CITADEL : TABLE DES MATIERES

SYMBOLES DES PIONS ET MARQUEURS....2
Règle 1 : Introduction....3
Règle 2 : Longueur du jeu et conditions de victoire....3
Règle 3 : Composants du jeu....3
Règle 4 : Pions d'unités....3
Règle 5 : Zones de contrôle....3
Règle 6 : Empilement....3
Règle 7 : Séquence de jeu....4
Règle 8 : Mouvement et tir d'opportunité – description générale....4
Règle 9 : Procédure de combat par tir....6
Règle 10 : Types de combat par tir....7
Règle 11 : Combat de mêlée....8
Règle 12 : Phase de retour....10
Règle 13 : Terrain....10
Règle 14 : Points d'appui....10
Règle 15 : Remplacements....11
Règle 16 : Renforts....11
Règle 17 : Désertion des Thaïs....11
Règle 18 : Retranchements Vietminh....12
Règle 19 : Les tanks....12
Règles avancées : Introduction....13
SECTION I : RAVITAILLEMENT....13
Règle 20 : Besoins en ravitaillement ordinaire....13
Règle 21 : Pénalités pour manque de ravitaillement ordinaire....13
Règle 22 : Besoins en munitions....13
Règle 23 : Procédure de ravitaillement....14
Règle 24 : Dépôts de munitions....14
SECTION II : APPUI AERIEN....14
Règle 25 : Unités aériennes....14
Règle 26 : Missions....14
Règle 27 : Météo....16
Règle 28 : Tir antiaérien....16
Règle 29 : Maintenance des avions....17
Règle 30 : Disponibilité des transports....18
Règle 31 : L'aérodrome de Dien Bien Phu....18
Règle 32 : Pilotes civils....18
Règle 33 : Rotation navale....18
SECTION III : DIVERS....18
Règle 34 : Armes lourdes des bataillons Vietminh....18
Règle 35 : Roquettes Vietminh....19
Règle de scénario 1 : Présentation des informations....20
Règle de scénario 2 : Mise en place du jeu....21
Règle de scénario 3 : Victoire....22
Notes du concepteur....22
PIONS....25
REGLES....25
Règle 8 : Mouvement / tir d'opportunité....25
Règle 10 : Repérage....25
Règle 13 : Terrain : hexes de jungle complète....25
Règle 15 : Disponibilité des renforts Vietminh....25
Règle 18 : Retranchements Vietminh....25
CITADEL : ERRATA DU 20 MARS 1980....26
PIONS....26
REGLES....26
CITADEL : ERRATA NON OFFICIELS SUR L'ORDRE DE BATAILLE (Kevin Boylan, 19 Mai 2000)....27
CITADEL : ERRATA NON OFFICIELS (Kevin Boylan, 19 Mai 2000)....30

CHART 1 – Marqueurs

5	Marqueur de pertes
	Marqueur de tranchée
R	Marqueur de déroute
✱	Clouage
00	Marqueur de pertes cumulées Vietminh
	Marqueur de QG de regiment Vietminh

Codes couleurs

Noir/Bleu foncé	Français métropolitains
Noir/Bleu clair	Français coloniaux
Blanc/Marron foncé	Marocains
Noir/Marron foncé	Algériens
Noir/Marron clair	Indochinois du côté français
Noir/Gris	Légion étrangere
Noir/Rouge	Vietminh

Abbreviations

Ch	*Chasseur*
CM-H	Mortiers composites - Lourds
CM-M	Mortiers composites - Mediums
FTA	Détachement antiaérien
HHC	QG, Compagnie de QG
HM	Mortiers lourds
HW	Armes lourdes
I	Indochinois
Mort	Mortiers
MT	Transport motorisé
RR	Canons sans recul
SAS	Special Air Service
T	Thaïs

Taille d'unité

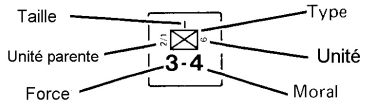
••	Section
•••	Peloton
I	Compagnie
II	Bataillon

Les pions de chars n'ont pas de symbole de taille car chaque pion représente un char

CHART 2 – Identification des unités

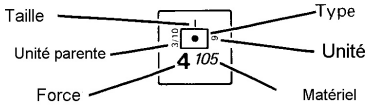
Symbole	*Type*	
	Infanterie	Infanterie de combat
	Parachutistes	
	Infanterie légère	
	Génie	
	Armes lourdes d'infanterie (Mortiers / Canons sans recul)	Armes lourdes
	Obusiers	
	Antiaérien	
	Armes lourdes Parachutistes	
	Tank	**Tank**

Informations sur les unités d'infanterie



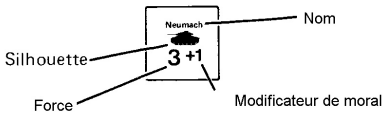
Notez que les unités d'infanterie sont imprimées au verso

Informations sur les unités d'armes lourdes



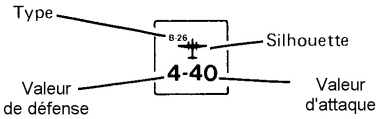
Notez que les unités d'armes lourdes ne sont pas imprimées au verso

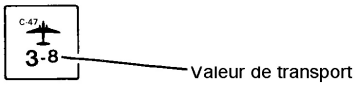
Informations sur les unités de chars



Notez que les tanks sont imprimés au verso, donnant leurs valeurs un fois immobilisés

CHART 3 – Unités aériennes





SYMBOLES DES PIONS ET MARQUEURS

CITADEL : LA BATAILLE DE DIEN BIEN PHU

Règle 1 : Introduction

Citadel est un jeu pour deux joueurs retraçant la bataille de Dien Bien Phu, de Mars à Mai 1954. La défaite française, et la destruction simultanée des meilleurs éléments des forces de l'Union Française, marquèrent la fin de la présence coloniale française en Indochine. L'un des joueurs de Citadel prend le rôle des Français, l'autre celui du Vietminh. Le joueur français doit essayer de tenir la vallée ; le Vietminh doit la conquérir et du même coup détruire les forces françaises.

Règle 2 : Longueur du jeu et conditions de victoire

Chaque tour de jeu de Citadel représente un jour de temps réel. Citadel contient 8 scénarios : 7 opérationnels et un scénario couvrant les 55 jours de la bataille complète. Les scénarios opérationnels varient en longueur de 1 à 8 jours.

Les conditions de victoire sont en général exprimées sous forme d'objectifs géographiques que l'un des deux camps doit tenir et l'autre conquérir. Les conditions de victoire et toutes les informations relatives aux scénarios se trouvent à la fin de ce livret de règles.

Règle 3 : Composants du jeu

Citadel comprend les éléments suivants :

1. Deux planches de pions prédécoupés. Chaque pion représente soit une unité ayant combattu à Dien Bien Phu, ou un marqueur utilisé au cours du jeu.
2. Deux cartes. Les cartes sont placées côte à côte et forment la surface de jeu sur laquelle la bataille se déroule. Une grille d'hexagones a été imprimée sur la carte pour réguler le déplacement et la position des unités, à la façon des cases d'un échiquier. Chaque hexagone (ci après appelé *hex* dans la suite des règles) représente 200 mètres de bord à bord.
3. Un ensemble de tables comprenant : A un tableau aérien, B une table de progression des tours de jeu, C deux tables d'effets du terrain et des combats.
4. Ce livret de règles.

Il est nécessaire de fournir un dé standard à 6 faces, des crayons et du papier.

Règle 4 : Pions d'unités

Les pions fournis représentent des unités de type varié et des marqueurs. Avant de les détacher, les joueurs devraient se familiariser avec ces pions et la façon dont sont présentées les informations imprimées dessus. Les différents types de pions sont indiqués au dos de ce livret. Voici les grandes catégories de pions :

1. Marqueurs. Ces pions sont uniquement présents pour faciliter le déroulement du jeu et ne représentent aucune force de l'un ou l'autre des camps en présence.
2. Unités terrestres. Il y a 3 grandes catégories d'unités terrestres, avec chacune des fonctions distinctes : *l'infanterie de combat, les armes lourdes et les tanks*.
3. Unités aériennes. Ces pions représentent des avions de l'Armée de l'Air française ou de l'Aéronavale. Les pions de l'Armée de l'Air sont noirs sur fond bleu ; ceux de l'Aéronavale sont blancs sur fond bleu. Les pions d'aviation devraient être mis à part, car ils ne sont utilisés qu'avec les règles avancées.

Règle 5 : Zones de contrôle

Chaque unité terrestre a une *zone de contrôle*, représentée par les 6 hexes l'entourant. Les zones de contrôle influencent le mouvement et les retraites après combat, comme indiqué dans les règles appropriées. La présence d'une unité ennemie ou de sa zone de contrôle ne diminue d'aucune manière les effets d'une zone de contrôle amie.

Règle 6 : Empilement

Plus d'une unité terrestre peut occuper un hex, pour autant que soient observées les restrictions suivantes :

1. Unités d'infanterie. Un maximum de deux compagnies ou un bataillon peut occuper un hex. N'importe quelle compagnie ou toutes les compagnies d'un bataillon sont considérées comme un bataillon pour les besoin de cette règle et peuvent donc occuper un hex. Toutes les compagnies portant la même désignation d'unité parente appartiennent au même bataillon. Par exemple, les compagnies d'infanterie ci-dessous appartiennent au 6ème BPC.
2. Unités d'armes lourdes. Un maximum de 6 unités d'armes lourdes peuvent occuper un hex.
3. Tanks. Il n'y a pas de limite au nombre de tanks pouvant occuper un hex.

Les restrictions ci-dessus ne sont pas mutuellement exclusives, mais au contraire peuvent s'additionner. C'est à dire que le joueur français pourrait empiler dans un hex toutes les compagnies d'un bataillon, plus 6 compagnies d'armes lourdes, plus les 10 chars. Les unités aériennes et les marqueurs ne comptent pas pour l'empilement. Les limites d'empilement s'appliquent en permanence. Les unités ne peuvent se déplacer en violant les règles d'empilement. La présence d'unités ennemies dans un hex ne compte pas dans les limites d'empilement amies lors d'un *débordement* (voir règle 11 : Combat de mêlée).

Règle 7 : Séquence de jeu

Le jeu est divisé en tours de jeu, chacun d'entre eux représentant un jour de temps réel. Chaque tour de jeu est lui-même divisé comme suit :

A. Segment initial
   1. Détermination de la météo
   2. Phase de maintenance des avions
   3. Phase de disponibilité du transport
   4. Phase de réparation des chars

B. Tour du joueur Vietminh
   1. Phase de mouvement Vietminh (tirs d'opportunité français)
   2. Phase de tir indirect
      a. Tir indirect Vietminh
      b. Appui tactique aérien français
         1. placement des avions
         2. tir antiaérien
         3. attaques des avions
      c. Tir indirect français
   3. Phase de tir direct
   4. Phase de mêlée
   5. Phase de retour Vietminh

C. Tour du joueur français
   1. Phase de mouvement français (tirs d'opportunité Vietminh)
   2. Phase de tir indirect (comme ci-dessus)
   3. Phase de tir direct
   4. Phase de mêlée
   5. Phase de retour français

D. Segment final
   1. Phase de ravitaillement français et missions de transport
   2. Phase de bombardement stratégique français

Toute action au cours d'un tour de jeu doit être faite selon la séquence de jeu ci-dessus. A la fin d'un tour de jeu, la marqueur de tour de jeu est avancé d'un jour et un nouveau tour commence. Ceci est répété jusqu'à la fin du scénario en cours de jeu.

Les actions spécifiques pouvant être exécutées dans une phase et les procédures nécessaires à leur exécution sont décrites dans les règles suivantes.

Règle 8 : Mouvement et tir d'opportunité – description générale

Les unités sont bougées volontairement pendant la phase de mouvement appropriée (les unités Vietminh pendant la phase de mouvement Vietminh, les françaises pendant la phase de mouvement française). Dans chaque phase de mouvement adéquate, un joueur peut bouger n'importe laquelle de ses unités, quelques unes ou toutes. Les unités peuvent bouger individuellement ou en pile. Les unités bougent d'un hex vers un hex adjacent. Il n'y a pas de limite théorique au nombre d'hexes que peut traverser une unité au cours d'une seule phase de mouvement.

Fin du mouvement d'une unité : une unité termine son mouvement quand l'une des conditions suivantes est atteinte :

1. Le joueur propriétaire ne souhaite plus la bouger.
2. L'unité rentre dans une zone de contrôle.
3. L'unité reçoit un résultat de clouage (pinned) suite à un tir d'opportunité.

Tir d'opportunité – Explication générale
A certains points au cours de son mouvement, il se peut qu'une unité doive s'arrêter pour subir un tir d'opportunité de l'adversaire. Le point où une unité doit faire cette pause s'appelle un *point de vulnérabilité*.

Points de vulnérabilité Vietminh : les points suivants constituent des points de vulnérabilité Vietminh.
1. Chaque troisième hex de terrain dégagé (pas d'autre terrain dans l'hex) pénétré par une unité Vietminh constitue un point de vulnérabilité pour cette unité. Ces trois hexes de terrain dégagé ne doivent pas nécessairement être consécutifs.
2. Chaque hex de route, d'aérodrome ou de marais pénétré par une unité Vietminh constitue un point de vulnérabilité pour cette unité.
3. Une unité Vietminh qui a l'intention de traverser un côté d'hex de rivière ou de barbelés doit l'annoncer dans l'hex adjacent au côté d'hex qu'elle a l'intention de traverser. Cet hex constitue un point de vulnérabilité, comme si il avait été pénétré par mouvement.

Points de vulnérabilité Vietminh : exceptions
1. Une unité Vietminh dans un hex de jungle complète ou de tranchées n'est jamais sujette à un tir d'opportunité.
2. Un hex d'aérodrome ne constitue pas un point de vulnérabilité si on y rentre via un côté d'hex traversé par le fossé de drainage.
3. Un hex dans la zone de contrôle d'une unité française ne constitue jamais un point de vulnérabilité.

Points de vulnérabilité français : les points suivants constituent des points de vulnérabilité français.
1. Chaque troisième hex de terrain dégagé (pas d'autre terrain dans l'hex) pénétré par une unité française constitue un point de vulnérabilité pour cette unité. Les hexes de route ne sont considérés comme du terrain dégagé.
2. Chaque hex d'aérodrome, de tranchées, de marais ou de jungle partielle ou complète pénétré par une unité française constitue un point de vulnérabilité pour cette unité. La présence d'une route dans un tel hex n'annule pas les effets du terrain d'un des types ci-dessus dans le même hex.
3. Une unité française qui a l'intention de traverser un côté d'hex de rivière ou de barbelés doit l'annoncer dans l'hex adjacent au côté d'hex qu'elle a l'intention de traverser. Cet hex constitue un point de vulnérabilité pour cette unité, même si une route est présente dans l'hex.

Points de vulnérabilité français : exceptions
1. Une unité française dans un point d'appui n'est jamais sujette à un tir d'opportunité.
2. Un hex d'aérodrome ne constitue pas un point de vulnérabilité si on y rentre via un côté d'hex traversé par le fossé de drainage.
3. Un hex dans la zone de contrôle d'une unité Vietminh ne constitue jamais un point de vulnérabilité.

Procédure de tir d'opportunité : La procédure pour de calcul de la force de tir, la détermination des résultats et leur application est la même pour les combats par tir et est expliquée dans la procédure des combats par tir.

Unités éligibles au tir d'opportunité : toute unité à portée d'un point de vulnérabilité peut tirer sur celui ci. Une seule unité (pion) peut tirer sur chaque point de vulnérabilité. Chaque unité ne peut tirer qu'une fois par phase de mouvement ennemie.

Procédure de mouvement spécifique :
1. Bougez toutes les unités dont le mouvement ne les amènera pas dans un point de vulnérabilité au cours de leur déplacement. Puis déplacez toutes les unités restantes qui doivent bouger pendant cette phase jusqu'à leur premier point de vulnérabilité. Les unités peuvent être déplacées individuellement ou en pile, mais si elles sont déplacées en piles, elle ne peuvent pas excéder les limites d'empilement. Toutes les unités ennemies à portée peuvent maintenant effectuer des tirs d'opportunité sur les unités faisant un arrêt dans leur premier point de vulnérabilité, pourvu que chaque unité ennemie ne tire qu'une fois et que chaque unité à l'arrêt ne soit la cible que d'un seul tir.
2. Continuez à déplacer les unités arrêtées qui n'ont pas été clouées. Aucune unité ne peut pénétrer dans un hex contenant une unité clouée. Déplacez chaque unité jusqu'à son point de vulnérabilité suivant, ou jusqu'à la fin de son mouvement si c'est le cas. Toute unité ennemie à portée peut maintenant tirer sur les unités amies dans leur nouveau point de vulnérabilité, pourvu que chaque unité ennemie ne tire qu'une fois, qu'elle n'ait pas déjà tiré au cours de cette phase de mouvement et que chaque unité à l'arrêt ne soit la cible que d'un seul tir.

3. Répétez l'étape ci dessus jusqu'à ce que toutes les unités aient terminé leur mouvement.

Exemple de mouvement : Prenez la carte Nord. Supposons que le joueur français possède une compagnie d'infanterie dans la moitié ouest de AM-1 (hex 1316) et une dans AM-2 (hex 1414). Les Français ont aussi 3 batteries d'obusiers de 105mm et deux de mortiers de 120mm disponibles au sud-est d'Anne Marie. Le Vietminh va essayer d'attaquer avec 4 bataillons d'infanterie. Après avoir traversé la jungle (où ils sont à l'abri des tirs d'opportunité), les 4 bataillons arrivent à découvert. Un bataillon traverse les hexes 1010, 1111 et s'arrête en 1112. Le 2ème traverse les hexes 1011 et 1112 et s'arrête en 1113. Le 3ème traverse les hexes 0814 et 0915 et s'arrête en 1015. Le 4ème se déplace en 0519, 0618 et 0718. Chaque bataillon est stoppé car il a atteint un point de vulnérabilité. Le joueur français fait tirer les 3 batteries de 105mm et une de 120mm. Chaque batterie tire sur un bataillon Vietminh. Les résultats de ces tirs d'opportunité clouent les 2ème et 3ème bataillons Vietminh. Les 1er et 4ème ne le sont pas. Le joueur Vietminh continue son mouvement. Le 1er bataillon ne peut pénétrer en 1113 (car cet hex est occupé par le 2ème bataillon cloué) et passe donc par les hexes 1212, 1313 et s'arrête en 1413. Même s'il a traversé 3 hexes de terrain dégagé de plus, il ne peut plus être la cible de tirs car il est adjacent à l'unité française en 1414. Le 4ème bataillon traverse les hexes 0817, 0917 et s'arrête en 1017. La batterie restante de mortiers de 120mm tire sur ce bataillon et le cloue. Le mouvement Vietminh est maintenant terminé, car toutes les unités sont soit clouées, soit dans une zone de contrôle française.
Remarquez qu'aucune unité n'a fait l'objet de plus d'un tir dans un point de vulnérabilité donné, et qu'aucune unité française n'a tiré plus d'une fois. Le 4ème bataillon a fait l'objet de 2 tirs, mais venant de 2 unités ennemies différentes et dans 2 points de vulnérabilité différents (le mouvement du 4ème bataillon n'est pas la meilleure approche disponible, mais sert à illustrer le passage dans 2 points de vulnérabilité différents au cours de la même phase).

