1. Introduction

Vietnam : 1965-1975 simule les aspects politiques et militaires de l'engagement des Etats Unis au Vietnam à partir de 1965. Un joueur contrôle les ressources des Etats Unis, du Sud Vietnam, et de leurs alliés. L'autre joueur contrôle le Front de Libération National du Sud Vietnam et la République Démocratique du (Nord) Vietnam. Un ensemble de scénarios permet de recréer les opérations individuelles et la guerre stratégique. Les scénarios les plus courts peuvent être joués en une soirée, alors qu'une campagne (simulant la guerre entière) prendra plusieurs centaines d'heures pour être menée à bien.

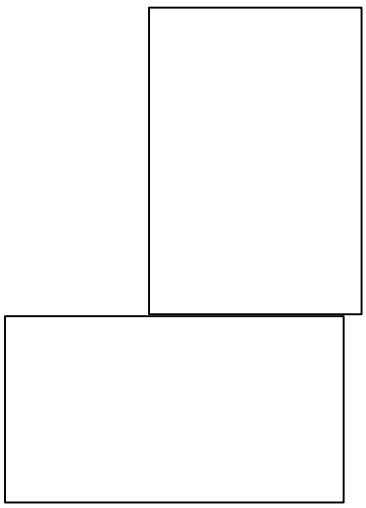
LES REGLES

Les règles de *Vietnam* sont divisées en SECTIONS (sujets majeurs) numérotés, dont certaines sont divisées en SOUS SECTIONS (sujets secondaires). Les références numériques aux sections et sous sections sont utilisées tout au long des règles pour des questions de clarté et de concision.

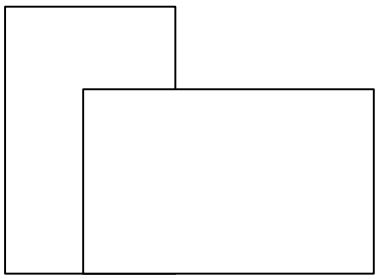
Seules les sections de règles 1 à 11 sont nécessaires pour jouer les scénarios les plus courts (opérations individuelles), et il est recommandé que les joueurs ne se soucient pas des sections 12 à 17 avant d'être prêts à jouer des parties plus longues. Il y aura des références occasionnelles aux sections 12 à 17 dans la première moitié des règles ; ces références pourront être ignorées pour joueur les scénarios courts.

LA CARTE

La carte représente tout le Sud Vietnam et les régions adjacentes du Laos, du Cambodge, et du Nord Vietnam. Les cartes devraient être orientées et assemblées en accord avec le diagramme suivant.



Certains scénarios n'ont besoin que d'une seule carte. Comme la carte sud ne contient pas tous les tableaux nécessaires au jeu, placez-là sur la carte nord (qui elle, contient les tableaux nécessaires) de la façon suivante pour économiser de la place lorsqu'un scénario n'utilise que la carte sud.



Les localisations historiquement importantes et le terrain relatif à la guerre de guérilla sont représentés sur la carte. Une grille hexagonale a été superposée au terrain pour régulariser le mouvement et d'autres fonctions de jeu. Chaque hexagone (ou « hex ») est numéroté pour l'identifier facilement.

LES PIONS

Les morceaux de carton (appelés « unités » lorsqu'ils se réfèrent aux pions militaires) représentent les formations militaires et le soutien qui ont participé, ou qui auraient pu participer à la campagne historique. Plusieurs types de marqueurs et d'aides mémoire sont aussi fournis.

Exemples de Pions

Les valeurs des quatre pions suivants sont représentatives des valeurs de toutes les unités du jeu.

UNITE DE COMBAT TYPIQUE (Infanterie US)

Recto

Désignation de l'unité — Taille (bataillon)
bataillon/régiment — Type (infanterie)
Division

Modificateur de Poursuite — Capacité de Mouvement

Force de Combat Terrestre — Force d'Artillerie

Verso

Le verso des unités de combat diffère du recto en indiquant des déploiements alternatifs (pour les unités US), des unités améliorées (ARVN et NVA), ou des valeurs cachées (VC).

Notez que les Capacités de Mouvement de certaines unités US sont dans un cadre blanc pour indiquer que ces unités ne peuvent pas être aéromobilisées.

UNITE D'ARTILLERIE TYPIQUE (SVN)
Recto

Désignation	Taille
Force de Combat	Type
Terrestre	Capacité de Mouvement
Portée de l'Artillerie	Force de l'Artillerie

Verso

CHEF TROIS ETOILES TYPIQUE (SVN)
Recto

	Grade
Effet sur le Moral Sud Vietnamien	Effet sur le Moral US

Verso

CHEF UNE ETOILE TYPIQUE (SVN)
Les valeurs sont identiques pour les chefs deux étoiles
Recto

Faction
Grade
Valeur d'Efficacité

Verso

Résumé des Types d'unités
Quartiers Généraux
Infanterie
Mécanisé
Aéromobile
Blindé
Artillerie
Marine
Aéroporté
Cavalerie Blindée
Ranger

Résumé des Types de Marqueurs
Opérations Terminées
Opération Tenir/Patrouille
Section Politique VC
Point de rivière
Point Aérien
Aéromobile (Transport)
Point de Remplacement
Attaques
Année
Saison/Tour
Chef Trois Etoiles
Chef Deux Etoiles
Chef Une Etoile
Interdiction
Ravitaillement
Capitale Capturée
Statut de la Piste
Tir Libre
Navire

La taille et la désignation des unités sont extrêmement importantes pour jouer. Les tailles des unités sont les suivantes : II : Bataillon ; III : Régiment ; X : Brigade ; XX : Division. Pour les règles, « unités de la taille d'une brigade » signifie « unités de la taille d'une brigade ou d'un régiment ».

TABLEAUX ET TABLES
Plusieurs tableaux et tables sont utilisés dans *Vietnam* afin de condenser et clarifier les diverses fonctions du jeu. Il y a le Tableau des Effets du Terrain, la Table de Résultat des Combats, la Table de Pacification, la Table de Bombardement Stratégique, la Table de Loyauté des Chefs SVN, le Tableau de Moral, le Tableau des Unités, et le Tableau de Blocus. Ces tables et tableaux (sauf la Table de Pacification) sont imprimés sur la carte et certains sont aussi imprimés sur la fiche de tables et tableaux de chaque joueur, qui se trouve au centre de ce livret.

PISTES ET ZONES
Un certain nombre de pistes et zones sont fournies pour aider à enregistrer des informations. Il y a la Piste des Tours, la Piste d'Enregistrement Général, la Zone des Chefs SVN, et la Piste de la Piste Ho Chi Minh.

Deux marqueurs indiquent l'année et la saison en cours. Il y a deux tours de jeu par saison, donc la face du marqueur de saison indique si c'est le premier ou le second tour de la saison qui est en cours.

La Piste d'Enregistrement Général est utilisée pour indiquer les quantités qui changent constamment : soutien aérien restant, transport héliporté inutilisé, rivière, et remplacements. La piste est numérotée de 0 à 99, et en retournant un marqueur sur son verso (+100), des valeurs de 100 à 199 peuvent être enregistrées.

La Zone des Chefs SVN est utilisée pour enregistrer les changement de loyauté à l'échelon supérieur du commandement Sud Vietnamien.

La Piste de la Piste Ho Chi Minh est utilisé pour indiquer le statut de la piste : comment sont développées les routes d'infiltration, et quels sont les dommages subis suite à un bombardement US.

FEUILLES DE NOTATION
Des notes écrites doivent être faites sur certaines informations importantes dans le cadre du jeu. Chaque joueur à sa propre feuille de notation personnelle. Le joueur NLF peut demander à voir la feuille du joueur US à tout moment; par contre, le joueur US ne *peut pas* demander à voir la feuille du joueur NLF. Ces feuilles sont codées de façon à indiquer à quel moment de la saison il faut la remplir. Par exemple, GT-1 indique que la section doit être remplie pendant la première phase du premier tour de jeu ; S-5D indique que cette section doit être remplie pendant le quatrième segment de la cinquième phase de l'interphase saisonnière (voir 2.1 Séquence de Jeu ; 12 Interphase Saisonnière ; et la Séquence de Jeu résumée sur la carte nord). Notez que la majorité de la feuille US et toute la feuille NLF est inutile dans les scénarios qui ne sont pas des campagnes.

Les deux joueurs gèrent aussi conjointement la Feuille de Contrôle de la Population. Cette feuille indique le montant de la population amie du gouvernement du sud Vietnam (Saigon). Une feuille de Référence du Contrôle de Population (qui n'a pas besoin d'être photocopiée) est également fournie, elle contient la Table de Pacification, l'Echelle de Décalage de Population, et un résumé des procédures et des modifications applicables à la pacification. Cette feuille n'est utilisée que dans les scénarios de campagne.

ECHELLE
Chaque hex représente une zone de 10 kilomètres d'un bord à l'autre. Il y a deux tours de jeu par saison.

ABREVIATIONS
Un certain nombre d'abréviations est utilisé dans les règles pour des questions de concision, ainsi que sur certains pions.

Règles : ARVN : Armée de la République du (Sud) Vietnam ; FWA : Alliés du Monde Libre ; NLF : Front de Libération National ; NVA : Armée du Nord Vietnam ; NVN : Nord Vietnam ; RF : Forces Régionales ; SVN : Sud Vietnam ; US : Etats Unis ; VC : Viet-Cong ; ZDC : Zone de Contrôle.

Pions : A : Blindé ; ANZ : Corps d'Armée d'Australie-Nouvelle Zélande ; BP : Panthères Noires ; CA : Capitale ; CAG : Groupe d'Action Civique ; Cav : Cavalerie ; M : Marine ; P : Parachute ; RO : Royaux ; RTA : Armée Royale Thai ; QC : Cobras de la Reine ; 1C : 1ère Cavalerie (Aéromobile).

2. Le Tour de Jeu

Dans une vraie campagne militaire, des milliers de choses se déroulent en même temps. Par contre, les joueurs n'ont que quatre mains et deux cerveaux ; ils ne peuvent pas manipuler toutes leurs unités et prendre toutes les décisions importantes simultanément. La séquence suivante a été conçue pour recréer la sensation du conflit au Vietnam, ainsi que les avantages et désavantages de chaque camp.

Vietnam : 1965 – 1975 est joué en TOURS DE JEU successifs. Chaque tour de jeu est composé d'un nombre de PHASES, dont certaines sont à leur tour divisées en SEGMENTS. Pendant chaque tour de jeu, les joueurs manoeuvrent leurs unités et engagent le combat. Cette architecture de tours de jeu, phases et segments donne un ordre logique de résolution des actions.

2.1 Séquence de Jeu

Tour de Jeu (Deux fois par Saison)

1. Phase de Soutien
Le joueur US indique le soutien aérien, aéromobile et de rivière disponible sur sa Feuille de Notation, et place les marqueurs correspondant sur la Piste d'Enregistrement Général.

2. Phase de Désignation des Opérations Spéciales
Le joueur US indique les unités en opérations tenir ou patrouille. Ensuite, le joueur NLF fait de même.

3. Phase de Mouvement Stratégique
Le joueur US peut faire des opérations de sécurité et utiliser le mouvement stratégique et naval.

4. Phase d'Opérations

A. SEGMENT DE DESIGNATION
Le joueur NLF décide si c'est lui ou le joueur US qui fait une OPERATION. Le joueur désigné (en Phase) indique ensuite le type d'opération qu'il va faire, quelles seront les unités qui participeront au premier ROUND, et quel est l'HEX CIBLE (si c'est applicable).

NOTE : *A partir de ce moment, les diverses opérations suivent différentes séquences. La séquence suivante s'applique à a plupart des cas, mais voir la section 6 et le Tableau des Opérations pour les variations.*

B. SEGMENT DE DECLARATION DU SOUTIEN
Le joueur US peut allouer des unités navales et du soutien aérien à l'opération, et peut déclarer des zones de tir libre.

