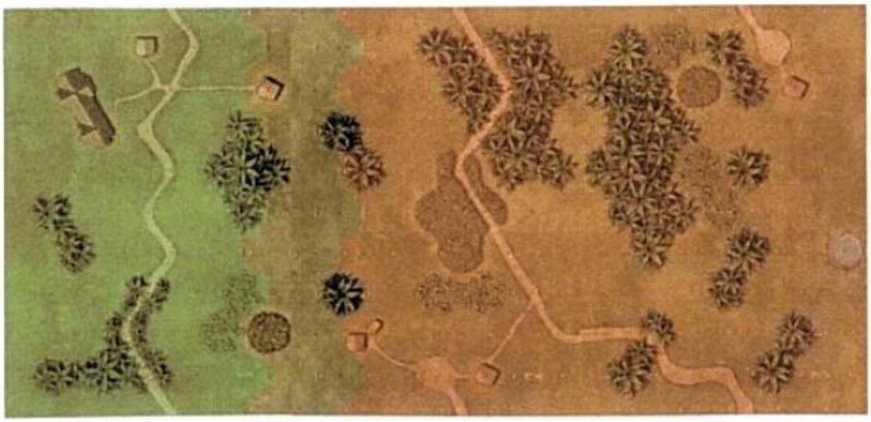
Règles spéciales

Les unités US de Rifle peuvent tirer tout en étant embarquées sur les M113. Dans ce cas, leur HEF est de 1. Ils peuvent combiner leur tir normalement avec d'autres unités dans l'hex et apporte un HEF de 1 en assaut.

Cartes :

- Les cartes 1, 2 et 3 sont disposées ainsi :





Scénario Cinq : Tanks dans la Mêlée

6 février 1968. La bataille de Lang Vei prit place de nuit et dans les premières heures du 7 février 1968. Pendant cette période, le 24ème Régiment NVA, soutenu par des éléments du 198ème Bataillon de Tanks et une partie du 2ème Bataillon d'Artillerie, attaqua le camp des Forces Spéciales de Lang Vei, défendu par le Détachement A-101, Company C, 5th Special Forces Group et environ 500 hommes du Groupe de Défense Irrégulier de Civils et de Montagnards (CIDG) des forces vietnamiennes. Après un rude combat, les forces du NVA capturèrent le camp.

Longueur : 8 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

Placez un marqueur de barbelé dans les hexes suivants de la carte 2 : K3, J2, I3, H3, G3, F2, E3, D2, C3, B2, A3

US : Placez en premier sur tout hex numéroté 4 ou plus ou sur l'hex F3 sur la carte 2, ou sur tout hex de la carte 3 : 5 x Rifle, 2 x M60, 2 x LAW, 2 x M40, 3 x Bunker, 4 x Foxhole, Black, Dixon.

NVA : Placez en second sur la carte 2 sur tout hex numéroté 1 ou sur des demi-hexes de ce bord : 10 x Rifle, 2 x RPD, 5 x PT76, Minh, Trang.

Victoire

Le joueur NVA doit obtenir 18 VP pour gagner. Il obtient les VP suivants :

- + 1 VP par unité ennemie éliminée.
- +10 VP pour le contrôle de l'hex I5 de la carte 3 à la fin du scénario.
- - 1 VP par unité amie sur l'une des cartes à la fin du scénario.
- + 2 VP s'il remplit sa condition de victoire bonus.
- - 2 VP si le joueur ennemi remplit sa condition de victoire bonus.

Règles spéciales

- Les bâtiments de l'hex C2 de la carte 2 n'existent pas. C'est du terrain dégagé.
- Nuit et unités CIDG. Oui, nous savons qu'il fait nuit, et que la plupart des unités défendant le camp n'étaient pas américaines. Les fusées et obus éclairantes furent utilisés sans compter par les Américains, ce qui changea la nuit en jour. De plus, le jeu n'a pas de pions de CIDG, alors on fait avec ce qu'on a.
- Les deux camps peuvent demander des frappes d'artillerie en jouant deux cartes Fire comme une seule action, l'une d'elle étant une carte Power.
- Les M40 ne peuvent ni entrer ni se déployer dans les bunkers.

Cartes :

Les cartes 2 et 3 sont disposées ainsi :

Scénario Six : Horreur sur Autoroute 1

L'Autoroute Nationale 1 était la plus longue route au Vietnam. Pour cela, elle était cruciale à la fois pour les Américains et l'ARVN pour le mouvement des hommes et du matériel. Les Nord-Vietnamiens bloquaient souvent ces mouvements, embusquant les convois. Ce scénario décrit une telle situation.

Longueur : 7 tours. Chaque tour se termine au tirage du troisième 'End of Turn'.

Déploiement

US : Placez en premier sur les hexes de route de J5 à C6 de la carte 2, un véhicule par hex : 3 x Rifle, 1 x M60, Black, 2 x M113 ACAV, 3 x Trucks. Tous les piétons sont embarqués sur les véhicules et tous les camions doivent transporter un piéton. Black peut être embarqué sur un véhicule avec une autre unité.

Viet Cong : Placez en second sur la surface de jeu, pas à moins de 2 hexes de toute unité américaine : 2 x Rifle, 1 x RPD, 2 x RPG, Phan, Ngo.

Victoire

Le joueur VC doit obtenir au moins 1 VP pour gagner. Il obtient les VP suivants :

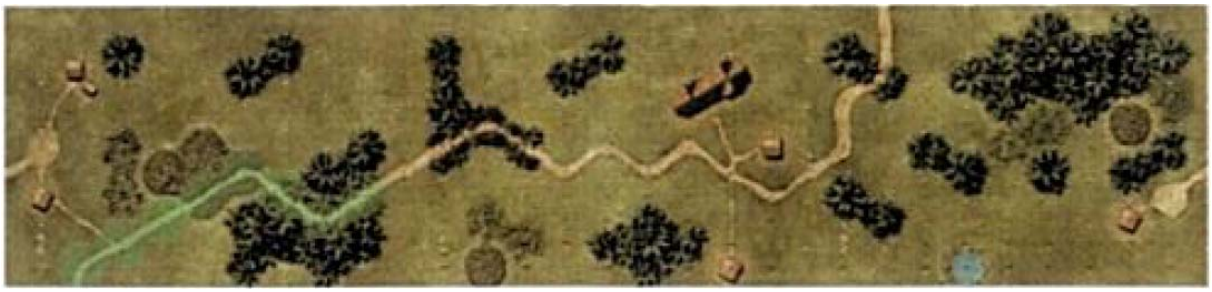
- + 2 VP par piéton éliminé.
- + 3 VP par véhicule éliminé.
- - 1 VP par unité amie éliminée.
- - 2 VP par véhicule sorti par l'hex C1 de la carte 3
- + 2 VP s'il remplit sa condition de victoire bonus.
- - 2 VP si le joueur ennemi remplit sa condition de victoire bonus.

Règles spéciales

- Le joueur VC peut jouer 2 Fire (pas de Flanking Fire ou de Moving Fire) pour demander une frappe d'artillerie (11e(4)). L'un de ces Fire doit être une carte Power. Son HEF est de 2.
- Les camions ne peuvent pas quitter la route.
- Dès le tour 3, le joueur US peut jouer une carte Fire pour appeler un 1C-47 (Puff le Dragon Magique) pour attaquer un hex en LOS d'une unité amie non ébranlée avec un HEF de 5. Une unité américaine à deux hexes de l'hex attaqué est touchée sur un ***HIT***. Une unité américaine adjacente à l'hex attaqué est touchée sur un ***HIT*** ou un ***HIT***. Les dégâts de l'AC-47 sont répartis par les unités de l'hex. Le joueur américain ne peut appeler l'AC-47 qu'une fois par tour.
- En traçant la LOS le long d'une route en kunai ou jungle, la cible n'obtient pas le CF approprié si la LOS ne croise pas le kunai ou la jungle.
- Un RPG touchant un camion le détruit. Le premier HEF l'ébranle, le second le détruit.
- Le joueur Viet Cong a l'initiative pour le tour 1. S'il n'a pas de carte Fire en main, il peut défausser une carte et en piocher une jusqu'à ce qu'il en obtient une.
- Les Rifle US peuvent tirer à bord d'un M113. Leur HEF est alors de 1.

Cartes :

Les cartes 1, 2 et 3 sont disposées ainsi :



Scénario Sept : La Mort Vient d'En Haut

A 7h13, des éléments de la 1st Cavalry fondirent sur le village. Les NVA les attendaient. Les NVA étaient préparés. Mais aucune préparation ne pouvait empêcher la mort de venir d'en haut.

Longueur : 5 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

NVA : Placez en premier sur ou adjacent à tout hex de bâtiment : 5 x Rifle, 2 x RPD, 2 x RPG, 1 x 12.7mm, Minh, Trang, Chu, 1 x 12.7mm (voir SSR).

US : Placez en second sur les colonnes A à F : 5 x Rifle, 2 x M60, Black.

US : Entre au tour 1 par la colonne A de la carte 3 ou par le haut de la carte 2. Toutes les unités doivent entrer par le même bord de carte. 2 x Huey Gunships, 4 x Huey Transports, 3 x Rifle, 1 x M60, Dixon.

Victoire

Le joueur US doit obtenir au moins 1 VP pour gagner. Il obtient les VP suivants :

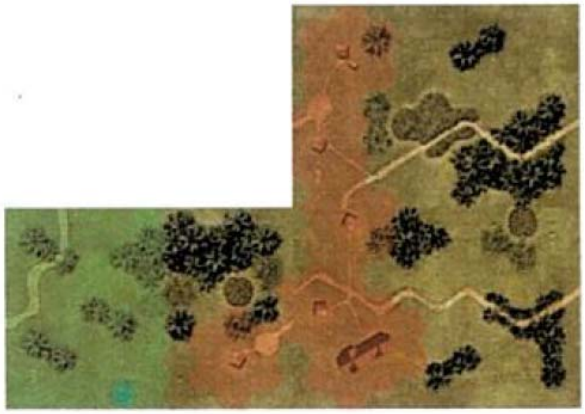
- + 2 VP par hex de bâtiment contrôlé à la fin.
- - 2 VP par hex de bâtiment contrôlé par l'ennemi à la fin.
- + 1 VP par unité ennemie éliminée.
- - 2 VP par hélicoptère éliminé.
- - 1 VP par piéton ami éliminé.
- + 2 VP s'il remplit sa condition de victoire bonus.
- - 2 VP si le joueur ennemi remplit sa condition de victoire bonus.

Règles spéciales

- Une élévation est située entre les cartes 2 et 3. Elle bloque toute LOS et tout mouvement entre ces carters. Par exemple, la LOS entre B4 de la carte 2 et I1 de la carte 3 est bloquée.
- Les Hueys de transport partent une fois leurs passagers débarqués. Il suffit alors de les retirer du jeu. Tout Huey de Transport sur la carte à la fin du tour 3 est retiré du jeu, y compris ses passagers.
- Lors d'une impulsion amie au tour 2, le joueur NVA peut placer un second 12.7mm dans tout hex de jungle qui n'est pas adjacent à une unité ennemie. Il peut immédiatement être activé, selon les règles d'activation normales.

Cartes :

Les cartes 1, 2 et 3 sont disposées ainsi :



Scénario Huit : Ca peut pas arriver

Quelque part au Sud Vietnam. Ils combattirent hier. Déchirant la jungle avec des balles, mortiers, de l'artillerie et des roquettes. Quelque part dans ce chaos, un caporal en sang tomba sur un ancien temple en ruines. C'était important. C'est ce qu'avait dit la Division. Ils avaient besoin de la relique s'y trouvant. « Elle pourrait améliorer nos relations avec les locaux », avait expliqué le gars dans le bel uniforme propre. *Par contre, vous pourriez en mourir.*

Longueur : 7 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

NVA : Placez en premier sur les rangées A à D de la carte 2 : 4 x Rifle, 1 x RPD, 1 x 12.7mm, Minh, Trang, 4 x PT76.

