1.0 INTRODUCTION

"Tempête sur Dien Bien Phu" est un wargame simulant la bataille de Dien Bien Phu, pour 2 joueurs, de Mars à Mai 1954 en mettant l'accent sur les points forts. Un joueur contrôle le Forces Françaises et l'autre commandes les Forces du Vietminh. Le jeu utilise le système de Zones-Impulsions simplifié. Les joueurs doivent lire attentivement ces règles avant de jouer. Le jeu a une longueur de 8 tours et à la fin le gagnant est déterminé.

2.0 COMPOSANTS

- Règles
- 1 carte
- 1 ½ plaques de pions
- 1 Jeu de 55 cartes tactiques
- 2 dés

2.1 Les Pions

Le jeu contient deux types de pions : Les unités et les marqueurs.

2.1.1 Les Unités

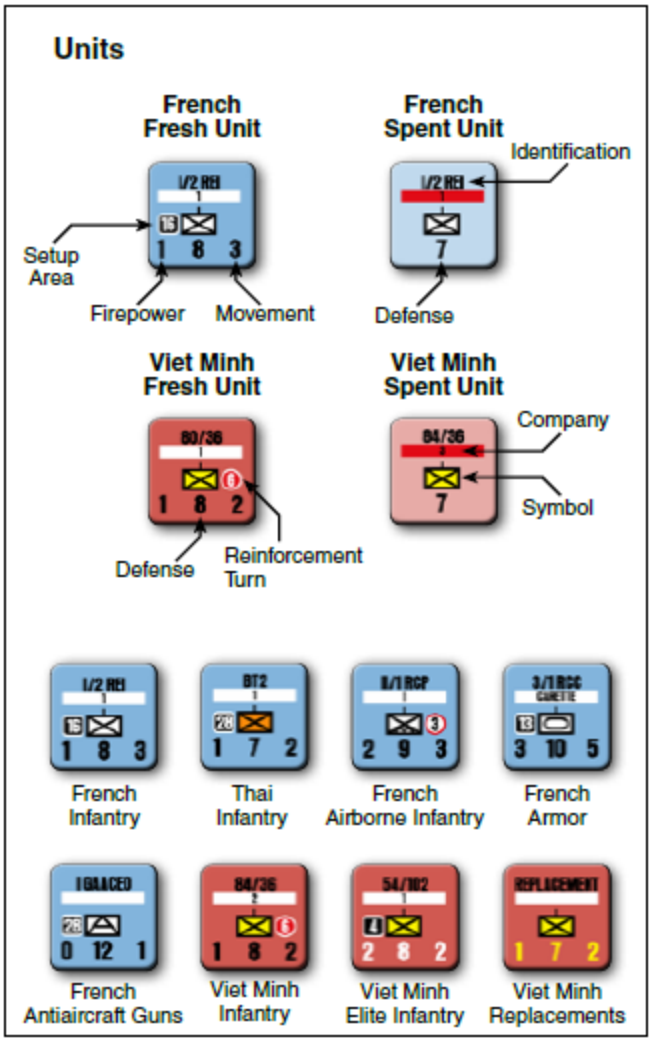
Toutes les unités sont de la taille d'une Compagnie ou d'un Peloton pour le Français (Pions bleus avec des symboles marrons pour la Force Coloniale Thaï) et la taille de la compagnie pour le Vietminh (Pions rouges avec des chiffres jaunes pour les unités de remplacement et des chiffres blancs pour les unités d'élite). Chaque unité dispose d'un côté Recto ("Frais") et d'un côté Verso ("Passé"). Vous pouvez différencier les deux faces car la face arrière est d'une couleur plus pâle que la face avant. Une unité sur sa face Recto est dans un bon état de fraicheur et peut encore effectuer une action pendant ce tour **(6.1).** Une unité sur sa face Verso est dans un état d'épuisement et ne peut plus effectuer d'action dans ce tour.

Sur le Recto de chaque unité il y a 3 chiffres. Ils représentent la puissance de Tir de l'unité, de défense et de mouvement. Sur le Verso du pion il n'y a qu'un seul chiffre qui représente la valeur de défense de l'unité (Les unités ne peuvent pas tirer ou se déplacer quand elles sont sur leur Verso).

Les symboles au centre du pion indiquent le type d'unité; infanterie, infanterie aéroportée, canons antiaériens ou chars.

S'il existe un chiffre dans un carré noir à gauche du symbole; c'est la zone de mise en place de l'unité au début du jeu **(3.0).** S'il existe un chiffre dans un cercle rouge à droite du symbole c'est le numéro du tour dans lequel l'unité arrivera en renfort **(12.2).** Trois unités Françaises ont une "*" comme chiffre de tour. Ces unités entrent en jeu via une carte tactique.

L'identification de l'unité (bataillon / brigade ou régiment) est placée en haut du pion et le numéro de compagnie est dans la barre colorée.



2.1.2 Marqueurs

Il existe 6 types de marqueurs dans le jeu :

Marqueurs de contrôle : Si pendant le jeu le contrôle d'une zone change de côté, celui qui contrôlait la zone au début de la partie en perd son contrôle, placez un de ces marqueurs dans la case contrôle de la zone (avec la face appropriée vers le haut pour indiquer quel camp contrôle maintenant cette zone).

Marqueurs de Tir : Si pendant le jeu une unité d'une zone tire sur une zone adjacente alors placez ce marqueur sur le bon côté pour indiquer qu'elle a tiré.

Marqueurs de tranchée : Ces marqueurs sont placés dans des zones contrôlées par le Viet Minh afin d'indiquer que des tranchées sont construites **(9.1).** Il y a 3 niveaux de marqueurs de tranchées 1, 2, et 3.

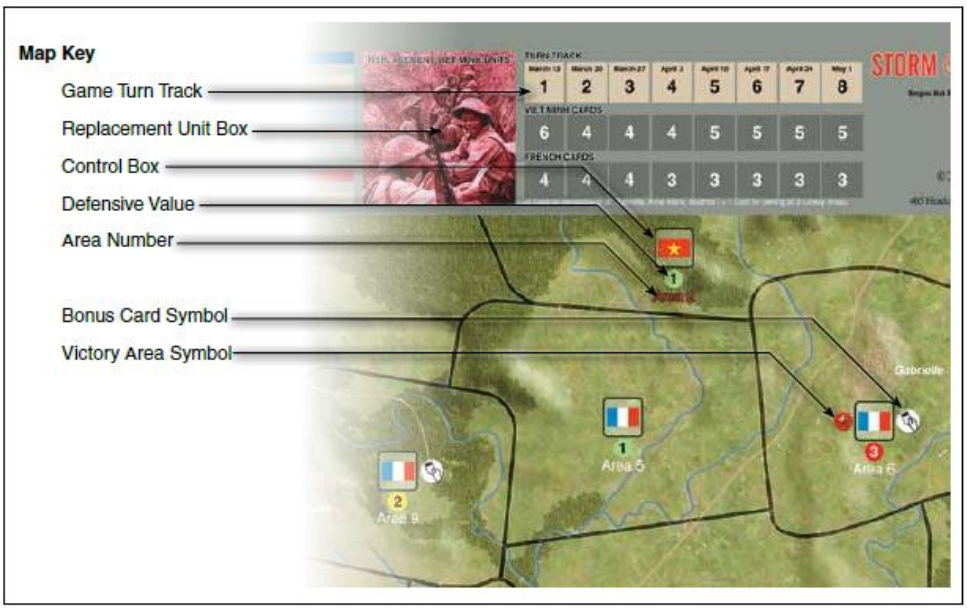
Marqueur de Tour : Ce marqueur est déplacé sur la piste des Tours de Jeu pour indiquer le tour en cours.

Marqueur de non approvisionnement : Ce marqueur est placé par le joueur Viet Minh dans une zone qu'il désigne comme étant hors approvisionnement **(11.0).**

Marqueur de non Remplacement : Ce marqueur est placé sur la piste des tours de jeu après que la carte "***Emergency Replacements*** (Remplacements en Urgence)" ait été jouée comme rappel que le joueur Viet Minh ne reçoit pas d'unités de remplacement pendant ce tour.

2.2 Carte de Jeu

La carte du jeu est imprimée sur une seule feuille et doit être posée sur une surface plane afin que les 2 joueurs puissent voire facilement tous les zones.