Mouvement d'unités d'armes lourdes : Les unités d'armes lourdes qui se déplacent pendant une phase de mouvement ne peuvent tirer dans la phase de tir direct immédiatement suivante.

Mouvement stratégique Vietminh : Pendant chaque phase de mouvement Vietminh, le joueur Vietminh peut effectuer un mouvement stratégique. Toutes les unités survivantes d'un régiment (en général un QG, 4 bataillons d'infanterie et une batterie d'armes lourdes) sont déplacés d'une zone vers une autre. Les limites de zone sont indiquées en blanc sur la carte. Les unités sont dans une zone si elles sont dans un hex de jungle complète à l'intérieur des limites d'une zone. La surface de jungle dans le coin sud-est de la carte sud est une zone en elle même. Les unités déplacées par mouvement stratégique dans une autre zone peuvent également bouger normalement pendant ce même tour, mais elles ne peuvent pas quitter les hexes de jungle complète de leur zone de destination. Toutes les unités survivantes d'un même régiment doivent être déplacées ensemble.
Les batteries non assignées à un régiment peuvent effectuer une variante de mouvement stratégique. N'importe laquelle ou toutes ces unités peuvent quitter la carte pendant une phase de mouvement. Au cours de n'importe quelle phase de mouvement suivante, elles peuvent réapparaître dans n'importe quel hex de jungle complète et se déplacer alors normalement.
Il n'y a pas de limite au nombre d'unités Vietminh pouvant effectuer un mouvement stratégique au cours d'une phase de mouvement.

Règle 9 : Procédure de combat par tir

Toutes les unités terrestres, à l'exception des unités antiaériennes Vietminh, peuvent exécuter des tirs contre d'autres unités terrestres. Ceci peut inclure du tir direct ou indirect. La distinction entre les deux est expliquée plus loin. Les deux sont effectués de la même manière. Calculez le total des points tirant sur une unité cible, en modifiant d'abord la capacité de chaque unité par la portée. Les modificateurs dus à la portée se trouvent sur la table des résultats de combat (CRT). Après avoir totalisé ces points, déterminez la colonne correcte sur la CRT. Décalez la colonne utilisée suivant le terrain où se trouve l'objectif. Par exemple, 3 batteries de 105mm, avec une force de 4 points chacune (donc un total de 12) à une distance de 9 hexes (modificateur de portée de X3) donne une valeur totale de 36 (12X3=36). La colonne 31-40 est utilisée. Si la cible était un bataillon Vietminh dans un hex de jungle complète, la colonne serait décalée de 2, donnant donc une attaque sur la colonne 19-22. Le tir est dirigé contre toutes les unités présentes dans l'hex cible.
Résultats d'un tir : Les résultats sur la CRT sont exprimés en pertes et clouages. Une unité clouée dans n'importe quelle phase de tir d'un tour de joueur ne peut tirer ou attaquer en mêlée au cours de ce tour de joueur. Une unité clouée pendant n'importe quelle phase de mouvement d'un tour de joueur ne peut plus bouger pendant cette phase de mouvement ni tirer dans une phase suivante de ce tour de joueur. Les résultats de clouage sont indiqués par le placement d'un marqueur de clouage (*) sur la (ou les) unité(s) affectée(s). Les marqueurs de clouage sont enlevés de toutes les unités à la fin de chaque phase de mêlée.
Pertes : Les pertes sur la CRT sont exprimées en points de force perdus. Des marqueurs de pertes sont fournis pour indiquer ces pertes. Au fur et à mesure qu'une unité prend des pertes, placez sous l'unité en question un

marqueur de pertes correspondant au total des pertes de cette unité. Plusieurs règles déterminent quelle(s) unité(s) prend des pertes dans une pile.

1. Aucune unité sauf les bataillons d'infanterie Vietminh ne peut prendre plus d'une perte au cours d'une phase de tir donnée.
2. Si plus d'une perte est infligé à une pile d'unités, chaque camp choisit un nombre égal d'unités à qui infliger les pertes. En cas de nombre impair, le défenseur choisit la dernière. Si une seule perte est infligée, le défenseur choisit. Dans ces cas ci-dessus, le défenseur est celui qui possède les unités qui supportent les pertes, quelque soit le tour de joueur en cours. Si, sur la CRT, plus de pertes sont spécifiées que ne pourraient en supporter les unités cibles, seules les pertes qui pourraient normalement être infligées le sont. Les pertes en excès sont sans effet. Par exemple, une compagnie française est dans un hex. Le Vietminh tire sur la colonne 9-10, fait un 2 (2 pertes), mais le Français ne subit qu'une perte, puisque qu'une compagnie ne peut subir qu'une perte par phase de tir.
3. Niveau critique de pertes : les unités d'infanterie sont retournées quand elles atteignent un niveau de pertes critique. Ce niveau de pertes critique est de une perte pour toutes les compagnies et de cinq pertes pour tous les bataillons. Si un bataillon a un marqueur de 4 pertes sous lui et qu'il en subit encore une, on retire le marqueur de pertes et on retourne le pion du bataillon. Le verso possède de nouvelles valeurs pour les unités réduites, indiquant un niveau de pertes correspondant à celles subies par l'unité jusque là. Ces nouvelles valeurs sont effectives immédiatement.
4. **Elimination** : Quand une unité subit un nombre de pertes égal ou supérieur à sa valeur, elle est éliminée et enlevée du jeu.
5. **Restrictions** : Aucune unité ne peut tirer plus d'une fois ou être une cible plus d'une fois par phase de tir.

Règle 10 : Types de combat par tir

Il y a 5 types d'armes dans Citadel.

1. Armes légères : toutes les unités d'infanterie utilisent ces armes.
2. Canons sans recul : toutes les unités d'armes lourdes d'infanterie avec une désignation de 75 sont des canons sans recul.
3. Mortiers : toutes les unités d'armes lourdes d'infanterie avec une désignation de 81, 82 ou 120 sont des mortiers.
4. Obusiers : toutes les unités de type obusiers sont des obusiers.
5. Mitrailleuses lourdes : Les 2 unités antiaériennes françaises sont des mitrailleuses lourdes.

Il y a deux phases de tir : la phase de tir indirect et la phase de tir direct. Les mortiers ne peuvent tirer que pendant la phase de tir indirect. Les armes légères, les canons sans recul et les mitrailleuses lourdes ne peuvent tirer que pendant la phase de tir direct. Les obusiers peuvent tirer pendant l'une ou l'autre de ces phases (mais pas pendant les 2), selon la distance de la cible. Si la distance à la cible est dans la tranche inférieure des portées (de 1 à 2 hexes pour les 75mm et les 105mm, de 1 à 4 hexes pour les 155mm), ils tirent dans la phase de tir direct, si la distance est supérieure, ils tirent dans la phase de tir indirect.

Ligne de vue : Les unités utilisant le tir direct ne peuvent pas tirer si elles n'ont pas une ligne de vue dégagée (LDV). La LDV est déterminée par une ligne droite allant du centre de l'hex de l'unité qui tire jusqu'au centre de l'hex de l'unité cible. Cette ligne est la ligne de vue. Cette LDV est bloquée par les conditions suivantes.

1. Si une unité amie ou ennemie occupe un hex sur la LDV, celle ci est bloquée sauf si l'une ou l'autre ou les deux unités (celle qui tire et la cible) sont sur une colline et que l'unité intermédiaire ne l'est pas.
2. Si la LDV passe par une colline, la LDV est bloquée sauf si l'unité qui tire et la cible sont toutes deux sur une colline.
3. Si la LDV passe par un hex de jungle complète, la LDV est bloquée sauf si l'unité qui tire est adjacente à l'unité cible.
4. Si la LDV passe par un côté d'hex (par opposition à «traverse un hex »), la LDV est bloquée si les 2 hexes adjacents au côté d'hex contiennent un terrain bloquant ou des unités, ou si le côté d'hex est de jungle complète.

Repérage : Une unité ne peut faire l'objet de tirs pendant la phase de tir indirect si elle n'a pas été repérée. Une unité est repérée si l'une des conditions suivantes est remplie :

1. Elle est dans n'importe quel hex autre que de la jungle complète ou partielle.
2. Elle est dans un hex de la jungle complète ou partielle et elle est adjacente à une unité du même camp que l'unité qui tire.
3. C'est une unité de canons sans recul dans un hex de jungle complète, qui a tiré dans une phase précédente et n'a pas bougé depuis.

Des règles supplémentaires de repérage sont décrites dans la section Appui Aérien des règles avancées.

Règle 11 : Combat de mêlée

Chaque camp peut faire des attaques en mêlée pendant la phase de mêlée de son propre tour. Ces attaques représentent l'assaut rapproché d'une position par des fantassins.

A. **Unités qui peuvent attaquer en mêlée** : seules des unités non clouées peuvent attaquer en mêlée. Toute unité d'infanterie adjacente à une unité ennemie pendant sa phase de mêlée peut déclencher une mêlée. Toutes les unités d'infanterie adjacentes à des unités ennemies ne sont pas obligées de les attaquer en mêlée. S'il y plus d'une unité d'infanterie présente dans un hex, une ou plus peut (peuvent) attaquer des unités ennemies adjacentes. Plusieurs unités d'infanterie dans des hexes différents peuvent se combiner dans une attaque en mêlée sur une seul hex, pourvu que toutes les unités attaquantes soient adjacentes à l'unité cible. Plusieurs unités d'infanterie présentes dans le même hex peuvent lancer des attaques en mêlée vers des hexes différents. Chaque attaque en mêlée doit être toutefois dirigée sur un hex donné, et aucun hex ne peut faire l'objet que d'une seule attaque en mêlée par phase de mêlée.

B. **Unités qui se défendent en mêlée** : Les unités d'infanterie peuvent se défendre en mêlée. Comme une mêlée est dirigée contre un hex (plutôt que contre une unité donnée), toutes les unités d'infanterie présentes dans l'hex se défendent automatiquement contre cette attaque. Les unités d'armes lourdes ne se défendent pas contre une mêlée. Si une mêlée est déclarée contre un hex ne contenant que des unités d'armes lourdes, ces unités d'armes lourdes sont automatiquement éliminées. Cette élimination automatique est traitée comme une déroute avant mêlée, comme expliqué ci-dessous.

C. **Procédure de mêlée** : Il y a 5 étapes dans cette procédure : détermination du rapport de forces brut, détermination du moral moyen, test de moral avant mêlée, recalcul du rapport de forces et détermination du résultat.

1. **Détermination du rapport de forces brut :** totalisez les points en attaque (la somme des valeurs des unités attaquent un hex). Totalisez les points en défense (la somme des valeurs des unités défendant cet hex). Comparez ces deux valeurs et ramenez cette comparaison à l'un des ratios de la table des combats en mêlée. Par exemple, 4 points en attaque contre 2 points en défense se ramène à un rapport de 2 contre 1. Si un arrondi est nécessaire, arrondissez toujours en faveur du défenseur. Par exemple, 5 contre 2 se ramène à 2 contre 1. Ensuite, modifiez la colonne de ce rapport en vous basant sur le terrain occupé par le défenseur. Tous les modificateurs de terrain pour la mêlée se trouvent sur la table des effets du terrain.
2. **Détermination du moral moyen :** Les 2 camps font le total des points de moral des unités prenant part au combat et divisent ce total par le nombre d'unités participantes, en arrondissant le résultat à l'entier le plus proche (0,5 devient 1). Par exemple, le joueur français défend un hex avec 3 unités de moral 5, 4 et 2, donnant un moral moyen de 3,6 arrondi à 4.
3. **Test de moral avant mêlée :** Chaque camp lance un dé et le modifie pour obtenir son *chiffre de test de moral.*

   Modificateurs du défenseur : le défenseur ajoute son moral moyen au résultat du lancer de dé.

   Modificateurs de l'attaquant :
   a. l'attaquant ajoute son moral moyen au résultat du lancer de dé.
   b. L'attaquant ajoute 1 au résultat du lancer de dé pour chaque tranche de 2 colonnes au dessus de 2 contre 1 trouvée au cours de la détermination du rapport de forces brut.
   c. L'attaquant soustrait 1 au résultat du lancer de dé pour chaque tranche de 2 colonnes en dessous de 1 contre 1 trouvée au cours de la détermination du rapport de forces brut.

Les deux chiffres de test de moral sont maintenant comparés. Une unité attaquante déroutera si le chiffre de test de moral du défenseur excède celui de l'attaquant d'un nombre supérieur au moral de l'unité attaquante (imprimé sur le pion). Une unité en défense déroutera si le chiffre de test de moral de l'attaquant excède celui du défenseur d'un nombre supérieur au moral de l'unité en défense (imprimé sur le pion).

Par exemple, 3 unités Vietminh, chacune avec un moral de 3 (valeur de moral moyen 3), attaquent 3 unités françaises avec des valeurs de moral de 2, 4 et 5 (valeur moral moyen 4) avec un rapport de forces brut de 4 contre 1. Le Français lance un 3 au dé auquel il ajoute 4 (son moral moyen) et obtient 7 comme chiffre de test de moral. Le Vietminh obtient un 6 au dé auquel il ajoute 3 (son moral moyen) et 1 (pour une attaque 2 colonnes au dessus de 2 contre 1), et obtient 10 comme chiffre de test de moral. Le chiffre de test de moral Vietminh dépasse le chiffre de test de moral français de 3. Par conséquent, toute unité française avec une valeur de moral imprimée inférieure à 3 déroutera. L'unité française avec un moral de 2 part en déroute. Les effets d'une déroute sont expliqués dans l'étape 5, détermination du résultat.

Si toutes les unités en défense dans un hex déroutent lors d'un test de moral avant mêlée, l'attaquant peut poursuivre. Une pile d'unités attaquantes peut suivre exactement le chemin de retraite des défenseurs

en déroute jusqu'à ce que ce chemin l'amène dans une zone de contrôle ennemie. Les unités poursuivantes s'arrêtent alors, mais peuvent déclencher une mêlée contre un hex adjacent. Les unités objet de cette nouvelle mêlée peuvent effectuer un tir direct spécial (si elles en ont la capacité) contre les unités attaquantes avant de commencer la procédure de résolution de cette nouvelle mêlée.

Il est possible de répéter cette procédure plusieurs fois, une unité attaquante mettant successivement en déroute plusieurs unités en défense.

Dans le cas d'une unité d'armes lourdes éliminée automatiquement, le défenseur doit indiquer un chemin de retraite qu'aurait pu suivre cette unité d'armes lourdes si elle avait survécu. Ce chemin est utilisé celui des unités ennemies poursuivantes.

4. **Recalcul du rapport de forces** : Recalculez le rapport de forces avec les unités encore présentes dans les hexes des attaquants et des défenseurs. Le moral moyen n'est pas recalculé, mais reste le même. Après ce recalcul, augmentez de 1 ce rapport de forces pour chaque point de moral moyen de l'attaquant et diminuez le de 1 pour chaque point de moral moyen du défenseur. Dans l'exemple ci-dessus, l'attaque à 4 contre 1 serait augmentée de 3 colonnes et baissée de 4, avec une réduction nette de 1 colonne donnant un ratio final de 3 contre 1.
5. **Détermination du résultat** : Lancez un dé et trouvez le résultat sur la colonne de ratio de ta table des combat en mêlée. Les résultats en haut de la case s'applique à l'attaquant, ceux du bas de la case au défenseur. Il y a 4 sortes de résultats.
    a. Pertes : Les pertes sont indiquées par un chiffre représentant le nombre de points perdus. Elles ne sont prises que par des unités ayant participé à la mêlée et sont distribuées de la même façon que dans le combat par tir.
    b. Retraites : L'unité affectée recule d'un hex. Une unité peut reculer dans un hex faisant partie d'une zone de contrôle ennemie, mais dans ce cas, elle doit tester son moral. Lancez un dé. Si le résultat du dé est supérieur au moral de l'unité, celle ci déroute. Une unité ne peut retraiter sur un hex occupé par une unité ennemie. Les unités d'armes lourdes ne peuvent pas retraiter, mais sont éliminées.
    c. Déroutes : L'unité affectée recule d'hex en hex jusqu'à un hex de jungle complète (cas Vietminh) ou un hex de point d'appui ami qui ne soit pas dans une zone de contrôle Vietminh (cas français). Le chemin suivi doit être le plus court possible tout en ne passant pas par des hexes occupés par des unités ennemies. Au cours de ce recul, tout hex traversé dans une zone de contrôle ennemie cause la perte d'un point. A la fin de ce recul , un marqueur de déroute est placé sur l'unité. Cette unité devra essayer de se rallier à la fin de chaque phase suivante de mouvement ami. Lancez un dé. L'unité se rallie si le résultat est égal ou inférieur au moral de l'unité. Si l'unité ne se rallie pas, le marqueur de déroute reste en place et l'unité perd un point. Tant qu'une unité n'est pas ralliée, elle ne peut pas tirer, se déplacer (sauf pour retraiter) ou déclencher de mêlée. En défense, elle a un moral de zéro.
    d. Débordements : Dans un résultat de débordement, le défenseur tient encore la plus grande partie de la position, mais l'attaquant y est entré en force et occupe la zone. Déplacez toutes les unités d'infanterie attaquante d'un hex donné et placez les dans le même hex que le défenseur. Enlevez toutes les pertes demandées, les pertes de l'attaquant s'appliquant uniquement sur les unités qui viennent d'occuper l'hex du défenseur. Le défenseur a alors le choix entre 3 possibilités :
        1. Retraite : toutes les unités d'infanterie du défenseur retraitent normalement. Les unités d'armes lourdes sont éliminées. Tout hex de retraite étant dans une zone de contrôle de l'attaquant, un test de moral sera obligatoire.
        2. Contre attaque immédiate : l'infanterie du défenseur déclenche une mêlée contre l'infanterie du débordement. L'infanterie du défenseur est considérée comme ayant un moral moyen supérieur de 2 points à la normale.
        3. Tir final de protection : toute arme lourde du défenseur peut tirer sur l'hex concerné. Deux attaques sont faites : l'une sur les unités attaquantes, l'autre sur les unités en défense. Les unités en débordement ne reçoivent aucun bonus de terrain ou de fortification lors du calcul des résultats. Si un P est obtenu contre ces unités, elles doivent retraiter d'un hex pour revenir dans celui d'où elles sont venues, et doivent passer un test de moral. Si les unités attaquantes restent dans l'hex et que les unités en défense survivent à leur propre tir final de protection, une nouvelle mêlée est déclenchée, en omettant les étapes 1, 2 et 3 de la procédure de mêlée.