US : Placez en second sur ou adjacent à I2 sur la carte 3 : 6 x Rifle, 3 x M60, 1 x LAW, Dixon, Black. Leur bord ami est le bord est de la carte 1.

NVA : Placez en dernier sur tout hex numéroté 4 de la carte 2 : 3 x Rifle, 3 x Sappers, Chu.

US : Entre au tour 2 par le bord est : 1 Huey Gunship, 1 x M48, 1 x M113, 1 x Rifle.

Victoire

Le joueur NVA doit obtenir au moins 1 VP pour gagner. Il obtient les VP suivants :

- + 2 VP par unité ennemie éliminée.
- - 1 VP par ami éliminé.
- - 1 VP par unité ennemie sur la carte à la fin de la partie.
- + 2 VP s'il remplit sa condition de victoire bonus.
- - 2 VP si le joueur ennemi remplit sa condition de victoire bonus.
- + 8 VP s'il sort les reliques par un bord ami.
- - 8 VP si le joueur ennemi sort les reliques par un bord ennemi.

Règles spéciales

- Placez un marqueur de ruines en E3, E5 et G5 sur la carte 3. Un Rifle ou Sappers commençant son impulsion sur l'un de ces hexes peuvent utiliser une carte Power pour chercher dans l'hex. On lance 1D6. Sur 1-2, les reliques sont trouvées. On soustrait 2 si on cherche dans un deuxième hex. On ne peut chercher qu'une fois dans un même hex. Si les reliques ne sont pas trouvées dans les deux premiers hexes recherches, on les trouve automatiquement dans le troisième hex. On place un marqueur Breach, représentant les reliques, sur l'unité les ayant trouvées. Une unité ayant les reliques ne peut pas les donner et on ne peut pas les lui prendre. Si elle est éliminée, elles sont placées dans son hex. Tout Rifle ou Sappers commençant son impulsion dans l'hex des reliques peut automatiquement en prendre le contrôle. S'il y a plus d'une unité, le joueur choisit laquelle possède les reliques.

Cartes :

Les cartes 1, 2 et 3 sont disposées ainsi :

Scénarios de la Carte de Ville

La Bataille de Quang Tri

31 janvier 1968. Le 1er Régiment Vietnamien poussa des forces communistes vers des éléments du 1st Battalion, 5th Cavalry Regiment US dans la ville de Quang Tri.

Longueur : 9 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

Viet Cong : Placez en premier sur la carte 4, dans les rangées G et F, à l'est du fleuve : 7 x Rifle, 3 x RPD, 3 x RPG, Phan, Nguyen, Ngo.

US : Placez en second sur ou à l'est de la rangée S de la carte 4 : 9 x Rifle, 3 x M60, Dixon, Black, Riggs.

US : Entre au tour 3 par le bord est : 3 x Huey Transports, 3 x Rifle.

Victoire

Le joueur ayant le plus de VP à la fin du scénario gagne. Les VP sont obtenus ainsi :

Viet Cong

- 3 VP par unité US éliminée
- 3 VP par hex de bâtiment contrôlé à l'est du fleuve
- 4 VP pour la condition de victoire bonus

US

- 2 VP par unité Viet Cong éliminée
- 3 VP par hex de bâtiment contrôlé à l'est du fleuve et à l'ouest de la rangée Q (pas de VP pour le contrôle de P1, P5 et P7)
- 4 VP pour la condition de victoire bonus

Règles spéciales

- Les Viet Cong ne peuvent pas entrer dans un hex de pont.
- Au debut de la Phase de Réserve, avant que chaque camp ne déplace d'unités, on lance 1d—2 pour chaque hex contenant des unités Viet Cong dans les trois hexes du fleuve et ayant une LOS vers la rive ouest du fleuve. Le résultat est une attaque HEF contre cet hex. L'attaque est modifiée normalement par le facteur de protection et les capacités de cible difficile. S'il y a plus d'une cible dans l'hex, les dégâts sont répartis équitablement. Cela représente les forces ARVN de la rive ouest et prenant les VC sous leur feu.
- Le joueur US peut demander une frappe d'artillerie de 3 HEF (comme pour la carte d'action Artillery) en jouant une carte Fire et soit une carte Critical Hit, soit une carte Glancing Shot.
- Le joueur US dispose d'une main de cinq cartes. La règle 6a s'applique, sauf que le joueur US remplit sa main à cinq cartes à chaque impulsion.
- Les Hueys de transport sont retirés du jeu après avoir débarqué leurs troupes ou à la fin du tour 5, même s'ils sont chargés.
- Chaque camp contrôle tous les hexes de sa zone de déploiement.
- La condition de victoire bonus « Now the shoe is on the upper hand » est retirée du jeu avant le tirage de la condition de victoire bonus.

Carte :

La carte est disposée ainsi :

La Bataille de Quang Tri (Variante)

31 janvier 1968. Le 1er Régiment Vietnamien poussa des forces communistes vers des éléments du 1st Battalion, 5th Cavalry Regiment US dans la ville de Quang Tri. Dans cette variante, des unités de l'ARVN ont été ajoutées.

Longueur : 9 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

Viet Cong : Placez en premier sur la carte 4, dans les rangées G et F, à l'est du fleuve : 7 x Rifle, 3 x RPD, 3 x RPG, Phan, Nguyen, Ngo.

US : Placez en second sur ou à l'est de la rangée S de la carte 4 : 9 x Rifle, 3 x M60, Dixon, Black, Riggs.

ARVN (Voir SSR) : Eléments du 1er Régiment Vietnamien. Entre au tour 1 par le bord ouest : 6 x Rifle.

Victoire

Le joueur ayant le plus de VP à la fin du scénario gagne. Les VP sont obtenus ainsi :

Viet Cong

- 3 VP par unité US éliminée
- 3 VP par hex de bâtiment contrôlé à l'est du fleuve
- 3 VP pour la condition de victoire bonus (SSR)

US

- 2 VP par unité Viet Cong éliminée
- 3 VP par hex de bâtiment contrôlé à l'est du fleuve et à l'ouest de la rangée Q (pas de VP pour le contrôle de P1, P5 et P7)
- 3 VP pour la condition de victoire bonus (SSR)

Règles spéciales

- Le joueur US contrôle les unités ARVN. On utilise les unités NVA pour les représenter. Elles ne peuvent pas utiliser leur pouvoir de Charge mais peuvent utiliser le pouvoir de fumigène. Elles ne peuvent pas s'empiler avec des unités US ni participer à une attaque avec elles.
- Le joueur US peut demander une frappe d'artillerie de 3 HEF (comme pour la carte d'action Artillery) en jouant une carte Fire et soit une carte Critical Hit, soit une carte Glancing Shot.
- Le joueur US dispose d'une main de cinq cartes. La règle 6a s'applique, sauf que le joueur US remplit sa main à cinq cartes à chaque impulsion.
- Le joueur US peut faire jusqu'à deux actions par impulsion. Cependant, les unités US et les unités ARVN ne peuvent pas en effectuer plus d'une, sauf si une carte d'action ou un pouvoir le leur permet.
- Chaque camp contrôle tous les hexes de sa zone de déploiement.
- A la fin du tour 5, les deux joueurs défaussent leur carte de condition de victoire bonus et en piochent une nouvelle. S'ils ont rempli la condition, ils gagnent les VP.
- La condition de victoire bonus « Now the shoe is on the upper hand » est retirée du jeu avant le tirage de la condition de victoire bonus.

Carte :

La carte est disposée ainsi :

SCENARIOS DU MODULE ANZAC ET MARINES

Scenario un : Binh Ba, Juin 1969

Des éléments du 5th Royal Australian Regiment prennent d'assaut le village sud-vietnamien de Binh Ba. Les Australien ont un soutien blindé, mais les Viet Cong sont bien retranchés.

Longueur : 7 tours (voir SSR). Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

Viet Cong : Placez en premier sur ou dans les deux hexes d'un hex de bâtiment et/ou sur 1F5. Les bunkers et foxholes ne peuvent pas être placés dans des hexes de bâtiment : 6 x Rifle, 3 x RPD, 3 x RPG, Phan, Nguyen, Ngo, 2 x Bunker, 3 x Foxholes.

Australiens : Placez en second sur les rangées 1A à C et/ou 2K à I : 4 x Rifle (Kill Shot), 4 x Rifle (40mm), 3 x M60, 3 x Centurions, 1 x M113, Knuckles, Jones, Sparks.

Civils : A placer dans 4 bâtiments déterminés aléatoirement : 4 x Civilians.

Victoire

Le joueur ayant le plus de VP à la fin du scénario gagne. Les VP sont obtenus ainsi :

Viet Cong

- 2 VP par unité australienne éliminée
- 3 VP par hex de bâtiment contrôlé
- -1 VP par civil éliminé par les Viet Cong
- 3 VP pour la condition de victoire bonus (SSR)

Australiens

- 1 VP par unité Viet Cong éliminée
- 3 VP par hex de bâtiment contrôlé
- -1 VP par civil éliminé par les Australiens
- 3 VP pour la condition de victoire bonus (SSR)

Règles spéciales

- Les RPG ne peuvent pas tirer depuis un bunker.
- Les civils ne se déplacent normalement pas. Si, en déterminant l'initiative (6b), le TN (pavé inférieur gauche) ou le bonus APF (pavé inférieur droit) des joueurs correspondent, un civil aléatoire se déplace d'un hex dans une direction aléatoire vers un hex inoccupé. Les civils ne quitteront pas la surface de jeu mais peuvent entrer dans un demi-hex.
- Tout tir tracé dans ou à travers un hex contenant un civil et obtenant un ***HIT*** élimine le civil. Un assaut dans un hex contenant un civil l'élimine sur un ***HIT***.
- A la fin du 7ème tour (tirage du 4ème End of Turn), on pioche aléatoirement une carte de la défausse. Sur un HIT (quelle que soit la couleur), le jeu continue sur un 8ème tour.
- La condition de victoire bonus « Now the shoe is on the upper hand » est retirée du jeu avant le tirage de la condition de victoire bonus.

Carte :

La carte est disposée ainsi :

Scenario Deux : Long Tan, Aout 1966

Des éléments de la 5ème Division VC et de la Force Locale NVA 445 attaquent la D Company australienne, 6th Battalion, en position défensive sur la plantation de caoutchoutiers de Long Tan au Sud Vietnam.

Longueur : 8 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

Australiens : Placez en premier sur des hexes n° 2 ou 3 de la carte 3 : 4 x Rifle (Kill Shot), 3 x Rifle (40mm), 3 x M60, Knuckles, Jones, Hawk.

Viet Cong : Entrent au tour 1 par le bord sud de la carte 3 : 12 x Rifle, 1 x RPD, 3 x RPG, Phan, Nguyen.

NVA : Entrent au tour 4 par le bord sud de la carte 3 : 6 x Rifle, 2 x RPD, 2 x Sappers, Minh, Trang.

Victoire

Le joueur ayant le plus de VP à la fin du scénario gagne. Les VP sont obtenus ainsi :

Viet Cong/NVA

- 2 VP par unité australienne éliminée
- 2 VP par hex de bâtiment contrôlé
- 8 VP pour le contrôle de 1H2 et 1 I2
- 2 VP pour la condition de victoire bonus

US

- 1 VP par unité Viet Cong/NVA éliminée
- 2 VP par hex de bâtiment contrôlé
- 8 VP pour le contrôle de 1H2 et 1 I2
- 2 VP pour la condition de victoire bonus

Règles spéciales

- Le joueur australien peut demander une frappe d'artillerie de 3 HEF (comme pour la carte d'action Artillery) en jouant deux cartes Fire.
- Au début du tour 4, il se met à pleuvoir. La visibilité est limitée à 3 hexes et les attaques HEF ne bénéficient du bonus de distance qu'à un hex. La pluie dure jusqu'à la fin de la partie.
- Au début du tour 7, le crépuscule tombe et la visibilité est limitée à 1 hex. Les attaques HEF ne bénéficient d'aucun bonus de distance. Le crépuscule dure jusqu'à la fin du scénario. Cela va sans dire mais ça va mieux en le disant.