"***Game Turn Track*** (Piste des tours de Jeu)"
"***Replacement Unit Box*** (Case des unités de Remplacement)"
"***Control Box*** (Case de Contrôle de zone)"
"***Defensive Value*** (Valeur défensive de la zone)"
"***Area Number*** (Numéro de Zone)"
"***Bonus Card Symbol*** (Symbole de Carte Bonus)"
"***Victory Area Symbol*** (Symbole de Zone de Victoire)"

2.2.1 Les zones

La carte de jeu est divisé en plusieurs Zones. Chaque Zone a un numéro d'imprimé sur elle, une case de contrôle indiquant quel camp contrôle en dernier la Zone et une valeur défensive liée au terrain.

Si le numéro de Zone est imprimé en rouge une unité Française ne peut jamais entrer dans cette zone **(7.0).** Si le numéro de zone est imprimé en bleu ou vert le Viet Minh qui contrôle ces zones va appliquer un modificateur au lancé de Dé concernant l'approvisionnement Français **(11.0)**

Une limite de Zone en bleu indique une rivière qui impacte les coûts de déplacement **(7.0)** et la retraite **(8.4.2).**

2.2.2 Tables et Cases

Piste de Tour de Jeu : Le marqueur de tour est placé pour afficher le numéro du tour en cours **(4.0).**

Case des unités de Remplacement : La case où les unités de remplacement Vietminh sont placées **(12.1).**

2.3 Cartes Tactiques

Le Deck de 55 cartes contient 27 cartes tactiques Françaises et 27 cartes tactiques Vietminh plus 1 carte de preuve d'achat (qui n'est pas utilisée dans le jeu). Celles-ci sont séparées en deux piles, une avec toutes les cartes Françaises et l'autre avec toutes les cartes Vietminh. Vous pouvez différencier les cartes par leur couleur; les cartes Françaises ont un recto bleu et les cartes Vietminh ont un recto rouge. Les cartes Vietminh ont toutes un chiffre, c'est la valeur de Tranchée. C'est la valeur par laquelle un niveau de tranchée peut augmenter si la carte est mise au rebut **(9.0).**

3.0 MISE EN PLACE

Pour déterminer le joueur qui prend tel côté, pour les nouveaux joueurs, nous suggérons que les camps soient choisis d'un commun accord. Pour les joueurs expérimentés nous vous conseillons d'utiliser la règle optionnelle **15.0.**

Chaque joueur place ensuite ses unités sur leur face Recto, soit dans la zone correspondante à celle indiquée sur le pion ou, si l'unité arrivera en renfort, sur le numéro de tour où elle arrivera sur la piste des tours de jeu. Placez les unités de remplacement Vietminh dans la case des unités de remplacement de la carte.

Chaque joueur mélange ses cartes et les place, faces cachées, devant lui.

Enfin placez le marqueur de tour sur la piste des tours de jeu dans la case de tour 1.

4.0 SEQUENCE DE JEU

Le jeu progresse pendant 8 tours. Pour chaque tour la séquence suivante est effectuée :

A. Phase de pioche : Chaque joueur pioche un nombre de cartes jusqu'au chiffre indiqué sur la case de la piste du Tour de Jeu **(5.1).**

B. Phase d'Impulsion : Les deux joueurs effectuent en alternance des impulsions. Le joueur Viêtminh effectue la première impulsion à chaque tour **(6.0).**

Un joueur peut "passer" s'il souhaite ne pas effectuer toutes les actions de son impulsion. Si un joueur n'a plus d'unité qui puisse effectuer une action et qu'il n'a plus de carte dans sa main il passe automatiquement.

Si le joueur Français et le joueur Vietminh "passent" sur des impulsions consécutives le tour passe en phase terminale.

Si le joueur Viet Minh passe son tour on entre dans la phase finale sauf si le joueur Français rejette immédiatement l'une de ses cartes tactiques (la carte n'est pas jouée, elle est simplement placée dans le défausse). Si une carte est défaussée, le tour de jeu se poursuit normalement avec le joueur Français qui prend l'initiative puis le joueur Viet Minh qui joue et ainsi de suite.

C. Phase de Fin : Pendant la phase de fin les cartes peuvent être mises au rebut **(5.3),** avec le joueur Vietminh qui rejette en premier. Ensuite l'état de l'approvisionnement Français est déterminé **(11.0)** puis toutes les unités Vietminh et les unités Françaises appropriées sont retournées sur leur face Recto ("Frais"). Les unités Françaises dans les zones qui ont un marqueur "***Out of Supply***" ne peuvent pas revenir sur leur côté Recto. Tous les marqueurs ***"Fire"*** et ***"Out Of Supply"*** sont retirés de la carte. Le joueur Viet Minh lance un Dé pour les remplacements (sauf au tour 1 ou s'il y a le marqueur "Non remplacement" sur la piste des Tours de Jeu). Les deux joueurs reçoivent leur renforts (et remplacements) pour le tour et ils les placent dans les zones autorisées avec le joueur Viet Minh en premier **(12.3).** A ce moment le tour se termine. Si c'est le tour 8 le jeu se termine sinon le marqueur de tour est avancé d'une case sur la piste des tours de jeu et la séquence de jeu est répétée.

5.0 LES CARTES TACTIQUES

5.1 Réception des Cartes

Au début de chaque tour chaque joueur pioche des cartes de son Deck jusqu'à ce qu'il ait le bon nombre de cartes dans sa main comme indiqué au-dessous du tour de jeu (ou, comme cela peut se produire très rarement, s'il a déjà plus de cartes dans sa main que le nombre autorisé, il se défausse jusqu'à ce nombre). Remarquez qu'il ya un nombre pour le joueur Français et un autre pour le joueur Vietminh. De plus à chaque tour le joueur qui contrôle les ensembles de zones suivantes obtient une carte en prime pour chaque ensemble :

- Les 3 zones; Gabrielle, Anne-Marie et Beatrice (zones 6, 9 et 14).
- Les 3 zones de piste (zones 16, 20 et 21).

Chacun de ces bonus est cumulatif, donc si un joueur contrôle toutes ces 6 zones il reçoit 2 cartes supplémentaires.

Au premier tour de jeu le joueur Français va recevoir les cartes bonus; il aura alors une main de 6 cartes (4 cartes comme indiqué au-dessous du tour de jeu et 2 cartes bonus pour le contrôle de toutes les zones avec le symbole de bonus blanc et toutes les zones avec le symbole de bonus gris).

5.2 Jeu des Cartes

Quand les cartes sont jouées les directives de la carte prennent la priorité sur les règles normales et si la carte n'indique pas de règles particulières les règles normales sont appliquées.

Lorsque le texte de la carte commence par "***For your impulse***... (Pour votre impulsion...)" les effets de la carte sont appliqués et comptent pour ce joueur comme une impulsion complète. Un joueur ne peut jouer qu'une carte de ce type dans son impulsion.

Certaines cartes ont deux effets d'indiqués sur elles et le joueur ne peut suivre qu'un des effets (pas les deux).

Les cartes Vietminh ont un chiffre sur elles, c'est la valeur de tranchée qui est utilisée pour saper **(9.0).**

D'autres cartes peuvent être jouées lorsque les restrictions de la carte sont remplies, en regardant quel joueur est en impulsion. Il y a certaines cartes où un joueur peut souhaiter jouer multiple versions de la carte ensemble. Ces cartes sont "***Improved Défenses*** (Amélioration des Défenses)" (notez : La première carte double la valeur défensive du terrain et la seconde carte triple la valeur défensive), "***Mortar Support*** (Soutien des Mortiers)", "***Night Assault*** (Assaut de nuit)", "***Mines*** (Mines)", ***"Débouchez à Zéro !"*** et ***"Fighter Bombers*** (bombardement)".

Pour l'Amélioration des Défenses, le Soutien de Mortiers et les Assauts de nuit les effets des cartes sont cumulatifs. Pour les Mines, Débouchez à zéro ! et les chasseurs-bombardiers chaque carte est résolue individuellement. Donc si deux cartes ***"Fighter Bombers"*** sont jouées réalisez une première puis une seconde résolution.

Une fois qu'une carte a été jouée elle est placée en face du joueur dans sa pile de défausse, face visible. Certaines cartes indiquent qu'une fois elles ont été lues elles sont retirées du jeu. Dans ce cas ne placez pas cette carte dans la défausse, elle est retiré du jeu (notez que si la carte est rejetée plutôt que jouée elle n'est pas éliminée du jeu et elle est placée dans la pile de défausse).