C. SEGMENT DE MOUVEMENT
Le joueur en phase peut déplacer toutes, quelques unes ou aucune des unités assignées à l'opération. Si une unité entre dans un hex occupé par l'ennemi autre que l'hex cible désigné, un combat peut immédiatement suivre. Le joueur US peut utiliser ses ressources aéromobiles ou amphibies pour faire accélérer les unités US, ARVN et FWA.

D. SEGMENT D'ALERTE (uniquement dans les Opérations US)
Le joueur US peut placer des marqueurs d'Interdiction. Le joueur NLF vérifie ensuite combien d'avertissements ont reçu ses forces avant l'opération en cours. Les unités VC dans l'hex cible peuvent se déplacer d'un montant variable.

E. SEGMENT DE COMBAT
Les deux joueurs peuvent placer des marqueurs d'Interdiction. Le joueur en phase peut ensuite engager le combat contre l'hex cible. Les pertes sont appliquées. Si le joueur en phase décline, ou est incapable de combattre, l'opération se termine immédiatement

un ROUND *de l'opération est maintenant terminé. Si un combat s'est déroulé pendant le Segment de Combat, commencez un autre round en continuant avec les segments F, G, H, et I. Répétez les Segments F à I jusqu'à ce que le joueur en phase ne veuille plus ou soit incapable d'attaquer dans le Segment I.*

F. SEGMENT DE RETRAITE
Les unités en défense peuvent retraiter de toute leur Capacité de Mouvement. Le joueur US peut activer et bouger ses réserves défensives, si c'est lui le défenseur.

G. SEGMENT DE POURSUITE
Les unités en phase peuvent se déplacer dans l'étendue permise par le résultat du combat et leurs propres modificateurs de poursuite. Le joueur US peut activer ses réserves offensives si c'est lui le joueur en phase.

H. SEGMENT D'ENLEVEMENT DES INTERDICTIONS
Retirez tous les marqueurs d'Interdiction de la carte.

I. SEGMENT DE COMBAT DES OPERATIONS CONTINUEES
Comme dans le Segment E.

Lorsqu'une opération est terminée, retournez au Segment A. Continuez jusqu'à ce qu'aucun joueur ne soit capable de, ou ne veuille plus faire une opération.

5. Phase d'Indication du Tour de Jeu
Le passage d'un tour de jeu est indiqué sur la Piste des Tours.

2.2 Opérations

Le concept central de *Vietnam* est l'OPERATION. Dans une opération, un joueur implique certaines de ces unités pour atteindre un but précis. Parfois, ce but sera aussi simple que « tenir ». Plus fréquemment, le but d'une opération sera la destruction d'unités ennemies. Toute unité amie ne peut pas être assignée *à plus d'une opération par tour*. Les opérations possibles sont :

RECHERCHE ET DESTRUCTION : L'opération la plus commune, et la plus efficace pour éliminer les unités ennemies. Les unités se déplacent, et peuvent attaquer les unités CIBLE ennemies désignées. Les unités cible peuvent ensuite retraiter, et les unités de l'attaquant peuvent poursuivre. Ensuite, un combat peut se dérouler, entraînant d'autres retraites et poursuites. Cette séquence (combat-retraite-poursuite) peut se dérouler un nombre indéfini de fois pendant une opération.

TENIR : les unités assignées à une opération tenir ne peuvent ni bouger ni attaquer, mais elles se défendent avec le double de leur force.

PATROUILLE : les unités en patrouille ne peuvent ni bouger ni attaquer, mais elles interfèrent avec le mouvement des unités ennemies à proximité.

NETTOYAGE ET SECURISATION : Une variante de l'opération recherche et destruction. Les unités poursuivent plus lentement, mais elles ont le choix de passer en opération tenir ou patrouille à tout moment. Seul le joueur US peut faire cette opération.

SECURITE : Les unités peuvent bouger et attaquer les unités ennemies sur les routes. Seul le joueur US peut faire cette opération.

MOUVEMENT STRATEGIQUE : Les unités peuvent bouger très rapidement, mais ne peuvent pas attaquer.

TRANSPORT NAVAL : Les unités peuvent se déplacer par la mer, mais ne peuvent pas attaquer. Seul le joueur US peut faire cette opération.

BOMBARDEMENT : La puissance de l'Artillerie, Aérienne ou Navale peut être utilisée contre les forces ennemies.

RESERVE OFFENSIVE : Les unités peuvent se joindre à une opération de recherche et destruction ou de nettoyage et sécurisation déjà en cours. Seul le joueur US peut faire cette opération.

RESERVE DEFENSIVE : Les unités peuvent aider à se défendre contre une opération de recherche et destruction ennemie. Seul le joueur US peut faire cette opération.

Chacune de ces opérations peut se dérouler pendant la Phase d'Opérations. De plus, le mouvement stratégique US, le transport naval, et les opérations de sécurité peuvent se dérouler pendant la Phase de Mouvement Stratégique, et les unités peuvent être assignées aux opérations tenir et patrouille pendant le Segment de Désignation des Opérations Spéciales. L'élément clé est qu'aucune unité ne peut faire plus d'une opération par tour.

Un grand nombre de choses que peut faire une unité ne sont pas des opérations. Une liste complète des opérations et des autres choses qu'une unité peut faire est donnée dans le résumé des opérations au centre du livret.

3. Mouvement

Dans la plupart des guerres, il y a une ligne de front, sur laquelle les adversaires se font face. Chaque combattant essaye de tenir son propre territoire, et de repousser ou de manœuvrer pour forcer l'autre à se rendre. Le Vietnam était différent. Même au point culminant de l'intervention US, il n'y avait tout simplement pas assez de troupes US pour tenir une ligne de front sur toute la longueur du pays et pour empêcher l'infiltration des hommes et du matériel. Le résultat de tout cela fut un combat très fluide.

Chaque tour de jeu représente six semaines et demi. Pendant cette période de temps, la plupart des formations pouvait facilement traverser toute la carte. La capacité d'une unité à influencer le combat est limitée à une zone beaucoup plus restreinte, car elle doit répondre à des situations tactiques d'une manière temporelle. Ce fait est simulé dans le jeu en permettant à une unité de se déplacer d'une courte distance un nombre de fois virtuellement illimité.

Chaque hex de la carte représente 10 kilomètres. La plupart du terrain au Vietnam est difficile et luxuriant. Les unités simulées dans le jeu ne pouvaient tout simplement pas empêcher des forces hostiles de se déplacer dans une zone aussi grande. Elles pouvaient par contre rendre le mouvement difficile ou coûteux en patrouillant vigoureusement ou en préparant des embuscades sur le trajet.

A divers moment du jeu, les joueurs pourront déplacer leurs unités d'une position à une autre de la grille hexagonale. Un tel mouvement est toujours volontaire.

COMMENT DEPLACER LES UNITES

Les unités sont déplacées, individuellement ou en groupe, sur la carte, en traçant un chemin d'hexs adjacents. Pour se déplacer en groupe, les unités doivent commencer empilées dans le même hex.

Une unité dépense des Points de Mouvement pour entrer dans de nouveaux hexs. Le nombre de Points de Mouvement pour entrer dans un hex varie en fonction du terrain (voir le Tableau des Effets du Terrain) sur la carte. Une unité peut dépenser un nombre de Points de Mouvement inférieur ou égal à sa Capacité de Mouvement à chaque fois qu'elle se déplace. Elle ne peut pas dépasser sa Capacité de Mouvement. Notez que certaines unités seront incapables d'entrer dans certains types de terrains à cause de cette règle. Les Points de Mouvement inutilisés ne peuvent pas être économisés d'un tour sur l'autre, et ne peuvent pas être transférés à d'autres unités. La Capacité de Mouvement d'une unité est imprimée sur le pion. Cette capacité peut être augmentée si l'unité utilise le Mouvement Stratégique (3.3). La Capacité de Mouvement d'une unité engageant une poursuite après combat est déterminée par le résultat du combat (5.6).

EFFETS DES AUTRES UNITES

Les unités amies n'ont aucun effet sur le mouvement ami ; n'importe quel nombre d'unités amies peuvent traverser ou terminer leur mouvement dans le même hex. Il n'y a pas de limite d'empilement pour les unités amies.

La présence d'unités ennemies affecte le mouvement. Les unités ne peuvent pas entrer dans un hex occupé par l'ennemie à moins d'avoir suffisamment de Points de Mouvement pour le quitter

Exception : Hexs Cible, 5.1.

Les unités quittant un hex occupé par l'ennemi doivent payer 2 Points de Mouvement supplémentaires en plus du coûte du terrain de l'hex où elles entrent. Les unités quittant une zone de contrôle ennemie (3.1) doivent payer 1 ou 2 Points de Mouvement supplémentaires. Le joueur ennemie peut forcer les unités amies entrant dans un hex occupé par l'ennemi qui n'est pas l'hex cible à interrompre leur mouvement et attaquer (3.2). Les unités ne *peuvent pas* terminer leur mouvement dans un hex occupé par l'ennemi qui n'est pas l'hex cible.

MOUVEMENT DES PILES

N'importe quel nombre d'unités dans un hex peut être déplacé en groupe (ou pile). Si certaines unités ont une Capacité de Mouvement inférieure aux autres, alors toutes les unités sont considérées comme ayant la Capacité de Mouvement la plus basse de la pile. Les différents types d'unités payent différents coûts pour entrer dans certains types de terrains ; le coût le plus élevé applicable à une des unités de la pile est utilisé pour la pile entière. Les unités commençant leur mouvement ensemble ne peuvent pas se séparer et bouger séparément au cours du mouvement. Des unités peuvent être laissées derrière pendant que le reste de la pile continue de bouger, mais elles ne peuvent pas continuer à se déplacer. Le mouvement d'une pile doit être terminé avant de commencer le mouvement d'une autre pile.

Exemple :

1/1/1 (mécanisé) et 2/1/1 (infanterie ; à pied) sont dans l'hex 4924. Elles commencent leur mouvement en tant que pile. Elles ont une Capacité de Mouvement de 8 (la plus faible des deux capacités de mouvement — celle de l'unité d'infanterie). Elles entrent en 5023 pour 1 Point de Mouvement, et en 5022 pour 5. 1/1/1 s'arrête là, et 2/1/1 passe à travers 5021 jusqu'à 5121, au coût de 1 Point de Mouvement par hex.

3.1 Zones de Contrôle

La plupart des unités de combat avec une force supérieur à 0 exercent une zone de contrôle (ZDC) dans les six hexs adjacents à l'hex qu'elle occupe. Les zones de contrôle s'étendent dans les hexs contenant des unités ennemies, et dans les hexs contenant des ZDC du camp adverse. Notez que les ZDC *ne* s'étendent *pas* dans les hexs contenant des unités amies. Les deux joueurs peuvent exercer simultanément une ZDC dans le même hex. Il n'y a pas d'effets supplémentaires pour avoir plusieurs unités exerçant une ZDC dans le même hex. Notez que les unités dans un hex occupé par des unités ennemies exercent des ZDC dans les hexs adjacents. Les zones de contrôle ne s'étendent jamais dans les hexs de mer, ni à travers les côtés d'hex de mer.

Note : *Il n'y a pas de ZDC dans l'hex contenant les unités des deux camps.*

QUELLES UNITES EXERCENT UNE ZDC

Toutes les unités avec une Force de Combat terrestre supérieure à 0 exercent une ZDC, *sauf les bataillons ARVN*. Les bataillons ARVN n'ont pas de ZDC, malgré le fait qu'ils aient une Force de Combat terrestre. Les sections politiques NLF et le ravitaillement ont des ZDC, bien qu'ils n'aient pas de Force de Combat (10, 17.5).