Carte :

La carte est disposée ainsi :

Scenario Trois : Phuoc Tuy, Novembre 1963

En arrivant au Sud Vietnam, les Néo-Zélandais du Royal New Zealand Infantry Regiment avaient pour assignation la province de Phuoc Tuy. Leurs journées consistaient à patrouiller dans la province et à protéger les villageois des Viet Cong. Lors d'une de ces patrouilles, les Néo-Zélandais rencontrèrent une compagnie de Viet Cong ayant la même mission.

Longueur : 7 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

Viet Cong : Placez en premier sur 1D3 (Voir SSR) : Ngo.

Viet Cong : Entrent au tour 1 par le bord ouest de la carte 1 : 6 x Rifle, 2 x RPD, 1 x Sappers, Phan, Nguyen.

Néo-Zélandais : Placez en second sur ou adjacent à 2J4 : 4 x Rifle (Kill Shot), 3 x Rifle (40mm), 3 x M60, Knuckles, Jones, 1 x Veteran.

Civils : En 1H2 et 1I2 : 2 x Civilians.

Victoire

Le joueur ayant le plus de VP à la fin du scénario gagne. Les VP sont obtenus ainsi :

Viet Cong

- 2 VP par unité australienne éliminée
- 3 VP par hex de bâtiment contrôlé
- -1 VP par civil éliminé par le Viet Cong
- 2 VP pour la condition de victoire bonus

US

- 1 VP par unité Viet Cong éliminée
- 3 VP par hex de bâtiment contrôlé
- -1 VP par civil éliminé par les Néo-Zélandais
- 2 VP pour la condition de victoire bonus

Règles spéciales

- Ngo ne peut pas se déplacer avant le tour 4.
- Le marqueur Veteran est placé sur n'importe quelle unité amie lors du déploiement.
- Les civils ne se déplacent pas. Tout tir tracé dans ou à travers un hex contenant un civil et obtenant un ***HIT*** élimine le civil. Un assaut dans un hex contenant un civil l'élimine sur un ***HIT***. Ils n'ont pas d'effet sur l'empilement.

Carte :

La carte est disposée ainsi :

Scenario Quatre : Des tanks, Mr Rock, des tas de tanks !

Quelque part au Sud Vietnam, été 68. Une compagnie de fusiliers des Marines (Echo Company, Battalion Landing Team 2/1) avait reçu l'ordre de nettoyer un village à proximité. Il y avait des rapports d'activité viet cong dans les environs. Personne, cependant, n'avait parlé de tanks NVA.

Longueur : 7 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

Viet Cong : Placez en premier sur des hexes de bâtiment : 5 x Rifle, 1 x RPD, 1 x Sappers, 1 x RPG, Phan, Ngo, Nguyen.

USMC : Placez en second sur la surface de jeu, mais pas à moins de deux hexes d'une unité viet cong. Toutes les unités de Marines doivent se placer dans les trois hexes d'autres unités de Marines : 4 x Rifle (Speed), 3 x Rifle (40mm), 2 x M60, 3 x 3.5'' Bazooka, 1 x M2 Mortar, Wayne, Duffey, Rock.

NVA : Entrent au tour 1 (SSR) : 5 x PT-76, 2 x Sappers.

USMC : Entrent au tour 5 par n'importe quel bord de carte : 2 x Huey Gunship.

Victoire

Le joueur ayant le plus de VP à la fin du scénario gagne. Les VP sont obtenus ainsi :

Viet Cong/NVA

- 4 VP par unité de Marines éliminée
- 3 VP par unité Viet Cong (pas NVA) sortie par le bord ouest
- 1 VP par hex de bâtiment contrôlé
- 4 VP pour la condition de victoire bonus

USMC

- 1 VP par piéton Viet Cong/NVA éliminé
- 2 VP par PT-76 éliminé
- 3 VP hex de bâtiment contrôlé
- 4 VP pour la condition de victoire bonus

Règles spéciales

- Dès le tour 4, le joueur USMC peut demander une frappe d'artillerie de 3 HEF (comme pour la carte d'action Artillery) en jouant une carte Fire et soit une carte Critical Hit, soit une carte Glancing Shot.
- Les renforts NVA entrent par le bord est ou ouest de la surface de jeu, déterminée de manière aléatoire. Tous les renforts entrent par le même bord
- Le tour où les piétons NVA entrent, ceux qui sont recouverts d'un marqueur **Moved** peuvent faire une autre action. Ils sont alors recouverts d'un marqueur **Ops Complete**.

Carte :

La carte est disposée ainsi :

Scenario Cinq : Dai Do/Dinh To

Sud Vietnam, mai 68. La A Company, Battalion Landing Team 2/14 prend d'assaut des positions nord-vietnamiennes tenues par des élements du 48ème Bataillon, 320ème Division, dans les villages de Dai Do et Dinh To.

Longueur : 8 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

NVA : Placez en premier sur ou dans les trois hexes d'hexes de bâtiment. Les Bunkers et Foxholes ne peuvent pas être placés dans les bâtiments : 9 x Rifle, 3 x RPD, 2 x RPG, 1 x M40 (voir SSR), 1 x Sappers, Chu, Trang, Minh, 3 x Bunkers, 3 x Foxholes.

USMC : Entrent au tour 1 dans les deux hexes de 3G1 : 5 x Rifle (Speed), 5 x Rifle (40mm), 3 x M60, 2 x 3.5'' Bazooka, 1 x M2 Mortar, 1 x M48, 2 x Ontos, Wayne, Duffey, Rock.

Victoire

Le joueur ayant le plus de VP à la fin du scénario gagne. Les VP sont obtenus ainsi :

NVA

- 2 VP par unité de Marines éliminée
- 3 VP par hex de bâtiment contrôlé
- 2 VP pour la condition de victoire bonus

USMC

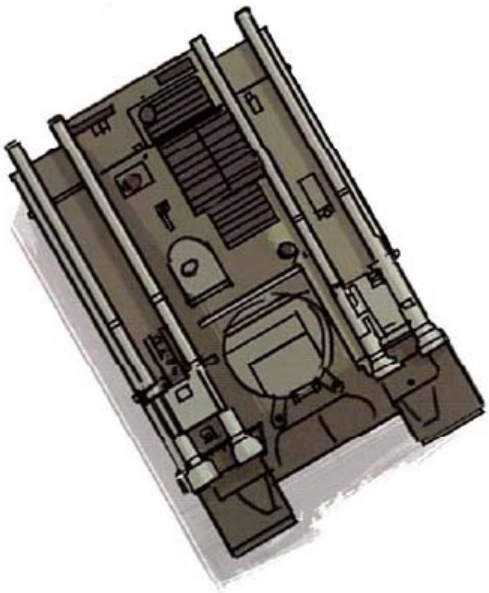
- 1 VP par unité NVA éliminée
- 3 VP hex de bâtiment contrôlé
- 2 VP pour la condition de victoire bonus

Règles spéciales

- Le M40 NVA représente le canon sans recul soviétique B-11.

Carte :

La carte est disposée ainsi :



Scenario Six : N'importe où au Sud Vietnam

Eté 68. Des forces de reconnaissance de la Alpha Company Recon Team des Marines et des éléments du 457ème Battalion Viet Cong se rencontrent dans la jungle, chacune ayant l'intention de percer l'écran et de contacter les forces principales derrière.

Longueur : 7 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

Viet Cong : Entrent au tour 1 par le bord ouest de la carte 3 : 8 x Rifle, 2 x RPD, 2 x RPG, 1 x Sappers, Phan, Ngo, Nguyen.

USMC : Entrent au tour 1 par le bord est de la carte 2 : 2 x Rifle (Speed), 3 x Rifle (40mm), 2 x M60, Wayne, Duffey, Rock.

Victoire

Le joueur ayant le plus de VP à la fin du scénario gagne. Les VP sont obtenus ainsi :

Viet Cong

- 2 VP par unité de Marines éliminée
- 5 VP par unité Viet Cong sortie par le bord est de la carte 2
- 2 VP pour la condition de victoire bonus

USMC

- 1 VP par unité Viet Cong éliminée
- 5 VP par unité de marines sortie par le bord ouest de la carte 3
- 2 VP pour la condition de victoire bonus

Règles spéciales

- Les bâtiments représentent de la jungle.
- Le joueur USMC peut demander une frappe d'artillerie de 3 HEF (comme pour la carte d'action Artillery) en jouant une carte Fire et soit une carte Critical Hit, soit une carte Glancing Shot.

La carte est disposée ainsi :

’65 Solitaire

Ce module recrée les escarmouches entre les Américains et les forces de l’Armée Nord-Vietnamienne (NVA) et les Viet Cong, connus sous le nom de Communistes. Les mécanismes du jeu sont similaires au jeu à deux joueurs, mais les routines contrôlant les Communistes divergent souvent de manière significative. Ainsi, nous vous suggérons de lire ces règles entièrement avant de vous plonger dans le premier scénario.

En parlant du premier scénario, nous vous suggérons aussi de jouer ces scénarios dans l’ordre présenté. Ce n’est pas obligatoire, mais les scénarios augmentent en complexité. Par nature, les jeux en solitaire peuvent être lourds question règles. Nous pensons avoir conçu un système recréant le feeling d’un jeu à deux mais qui reste accessible. Nous demandons aux joueurs d’utiliser leur bon sens. Si la chaine des décisions semble demander aux Communistes d’agir de manière absurde, alors utilisez votre bon sens. Cela arrivera rarement, mais il est compliqué de prévoir toutes les issues possibles. Si deux options sont identiques, et que les règles ne disent pas laquelle choisir, alors choisissez-la aléatoirement.

Sauf si c’est noté, **’65 Solitaire** suit les règles de **‘65**. La numérotation de ce module est à la suite des règles de base. Il faut bien sûr disposer d’un exemplaire de **’65** pour pouvoir jouer à **’65 Solitaire**. Les termes Américains, Etats Unis et US sont interchangeables. Le terme Communistes s’applique aussi bien à la NVA qu’aux Viet Cong. Le joueur contrôle les Américains et le système (l’AI) contrôle les Communistes.

\- *Mark Walker, Automne 2016*

Matériel

Chaque exemplaire de ’65 Solitaire contient le matériel suivant :

a. **27 cartes à jouer**. C’est la pioche solitaire.

b. **35 pions pré-découpés**. Ils sont de tailles variées.

c. **Une Aide de Jeu**. Indique la matrice de décision des Communistes.

d. **Livret de Règles et Scénarios**. Ce que vous avez en main.

22. Séquence de jeu

a. Choisissez l’un des scénarios solitaires fournis. Nous vous suggérons de commencer par le premier, **Il faut Sauver le Soldat Rambo**. Placez les unités comme l’indique le scénario, et les unités Communistes dans un bol opaque. Le joueur contrôle les Américains, le système contrôle les Communistes.

b. Mélangez séparément la pioche des cartes d’action et la pioche solitaire. Il nous semble pratique de garder cette dernière sur la droite, l’autre pioche étant sur la gauche. Notez que la pioche d’action n’est pas remélangée en fin de tour.