D. **Effets après combat** : Si un hex attaqué est vidé de tous ses fantassins défenseurs par des résultats de retraite, de déroute ou de pertes infligées, toutes les unités d'armes lourdes présentes dans cet hex sont éliminées, et l'attaquant peut occuper l'hex avec des unités ayant participé à l'attaque, pourvu que les règles d'empilement soient respectées.

Règle 12 : Phase de retour
La dernière phase de chaque tour de joueur est la phase de retour. Pendant la phase de retour, les unités d'infanterie peuvent reculer sur des positions fortes afin de se regrouper.

A. **Phase française de retour** : pendant la phase française de retour, toute unité d'infanterie française peut se déplacer jusqu'à n'importe quel hex de point d'appui, pourvu que les conditions suivantes soient respectées :
   1. Ce déplacement ne peut pas enfreindre les règles d'empilement.
   2. Une ligne d'hexes libres d'unités Vietminh ou de leurs zones de contrôle doit exister entre les points de départ et d'arrivée. Le point de départ peut se situer dans une zone de contrôle Vietminh.

   La récupération des tanks français a lieu pendant la phase française de retour, comme expliqué dans la règle 19 sur les tanks.
B. **Phase Vietminh de retour** : pendant la phase Vietminh de retour , toute unité d'infanterie Vietminh peut se déplacer jusqu'à n'importe quel hex de point d'appui ou de jungle complète, pourvu que les conditions suivantes soient respectées :
   1. Ce déplacement ne peut pas enfreindre les règles d'empilement
   2. Une ligne d'hexes libres d'unités françaises ou de leurs zones de contrôle doit exister entre les points de départ et d'arrivée. Le point de départ peut se situer dans une zone de contrôle française.
   3. Chaque hex de jungle complète traversé par une unité au cours de son chemin de retour doit être dans la zone contenant le marqueur de QG du régiment de l'unité.
   4. Le chemin ne peut s'arrêter dans un point d'appui que si celui-ci est contrôlé (occupé ou traversé en dernier) par le Vietminh et qu'il n'est pas dans la zone de contrôle d'une unité française.

Règle 13 : Terrain
Des terrains différents affectent le mouvement, le tir d'opportunité, le combat par tir et en mêlée. Les types de terrain et leurs effets sont listés sur la table des effets du terrain.

Les **marécages de mousson** sont un cas spécial. Les marécages de mousson sont imprimés en bleu ; les marécages normaux sont en noir sur fond bleu clair. Les marécages de mousson sont considérés comme du terrain dégagé jusqu'au tour du 19 Avril. Pendant le tour du 19 Avril et tous les tours suivants, ils sont traités comme les marécages normaux. Des points d'appui qui sont aussi des marécages de mousson ont un modificateur de colonnes de –2 seulement.

Zone de jungle : les côtés d'hex limites de zones de jungle complète sont considérés comme des côtés d'hex de jungle complète. La zone de jungle isolée dans le coin Sud Est de la carte est une zone de jungle séparée. La route coloniale 4 (identifiée par R.C.4) est une limite entre 2 zones de jungle là où elle se trouve sur le côté Est de la carte.

Collines : Les unités reçoivent le bonus de colline seulement si toutes les unités attaquantes attaquent à travers un côté d'hex qui ne fasse pas partie d'une colline. Par exemple, une unité dans l'hex 2726 (carte Nord) recevrait le bonus de colline si elle est attaquée à partir de l'hex 2826 (même si l'hex 2826 est aussi un hex de colline) car le côté d'hex entre les deux ne contient pas de colline. La même unité ne recevrait pas ce bonus si elle est attaquée au départ de l'hex 2625.

Règle 14 : Points d'appui
A. **Définition** : tout hex, ou tout groupe de deux ou trois hexes complètement entouré par des côtés d'hex de barbelés ou une combinaison de côtés d'hex de rivière et de barbelés est un point d'appui. Les points d'appui sont identifiés sur la carte soit par un nom (Françoise) ou un code alphanumérique (E-2). Certaines règles feront référence à des complexes de points d'appui. Un complexe de points d'appui est constitué de tous les points d'appui portant la même lettre (par exemple, AM-1 et AM-2 forment le complexe de points d'appui Anne Marie). Les complexes de points d'appui présents sont Gabrielle (G), Béatrice (B), Claudine (C), Eliane (E), Huguette (H), Dominique (D), Anne Marie (AM) et Isabelle (I). Les points d'appui désignés à la fois par un nom et un code alphanumérique sont considérés comme faisant partie d'un complexe de points d'appui (par exemple, Wieme, I-5). L'hex 2224 (carte Nord) est un point d'appui indépendant non identifié.
B. **Effets** : Un point d'appui n'est pas un type de terrain discret et n'affecte pas ni n'annule le terrain prédominant dans l'hex. Par conséquent, un hex de colline avec un point d'appui est toujours un hex de colline. Les modificateurs de combat au tir ou par mêlée pour un point d'appui sont donnés sur la table des effets du terrain. Ces modificateurs s'ajoutent à ceux dus au terrain occupé, au moral etc. En plus des modificateurs donnés sur la table des effets du terrain, les points d'appui ont pour effet d'immuniser les

unités qui les occupent contre le tir d'armes légères. Un tir d'armes légères ne peut être dirigé contre une unité dans un point d'appui, même d'un hex adjacent.

C. **Gabrielle-5** : règle spéciale : à cause de la grille hexagonale, il est impossible représenter exactement la structure du complexe Gabrielle. G-5 est en fait une ligne intérieure de défense, complètement entourée par les autres points d'appui G-1 à G-4. Par conséquent, la règle suivante s'applique : il est impossible d'attaquer G-5 en mêlée à partir d'un hex qui ne soit pas un hex de point d'appui.

Règle 15 : Remplacements

Les remplacements représentent l'arrivée de nouveaux hommes et équipements au sein d'unités ayant subi des pertes.

A. **Disponibilité de remplacements Vietminh** : à partir du tour du 1er Avril, le joueur Vietminh reçoit 3 points (***ERRATA : 6***) de remplacements par tour. Ces points peuvent être utilisés immédiatement ou accumulés au choix du joueur Vietminh. Les remplacements Vietminh arrivent lors de la phase française de bombardement stratégique.

B. **Disponibilité de remplacements français** : Le joueur français a 12 points de remplacements d'armes lourdes et 20 points de remplacements d'infanterie. Ils peuvent être utilisés pendant n'importe quelle phase française de transport et de ravitaillement et il n'est pas obligatoire de les utiliser tous en même temps. Si les règles aériennes avancées sont utilisées, ces remplacements doivent être acheminés par avion pendant la phase française de transport et de ravitaillement.

C. **Intégration des remplacements** : Les unités d'armes lourdes françaises peuvent absorber n'importe quel nombre de remplacements, du moment que le total des remplacements intégrés dans la partie ne dépasse pas 12. Une unité d'armes lourdes Vietminh peut absorber un point de remplacements par tour. Le joueur Vietminh ne peut utiliser pas plus d'un point de remplacements par tour comme remplacement d'armes lourdes. Si le joueur Vietminh n'utilise pas un point de remplacement comme remplacement d'armes lourdes au cours d'un tour donné, cela ne l'autorise pas à en utiliser 2 au tour suivant. Les remplacements d'armes lourdes Vietminh sont déduits du total des remplacements Vietminh disponibles.

   Les unités d'infanterie suivent une procédure différente. Seules des unités en dessous de leur niveau critique peuvent recevoir des points de remplacements, et ces points de remplacements ne peuvent pas être utilisés pour renforcer ces unités au delà de leur niveau critique.

   Les unités d'armes lourdes et les compagnies d'infanterie éliminées ne peuvent pas (***ERRATA : peuvent***) être reconstruites par des remplacements. Les compagnies d'infanterie reconstruites ne peuvent toujours pas être renforcées au delà de leur niveau critique.

Règle 16 : Renforts

Les renforts sont de nouvelles unités lancées dans la bataille. Les unités Vietminh apparaissent dans n'importe quel hex de jungle complète adjacent à un bord de carte pendant la phase de mouvement du 1er tour de joueur Vietminh du tour de jeu pendant lequel elles arrivent. Les renforts français arrivent dans un hex adjacent à n'importe quelle unité française, mais pas dans une zone de contrôle Vietminh , pendant la phase française de ravitaillement et de transport aérien du tour de leur arrivée. Si les règles aériennes avancées sont utilisées, ces renforts sont disponibles dans le delta de la Rivière Rouge pendant le tour de leur arrivée et peuvent être acheminés à Dien Bien Phu par avion pendant la phase française de transport et de ravitaillement.

Les unités dont l'arrivée est prévue sont indiquées sur la feuille de mise en place des scénarios. En outre, une liste complète des renforts a été ajouté à la fin des scénarios.

Règle 17 : Désertion des Thaïs

Dès que deux complexes de points d'appui complets sont tombés aux mains du Vietminh, les unités Thaïes sont sujettes à désertion. A chaque tour, pendant la phase de détermination de la météo, lancez un dé pour cette désertion. Si le résultat est 1, le 2ème bataillon Thaï est sujet à désertion. Si le résultat est 2, le 3ème bataillon Thaï est sujet à désertion. Si le résultat est 3 ou 4, les compagnies légères mixtes Thaïes sont sujettes à désertion. Si le résultat est 5 ou 6, aucune unité n'est soumise à un test de désertion.

Si une unité est soumise à un test de désertion, lancez un dé pour chaque compagnie d'infanterie appartenant à cette unité. Si le résultat est inférieur au moral de l'unité, celle-ci ne déserte pas. Si le résultat est égal au moral de l'unité, celle-ci perd un point par désertion. Si le résultat est supérieur au moral de l'unité, celle-ci déserte complètement. Si toutes les compagnies d'infanterie restantes au sein d'un bataillon désertent pendant un tour donné, le QG et la compagnie de QG de ce bataillon désertent également.

Les compagnies Thaïes sur Isabelle ne sont pas soumises à désertion tant qu'il y a plus de compagnies d'infanterie non Thaïes dans le complexe d'Isabelle que de compagnies d'infanterie Thaïes.

Règle 18 : Retranchements Vietminh

A partir du tour du 15 Mars, le Vietminh peut creuser des retranchements consistant en des tranchées d'approche et des complexes de tunnels. Les tranchées d'approches peuvent être construites à partir de n'importe quel bataillon d'infanterie ayant au moins 6 points. Chaque bataillon d'infanterie peut creuser 4 hexes de tranchées d'approche, ou un hex de complexe de tunnels, ou un hex de position d'armes lourdes par phase de mouvement. Ils peuvent être utilisés au cours de la phase pendant laquelle ils ont été creusés. Les tranchées d'approche, les tunnels, ou une position d'armes lourdes ne peuvent pas être creusés dans un hex contenant une unité française. Placez le premier pion de tranchées sur l'unité pour la désigner comme celle qui creuse. Les tranchées peuvent démarrées de n'importe quel hex de jungle complète ou partielle. Les unités en déroute ne peuvent pas creuser de retranchements.

Chaque hex supplémentaire de tranchées et chaque complexe de tunnel doit être adjacent à un hex préexistant de tranchée ou de tunnel. Par conséquent chaque ensemble de tranchées et de tunnels forme un ligne se terminant sur l'hex occupé par l'unité qui creuse.

Les tranchées peuvent être creusées dans des hexes de terrain dégagé, de marais, de fossé de drainage, d'aérodrome ou de point d'appui. Les complexes de tunnels ne peuvent être créés que dans des hexes de colline. Un tunnel est signalé par la pose d'un marqueur de tranchée sur un hex de colline.

Les effets des tranchées et tunnels sont expliqués par ailleurs dans les règles et sur la table des effets du terrain.

Occupation d'un complexe de tunnels : Chaque hex de complexe de tunnels ne peut être occupé que par une ou deux batteries de 75mm sans recul. Toutefois, ces unités sont considérés comme étant sous terre, et ne comptent pas dans les limites d'empilement des unités placées sur la colline elle-même. Des unités dans un tunnel devraient être identifiées en les plaçant sous le marqueur de tranchée / tunnel. Les unités dans un tunnel sont considérées comme étant au sommet de la colline pour la détermination de la ligne de vue. Les unités dans un complexe de tunnels peuvent tirer normalement.

Occupation de tranchées : N'importe quel nombre ou type d'unité Vietminh peut traverser une tranchée dans la phase de mouvement et ainsi éviter le tir d'opportunité. Les unités Vietminh peuvent terminer leur mouvement dans un hex de tranchée si les règles d'empilement sont respectées. Les unités d'armes lourdes Vietminh qui terminent leur mouvement dans un hex de tranchée ne peuvent tirer dans aucune phase aussi longtemps qu'elles restent dans l'hex de tranchée.

Emplacements d'armes lourdes : Pendant la phase de mouvement, le joueur Vietminh peut construire un emplacement d'armes lourdes à la place de 4 hexes de tranchées. Les emplacements d'armes lourdes sont construits à la place de la construction normale de tranchées par un bataillon, peuvent être construits dans n'importe quel terrain où une tranchée pourrait être construite, et doivent être adjacents à un hex de tranchée déjà existant. Les emplacements d'armes lourdes fonctionnent exactement comme des tranchées, sauf que des unités d'armes lourdes dans de tels emplacements peuvent tirer normalement. Identifiez les emplacements d'armes lourdes par un marqueur de tranchée inversé.

Rebouchage de tranchées : Si une unité d'infanterie française termine une phase de mêlée sur un hex de tranchée, de tunnel ou d'emplacement d'armes lourdes, cet hex est considéré comme rebouché et le marqueur est enlevé de la carte.

Règle 19 : Les tanks

Dans le jeu, chaque pion de tank représente un seul véhicule et possède des caractéristiques spéciales.

A. **Combat par tir** : Les tanks tirent pendant la phase de tir direct. Chaque tank peut utiliser ses 3 points (s'il est opérationnel) ou 1 point (s'il est endommagé) comme un tir d'armes légères, soumis aux règles du tir d'armes légères. De plus, chaque tank peut tirer comme un canon unique de 75mm sans recul. Le tir d'armes légères et le tir de canon de 75mm sans recul doivent être dirigé vers le même hex.

B. **Combat en mêlée** : Les tanks ne peuvent déclencher une mêlée par eux mêmes. Les tanks seuls dans un hex ou empilés avec des unités d'armes lourdes ou d'autres tanks sont automatiquement éliminés par une attaque en mêlée. Les tanks empilés avec au moins une unité d'infanterie peuvent attaquer et se défendre en mêlée. Les points du tank sont alors ajoutés aux points des autres unités. De plus, chaque tank opérationnel ajoute 3 ***(ERRATA : UN point)*** au moral moyen des unités en mêlée. Par exemple, une compagnie d'infanterie française avec un moral de 4, empilée avec une autre compagnie de moral 2 et un tank défendent un hex. Le moral moyen est 6 (3 pour le moral moyen de l'infanterie, plus 3 pour le tank) ***(ERRATA : le moral moyen est de 4).*** L'addition au moral moyen s'applique dans toutes les situations où ce moral moyen est utilisé. Les tanks peuvent retraiter comme résultat de combat, et déroutent si toutes les compagnies d'infanterie dans l'hex déroutent. Les tanks en déroute perdent ce statut à la fin de la phase suivante de mouvement ami.

C. **Pertes :** Les tanks sont immunisés contre le tir d'armes légères. Les tanks peuvent subir des pertes à la suite de tir d'unités d'armes lourdes. Quand un tank doit subir une perte, un dé est lancé. Sur un résultat de 1 à 3, le tank est endommagé. Sur un résultat de 4 à 6, la perte n'a pas d'effet. Pour indiquer qu'un tank est endommagé, retournez le pion. Un tank endommagé ne peut plus bouger. Si un tank endommagé est touché

de nouveau (et que un nouveau lancer de dé obtienne de 1 à 3), le tank est éliminé. Enlevez le du jeu. Une perte sur un char, qu'elle ait un effet ou pas, est l'équivalent de la perte d'un point de force.

D. **Récupération** : Pendant chaque phase de retour française, le joueur français peut remorquer des chars endommagés jusqu'au bunker des blindés. Chaque char opérationnel ne doit pas nécessairement être empilé avec un char immobilisé, mais doit être capable de tracer un chemin d'hexes jusqu'à lui et un chemin de retour jusqu'au bunker des blindés, tous deux libres d'unités ennemies ou de leurs zones de contrôle. Le char remorqué peut être dans une zone de contrôle ennemie, mais c'est le seul hex du chemin du char qui remorque qui puisse se trouver dans une zone de contrôle ennemie. Les 2 chars doivent terminer la phase dans le bunker des blindés.
E. **Réparation de chars** : Pendant la phase de maintenance des chars de chaque tour, lancez un dé. Si le résultat est 1, un char immobilisé dans le bunker des blindés est réparé et redevient opérationnel. Le char immobilisé doit se trouver dans le bunker des blindés au moment du lancer de dé pour pouvoir être réparé.
F. **Le bunker des blindés** : Le bunker des blindés est le point d'appui référencé « Armor » sur la carte. Il fonctionne comme un point d'appui normal, excepté comme suit :
    1. Il permet la réparation des blindés endommagés (voir E ci dessus).
    2. Les chars placés dans le bunker des blindés reçoivent un modificateur au tir de –6 au lieu de –4 normalement.
G. **Restrictions de mouvement** : Un char ne peut traverser une côté d'hex de jungle complète, mais il peut combattre à travers un tel hex par tir et par mêlée. Les chars ne peuvent traverser une rivière sauf par une route. Ils peuvent tirer librement à travers un côté d'hex de rivière, mais ne peuvent combattre en mêlée qu'à travers un côté d'hex de rivière traversé par une route.