5.3 Le rejet des Cartes

Pendant la phase de fin si un joueur a encore des cartes dans sa main il peut choisir d'en rejeter certaines, toutes ou aucune d'entre elles et les placer dans sa pile de défausse en face de lui. Toutes les cartes non écartées au cours de la phase finale sont conservées pour le tour suivant et celles-ci comptent dans la taille de la main de ce joueur.

5.4 Renouvellement des rejets

Chaque joueur garde ses rejets séparément de l'autre. Au début d'un tour si un joueur n'a pas assez de cartes dans son Deck afin de reconstituer sa main il place ses rejets avec les cartes restantes dans son Deck et les mélange pour former un nouveau Deck puis il pioche à nouveau ses cartes. Cette règle, souvent négligée, est importante.

6.0 IMPULSIONS

Dans son impulsion le joueur peut effectuer une des actions suivantes :

6.1 Actions de l'unité

Le joueur sélectionne une zone et les unités de son camp dans cette zone, le recto vers le haut ("Frais") qui pourront, comme action, effectuer un Mouvement **(7.0)** ou un Tir **(8.0)**. Le joueur peut choisir, s'il a un certain nombre de ses unités "Frais" dans la zone, celles qui exécutent. Le joueur Vietminh a deux actions supplémentaires disponibles : les Sapes **(9.0)** et les Assauts **(10.0).**

Toutes les unités sélectionnées pour effectuer une action doivent exécuter la même action. Ex : Elles doivent toutes tirer sur la même zone ou se déplacer dans la même zone (la carte tactique Française qui indique ***"Contre-attaque"*** permet aux unités de différentes zones de s'activer ensemble).

Une fois que les unités ont effectué une action elles sont retournées sur leur côté "Passé".

Il est possible que seulement une partie des unités d'un joueur, d'une zone, participe à une action. Celles qui n'ont pas participé à l'action de l'impulsion ne sont pas retournées.

6.2 Cartes Actions

Si un joueur joue une carte qui a le texte commençant par "***For your impulse...*** (Pour votre impulsion ...)" cette carte compte comme une action pour l'ensemble de l'impulsion.

7.0 MOUVEMENT

Chaque unité dispose d'un certain nombre de points de mouvement (MP) égal à la valeur de mouvement du pion. Si une unité n'a pas suffisamment de points de mouvement pour entrer dans une zone elle ne peut pas aller dans cette zone.

- Il en coûte 1 point de mouvement pour entrer dans une zone adjacente.
- Pour entrer dans une zone actuellement sous contrôle ennemi et/ou contenant au moins une unité ennemie et/ou à travers la rivière, il en coûte 1 point de mouvement supplémentaire (si plusieurs ou tous ces critères sont remplis il en coûte 1 seul point supplémentaire de mouvement).
- En cas de déplacement hors d'une zone actuellement sous contrôle de l'ennemi et/ou contenant au moins une unité ennemie, il en coûte 1 point de mouvement supplémentaire (Si tout ou partie de ces critères sont remplies cela coûte 1 seul point de mouvement supplémentaire).

Le cout d'1 MP supplémentaire pour traverser une rivière est annulé si l'unité traverse par un pont. Il existe deux ponts de liaison; Zone 29 vers la zone 28 et vers la zone 21.

Les unités Vietminh ne peuvent pas pénétrer dans les zones sous contrôle Français qui contiennent des unités Françaises (mais elles peuvent être effectuer un assaut sur la zone **(10.0)).**

Les unités françaises ne peuvent pas se déplacer dans des zones dont le numéro de zone est imprimé en rouge. Ces zones sont sur le bord de la carte.

Les unités blindées Françaises peuvent pas se déplacer (ou se retirer) à travers une rivière, sauf par un pont.

Qu'il s'agisse ou non de points de mouvement supplémentaires nécessaires, ils sont déterminés séparément pour chaque zone de déplacement au moment où le déplacement est effectué. ***Par exemple si une unité Française, comme action, entre dans une zone contrôlée par le Vietminh mais vide d'unités Vietminh cela coûtera 2 points de mouvement. Une fois que l'unité Française entre dans la zone le contrôle est transféré au joueur Français. Si l'unité devait poursuivre son mouvement il n'y aurait pas besoin de payer de point de mouvement supplémentaire pour quitter une zone contrôlée par l'ennemi.***

Toutes les unités en pile effectuant une action de mouvement dans la même impulsion doivent se déplacer ensemble de la même zone de départ pour la même zone de destination. Si les unités ont des valeurs de mouvement différentes la pile a un nombre de points de mouvement égale à la valeur de mouvement la plus faible d'une des unités de la pile.

Chaque joueur peut avoir, à tout moment, jusqu'à 9 unités dans la même zone. Un mouvement qui se traduirait par plus de 9 unités dans une zone est non autorisé. ***Par exemple si un joueur a une zone avec 8 unités il ne peut pas déplacer une pile de 2 unités dedans ou à travers la zone.***

Une fois que les unités ont fini de bouger elles sont retournées sur leur côté "Passé".

Exemple de mouvement

Les deux unités Françaises de la zone 10 peuvent entrer dans la zone 7 pour un coût de 2 MP (1 MP pour entrer dans la nouvelle zone plus 1 MP car la zone ou elles entrent est contrôlée par l'ennemi). Pour ces unités entrer dans la zone 11 leur coûterait 2 MP (1 MP pour entrer dans la nouvelle zone plus 1 MP car la zone pénétrée est contrôlée et occupée par l'ennemi). Enfin ces unités peuvent entrer dans la zone 17 pour 2 MP (1 MP pour entrer dans la nouvelle zone plus 1 MP car la zone pénétrée traverse une rivière et est occupée par l'ennemi).

L'unité de blindés Français dans la zone 17 n'est pas en mesure d'entrer dans la région 10 ou 11 car elle doit traverser la rivière et ne peut le faire que par un pont. L'autre unité française dans la zone 17 peut entrer dans la zone 11 pour un coût de 3 MP (1 MP pour entrer dans une nouvelle zone plus 1 MP car la zone pénétrée est contrôlée et occupée par l'ennemi et qu'il y a une rivière plus 1 MP car la zone de gauche est occupé par l'ennemi). Il pourrait également entrer dans la région 10 pour un coût de 3 MP (1 PM pour entrer dans une nouvelle zone plus 1 PM parce que la zone ou elle entre est bordée par une rivière plus 1 PM car la zone qu'elle quitte est occupée par l'ennemi).

L'unité Vietminh dans la zone 17 ne peut pas se déplacer dans la zone 10 (c'est interdit de pénétrer dans une zone sous contrôle Français contenant des unités Françaises), ne peut pas se déplacer dans la zone 14 (cela coûterait 3 MP et il n'en a que 2, 1 MP pour entrer une nouvelle zone plus 1 MP car la zone ou elle doit entrer est contrôlée par l'ennemi plus 1 MP car la zone qu'elle quitte est occupée par l'ennemi) et elle ne peut pas pénétrer dans la zone 11 (cela couterait également 3 MP, 1 MP pour entrer une nouvelle zone plus 1 MP car on doit passer par une rivière plus 1 MP comme la zone qu'elle quitte est occupée par l'ennemi).

8.0 TIRS

Le Tir peut être réalisé par des unités avec une de puissance de Tir de 1 ou plus ou commandé par une carte. Si une pile d'unités tire, toutes les unités doivent tirer sur la même zone.

8.1 Tir d'une unité

Le tir d'une unité, ou d'une pile d'unités, peut être réalisé contre des unités ennemies dans la même zone que l'unité, ou que la pile, ou contre des unités ennemies dans une zone adjacente. Si les unités tirent dans une zone qui contient à la fois des unités ennemies et de unités amies le tir n'affecte, en aucune façon, les unités amies.

Lors du tir dans une zone adjacente un marqueur de tir est placé dans la zone de l'unité qui tire avec son sigle de nationalité visible, ceci pour indiquer quel camp a tiré.

Une fois qu'une unité a tiré elle est retournée sur son côté "Passé".

8.2 Tir à partir d'une carte tactique

Si le tir a lieu à partir d'une carte suivez les instructions de la carte. Une fois que la carte été résolue elle est placée dans la pile de défausse.

8.3 Séquence de Résolution des Tirs

Le tir est résolu en trois étapes. Tout d'abord le total des points d'attaque est déterminé puis le total des points de défense est déterminé et enfin le nombre de points de dégâts est déterminé et appliqué.