PENALITES DE MOUVEMENT

Les unités quittant un hex contrôlé par l'ennemi payent normalement une pénalité de 1 Point de Mouvement. Si n'importe laquelle des unités ennemies exerçant la ZDC est en opération patrouille (6.2), la pénalité passe à 2 Points de Mouvement. Ces pénalités sont cumulatives avec l'Interdiction (7.5). Notez que les unités peuvent bouger librement parmi les ZDC ennemies et les hexs occupés par l'ennemi, tant qu'elles ont les Points de Mouvement nécessaires.

Exemple :

La 25è division blindée suit le chemin indiqué. Le nombre total de Point de Mouvement dépensés est indiqué dans chaque hex. Notez que l'unité US peut terminer son mouvement en 5019 (un hex contenant des unités ennemies) seulement si 5019 est un hex cible (5.1).

La 25è division blindée suit le chemin indiqué. Elle pourrait être forcée à une attaque accidentelle en traversant 5222 si l'unité VC n'est pas une unité cible. Après que l'unité blindée ait terminé son mouvement (en 5019), si le VC en 5020 n'est pas une unité cible, alors elle pourrait faire un mouvement de réaction. Notez qu'aucun Points de Mouvement supplémentaires n'ont été dépensés

pour contourner le VC qui tient, car l'unité VC n'a pas de ZDC lorsqu'elle est en mission tenir (6.2).

3.2 Attaques Accidentelles

Si des unités ennemies entrent dans un hex contenant des unités amies non cible, alors le joueur qui ne se déplace pas peut, si il le souhaite, obliger les unités en mouvement à attaquer. Ceci est appelé une ATTAQUE ACCIDENTELLE. Le rapport de forces est déterminé normalement (5.4). Le soutien d'artillerie et aérien peut être appelé (l'artillerie navale ne le peut pas ; 7.2). Les pertes sont déterminées normalement. Il n'y a pas de poursuite ou de retraite. Si il reste des défenseurs, les unités en mouvement doivent quitter l'hex (en payant les 2 Points de Mouvement supplémentaires pour quitter un hex occupé par l'ennemi). Si tous les défenseurs sont détruits, les unités en mouvement peuvent rester ou continuer à bouger, au choix du joueur. Il n'y a pas de pénalité en Points de Mouvement dans ce cas. Les unités ARVN inactives ne peuvent pas forcer les attaques accidentelles (11.1).

Exemple :
L'unité blindée amie A suit le chemin en pointillé. Elle paye 5 Points de Mouvement pour entrer dans l'hex de l'unité B (4 pour le terrain cultivé, +1 pour la ZDC de B). Le joueur ennemi décide de forcer une attaque accidentelle. L'attaque est résolue (5.4) et B est détruit, mais A survit. A continue de bouger, et entre dans l'hex de l'unité ennemie C au coût de 1 1/2 PM (1/2 pour la route, +1 pour la ZDC de C). Le joueur ennemi décide de ne pas forcer l'attaque cette fois. A doit quitter l'hex. elle continue le long de la route, et dépense 2 1/2 Points de Mouvement pour le prochain hex (1/2 pour la route, +2 pour quitter l'hex de C).

3.3 Mouvement Stratégique

Les unités des deux joueurs peuvent utiliser le mouvement stratégique. Les unités employant le mouvement stratégique peuvent entrer dans ou traverser des ZDC ennemies et des hexs occupés par l'ennemi (en payant le coût de sortie normal). Elles ne peuvent pas terminer leur mouvement dans un hex occupé par l'ennemi. Elles ne peuvent pas attaquer. Le mouvement stratégique est une opération en lui même, et ne se produit jamais pendant le cours d'une autre opération. Si des unités terminent un mouvement stratégique dans une ZDC ennemie, alors les unités ennemies peuvent dépenser toute leur Capacité de Mouvement en réaction (5.3). Le mouvement stratégique ne peut pas être utilisé pour entrer ou se déplacer le long de la Piste Ho Chi Minh (17.8).

MOUVEMENT STRATEGIQUE US
Les unités sous contrôle US peuvent faire un mouvement stratégique pendant la Phase de Mouvement Stratégique ou pendant la Phase d'Opérations. Les unités US utilisant le mouvement stratégique dépensent 0 Points de Mouvement lorsqu'elles se déplacent sur route. Elles gardent toute leur Capacité de Mouvement pour payer les coûts de sortie des ZDC et pour le mouvement hors route. Elles peuvent continuer à se déplacer sur les routes après avoir dépensé toute leur Capacité de Mouvement (bien qu'elles seront bloquées si elles entrent dans une ZDC ennemie). Le mouvement aéromobile et de rivière (8) ne peut pas être utilisé pendant le mouvement stratégique.

MOUVEMENT STRATEGIQUE NLF
Le mouvement stratégique NLF ne peut se dérouler que pendant la Phase d'Opérations. La Capacité de Mouvement des unités sous contrôle NLF est *triplée*. Les unités NLF utilisent les routes avec le coût normal.

3.4 Transport Naval

Les unités sous contrôle US se trouvant dans leur Capacité de Mouvement d'un hex de port peuvent utiliser le transport naval. De telles unités se déplacent normalement, en utilisant leur Capacité de Mouvement non modifiée, jusqu'à ce qu'elles atteignent le port. Le mouvement aéromobile ou amphibie (8) peut être utilisé. Des attaques accidentelles peuvent se produire en chemin. Le port peut être en ZDC ennemie, mais ne peut pas être occupé par l'ennemi. Les unités sont ensuite déplacées directement dans un autre port ou une plage de débarquement inoccupé par une ennemie. Si l'unité transportée termine son transport dans une ZDC ennemie, alors l'unité ennemie peut faire un mouvement de réaction (5.3).

4. Terrain

Le terrain variait grandement dans les différentes parties du Vietnam. De hautes montagnes fortement recouvertes de végétation couvrent l'intérieur du nord du pays. Au sud, la plaine boueuse, et le mékong coulant à travers les rizières et les marais de mangrove. Et entre le nord et le sud il y a des collines escarpées et de la jungle à triple canopée.

Chaque hex de la carte contient un ou plusieurs types de terrains. Certains hexs contiennent des villes, des routes, des ports, des frontières, etc. Les rivières et les falaises se trouvent sur les côtés d'hexs. Chaque type de terrain à un effet sur le jeu. Ces effets sont résumés dans le Tableau des Effets du Terrain.

4.1 Effets du Terrain sur le Mouvement

Une unité dépense un certain nombre de Points de Mouvement pour entrer dans différents types de terrains. Le coût en Points de Mouvement varie en fonction du type de l'unité qui se déplace (voir le Tableau des Effets du Terrain) : blindé, mécanisé, cavalerie blindée, artillerie, QG sous contrôle US et QG NVA améliorés (17.6) utilisent les coûts en Points de Mouvement mécanisés. Les unités de la 1ère Division de Cavalerie ou de la 101è US (et les unités temporairement aéromobilisées) utilisent les coûts en Points de Mouvement aéromobiles (8). Tous les autres types (y compris les QG VC et les QG NVA non améliorés) payent le coût des piétons.

La plupart des hexs contiennent plus d'un type de terrain. Si différents types de terrains ont différents coûts en Points de Mouvement, alors utilisez le coût le plus élevé. Si une pile est composée de différents types d'unités, utilisez le coût en Points de Mouvement le plus élevé pour toute la pile.

Les unités se déplaçant le long d'une route d'un hex de route à un autre payent le coût de mouvement routier au lieu du coût du terrain. Le terrain des côtés d'hexs est ignoré.

Les rivières mineures et les falaises se trouvent sur les côtés d'hexs. Lorsque de tels côtés d'hexs sont traversés (excepté par une route) alors des Points de Mouvement supplémentaires doivent être dépensés.

Les rivières majeures ne se conforment pas nettement à la grille hexagonale. Au lieu de déformer le mékong et de ne plus le reconnaître, les rivières ont été représentées telles qu'elles sont réellement. Pour les règles du jeu, des côtés d'hexs « d'eau » ont été ajoutés pour déterminer quand doivent être appliquées les pénalités de mouvement et de combat. De tels côtés d'hexs peuvent être traversés au coût en Points de Mouvement indiqué sur le Tableau des Effets du Terrain. Une unité peut traverser un côté d'hex d'eau dans un hex occupé par l'ennemi (même en se déplaçant sur une route), uniquement par mouvement aéromobile ou amphibie (8).

Tous les hexs ou côtés d'hexs de mer ne peuvent être entrés ou traversés que par des unités utilisant le mouvement aéromobile.

4.2 Effets du Terrain sur les Combats

Le terrain occupé par une force en défense modifie le résultat du dé utilisé pour déterminer le résultat d'une attaque. Si il y a plus d'un type de terrain dans l'hex du défenseur, alors à chaque round de combat le défenseur pourra choisir le modificateur à utiliser.

Les forces régionales peuvent aider à la défense des unités sous contrôle US dans les hexs cultivés, de villes, de cités et de villes majeures (11.2).

EFFETS DES COTES D'HEXS

Les unités attaquant à travers un côté d'hex de falaise ont leur Force de Combat terrestre réduite de moitié pour la détermination du rapport de force, la force de chaque unité étant arrondie à l'inférieur individuellement avant de les additionner pour obtenir la force totale. Les unités non amphibies (8.3) attaquant à travers un côté d'hex d'eau sont réduites de moitié de la même façon. Seules les unités aéromobiles et d'artillerie peuvent attaquer à travers un côté d'hex de mer.

4.3 Frontières

La plupart des frontières sont tracées dans les hexs plutôt que sur les côtés d'hexs. Les unités se trouvent d'un côté ou de l'autre de la frontière, de la façon suivante :

Les unités dans un hex de frontière internationale sont considérées comme se trouvant du côté choisit par leur propriétaire. Les unités ennemies sur *ou adjacentes* à un hex de frontière peuvent être attaquées sans violer la neutralité (11.1).

Les unités ARVN sur des frontières de zone de corps sont considérées comme étant du côté choisi par le joueur NLF lors de la vérification de l'efficacité (11.1).

Les unités sur des frontières régionales sont considérées comme étant dans la région choisie par le joueur défenseur pour les distinctions de tir libre d'artillerie (7.6). Notez qu'une région peut être choisie pendant un round, et l'autre au round suivant.

Le joueur US peut déterminer quelle région sont censées occuper les unités NLF sur des

frontières régionales lors du calcul des modificateurs de pacification. Les unités NLF sur des frontières nationales SVN ne comptent pas dans la pacification à moins que l'hex de frontière ne soit cultivé ou contiennent une ville (13).

Note : *Les unités sous contrôle US ne peuvent jamais entrer au Nord Vietnam.*

5. Opération Recherche et Destruction

La planification militaire est généralement considérée en termes d'objectifs. Les commandants décident de ce qu'ils espèrent atteindre, puis allouent les ressources nécessaires. Au Vietnam, l'unité de planification de base était l'opération.

Le problème le plus important expérimenté par les forces Américaines au Vietnam n'était pas de prendre du territoire ; les forces US étaient suffisamment puissantes pour aller là ou elles le voulaient. Le problème était d'engager l'ennemi. Les forces NLF pouvaient se cacher dans la population, ou s'évanouir dans la jungle lorsque les forces US arrivaient. L'ARVN avait fortement été infiltrée par des sympathisants NLF ; les unités VC savaient fréquemment qu'une opération allait se produire avant que les troupes ARVN ne soient impliquées. De plus, la position exacte des forces VC était rarement connue. Les forces US battaient souvent vainement la campagne pour des guérillas qui n'avaient jamais été là, ou qui étaient partis au premier signe de trouble. Effectivement, c'est le NLF qui déterminait quand il voulait faire un engagement. Cette initiative est simulée par la permission du joueur NLF à choisir qui fera la prochaine opération.