Les cartes d’action sont remélangées quand il ne reste plus de carte End of Turn dans la pioche. Si le nombre de cartes End of Turn demandé par le scénario pour terminer

un tour a été pioché, on ne les remélange pas la pioche ; on continue de jouer avec la pioche jusqu'à ce que toutes les cartes End of Turn aient été piochées. On remélange la pioche à ce moment. La pioche solitaire est remélangée quand il ne reste plus de carte.

c. Piochez assez de cartes d'action pour ramener votre main à quatre cartes.

d. Comptez le nombre d'hexes contenant une Marqueur Mystère (*24*). Piochez une carte d'action. Si la valeur de ciblage (*4c*) est supérieure au nombre d'hexes contenant un Marqueur Mystère, les Communistes ont l'initiative. Le mot 'MISS' est inférieur à tout nombre.

e. Si c'est le joueur qui a l'initiative, effectuez des actions selon 6c.

f. Si ce sont les Communistes qui ont l'initiative, piochez une carte de la pioche solitaire et effectuez les actions indiquées (*23*). Ces actions peuvent révéler des unités Communistes.

g. Le joueur peut réagir aux actions adverses selon les règles standards, avec la possibilité de faire un tir d'opportunité (*11e3*) si une unité Communiste ou un Marqueur Mystère (MM) se déplace dans sa LOS ou peut jouer des cartes de réactions appropriées.

h. Après un tour Communiste, le joueur américain remplit sa main à quatre cartes et effectue ses actions selon les règles standards.

i. On répète les étapes e-h jusqu'à ce que le nombre de cartes End of Turn a été tiré, qu'il n'y ait plus d'unité éligible (*7c*) sur la carte, ou que trois cartes solitaires piochées d'affilée n'ont pas produit de mouvement ou de tir. On procède alors comme suit :

Note : Il est possible, en résolvant un combat terminant un tour, que non seulement on pioche la dernière carte End of Turn mais aussi la première (et même la seconde) carte End of Turn du tour suivant. On laisse les cartes End of Turn en jeu et on commence le tour suivant. Si deux cartes End of Turn ont été piochées en plus de ce qui est nécessaire pour terminer le tour, on termine alors le tour et on remélange la pioche d'action, sauf une carte que le joueur veut garder dans sa main (*6e* et *22m*).

j. Si c'est demandé par le scénario, les Communistes effectueront leur Phase de Réserve. Notez que les Communistes n'ont pas de Phase de Réserve dans chaque scénario.

k. Sauf si une SSR l'interdit, le joueur américain effectue sa phase de réserve.

l. On retire du jeu les marqueurs Move, Fire et Ops Complete.

m. Le joueur Américain peut garder une carte d'action dans sa main.

n. S'il ne reste aucune carte End of Turn dans la pioche, on revient à l'étape b, et on remélange cette pioche.

p. Si la pioche solitaire est vidée, on la remélange.

q. S'il reste des cartes End of Turn dans la pioche de cartes d'action et dans la pioche solitaire, on revient à l'étape c.

23. La carte Solitaire

Les cartes Solitaires sont le cœur du jeu en solo. C'est par leur biais que les Communistes sont contrôlés.

a. **Forme d'activation**. Dans le coin supérieur droit des cartes Solitaires se trouve la forme d'activation. Ces formes géométriques de couleur (le mot Adjacent peut s'y trouver) indiquent habituellement quelles unités Communistes activer (*24*). Quand la carte est piochée, tout hex ayant un MM ayant la forme appropriée est activé. Par exemple, si la carte Solitaire piochée indique un triangle rouge, tout hex ayant un MM avec un triangle rouge est activé. Si la carte Solitaire contient deux formes, tout hex contenant un MM avec l'une de ces deux formes est activé.

Si la carte Solitaire indique le mot ADJACENT à côté de la forme d'activation, non seulement les hexes ayant des MM ayant ces formes sont activés, mais aussi tout hex adjacent à une unité américaine. Comme indiqué en 24, on commence toujours par activer les hexes les plus proches des unités américaines.

Par exemple, dans ce graphique, le joueur pioche une carte Solitaire indiquant un triangle vert et le mot ADJACENT. Les MM en D4 et E6 sont tous deux activés.

b. **Posture**. Chaque carte indique en haut les trois postures possibles, à savoir **Offensive**, **Skirmish** ou **Defensive**. Après qu'un hex ait été activé, le joueur consulte la posture indiquée par la carte ayant activé l'hex, pour déterminer ce que le MM ou les unités Communistes s'y trouvant vont faire. Si la carte initiale active plus d'un hex, elle est utilisée pour déterminer l'action du MM ou des unités Communistes dans l'hex initial, mais de nouvelles cartes sont piochées pour déterminer l'action de chaque autre hex.

Pour continuer avec le graphique précédent, le MM en D4 utilisera la carte initiale pour déterminer ses actions, mais

le joueur tirera une autre carte (en ignorant le mot et la forme d'activation) pour l'action du MM en E6.

En posture **Offensive**, les Communistes vont généralement attaquer et avancer vers leurs objectifs. En posture **Skirmish**, ils avanceront vers leurs objectifs mais de manière équilibrée. En posture **Defensive**, ils auront tendance à tenir bon et à tirer.

La posture appropriée est indiquée par le scénario et s'applique normalement à toutes les unités Communistes. Des évènements de scénario et des circonstances spéciales peuvent changer cette règle.

Quand la carte est piochée, et l'hex activé déterminé, on vérifie la posture actuelle. On lira l'une des résultats suivants :

- *Fire* : L'hex tirera selon les règles de combat (*26*). S'il n'y a pas de cible, comme indiqué par la carte (*23c*), l'unité ne fait rien. Elle pourra être activée ultérieurement.
- *Move* : Le MM et les unités dans l'hex se déplaceront selon les règles de mouvement (*26*).
- *RE* : Évènement aléatoire.

c. **Target**. Cette section indique la cible des Communistes qui tirent. Les résultats possibles sont :

- *Largest* : L'hex ciblera la plus grosse pile d'unités américaines (en nombre d'unités) à portée et en LOS. En cas d'égalité, ce sera la plus proche. En cas de nouvelle égalité, ce sera celle ayant le HEF total le plus élevé. En cas de nouvelle égalité, c'est au joueur de choisir la cible.
- *Lowest Cover Factor* : L'hex ciblera la pile d'unités américaines se trouvant dans le terrain ayant le plus petit CF. En cas d'égalité, ce sera la plus proche. En cas de nouvelle égalité, ce sera celle ayant le HEF total le plus élevé. En cas de nouvelle égalité, c'est au joueur de choisir la cible.
- *Nearest* : L'hex ciblera la pile d'unités américaines la plus proche. En cas d'égalité, ce sera celle ayant le HEF total le plus élevé. En cas de nouvelle égalité, c'est au joueur de choisir la cible.
- *RE* : Évènement aléatoire.

d. **Résult**. Cette section indique les résultats d'un tir si l'hex activé contient des unités Communistes **non révélées**. C'est une distinction critique. Les résultats de combat d'unités Communistes non révélées sont indiqués ci-dessous. Les résultats possibles sont les suivants :

- *Heavy Cover* : Unité américaine occupant un hex ayant un CF de 2+.
- *Cover* : Unité américaine occupant un hex ayant un CF de 1.
- *No Cover* : Unité américaine occupant un hex ayant un CF de 0.

Le nombre obtenu indique le nombre de dégâts infligés, résolus selon 11d.

Notez que ce système de résolution s'applique aux MM non révélés. Les unités Communistes révélées attaquent selon les règles standards et la règle 26.

e. **Move**. Un hex Communiste devant se déplacer selon sa posture se déplace en fonction de cette section. Les actions et la chaine de décision sont expliquées sur l'aide de jeu Solitaire. Les mots clés sont les suivants :

- *Enemy* : Les unités Communistes activées se déplaceront vers l'ennemi le plus proche.
- *Objective* : Les unités Communistes activées se déplaceront vers l'objectif (défini par le scénario) le plus proche tenu par l'ennemi.
- *Support* : Les unités Communistes activées se déplaceront en soutien d'autres unités Communistes.
- *Cautious* : Les unités Communistes activées se déplaceront prudemment, en utilisant du couvert.
- *Brash* : Les unités Communistes activées se déplaceront de manière impétueuse.

f. **Random Event (RE).** Quand un RE est demandé, piochez une carte de la pioche Solitaire et consultez cette section. Par exemple, dans le pavé Result d'une attaque de MM non révélé contre une unité américaine, le résultat est RE. L'attaque a généré un évènement aléatoire. On pioche une carte de la pioche Solitaire et on consultat la section Random Event. On peut jouer des cartes de réaction pour contrer ces effets. Les RE possibles sont :

- *Sniper* : Une cible non blindée subit un dégât (*2b*). Ce peut être une unité Communiste, un MM non révélé (qui sera révélé ainsi) ou une unité américaine.
- *Bravery* : On retire le marqueur Shaken de l'unité Communiste la plus proche d'une unité américaine.
- *Spooked* : Craignant pour leurs vies, un squad américain tire sur des ombres ou en direction de bruits. Si l'unité américaine non ébranlée, non Ops Complete, la plus proche d'une unité Communiste ou d'un MM non révélé n'a pas tiré ou ne s'est pas déplacée, on place un marqueur Fired ; si elle a tiré ou s'est déplacé, on place un marqueur Ops Complete. On ne tient pas compte des unités empilées avec un personnage.
- *Confusion* : '*C'était quoi ça, White Rook ? Répétez, c'était brouillé'*. Incapable de comprendre les ordres, l'unité ne fait rien. Une unité éligible américaine reçoit un marqueur Ops Complete.
- *Hero* : On place un héros américaine déterminé aléatoirement dans un hex contenant une unité américaine. On doit respecter les limites d'empilement.
- *Reinforcements* : On place des renforts déterminés par le scénario dans un hex contenant une unité Communiste déterminée aléatoirement. On doit respecter les limites

d'empilement. S'il n'y a pas de tels renforts, il ne se passe rien.

- *None* : Il ne se passe rien.
- *Scenario Designated Event* : L'évènement donné par le scénario se produit. S'il n'y en a pas, il ne se passe rien.
- *Artillery* : L'artillerie attaque trois hexes (la cible et deux hexes adjacents). La cible contient le plus grand nombre d'unités américaines et doit se trouver en LOS d'une unité » Communiste non ébranlée. Notez que comme pour une partie à deux joueurs, vous pouvez ne pas pouvoir choisir trois hexes ayant des unités.
- '*No way, Sarge*' : Vous devez immédiatement défausser tout carte disposant d'une action Move ou Fast Move.

24. Marqueurs Mystère

Dans la plupart des scénarios, les unités Communistes ne commencent pas toutes sur la carte. A la place, le scénario indiquera le placement de Marqueurs Mystères (MM) sur la carte. Chacun a une forme géométrique et une unité communiste générique. On le retourné côté révélé une fois révélé et les unités communistes sont placées dessous. La forme géométrique du MM continuera à déterminer les unités à activer. Tant qu'il n'est pas révélé, le MM a des règles propres concernant le mouvement et le combat.

a. **Activation de MM.** Quand on tire une carte Solitaire (*22f*), tout hex contenant un MM ayant la même forme géométrique colorée est activé.

Par exemple, Mary Lou pioche une carte Solitaire affichant un triangle vert. Tous les hexes contenant des MM ayant un triangle vert sont activés.

Une seule carte peut activer plusieurs hexes. En poursuivant l'exemple, si deux hexes contiennent des MM ayant un triangle vert, ces deux hexes sont activés.

De même, si une carte Solitaire contient deux formes géométriques colorées, tout hex contenant un MM affichant l'une de ces formes est activé.

Si la carte Solitaire contient le mot ADJACENT à côté de la forme géométrique, tout hex contenant un MM adjacent à une unité américaine est activé en plus de ceux correspondant à la forme géométrique.

Une unité Communiste éligible et ébranlée activée par une carte Solitaire rallie. On retourne le marqueur **Shaken** côté **Ops Complete**. C'est sa seule action.

Si une carte Solitaire active plusieurs hexes, on active en premier celui le plus proche d'une unité américaine. En cas d'égalité, le joueur choisit celui qu'il veut. L'action du premier hex est déterminé par la carte tiré, et on pioche une autre carte Solitaire (sans tenir compte de la forme géométrique) pour activer l'hex suivant, et ainsi de suite (Exception : Les unités ébranlées sont automatiquement ralliées, pas besoin de piocher de carte).