8.3.1 Détermination des points d'Attaque

Pour calculer le nombre de points d'attaque lancez 2 dés et additionnez les. Ajoutez à cela le total des valeurs de tir de toutes les unités qui tirent. Cela donnera alors le chiffre total des points d'attaque.

8.3.2 Détermination des points de Défense

Le nombre de points de défense est égal à la plus grande valeur de défense de toute unité visée dans la zone cible plus la valeur de défense du terrain de la zone cible (qui peut être modifiée par les marqueurs de tranchées Viet Minh, **9.1).** Toutefois dans l'une des situations suivantes la valeur défensive pour le terrain est ignorée :

- Les unités visées sont dans la même zone que les unités qui tirent.
- Les unités visées ne contrôlent pas la zone ciblée.
- S'il y a un marqueur de tir qui appartient au camp visé dans la zone cible.
- La zone est prise d'assaut **(10.0).**

8.3.3 Déterminez les points de Dommages

Le nombre de points de dégâts est égal au nombre de points d'attaque moins le nombre de points de défense. Si le nombre de points de dégâts est égal à zéro, ou négatif, les unités visées ne prennent aucun dommage. Si le nombre de points de dégâts est de 1, ou plus, les unités visées doivent appliquer ces points de dégâts (si possible).

8.4 Application des points de Dommages

Lorsqu'il reçoit ses points de dégâts le joueur qui possède le unités visées doit appliquer tous les points de dégâts à ses unités de la zone cible. Il utilise la méthode suivante pour attribuer les points de dégâts, jusqu'à ce que tous les points aient été attribués avec succès. La liste ci-dessous est la seule façon dont les points de dégâts peuvent être attribués. Aucune autres solutions ne sont permises.

1 point

- Retournez la face Recto ("Frais") sur la face Verso ("Passé").

ou

- Retraitez une unité face Verso ("Passé") dans une zone adjacente.

2 points

- Éliminez une unité Verso ("Passé").

ou

- Retournez une unité face Recto ("Frais") sur sa face Verso ("Passé") et retraitez la vers une zone adjacente.

3 points

- Éliminez une unité face Recto ("Frais").

Si une carte permet au joueur qui tire d'attribuer les points de dégâts c'est le joueur qui tire qui attribue les points de dégâts aux unités ennemies spécifiques. ***Ex : Si le joueur Français obtient 3 points de dégâts contre deux unités Vietminh il peut affecter les 3 points sur une unité ou 2 points sur une unité et 1 point sur l'autre.***

8.4.1 Application

Alors que le joueur possédant les unités qui ont reçu des dommages est libre de choisir la façon d'appliquer les dégâts (sauf si une carte indique le contraire) autant de points de dégâts que possible doivent être appliqués.

Si plusieurs points de dégâts reçus ne peuvent pas être appliqués les points en excès sont ignorés. ***Ex : Si une zone ne contient qu'une seul unité face Recto et que 5 points de dégâts doivent être appliqués à la zone, 3 points sont appliqués pour l'élimination de l'unité et les 2 points restants sont ignorés.***

8.4.2 Retraites

Tous les retraites doivent se réaliser dans une zone adjacente contrôlée par le camp de l'unité qui retraite. S'il n'y a pas une telle zone de disponible l'unité qui retraite est éliminée.

Les unités blindées Françaises ne peuvent pas battre en retraite à travers la rivière à l'exception d'un des deux ponts.

Lors de la retraite, s'il ya plusieurs destinations de retraite possibles, la zone sélectionnée est celle qui contient le plus petit nombre d'unités ennemies et ne causera pas de superposition. En d'autres termes si on leur donne le choix entre se retirer dans une zone sans unités ennemies (mais un sur-empilement se produira) ou dans une zone contenant des unités ennemies (mais un sur-empilement n'aura pas lieu) c'est ce dernier qui doit être choisi.

S'il existe plusieurs zones, les unités peuvent retraiter dans celles contenant le même nombre d'unités ennemies, le joueur retraitant peut décider dans quelle zone chaque unité retraite, toutes les unités n'ont pas l'obligation d'aller dans la même zone.

Retraiter dans une zone qui pourrait entraîner le sur-empilement (plus de 9 unités amies dans la même zone) n'est pas autorisé, sauf s'il n'existe pas d'autres zones adjacentes amies. Si les unités en retraite doivent provoquer le sur-empilement utilisez la même procédure que ci-dessus pour les retraites. Si la zone suivante ne peut pas les accueillir en raison du sur-empilement elles doivent continuer à retraiter. Une unité ne peut jamais battre en retraite vers la zone qui a été la cible de tirs. S'il n'y a aucun endroit légal aux unités pour retraiter elles sont éliminées.

Exemples de Tirs et de Dommages

Les quatre unités françaises dans la zone 10 vont tirer sur les unités Vietminh dans la zone 11. La puissance de tir totale est de 7 (3 + 1 + 1 + 2). Deux dés sont lancés et il en résulte un 6. Cette valeur est ajoutée à la puissance de tir pour donner 13 points d'attaque. Les points de défense du Viet Minh est de 10; 8 pour la plus grande valeur de défense, et 2 pour le terrain (1 pour la valeur imprimée sur la carte plus 1 pour le marqueur de tranchée dans la zone). Le nombre de points de dommages attribués est de 3 (13 moins 10).

Le joueur Vietminh décide comment ces points sont appliqués. Une option serait d'éliminer une des unités "Frais" de la zone. Une deuxième option serait de retourner une unité et de retourner et retraiter une seconde unité. L'unité en retraite peut se déplacer à Zone 7 ou 8 car ces deux zones sont contrôlées par le Vietminh. Comme elles ne contiennent pas d'unités ennemies les deux zones de retraites sont admises (si un joueur a plusieurs zones qu'il contrôle il peut se retirer dans celle (s) contenant le moins d'unités ennemies. Il ne peut pas reculer une unité dans la zone 17 ou 14 (ou 10) car elles sont contrôlées par le Français.

Une fois que les dommages ont été appliqués un marqueur de tir Français est placé dans la zone 10 et les unités Françaises sont retournées leur côté Verso ("Passé").

9.0 SAPE

La Sape ne peut être effectuée que par le joueur Vietminh dans une zone qu'il contrôle. Lorsque l'action de Sape est effectuée le niveau de tranchée de la zone est augmenté jusqu'à un maximum de 3 (le marqueur de Tranchée approprié est placé dans la zone).

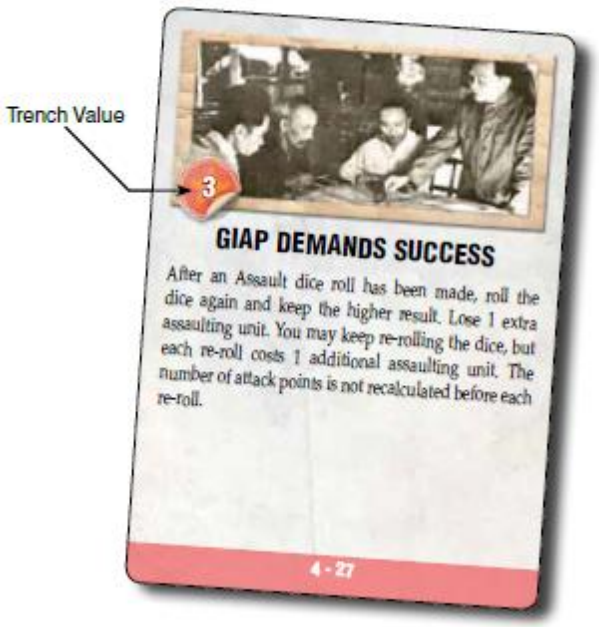
Pour exécuter l'action de Sape le joueur Vietminh doit retourner deux unités, d'une zone, face Recto ("Frais") sur leur face Verso ("Passé") pour chaque niveau dont il souhaite augmenter le niveau de tranchée (si 6 unités sont retournées

le niveau de la tranchée est augmenté de 3) ou se défausser d'une de ses cartes tactiques et augmenter le niveau de tranchée de la valeur "tranchée" sur la carte (et aucune des unités sont ("Passé").