Règles avancées : Introduction

Les règles suivantes sont des règles avancées destinées à augmenter le réalisme. Ces règles avancées sont divisées en 3 sections complètes. Les sections 1 (ravitaillement) et 2 (appui aérien) doivent être utilisées conjointement si vous désirez utiliser l'une ou l'autre. La section 3 (divers) est disponible si les joueurs sentent le besoin de rééquilibrer le jeu en faveur du joueur Vietminh. Un jeu solitaire intéressant peut être pratiqué en solo en utilisant les règles de bombardement stratégique de la section 2, afin d'évaluer les difficultés de l'Armée de l'Air française essayant de tarir le flux de ravitaillement Vietminh destiné à la vallée.

SECTION I : RAVITAILLEMENT

Règle 20 : Besoins en ravitaillement ordinaire

A chaque tour de jeu (une journée), les Français consomment 20 points de ravitaillement ordinaire (PRO). A chaque tour de jeu, le Vietminh consomme 25 points de ravitaillement ordinaire (PRO).

Règle 21 : Pénalités pour manque de ravitaillement ordinaire

A chaque tour de jeu où un joueur ne possède plus suffisamment de PROs pour faire face à sa consommation, deux pénalités sont infligées.

1. Aucun mortier de 81mm français (si les Français ne peuvent faire face à leur besoins en PROs) ou de 82mm Vietminh (si le Vietminh ne peut faire face à ses besoins en PROs) ne peuvent tirer pendant ce tour.
2. Les unités d'infanterie souffrent de désertion suite au manque de ravitaillement. Le joueur français lance un dé. Le nombre obtenu est le nombre de points de force qui désertent des unités d'infanterie. Pas plus d'un point de force ne peut déserter d'une compagnie donnée. Le joueur Vietminh lance un dé et multiplie le résultat par 2. Ce nombre de points de force désertera des unités d'infanterie. Pas plus d'un point de force ne peut déserter d'un bataillon donné. Le joueur concerné choisit sur quelles unités porte la désertion.

Un joueur ne peut pas se mettre volontairement en manque de ravitaillement ordinaire. Cela signifie que, si un joueur possède des PROs, il doit les dépenser pour faire face à ses besoins, et s'il n'en a pas assez pour ce faire, il doit dépenser tout ce qui reste.

Les PROs sont dépensés, et la désertion testée, à chaque début de tour de jeu, lors de la phase de météo.

Règle 22 : Besoins en munitions

Certains types d'armes lourdes doivent être ravitaillés pour pouvoir tirer. Les obusiers de 105mm et 155mm, et les mortiers de 120mm français, les obusiers de 105mm et de 75mm Vietminh, les mortiers de 120mm et les canons sans recul de 75mm Vietminh doivent être ravitaillés pour pouvoir tirer. Un point de ravitaillement du calibre correspondant doit être consommé par point de force chaque fois qu'une batterie tire. Par exemple, une batterie d'obusiers Vietminh de 105mm de 4 points consommera 4 points de munitions de 105mm chaque fois qu'elle tirera. Chaque joueur doit suivre ses niveaux et sa consommation de munitions sur une feuille séparée.

Bien qu'une unité d'armes lourdes ne puisse pas diviser son tir sur deux cibles, un joueur peut décider de faire tirer qu'une partie d'une batterie. Le joueur français pourrait décider par exemple de ne faire tirer que 3 points sur les 8 d'une batterie de mortiers de 120mm, et donc ne consommerait que 3 points de munitions de 120mm.

Règle 23 : Procédure de ravitaillement

Les niveaux des réserves de ravitaillement appartenant à chaque joueur sont spécifiées dans la partie scénarios des présentes règles. Ces niveaux initiaux peuvent être augmentés par des livraisons supplémentaires.

A. **Ravitaillement français** : pour le joueur français, une quantité illimitée de ravitaillement est disponible dans le delta de la Rivière Rouge. Ce ravitaillement doit être transporté par air jusque Dien Bien Phu, comme expliqué dans les règles d'appui aérien. La quantité de chaque type de ravitaillement amenée par air à chaque tour est laissée au bon vouloir du joueur français, dans les limites imposées par les règles d'appui aérien Les nouvelles quantités sont ajoutées aux réserves françaises à la fin de la phase française de transport et de ravitaillement.
B. **Ravitaillement Vietminh** : Le joueur Vietminh reçoit un nombre fixe de points de ravitaillement à chaque tour. A chaque tour, le joueur Vietminh reçoit un maximum de 10 points de munitions de 105mm, 5 points de munitions de mortiers de 120mm et d'obusiers de 75mm, et 4 points pour les canons sans recul de 75mm. En Mars et en Avril, le joueur Vietminh reçoit une maximum de 25 PROs à chaque tour. A chaque tour du mois de Mai, le joueur Vietminh reçoit une maximum de 27 PROs.

   Le nombre maximum de points de ravitaillement reçus par le Vietminh peut être diminué par le bombardement stratégique français. Les nouvelles quantités sont ajoutées aux réserves Vietminh à la fin de la phase de bombardement stratégique français.

   Les PROs et les points de munitions de 105mm et de 120mm français largués par erreur dans les mains du Vietminh sont ajoutés aux réserves Vietminh.

Règle 24 : Dépôts de munitions

Si au cours d'une phase de tir indirect, un ou plusieurs points de force d'obusiers de 105mm français sont éliminés, il y a une chance qu'un dépôt de munitions soit également touché. Le joueur français lance un dé. Sur une résultat de 1 à 4, aucun dépôt n'est touché. Sur un résultat de 5, un dépôt de 120mm est touché. Sur un résultat de 6, un dépôt de 105mm est touché. Si un dépôt est touché, relancer un dé. Le résultat est le nombre de points de munitions éliminés dans le type approprié.

SECTION II : APPUI AERIEN

Règle 25 : Unités aériennes

Les informations présentes sur les pions des unités aériennes sont décrites dans la règle 4 : Pions d'unités. Chaque pion représente 4 appareils, sauf les Crickets et les PB4Y qui en représentent 2. Il y a 4 catégories générales d'avions auxquelles se réfèreront les règles.

1. Chasseurs Bombardiers : ceci regroupe tous les appareils monomoteurs avec une valeur d'attaque supérieure à zéro. Spécifiquement, ce sont les F8F (Armée de l'Air), les SB2C, les F4U et les F6F (Aéronavale).
2. Bombardiers : Ce sont les multimoteurs avec une valeur d'attaque. Spécifiquement, ce sont les B26 (Armée de l'Air) et les PB4Y (Aéronavale).
3. Reconnaissance : Ceci regroupe tous les appareils avec une valeur d'attaque de zéro. Les seuls avions de reconnaissance dans ce jeu sont les Crickets.
4. Transports : Ce sont tous les avions avec une valeur de transport au lieu d'une valeur d'attaque. La valeur de transport se différencie de la valeur d'attaque par des chiffres plus petits. Spécifiquement, les C47 et les C119 sont des avions de transport.

Règle 26 : Missions

Il y a 5 types de missions aériennes disponibles, chacun étant couvert par une section de la présente règle. Ces types de missions sont : appui tactique, suppression de Flak, reconnaissance, bombardement stratégique et transport. En règle générale, un avion peut effectuer une mission par tour.

A. Appui tactique : Tous les bombardiers et les chasseurs bombardiers peuvent effectuer de l'appui tactique. Les missions d'appui tactique ont lieu pendant une phase de tir indirect. Les avions sont placés dans les hex cibles et le joueur français déclare si les attaques ont lieu à basse, moyenne ou haute altitude. Après le tir antiaérien, tous les avions qui n'ont pas été descendus ou repoussés effectuent leur attaque. Les avions n'attaquent que l'hex où ils se trouvent. Plusieurs pions d'avions peuvent être placés dans un même hex, mais il doivent tous être à la même altitude. Aucune unité terrestre française ne peut effectuer de tir indirect sur un hex soumis à une attaque aérienne. L' attaque aérienne est résolue sur la table des combats par tir.

Totalisez les valeurs d'attaque de tous les avions attaquants et modifiez là suivant l'altitude. Il n'y a pas de modification à basse altitude, la valeur est divisée par 2 à moyenne altitude, et par 4 à haute altitude. Trouvez la bonne colonne sur la CRT, modifiez là suivant le terrain où se trouve le défenseur, lancez un dé et appliquez le résultat. Les bombardiers ne peuvent pas effectuer de l'appui tactique sur des hex adjacents à des unités terrestres françaises. Les chasseurs bombardiers peuvent effectuer de l'appui tactique sur des hex adjacents à des unités terrestres françaises.

B. Suppression de Flak : tous les bombardiers et chasseurs bombardiers peuvent effectuer de la suppression de flak. La suppression de flak peut avoir lieu pendant n'importe quelle phase de tir indirect ou pendant la phase française de transport et de ravitaillement. Elle peut être conduite sur n'importe quel hex contenant une unité antiaérienne. Elle est résolue comme l'appui tactique avec deux exceptions.

1. La suppression de flak a toujours lieu à basse altitude.
2. Les unités antiaériennes dans l'hex cible ne peuvent tirer que contre les avions effectuant la suppression sur cet hex.

C. Reconnaissance : Tous les avions de reconnaissance peuvent effectuer ce type de mission. L'avion est placé dans un hex de la carte. Après le tir antiaérien, toutes les unités dans cet hex et les hexes adjacents sont repérées pour le restant du tour du joueur. Les unités ainsi repérées peuvent être l'objet de tirs dans la même phase au cours de laquelle la mission de reconnaissance a eu lieu. Les missions de reconnaissance ont lieu pendant n'importe quelle phase de tir indirect.

D. Bombardement stratégique : Tous les bombardiers, chasseurs bombardiers et C119 peuvent effectuer du bombardement stratégique. Dans le cadre du bombardement stratégique, traitez la valeur de transport des C119 comme une valeur d'attaque. Le bombardement stratégique représente des attaques sur les lignes de ravitaillement Vietminh et est effectué pendant la phase de bombardement stratégique française. Le joueur français divise en piles les avions effectuant du bombardement stratégique, chaque pile représentant une seule attaque, et annonce l'altitude de chaque pile. Chaque pile peut contenir autant de pions d'avions que voulu, et autant de piles peuvent être créées que voulu (dans la limite des avions disponibles). Après le tir antiaérien, les avions restants attaquent. Chaque pile attaque en utilisant la table des combats par tir. Modifiez la valeur d'attaque de la pile suivant l'altitude, localisez la colonne correcte sur la CRT, et décalez de 4 colonnes sur la gauche. Lancez un dé et appliquez le résultat. Les résultats de clouage n'ont aucun effet. Les pertes en points de force représentant le nombre de points de ravitaillement perdus. Lancez un dé à nouveau pour déterminer le type de ravitaillement perdu, en consultant la table de bombardement du ravitaillement (voir tableau aérien).Par exemple, 4 B26 attaquent à moyenne altitude avec 80 points d'attaque (4 fois 40 divisés par 2). Le décalage de 4 colonnes donne une attaque sur la colonne 31-40. Le dé donne 4, indiquant la perte de 3 points de ravitaillement. Un 1 est lancé, indiquant qu'il s'agit de 3 points de munitions de 105mm.

Si plus de points de ravitaillement d'un type donné sont perdus que ce que le Vietminh était supposé recevoir, les destructions en excès n'ont pas d'effet.

E. Transport : Tous les avions de transport peuvent effectuer ce type de mission Les missions de transport sont effectuées pendant la phase française de transport et de ravitaillement. Les avions de transport sont placés sur ou adjacents à un hex contenant une unité française et pas dans une zone de contrôle Vietminh. Le joueur français annonce ce que chaque avion transporte et lance un dé pour déterminer le succès du largage de chaque avion. Sur un résultat de 1 à 5, le Français récupère le contenu. Si le résultat est 6, aucun joueur ne le récupère. Si le résultat est 7 ou 8, le joueur Vietminh le récupère et peut l'utiliser. Le lancer est fait avec un dé standard à 6 faces, mais un modificateur de 1 est ajouté au lancer si le largage est fait à moyenne altitude, et 2 est ajouté s'il est fait à haute altitude. Ce lancer n'est pas fait si des troupes sont larguées, seulement pour le ravitaillement.

Les avions peuvent transporter des points de ravitaillement ou du personnel. Les poids des points de ravitaillement et du personnel sont indiqués sur la table des poids de transport (voir tableau aérien). Par exemple, un C47 avec une valeur de transport de 8 pourrait transporter 1 PRO, ou 1 point de munitions de 155mm, ou 4 points de munitions de 105mm ou 120mm, ou 2 points de force de troupes. Chaque avion ne peut transporter qu'un type de ravitaillement. Le joueur français peut diviser une unité dans 2 avions (par exemple, une compagnie de parachutistes à 3 points de force sur 2 C47), mais les 2 avions doivent être placés dans des hexes adjacents.

F. Procédure de mission : A chaque phase où une mission aérienne peut avoir lieu, tous les types d'avions capables d'effectuer cette mission et présents dans la case « Disponibles » (available and serviceable) du

tableau aérien peuvent l'effectuer. A la fin de la phase, mettez les avions qui ont volé dans la case « Indisponibles » (unavailable and flown). Ces avions ne peuvent plus voler pour ce tour.

Règle 27 : Météo

Pendant la phase de détermination de la météo, le joueur français lance un dé 3 fois pour déterminer la météo. Le premier lancer détermine le temps sur la carte du jeu (la vallée de Dien Bien Phu). Le second lancer détermine le temps sur les lignes de ravitaillement Vietminh. Le troisième lancer détermine le temps sur le delta de la Rivière Rouge, où est basé le gros de l'aviation française. Consultez la table de météo. Au mois de Mai, ajoutez 1 au lancer de dé.

A. **Effets du temps** : le temps clair n'affecte pas les missions aériennes. Une condition de tempête interdit les missions aériennes. Par exemple, une condition de tempête sur Dien Bien Phu interdit les missions aériennes sur la carte du jeu. Une condition de tempête sur le delta de la Rivière Rouge interdit le décollage de tous les avions qui y sont basés. Un temps couvert a pour effet de faire revenir à leur base la moitié des avions d'un type donné affectés à une mission donnée, en arrondissant les fractions vers le bas. Par exemple, le temps est couvert sur le delta et les lignes de ravitaillement Vietminh. Le Français assigne 10 B26 au bombardement stratégique. La moitié d'entre eux revient pour cause de mauvais temps au dessus de leur base, le delta. La moitié des 5 restants (2 et demi, arrondi à 2) sont annulés à cause du mauvais temps au dessus des lignes Vietminh. Par conséquent, un total de 3 B26 arrivent à bombarder le ravitaillement Vietminh. Les avions déroutés vers leur base ont placés dans la case « Indisponibles » du tableau aérien.
B. **Bases des avions** : tous les avions sont basés dans le delta de la Rivière Rouge, à 2 exceptions : les avions basés sur l'aérodrome de Dien Bien Phu et les chasseurs bombardiers de l'Aéronavale (basés sur des porte-avions dans le Golfe du Tonkin). Les avions de porte-avions et les avions basés à Dien Bien Phu ne sont pas affectés par le temps qu'il fait dans le delta. Le temps est toujours considéré comme dégagé sur les porte-avions.

Règle 28 : Tir antiaérien

Au cours de chaque phase pendant laquelle le joueur français effectue un mission aérienne, les canons antiaériens Vietminh peuvent tirer. Les canons antiaériens peuvent tirer une seule fois par phase, mais ils peuvent tirer à chaque phase.

A. **Procédure de tir** : totalisez la valeur des canons antiaériens tirant sur un avion ou une pile d'avions. Chaque point de force équivaut à un canon. Modifiez le total par les modificateurs d'altitude indiqués sur la table. Notez que les canons de 20mm ne peuvent pas tirer à haute altitude et que les mitrailleuses de 0.50cal (12.7mm) ne peuvent pas tirer à haute et moyenne altitude. En plus des modificateurs d'altitude, la valeur antiaérienne est doublée pour un tir dans le même hex que les canons antiaériens.
   Comparez le total des canons antiaériens à la valeur de défense du (ou des) avion(s) cible(s). Les canons antiaériens peuvent tirer sur un ou plusieurs avions dans un hex, mais s'ils tirent sur plusieurs, leurs valeurs de défense doivent être additionnées. Exprimez la comparaison sous la forme d'un rapport de forces comme indiqué sur la table de tir antiaérien. Lancez un dé et appliquez le résultat. Un « K » (killed) signifie que la cible a été détruite. Retirez la du jeu et placez la dans la case « Détruits » (shot down) du tableau aérien. Un « A » (abort) signifie que la cible a été repoussée. Les avions repoussés sont aussi retirés du jeu et placés soit dans la case « Repoussés et inutilisables » (aborted and unserviceable) du tableau aérien, soit retournés et placés dans l'hex « revetment » de l'aérodrome de Dien Bien Phu. Le joueur français peut décider de l'option à choisir, dans la limite des possibilités d'utilisation de l'aérodrome de Dien Bien Phu (voir règle 31 : l'aérodrome de Dien Bien Phu).
B. **Quelles unités peuvent tirer** : Après le placement des avions sur la carte, le joueur Vietminh détermine lesquelles de ses unités antiaériennes pourront tirer et sur quels avions. Une unité antiaérienne peut tirer si :
   1. Les appareils sont à une altitude à laquelle les canons antiaériens peuvent tirer.
   2. Les appareils ou l'un des hexes de leur chemin de vol sont à portée des unités antiaériennes. Les portées des canons antiaériens sont :
      37mm – 10 hexes
      20mm – 8 hexes
      0.50cal – 6 hexes
C. **Chemins de vols** : Le chemin de vol d'un avion est l'espace aérien qu'il doit traverser pour accomplir sa mission, et varie suivant le type d'avion. Le joueur français, en plaçant ses avions dans un hex, doit les orienter vers un côté d'hex. Tous les avions dans un même hex doivent être orientés vers le même bord d'hex. Tous les avions de transport présents sur la carte doivent être orientés dans la même direction. Le bord d'hex vers lequel un avion est orienté représente la direction de vol. La rangée d'hexes situés juste derrière est en général l'espace aérien qu'il doit traverser pour atteindre sa cible ou son point de largage.
   Chasseurs bombardiers : Les 5 hexes immédiatement derrière constituent le chemin de vol.

Bombardiers : Les 10 hexes immédiatement derrière et les 2 hexes immédiatement devant constituent le chemin de vol.