Par exemple, Katrina pioche une carte Solitaire ayant un cercle noir. Il y a deux MM révélés affichant un cercle noir. La carte les active donc tous les deux. L'un d'eux est à deux hexes d'une unité américaine, l'autre à trois hexes. On active donc l'hex à deux hexes de l'unité américaine. La carte piochée indique l'action à accomplir, correspondant à la posture de l'unité. Elle pioche une seconde carte Solitaire, en ignorant la forme géométrique, pour accomplir l'action du deuxième hex.

Si, lors d'une impulsion, il n'y a que deux hexes d'unités éligibles Communistes sur la carte, on peut activer un MM correspondant à la forme OU à la couleur. S'il ne reste qu'un seul hex éligible à activer, le prochain tirage l'active.

Par exemple, il y a sept unités Communistes sur la carte, chacune avec son MM révélé. Cependant, cinq d'entre elles ont tiré ou se sont déplacées. Il ne reste donc que deux unités Communistes éligibles. Le MM de l'une a un triangle vert, celui de l'autre a un cercle rouge. Lors de l'impulsion Communiste, la carte piochée de la pioche Solitaire affiche un triangle noir. Comme il ne reste que deux unités Communistes à activer, la carte Solitaire active l'unité avec le triangle vert car à ce moment on ne tient pas compte de la couleur.

Comme indiqué précédemment, si le mot 'ADJACENT' est présent sur la carte Solitaire piochée, toute unité Communiste adjacente à une unité américaine est aussi activée. Si plus d'une pile d'unités Communistes est adjacente à une unité américaine, la pile ayant le plus grand HEF combiné est activée en premier. En cas d'égalité, le joueur choisit.

Des règles de scénario peuvent changer ces règles. Elles prendront toujours le pas sur les règles.

Notez que l'activation d'un MM est différente selon qu'il ait été révélé ou non.

b. **Révéler des MM**. Les actions et circonstances suivantes révèlent des MM :

- Une unité américaine se retrouve adjacente à un MM.
- Un MM se déplace en terrain dégagé en LOS d'une unité américaine.
- Une attaque utilisant un HEF ou un pouvoir obtient un dégât contre un MM (25).
- Un MM non révélé effectue une attaque avec la pioche solitaire et le mot Reveal est affiché à côté du résultat correspondant au couvert de la cible.

Si une attaque révèle le MM, retournez-le côté révélé. Piochez/placez les unités Communistes et résolvez ensuite l'attaque.

Par exemple, deux Rifle américains, chacune avec un HEF de 2 attaquent un MM se trouvant dans un hex de jungle distant de 3 hexes. Le MM a un CF de 2, ce qui ramène le HEF US à 2. Le joueur pioche deux cartes et obtient un ***HIT*** ce qui révèle le MM. Il pioche un Rifle NVA et le place sous le MM, ébranlé. Il est important de noter que le dégât révèle et ébranle l'unité en même temps.

Quand un MM est révélé, on résout l'attaque, on retourne le MM côté révélé et on place les unités Communistes. Si la situation demande de révéler un MM, mais qu'il ne reste pas d'unité à piocher, le MM est retiré du jeu.

Si un mouvement révèle un MM, on place immédiatement les unités Communistes. Les révéler ne termine pas l'impulsion. Elles continuent leur mouvement comme l'indique la carte Solitaire ayant initié le mouvement et la Matrice de Décision Communiste située sur l'aide de jeu. Si un mouvement américain révèle un MM, le joueur peut continuer de déplacer l'unité ayant révélé le MM, mais note que l'unité révélée peut agir, comme faire un tir d'opportunité, ce qui pourrait stopper l'unité américaine.

c. **Placer des unités Communistes révélées**. Pour placer des unités Communistes sur un MM révélé, piochez un jeton d'un bol où se trouvent les unités Communistes. Si le jeton est une unité Communiste, placez-la dans l'hex avec le MM. Si cette unité est un RPD, piochez aussi un Rifle et placez-le avec le RPD. Si le jeton est un 'X2', piochez deux autres jetons et appliquez le résultat. Si le jeton est un 'RE', résolvez un évènement aléatoire en piochant une carte de la pioche Solitaire et en appliquant le RE indiqué puis piochez un autre jeton.

- Un MM révélé est retiré du jeu si toutes les unités sous lui sont éliminées. Un MM révélé se déplace avec ses unités. Si un MM révélé entre dans l'hex d'un autre MM révélé, défaussez l'un d'eux aléatoirement. Si une pile d'unités Communistes sous un MM révélé doit se séparer, laissez le MM existant avec l'une des unités et piochez-en un autre comme nouveau MM avec les unités qui se séparent.
- Si un MM non révélé entre dans l'hex d'un MM révélé, les deux MM (et les unités du MM révélé) restent distincts, sauf si une circonstance se produit (par exemple, entrer en terrain dégagé en LOS d'une unité américaine), chacun s'activant séparant de manière normale. Notez qu'entrer dans un hex ayant un MM n'empêche pas les unités en mouvement de continuer leur mouvement.
- Si placer les unités piochées sous un MM révélé causerait un surempilement, on les place dans un hex adjacent au choix du joueur, sous un nouveau MM révélé.

25. Mouvement

a. **Mouvement américain**. Les unités américaines se déplacent selon les règles standards. Les unités Communistes et les MM peuvent faire des tirs d'opportunité selon les règles de tirs spéciales.

b. **Mouvement Communiste**. Quand une carte Solitaire demande un mouvement, le joueur consulte la section MOVE de la carte piochée et crois le résultat avec la Matrice de Décision Communiste (CDM) et déplace les unités/MM en fonction. Si le mouvement produit un assaut, on résout le combat selon les règles standards.

- Les unités américaines peuvent faire des tirs d'opportunité sur des unités Communistes ou MM selon les règles standards.
- Les MM non révélés se déplacent comme des piétons ayant un potentiel de mouvement de 2.

Par exemple, un Sapper est activé avec cette carte. La posture Communiste est Offensive. L'unité doit donc se déplacer (a), et la section MOVE indique un mouvement en soutien, prudent (b). En utilisant la **CDM**, s'il y a déjà une unité américaine en LOS du Sapper, on traite cette carte comme un tir. Cependant, le Sapper ne voit aucun ennemi, et doit donc avancer vers l'hex le plus proche ayant un CF et se trouvant hors de la LOS d'une unité américaine. Pour y arriver le Sapper devra passer par des hexes hors LOS ennemie. Si ce n'est pas possible, ce sera des hexes avec un CF. Si ce n'est toujours pas possible, ou si l'unité n'a pas assez de potentiel de mouvement, elle arrête son mouvement.

26. Combat

a. **Combat américain**. Les unités américaines combattent selon les règles standards (*11, 12*). Elles peuvent attaquer des MM non révélés ou des unités Communistes.

En attaquant des MM non révélés :

- Le premier dégât révèle le MM et ébranle, les dégâts supplémentaires étant appliqués normalement (11d).

En attaquant des MM révélés :

- A résoudre de manière normale (11).

b. **Combat Communiste**. Les MM et unités Communistes sont activés selon 24a. Quand un hex est activé poour tirer, toutes les unités de l'hex tirent sur la même cible.

Exception : Au cas peu probable où se trouvent deux MM dans le même hex, seules le MM activé tirera.

1. **Attaque de MM non révélés.** Quand il est activé, le joueur consulte la posture pour déterminer l'action du MM. S'il doit tirer, on consulte la section TARGET de la même carte pour déterminer la cible, puis la section RESULT pour en connaitre le résultat.

Il y a trois lignes dans la section Résultat, Heavy Cover, Cover et No Cover (*23*). A côté se trouve un nombre représentant le nombre de dégâts (pas le nombre de cartes d'action piochées) que subit la cible.

- Appliquez ce nombre de dégâts selon les règles standards (*11d*).
- S'il y a plusieurs cibles dans l'hex, on la détermine aléatoirement. On ne peut pas attaquer de héros si des unités qui ne sont pas des héros sont présentes dans l'hex (Exception : Suppression (*19*).

2. **Attaque d'unité révélée**. Si l'hex activé par la forme d'activation contient des unités révélées, la cible est indiquée par la section Target de la carte (*23*) et l'attaque est résolue de manière standard (*8*).

En déterminant la cible, s'il est impossible de lui infliger des dégâts, alors on détermine aléatoirement une autre

cible. Si aucune cible ne peut subir de dégât, l'unité passe et son statut ne change pas.

Le joueur américain peut réagir aux attaques Communistes de manière normale. Par exemple, en jouant Light Wounds ou Unexpected Cover. On joue ces cartes après avoir déterminé les dégâts. C'est vrai, on ne joue pas ces cartes *exactement* de cette façon avec une partie à deux, mais des concessions doivent être faites.

c. **Tir d'Opportunité**. Quand une unité américaine se déplace de deux hexes ou plus en LOS d'une unité Communiste ou d'un MM, on pioche une carte solitaire et on consulte la section Random Event. On le fait une fois par groupe de deux hexes parcourus où au moins l'un de ces deux hexes était en LOS ennemie. Si le résultat est 'Op Fire', l'unité en mouvement subit un tir dans le premier hex en LOS d'une unité Communiste éligible ou d'un MM. On replace l'unité américaine dans cet hex et on résout l'attaque, en piochant une nouvelle carte solitaire si l'attaquant est un MM non révélé et en lisant les résultats ou en résolvant l'attaque selon le chapitre 8 si c'est une unité Communiste qui tire. Si plus d'une unité Communiste est éligible pour faire un tir d'opportunité, on utilise les priorités suivantes :

1. MM non révélé éligible le plus proche de la cible.
2. Unité Communiste éligible la plus proche de la cible.

Si le tireur est un MM non révélé, on résout le tir selon *26b1*, l'unité en mouvement étant la cible. Si le tireur est une unité Communiste, on résout le tir selon les règles standards et *26b2*.

Si une unité américaine avance adjacente à un MM ou à une unité Communiste, on pioche une carte solitaire ; si elle indique Op Fire, on effectue un tir d'opportunité dans cet hex, après avoir révélé tout MM non révélé.

Notez que le joueur doit piocher une carte solitaire pour chaque mouvement pouvant déclencher un tir d'opportunité. Par exemple, si une unité américaine se déplace de deux hexes et se retrouve adjacente à une unité Communistes, on pioche une carte solitaire pour le mouvement de deux hexes. Si cela déclenche un tir d'opportunité, l'unité américaine est replacée dans le premier hex en LOS d'une unité Communiste ou d'un MM non révélé. Si le tir n'a pas d'effet et que l'unité américaine continue son mouvement et se retrouve adjacente à une unité Communiste ou à un MM non révélé alors on pioche une autre carte.

De même, si le premier hex parcouru par une unité américaine est adjacent à une unité Communiste ou à un MM non révélé, on pioche une carte solitaire pour déterminer la possibilité d'un tir d'opportunité. Si l'unité américaine continue de se déplacer, se déplaçant d'un autre hex (pour un total de 2), on tire une autre carte.

Rappelez-vous que si une unité américaine se déplace de quatre hexes, on piocherait un total de deux cartes solitaires, un par paire d'hexes.

Tout le mouvement n'a pas à être fait en LOS d'une unité Communiste ou à un MM non révélé. Il est seulement nécessaire qu'au moins un hex soit en LOS.

26. Evènements

Nous aimons les histoires et pensons que raconter une histoire améliore le jeu. Les marqueurs d'évènement sont la méthode que ce système utilise pour ajouter une histoire et des évènements inattendus. Un scénario peut indiquer que ces marqueurs soient placés dans la zone de jeu. Il en existe deux types : LOS et Occupied.