Le combat au Vietnam était rarement statique. Les forces manoeuvraient constamment, bougeant en réponse au mouvement ennemi. Des forces amies pouvaient réagir pour soutenir d'autres forces amies dans les environs, ou pour interférer avec les activités ennemies. Une opération typique était généralement composé d'une série d'engagements courts et intenses, séparés par de rapides manœuvres de repositionnement. Les joueurs trouveront rapidement que l'avantage des unités US n'est pas leur force ni leur puissance de feu, mais leur flexibilité dans une bataille en cours. Une force US peut répondre efficacement au mouvement ennemi, poursuivre une force ennemie en fuite, ou bloquer une ligne de retraite. Et dans une bataille féroce, les communications et la coordination US aidait à obtenir une supériorité écrasante.

« Recherche et Destruction » était la terminologie de l'armée US pour la reconnaissance agressive appliquée pendant les deux premiers tiers de la guerre. Les unités étaient envoyées pour essayer de débusquer l'ennemi. Une fois engagé, les unités devaient essayer de clouer l'ennemi et de le détruire, en appelant des réserves si nécessaire.

Les deux joueurs peuvent faire n'importe quel nombre d'opérations pendant une Phase d'Opérations donnée. Au début de la Phase d'Opérations, le joueur NLF décide qui fera la première opération. Après la fin de chaque opération, le joueur NLF décide qui fera la suivante. Le joueur sélectionné est le joueur en OPERATION ou en PHASE. Le joueur NLF doit désigner le joueur US pour la prochaine opération si il est incapable (ou ne veut pas) d'en faire une. Le joueur US peut refuser de faire une opération. Dans ce cas, le joueur NLF à deux options : il peut terminer la Phase d'Opérations ; ou il peut faire lui même une opération. Si il choisit cette dernière option, la Phase d'Opérations continue. La Phase d'Opérations se termine seulement lorsque le joueur US est désigné pour faire une opération, qu'il refuse, et que le joueur NLF choisit de terminer la phase. La Tableau de Flux des Opérations résume cette procédure.

ASSIGNATIONS

Lorsqu'un joueur est désigné pour faire une opération, il peut faire *une* des choses suivantes : assigner des unités à une opération de patrouille, tenir, sécurité, recherche et destruction, ou nettoyage et sécurisation ; faire un mouvement stratégique ou naval ; ou faire un bombardement. Les unités assignées à une opération sont appelées UNITES EN OPERATION. Le mouvement stratégique et naval est décrit en 3.3 et 3.4, les missions de patrouille, tenir, et sécurité sont décrites dans la section 6, et le bombardement en 7.4. Le reste de cette section de règles décrit l'opération de recherche et destruction. Les opérations ne nettoyage et sécurisation partagent la plupart des caractéristiques des opérations de recherche et destruction ; les avantages et désavantages de cette option sont décrits dans la section 6.

ELIGIBILITE POUR LES OPERATIONS

Les unités qui ont déjà été assignées à une opération amie sont inéligibles pour l'assignation à une opération. Les unités NLF sur la Piste Ho Chi Minh

sont également inéligibles (17.8). Le résumé des opérations indique toutes les actions qui rendent une unité inéligible pour les opérations. Il est recommandé d'orienter les pions dans un certain sens lorsqu'ils ont terminé leurs opérations et que tous les pions soient remis dans la même orientation à la fin de chaque Phase d'Opérations. Un certain nombre de marqueurs OPERATION COMPLETE ont été fournis pour les joueurs préférant cette méthode de notation.

5.1 La Séquence Opérationnelle

Lorsqu'un joueur choisit de faire une opération recherche et destruction ou nettoyage et sécurité, il peut désigner un HEX CIBLE (il ne peut pas en désigner plus d'un, bien qu'il puisse choisir de ne pas en désigner du tout). Si il y a des unités ennemies dans l'hex, elles deviennent automatiquement des UNITES CIBLE. Un hex cible n'a pas besoin d'être à proximité des unités en opération.

DECLARATION DE SOUTIEN
Le joueur US peut ensuite assigner du soutien aérien à l'opération (et du soutien naval, si il est le joueur en opération). Il peut déclarer des zones de tir libre (7.6) si il en a envie.

MOUVEMENT PENDANT UNE OPERATION
Le joueur en phase peut ensuite déplacer n'importe lesquelles des unités assignées à l'opération, dans la limite de leur Capacité de Mouvement. Elles peuvent entrer en ZDC ennemie. Elles peuvent aussi entrer dans des hexs occupés par l'ennemi tant qu'elles ne finissent pas leur mouvement dans cet hex (elles doivent avoir suffisamment de Points de Mouvement restant pour quitter l'hex occupé par l'ennemi, y compris les 2 Points de Mouvement supplémentaires pour sortir d'un hex occupé par l'ennemi ; 3.2). Il n'est pas obligatoire de déplacer une unité, ni de déplacer des unités en direction de l'hex cible. Le joueur en phase peut ensuite faire des Interdictions (7.5). Le joueur NLF (si il est défenseur) peut faire un MOUVEMENT D'ALERTE gratuit (sa Capacité de Mouvement variera ; voir 5.2). Les deux joueurs peuvent ensuite placer des marqueurs d'interdiction. Si, après que tous les mouvements soient terminés, des unités en opération sont dans un hex contenant des unités cible, un combat peut se produire, au choix du joueur en phase.

CONTINUER LES OPERATIONS
Si le joueur en phase ne veut pas ou est incapable d'engager le combat après que toutes les unités en opération aient terminé leur mouvement et que le joueur en défense à fait un mouvement d'alerte, l'opération se termine immédiatement.

Si un combat doit se produire, un nouveau ROUND est engagé : les unités cible peuvent retraiter, et les unités en opération peuvent poursuivre. A la fin de ce mouvement, un combat peut à nouveau se produire. Si il ne se produite pas, l'opération se termine ; si il y a un combat, un troisième round commence ; etc. Une opération peut continuer un nombre indéterminé de rounds. Une opération ne se termine que si toutes les unités en opération ont terminé leur poursuite, et que toutes les retraites soient terminées, et que le joueur en opération soit incapable de, ou ne veuille pas, engager le combat. Si le joueur en opération est incapable de, ou ne veut pas, engager le combat, l'opération doit se terminer immédiatement.

5.2 Alerte

Si le joueur NLF est le défenseur dans une opération de recherche et destruction ou nettoyage et sécurisation nouvellement déclarée, alors n'importe quelles unités *VC* dans l'hex cible peuvent faire un MOUVEMENT D'ALERTE. Le mouvement d'alerte se déroule après que toutes les unités du joueur en phase aient bougé, et que toutes les réactions aient été faites (5.3), et que toutes les interdictions désirées par le joueur US aient été faites (7.5). Tout hex occupé par des unités cible après avoir terminé tous les mouvements d'alerte est considéré comme un hex cible.

CAPACITE DE MOUVEMENT D'ALERTE
Le résultat d'un jet de dé est ajouté au coût en Point de Mouvement piéton de l'hex cible pour obtenir la Capacité de Mouvement des unités VC dans l'hex cible pour le mouvement d'alerte. Cette capacité peut dépasser la Capacité de Mouvement imprimée sur le pion. Si des unités ARVN sont assignées à l'opération, ajoutez 1 à cette Capacité de Mouvement.

Exemple : *Deux bataillons VC dans un hex de marais sont la cible d'une opération impliquant des rangers ARVN. Le dé donne 4. les VC peuvent dépenser chacune 8 Points de Mouvement en mouvement d'alerte (4 pour le dé +3 pour le terrain, +1 pour les unités ARVN).*

RESTRICTIONS SUR LE MOUVEMENT D'ALERTE

Les unités NVA ne peuvent pas utiliser le mouvement d'alerte. Le mouvement d'alerte n'est possible que pendant le *premier* round d'une opération. Notez que les unités cible peuvent utiliser le mouvement d'alerte même si aucune unité ennemie ne se trouve à proximité.

Les unités en défense contre une opération de sécurité (6.3) ne peuvent pas utiliser le mouvement d'alerte.

Le mouvement d'alerte est considéré comme un mouvement de réaction (5.3), et ne peut donc causer de mouvement de réaction lui même.

DISPERSION

En alternative au mouvement d'alerte, les unités VC dans un hex cible au premier round d'un opération ont l'option supplémentaire de DISPERSION. Les unités VC sont retirées de la carte et la réserve de remplacement VC (5.5 et 17.5) est augmentée de la Force de Combat des unités. Notez que rien n'est récupéré lorsque des QG VC, des sections politiques (10) ou du ravitaillement (17.4) sont dispersés. Le joueur NLF peut voir le résultat du dé d'alerte avant de décider ou non de se disperser. Certaines unités peuvent se disperser et d'autres non ; le joueur NLF n'est pas restreint à une option ou l'autre.

5.3 Mouvement de Réaction

La majorité des unités sur la carte ne seront pas impliquées dans une opération donnée. Elles pourront être temporairement impliquées par la proximité des unités ennemies en opération.

Si une unité ennemie termine son mouvement adjacente à une unité amie *qui ne participe pas à l'opération* (que ce soit en tant qu'unité en opération ou unité cible), l'unité amie peut immédiatement se déplacer de toute sa Capacité de Mouvement en faisant un MOUVEMENT DE REACTION. Les unités en opération et les unités cible ne sont *pas éligibles* pour le mouvement de réaction. La réaction est entièrement volontaire ; un joueur n'est pas obligé de faire un mouvement de réaction si il n'en a pas envie. Les unités VC peuvent se disperser (5.2) lorsqu'elles ont l'opportunité de faire un mouvement de réaction. Un mouvement de réaction peut être fait dans n'importe quelle direction. Il est possible d'entrer dans des ZDC ennemies, ainsi que des hexs occupés par l'ennemi (mais voir 3.2), du moment que l'unité ne termine pas son mouvement dans un hex non cible contenant des unités ennemies (elle doit avoir suffisamment de Points de Mouvement pour quitter les hexs occupés par l'ennemi où elle est entré).

Si une unité VC réagit et entre dans l'hex cible de l'opération pendant le premier round de l'opération, elle devient une unité cible, éligible pour le mouvement d'alerte (5.2). Les unités en défense peuvent terminer leur mouvement de réaction dans un hex cible, même si il contient des unités ennemies : elles deviennent immédiatement des unités cible.

Les unités réagissant à une retraite ou au mouvement de réserves défensives (5.6) ne peuvent pas terminer leur mouvement dans un hex cible.

Notez que le mouvement est nécessaire pour enclencher un mouvement de réaction. Tant qu'une unité en opération reste où elle est, le mouvement de réaction ne sera pas enclenché. Ainsi, les opérations tenir et patrouille (6.2) et le bombardement (7.5), n'impliquant aucun mouvement, n'enclencheront jamais de mouvement de réaction.

Une unité donnée peut réagir un nombre illimité de fois au cours d'une opération, ou même pendant un round. La réaction ne rend pas une unité inéligible pour participer à une opération ou réagir d'autres fois ; la réaction est entièrement « gratuite ».

Les unités réagissent en pile ou individuellement. La réaction d'une pile doit être terminée avant de commencer celle d'une autre pile. Le propriétaire peut choisir l'ordre des réactions.

Le mouvement de réaction doit être fait immédiatement après que le mouvement des unités qui l'ont enclenché soit terminé, même si l'opération est toujours en cours. La réaction se produit avant le mouvement d'alerte.

Notez qu'un mouvement de réaction ne peut pas en enclencher un autre ; une unité en réaction peut terminer son mouvement adjacente à une unité ennemie sans enclencher une autre réaction de sa part.

5.4 Combat

Le combat peut se produire sous quatre circonstances : **1.** entre des unités en opération et des unités cible. **2.** entre des unités en opération de sécurité et des unités ennemies sur une route.**3.** Lorsqu'une unité passe dans un hex occupé par l'ennemi et est forcée de faire une attaque accidentelle. **4.** Bombardement.