Transports : Les 15 hexes immédiatement derrière et les 5 hexes immédiatement devant constituent le chemin de vol.

Reconnaissance : Les 6 hexes adjacents constituent le chemin de vol (ou plus correctement, l'orbite de vol).

D. **Cône de décollage** : Le cône ombré qui démarre à l'extrémité nord ouest de l'aérodrome de Dien Bien Phu constitue le cône de décollage. Si une unité antiaérienne est située dans ce cône, et est à portée de l'extrémité de la piste (hex 1918), elle peut tirer sur les avions lors de leur décollage. Effectuez ce tir à basse altitude et doublez la valeur des unités antiaériennes participantes. Les avions repoussés lors du décollage sont considérés comme détruits.

E. **Restrictions générales** : Chaque unité antiaérienne ne peut tirer qu'une fois par phase. Chaque avion ne peut faire l'objet que d'un tir, à l'exception de ceux qui décollent de l'aérodrome de Dien Bien Phu, qui peuvent être attaqués lors du décollage puis lors de leur mission.

F. **Tir antiaérien contre bombardement stratégique** : une procédure simplifiée et quelque peu abstraite est utilisée pour simuler les unités antiaériennes défendant les lignes de ravitaillement Vietminh. Le Vietminh est supposé posséder 8 batteries de 37mm, de 4 canons chacune (elles ne sont pas représentées par des pions, car elles sont toujours situées hors carte). Après que le joueur français a organisé ses attaques de bombardement stratégique, le Vietminh peut les combattre avec ses unités antiaériennes. Chaque batterie peut tirer sur une pile d'avions. Pas plus d'une batterie ne peut tirer sur une pile d'avions. Une batterie ne peut pas être divisée pour attaquer plus d'une pile d'avions. Si le joueur français a planifié moins de 8 attaques, certaines batteries Vietminh resteront inutilisées.

   La procédure est identique à celle expliquée plus haut. La suppression de flak n'est pas permise contre les unités antiaériennes défendant les lignes de ravitaillement. Les unités antiaériennes défendant les lignes de ravitaillement ne sont pas considérées comme étant dans le même hex que les avions attaquants et ne sont donc pas doublées. Chaque batterie peut tirer sur tous les avions de la pile (s'il y en plus qu'un) ou sur une partie.

G. **Pertes des transports** : Tout chargement est détruit si l'avion qui le transporte est détruit, à l'exception du personnel. Le personnel (remplacements et renforts) transporté par des avions qui sont descendus ou repoussés est renvoyé dans le delta de la Rivière Rouge. Il est possible qu'une unité ne soit larguée que partiellement. Par exemple, une compagnie de parachutistes à 3 points est transportée par 2 C47. Un des C47 est repoussé, et donc seuls 2 points de force sont largués. Dans ce cas, la compagnie est placée sur la carte retournée, avec sa face réduite visible, et le point de force non largué est ajouté au total des points de remplacements français. Dans le cas d'unité d'armes lourdes, un marqueur de pertes est utilisé, et le les points de force non largués sont ajoutés au total des remplacements français d'armes lourdes.

Règle 29 : Maintenance des avions

La maintenance des avions s'effectue en 3 étapes pendant la phase de maintenance des avions.

A. **Retour des avions utilisables au service actif** : transférez tous les unités d'avions de la case « Indisponibles » (unavailable and flown) vers la case « Disponibles » (available and serviceable).

B. **Elimination des avions détruits** : Pour chaque avion déplacé de la case « Détruits » (shot down) vers la case « Détruits de façon permanente » (permanently destroyed), 3 avions au maximum du même type peuvent être transférés vers la case « Repoussés et inutilisables » (aborted and unserviceable). La même procédure est suivie pour les avions dans la case « Détruits au sol » (destroyed on ground), sauf que ces avions sont placés retournés dans l'hex « revetment » de la carte au lieu de la case « Repoussés et inutilisables » (aborted and unserviceable).

   Cette élimination n'est jamais obligatoire. Le joueur français peut attendre que 4 avions d'un même type soient abattus avant de procéder à cette élimination. Si le joueur français décide de procéder avant que le nombre maximum d'avions récupérables soit atteint, il n'accumule pas cette possibilité de récupération pour plus tard. Par exemple, 3 B26 ont été abattus. Le Français en détruit un de façon permanente et en remet 2 dans le circuit. Il pourrait en recycler jusqu'à 3, mais ayant décidé d'en recycler 2, il n'est pas autorisé à récupérer le prochain B26 abattu.

C. **Maintenance de routine** : Le joueur français lance un dé pour chaque unité dans la case « Repoussés et inutilisables » (aborted and unserviceable) du tableau aérien. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, elle est remise en service et placée dans la case « Disponibles » (available and serviceable). Le joueur français lance également un dé pour chaque unité retournée dans l'hex « revetment » de la carte. Sur le même résultat, elle est retournée et remise en service. Les unités retournées dans l'hex « revetment » sont inutilisables et ne peuvent voler.

D. **Ordre** : Les 3 étapes de la maintenance des avions sont effectuées dans l 'ordre ci-dessus. Par conséquent, il est possible qu'une unité aérienne soit transférée de la case « Détruits » (shot down) vers la case « Repoussés et inutilisables » (aborted and unserviceable) par la procédure d'élimination, et ensuite vers la

case « Disponibles » (available and serviceable) suite à la maintenance de routine, au cours de la même phase de maintenance.

Règle 30 : Disponibilité des transports

Les pions d'avions fournis dans le jeu représentent la totalité de l'aviation de combat française disponible au Nord Vietnam. Toutefois, les Français avaient d'autres contraintes que la bataille de Dien Bien Phu à gérer pendant la période couverte par le jeu. Pour simuler ces limites, lancez un dé pendant chaque phase de disponibilité des transports. Le résultat est le nombre de pions de C47 affectés à d'autres missions. Relancez le dé et divisez le résultat par 2 (arrondir vers le bas). Le résultat est le nombre de pions de C119 affectés à d'autres opérations. Les C47 et les C119 affectés à d'autres opérations sont placés dans la case « Indisponibles » (unavailable and flown).

Règle 31 : L'aérodrome de Dien Bien Phu

Certains avions peuvent être basés sur l'aérodrome de Dien Bien Phu. L'aérodrome de Dien Bien Phu est l'aérodrome situé sur la carte nord. L'aérodrome situé sur la carte sud ne peut pas être utilisé par des avions. Des chasseurs bombardiers de l'Armée de l'air et des avions de reconnaissance peuvent être basés sur l'aérodrome de Dien Bien Phu. Pour les repérer, placez les dans l'hex « revetment » de la carte. Au sol, ils sont considérés comme étant dans des alvéoles protectrices et en reçoivent le bénéfice. Si des unités ennemies les attaquent et obtiennent des résultats de pertes, un nombre de pions d'avions équivalent aux pertes requises est placé dans la case « Détruits au sol » (destroyed on ground) sur le tableau aérien.

Les avions basés sur l'aérodrome de Dien Bien Phu peuvent effectuer des missions lors de chaque phase où c'est possible, et ne sont pas limités à une mission par tour. Les avions détruits par le tir indirect Vietminh ne peuvent pas voler pendant cette phase de tir indirect (c'est une exception à la règle de simultanéité des actions pendant une phase de tir). Les avions basés sur l'aérodrome de Dien Bien Phu ne peuvent effectuer des missions que sur la carte du jeu. A la fin d'une mission, un avion peut choisir de revenir (et atterrir) sur l'aérodrome de Dien Bien Phu ou sur le delta de la Rivière Rouge. Les avions revenus sur le delta de la Rivière Rouge sont placés dans la case « Indisponibles » (unavailable and flown) et ne peuvent plus voler pendant ce tour.

Règle 32 : Pilotes civils

Une grande partie de l'aviation de transport française comportait des pilotes civils français et américains. Chacun de ces groupes se mit en grève pendant la bataille, causant de graves effets sur les efforts de transport français.

A. **Détermination d'une grève** : A partir du tour du 20 Avril, lancez un dé au début de la phase de disponibilité des transports (avant tout autre lancer). Au premier 6 obtenu, les Américains se mettent en grève. Au deuxième 6 obtenu, les Français se mettent en grève. Après que les Français se soient mis en grève, il n'y a plus de lancer de dé.
B. **Durée de la grève** : quand un groupe de pilotes se met en grève, lancez un dé. Le résultat est le nombre de jours que le groupe de pilotes restera en grève.
C. **Effets de la grève** : A chaque jour de grève des pilotes français, doublez le dé pour les C47 affectés à d'autres théâtres. Pour les 3 premiers jours de grève des pilotes américains, aucun C119 ne peut voler. Pour les jours de grève suivants, ne divisez pas par 2 le dé pour les C119 affectés à d'autres théâtres.

Règle 33 : Rotation navale

Le 1er Mai, le porte-avions *Arromanches* fut retiré d'Extrême Orient pour un repos bien mérité et fut remplacé par le porte-avions *Belleau Wood* prêté par l'US Navy (avec un équipage français). Pendant la phase de maintenance des avions du 1er Mai, retirez tous les SB2C et les F6F du jeu. En même temps, le joueur français reçoit les 4 pions de chasseurs bombardiers F4U.

SECTION III : DIVERS

Règle 34 : Armes lourdes des bataillons Vietminh

Chaque bataillon d'infanterie Vietminh a une compagnie organique d'armes lourdes contenant 4 mortiers de 82mm. Quand un bataillon d'infanterie Vietminh atteint son niveau de pertes critique et est retourné, sa compagnie d'armes lourdes est réduite à 2 mortiers de 82mm. Les mortiers du bataillon fonctionnent comme tous les autres mortiers, mais sont inséparables du bataillon. Un bataillon d'infanterie Vietminh ne peut pas utiliser ses mortiers de 82mm dans la phase de tir indirect suivant immédiatement une phase de mouvement au cours de laquelle il est entré dans une zone de contrôle française.

Règle 35 : Roquettes Vietminh

A partir du tour du 6 Mai, le joueur Vietminh peut lancer des attaques de roquettes avec des lance roquettes Katyusha. Une attaque de roquettes est lancée pendant n'importe quelle phase de tir indirect, mais une seule peut avoir lieu par jour. Le joueur Vietminh indique l'hex cible. 40 facteurs d'attaque sont dirigés sur cet hex et sur chaque hex adjacent. La procédure de résolution de ce tir est identique à celle du tir indirect normal. Les attaques de roquettes peuvent être combinées avec des tirs indirect normaux.

Introduction aux scénarios

Citadel est joué par scénarios, au nombre de 8. Les 7 premiers couvrent les 7 opérations importantes de la bataille, alors que le 8ème couvre les 56 jours de la bataille. Le 8ème scénario offre beaucoup plus de flexibilité aux deux joueurs en termes de plannings, de points critiques et d'approche de la situation dans sa globalité, mais le temps de jeu est extrêmement long. Par conséquent, les 7 scénarios opérationnels plus courts sont recommandés avant d'essayer le 8ème.

Les 3 règles suivantes expliquent la mécanique de mise en place des scénarios. Les descriptifs des scénarios et les tableaux qui suivent ces règles fournissent toute l'information nécessaire au jeu des scénarios.

Règle de scénario 1 : Présentation des informations

Il y a 12 éléments d'information nécessaires à chaque scénario. Cinq d'entre eux sont présentés dans le descriptif du scénario et 7 sur le tableau d'information des scénarios.

A. Descriptif du scénario : Le descriptif du scénario indique la longueur de la partie, les conditions de victoire, les renforts français et Vietminh et les positions initiales françaises.
   1. **Longueur de la partie** : Ceci indique le nombre de jours (tours de jeu) que dure le scénario.. Le jeu se termine à la fin du dernier tour et les conditions de victoire sont calculées. Pour les scénarios 3 et 8, rappelez vous que Mars a 31 jours et Avril 30.
   2. **Conditions de victoire** : Les conditions de victoire sont généralement exprimées en termes d'objectifs géographiques pour le Vietminh. Si la victoire est basée sur la capture ou la tenue de points d'appui par le Vietminh, la victoire n'est acquise que par la capture ou la tenue de points d'appui non contrôlés par le Vietminh au début du scénario. Par exemple, dans le scénario 3, le Vietminh ne recevra pas de points de victoire pour la prise des points d'appui Béatrice, Gabrielle ou Anne Marie puisqu'il les contrôle au début du scénario. Le tableau d'information des scénarios donne tous les points d'appui contrôlés par le Vietminh au début du scénario.
   3. **Renforts français** : Ceci liste les unités spécifiques reçues par le joueur français au cours du scénario. Le nom du bataillon est indiqué, suivi par le nombre entre parenthèses de compagnies composant ce bataillon. Les renforts français arrivent conformément aux règles de renforts et d'appui aérien (si utilisées).
   4. **Renforts Vietminh** : Ceci liste les unités spécifiques reçues par le joueur Vietminh au cours du scénario. Le nom de la compagnie est indiqué, suivi par le nombre entre parenthèses de pelotons composant cette compagnie. (Les seuls renforts reçus par le joueur Vietminh au cours du jeu entier est la 121ème compagnie d'armes lourdes.)
   5. **Placement initial français** : Ceci liste les unités et leurs forces dans chaque point d'appui ou groupe de points d'appui tenu par le joueur français. Cette section donne d'abord le nom du point d'appui ou groupe de points d'appui, suivi entre parenthèses du nom des points d'appui de ce groupe déjà entre les mains du Vietminh (s'il y a lieu). Cette information est répétée sur le tableau d'information des scénarios. Ensuite vient la liste complète des unités dans le point d'appui ou groupe de points d'appui. Chaque unité peut être présentée de 2 façons :
      a. Un bataillon suivi entre parenthèses par le nombre de compagnies composant ce bataillon signifie que le bataillon complet est situé dans le groupe de points d'appui et que toutes les compagnies de ce bataillon sont à effectif complet.
      b. Une(des) compagnie(s) indiquée(s) précisément signifie qu'elle n'appartient pas à un bataillon (dans le cas des compagnies légères thaïes), ou que les compagnies d'un bataillon ne sont pas toutes présentes, ou que certaines des compagnies d'un bataillon ont subi des pertes. Une compagnie a subi des pertes si son nom est suivi entre parenthèses de la notation « R » ou par une chiffre ou les deux. La notation « R » signifie que l'unité a été réduite à son niveau de pertes critique et est donc placée sur la carte retournée. Un chiffre indique le nombre de points de force perdus. Une notation « R » et un chiffre signifie que l'unité a été réduite et a subi des pertes supplémentaires. Par exemple, « 1ère (R1) compagnie du 8ème bataillon de paras français » signifie que la 1ère compagnie du 8ème bataillon de paras français est présente et qu'elle est posée retournée avec un marqueur de 1 point de perte sous elle.

B. **Tableau d'information des scénarios** : Le tableau d'information des scénarios donne les réserves de ravitaillement du joueur français au début du scénario, les avions français disponibles, les réserves de ravitaillement Vietminh, la force de chaque unité d'infanterie Vietminh, le nombre d'hexes de tranchées construits par le Vietminh, les remplacements que le joueur français peut recevoir pendant le scénario et les points d'appui entre les mains du Vietminh au début du scénario.
   1. **Ravitaillement français** : Ceci donne le nombre de points de chaque catégorie de ravitaillement que le joueur français possède initialement pour chaque scénario. Du ravitaillement supplémentaire peut être acheminé par air suivant les règles d'appui aérien.

2. **Avions français** : Ceci liste le nombre d'avions qu'il reste au Français au début du scénario. Le nombre indiqué correspond au nombre de pions de ce type d'avion qui seront placés dans la case « Disponibles » (available and serviceable). Le nombre indiqué entre parenthèses correspond au nombre de pions de ce type d'avion qui seront placés dans la case « Repoussés et inutilisables » (aborted and unserviceable).
3. **Ravitaillement Vietminh** : Ceci donne le nombre de points de chaque catégorie de ravitaillement que le joueur Vietminh possède initialement pour chaque scénario. Du ravitaillement supplémentaire peut être acheminé suivant les règles de ravitaillement.
4. **Régiments Vietminh** : Ceci indique le niveau de force de chaque unité d'infanterie Vietminh au début de chaque scénario. La notation « NL » signifie qu'aucune perte n'a été subie. La notation « do » signifie que le statut de l'unité est le même que pour le scénario listé précédemment. Quand plusieurs notations sont mentionnées et séparées par un point virgule, chaque notation se réfère à un bataillon particulier du régiment. Un « R » signifie que le bataillon a été réduit à son niveau critique de pertes et apparaît retourné. Un nombre indique le nombre de points de force perdus par l'unité. Un « R » et un chiffre signifient que le bataillon a été réduit et a subi des pertes supplémentaires. Par exemple, dans le scénario 3, les bataillons du 36ème régiment Vietminh sont dans l'état suivant : le 1er bataillon a perdu 1 point, le 2ème bataillon est intact, le 3ème bataillon a perdu 1 point, et le 4ème bataillon est retourné et a perdu 7 points supplémentaires.
5. **Tranchées Vietminh** : Ceci donne le nombre d'équivalents d'hexes de tranchées que le Vietminh a construit au début du scénario. Chaque tunnel ou emplacement d'armes lourdes compte pour 4 hexes de tranchées.
6. **Remplacements français** : Ceci donne le nombre maximum de remplacements que le joueur français peut recevoir durant le scénario. Le nombre total de remplacements disponibles, comme listé dans la règle sur les remplacements, ne peut être reçu qu'en jouant le scénario 8. Le 1er nombre indiqué représente le nombre de points d'infanterie qui peuvent être reçus. Le 2ème nombre indiqué représente le nombre de points d'armes lourdes qui peuvent être reçus.
7. **Points d'appui Vietminh** : Ceci donne les points d'appui tenus par le Vietminh au début de chaque scénario. Si le nom d'un groupe de points d'appui est listé, tous les points d'appui du groupe sont contrôlés par le Vietminh.