9.1 Niveau de Tranchée

Chaque niveau de tranchée augmente la valeur de défense de la zone de 1 jusqu'à une valeur maximale totale en défense de 3 (y compris la valeur de la défense de la zone imprimée sur la carte). Le niveau de tranchée est indiqué par le marqueur de tranchée dans la zone. ***Ex : Si une zone a une valeur défensive de 2 et un niveau de tranchée de 2, la valeur défensive totale de la zone est de 3 (2 + 2 = 4 mais la valeur maximale possible est de 3).***

S'il n'y a pas d'unités dans la zone le marqueur de tranchée reste dans la zone. Si la zone devient sous contrôle Français le marqueur de tranchée est retiré.



"Après qu'un lancé de Dé d'Assaut ait été réalisé lancez à nouveau le Dé et gardez le résultat le plus élevé. Perdez 1 unité d'assaut supplémentaire. Vous pouvez relancer le Dé mais chaque relance coute une unité d'assaut supplémentaire. Le nombre de points d'attaque n'est pas recalculé avant chaque relancé de Dé"

10.0 ASSAUT

L'Assaut ne peut être effectué que par le joueur Vietminh. Le joueur Vietminh ne peut pas se déplacer dans une zone qui est contrôlée et contient des unités Françaises mais il peut réaliser un assaut sur la zone. Les assauts peuvent être effectués à travers une rivière et les points de mouvement n'ont aucune incidence sur la capacité d'effectuer un assaut.

Dans un ordre d'assaut la zone des unités Vietminh doit avoir un niveau de tranchée de 3 (sauf au tour 1 ou toutes les unités Vietminh peuvent agresser à partir de n'importe quel niveau de la tranchée, même 0). Pour effectuer l'assaut les unités Vietminh activées effectuent une action de Tir **(8.0)** sur une zone sous contrôle Français adjacente. Les unités françaises en défense ne reçoivent pas la valeur défensive terrain de la zone agressée.

Si, après l'action de Tir, il n'y a plus d'unités Françaises dans la zone déplacez les unités d'assaut Vietminh dans cette zone ou elles deviennent alors "Passé". S'il y a des unités Françaises qui restent dans le zone agressée les unités d'assaut Vietminh deviennent juste "Passé". Aucun marqueur de Tir n'est placé pour effectuer un assaut.

Une fois que les unités Vietminh sont "Passé" l'une d'elles est automatiquement éliminée. Si la carte "GIAP DEMANDS SUCCESS" est jouée une unité supplémentaire est éliminée pour relancer le Dé. Le joueur ne peut pas relancer plus de fois que le nombre d'unités assaillantes qu'il peut éliminer. S'il fait un assaut avec 7 unités il peut relancer 6 fois, ce qui se traduira par l'élimination des 7 unités (Il pourrait prendre le contrôle de la zone en faisant entrer les unités dans la zone agressée, en changeant immédiatement le contrôle de la zone, avec des unités qui deviennent "Passé" puis en éliminant les unités).

Le nombre d'unités Vietminh agressant une zone ne peut pas être supérieur à ce que la zone assaillie peut contenir. ***Par exemple si la zone agressée contient 2 unités Viet Minh le maximum de forces qui peuvent réaliser l'assaut sur la zone est de 7 unités.***

Le joueur Vietminh peut effectuer une attaque, même si la zone ou sont actuellement ses unités contient des unités Françaises, tant que le niveau de tranchée est de 3. Notez que si l'attaque est effectuée par toutes les unités Vietminh de la zone et est couronnée de succès, la zone d'ou l'assaut a été lancé passerait sous contrôle Français **(13.0).**

IMPORTANT : Au tour 1 uniquement le joueur Vietminh réaliser sur toute la zone adjacente, peu importe le niveau de tranchée.

Assault Example

In the situation shown below, the Viet Minh player has the current impulse.

The Viet Minh player normally couldn't launch an assault from Area 14 to Area 17 in this situation (unless it was the first turn) as the trench level is not 3. However, the Viet Minh player has the Surprise Assault card in his hand which he plays. This card allows him to assault an adjacent area no matter what the trench level is at the time of the assault. He decides to assault with all nine units in Area 14. He then plays a second card, Night Assault, which will add 3 to the attack dice roll.

The French player plays his Flares card, which negates all of the Night Assault cards that are in play (so if the Viet Minh player had played two night assault cards, which would add 6 to the attack dice roll, both would be negated by the Flares card).

The French player then plays a Débouchez à Zéro! card. This card is resolved before the assault continues. The French player performs a 6 firepower attack against the assaulting Viet Minh units. The French player rolls two dice and rolls a 7. This gives a total 13 attack points, and the Viet Minh have 8 defense points (no defensive terrain is received), so the damage taken by the assaulting Viet Minh units is 5 (13 minus 8). The Viet Minh player has multiple ways he could assign these 5 points of damage. He could flip five units from their fresh side to spent side, but then the assault would continue with only four Viet Minh units (and the assault has to continue). Or, he could eliminate one fresh unit and flip two fresh units. This would leave six units for the assault. The option he selects though is to eliminate one fresh unit and flip and retreat another unit. The unit to be retreated must move into an adjacent area that is Viet Minh controlled (and if there are multiple choices, must select the area with the fewest French units in it), and selects to retreat the unit to Area 11 (he could also have selected Area 8). If the French player has a second Débouchez à Zéro! card he could play that and perform another attack on the assaulting Viet Minh units. If he had a mines card, he is not allowed to play that (Débouchez à Zéro! and Mines may not be combined) during this assault.

The current situation is now shown on the next page.

<u>Exemple d'assaut :</u> Dans la situation ci-dessus le joueur Vietminh a l'impulsion.

Dans cette situation le joueur Vietminh ne pourrait pas, normalement, lancer un assaut de la zone 14 sur la zone 17 (sauf si c'est le premier tour) car le niveau de tranchée n'est pas de 3. Cependant le joueur Viet Minh a, dans sa main, la carte "SURPRISE ASSAULT" qu'il joue. Cette carte lui permet l'assaut d'une zone adjacente quel que soit le niveau de tranchée au moment de l'agression. Il décide de réaliser l'assaut avec les 9 unités de la zone 14. Il joue alors une seconde carte "NIGHT ASSAULT" qui permettra d'ajouter +3 au lancé des Dés d'attaque.

Le joueur Français joue sa carte "FLARE" qui supprime toutes les cartes "NIGHT ASSAULT" qui sont en jeu (si le joueur Vietminh avait joué 2 cartes "NIGHT ASSAULT" qui ajoutaient +6 au lancé de Dés, les 2 auraient réduites à néant par la carte "FLARE").

Le joueur Français joue alors la carte "DEBOUCHEZ A ZERO!" Cette carte est résolue avant que l'assaut continue. Le Joueur Français réalise cette attaque avec une puissance de Tir de 6 contre les unités Vietminh qui

l'agressent. Le joueur français lance 2 dés et obtient un 7. Cela donne un total de 13 points d'attaque. Les unités Vietminh ont 8 points de défense (pas de défense lie au terrain) de sorte que les dégâts subis par les unités Vietminh agressantes est de 5 (13 moins 8). Le joueur Vietminh a de multiples solutions pour affecter ces 5 points de dégâts. Il peut retourner 5 unités de leur côté "Frais" sur leur côté "Passé" mais l'assaut continuera avec seulement 4 unités Vietminh (et l'agression doit continuer). Ou il peut éliminer 1 unité et retourner 2 unités "Frais". Cela laisserait 6 unités pour l'assaut. L'option qu'il choisit est d'éliminer 1 unité et de retourner et battre en retraite 1 autre unité. L'unité qui retraite doit entrer dans zone adjacente qui est contrôlée par le Vietminh (s'il y a plusieurs choix il doit sélectionner la zone qui contient le moins d'unités Françaises dans celle-ci). Il décide de retraiter l'unité dans la zone 11 (il aurait pu également sélectionner la zone 8). Si le joueur Français a une seconde carte "DEBOUCHEZ A ZERO!" il peut la jouer pour réaliser une autre attaque sur les unités d'assaut Vietminh. S'il avait une carte "MINES" il n'était pas autorisé à la jouer ("DEBOUCHEZ A ZERO!" et "MINES" ne peuvent pas être combinées) au cours de cette agression.

La situation actuelle est maintenant affichée comme ci-dessous.

The assault now continues. The firepower for the assaulting Viet Minh units is 9 and the defense points for the French units is 10 (the defense value of the terrain is ignored, and the best defense value is the one used). In order for the assault to be a guaranteed success, the Viet Minh player must get at least 8 damage points (this would force the elimination of two French units and another to flip and retreat). If he gets less than this, the French player would have at least one unit left in the area and the assault would fail (leaving the Viet Minh units spent in Area 14). The Viet Minh player has to roll at least a 9 to guarantee victory. He rolls the dice and gets...