Les opérations de sécurité sont décrites en 6.3, les attaques accidentelles en 3.2, et le bombardement en 7.5. Les paragraphes suivants

décrivent la procédure de combat utilisée dans les opérations de recherche et destruction ou nettoyage et sécurisation, bien que la procédure de détermination du rapport de force et des modificateurs soit similaire dans les trois autres cas.

QUELLES UNITES PEUVENT ATTAQUER

Pendant une opération, après que toutes les unités en opération se soient déplacées et que les mouvements d'alerte et de réaction ont été faits et les marqueurs d'interdiction placés, le joueur en phase déclare si il va attaquer et, si oui, quelles sont les unités éligibles qui participeront. Tous les hexs cible occupés par des unités en opération doivent être attaqués. Toutes les unités en opération dans un hex cible *doivent* attaquer un hex cible (pas forcément celui qu'elles occupent). Les unités en opération adjacentes à un hex cible peuvent participer, au choix du joueur en phase. Il n'y a pas d'avantages ou de désavantages à attaquer depuis un hex cible (à l'opposé d'une attaque depuis un hex adjacent). Les unités qui ne sont pas assignées à l'opération ne peuvent pas attaquer.

Exceptions : *L'artillerie dédiée peut apporter son soutien, même si elle n'est pas assignée ; voir 7.1.*

Les unités en opération qui ne sont ni dans ni adjacentes à une unité cible ne peuvent pas apporter leur Force de Combat terrestre à l'attaque (bien qu'elles puissent apporter leur force d'artillerie). Certaines unités en opération adjacentes peuvent attaquer, d'autres non, au choix du joueur en phase. Un joueur peut aussi choisir de ne pas utiliser du tout la force d'une unité donnée lors d'une attaque. Par contre, toutes les unités cible doivent se défendre ; si n'importe quelle unité de l'hex est attaquée, alors elles doivent toutes être attaquées. Un hex cible donné ne peut être attaqué qu'une seule fois par round.

LE RAPPORT DE FORCE

Le rapport entre la force totale attaquant l'hex cible (y compris l'artillerie) et la force totale de défense dans l'hex (y compris l'artillerie) est déterminée en divisant la plus grande force par la plus petite et en arrondissant en faveur du défenseur.

Exemples : *Attaquant 10, défenseur 3 — le rapport est 3 contre 1. Attaquant 5, défenseur 16 — le rapport est 1 contre 4.*

Deux rapports fractionnaires sont aussi utilisés : 3 contre 2 et 2 contre 3. Ainsi, 27 points de force en attaquant 16 donnerait un rapport de 3 contre 2, car il est inférieur à 2 contre 1, mais au moins à 3 contre 2. Sept points de force en attaquant 8 donnerait un rapport de 2 contre 3, car ce n'est pas tout à fait 1 contre 1, mais au moins 2 contre 3.

Si un hex cible ne contient que des unités avec une Force de Combat de 0, alors l'hex à une force de combat de 1 pour le calcul du rapport de force et des pertes. Si toutes les unités attaquant un hex donné autrement que par bombardement (7.5) ont une force de combat de 0, alors toutes les unités en attaque sont toutes automatiquement éliminées (ne lancez pas le dé ; les unités sont simplement retirées de la carte).

MODIFICATEURS AU JET DE DE

Un seul dé est lancé, et le rapport de force déterminé plus haut est utilisé pour modifier le résultat. Si le rapport est inférieur à 1 contre 1, le modificateur est négatif ; si le rapport est supérieur à 1 contre 1, le modificateur est positif :

1 contre 5 ou moins	-5
1 contre 4	-4
1 contre 3	-3
1 contre 2	-2
2 contre 3	-1
1 contre 1	0
3 contre 2	+1
2 contre 1	+2
3 contre 1	+3
4 contre 1	+4
5 contre 1 ou plus	+5

Le dé de combat est aussi modifié par le terrain de l'hex cible (voir le Tableau des Effets du Terrain et 4.2) et (à partir du second round et tous les rounds suivants) par les Capacités de Poursuite inutilisées (5.6). Après avoir calculé tous les modificateurs, on cherche le résultat modifié sur la Table de Résultats des Combats pour déterminer les deux résultats du combat : PERTES et CAPACITES DE POURSUITE, qui sont expliqué en 5.5 et 5.6 respectivement.

Notez que les résultats modifiés supérieurs à 11 sont traités comme un 11, et que les résultats modifiés inférieurs à –4 sont traités comme un –4.

5.5 Pertes

Les pertes prises en combat sont déterminées en croisant le résultat du dé modifié avec la force de chaque unité. Les forces d'artillerie, navales et aériennes *Ennemies* sont ajoutées à la force *Amie* pour déterminer les pertes, mais les forces d'artillerie, navales et aériennes *Amies* ne le sont

pas. Il est nécessaire de vérifier le résultat une fois pour l'attaquant et une fois pour le défenseur.

Exemple : *23 Points de Force — dont 19 terrestres et 4 d'artillerie — attaquent 12 Points de Force, dont 5 sont terrestres et 7 d'artillerie. Les unités en défense sont dans un hex de jungle. Le dé donne un 4, modifié par +1 pour le rapport de 3 contre 2, et par –1 pour le terrain, ce qui donne 4. La Force de Combat terrestre de l'attaquant plus l'artillerie en défense donne 26 (19 + 7 = 26). L'attaquant subit 2 pertes. La force du défenseur modifiée est 9 (5 + 4), ce qui donne 1 perte.*

Le joueur en défense distribue ses pertes en premier, puis c'est au tour de l'attaquant.

POINTS DE REMPLACEMENT

Toutes les pertes subies en combat peuvent être absorbées de deux façons : en retirant les unités, ou en dépensant des POINTS DE REMPLACEMENT. Chaque Point de Force terrestre d'une unité éliminée ou Point de Remplacement dépense satisfait un point de perte. Les Points de Remplacement sont assignés dans les scénarios. Ils peuvent aussi être créés pendant le jeu de campagne (17). Les Points de Remplacement peuvent être dépensés uniquement si ils sont disponibles ; si un joueur est incapable (ou ne veut pas) éliminer des remplacements, toutes les pertes subies signifieront la destruction d'unités entières.

Exemple : *Une force US avec deux unités ayant une force de 4 et 2 subit une perte de 3 points. Si aucun Point de Remplacement n'est disponible, l'unité avec 4 en force serait éliminée. Si 1 Point de Remplacement est disponible, le joueur US pourrait éliminer l'unité avec 2 en force et le Point de Remplacement. Si 3 Points de Remplacement ou plus sont disponibles, aucune des unités n'aurait besoin d'être détruite, car toutes les pertes pourraient être absorbées en réduisant la Réserve de Remplacement de 3.*

Les pertes subies par les FWA (17.2) peuvent être absorbées en dépensant des Points de Remplacement US. Les pertes subies par un autre groupe ne peuvent être absorbées qu'en dépensant les Points de Remplacement de ce groupe.

ALLOCATION DES PERTES

Les pertes peuvent être réparties entre les nationalités du joueur comme il le désire. Les remplacements US ne peuvent pas être éliminés pour satisfaire des pertes si aucune unité US ou FWA n'est présente, et, de même, les remplacements NVA, VC et SVN ne peuvent pas être utilisés si ces forces ne sont pas présentes.

Un joueur ne peut pas dépenser plus de Points de Remplacement que sa Force de Combat.

Exemple : *Un bataillon VC avec une force de 2 subit 3 pertes. On ne peut pas dépenser plus de 2 Points de Remplacement, ce qui est insuffisant pour couvrir la perte de 3 points, donc l'unité doit être éliminée.*

Les unités de QG et d'artillerie ont une Force de Combat de 0. L'élimination d'unité unité de ce type compte pour 1 point de perte, et 1 Point de Remplacement peut être dépensé pour soutenir la perte subie par le QG ou l'unité d'artillerie qui n'est pas accompagné par des unités avec une Force de Combat terrestre. Les unités de QG ou d'artillerie ne peuvent pas être éliminées pour subir des pertes à moins d'être dans ou adjacent à l'hex cible.

Toutes les pertes infligées par la Table des Résultats des Combat peuvent être satisfaites en éliminant toutes les unités amies qui ont participé à la bataille *et* qui étaient dans ou adjacentes à l'hex cible ; aucun Point de Remplacement supplémentaire n'a besoin d'être dépensé.

Les unités US et VC de niveau brigade peuvent être séparées pour soutenir les pertes (9).

RECUPERATION DU REMPLACEMENT VC

Si une unité VC subit des pertes au combat inférieurs à sa Force de Combat terrestre, et que le joueur NLF choisit de l'éliminer, alors la différence entre la Force de Combat et les Pertes subies peuvent être réclamées pour *augmenter* les Points de Remplacement VC disponibles.

Exemple : *Un régiment VC (force de combat de 6) subit une perte de 2 points. Le joueur NLF éliminé l'unité ; sa réserve de remplacement est augmentée de 4.*

PERTES DU SOUTIEN

Certains résultats de combat indiquent la perte de Points Aériens ou Aéromobiles (en plus des pertes normales). Le dé modifié (au lieu du résultat net du dé) est utilisé pour déterminer de telles pertes. Pas plus d'un point par type donné ne peut être éliminé dans une opération donnée ; après qu'un type de point ait été perdu, les autres pertes de ce type sont ignorées jusqu'à la fin de l'opération. Notez que les pertes d'un type donné ne peuvent se produire seulement si ce type de point a été alloué à l'opération (ex : un Point Aéromobile ne sera jamais perdu si aucune unité aéromobile ou

aéromobilisée n'a été assignée à l'opération ; 8). Un type de point donné n'a pas besoin d'être alloué à une attaque particulière pour subir des pertes, il a juste besoin d'avoir été alloué à l'opération. Si une perte aéromobile est indiquée et qu'aucun point aéromobile pouvant être perdu n'existe (possible avec les unités de la 1ère Cav ou la 101 US), alors le joueur US perd 1 Point de Victoire dans les scénarios, et 1 moral US dans les campagnes.

5.6 Retraite et Poursuite

Si un combat se déroule pendant un round, une retraite et une poursuite sont possibles.

RETRAITES
Toute unité cible ayant survécu à une attaque peut se déplacer de toute sa Capacité de Mouvement dans n'importe quelle direction. Un tel mouvement (RETRAITE) est toujours volontaire ; les unités cible ayant survécu ont le choix de ne pas se déplacer du tout.

Les unités en retraite peuvent bouger dans n'importe quelle direction. Elles peuvent se déplacer ensembles ou vers différents hexs. Si une unité cible termine son mouvement dans un hex occupé par des unités amies non cible, alors ces unités deviennent immédiatement des unités cible. Les unités en retraite peuvent se déplacer à travers les ZDC ennemies et les hexs occupés par l'ennemi, en fonction des restrictions de 3.1 et 3.2. Elles ne peuvent pas terminer leur retraite dans un hex occupé par l'ennemi qui ne contient pas déjà des unités cible.

NOUVEAUX HEXS CIBLE
Tous les hexs occupés par des unités cible après que les retraites aient été effectuées deviennent des hexs cible dans le nouveau round de l'opération.

POURSUITE
Après que toutes les retraites désirées aient été faites, les unités en opération peuvent faire un mouvement de poursuite. Leur Capacité de Mouvement de poursuite est déterminée en additionnant le résultat de poursuite du combat (voir la Table des Résultats des Combats) et le modificateur de poursuite (imprimé sur chaque pion). La Capacité de Poursuite d'une unité peut dépasser sa Capacité de Mouvement imprimée.