Règle de scénario 2 : Mise en place du jeu

Le jeu devrait être mis en place en respectant l'ordre suivant :

1. Le joueur français localise les unités listées dans le descriptif du scénario. Les unités à placer dans un point d'appui précis y sont placées. Celles à placer dans un groupe de points d'appui peuvent être placées dans n'importe quel point d'appui appartenant à ce groupe et sous contrôle français. Tous les points d'appui d'un groupe de points d'appui sont sous contrôle français sauf si mention expresse du contraire sur le tableau d'information des scénarios. Les unités doivent respecter les forces indiquées et être empilées en respectant les règles d'empilement.
2. Le joueur Vietminh place les marqueurs de tranchées, de tunnels ou d'emplacements d'armes lourdes. Pas plus de tranchées, de tunnels ou d'emplacements d'armes lourdes ne peuvent être placés que ce qui est permis par le tableau d'information des scénarios. Chaque tunnel ou emplacement d'armes lourdes utilisé compte pour 4 hexes de tranchées. Toutes les tranchées, tunnels et emplacements d'armes lourdes doivent être connectés par les lignes de tranchées, de tunnels ou d'emplacements d'armes lourdes reliées à un hex de jungle partielle. Pas plus de la moitié des tranchées (ou équivalents de tranchées) ne peuvent être placées de telle façon qu'elles soient reliées à la même zone de jungle. Les tranchées, tunnels ou emplacements d'armes lourdes ne peuvent être placés que dans du terrain où ils auraient pu être construits normalement.
3. Le Vietminh place toutes ses unités sur la carte. Les unités Vietminh peuvent être placées initialement dans n'importe quel hex de jungle complète ou partielle, de tranchées, de tunnels ou d'emplacements d'armes lourdes ou de point d'appui ami. Les unités Vietminh ne peuvent pas être placées en contradiction des règles d'empilement., ni dans un hex dans une zone de contrôle française. Tous las bataillons d'infanterie doivent être aux niveaux de force indiqués sur le tableau d'information des scénarios. Toutes les unités d'armes lourdes doivent être placées à effectif complet sauf 2 exceptions :
    a. La 121ème compagnie d' d'armes lourdes (2 pelotons) n'est pas mise en jeu initialement dans les scénarios 1 à 4, et dans le scénario 8.
    b. Une batterie antiaérienne de 0.50cal n'est pas mise en jeu initialement dans le scénario 3. Elle est considérée comme éliminée, mais est disponible pour remplacements.

Le joueur Vietminh doit placer un bataillon d'infanterie avec au moins 6 points de force sous chaque marqueur de tranchée situé dans un hex de jungle partielle.

4. Le joueur français place les avions sur le tableau aérien. Des avions peuvent être placés dans l'hex « revetment » de l'aérodrome de Dien Bien Phu si désiré, en respectant les limitations des règles. Dans le scénario 1, 2 pions de F8F et 3 pions de Crickets sont placés dans l'hex « revetment ».

Règle de scénario 3 : Victoire

La victoire est déterminée à la fin du scénario. Même si un camp obtient la victoire en cours de scénario, la partie devrait continuer car l'autre camp peut reconquérir des objectifs. (L'exception est que le Vietminh perd automatiquement quand il atteint un certain niveau de pertes. Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement.) Quand les conditions de victoire dépendent du niveau des pertes Vietminh, celles ci devraient être comptabilisées sur le compteur cumulé des pertes Vietminh.

Notes du concepteur

L'idée de faire un jeu sur Dien Bien Phu m'a pris pour la première fois il y a environ 4 ans. Depuis, lors, le jeu a progressé par à-coups, subi des redéfinitions, des périodes d'oubli et a finalement revêtu la présente forme finale. La longue gestation de ce jeu est principalement due à deux causes. D'abord, j'ai toujours été indécis quant au potentiel d'un jeu sur l'Indochine française sur le marché. Non seulement l'implication de la France dans une guerre en Indochine est un sujet dont le public connaît peu de choses aux USA, mais c'est aussi lié dans une certaine mesure à notre propre aventure vietnamienne que beaucoup d'entre nous préféreraient logiquement oublier. Les jeux sur l'Indochine, que ce soit sur la présence française ou la nôtre, n'ont jamais vraiment été accueillis à bras ouverts par le public des joueurs, et n'ont jamais causé de demandes pressantes pour des jeux sur le même sujet. La réaction du public à un jeu sur la bataille de Dien Bien Phu a été toutefois suffisamment positive pour dépasser cette incertitude. Ensuite, le gros de mon travail sur Citadel a consisté à abandonner un système de jeu après l'autre comme étant complètement inadaptés à la situation.

Dien Bien Phu est une bataille si particulière que la plupart des systèmes de jeu habituels ne collent pas, que ce soit pour le combat ou le mouvement. Pour le mouvement, les systèmes de jeu existants se rapprochant le plus en terme d'échelle de distance avaient une échelle de temps totalement irréaliste. Par comparaison avec d'autres jeux sans doute familiers aux lecteurs, les hexes de 200 yards de **Citadel** sont quelque peu inférieurs à ceux de 250 yards de **Panzer Blitz**. Les hexes de 1300 yards d'**Avalanche** feraient 6 hexes et demi sur la carte de **Citadel**. Les hexes de 3 miles dans **Fall of Tobruk** feraient environ 26 hexes et demi dans **Citadel**. Et pourtant, tous ces jeux ont à peu près la même niveau d'unités que Citadel. D'un autre côté, le 1er scénario de **Citadel** (4 tours) ferait 960 tours dans **Panzer Blitz**, 12 tours de long dans **Avalanche** et 4 tours dans **Fall of Tobruk.** Il m'a été nécessaire de me débarrasser de quantité d'a priori inconscients et d'aborder cette situation de façon ouverte avant de pouvoir arriver à quelque chose. C'est bien sûr plus facile à dire qu'à faire. Le résultat est un système de jeu très inhabituel.

La base de la nature particulière de Dien Bien Phu tient à la très haute densité en unités dans une zone très petite et en opérations pendant presque deux mois. L'élément qui rend Citadel faisable est le fait que Dien Bien Phu n'est pas une bataille de mouvement dans le sens des situations dans les jeux cités ci-dessus. Dien Bien Phu est une forteresse. Le Vietminh l'attaque ; les Français réagissent. C'est une bataille rangée, et une fois ce fait accepté, une petite échelle terrestre et une grande échelle de temps deviennent utilisables.

La première vraie innovation dans la conception vint quand je décidai d'abandonner complètement l'idée d'une capacité de mouvement fixe pour une unité. Pour continuer la comparaison commencée plus haut, une compagnie russe d'infanterie de **Panzer Blitz** pourrait bouger de 240 hexes pendant l'équivalent d'un tour de **Citadel**. Je n'arrive pas à comprendre pourquoi il m'a fallu si longtemps pour en arriver à ce qui paraît rétrospectivement une solution si simple et si évidente. Sans doute était-ce l'un des a priori que j'avais gardé d'autres systèmes de jeu. Dans le cadre de cette situation, les unités se déplaçaient jusqu'à ce qu'elles rencontrent une résistance suffisamment forte pour les arrêter, soit sous la forme de tirs dirigés (tirs d'opportunité), soit sous la forme d'unités ennemies (zones de contrôle). Si une unité se trouvait clouée par un tir, le timing de l'attaque était tellement perturbé que l'attaque était soit annulée, soit continuait sans l'unité clouée. Dans l'un ou l'autre cas, l'unité ne pouvait plus être considérée comme un outil offensif pour le reste de la journée. En général, si l'unité rencontrait une résistance, le combat qui s'ensuivait la désorganisait au point que le reste de la journée était consacré à se regrouper et à se préparer à la probable contre attaque. Un rapport de forces absolument écrasant était requis pour pouvoir déborder la position bloquante et continuer l'attaque sur sa lancée, et même comme ça, il y avait de grandes chances de perdre trop de temps en se déployant et en se regroupant pour pouvoir continuer. L'écrasement d'une force de blocage et la reprise de l'attaque n'avaient lieu que lorsque la résistance s'écroulait soudainement et rapidement, comme décrit dans les règles de déroute avant mêlée et de poursuite.

Les règles de mêlée et de moral ont été créées spécifiquement pour représenter l'intensité des combats rapprochés qui eurent lieu à Dien Bien Phu. Les mêlées au sens hollywoodien du terme avaient rarement lieu. (D'un autre côté, il y a suffisamment de preuves que la vraie mêlée à la baïonnette avait déjà pratiquement disparu à l'époque napoléonienne et s'était transformée en échanges de tirs à très courte portée.) A Dien Bien Phu, les mêlées étaient principalement des échanges de tirs à courte portée, bien que le vrai corps à corps n'ai pas été inhabituel. Dans ce genre de situation, le moral devient le facteur prédominant, au fur et à mesure de la disparition du contrôle du commandement, la plupart des soldats se battent en petits groupes sans supervision directe, et la reddition ou la retraite deviennent des choix individuels (et des choix également très attrayants). Le fantassin isolé est aux commandes, et le succès ou l'échec de l'attaque ou de la défense dépend largement de la volonté relative des individus dans chaque camp.

Un commentaire est nécessaire sur les niveaux de moral des unités du jeu. Il y eut très peu de « mauvais » soldats à Dien Bien Phu, et si dans le jeu certains paraissent complètement inutiles (en particulier certaines compagnies légères Thaïes), c'est seulement parce qu'elles ne peuvent soutenir la comparaison avec les meilleures troupes d'Indochine. Du côté français, tous les bataillons para non-natifs d'Indochine présents au Nord Vietnam furent envoyés à Dien Bien Phu pendant la bataille. Les bataillons paras étaient de loin les meilleures troupes à la disposition des Français, ayant un esprit de corps très marqué et par nécessité une bonne condition physique, et ayant bénéficié d'années d'emploi constant comme réserve mobile. Quand un poste était menacé, les paras sautaient largués pour le sauver. Quand un poste était pris, les paras sautaient pour le reprendre. Quand la résistance française cédait dans une zone, les paras menaient des actions d'arrière garde pour couvrir la retraite. Lors des offensives, les paras étaient en pointe. Dans Citadel, les unités para représentent la quasi-totalité de cette brigade de « pompiers » d'élite qui permit à la France de tenir aussi longtemps en Indochine qu'elle le fit. Leur destruction à Dien Bien Phu, autant que le reste, supprima la capacité des Français à continuer la lutte. En plus des bataillons paras français présents à Dien Bien Phu, il y avait aussi le 5ème bataillon para vietnamien, peut-être un cran en dessous des autres. Le 5ème n'a pas tant souffert d'être vietnamien que d'être uniquement vietnamien. Une leçon clairement comprise par les Français en Indochine (et soigneusement ignorée par les USA 10 ans plus tard) et que les unités de loin les plus efficaces comportaient un mélange de troupes européennes et indochinoises. Le fait que les bataillons paras d'élite sont appelés Métropolitains, Coloniaux et Légion Etrangère ne devrait pas faire oublier que près de la moitié des effectifs de ces unités était vietnamienne.

Les unités d'infanterie non para à Dien Bien Phu étaient également parmi les meilleures d'Indochine. Les Légionnaires ont une longue réputation de compétence et d'endurance. Le plus jeune régiment d'infanterie de la Légion Etrangère, la 13ème demi-brigade, avait reçu le baptême du feu à Narvik pendant le 2ème guerre mondiale, et portait le nom de Bir Hacheim sur son drapeau. Les bataillons algériens et marocains avaient toujours bien combattu dans des situations difficiles, et avaient été envoyés dans la vallée précisément pour cette raison. (Dans certains cas, ils s'étaient peut-être trop bien battus. Le 3/3 d'infanterie algérienne avait été au feu constamment dans les 5 mois précédant son envoi à Dien Bien Phu, au cours desquels il avait eu un total de 10 jours de repos. Dans le cas de cette unité, l'expérience du combat était devenue de la fatigue au combat.) Le fait que les bataillons nord africains se désintégrèrent est dû à ce que le martèlement qu'ils subirent dépassa ce qu'une unité peut normalement encaisser tout en fonctionnant à peu près correctement. La même chose a été vraie pour les 2 bataillons d'infanterie Thaïe. Tous deux avaient des états de service honorables et furent utilisés au début du siège (à partir de Décembre) dans des opérations de sorties et de nettoyage. Cependant, la pression constante des forces assiégeantes Vietminh, ainsi que le fait de savoir que leurs foyers dans les hautes terres avaient déjà été envahis, érodèrent sérieusement le moral de ces 2 unités avant le début de l'assaut. Les compagnies légères Thaïes furent peut-être les unités les plus malchanceuses de la garnison de Dien Bien Phu. Levés non pas en tant qu'infanterie régulière, mais en tant que forces légères de guérilla, les Thaïs vécurent d'abord une retraite cauchemardesque d'une autre base française vers Dien Bien Phu (Environ 30 compagnies quittèrent Lai Chau pour Dien Bien Phu. Les survivants sont représentés dans le jeu) et furent ensuite employés dans un rôle pour lequel ils n'avaient été ni formés, ni équipés, ni préparés psychologiquement.

L'infanterie Vietminh représentait à Dien Bien Phu l'élite ainsi que le gros des forces régulières Vietminh. Dans le jeu, le déclin du moral des bataillons Vietminh au fur et à mesure des pertes est dû à 2 raisons. Premièrement, le moral Vietminh souffrit au cours de la bataille. En dépit d'une supériorité écrasante en termes d'effectifs et de puissance de feu, les Français résistèrent aux assauts Vietminh et leur infligèrent de sérieux revers. Les bataillons Vietminh étaient taillés en pièces au fur et à mesure de leur participation à des assauts, et souffraient de pertes souvent terribles pour peu ou pas de gains. Des pertes de 50 pour cent n'étaient inhabituelles au cours d'un seul assaut. Face à des pertes d'une telle ampleur et à une défense si déterminée, il était inévitable que le moral Vietminh décline. La situation était si sérieuse qu'une victoire française en devenait très possible. Pratiquement jusqu'à la fin de la bataille, les Français continuèrent de récupérer des déserteurs Vietminh déclarant que le

moral était au bord de l'effondrement. Il est peu probable que le Vietminh aurait pu soutenir des pertes beaucoup plus grandes que celles subies tout en continuant à se battre. C'est sur cette base que la victoire française est déclarée si le Vietminh perd plus de 500 points (les pertes Vietminh réelles furent de 450 points, soit 22 à 23000 hommes : 7900 tués et environ 15000 blessés). La 2ème raison est que les pertes Vietminh furent si élevées qu'ils furent forcés d'incorporer des recrues sans aucun entraînement pour recompléter les unités au cours de la bataille. Sans tenir compte de l'enthousiasme de ces troupes, elles n'avaient pas l'expérience et l'allant nécessaires pour mener un assaut aussi efficacement que les troupes d'origine.

Les règles de ravitaillement furent les plus faciles à concevoir. Puisque Dien Bien Phu était ravitaillé entièrement par air, les opérations de ravitaillement furent très soigneusement contrôlées et possèdent suffisamment d'intérêt pour avoir fait l'objet d'analyses soignées de la part d'historiens. Par conséquent, il est possible d'avoir des règles de ravitaillement beaucoup moins abstraites que dans la plupart des jeux. Pour ceux intéressés par les chiffres exacts, chaque point de capacité de transport représentent une tonne de matériel (ou son espace équivalent en hommes). Chaque point de munitions correspond à 150 coups.

Les joueurs peuvent comparer leurs actions avec celles des belligérants historiques. Dans le scénario 1, le Vietminh prend Béatrice le 1er jour et Gabrielle le 3ème. Une contre attaque française pour sauver Gabrielle est clouée par des tirs d'opportunité en franchissant les marécages de l'hex 1911. Le Vietminh obtient donc une victoire tactique, ramenée à marginale à cause des pertes subies (environ 102 points). Dans le scénario 2, les Français réussissent à détruire les 2 batteries antiaériennes, ce qui amène le Vietminh à détourner temporairement son attention de la rive Ouest de la rivière Nam Youm. Dans le scénario 3, le Vietminh capture et tient les points d'appui Françoise, H7, E1, D1, D2, D5 et D6 pour obtenir 55 points de victoire. Les pertes se montent à 59 points, et ramènent les points de victoire à 50, une victoire largement stratégique. Dans le scénario 4, cependant, le Vietminh ne conquiert pas de nouvelles positions (et en fait perd E1 à cause d'une contre attaque française) et perd le scénario. Dans le 5ème, le Vietminh capture H6. Dans le scénario 6, le Vietminh capture H1. Dans le scénario 7, il termine la destruction de la forteresse.

Frank Alan Chadwick

CITADEL : ERRATA DU 15 JUILLET 1977

PIONS
Deux pions surnuméraires de C119 sont fournis dans la planche de pions. Ce sont des extras et ils ne sont utilisés dans aucun des scénarios.
Une compagnie légère Thaïe n'est imprimée que d'un côté. Ce n'est pas une erreur ; quand l'unité est retournée, elle est éliminée.

REGLES

Règle 8 : Mouvement / tir d'opportunité
Il est possible qu'une unité soit obligée de s'arrêter avant d'avoir atteint un point de vulnérabilité ou avant d'avoir atteint la fin de son mouvement. Par exemple, 2 piles d'unités françaises se déplacent le long d'une route. La première pile s'arrête en rentrant dans un hex de marais. La deuxième pile ne peut pas continuer d'avancer, car ceci l'obligerait à s'arrêter dans le même hex que l'autre pile et donc à être en sur-empilement. La pile doit donc s'arrêter pour un tir d'opportunité même si l'hex qu'elle occupe ne constitue pas un point de vulnérabilité. Quand la pile reprend son mouvement, elle doit aussi s'arrêter dans l'hex de marais, car il constitue toujours un point de vulnérabilité.

Règle 10 : Repérage
Les paragraphes numérotés devraient être rédigés ainsi :
1. Elle est dans tout hex autre qu'un hex de jungle complète ou partielle *ou de tranchée / tunnel / position d'armes lourdes (si Vietminh).*
2. Elle est dans un hex de jungle complète ou partielle *ou de tranchée / tunnel / position d'armes lourdes* et elle est adjacente à une unité du même camp que l'unité qui tire.
3. C'est une unité de canons sans recul *dans n'importe quel hex*, qui a tiré dans une phase précédente et n'a pas bougé depuis.

Règle 13 : Terrain : hexes de jungle complète
2 modificateurs de terrain sont indiqués pour les hexes de jungle complète - un pour les unités d'armes lourdes Vietminh, l'autre pour toutes les autres unités. Ceci est dû au fait que les unités d'armes lourdes Vietminh étaient extrêmement bien enterrées. Si le joueur français souhaite tirer contre un hex jungle complète contenant à la fois de l'infanterie et des unités d'armes lourdes, il peut le faire de deux façons. Il peut tirer en utilisant le modificateur pour les unités d'armes lourdes, auquel cas les pertes sont soustraites normalement, ou il peut tirer en utilisant le modificateur normal, auquel cas les pertes ne sont soustraites que des unités d'infanterie.