- LOS. Il est déclenché dès que le camp indiqué a une LOS sur ce marqueur. On lit le paragraphe indiqué et on exécute l'action décrite.
- Occupied. Idem que ci-dessus, sauf qu'il est déclenché en entrant dans son hex.

Si un tir d'opportunité est déclenché en même temps qu'un marqueur d'évènement, on résout l'évènement d'abord.

27. Pouvoirs

Les SSR indiqueront souvent quels pouvoirs seront utilisés. Le joueur peut utiliser les siens normalement.

28. Exemple de jeu

Dans cet exemple, la posture Communiste est Défensive. Deux des trois MM ici ne sont pas révélés, et le troisième a révélé un Rifle.

C'est le tour du Communiste. Kat, la joueuse, pioche une carte solitaire. La forme d'activation est un cercle noir, ce qui correspond au MM en D5, qui est donc activé. Selon la posture, ce MM est activé pour tirer. Elle regarde dans la section Target indiquant que le MM tirera sur l'unité américaine la plus proche. Celle-ci est à deux hexes en jungle, de type 'cover'. Ce qui résulte en 0 dégât. Elle place un marqueur Fired sur le MM, qui ne sera plus éligible pour être activé jusqu'à la fin du tour. Notez que l'unité américaine avait été en 'heavy cover', l'attaque lui aurait infligé un dégât, ce qui l'aurait ébranlée, et le MM aurait été révélé.

C'est maintenant au tour de Kat. Elle joue la carte ci-contre pour faire riposter le Rifle en D3 sur le MM. Son HEF est de 2, +1 pour la courte portée, +1 pour le pouvoir du squad lui permettant d'arroser l'hex d'obus de 40mm, ce qui lui donne un total de 4. Moins 2 pour CF de la jungle soit un total final de 2.

Kat pioche deux cartes, l'une d'elle affichant un ***HIT***. Le MM est touché et est révélé. Kat pioche un jeton du bol. C'est un RPD, et Kat y ajoute un Rifle pris du bol. Elle les place tous les deux sous le MM, maintenant révélé. Elle détermine aléatoirement qui est ébranlé avec 1 d6 (pas inclus dans le jeu, mais vous en avez un, n'est-ce pas ?). C'est le RPD comme indiqué ci-dessous.

C'est au tour du Communiste de jouer. Kat pioche une carte solitaire dont la forme d'action est un triangle noir. Normalement, aucun MM ne serait activé, mais comme le Communiste n'a que deux MM éligibles sur la carte, la forme d'activation correspondant à la forme OU à la couleur active un MM. Avec la même forme, c'est le MM ayant un triangle rouge qui est activé. Sa posture défensive demande que le Rifle dans l'hex tire. La cible est l'unité américaine ayant le plus faible couvert. Les deux unités américaines ont un CF de 1. Dans ce cas, on prend la plus proche. Elles sont à même distance. On vérifie ensuite l'HEF combiné de chaque hex. À nouveau, c'est 2 dans chaque cas. Dans ce cas, le joueur choisit, et c'est l'unité qui a déjà tiré.

Comme le MM est révélé, on peut utiliser le HEF de l'unité révélée pour attaquer l'unité américaine. Son HEF est de 2, moins 1 pour le CF de l'infanterie attaquée. Kat pioche une carte d'action standard et regarde le pavé indiquant le résultat d'un tir HE. C'est un ***HIT***, la cible est ébranlée et le Rifle ayant tiré est recouvert d'un marqueur Fired.

C'est de nouveau le tour américaine. Kat joue une action Fast Move, augmentant de 1 le potentiel de mouvement de l'unité se déplaçant. Elle déplace le rifle en F1 vers le MM au nord, par F2 puis G3.Ce dernier hex n'est pas seulement le deuxième hex parcouru, mais il est aussi adjacent au MM. Ainsi, Kat pioche deux cartes solitaires et regarde la section Random Event pour voir si l'infanterie a déclenché un tir d'opportunité, une pour s'être déplacée de deux hexes, une autre pour s'être déplacé adjacente au MM. La première carte n'affiche pas Op Fire, mais la deuxième oui. Le MM tirera sur l'infanterie quand elle est adjacente. Cependant, avant de résoudre ce tir, le MM est révélé car un ennemi lui est adjacent. Kat pioche un Rifle du bol. Ce Rifle tire maintenant. Son HEF est 2, plus 1 car la cible est dans les deux hexes, plus 1 car elle se déplace.

Le HEF total est 4 et Kat pioche donc quatre cartes standard, en regardant si elle obtient de ***HIT***. Elle en obtient trois, ce qui élimine l'unité américaine.

29. Scénarios

Comme pour le jeu à deux, **'65** : Solitaire se joue d'après des scénarios. Chacun définit un ensemble de circonstances, les unités participantes, et les conditions de victoire. Celui dont l'unité se trouve dans un hex ou dont l'unité a été la dernière à y avoir été en a le contrôle. Sauf indiqué autrement, un camp contrôle tous les hexes de sa zone de déploiement et le haut de la carte est le nord. Nous vous suggérons de jouer les scénarios dans l'ordre car ce jeu en solo raconte une histoire. *Vous êtes de grandes filles et de grands garçons. Jetez-vous à l'eau, nous espérons que vous apprécierez.*

Scénario Un : Il faut sauver le soldat Rambo

Ils lui ont dit de le laisser seul, mais que diable, ce n'était pas prêt d'arriver. Le sergent-chef Rick Rambosetti, le punk de Brooklyn à la grande gueule, aux gros biscotos et qui n'a peur de rien venait juste de sauver son petit chat blanc qui s'était égaré derrière les lignes Communistes. Et devinez quoi ? Les Rouges ont capturé Rick. Lui et son chat. *Maintenant, c'est à vous de les ramener à la maison !*

Longueur : 8 tours. Chaque tour se termine au tirage du deuxième 'End of Turn'.

Déploiement

NVA : Placez en premier un MM sur les hexes suivants : 1B4, 1D4, 1F5, 1H2 et 1J3.
US : Placez sur la carte 3 : 5 x Rifle, 1 x M60, Riggs, Black. Placez Dixon en 1C1 (voir SSR).
Bol : 2 x Sappers, 7 x Rifle, 2 x RPD, 2 x 2X, 1 x RE.

Posture Initiale

- **Defensive**.
- Condition de changement de posture : Aucune

Autre

Évènement désigné par le scénario : Spooked
Renfort désigné par le scénario : RPD
Objectif : Le plus proche hex occupé par une unité US par rapport à l'unité activée.

Victoire

Le joueur doit sauver Dixon et le ramener dans un hex numéro 3 ou plus de la carte 3.

Règles spéciales

- Phase de réserve : Les unités NVA ne se déplacent pas pendant la Phase de Réserve. Les unités US se déplacent normalement.
- Les RPD utilisent toujours le tir de suppression.
- Les Sappers activés et adjacents aux unités US utiliseront leur pouvoir de Satchel Charge s'ils reçoivent l'ordre de tirer.
- Placez un hex de bâtiment avec point central rouge en 1C1.
- Dixon ne peut pas se déplacer avant qu'une unité US n'entre dans son hex. Ensuite, il peut se déplacer normalement. Les unités NVA ne peuvent ni entrer dans on hex ni tirer sur lui avant qu'il ne soit sauvé. Ensuite, il peut être visé comme n'importe quel héros.

Carte :

La carte est disposée ainsi :

Scénario Deux : Rencontre Mortelle

Dixon étant de retour aux affaires, le bataillon a donné à la compagnie la tâche de nettoyer un village suspecté d'activité NVA. Il se trouve que les soupçons étaient fondés. *Il est temps de s'en occuper.*

Longueur : 8 tours. Chaque tour se termine au tirage du deuxième 'End of Turn'.

Déploiement

NVA : Placez en premier un MM sur les hexes suivants : 1G5, 1I6, 1H2, 1J3, 2B4, 2C2.

US : Placez sur ou adjacent à 1B1 : 6 x Rifle, 2 x M60, Black, Dixon.

Bol : 2 x Sappers, 6 x Rifle, 2 x RPD, 1 x 2X, 1 x RE.

Posture Initiale

- **Defensive**.
- Condition de changement de posture : Aucune

Autre

Évènement désigné par le scénario : Spooked

Renfort désigné par le scénario : Rifle

Objectif : Tout bâtiment contrôlé par une unité US. Si les Américains ne contrôlent aucun bâtiment, le plus proche hex occupé par une unité US par rapport à l'unité activée.

Victoire

Le joueur obtenir au moins 15 VP ainsi :

- 2 VP par unité NVA éliminée
- -2 VP par unité US éliminée

Règles spéciales

- Phase de réserve : Les unités NVA ne se déplacent pas pendant la Phase de Réserve. Les unités US se déplacent normalement.
- Les RPD utilisent toujours le tir de suppression. Cependant, quand une pile NVA tire, on choisit la cible aléatoirement dans l'hex visé. Rappel : on ne peut pas viser les héros avant d'avoir éliminé les autres unités dans l'hex.

Carte :

La carte est disposée ainsi :

Scénario Trois : Les jours se suivent et se ressemblent

Ils prirent le village, mais à chaque fois, il y en avait un autre un peu plus loin. Malheureusement pour la compagnie, ces Vietnamiens apprenaient à chaque assaut. Ils étaient prêts pour les Américains quand ils apparaissaient, et ce fut au tour des Communistes de lancer leur assaut.

Longueur : 10 tours. Chaque tour se termine au tirage du deuxième 'End of Turn'.

Déploiement

NVA : Placez en premier 1 x Rifle et 1 x RPD sur les hexes suivants : 2D1, 2C2, 2G2.

Viet Cong : Placez 1 x Rifle et 1 x Sapper sur les hexes suivants : $2^{E}1$, 2F1, 2G1, 2H1, 2I1. Placez 2 x Rifle en 2J1.

US : Placez sur 2J3, 2J4, 2H4, 2G4, 2F3 : 6 x Rifle, 2 x M60, Black, Dixon.

Bol : Le bol n'est pas utilisé dans ce scénario.

Posture Initiale

- NVA **: Defensive**.
- Viet Cong : **Offensive**
- Condition de changement de posture : Aucune

Autre

Évènement désigné par le scénario : On n'a pas encore fini ! Le joueur peut retirer un marqueur **Fired** d'une unité américaine.

Renfort désigné par le scénario : Sapper VC si disponible, sinon Rifle VC.

Objectif : Tout hex occupé par une unité américaine.

Victoire

Le 'joueur' Communiste' obtient 2 VP par unité US éliminée. Il obtient une victoire décisive avec 14 VP, significative avec 12-13 VP, marginale avec 11 VP ; le joueur US gagne si le 'joueur' Communiste obtient 10 VP ou moins.

Règles spéciales

- Phase de réserve : Les unités NVA ne se déplacent pas pendant la Phase de Réserve. Les unités Viet Cong avanceront d'un hex vers les unités US, mais ne peuvent pas entrer dans leur hex. Les unités US se déplacent normalement.
- Les RPD utilisent toujours le tir de suppression.
- Les Sappers activés et adjacents aux unités US utiliseront leur pouvoir de Satchel Charge s'ils reçoivent l'ordre de tirer.

Carte :

La carte est disposée ainsi :

Scénario Quatre : la Mort Vient du Ciel

Les VC leur ont botté le cul. Ils les ont repoussés du village. La compagnie fit retraite vers la conquête de la veille, mais il se mit à pleuvoir. Une pluie très forte. Si forte que vous ne pouviez pas voir votre main devant vous. Cinq minutes après, les NVA attaquèrent. Il y avait tellement de plomb dans l'air que le peloton tombait comme des mouches. Le lieutenant demanda de l'artillerie. Cela aida, mais maintenant, l'artillerie ne voulait plus s'arrêter. *Que diable ?*

Longueur : 7 tours. Chaque tour se termine au tirage du deuxième 'End of Turn'.