...a 2. This results in 1 damage point to be applied by the French player. However, the Viet Minh player pulls out the Giap Demands Success card and plays it. He gets to reroll and keep the best result. He can reroll as many times as he has available units, but each additional roll will cost an extra unit. He rolls again and gets a 6. He decides to roll again and rolls a 12. He keeps this result, which inflicts 11 damage points on the French units and eliminates all of them. The Viet Minh player now moves his assaulting units into Area 17, taking control of it, flips these units to their spent side and eliminates 3 of them (1 for the assault, 2 more for the rerolls). The final situation is shown below.

L'assaut se poursuit. La puissance de Tir des unités d'assaut Vietminh est de 9 et les points de défense pour les unités Françaises est de 10 (la valeur de défense du terrain est ignorée et c'est la meilleure valeur de défense qui est utilisée). Pour que l'agression soit un succès garanti le joueur Vietminh doit obtenir au moins 8 points de dégâts (ce qui serait l'élimination de 2 unités Françaises et le retournement et la retraite de l'autre). S'il obtient moins que ça le joueur Français aurait au moins 1 unité restante dans la zone et l'agression serait un échec (en laissant les unités Vietminh "Passé" dans la zone 14). Le joueur Vietminh doit obtenir au moins un 9 afin de garantir la victoire. Il lance les dés et obtient ...

... Un 2. Il en résulte 1 point de dégâts à appliquer par le joueur Français. Toutefois le joueur Vietminh joue la carte "GIAP DEMANDS SUCCESS". Elle lui permet de relancer et de garder le meilleur résultat. Il peut relancer autant de fois qu'il a des unités de disponibles mais chaque lancé supplémentaire coûtera 1 unité supplémentaire. Il lance à nouveau et obtient un 6. Il décide de lancer à nouveau et obtient un 12. Il conserve ce résultat. Il inflige 11 points de dégâts aux unités Françaises et les élimine toutes. Le joueur Vietminh déplace maintenant ses unités d'assaut dans la zone 17, prenant le contrôle de celle-ci, il retourne ses unités sur leur côté "Passé" et élimine 3 d'entre elles (1 pour l'assaut, plus 2 pour les relances). La situation finale est illustrée ci-dessous.

11.0 APPROVISIONNEMENT FRANCAIS

Pendant la phase de fin le joueur Français lance 2 Dés et ajoute +2 au résultat pour chaque zone de piste contrôlée par le Vietminh (il y a 3 de ces zones avec le numéro de zone de couleur bleue) et +1 pour chaque zone contrôlée par le Vietminh à l'Ouest de la rivière et à proximité d'une zone de piste (il existe 6 de ces avec le numéro de zone de couleur verte).

Si la valeur finale est 2-8 toutes les zones Françaises sont approvisionnées (et toutes les unités Françaises seront retournés sur leur côté "Frais"). Si le résultat est 9-15 une zone Française n'est pas approvisionnée. Si le résultat est supérieur à 15, deux régions Françaises ne sont pas approvisionnées. Le joueur Vietminh place le marqueur de "Non Approvisionné" dans les zones (1, 2 ou éventuellement 3 avec la carte ***"Flak")*** qu'il souhaite désigner comme n'étant pas approvisionnées. Toutes le unités Françaises de ces zones ne sont pas sur leur côté "Frais".

12.0 REMPLACEMENTS ET RENFORTS

12.1 Les unités de remplacement

A chaque tour, sauf au tour 1 ou lors d'un tour lorsque la carte "Emergency Replacements" est jouée, le joueur Vietminh lance un dé lors de la phase finale et reçoit la moitié de ce chiffre en nombre d'unités de remplacement (arrondi supérieur). Le joueur Vietminh prend ces unités dans la case des unités de remplacement. Ces unités doivent être des unités de remplacement 1-7-2 et ont des chiffres en jaune pour indiquer cette désignation.

Les unités de remplacement sont placées en même temps que les Renforts Vietminh en utilisant la même méthode.

12.2 Les unités de renfort

Les joueurs peuvent recevoir des renforts pendant la phase de fin de tour. Les unités qui arrivent en renfort ont sur elles le chiffre du tour.

12.3 Placer les unités de renfort

Le joueur Vietminh place ses unités de renfort en premier. Il peut placer ses unités dans 2 types de zones. Premièrement les renforts peuvent être placés dans les zones contrôlées par le Vietminh (même s'il ya des unités Françaises dans ces zones). La deuxième option est de placer les renforts dans une zone sous contrôle Français ne contenant pas d'unités à condition qu'il y ait une chaîne continue de zones qui commencent à proximité de cette zone Viet-Minh-commandée qui s'étende vers un bord de la carte. Si le renfort est placé dans une Zone sous contrôle Français elle passe immédiatement sous contrôle Vietminh. Rappelez-vous qu'il y a une limite de 9 unités par camp dans une zone. S'il n'y a pas de zones valides pour placer les unités elles sont éliminées.

Le joueur Français place ses unités de renfort dans toutes les zones qui sont sous contrôle Français, même s'il y a des unités Vietminh dans la zone. S'il n'y a pas de zones valides pour placer les unités elles sont éliminées.

Chaque joueur peut placer ses renforts, soit individuellement ou en piles (à condition que les limites d'empilement soient observées).

13.0 CONTROLE DES ZONES

Au début du jeu le contrôle de chaque zone est représenté par la case marqueur de contrôle imprimée dans chaque zone de la carte. Chaque zone commence sous contrôle Français ou Vietminh.

A tout moment de n'importe quel tour de jeu si le joueur contrôlant une zone n'a plus une seule unité dans la zone et que l'adversaire a au moins une unité dans la zone il y a immédiatement transfert de contrôle à la partie adverse. Soit en plaçant un marqueur de contrôle dans la case de contrôle de zone s'il n'y a pas de marqueur de contrôle dans la case (avec le côté du marqueur indiquant quel côté contrôle maintenant la zone) ou enlever le marqueur de contrôle s'il y a déjà un marqueur de contrôle dans la case de contrôle de la zone.

14.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du tour 8 si le joueur Vietminh contrôle au moins 6 zones de niveau défensif 3 (ces zones contiennent toutes un Symbole de Victoire) le joueur Vietminh gagne. Sinon c'est le joueur Français qui gagne.

15.0 REGLE OPTIONNELLE

Pour les joueurs expérimentés, ou dans le cadre d'un tournoi, les 2 camps sont choisis par enchère du nombre de zones de niveau défensif 3 que le joueur Vietminh pense pouvoir capturer.

Le camp avec l'offre la plus élevée prend le camp Vietminh et l'autre joueur prend le camp Français. Le nombre de zones de niveau défensif 3 que le joueur Vietminh a besoin de contrôler à jeu fin du jeu pour gagner est lié à cette offre.

Si les offres sont égales, des jets de Dé sont utilisés pour déterminer les camps (et l'offre fixe toujours les conditions de victoire).

16.0 ABREVIATIONS DES PIONS FRANCAIS

BEP :	Bataillon Etranger de Parachutistes
BPC :	Bataillon de Parachutistes Coloniaux
BPVN :	Bataillon de Parachutistes VietNamiens
BT :	Bataillon Thaï
DBLE :	Demi-Brigade de Légion Etrangère
GAACEO :	Groupe Antiaérien d'Artillerie Coloniale d'Extrême-Orient
GMPT :	Groupement Mobile de Partisans Thaïs
RCC :	Régiment de Chasseurs à Cheval
RCP :	Régiment de Chasseurs Parachutistes
REI :	Régiment Etranger d'Infanterie
RTA :	Régiment de Tirailleurs Algériens
RTM :	Régiment de Tirailleurs Marocains

CARTES TACTIQUES FRANCAISES

1- BIGEARD REFUSES TO LEAVE

Bigeard refuse d'abandonner. Après toute attaque ou assaut contre vous, vous jouez cette carte et 1 point de dégât, contre chacune de vos unités de la zone, est ignoré.

Cette carte est enlevée du jeu après qu'elle ait été jouée.

2- COMMAND COORDINATION

Relancer tous les Dés d'attaque et prenez le nouveau résultat.

3- COMMAND COORDINATION

.

4- DEBOUCHEZ A ZERO !