Exemple : *Deux bataillons US avec un modificateur de poursuite de +4 et +3 respectivement participent à une bataille. Le résultat de poursuite de la bataille est –1. Le premier bataillon peut dépenser 3 Points de Mouvement en poursuite, alors que le second peut en dépenser 2.*

Notez que le mouvement des unités en défense est sans objet pour la poursuite ; du moment qu'un combat se soit produit, toutes les unités en opération (y compris celles qui ne sont pas directement impliquées dans le combat) peuvent faire un mouvement de poursuite, même si aucune unité cible n'a retraité, ou si toutes les unités cible ont été éliminées.

Le mouvement de poursuite n'a pas besoin d'être en direction d'unités cible. Les unités en poursuite peuvent entrer et sortir des ZDC ennemies. Elles peuvent entrer dans des hexs non cible occupés par l'ennemi (en risquant une attaque accidentelle ; 3.2) du moment qu'elles quittent de tels hexs (elles doivent donc avoir assez de Points de Mouvement pour cela). elles peuvent entrer dans un nouvel hex cible et rester sur place.

BONUS AU COMBAT DE POURSUITE
Si une unité en poursuite termine sa poursuite avec des Points de Mouvement restant, alors les Points de Mouvement *restant* sont ajoutés au dé de résultat de combat de toutes les attaques faites par cette unité pendant ce round. Une unité doit faire contribuer sa Force de Combat terrestre à une attaque pour recevoir ce bonus. Si plus d'une unité en poursuite font contribuer leur Force de Combat terrestre à une attaque particulière, alors *le plus bas* des modificateurs est utilisé. Si la Capacité de Poursuite la plus faible d'un des attaquant est inférieure à 0, alors un modificateur négatif sera appliqué. Ainsi, il sera parfois bénéfique de ne pas faire attaquer certaines unités. Les bonus de poursuite n'affecteront jamais le premier round d'une opération, car aucune poursuite n'a pu se produire avant la fin du premier round de combat.

Exemple : *Une unité US avec une Force de Combat terrestre de 3 et un modificateur de poursuite de +4 attaque une unité VC avec une Force de Combat terrestre de 1 dans un terrain montagneux. Le rapport de force est 3 contre 1, ce qui donne un modificateur de +3. Le modificateur de terrain est –3 ce qui équilibre les modificateurs pour un modificateur net de 0. Un 1 est obtenu au dé. Au round suivant, en supposant que le VC reste dans l'hex et que l'unité US ne bouge pas, le modificateur de combat serait +3 (+3 pour le rapport, -3 pour le terrain, -1 pour le résultat de poursuite, +4 pour le modificateur de poursuite de l'unité US).*

UNITES SANS MODIFICATEURS DE POURSUITE
Les unités sans modificateur de poursuite imprimé ne peuvent généralement pas faire de poursuites. De telles unités sous contrôle US peuvent être aéromobilisées (8.2) et être autorisées à poursuivre, en utilisant le résultat de poursuite du combat comme Capacité de Poursuite totale.

CENTRES DE POPULATION
Les centres de population (villes majeures et capitales) modifient le dé de résultat du combat comme les autres types de terrains. De plus, ils ont un effet spécial sur le résultat de poursuite du combat au *premier round* de combat. Les unités attaquant des villes majeures ignorent les résultats de poursuite positifs reçus au premier round de combat. De plus, leur Capacité de Poursuite innée est réduite à 0. Les capitales ont un effet similaire mais pas identique : ignorez tous les résultats de poursuite positifs *obtenus* pendant le *premier round*, mais gardez les modificateurs innés.

Exemple : *Un bataillon avec un modificateur de poursuite de +2 attaque et reçoit un modificateur de poursuite de +3 sur la Table de Résultat des Combats. Si l'hex cible n'est pas une capitale, une ville, ou une ville majeure, alors la Capacité de Poursuite de l'unité serait de 5 pour le second round. Si l'hex cible est une capitale ou une ville, le Capacité de Poursuite serait de 2. Si l'hex cible est une ville majeure, la Capacité de Poursuite serait de 0. Si un résultat de poursuite de +3 est à nouveau obtenu lors du second round, alors la Capacité de Poursuite modifiée serait de 5 dans les trois cas. Comme les effets des centres de population ne s'appliquent que pendant le premier round de combat, les Capacités de Poursuite des rounds ultérieurs sont calculés normalement.*

5.7 Réserves

Le joueur US peut appeler des réserves lorsque ses unités sont éligibles pour poursuivre ou retraiter, ce qui lui permet de renforcer une opération amie ou des forces en défense contre une opération hostile. N'importe quel type d'unité peut être employé en réserve ; les Points Aériens et les unités navales ne le peuvent pas (7). Le joueur NLF ne peut pas utiliser de réserves.

RESERVES DEFENSIVES
Si le joueur US se défend contre une opération de recherche et destruction du joueur NLF, il peut activer ses réserves DEFENSIVES. Après le dé de résultat du combat, si il reste des unités cible, toute unité non cible contrôlée par le joueur US qui est autorisée à participer à une opération (5.1) peut être nommée comme réserver défensive. Les réserves défensives peuvent dépenser toute leur Capacité de Mouvement, exactement comme si elles retraitaient d'un combat. Le mouvement des réserves défensives peut être fait avant ou après que les unités cible aient retraité. Elles peuvent se trouver n'importe où sur la carte (pas nécessairement proche du combat). Elles peuvent enclencher un mouvement de réaction. Les réserves défensives ne bougent qu'une seule fois. Si elles terminent leur mouvement dans un hex contenant des unités cible, elles deviennent elles même des unités cible également. Sinon, elles ne sont plus impliquées dans l'opération (et sont éligibles pour un mouvement de réaction si des unités en opération terminent leur mouvement dans un hex adjacent). Le mouvement en tant que réserve défensive est considéré comme une opération, et rend l'unité inéligible pour des opérations futures.

RESERVES OFFENSIVES
Si le joueur US est le joueur en phase, il peut appeler des réserves OFFENSIVES après que toutes les unités cible aient retraité. Les réserves offensives ne peuvent être utilisées que pendant les opérations de recherche et destruction ou nettoyage et sécurisation (pas pendant les opérations de sécurité). toute unité US, FWA ou SVN éligible pour participer à une opération peut être utilisée comme réserve offensive. Une unité est simplement désignée comme réserve, assignée à l'opération en cours et peut immédiatement se déplacer de toute sa Capacité de Mouvement. Elle ne peut *pas* faire de mouvement de poursuite pendant ce round, mais peut participer à un combat et poursuivre normalement ensuite ; elle devient une unité en opération.

Au round où elles sont impliquées, les réserves offensives ne sont pas prises en compte pour le calcul de bonus de poursuite (5.6); elles sont prises en compte normalement lors des rounds suivants, comme si elles avaient été assignées à l'opération pendant le Segment de Désignation. Si les seules unités en opération participant à une attaque sont des réserves qui viennent d'être activées, le bonus de poursuite de combat est 0. Lorsqu'une unité a été utilisée comme réserve offensive, elles est inéligible pour d'autres opérations jusqu'à la fin du tour.

5.8 Opérations Multi-Cibles

Une opération donnée ne peut être assignée qu'à un seul hex cible au début. Lors des rounds ultérieurs, lorsque les unités cible retraitent et se séparent, plusieurs hexs cible peuvent exister. Toutes les unités en opération poursuivent normalement, et lorsque vient le moment du combat, un dé est lancé pour chaque hex cible contre lequel un combat est engagé.

Toutes les retraites et toutes les poursuites sont faites après que tous les résultats de toutes les attaques aient été appliqués. Le résultat de poursuite le plus bas de *toute*s les batailles d'un round est utilisé pour *toutes* les unités en opération.

ATTAQUES MULTIPLES
Le joueur en opération choisit l'ordre de résolution de ses attaques. Il peut attendre le résultat d'une attaque avant de décider d'attaquer autre part. Notez que les forces terrestres et d'artillerie ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par round ; la force d'une unité donnée peut être divisée entre plusieurs attaques, mais chaque Point de Force ne peut être utilisé qu'une seule fois par round. Si la force d'une unité a été divisée entre deux attaques et que l'unité a été détruite pendant la première attaque, alors toute sa force allouée à la seconde attaque sera perdue. Toutes les pertes reçues dans une attaque contre un hex cible sont appliquées avant la détermination du rapport de force de la prochaine attaque.

Si un hex cible donné n'est pas attaqué pendant un round, alors les unités qu'il contient ne sont plus impliquées et l'hex n'est plus un hex cible. De telles unités ne peuvent pas faire de retraite.

6. Opérations Spéciales

La plupart des opérations au Vietnam tombaient dans quelques grandes catégories. Les opérations de recherche et destruction étaient faites pour débusquer et éliminer les forces ennemies. Les opérations faites pour repousser les forces ennemies hors d'un périmètre et empêcher leur retour tombaient dans la catégorie de nettoyage et sécurisation. Les assignations pour garder les lignes de communication majeures ouvertes étaient appelées opérations de sécurité. Les opérations de patrouilles représentaient des patrouilles agressives faites pour gêner le mouvement ennemi. Les opérations tenir représentaient la prise de position et l'enregistrement des coordonnées pour l'artillerie.

6.1 Nettoyage et Sécurisation

Le type de l'opération décrite dans la section 5 est une opération de recherche et destruction. Les opérations de nettoyage et sécurisation sont identiques, avec les modifications suivantes. **1.** Les Capacités de Poursuite des unités en opération de nettoyage et sécurisation sont réduites de deux. **2.** Les unités participant à une opération de nettoyage et sécurisation peuvent être placées en opération tenir ou patrouille à la fin de n'importe quel round où elles ne se trouvent pas dans un hex cible. **3.** Seul le joueur US peut faire des opérations de nettoyage et sécurisation.

Le joueur US peut choisir les opérations où ses unités vont se convertir. Certaines unités peuvent être assignées à tenir, d'autres en patrouille. Une fois assignée à une opération tenir ou patrouille, une unité n'est plus impliquée dans l'opération de nettoyage et sécurisation et ne peut plus y revenir. Notez que les rangers ARVN ne peuvent pas être utilisés en opérations de nettoyage et sécurisation (11).

6.2 Tenir et Patrouille

Pendant la Phase de Désignation des Opérations Spéciales, les joueurs assignent leurs unités en opérations tenir et patrouille (le joueur US assigne en premier, puis le joueur NLF). Les unités peuvent aussi commencer en opérations tenir et patrouille pendant la Phase d'Opérations. Les unités en missions de tenir et patrouille doivent être indiquées par les marqueurs fournis.

Les unités assignées en mission tenir et patrouille restent dans cette mission jusqu'à la prochaine Phase de Désignation des Opérations Spéciales. Si une unité en opération tenir ou patrouille retraite ou fait un mouvement d'alerte ou de réaction, elle quitte son opération (bien qu'elle soit toujours inéligible pour des opérations jusqu'au prochain tour). Les unités ARVN inactives (11.1) ne peuvent pas être assignées en opérations tenir et patrouille.

OPERATION TENIR
Une unité assignée à une opération tenir ne peut ni bouger ni attaquer. Ses Forces de Combat (terrestre et artillerie) sont toutes deux doublées si elle est attaquée (par contre, la puissance aérienne et le soutien d'artillerie non organique ne sont pas doublés). Elle ne peut pas appliquer sa Force de

Combat terrestre à une attaque amie. La force d'artillerie non doublée de l'artillerie en opération tenir peut toujours être ajoutée aux attaques des unités éligibles (7.1). Les unités en opérations tenir *n'exercent pas de ZDC* dans les six hexs adjacents. Notez que c'est la Force de Combat non doublée de l'unité en opération tenir qui est utilisée pour déterminer les pertes, et que doubler son artillerie ne contribue pas aux pertes ennemies (5.5). Les forces régionales ne sont pas doublées en opération tenir (11).