Déploiement

NVA : Placez en premier 6 MM (voir SSR)
US : Placez sur la carte 1 (voir SSR) : 3 x Rifle, 3 x M60, Black, Dixon.
Bol : 4 x Sapper, 4 x Rifle, 2 x RPD, 2 x 2X.

Posture Initiale

- NVA **: Skirmish**.
- Condition de changement de posture : Aucune

Autre

Évènement désigné par le scénario : Confusion
Renfort désigné par le scénario : Rifle
Objectif : Tout hex occupé par une unité américaine.

Victoire

Le camp éliminant le plus d'unités ennemies a gagné. Un hex de bâtiment contrôlé à la fin du scénario compte comme une unité ennemie éliminée.

Règles spéciales

- Phase de réserve : Personne ne se déplace pendant la Phase de Réserve.
- Personne ne peut quitter la carte.
- Les RPD utilisent toujours le tir de suppression.
- Les Sappers activés et adjacents aux unités US utiliseront leur pouvoir de Satchel Charge s'ils reçoivent l'ordre de tirer.
- Placez une tuile de bâtiment aléatoirement dans l'un des hexes suivants : B5, D4, E2, F1, F5, G5, G6, H5.
- Pour les hexes de placement des deux camps, utilisez un dé à 12 faces ou un jeu de cartes (de l'as à la reine, le valet et la reine valant 11 et 12 respectivement) pour chaque unité (pas de héros) ou MM et consultez la table ci-après. Une unité ne peut pas être placée dans un hex déjà occupé avec l'exception suivante. Après avoir placé les unités US, le joueur peut placer ses héros dans un hex qu'il occupe, sans violer les limites d'empilement. Après le placement, on révèle tout MM adjacent à une unité US.
- Au début de chaque tour, après avoir déterminé l'initiative et rempli la main du joueur, on fait un jet aléatoire comme ci-dessus et on consulte la table ci-après. Une artillerie de 3 HEF frappe l'hex indiqué (et uniquement cet hex).

DR	Hex
1	B5
2	D4
3	E2
4	F1
5	F5
6	G5
7	G6
8	H5
9	I6
10	H2
11	I2
12	J3

Carte :
La carte est disposée ainsi :

Scénario Cinq : Le Cœur et les Esprits

Le village de Quan Trey n'était rien, un trou perdu. Mais c'était un trou perdu juste à côté de l'Autoroute 1. On *pouvait* le raser. C'est ce que le peloton voulait faire, mais le lieutenant avait d'autres ordres. On devait y entrer, gagner le cœur et les esprits des villageois, convaincre les Vietnamiens (ce n'est pas ainsi qu'on les appelait, mais on ne peut plus prononcer ces mots aujourd'hui) de coopérer, tenir les VC hors du village. On a dit '*Enc… d'ordres*'. Mais on n'avait pas le droit à la parole. Les hélicos nous ont largués à l'aube.

Longueur : 8 tours. Chaque tour se termine au tirage du deuxième 'End of Turn'.

Déploiement

VC : Placez un civil en 2B4, 2C2, 2D3 et 2D4

US : Placez sur ou adjacent à 2H2 : 3 x Rifle, 1 x M60, Riggs, Black, Dixon.

Bol : Le bol n'est pas utilisé dans ce scénario.

Posture Initiale

- VC **:** Défini par le scénario (voir marqueurs Event)
- Condition de changement de posture : Défini par le scénario

Autre

Évènement désigné par le scénario : *Mort à L'Amérique !* Remplacez un civil non pacifié déterminé aléatoirement et non empilé avec une unité US par un Rifle VC et un MM.

Renfort désigné par le scénario : Sapper

Objectif : Tout hex occupé par une unité américaine.

Victoire

Le camp obtenant le plus de VP. Ils sont obtenus ainsi :

Viet Cong

- Unité US éliminée : 6 VP
- Civil survivant : 3 VP

US

- Unité Viet Cong éliminée : 6 VP
- Tentative de pacification de civil : 1 VP
- Civil pacifié : 3 VP
- Civil éliminé : -6 VP
- Hex de bâtiment occupé : 2 VP

Marqueurs Event

Event LOS A : Placez en 3G1. A révéler quand une unité US obtient une LOS sur ce marqueur. Lire le paragraphe A.

Event LOS B : Placez en 3C2. A révéler quand une unité US obtient une LOS sur ce marqueur. Lire le paragraphe A.

Paragraphes

Paragraphe A : Enlevez les deux marqueurs Event. Le Bataillon 553 apparait, prompte à défendre le village. Placez 2 x RPD et 1 x MM en 3B1 et 3G3, et un MM et Ngo en 3E2. Leur posture est Défensive et ne changera pas. Placez aussi 2 x Sapper et 2 x MM en 3F1, ainsi que 2 x Rifle et 1 x MM en 3C2 et 3H2. Leur posture est Offensive et ne changera pas. Si l'un ou l'autre des symboles des MM de Sappers sont sélectionnés et que ces unités sont toujours éligibles, alors elles seront activées.

Règles spéciales

- Phase de réserve : Les Communistes ne se déplacent pendant la Phase de Réserve.
- Ne piochez pas de carte solitaire avant que les unités Communistes n'aient été révélées.
- Les civils n'affectent ni le contrôle de bâtiment ni l'empilement. Les unités VC et US peuvent entrer dans un hex contenant un civil sans avoir faire d'assaut.
- Un civil dans un hex qui est la cible d'un tir ou d'un assaut est éliminé.
- **Pacification de Civil :** Le joueur peut tenter de pacifier un civil quand une de ses unités commence son tour dans le même hex. On pioche une carte d'action. Sur un ***HIT***, le civil est pacifié et est recouvert d'un marqueur **Ops Complete**. Il garde ce marqueur jusqu'à la fin du scénario. On place un marqueur +1 sur l'unité ayant pacifié le civil. Grâce aux renseignements obtenus, l'unité américaine gagne un +1 à son HEF pour sa prochaine attaque. Ce marqueur est retiré après cette attaque. Sur un ***HIT***/***HIT***, il ne se passe rien mais on peut tenter de le repacifier une autre fois. Si aucun HIT n'est obtenu, on remplace le civil par un Sapper réduit et ce dernier fait immédiatement un assaut avec une embuscade. S'il perd l'assaut mais y survit, il retraite normalement et on place un MM sur lui. Quel que soit le résultat de la pacification, l'unité US est **Ops Complete**.

- **Cartes d'action**. Le peloton US n'est pas très enthousiaste d'être là, pas excité d'avoir les flancs en l'air avec rien d'autre que des mots pour influencer les Vietnamiens. Ainsi, le joueur US commence le jeu avec une main de deux cartes. Il joue normalement cependant. Chaque fois qu'il élimine un civil, sa main augmente d'une carte '*Raaahhh, enfin de l'action !*' A l'élimination de trois civils (main de cinq cartes), il peut faire deux actions par impulsion juste après avoir éliminé le troisième civil.
- Un hex contenant un héros n'attaquera pas un hex contenant des civils.
- A chaque civil éliminé, on pioche une carte d'action. Sur un ***HIT*** (peu importe la couleur, on retire aléatoirement un héros US du jeu. '*Le lieutenant a un problème avec ça ? Et bien, j'ai un problème avec le lieutenant. Qu'il aille se faire f….*'. Il ne compte pas comme unité éliminé cependant.
- Les RPD utilisent toujours le tir de suppression.
- Les Sappers activés et adjacents aux unités US utiliseront leur pouvoir de Satchel Charge s'ils reçoivent l'ordre de tirer.
- Placez un hex de bâtiment avec un point central noir en 2D3 et 2D4 et une tuile de Kunai en 3D2.
- Si vous n'avez pas l'extension ANZAC (donnant les civils), utilisez les Rifle NVA à la place. Ils n'ont ni HEF, ni capacité ni pouvoir, et leur potentiel de mouvement est 3L.

Carte :
La carte est disposée ainsi :

Scénario Six : En Patrouille

A peine un mois que votre premier tour a commencé et le Lieutenant Clapper s'est pris une 7.62 dans le menton. *Ce peloton est maintenant le vôtre*. Personne n'a voulu ça, encore moins vous, mais c'est ainsi que ça fonctionne dans l'armée. Pire, le lendemain, le captaine vous informe que c'est le tour de votre peloton de partir en patrouille. Ils ne sont pas heureux dans le peloton.

Longueur : 14 tours. Chaque tour se termine au tirage du deuxième 'End of Turn'.

Déploiement

US : Placez adjacent à 1I2 (voir les évènements) : 3 x Rifle, 3 x M60, Dixon (c'est le sergent du peloton).Placez en 1I2 : Black (ça, c'est vous).

Viet Cong : Selon ce qui est révélé.

Bol : Le bol n'est pas utilisé dans ce scénario.

Posture Initiale

- Viet Cong : Défini par le scénario (voir marqueurs Event)
- Condition de changement de posture : Défini par le scénario.

Autre

Évènement désigné par le scénario : Les pieds qui trainent. Les gars n'ont pas envie d'être là et encore moins près des VC que nécessaire. On recouvre l'unité US éligible (hors héros) la plus proche d'une unité VC par un marqueur **Moved**.

Renfort désigné par le scénario : Sapper VC

Objectif : Tout hex occupé par une unité américaine.

Victoire

Celui qui contrôle 3E4 gagne le scénario. Si Black meurt, vous perdez.

Règles spéciales

- Phase de réserve : Les unités VC ne se déplacent pas pendant la Phase de Réserve. Les unités US se déplacent normalement.
- Placez le marqueur d'étang en 3G4. Placez des marqueurs de terrain dégagé en 3I5 et 3E4.
- Les RPD utilisent toujours le tir de suppression.
- Les Sappers activés et adjacents aux unités US utiliseront leur pouvoir de Satchel Charge s'ils reçoivent l'ordre de tirer.
- Quand ils sont révélés, les marqueurs Event donneront au joueur le choix entre deux paragraphes. Choisissez l'un d'eux et lisez-le.

Marqueurs Event

Event A (occupé) : Placez en 1I2. À révéler avant de remplir la main du joueur au début du tour 1. On retire ensuite le marqueur.

Votre sergent s'approche. Bien qu'un jeunot, c'est son second tour. C'est un vétéran, un homme à qui on peut se fier, mais pas vous. Quelque chose dans son soutire vous met mal à l'aise.

'*Monsieur*,' dit-il, '*on a parcouru ce coin pendant près d'un foutu mois. On n'a rien vu. Laissons les hommes se reposer et laisser deux des sulfateuses à la base' ?* Il hocha la tête. '*On n'en aura pas besoin.'*

a. N'en tenez pas compte et prenez tous les M60 ? Lisez le paragraphe A.

b. Vous êtes d'accord ? Lisez le paragraphe B.

Event B (LOS) : Placez en 2I5. A révéler quand une unité US a une LOS dessus. On le retire. Deux mères parcourent la piste, des paquets sur le dos, et ce qui semble être des bébés portés sur le ventre.

a. Ouvrez les paquets. Il n'y a rien de notable. Lisez le paragraphe C.

b. Ordonnez-leur de s'arrêter pour les fouiller. Lisez le paragraphe D.

Event C (LOS) : Placez en 3I3. A révéler quand une unité US a une LOS dessus. On le retire. Des tirs viennent de la jungle à l'ouest.

a. Voilà pourquoi je suis là. Voilà pourquoi j'ai été entrainé. On va leur botté le cul ! Lisez le paragraphe E.

b. Que diable ? Il ne devait rien se passer. À l'aide ! Lisez le paragraphe F.

Paragraphes

Paragraphe A : Dixon hausse les épaules. '*OK Lieutenant, c'est vous le patron. Je vous que vous n'avez pas besoin de mes conseils. Je dirais aux hommes de prendre les trois M60*.' Votre main est réduite à trois cartes jusqu'à nouvel ordre.