Règle 15 : Disponibilité des renforts Vietminh
La première phrase de cette section est incorrecte et devrait être : « A partir du tour du 1er Avril, le joueur Vietminh reçoit 6 points de force de remplacement par tour ».
Ajoutez le paragraphe suivant à la section A :
A la fin de chaque tour de joueur, le joueur Vietminh peut enlever tous les marqueurs de pertes des unités antiaériennes encore présentes sur la carte. Ceci n'est pas décompté des points normaux de remplacement Vietminh. Les unités antiaériennes éliminées peuvent être remises en jeu par la procédure normale de remplacement.

C . Intégration des remplacements : La dernière phrase de cette section est incorrecte et devrait être : « Les unités d'armes lourdes et les compagnies d'infanterie éliminées **peuvent** être reconstruites par des remplacements. *Les bataillons d'infanterie ne le peuvent pas*. Les compagnies d'infanterie reconstruites ne peuvent toujours pas être renforcées au delà de leur niveau critique. »

Règle 18 : Retranchements Vietminh
Le Vietminh ne sont limités que par les règles quant au nombre d'hexes de tranchées qu'il peuvent construire, pas par le nombre de marqueurs. Des marqueurs supplémentaires peuvent être fabriqués si nécessaire.

Règle 19 : Tanks : Section B, combat en mêlée : c'est incorrect. Chaque tank ajoute *un* (pas trois) au moral moyen des unités avec lesquelles il est empilé, comme indiqué sur les pions. Seuls les chars opérationnels s'ajoutent au moral moyen, et seuls les chars opérationnels ajoutent leurs points de force à une attaque en mêlée. Les chars immobilisés peuvent ajouter leurs points à une mêlée en défense. Seuls les chars opérationnels peuvent retraiter suite à un combat ; les chars immobilisés forcés à retraiter sont détruits.

Règle 26 : Missions : A. Appui tactique : Les missions d'appui tactique ne peuvent pas être effectuées contre des unités d'infanterie Vietminh isolées dans un hex de jungle complète ou de tranchées sauf si elles ont adjacentes à une unité terrestre française pendant le tour du joueur français, ou empilées avec une unité d'armes lourdes Vietminh dans l'un ou l'autre tour de joueur.
C . Reconnaissance : La reconnaissance a toujours lieu à moyenne altitude.

CITADEL : ERRATA DU 20 MARS 1980

PIONS
Les pions d'avions blancs sur fond bleu foncé appartiennent à l'Aéronavale française.

REGLES

Règle 7 : Séquence de jeu : Tous les tirs de la phase de tir indirect sont considérés comme simultanés ; tous les tirs ont lieu avant d'enlever les pertes, et une unité qui subit des pertes dans cette phase tire avec la valeur qu'elle avait au début de la phase. La seule exception est le tir antiaérien ; les avions français abattus ou repoussés n'effectuent pas d'attaque.

Les deux joueurs peuvent tirer dans chaque phase de tir indirect ; comme indiqué ci-dessus, tous les tirs sont considérés comme simultanés dans la phase.

Règle 29 - Maintenance des avions : B : Elimination des avions détruits :
Quand une unité aérienne est détruite par un tir antiaérien, on considère que seul un avion a été abattu, et que le reste a été repoussé ; l'élimination représente donc la consolidation d'unités en sous effectif. La plupart des pions représentent 4 avions. Les PB4Y et les Crickets n'en représentent toutefois que 2 ; par conséquent, au cours de cette procédure pour ces 2 types d'avions, seul un pion est remis en service pour un pion éliminé.

CITADEL : ERRATA NON OFFICIELS SUR L'ORDRE DE BATAILLE (Kevin Boylan, 19 Mai 2000)

Citadel est un de mes jeux favoris depuis que je l'ai acheté en 1978. En fait, ce jeu a accaparé mon attention au point qu'il m'a incité à étudier en profondeur non seulement la bataille de Dien Bien Phu, mais aussi toute la « guerre française » en Indochine. Au cours de mes lectures, j'ai repéré une quantité d'erreurs significatives sur l'ordre de bataille Vietminh de Citadel – et quelques erreurs mineurs pour le Français.

1. Régiments d'infanterie Vietminh : L'écrasante majorité des sources que j'ai utilisées (y compris le « Dien Bien Phu, un coin d'enfer » de Bernard Fall) donnent des régiments d'infanterie Vietminh à 3 bataillons seulement – et pas 4 comme dans Citadel. En fait, à la page 126 (juste après le début du chapitre V) de l'édition reliée Lippincott de 1966, Fall indique clairement, « Ainsi, un total de 28 bataillons… constituait le noyau de la force d'infanterie assiégeante ». C'est à dire, 3 bataillons chacun pour 9 régiments (les 36ème, 57ème, 88ème, 98ème, 141ème, 165ème, 174ème et 209ème), plus 1 bataillon du 176ème. Donc, le jeu comprend 10 bataillons de plus (c'est à dire l'équivalent d'une division) que ceux qui devraient être réellement présents.

2. 176ème régiment d'infanterie : Fall indique également clairement que seul 1 bataillon du 176ème régiment était présent au début du siège (le 888ème, qui fut attaché au 57ème régiment pour le siège d'Isabelle). C'est seulement vers la mi-Avril qu'un second bataillon du 176ème arriva (le 970ème), et le 3ème bataillon ne se montra jamais. Le 970ème arrive en renfort le 15 Avril.

3. 148ème régiment d'infanterie : Enfin, Fall mentionne que les 910ème et 920ème bataillons d'infanterie du 148ème régiment furent envoyés à Dien Bien Phu en même temps que sa compagnie organique d'armes lourdes, la 121ème. Ces deux bataillons (tous deux sont des pions 14-3 / 9-2) devraient apparaître en même temps (le 15 Avril) que la compagnie organique d'armes lourdes.

4. 351ème division lourde : Henri de Brancion en détaille comme suit la composition dans son livre « Dien Bien Phu : Artilleurs dans la fournaise » (1993) :
   - 45ème régiment d'artillerie : 24 obusiers de 105mm en deux bataillons.
     - 950ème bataillon (60ème, 64ème, 66ème et 68ème compagnies avec 3 pièces chacune)
     - 954ème bataillon (80ème, 83ème, 86ème et 89ème compagnies avec 3 pièces chacune)
   - 675ème régiment d'artillerie : 18 obusiers de 75mm (dont 12 japonais) et 20 mortiers de 120mm.
     - 175ème bataillon (754ème, 755ème et 756ème compagnies avec 3 obusiers chacune)
     - 275ème bataillon (751ème et 756ème compagnies avec 4 mortiers chacune, et la 753ème avec 3 obusiers)
     - 83ème bataillon (111ème, 112ème et 119ème compagnies avec 4 mortiers chacune, et les 113ème et 115ème compagnies avec 3 obusiers chacune).

   - 237ème régiment d'artillerie : 30 mortiers de 82mm
   - 367ème régiment de flak : 100 mitrailleuses de 0.50cal et soit 16 ou 24 canons de 37mm

Ces chiffres représentent la meilleure estimation du Renseignement français quant à la composition de la 351ème division lourde en Janvier 1954. Toutefois, De Brancion note que les Français n'étaient pas certains que le 237ème régiment soit présent en totalité à Dien Bien Phu, bien que certains de ses éléments aient pu être présents lors du siège du point d'appui Isabelle. Les appendices de Fall le créditent de 40 mortiers, alors que son texte (p.126, chapitre V) déclare que « … des éléments au moins du 237ème régiment d'artillerie… (sic)étaient présents dans la zone de Dien Bien Phu. »

De Brancion indique également que des officiers d'artillerie français capturés à Dien Bien Phu déclarèrent que les officiers d'artillerie ennemis qui les interrogèrent par la suite affirmèrent que le Vietminh avaient utilisé 3 bataillons d'obusiers de 105mm (36 pièces au total) pendant le siège. Ceci pourrait expliquer la mention cryptique par Fall au 34ème régiment d'artillerie (qui n'apparaît pas dans ses appendices, mais est mentionné page 363, chapitre X).

Enfin, il existe une confusion énorme à propos des forces antiaériennes Vietminh à Dien Bien Phu. Les appendices de Fall donnent 20 canons de 37mm et 50 mitrailleuses de 0.50cal au 367ème régiment, mais page 127 (chapitre V), il donne le chiffre de « 36 canons russes antiaériens » - supposément du 37mm, chiffre répété au début du chapitre XII. En outre, page 223 (chapitre VI), Fall affirme qu'au début Avril, le Vietminh réclama un autre régiment de flak avec 67 pièces de 37mm à la Chine. Dans « Pourquoi Dien Bien Phu ? », Pierre Rocolle affirme (page 340) qu'un nouveau régiment de flak traversa la frontière chinoise entre le 20 et le 23 Avril – bien que les Français n'aient pu déterminer s'il possédait 36 ou 67 pièces de 37mm. Enfin, De Brancion note que dans

une interview de 1992 avec le général britannique Peter MacDonald, Giap affirma que le Vietminh possédait 36 pièces de 37mm à Dien Bien Phu.

Les 36 obusiers de 105mm Vietminh présents dans CITADEL sont vraisemblablement le chiffre correct. Par contre, il semble y avoir un consensus général suffisant dans les différentes sources pour favoriser le 367ème régiment en lui donnant 12 pièces de 37mm supplémentaires pour compenser partiellement la perte Vietminh des 10 bataillons d'infanterie cités plus haut. Cependant, puisque les sources s'accordent sur le fait que seule une partie du 237ème était présente, celui ci ne devrait avoir que 12 mortiers de 82mm disponibles (le reste est considéré comme protégeant les forces positionnées contre un effort de secours français à partir du Laos). De toutes façons, le Vietminh a déjà plein de mortiers de 82mm disponibles au sein de ses bataillons d'infanterie (Citadel, règle 34).

5. Détachement de l'Armée de l'air française : Le livre de Fall contient d'innombrables mentions d' un détachement de l'Armée de l'air française de plus de 100 hommes qui se battit « étonnamment bien » d' en tant qu'infanterie à Dien Bien Phu après que l'aérodrome soit devenu inutilisable. Dans la 2ème partie du siège, le détachement de l'Armée de l'air fut affecté à la garnison de points d'appui intérieurs moins exposés comme Epervier et Junon. Donc le joueur français devrait recevoir le détachement de l'Armée de l'air comme renforts dans le bunker de PC le 20 Mars (c'est une compagnie d'infanterie 2-3, et au verso 1-2).

6. 35ème régiment d'artillerie légère parachutiste : Le gros des affectifs du 35ème RALP fut parachuté sur Dien Bien Phu pour recompléter les servants décimés des unités d'artillerie déjà présentes dans la forteresse. Toutefois, page 224 de l'édition Lippincott (chapitre VI), Fall décrit le mauvais largage et la récupération le 5 Avril de 2 canons sans recul de 75mm qui appartenaient presque certainement au 35ème RALP, et à la page 335 (chapitre X), il mentionne « une forte patrouille du 1/2 REI, renforcée par des équipes de canons sans recul du 35ème RALP ». Dans « La bataille de Dien Bien Phu », Jules Roy affirme dans sa discussion des évènements du 31 Mars que « une bataillon parachutiste,… le 2ème bataillon, 1er chasseurs para et une batterie de canons de 75mm furent les seuls renforts que le camp retranché recevrait ». De Brancion dans son livre « Dien Bien Phu : Artilleurs dans la fournaise » indique que les batteries du 35ème RALP comportaient chacune 4 pièces de 75mm sans recul. Le joueur français devrait donc recevoir une batterie de 4 pièces de 75mm SR, qui devient disponible le 1er Avril (c'est à dire au même moment que le II/I RCP). Cette batterie est toujours considérée comme ravitaillée en munitions (de la même façon que les chars français n'ont pas à se soucier du ravitaillement en munitions).

7. Remplacements pour les mortiers de 120mm français : De Brancion et Rocolle (ce dernier dans « Pourquoi Dien Bien Phu ? ») tous deux rapportent que les Français avaient des mortiers de 120mm de rechange à Dien Bien Phu au début du siège. Rocolle affirme qu'un total de 8 tubes étaient présents le 13 Mars, et De Brancion déclare que la 1ère compagnie para de mortiers lourds de la Légion Etrangère avait 4 tubes à elle seule. Par conséquent, les Français devraient avoir 8 points de remplacements de 120mm de disponible, et qui n'ont pas à être parachutés. Ces points sont en plus des 12 points normaux de remplacements d'armes lourdes.

8. 2ème groupe, 4ème régiment d'artillerie coloniale : Le bataillon français d'artillerie de 105mm situé dans la position principale était le 2/4ème, pas le 2/10ème comme indiqué dans Citadel.

Comme information supplémentaire, voici le tableau de Rocolle indiquant le nombre de pièces françaises en état de tir aux dates mentionnées :

Date	Obusiers de 105mm	Obusiers de 155mm	Mortiers de 120mm
12 Mars	24	4	32 (dont 8 de rechange)
16 Mars	22	3	16*
21 Mars au soir	25**	4	17
30 Mars au soir	21	2	17
9 Avril au soir	18	3	15
13 Avril au soir	17	3	15
16 Avril	18	3	15
23 Avril	19	2	15
27 Avril	19	1	15
5 Mai	18	1	15
7 Mai au matin	8***	1	6

* 4 mortiers furent perdus à l'ennemi sur Gabrielle. 4 autres furent détruits. Ces pertes furent compensées par les 8 tubes de rechange.

** 2 obusiers furent parachutés sur Isabelle le 21 Mars.

*** Tous sur Isabelle.

CITADEL : ERRATA NON OFFICIELS (Kevin Boylan, 19 Mai 2000)

1. Modificateur de terrain de jungle

Le modificateur au dé pour les unités d'armes lourdes Vietminh dans des hexes de jungle complète est ramené à –2 (c'est à dire le même que pour toutes les autres unités).

Raisonnement : Le –2 en plus représente les emplacements et les casemates utilisés par le Vietminh pour son artillerie. Le joueur Vietminh ne devrait pas bénéficier de ce modificateur dans n'importe quel hex de jungle complète, car cela lui permettrait de déplacer son artillerie vers de meilleures positions de tir sans avoir à construire des fortifications au préalable.

2. Casemates d'artillerie Vietminh

Le joueur Vietminh peut construire une casemate d'artillerie par phase de mouvement ami dans n'importe quel hex de jungle complète. Chaque casemate peut être occupée par une seule unité d'obusiers de 75mm ou de 105mm, et donne un modificateur supplémentaire de –4. Toutefois, quand une casemate est placée sur la carte, son bord supérieur doit être orienté vers la jonction de 2 côtés d'hex dans l'hex où elle est placée. Une unité d'obusiers occupant une casemate d'artillerie ne peut tirer que dans des hexes compris dans le cône formé par ces 2 côtés d'hex. L'orientation d'une casemate ne peut pas être changée après avoir été placée.

Raisonnement : Les obusiers Vietminh étaient installés dans des casemates souterraines qui ne laissaient exposés que l'extrémité des tubes (et les ouvertures étaient habituellement obturées par des sacs de sable après les tirs).Ces casemates apportaient un niveau de protection bien supérieur à celui des alvéoles ouvertes utilisées par l'artillerie française, mais avaient comme inconvénient de limiter grandement l'orientation des canons qu'elles protégeaient. Les mortiers, les canons sans recul et la flak Vietminh ne pouvaient pas être déployées dans des casemates, car ces armes ne peuvent pas tirer à partir d'installation avec un toit. A cause de leur complexité, ces casemates ne pouvaient être construites que par le 151ème régiment de sapeurs de la 351ème division lourde.

3. Tranchées Vietminh

- Les bataillons d'infanterie Vietminh ne peuvent pas creuser de tranchées. En lieu et place, chaque QG de régiment Vietminh peut construire 3 hexes de tranchées, ou 1 complexe de tunnels, ou 1 emplacement d'armes lourdes par phase de mouvement. Pour se rappeler du fait qu'un QG donné a utilisé cette possibilité pendant une phase de mouvement donnée, retournez son pion ; tous les QG sont retournés recto visible pendant la phase de retour Vietminh. Mise à part cette règle et les points ci-dessous, la construction suit exactement les règles existantes.

- Les tranchées Vietminh ne peuvent pas être construites dans un hex situé dans une zone de contrôle française en partant directement d'un autre hex dans la même situation. Ceci s'applique aussi aux emplacements d'armes lourdes et aux complexes de tunnels.

- Un QG de régiment ne peut pas commencer à creuser des tranchées au départ d'une tranchée creusée par un autre QG au cours de la même phase de mouvement. Par conséquent, des tranchées, des complexes de tunnels ou des emplacements d'armes lourdes ne peuvent se « brancher » que sur des tranchées creusées lors d'un tour de jeu précédent.

- Des tranchées et des emplacements d'armes lourdes peuvent être creusés dans des hexes de village.

- Une tranchée peut traverser une rivière, mais le bord d'hex de rivière constitue toujours un point de vulnérabilité.

Raisonnement : Les règles d'origine permettent au joueur Vietminh de creuser des tranchées à rythme démentiel ; même la réduction du nombre de bataillons d'infanterie Vietminh à 28 autoriserait toujours la création de 112 hexes de tranchées par tour. Cependant, le tableau d'information des scénarios ne donne que 60 hexes de tranchées au début du scénario 3 – après 15 jours de terrassement – et seulement 180 pour le scénario 7 – après 45 jours de terrassement. Les modifications proposées ci-dessus permettent au Vietminh de creuser 27 hexes de tranchées par jour (ce qui est peut-être encore trop), mais ralentissent au

moins le processus suffisamment pour que le joueur français puisse avoir une envie quelconque de reboucher des tranchées comme dans la réalité historique.

4. Tranchées de communications françaises

A partir du tour du 25 Mars, tous les points d'appui contrôlés par les Français, situés à 2 hexes ou moins de l'un l'autre sont considérés comme reliés par des tranchées de communication, sauf s'ils sont séparés par un hex d'aérodrome. Les tranchées de communication françaises fonctionnent exactement comme les tranchées Vietminh, sauf comme suit :

- Une tranchée Vietminh peut être construite dans un hex contenant une tranchée de communication tant que l'hex n'est pas occupé par une unité française. Ceci annule alors immédiatement la tranchée de communication. Toutefois la tranchée de communication redeviendrait immédiatement fonctionnelle si la tranchée Vietminh venait à être rebouchée.

Raisonnement : Le 23 Mars, le colonel De Castries ordonna la construction de tranchées de communication entre tous les points d'appui restants. Au fur et à mesure de la bataille, ces tranchées furent recouvertes par des planches d'acier perforé provenant de l'aérodrome devenu inutilisable – créant un labyrinthe de tunnels virtuels surnommé « le Métro » par la garnison, d'après celui de Paris.