OPERATIONS DE PATROUILLE
Les unités en opération de patrouille ne peuvent ni bouger ni attaquer. Elles se défendent normalement. Le coût en Points de Mouvement pour quitter la ZDC d'une unité en patrouille est doublée, soit 2. Les unités ARVN de la taille d'un bataillon et les unités avec une Force de Combat terrestre de 0 ne peuvent pas être assignées à une opération de patrouille.

6.3 Sécurité

Le joueur US (uniquement) peut assigner des unités amies à des opérations de sécurité pendant la Phase de Mouvement Stratégique ou la Phase d'Opérations. Seules les unités commençant une phase sur une route peuvent faire des opérations de sécurité, et une seule unité ou pile d'unité peut être assignée à une opération de sécurité donnée.

Exception : *L'artillerie indépendante peut être assignée aux opérations de sécurité, même si elle n'est pas sur une route ou ne fait pas partie de la pile principale. Une telle artillerie hors route ne peut pas bouger, bien qu'elle puisse tirer en soutien de l'opération ; 7.1.*

RESTRICTIONS SUR LES OPERATIONS DE SECURITE
La pile en mouvement d'une opération de sécurité ne peut pas contenir *à la fois* des unités US et ARVN. Les unités FWA peuvent être incluses librement dans les opérations de sécurité avec des unités ARVN ou US, mais des unités US et ARVN ne peuvent pas se trouver dans la même pile d'unités qui se déplacent en opération de sécurité.

Les unités assignées aux opérations de sécurité ne peuvent se déplacer que sur des routes tout au long de l'opération. Elles se déplacent sur les routes pour un coût de 0 Points de Mouvement, mais ne peuvent pas les quitter. Elles peuvent entrer dans des hexs de route occupés par l'ennemi (notez qu'aucun mouvement d'alerte n'est autorisé ; 5.2). Elles doivent ensuite attaquer immédiatement. Le rapport de force, les modificateurs au dé, et les pertes sont calculés normalement (5.5), et la retraite (5.6) peut être faite comme d'habitude, du moment que les unités qui retraitent ne terminent pas leur mouvement dans l'hex d'où sont venues les unités en opération pour engager le combat. La Capacité de Poursuite modifiée des unités en opération est 0 lors d'une opération de sécurité ; ignorez tous les modificateurs de poursuite et résultats de poursuite de la Table de Résultats des Combats.

Après les retraites des unités en défense, le joueur en opération peut faire retraiter autant d'unités en opération vers l'hex d'où elles sont venues pour entrer dans l'hex du combat. De telles unités ne sont plus impliquées, et ne peuvent pas continuer l'opération. Les autres unités en opération doivent continuer à attaquer si il reste des défenseurs dans l'hex. Si tous les défenseurs de l'hex ont retraité ou ont été détruits, les unités en opération peuvent continuer leur mouvement, et éventuellement entrer et attaquer d'autres hexs de route occupés par l'ennemi.

Les unités en mission de sécurité (comme toutes les unités) ne peuvent pas dépasser leur Capacité de Mouvement, mais elles ne dépensent de Points de Mouvement que pour sortir des ZDC ennemies. Notez qu'une unité peut continuer de se déplacer après qu'elle ait dépensé tous ses Points de Mouvement ; elle ne pourra simplement pas quitter la prochaine ZDC où elle entrera.

Les unités en opération de sécurité ne *peuvent pas* attaquer des unités ennemies dans un hex adjacent — uniquement les unités se trouvant dans leur propre hex.

Certaines des unités en opération de sécurité peuvent cesser leur mouvement alors que d'autres continueront l'opération. Lorsqu'une unité s'est séparée des unités en opération, elle ne peut plus reprendre l'opération en cours.

Le mouvement de réaction n'est jamais enclenché au cours d'une opération de sécurité ; *après* qu'une telle opération se soit terminée, toute unité ennemie adjacente aux unités venant de terminer l'opération peuvent faire un mouvement de réaction (5.3).

7. Puissance de Feu

Il y a eu énormément d'artillerie et d'aviation envoyée au Vietnam pour être utilisée sur le terrain. L'artillerie était déployée en « bases de tir », des enclos légèrement fortifiés, proches des troupes à soutenir, et souvent au cœur de la jungle. Si

nécessaire, elle pouvait être rapidement redéployée par hélicoptère.

Lorsqu'elle soutenait des forces terrestres, l'artillerie était mortelle. Les observateurs pouvaient amener un barrage dans une force ennemie avec des risques minimum pour les unités amies. La puissance de feu était également utilisée pour gêner le mouvement ennemi. Un mur de tir d'artillerie pouvait bloquer une retraite ennemie pendant que les forces amies avançaient. Une troisième tactique était le bombardement de saturation, utilisant le plus souvent l'aviation. De grandes frappes pouvaient être dirigées dans une zone, en espérant toucher une force ennemie.

L'artillerie est un élément important de l'arsenal du joueur US, et un élément pas si insignifiant de celui du joueur NLF. La plupart des unités de combat ont une Force d'Artillerie ainsi qu'une Force de Combat. Les deux joueurs ont des QG et des unités d'artillerie dont la force est entièrement composée d'artillerie. Le joueur US à aussi des Points Aérien et de l'artillerie navale, qui fonctionnent exactement comme les Points de Force d'Artillerie. Les Forces Aériennes, navales et d'Artillerie peuvent être librement combinées et sont appelées collectivement POINTS DE SOUTIEN.

7.1 Types d'Artillerie

Trois types d'unités possèdent une Force d'Artillerie : l'artillerie DEDIEE, l'artillerie INDEPENDANTE ; et les unités de combat avec une Force d'Artillerie ORGANIQUE.

ARTILLERIE DEDIEE
Les QG de division et de taille de brigade et l'artillerie directement subordonnée à une division est de l'ARTILLERIE DEDIEE (notez que seule la 23è Division US à une unité d'artillerie directement subordonnée). L'artillerie dédiée ne peut soutenir que des unités du même commandement. Une division d'artillerie peut soutenir n'importe quelle opération dans laquelle sont impliquées les unités de la division (les opérations dans lesquelles des unités divisionnaires ont été assignées, ou si elles ont été choisies comme unités cible). Un QG de taille brigade peut soutenir toute opération dans laquelle sont impliquées des unités de la brigade. L'artillerie dédiée peut tirer en soutien d'opérations amies *un nombre illimité de fois au cours d'un tour*. Elle peut fournir du tir de soutien ou une interdiction pour une opération, sans y avoir été assignée, et sans devenir inéligible pour une opération elle même. L'artillerie dédiée ne peut pas fournir de soutient à une opération si des unités de son commandement n'y sont pas assignées, ni ne peut *se déplacer* dans une opération où elle n'a pas été assignée.

ARTILLERIE INDEPENDANTE
A part l'unité directement subordonnée à la 23è Division US, toutes les unités avec le symbole de type d'artillerie sont INDEPENDANTES. L'artillerie indépendante peut soutenir n'importes quelles unités amies, quelle que soit leur formation ou leur nationalité. Une unité d'artillerie indépendante ne peut soutenir qu'une opération amie où elle a été assignée. Si, par contre, à la fin d'une opération une unité d'artillerie indépendante n'a *ni tiré ni bougé*, elle reste éligible pour faire d'autres opérations. En d'autres termes, l'artillerie indépendante peut bouger et/ou tirer dans une opération amie ; et si elle a été assignée à une opération mais n'a rien fait, elle peut toujours être assignée à une opération future (en effet, elle n'a jamais été impliquée dans la première opération).

ARTILLERIE ORGANIQUE
L'artillerie organique est intégrée à beaucoup d'unités avec une Force de Combat terrestre (ex : les régiments VC ont une Force d'Artillerie organique de 2). L'artillerie organique d'une unité peut être utilisée dans toute opération ou combat auquel l'unité participe.

DEFENSE
Les trois types d'artillerie peuvent soutenir *n'importe quel nombre de défenses amies*. Toute artillerie à portée (7.2) d'unités amies en défense peut fournir du soutien ou de l'interdiction (7.5). L'artillerie dédiée ne peut toujours soutenir que les unités en défense du même commandement. L'artillerie organique ne peut soutenir que l'unité à laquelle elle est intégrée. Le tir défensif n'est pas considéré comme une opération et ne rend pas une unité d'artillerie inéligible pour les opérations futures.

7.2 Restrictions sur l'Artillerie

La portée des unités avec une capacité d'artillerie est indiquée sur les pions. Si il y a deux points (••), alors l'unité peut tirer au dessus de deux hexs entre le tireur et la cible. Les unités dont la Force d'Artillerie n'a qu'un seul point (•) peut tirer au dessus d'un hex. Les unités dont la Force d'Artillerie n'a pas de point ne peuvent utiliser leur Force d'Artillerie que dans leurs propres hexs ou dans les hexs adjacents. La Force d'Artillerie peut

toujours être appliquée à moins que la portée maximale autorisée.

Dans tous les cas, lors d'un combat particulier, l'attaquant (même si il n'est pas le joueur en opération) alloue l'artillerie et l'aviation avant le défenseur.

Exemple : *Le joueur US fait une opération. Des unités VC réagissent à travers un hex occupé par des forces du joueur US et celui-ci force une attaque accidentelle. Le joueur NLF doit déclarer son soutien d'artillerie avant le joueur US.*

SOUTENIR UNE ATTAQUE ACCIDENTELLE

L'artillerie ou l'aviation assignée à une opération peut soutenir les attaques accidentelles des unités en opération, bien qu'un tel soutien compte dans le soutien disponible pour ce round de l'opération. Les unités en défense contre une attaque accidentelle peuvent être soutenues par de l'aviation assignée à l'opération, et par toute artillerie éligible pour aider à la défense (voir plus haut). La Force d'Artillerie ne peut être appliquée qu'une seule fois par round donné (y compris les attaques accidentelles), mais elle peut être appliquée à chaque round de l'opération. La Force d'Artillerie d'une unité peut être divisée entre différents hexs cible, attaques accidentelles, et/ou interdiction (7.5) comme l'entend son propriétaire. L'artillerie navale (7.4) ne peut pas être utilisée dans une attaque accidentelle.

LIMITES AU SOUTIEN D'ARTILLERIE

Le soutien d'artillerie, d'aviation et d'artillerie navale dépassant 3 fois la Force de Combat terrestre amie non modifiée impliquée dans un combat n'est pas pris en compte pour le calcul du rapport de force. Le montant total de la force de soutien est toujours ajoutée à la force ennemie pour la détermination des pertes.

Exemple : *Deux unités d'artillerie indépendants US de 175mm sont empilées ensemble dans un hex. Elles sont soutenus par 5 Points Aériens. Leur Force de Défense totale si elles sont attaquées serait de 4 (1 pour la Force de Combat minimale de tout hex cible, et 3 pour le maximum de soutien d'artillerie et/ou d'aviation pour éventuellement soutenir 1 Point de Force terrestre). Une force les attaquant ajouterait quand même 25 à sa force pour le calcul de ses propres pertes (en supposant que la région soit en tir libre ; 7.6 — sinon, la Force de Défense serait toujours 4, mais seulement 12 serait ajouté à la force ennemie pour le calcul des pertes).*

La Force d'Artillerie n'est jamais réduite de moitié par le terrain des côtés d'hexs : bombarder à travers un côté d'hex d'eau ou de falaise ne diminue pas l'efficacité de l'artillerie.

7.3 Aviation

Les instructions de chaque scénario donnent un certain nombre de Points Aériens au joueur US. Pendant les scénarios de campagnes, plusieurs Points Aériens deviendront disponibles par l'intermédiaire du processus de renforts (17.1). Lorsqu'il reçoit des Points Aériens, le joueur US doit noter leur arrivée sur sa Feuille d'Enregistrement. Pendant la Phase de Soutien de chaque tour de jeu, le joueur US doit examiner sa Feuille d'Enregistrement pour déterminer combien il a de Points Aériens disponibles (combien il en a reçu au cours de la partie, moins tous ceux qui ont été détruits ; dans les jeux de campagnes, le montant de l'aviation déjà allouée au bombardement stratégique, 14.1 sera aussi soustrait du montant disponible). Ce montant sera noté sur la Piste d'Enregistrement Générale avec le marqueur Air Available. Lorsque les Points Aériens sont dépensés au cours du tour, ce marqueur devra être rapproché de 0.