Paragraphe B : Dixon sourit. '*Merci monsieur. Je vois que nous allons bien nous entendre*.' Retirez deux M60 de la carte.

Paragraphe C : Des tirs se font entendre dans la moiteur et les femmes s'croulent, leurs cadavres soulevant des nuages de poussière. Vous jetez un coup d'œil à Dixon. '*Sergent, prenez deux hommes et fouillez-les'*. Ils reviennent en moins de deux. Les deux soldats, Acres et Brown, sont visiblement contrariés. Acres se tient à côté de Dixon, aplatissant la poussière avec sa botte. Brown ne fait rien, regardant pardessus votre épaule, mordant sa lèvre inférieure. Dixon dit. '*Ce sont juste deux femmes, Lieutenant, mais ces bébés*…' Sa voix se fit basse. '*Ce n'était que des bébés*'. *Placez un marqueur Shaken sur Black et le squad le plus proche du marqueur Event.*

Paragraphe D : Sur les ordres de Dixon, deux hommes leur font signe de s'arrêter. Les femmes les ignorent, tirant des fusils de leurs sacs et plongeant sur le sol. Un battement de cœur plus tard, des balles fusent, coupant en deux les deux soldats. Placez un Rifle VC réduit et un MM en 2I5, en posture Défensive. Ce rifle tire immédiatement sur l'unité US ayant activé le marqueur Event, ajoutant 2 à son HEF pour cette attaque.

Paragraphe E : '*Sergent, on va botter des culs. Allons-y !'*. Placez les unités VC suivantes : Ngo en 3J1, 1 x Rifle et 1 x RPD en 3J3, 1 x Foxhole et 2 x RPD en 3C2. *Placez un MM révélé sur chaque hex contenant des unités Communistes. Leur posture est Defensive. Pour gagner, le joueur US doit éliminer toutes les unités US. Ceci remplace les conditions de victoire du scénario. La main du joueur passe à 4 cartes si ce n'est pas déjà fait*.

Paragraphe F : 'Je ne sais pas Sergent. Je pense qu'on pourrait avoir besoin de renforts'. Dixon hausse les épaules. 'Les renforts ne sont jamais une mauvaise idée, monsieur'. Vous hochez la tête. 'Brown, passez-moi le PRC-77'. Vous appelez le QG. Encore. Encore. Finalement, au bout de 15 minutes, ils daignent vous répondre. 'Roger, vous avez deux missions de tir'.

Terminez le tour, avancez le marqueur de deux tours. En d'autres termes, si vous êtes dans le 3ème tour, il est terminé et vous passez au 5ème tour, mélangez la pioche d'action et vous commencez le tour. Si vous utilisez une main de 3 cartes, continuez ainsi. Vous obtenez deux missions d'artillerie de 3 HEF (comme l'action Artillery). Black doit avoir une LOS sur l'hex de la cible. Chaque mission est une action.

Placez les unités VC suivantes : Ngo en 3J1, 1 x Rifle et 1 x RPD en 3J3, 1 x Foxhole et 2 x RPD en 3C2. *Placez un MM révélé sur chaque hex contenant des unités Communistes. Leur posture est Defensive. Pour gagner, le joueur US doit éliminer toutes les unités US. Ceci remplace les conditions de victoire du scénario.*

Carte :

La carte est disposée ainsi :

Scénario Sept : L'offensive du Tet

C'était le matin du 28 janvier. Le chef du peloton nous avait dit que les VC voulaient un cessez-le-feu local pour cette fête. Le peloton resta sur ses gardes mais se décida à ne pas ouvrir le feu sauf en cas d'attaque. Tout se déroulait calmement jusqu'à 16h00 puis les feux d'artifice de célébration commencèrent. Pendant le spectacle, les NVA attaquèrent. – *Josh Harris*

Longueur : 10 tours. Chaque tour se termine au tirage du quatrième 'End of Turn'.

Déploiement

US : Placez sur ou adjacent au bâtiment en M5 : 8 x Rifle, 4 x M60, Black, Dixon.

NVA : Placez 1 MM, 1 x Rifle et 1 x RPD en H7 et M10. Placez 1 MM et 2 x Rifle en H8 et L10. Placez 1 MM et 3 Rifle en J7, L9 et M9.

Viet Cong : Placez 1 MM, 1 x Rifle et 2 x Sapper en F5, G6, & F6. Placez 1 MM, 1 x Rifle et 2 x RPD en O9.

Bol : Le bol n'est pas utilisé dans ce scénario.

Posture Initiale

- NVA **: Offensive**.
- VC : **Defensive**
- Condition de changement de posture : Voir Paragraphe

Autre

Évènement désigné par le scénario : Artillerie

Objectif : M5 ou l'unité américaine, ce qui est le plus proche de l'unité activée.

Victoire

Le camp éliminant le plus d'unités ennemies a gagné. Un hex du bâtiment M5 contrôlé à la fin du scénario par les Communistes compte comme deux unités US éliminées.

Règles spéciales

- Phase de réserve : Les unités US ne se déplacent pendant la Phase de Réserve. Toutes les unités NVA non ébranlées et éligibles se rapprocheront d'un hex de l'objectif. Pour les VC, voir le paragraphe A.
- Les unités VC ne sont pas activées, ni ne font partie du processus d'activation, avant qu'on ne le leur ordonne dans le paragraphe A.
- Tous les MM sont révélés au début du scénario.
- Le joueur US a une main de cinq cartes. Tous les autres éléments de la règle 6a s'appliquent, sauf que le joueur US remplit sa main à 5 cartes à chaque impulsion.
- Les Communistes peuvent empiler jusqu'à 3 unités (hors héros) pour ce scénario.
- Les attaques contre les hexes d'unités Communistes surempilées ont un +1 HEF.
- Personne ne peut quitter la carte.
- Les RPD utilisent toujours le tir de suppression.
- Les Sappers activés et adjacents aux unités US utiliseront leur pouvoir de Satchel Charge s'ils reçoivent l'ordre de tirer.
- A la fin de chaque tour où le joueur US a perdu au moins deux unités, il obtient une attaque d'artillerie. Elle aura lieu après la Phase de Réserve.

Marqueurs Event

Il n'y a pas de marqueurs Event dans ce scénario. Quand la troisième unité NVA est éliminée, lisez le pharagraphe A.

Paragraphes

Paragraphe A : '*Ces salopards auraient du resté chez eux !*' cria un nouveau, tirant sur les NVA retraitant. Puis son tir abattit un vieux Viet Cong.

Les Viet Cong, voyant leur ancien mourir, attaquèrent les Américains.

Leur posture passe à Skirmish. Lors de la Phase de Réserve, les unités VC se rapprochent d'un hex de leur objectif.

Carte :

La carte est disposée ainsi :

Matrice de Décision Communiste

	Objectif (Obj)	Ennemi (En)	Soutient (Su)
Cautious (Ca)	1. Si l'AI tient assez d'objectifs pour gagner, traitez comme un tir 2. Sinon, avancez vers l'objectif le plus proche. 3. Utilisez le terrain a) hors de LOS ennemie, b) fournissant un CF positif, c) sinon, traitez comme Fire, d) Sinon, si incapable de tirer, Passe. Note : Si tous les ennemis en LOS ne sont pas éligibles, traitez comme si hors LOS. 4. Si incapable d'atteindre un objectif, s'arrêter au plus proche a) hex fournissant un CF positif, b) hors LOS ennemie. 5. Si pouvant atteindre un objectif, entrer si a) inoccupé, b) occupé par des unités ennemies ébranlées, c) pouvant avoir plus de HEF que le défenseur.	1. Si incapable d'un assaut, traitez comme un tir. 2. Avancez vers le plus proche ennemi, à déterminer aléatoirement s'il y en a plusieurs. 3. Utilisez le terrain a) hors de LOS ennemie, b) fournissant un CF positif, c) sinon, traitez comme Fire, d) Sinon, si incapable de tirer, Passe. Note : Si tous les ennemis en LOS ne sont pas éligibles, traitez comme si hors LOS. 4. Si incapable d'atteindre un ennemi, s'arrêter au plus proche a) hex fournissant un CF positif, b) hors LOS ennemie, c) hex de l'ennemi. 5. Si pouvant atteindre un objectif, entrer si a) inoccupé, b) occupé par des unités ennemies ébranlées, c) pouvant avoir plus de HEF que le défenseur. Sinon, procédez comme l'étape 4 ci-dessus.	1. Si un ennemi est déjà en LOS et à portée, traitez comme un tir. 2. Sinon, avancez vers le plus proche hex ayant soit a) un CF positif plaçant un hex occupé par l'ennemi en LOS et à portée ou b) le plus proche hex plaçant un ennemi en LOS et à portée. 3. Utilisez le terrain a) hors LOS ennemie, b) fournissant un CF positif. 4. Si 3a et 3b ne sont pas disponibles, arrêtez le mouvement.
Brash (Br)	1. Si l'AI tient assez d'objectifs pour gagner, traitez comme un tir 2. Sinon, avancez vers l'objectif le plus proche. 3. Utilisez le moyen le plus rapide pour y arriver. S'il n'est pas occupé, entrez. 4. S'il est occupé et que l'unité Communiste peut attaquer en assaut, faites un assaut si nécessaire. 5. Si elle ne peut pas entrer dans l'hex, terminez le mouvement dans l'hex le plus proche de l'objectif.	1. Avancez vers le plus proche ennemi, à déterminer aléatoirement s'il y en a plusieurs. 2. Utilisez le moyen le plus rapide pour y arriver. 3. Entrez dans l'hex, faites un assaut. 4. Si elle n'est pas capable d'attaquer en assaut, s'arrêter dans le terrain le plus proche de l'ennemi et fournissant un CF positif. 5. Si elle est incapable d'atteindre l'ennemi, s'arrêter dans l'hex le plus proche de l'ennemi	1. Si un ennemi est déjà en LOS et à portée, traitez comme un tir. 2. Sinon, avancez vers le plus proche hex ayant soit a) un CF positif plaçant un hex occupé par l'ennemi en LOS et à portée. 2. Utilisez le moyen le plus rapide pour y arriver, en s'arrêtant quand tous les MP ont été utilisés.

Evènements aléatoires

a. **Sniper**. Ébranlez une cible non blindée aléatoire (3c). Ce peut être une unité Communiste révélée, un MM non révélé (ce qui le révèlera) ou une unité américaine.
b. **Bravery**. Retirez un marqueur **Shaken** de l'unité Communiste la plus proche d'une unité américaine.
c. **Spooked**. Craignant pour leur vie, un squad américaine tire en direction de bruits et d'ombres. Placez un marqueur **Fired** sur l'unité éligible américaine la plus proche d'une unité Communiste ou d'un MM révélé. Si elle a déjà un marqueur **Moved** ou **Fired**, elle passe en **Ops Complete**. Une unité empilée avec un héros ne sera pas affectée.
d. **Confusion**. '*C'était quoi ça White Rook, répétez, vous êtes brouillés*'. Incapable de comprendre les ordres donnés, l'unité ne fait rien. Placez un marqueur Ops Complete sur une unité éligible américaine aléatoire.
e. **Hero**. Le joueur peut placez un héros américain aléatoire dans un hex contenant une unité américaine, en tenant compte des limites d'empilement.
f. **Reinforcements**. Placez un renfort désigné par le scénario dans l'hex avec une unité Communiste révélée aléatoire.
g. **None**. Pas d'évènement.
h. **Scenario Designated Event**. Évènement désigné par le scénario.
i. **Artillery**. L'artillerie frappe trois hexes selon 11e4. Les hexes choisis sont ceux ayant le plus d'unités en LOS d'une unité Communiste.
j. '***No way, Sarge***.' Le joueur doit immédiatement défausser chaque carte ayant une action Move ou Fire.
k. **Op Fire**. Comme expliqué dans les règles de mouvement.