Jouez cette carte quand il y a un assaut Vietminh sur une zone. Effectuez une attaque avec une puissance de Tir de 6 sur les unités d'assaut avant qu'elles effectuent leur attaque. Les unités d'assaut n'ont pas de terrain défensif. Les résultats sont appliqués comme d'habitude puis l'assaut se poursuit avec les unités "Frais" Vietminh. S'il n'y a plus d'unités restantes pour l'assaut l'impulsion se termine immédiatement (une unités Vietminh n'est pas perdue pour l'assaut). Plusieurs exemplaires de cette carte peuvent être jouées en même temps mais chacune est résolue individuellement.

Cette carte ne peut pas être combinée avec une carte "MINES".

5- DEBOUCHEZ A ZERO !

6- BORDELS MOBILES DE CAMPAGNE

Pour votre impulsion sélectionner une zone. Tous vos unités dans cette zone sont retournées de "Passé" à "Frais".

7- FLARES

Annulez toutes les cartes "NIGHT ASSAULT" jouées lors d'un seul assaut. L'assaut se poursuit.

8- FLARES

9- RELIEF FORCE FROM ISABELLE

Lors de votre impulsion lancez un D6, consultez le tableau ci-dessous et placez les unités appropriées dans la zone 38 sur leur côté "Frais". Pour toutes les unités qui ont une "*" c'est leur tour de renforcement :

1-3	2 unités d'infanterie
4-5	1 unité blindée
6	1 unité d'infanterie et 1 unité blindée.

Cette carte est retirée du jeu après qu'elle soit jouée.

Cette carte ne peut pas être jouée après le tour 4.

10- FLAMETHROWERS

Avant de résoudre une attaque des unités Françaises la valeur défensive de la zone attaquée est réduite à zéro.

11- MINES

Jouez cette carte lorsque les forces Vietminh font un assaut sur une zone que vous contrôlez. Lancez un Dé. Ce nombre d'unités Vietminh deviennent immédiatement "Passé" (les unités sont sélectionnées par le joueur Vietminh) et ne participent pas à l'assaut. Les unités "Frais" restantes doivent maintenant continuer l'assaut. S'il n'y a pas d'unités restantes pour l'assaut l'impulsion se termine immédiatement (et 1 unité Vietminh n'est pas perdue pour l'assaut).

Plusieurs exemplaires de cette carte peuvent être jouées en même temps, chacune est résolue individuellement.

Cette carte ne peut pas être jouée avec une carte "DEBOUCHEZ A ZERO!".

12- MINES

13- MORTAR SUPPORT

Puissance de Tir +3

Ajouter +3 à la puissance de Tir de toute attaque que vos unités réalisent. Cette carte doit être jouée avant que les dés soient lancés.

Plusieurs exemplaires de cette carte peuvent être jouées en même temps.

14- MORTAR SUPPORT

15- MORTAR SUPPORT

16- COUNTER ATTACK

Pendant votre impulsion, si vous avez perdu le contrôle d'une zone pendant l'impulsion précédente, vous pouvez déplacer n'importe lesquelles de vos unités "Frais" adjacentes à cette zone dans la zone (même si elles proviennent de différentes zones mais chaque unité doit avoir assez de MP pour entrer dans la zone) et restez dans la limite d'empilement.

Puis effectuez une attaque avec toutes ces unités contre les unités ennemies de la zone. Après cette attaque vos unités deviennent "Passé" et restent dans la zone. Un marqueur de Tir n'est pas placé dans la zone attaquée.

17- COUNTER ATTACK

18- B-26 BOMBERS

Puissance de Tir 6.

Pour votre impulsion effectuez une attaque de puissance de Tir 6 contre une zone.

19- B-26 BOMBERS

20- FIGHTER BOMBERS

Puissance de Tir 4.

A tout moment pendant votre impulsion effectuez une attaque, d'une puissance de Tir 4, dans une zone. Vous attribuez tous les dommages mais aucune retraite n'est possible.

Plusieurs exemplaires de cette carte peuvent être jouées en même temps, chacune est résolue individuellement.

21- FIGHTER BOMBERS

22- ARTILLERY

Puissance de Tir 7.

Pendant votre impulsion effectuez une attaque d'une puissance de Tir 7 dans une zone adjacente à une zone que vous contrôlez.

OU

Pendant votre impulsion retirez tous les marqueurs de tranchée d'une zone adjacente d'une zone que vous contrôlez.

23- ARTILLERY

24- ARTILLERY

25- ARTILLERY

26- ARTILLERY

27- TOT ARTILLERY

Puissance de Tir 10.

Pendant votre impulsion effectuez une attaque d'une puissance de Tir 10 dans une zone adjacente à partit d'une zone que vous contrôlez.

OU

Pendant votre impulsion retirez tous les marqueurs de tranchée dans une zone adjacente d'une zone que vous contrôlez.

CARTES TACTIQUES VIET MINH

1- IMPROVED DEFENSES

Lors d'une impulsion Française jouez cette carte pour doubler la valeur de défense (y compris les marqueurs de tranchée) du terrain d'une zone jusqu'à un maximum de 6. Cette carte doit être jouée avant le jet de Dé.

Deux exemplaires de cette carte peuvent être jouées en même temps afin de tripler la valeur de défense du terrain.

2- IMPROVED DEFENSES

3- RATS OF THE NAM YUM

Jouez cette carte à tout moment de votre impulsion. Sélectionnez une zone contrôlée par le Français qui ne contient pas d'unité Vietminh. Lancez un D6. Jusqu'à ce nombre des unités Françaises (sélectionnées par le joueur Vietminh) de cette zone deviennent "Passé". Si le jet de dé est supérieur au nombre d'unités Françaises "Frais" il n'y a pas d'effet supplémentaire.

4- GIAP DEMAND SUCCESS

Après le lancé des Dés pour un assaut lancez à nouveau les Dés et gardez le résultat le plus élevé. Perdez 1 unité d'assaut supplémentaire. Vous pouvez relancer plusieurs fois les Dés mais chaque relance coûte 1 unité supplémentaire d'assaut. Le nombre de points d'attaque n'est pas recalculé avant chaque relance.

5- GIAP DEMAND SUCCESS

6- DETONATE MINE SHAFT

Jouez cette carte à tout moment pendant votre impulsion. Sélectionnez une zone contrôlée par les Français, adjacente à une zone qui a un niveau de tranchée 3. Le joueur Français peut maintenant retraiter autant d'unités qu'il le souhaite de cette zone (y compris les unités "Passé"). Toutes les unités "Frais" qui retraitent deviennent "Passé". Lancez un D6. Ce nombre de points de dégâts sont affectés aux unités Françaises restantes dans la zone par le joueur Vietminh.

Cette carte est retirée du jeu après qu'elle soit jouée.

Cette carte ne peut pas être jouée au tour 1.

7- POOR WEATHER

Annulez une carte Française "FIGHTER BOMBER" ou "B-26".

8- POOR WEATHER

9- KATYUSHA ROCKETS

Puissance de Tir 12.

Pendant votre impulsion effectuez une attaque avec une puissance de Tir de 12 dans une zone adjacente à une que vous contrôlez. La puissance de Tir passe à 13 s'il ya 7 ou plus d'unités Françaises dans la zone.

Cette carte est retirée du jeu après qu'elle soit jouée.

10- PROPAGANDA

Pendant votre impulsion sélectionnez une zone adjacente à une zone que vous contrôlez, qui a des unités Thaï. Pour chaque unité Thaï lancez un Dé. Sur un Dé de 4, 5 ou 6 l'unité est retirée du jeu.

Cette carte est retirée du jeu après qu'elle soit jouée.

11- HEAVY FLAK

Jouez au cours de la phase d'approvisionnement Française. Augmentez le nombre de zones non approvisionnées de 1.

12-SURPRISE ASSAULT

Pendant votre impulsion effectuez une attaque. Le niveau de tranchée de la zone que les unités quittent peut être de n'importe quelle valeur (y compris zéro).

13-SURPRISE ASSAULT

14-SURPRISE ASSAULT

15- EMERGENCY REPLACEMENTS

A la fin de chaque impulsion (la vôtre ou Française) placez 2 unités de la "Case des Unités de Remplacement" dans une des zones vous contrôlez. Ces unités sont placées du côte "Frais".