5. Construction de points d'appui

A partir du 1er Avril, le joueur français peut construire des points d'appui dans des hexes non situés dans une zone de contrôle Vietminh ni dans un marécage. Si le joueur français a une compagnie non en déroute de sapeurs dans un tel hex pendant la phase de retour française, il peut y placer un marqueur de point d'appui verso visible. Si une compagnie non en déroute de sapeurs est empilée avec le marqueur de point d'appui au cours de la phase de retour française d'un tour suivant quelconque, le marqueur est retourné recto visible. Un marqueur de point d'appui verso visible donne des modificateurs de –2 au tir et de –1 en mêlée, et un marqueur de point d'appui recto visible donne des modificateurs de –4 et –2, comme tous les autres points d'appui. Deux points d'appui au maximum peuvent être créés.

Raisonnement : Pendant la bataille, les Français construisirent 2 nouveaux points d'appui : Opéra, situé sur la lisière Est de l'aérodrome en face de Huguette-2 (hex 2220), et Lily-2, situé entre Claudine-1 et Huguette-4 (hex 1924).

6. Mouvement des unités d'armes lourdes

Modifiez le paragraphe de la règle 8 comme suit : « Les unités d'obusiers, de mitrailleuses quadruples de 0.50cal, et antiaériennes de 20mm et de 27mm qui se déplacent pendant une phase de mouvement ne peuvent pas tirer pendant le reste du tour de jeu. »

Raisonnement : Les armes lourdes d'infanterie telles que des mortiers et des canons sans recul sont conçues pour être facilement transportables et mises en batterie rapidement, et peuvent donc être utilisées très vite après avoir été déplacées. Par contre, de l'artillerie volumineuse et des canons antiaériens doivent être remorqués ou traînés, à travers un terrain très inégal (dans la cas du Vietminh) ou sous l'observation et le tir constants de l'ennemi (dans le cas des Français). En outre, des dépôts de munitions et des relais de transmissions doivent être mis en place avant que les pièces ne soient totalement efficaces.

7. Zones de jungle Vietminh

La surface de jungle qui couvre les bords de la carte est divisée en zones de jungle qui régulent le mouvement Vietminh. Des frontières existent entre ces zones de jungle, matérialisées par des lignes blanches imprimées sur le carte ou par des zones sans jungle allant jusqu'au bord de la carte. Tous les hexes de jungle complète ou partielle à l'intérieur de ces délimitations appartiennent à la même zone de jungle.

- Aucune unité Vietminh ne peut traverser ou occuper des hexes de 2 zones différentes au cours de la même phase de mouvement (sauf si elle appartient à un régiment effectuant un mouvement stratégique). En fait, le mouvement stratégique est le seule moyen par lequel une unité Vietminh peut se déplacer d'une zone de jungle à une autre.

Raisonnement : Aucune règle n'existe pour empêcher les unités Vietminh de traverser des zones de jungle de façon illimitée pendant un tour donné. Ceci permet des mouvements de troupe en contradiction flagrante avec l'histoire. Des unités Vietminh peuvent entrer dans la jungle d'un côté de la carte, courir jusque l'autre côté et ensuite sortir de la jungle pour assaillir l'ennemi – tout ça en une journée. Un déplacement illimité était possible dans le terrain dégagé de la vallée, mais certainement pas dans le relief tourmenté et couvert de jungle des montagnes environnantes.

8. Consolidation

Des points de force peuvent être transférés entre des unités d'infanterie qui occupent le même hex ou sont adjacentes l'une à l'autre à n'importe quel moment du tour du joueur ami. Toutefois, un point de force ne peut jamais être transféré d'une unité vers une autre qui possèderait un meilleur moral (soit à plein effectif, soit après avoir atteint son niveau critique de pertes). Comme prévu, aucune unité ne peut être reconstruite au delà de son niveau critique de pertes.

- Le joueur français ne peut transférer des points qu'entre unité du même type exactement – c'est à dire, Légion Etrangère vers Légion Etrangère, Vietnamiens vers Vietnamiens, Thaïs vers Thaïs, Algériens vers Algériens, etc.).

- Le joueur Vietminh ne peut transférer des points qu'entre bataillons du même régiment.

Raisonnement : Tout au long de cette bataille de 54 jours, les Français réorganisèrent constamment leurs unités décimées de façon à garder au moins quelques unités raisonnablement fortes en vue de contre-attaques. Vers la fin Avril, par exemple, les survivants des 1er et 2ème bataillons parachutistes de la Légion Etrangère fusionnèrent en un seul bataillon en sous effectif. Il y a de bonnes raisons de penser que le Vietminh fut forcé de recourir aux mêmes expédients.

9. Transport aérien

- Les troupes ne peuvent être transportées que par C47, et ne peuvent être larguées qu'à basse altitude.

Raisonnement : Il n'y aucun indice d'utilisation des C119 pour parachuter des troupes, sans doute vraisemblablement à cause de leur grosse capacité de transport qu'il ne fallait pas gaspiller en transportant des hommes. En tous cas, il n'est pas évident que les C119 aient été équipés – et leurs pilotes américains formés – pour le parachutage de troupes. Les hommes devaient être largués à basse altitude pour leur éviter d'atterrir en territoire ennemi (ce qui avait évidemment moins d'importance pour le largage de ravitaillement). L'altitude standard de largage de paras semble avoir été de 300m.

- Un nombre limité de missions de transport de personnel peut avoir lieu de nuit. Jusqu'au 2 Avril, un maximum de 2 C47 par jour peuvent effectuer du transport de troupes de nuit. A partir du 3 Avril, un maximum de 4 C47 par jour peuvent effectuer du transport de troupes de nuit.

- Un modificateur de +2 s'applique au tir antiaérien contre les avions effectuant du transport de troupes de nuit.

Raisonnement : Le largage de troupes françaises semble toujours avoir eu lieu à basse altitude pour éviter au maximum la dispersion. En fait, au fur et à mesure du rétrécissement du périmètre français, non seulement les avions devaient voler bas, mais aussi juste au dessus de leur vitesse de décrochage afin de donner aux paras une chance raisonnable de tomber en territoire ami. Ainsi, quand la flak Vietminh sur Dien Bien Phu devint dense au point de rendre quasi suicidaires des sauts de jour, les Français en vinrent à ne larguer des hommes qu'avec des avions isolés faisant des passages irréguliers – un demi-stick sautant à chaque passage. Cette tactique élimina presque complètement les pertes dues à la flak Vietminh, mais ralentit l'arrivée de renforts au point que seule une poignée d'hommes pouvaient sauter chaque nuit. La situation s'améliora quelque peu en Avril quand le colonel Langlais convainquit l'Armée de l'Air d'abandonner l'utilisation de zones de largage formelles et de larguer les troupes n'importe où à l'intérieur du périmètre.

- Les renforts, les munitions et les PROs largués sur Isabelle ne peuvent être utilisés que par des unités qui s'y trouvent, sauf si une unité française a la possibilité de se déplacer par route entre Isabelle et la position principale sans rencontrer d'unité ou de zone de contrôle Vietminh.

10. Errata pour la carte

- La route dans l'hex 2323 traverse 2422 et rejoint la route de l'hex 2523.

- Les 3 hexes d'Anne Marie devraient former une seule masse de collines (1316-1415-1414).

Raisonnement : Cette correction est basée sur des cartes militaires US des années 60. Toutefois, la vraie configuration d'Anne Marie est aussi visible sur une photo incluse dans l'édition Lippincott de 1966 du livre de Bernard Fall, « Dien Bien Phu, un coin d'enfer » et sur la carte présente dans le livre du général Giap, mais elle est encore plus évidente sur les photos incluses dans le livre « Dien Bien Phu » du général Pierre Langlais.

- Le point d'appui Huguette-6 ne devrait couvrir qu'un hex (1917), pas 1917 et 1817.

Raisonnement : pendant une grande partie de la bataille, Huguette-6 ne fut occupée et défendue avec succès contre des attaques importantes que par une seule compagnie française. Ceci est impossible si cette position couvre 2 hexes.

- Il devrait y avoir un pont reliant les hexes 2320 et 2419.

Raisonnement : L'existence d'un pont reliant le point d'appui Wieme au reste d'Isabelle est attestée par Bernard Fall dans son « Dien Bien Phu, un coin d'enfer » (p.123 de l'édition Lippincott).

La grande zone blanche sur le bord Est de la carte Sud ne devrait pas exister. En fait, la jungle devrait s'étendre de 3112 en 3212, et à partir de là en suivant la colonne d'hexes 3200 jusqu'à rejoindre la zone de jungle Sud-Est en 3223. Toute la zone sous la pliure de la carte (3214-4014) constitue une zone de jungle séparée.

Raisonnement : GDW a naturellement utilisé une carte de « Dien Bien Phu, un coin d'enfer » (p.117 de l'édition Lippincott) pour déterminer la position de la lisière de jungle. Cependant, la seule raison pour laquelle la carte de Fall n'indique pas de végétation à cet endroit est que la légende de la carte s'y trouvait. La lecture des cartes US des années 60 révèle que cette zone était couverte d'une jungle aussi dense que sur le reste du pourtour de la vallée.

11. Les C119 en tant que bombardiers

Les C119 peuvent effectuer des missions d'appui tactique et de la suppression de flak, en utilisant leur valeur de transport comme valeur d'attaque. Cependant, les C119 ne peuvent pas faire de bombardement stratégique.

Raisonnement : Tous les comptes-rendus occidentaux de la bataille s'accordent sur le fait que les C119 furent utilisés pour attaquer les positions Vietminh dans la vallée de Dien Bien Phu à l'aide de charge de 6 tonnes de napalm. Toutefois, il ne se trouve pas même une seule source pour affirmer que les C119 aient pratiqué de l'interdiction sur les lignes de ravitaillement Vietminh vers Dien Bien Phu – une mission pour laquelle le napalm n'aurait pas été très indiqué de toute façon.

12. Gabrielle

- Les unités situées dans Gabrielle-5 ne peuvent attaquer que vers et être attaquées que de Gabrielle-1, 2, 3 et 4.

- Gabrielle-1 est considérée comme adjacente à Gabrielle-2 dans tous les cas, et de même, Gabrielle-3 est considérée comme adjacente à Gabrielle-4 dans tous les cas.

Raisonnement : Les Gabrielles de 1 à 4 formaient une ceinture continue de défenses tout au long de la circonférence de la colline, avec Gabrielle-5 comme deuxième ligne sur la crête.

13. Eliane 2

Le modificateur au tir pour le point d'appui de l'hex 2625 est –5, et le modificateur de mêlée est –3.

Raisonnement : Avant-guerre, la demeure du gouverneur français du Tonkin Nord-Ouest était située sur la colline où Eliane-2 fut installée, et une prison souterraine avec des murs de 20 pouces d'épaisseur avait été construite à côté. Pendant la 2ème guerre mondiale, les Japonais transformèrent la prison en abri antiaérien capable de résister à un coup au but de 155mm. Les comptes-rendus Vietminh mentionnent que cette fortification joua un rôle essentiel de blocage de leurs attaques en permettant aux Français de s'abriter lors des barrages d'artillerie et de préparer leurs contre-attaques en toute sécurité.

14. Sape Vietminh

Le joueur Vietminh peut creuser une sape de mine sous n'importe quel point d'appui sur une colline. La sape peut faire jusqu'à 2 hexes de longueur, et chaque hex prend 10 jours à creuser. Un bataillon du 98ème régiment avec au moins 6 points de force doit occuper l'hex d'où commence la sape, et ne peut ni bouger ni attaquer pendant un tour où la sape est creusée. Le processus de 10 ou 20 jours peut être interrompu un nombre illimité de fois, mais tout le travail de sape est perdu si l'hex de démarrage est occupé par une unité française. Si une sape est détruite par les Français, le Vietminh peut recommencer là ou ailleurs, mais une seule sape peut exploser par partie.

- La sape peut exploser pendant la phase de tir indirect Vietminh de n'importe quel tour après la fin de l'excavation. La mine explose avec une valeur de 31 facteurs d'attaque ; ceux ci sont ajoutés aux autres facteurs de tir indirect Vietminh s'appliquant à cet hex pour déterminer la colonne de tir sur la CRT.

- Le joueur Vietminh doit avertir son adversaire qu'il commence à creuser une sape, et l'informer de son hex de départ et d'arrivée.

15. Mise en place française dans les scénarios

Scénarios 1 et 2

- La 11ème batterie, Artillerie coloniale 4/4 de déploie sur Eliane (historiquement E-10), pas sur Claudine.

- Les 5ème et 6ème batteries, Artillerie coloniale 2/4 se déploient sur Dominique (historiquement D-4), pas sur Claudine.

- La 9ème batterie, Artillerie coloniale 3/10 s'installe sur Claudine, pas Isabelle.

- La 1ère section, Artillerie antiaérienne FTA se déploie sur Dominique ((historiquement D-4), pas sur Junon.

Scénario 3

- La 11ème batterie, Artillerie coloniale 4/4 de déploie sur Eliane (historiquement E-10), pas sur Claudine.

- Les 5ème et 6ème batteries, Artillerie coloniale 2/4 se déploient sur Dominique (historiquement D-4), pas sur Claudine.

- La 12ème compagnie du 3ème bataillon Thaï est déployé sur Huguette, pas la 9ème compagnie.

- La 250ème compagnie légère Thaïe est déployée sur Françoise, pas sur Huguette.

- Le peloton de mortiers lourds de la compagnie composite de mortiers de la Légion Etrangère 1/3 est à plein effectif et pas à (2).

- La force de la 9ème batterie, Artillerie coloniale 3/10 est (1), pas (2).

Scénarios 4, 5, 6 et 7

La 5ème batterie, Artillerie coloniale 2/4 se déploie sur Dominique (historiquement D-4), pas sur Claudine.

Les 4ème et 6ème batteries, Artillerie coloniale 2/4 sont à plein effectif et pas à (1) ou (2).

Le peloton de mortiers lourds de la compagnie composite de mortiers de la Légion Etrangère 1/3 est à effectif (1) sur Claudine.

Scénarios 6 et 7

- La 1ère compagnie de mortiers lourds para de la Légion Etrangère est à plein effectif et pas à (1) ou (3).

Scénarios 5, 6 et 7

- Le point d'appui Lili est placé recto visible dans l'hex 1924. La 4ème compagnie (R) du bataillon marocain 1 / 4 est déployée sur Lili, pas Claudine. De même, notez que dans le scénario 5, la 4ème compagnie est incorrectement identifiée comme la 1ère compagnie du bataillon marocain d'infanterie 1 / 4.

Scénario 6

- Le point d'appui Opéra est placé verso visible dans l'hex 2220. La 1ère compagnie (R1) du 5ème bataillon para vietnamien et la 3ème compagnie (R) du 31ème bataillon du génie se déploient sur Opéra, pas sur Eliane et Claudine (respectivement).

Scénario 7

- La 1ère compagnie (R1) du 5ème bataillon para vietnamien est déployée dans l'hex 2221, pas le bunker de réserve.
- La 2ème compagnie (R1) du 5ème bataillon para vietnamien se déploie dans le bunker de réserve.

Raisonnement : La plupart de ces corrections sont basées sur le « Dien Bien Phu : Artilleurs dans la fournaise » de De Brancion – un compte rendu détaillé sur l'artillerie française de Dien Bien Phu – et une table dans le « Pourquoi Dien Bien Phu ? » de Pierre Rocolle, qui donne le nombre de mortiers et d'obusiers en état de tirer à 11 dates différentes au cours de la bataille. Par exemple, la table de Rocolle indique que les Français possédèrent constamment 15 mortiers de 120mm en état de tir du 9 Avril au 5 Mai. Il va sans dire que le joueur français retirera relativement peu d'avantages de ces pièces d'artillerie supplémentaires, puisqu'il a si peu de munitions pour les alimenter.

16. Mise en place Vietminh dans les scénarios

- Au début de tous les scénarios, le joueur Vietminh peut placer une casemate d'artillerie dans le même hex que chaque batterie d'obusiers située dans un hex de jungle complète, et un emplacement d'armes lourdes dans le même hex que chaque unité de mortiers, de canons sans recul ou antiaérienne située dans un hex de jungle complète.

- Le joueur Vietminh a 3 batteries supplémentaires de 4 pièces de 37mm au début de tous les scénarios (c'est à dire, 36 canons de 37mm au lieu de 24).

- Le joueur Vietminh a seulement 3 batteries de 4 mortiers de 82mm disponibles au 237ème régiment d'artillerie dans tous les scénarios, et non pas 10.

- Tous les régiments d'infanterie Vietminh sauf le 176ème possèdent 3 bataillons d'infanterie, pas 4. Le 176ème n'en a que 2, dont l'un ne peut rentrer en jeu que le 15 Avril.

- Le point d'appui Opéra est sous contrôle Vietminh au début du scénario 7. Il est placé recto visible dans l'hex 2220.

17. Renforts français

- Le détachement de l'Armée de l'air (2-3 / 1-2) est placé dans le bunker de PC le 20 Mars.

- Une batterie de 75mm sans recul du 35ème régiment d'artillerie légère parachutiste devient disponible pour être parachuté sur Dien Bien Phu à partir du 1er Avril. Cette batterie est toujours considérée comme ravitaillée en munitions (de la même façon que les chars français n'ont pas à se soucier du ravitaillement en munitions pour leur pièce principale).

18. Renforts Vietminh

Le QG du 148ème régiment d'infanterie et 3 bataillons d'infanterie Vietminh (les 910ème et 920ème bataillons du 148ème régiment, et le 970ème bataillon du 176ème régiment) arrivent en renfort le 15 Avril. Ces 3 bataillons sont tous des 14-3 / 9-2.

Note du traducteur : Cette traduction comporte en principe le contenu complet du livret de règles d'origine (sauf les informations sur les placements et les niveaux des unités à chaque scénario), les errata officiels de 1977 et 1980, ainsi que les errata non officiels (2000) que K.Boylan m'a autorisé à traduire. Je me suis efforcé de garder le style et la forme de la règle d'origine, même si celle-ci m'a paru parfois redondante et verbeuse, et de ne pas céder à la tentation de la réécriture. J'ai pris la liberté d'incorporer quelques errata importants directement dans le texte, en les mettant entre parenthèses et en *italique.* Je reste bien entendu ouvert à la critique constructive et aux suggestions d'améliorations, et je peux être joint à l'adresse : philippe.butez@wanadoo.fr

Philippe Butez