Vous ne pouvez pas lancer de Dé pour le remplacement pendant ce tour. Placez le marqueur "No Replacements", comme un rappel, sur le tour de jeu (et enlevez ce marqueur à la fin du tour).

Cette carte ne peut pas être jouée au tour 1.

16- 105mm ARTILLERY

Puissance de Tir 9.

Pendant votre impulsion effectuez une attaque d'une puissance de Tir 9 dans une zone adjacente à une zone que vous contrôlez. La puissance de Tir est passe à 10 s'il ya 7 ou plus d'unités Françaises dans la zone.

OU

Tir de Contre attaque

Annulez toute carte Française d'artillerie (y compris "TOT ARTILLERY").

17- 105mm ARTILLERY

18- 105mm ARTILLERY

19- 105mm ARTILLERY

20- 105mm ARTILLERY

21- 75mm ARTILLERY

Puissance de Tir 8.

Pendant votre impulsion effectuez une attaque d'une puissance de Tir 8 dans une zone adjacente à une zone que vous contrôlez. La puissance de Tir est passe à 10 s'il ya 7 ou plus d'unités Françaises dans la zone.

OU

Tir de Contre attaque

Annulez toute carte Française d'artillerie (y compris "TOT ARTILLERY").

22- 75mm ARTILLERY

23- 75mm ARTILLERY

24- 75mm ARTILLERY

25- NIGHT ASSAULT

Jouez lors de l'exécution d'un assaut et ajoutez +3 au lancé de Dé. Cette carte doit être jouée avant que le jet de Dé soit réalisé.

Plusieurs exemplaires de cette carte peuvent être jouées en même temps.

26- NIGHT ASSAULT

27- NIGHT ASSAULT

RESUME DES REGLES

● Mise en place (3.0) : D'un commun accord ou par offres **(15.0).**

● Séquence de jeu (8 tours)

- Phase de pioche : Tirez des cartes jusqu'à la limite du chiffre indiqué au tour de la piste de jeu plus 1 pour le contrôle des groupes [Gabrielle, Anne-Marie, et Beatrice - zones 6, 9 et 14] et plus 1 pour le contrôle des trois zones de [piste - zones 16, 20, et 21]. Le joueur Français commence donc le jeu avec ces conditions de bonus et 2 cartes supplémentaires.

- Phase d'impulsion (en alternance jusqu'à ce que les conditions de fin d'impulsion soient rencontrées). Le Vietminh en premier.

■ Le joueur réalise une action par impulsion. Le joueur sélectionne la zone ou des troupes "Frais" peuvent participer. Toutes les troupes sélectionnées doivent effectuer exactement la même action. Une fois l'action réalisée les unités utilisées sont retournées sur leur côté "Passé".

■ Les cartes avec le libellé "For your impulse..." comptent comme une action pour une impulsion donnée.

■ Les deux joueurs ont la possibilité de bouger ou de tirer. En outre le joueur Vietminh peut choisir la Sape ou l'Assaut.

- Les joueurs continuent les impulsions alternées jusqu'à ce que :

■ Que le joueur Français puis le Vietminh passent, dans cet ordre.

■ Le joueur Vietminh passe puis le joueur Français décide de ne pas jouer et pour continuer se défausse (ne pas la jouer) d'une carte tactique.

■ Si le joueur français a défaussé les impulsions continuent jusqu'à ce que l'une des conditions ci-dessus soit remplie.

- Phase de Fin :

■ Les joueurs peuvent jeter certaines toutes ou aucune de leurs cartes tactiques, le joueur Vietminh en premier.

■ L'approvisionnement est contrôlé par le joueur Français puis toutes les unités Vietminh et Françaises approvisionnées sont retournées sur leur côté "Frais".

■ Les marqueurs de Tir et "Out of Supply" sont enlevés.

■ Le joueur Vietminh lance des Dés pour les remplacements (pas dans le tour 1 ou si le marqueur "Pas de remplacement" est sur le tour de la piste). Les 2 joueurs placent les renforts et les remplacements, le Vietminh en premier **(12.0).**

■ Avancer le marqueur de tour (jusqu'au tour 8)

● Conditions de victoire : Si le joueur Vietminh contrôle au moins 6 des zones de niveau défensif 3 (marqué par le symbole de Victoire de la zone) le joueur Vietminh gagne. Sinon c'est le joueur Français.

Mouvement (7.0)

* 1 point pour pénétrer dans une zone adjacente.
* +1 Point (s) si la zone ou on entre est contrôlée ou occupée par l'ennemi, traverser une rivière sans pont.
* +1 Point si la zone que l'on quitte est contrôlée par l'ennemi ou occupée par l'ennemi
* Si l'allocation de mouvement est insuffisante on ne peut pas entrer (ne s'applique pas aux assauts).
* Le Vietminh ne peut pas se déplacer dans une zone contrôlée et occupée par le Français (mais voir assaut).
* Les unités Françaises ne peuvent pas pénétrer dans les zones marquées en rouge.
* Les blindés Français ne peuvent pas traverser la rivière (comme mouvement ou retraite) sauf par un pont.
* La limite de cumul de 9 unités amies s'applique pendant le mouvement.
* Retournez le pion sur "Passé" après le mouvement.

Sape (9.0)

* Joueur Vietminh seulement.
* Retournez deux unités fraîches pour élever le niveau de tranchée de un.
  On peut effectuer plusieurs étapes dans une zone au cours d'une seule impulsion.
* Sinon jetez une carte et augmentez le niveau de tranchée d'une zone de la valeur tranchée de la carte.
* Valeur totale des défenseurs de la zone = la valeur défensive + la valeur de tranchée à un maximum de 3 **(9.1).**

Assaut (10.0)

* Le joueur Vietminh seulement.
* Ignorer les points de mouvement.

* L'assaut doit partir d'une zone de tranchée de niveau 3 (exception pour le tour 1 et certaines cartes).
* Les unités Françaises ne reçoivent pas de valeur défensive de leur zone.
* Résolution d'un Tir normal.
* Si toutes les unités Françaises sont éliminées ou retraites les unités d'assaut se déplacent dans la zone et sont retourné à "Passé". Sinon les unités sont "Passé" dans leur zone actuelle.
* Une unité Vietminh "Passé" est éliminée.
* Vous ne pouvez pas réaliser un assaut avec des unités qui dépasserait les limites d'empilement dans la zone cible (pour cela ignorez l'unité éliminée).

Tir (8.0)

* Si c'est à partir d'une carte tactique suivez les instructions de la carte.
* Si c'est à partir d'une unité d'une zone adjacente, marquez les unités de la zone qui tire avec "Fire Marker" pour indiquer la perte d'avantage du terrain en matière de défense.
* Points de Dommages = Points d'attaque - Points de défense (mais seulement si> 0)
* Points d'attaque = somme des valeurs d'attaque + 2d6
* Points de défense = Points de la seule unité avec la valeur de défense la plus importante + valeur de défense du terrain
* Aucune valeur de défense du terrain si les défenseurs ne contrôlent pas la zone ou les défenseurs subissent un assaut ou la zone qui défend contient le marqueur ami "Fire Marker".
* Retournez sur "Passé" après le tir.

Points de Dommages

* Points de Dégâts sont assignés comme le défenseur le choisit (sauf indication contraire de la carte).
    - 1 point : Une unité "Frais" devient "Passé" ou Retraite d'une unité "Passé".
    - 2 points : Eliminer une unité "Passé" ou retourner en "Passé' et retraiter une unité "Frais".
    - 3 points : Eliminer une unité "Frai"
* Autant de dégâts que possible doit être appliqués.

Retraites

* S'il est impossible de retraiter lorsque nécessaire, l'unité est éliminée.
* Doit être une zone adjacente et controlée.
* Si plusieurs choix, sélectionnez la zone avec le plus petit nombre d'unités ennemies présentes.
* Vous ne pouvez pas empiler plus de 9 unités; continuer la retraite pour l'éviter.

Approvisionnement Français

* Dans la phase de fin de chaque tour, le joueur français lance 2D6 en ajoutant 2 pour chaque zone de piste contrôlée par le Vietminh et 1 pour chaque zone à l'ouest de la rivière et à proximité de la piste.
* Pour 2-8 toutes les unités Françaises sont approvisionnées. Pour 9-15 une zone Française est hors approvisionnement, le Vietminh choisi. Sur plus de 16 ans 2 zones sont sans approvisionnement, le Vietminh choisi. Les zones "Out of supply" ne retournent les unités "Passé" sur "Frais".