Exemple : *Le joueur US à reçu 30 Points Aériens au cours d'une partie. Quatre ont été détruits, et six ont été utilisés en bombardement stratégique. Le marqueur Air Available est donc placé dans l'espace 20 de la Piste d'Enregistrement Générale. Si 3 Points Aériens sont dépensés, alors le marqueur sera repositionné dans l'espace 17. Un Point Aérien donné peut être utilisé une fois par tour de jeu (soit deux fois par saison). Les Points Aériens ne peuvent pas être utilisés si ils ne sont pas disponibles (c-à-d que lorsque le marqueur Air Available est à 0, on ne peut plus utiliser d'aviation jusqu'à la fin du tour). L'utilisation des Points Aéromobiles (8.2) et de Rivière (8.3) est identique.*

Un Point Aérien est équivalent à une Force d'Artillerie de 1. Il peut bombarder, interdire, ou fournir du soutien terrestre, tout comme une Force d'Artillerie (7.5). Les Points Aériens peuvent être utilisés n'importe où sur la carte, sans limitation de portée.

Le soutien aérien d'une opération donnée doit être déclaré pendant le Segment de Déclaration du Soutien de l'opération, et on ne peut pas en rajouter au cours de l'opération. Une fois alloué, chaque Point Aérien peut être utilisé une fois par *round*. Ils peuvent être divisés comme le souhaite le

joueur US entre l'interdiction et les batailles (y compris les attaques accidentelles). Notez qu'un Point Aérien donné reste disponible pendant toute la durée de l'opération, même si un résultat de combat indique qu'il a été détruit (5.5) ; les pertes aériennes sont appliquées à la fin de l'opération.

Exemple : *Sept Points Aériens sont assignés à une opération. Un est détruit pendant le premier round de l'opération. La perte est indiquée sur la Feuille d'Enregistrement du joueur US (réduisant le total disponible pour les tours ultérieurs), mais les 7 Points Aériens restent disponibles pour les rounds ultérieurs de cette opération.*

METEO
La mousson désorganisait l'utilisation de l'aviation tactique sur la majorité du SVN pendant le printemps. *Au cours d'un scénario de campagne uniquement,* réduisez le nombre de Points Aériens disponibles pour l'utilisation tactique de 25% (arrondi à l'inférieur). Juste après avoir placé le marqueur Air Available, il doit être repositionné à 75% de sa valeur originale. Notez que ces points ne sont pas détruits ; ils sont simplement indisponibles pendant la saison. Comme la météo a déjà été prise en compte pour la détermination des spécifications des scénarios de base, aucune modification des Points Aériens ne doit être faite dans ces scénarios. Les Points Aéromobiles disponibles subissent la même réduction de 25% au printemps (8.2).

7.4 Artillerie Navale

Le joueur US peut recevoir un navire dans un scénario. Il peut aussi se procurer des navires supplémentaires pendant un jeu de campagne (17.1). Un navire de combat (le *New Jersey*) et jusqu'à trois croiseurs peuvent être envoyés au Vietnam. Ces navires peuvent être impliqués dans toute opération *amie* impliquant des unités *US.* L'implication du navire de combat à une opération est équivalent à l'implication de 16 Points Aériens, du moment que ces points soient appliquées dans les 4 hexs (3 hexs d'intervalle •••) d'un hex de mer. Les croiseurs ont chacun une force de 6 et une portée de 3 hexs (2 intervalles : ••). Les navires peuvent être assignés à une opération par tour. Ils peuvent être utilisés une fois par round de l'opération où ils sont impliqués.

Exemple : *Une opération à Quang Ngai s'est séparée, donc il y a maintenant deux hexs cible, 5018 et 5023. Le* New Jersey *a été assigné pour soutenir l'opération. Le joueur US pourrait placer le* New Jersey *en 5319 pour soutenir la bataille du nord (en allouant, disons 10 points de son total de 16 pour cette bataille). Lorsque le dé de résolution de ce combat a été lancé, le* New Jersey *pourrait être décalé en 5421 pour appliquer ses 6 points restant au soutien d'une autre bataille.*

7.5 Missions de Soutien

L'artillerie, l'artillerie navale et l'aviation peuvent être utilisées dans trois missions : soutien terrestre ; interdiction et bombardement.

SOUTIEN TERRESTRE
Lorsqu'elle est utilisée pour le soutien terrestre, l'artillerie, l'artillerie navale et l'aviation augmentent la Force de Combat d'une force amie pour l'attaque ou la défense, et augmentent les pertes ennemies. Chaque point de soutien ajoute 1 à la Force de Combat amie pour le calcul du rapport de force (avec un maximum de 3 fois la force terrestre amie ; 7.2) et 1 à la *force ennemie* pour le calcul des pertes.

INTERDICTION
Les marqueurs d'interdiction augmentent le coût en Points de Mouvement pour que les unités *des deux camps* puissent quitter un hex. Si 3 Points de Soutien ont été alloués à l'interdiction d'un hex donné, 1 Point de Mouvement supplémentaire sera nécessaire pour en sortir. Si 7 points sont appliqués, le coût supplémentaire sera de 2. Un hex ne peut pas être interdit avec une pénalité supérieure à 2. Les effets de l'interdiction sont appliqués en plus de ceux des ZDC, du terrain, et de l'occupation ennemie de l'hex. Les marqueurs d'interdiction peuvent être placés dans un hex au début d'un Segment de Combat d'une opération et (dans le premier round d'une opération) pendant le Segment d'Alerte. Ils sont retirés après que toutes les retraites et poursuites du round aient été effectuées. Les hexs contenant des unités amies ou ennemies peuvent être interdits sans restriction. L'interdiction affecte les unités amies et ennemies de la même façon.

BOMBARDEMENT
Pendant la Phase d'Opérations, le joueur désigné pour faire une opération peut faire une attaque de BOMBARDEMENT. Il assigne des forces d'artillerie, aériennes, et navales à l'attaque et choisit un seul hex cible. Les attaques de bombardement ne peuvent pas être faites contre des unités sur la Piste Ho Chi Minh (17.8). Un *minimum de 4* Points de Soutien effectifs (post tir

libre ; 7.6) doivent être alloués à toute attaque de bombardement, bien qu'il soit possible d'en allouer plus. Aucun rapport de force n'est calculé ; le dé de combat est lancé et modifié par le terrain, et les pertes sont déterminées normalement (bien que le joueur qui bombarde ne puisse subir aucune pertes au delà du Point Aérien indiqué sur la table).

Exemple : *Deux régiments mécanisés NVA sont dans un hex de jungle dans une zone de tir libre. Six Points Aériens sont alloués pour les bombarder. Un 3 est obtenu, -1 pour le terrain. La force NVA subit 1 perte.*

Notez que le bombardement est une opération à « un seul tir ». Les Points de Soutien sont assignés pour bombarder. Il n'y a pas de mouvement et aucun marqueur d'interdiction n'est placé : le dé est lancé ; les pertes sont prises ; et l'opération se termine. Le bombardement ne peut pas se dérouler au cours d'une autre opération ; c'est une opération en lui même. Notez que, dans le cas d'unités VC, le dé d'alerte est lancé normalement, et si, après le mouvement d'alerte, il ne reste aucune unités NLF dans l'hex cible, le bombardement n'a aucun effet. Il n'y a pas de retraite ni de poursuite après un bombardement.

7.6 Zones de Tir Libre

Tous les soutiens d'artillerie, navals et aériens US fonctionnent à efficacité réduite à moins que l'hex visé ne se trouve dans une région qui a été déclarée « tir libre ». Chaque Point de Soutien n'apporte que 1/2 point de force (notez que les fractions doivent être gardées, car elles peuvent être utiles pour le rapport de force). Il faudrait 6 points pour interdire au minimum un hex dans une zone qui n'est pas en tir libre, par exemple. Le joueur US déclare une région de tir libre en faisant une marque à côté de la région sur la Feuille de Contrôle de la Population. Des marqueurs de tir libre peuvent aussi être placés sur la carte pour aider les joueurs à se souvenir quand une région a été déclarée en tir libre. Ces marqueurs peuvent être placés dans n'importe quel endroit pratique dans ou près de la région affectée.

Une région peut être déclarée en tir libre uniquement pendant me Segment de Déclaration du Soutien d'une opération. A la fin de la Phase de Pacification (12), toutes les régions repassent à un statut de tir non libre. Déclarer une province en tir libre rends la pacification (13) plus difficile, et impose une pénalité en Points de Victoire dans les scénarios qui ne sont pas des campagnes (18). Notez qu'aucune distinction de tir libre n'est faite pour les unités sous contrôle NLF ; elles fonctionnent toujours à pleine efficacité.

Aucune distinction de tir libre n'est faite à Da Nang (4411) et toute la région de Gia Dinh, ou hors des frontières SVN (le soutien des deux camps fonctionne à pleine efficacité). Les hexs de frontière sont considérés comme faisant partie du SVN pour cette règle.

8. Aéromobilité et Rivières

Pendant le conflit du Vietnam, l'hélicoptère émergea et devint la bête de somme de l'armée. Les troupes et l'artillerie héliportée pouvait facilement être transportée là où on en avait besoin, ou les retirer en cas de danger. L'hélicoptère facilita tellement le ravitaillement des troupes au sol qu'il était possible d'apporter des bières aux troupes en pleine bataille. Deux divisions complètes (la 1ère Cav et la 101è Aéroportée) étaient officiellement « aéromobiles », et équipées d'hélicoptères de transport organiques. Si le besoin s'en faisait sentir, d'autres formations pouvaient puiser dans une réserve d'hélicoptères en constante augmentation.

Notez qu'il n'y a pas de parachutistes au Vietnam. Les unités aéroportées étaient traitées exactement comme de l'infanterie ordinaire. Alors que les unités aéroportées étaient historiquement assignées au Vietnam, il n'y eu que peu d'opérations de parachutage, principalement à cause de la densité du terrain et la facilité comparée des opérations mobiles héliportées.

Toute l'infanterie et les QG de la 1ère Division de Cavalerie et la 101è Division sont aéromobiles de façon permanente. Le joueurs US peut temporairement aéromobiliser d'autres unités amies (y compris les unités ARVN et FWA) en utilisant des Points Aéromobiles. Les Points Aéromobiles sont reçus et leur utilisation est notée de la même manière que les Points Aériens (7.3). Comme les Points Aériens, les Points Aéromobiles ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par tour. Ils subissent une réduction similaire de 25% pendant le printemps (7.3).

Un certain nombre de formations US à proximité du Delta du Mékong étaient équipées de bateaux à faible tirant d'eau. Les effets d'un tel équipement sont simulés par les Points de Rivière. Les Points de Rivière sont reçus et utilisés de la même façon que les Points Aériens.

8.1 Mouvement Aéromobile

Les unités aéromobiles ignorent les coûts en Points de Mouvement des côtés d'hexs et 1/2 Point de Mouvement pour chaque hex où elles entrent (quel que soit le terrain), sauf le dernier hex. L'hex où une unité aéromobile termine son mouvement est appelé HEX D'ATTERRISSAGE. Le coût en Points de Mouvement d'un hex d'atterrissage est :

3 si l'hex est occupé par l'ennemi ou dans la ZDC d'unités ennemies en patrouille (6.2).

2 si l'hex n'est pas occupé par l'ennemi et se trouve dans la ZDC d'unités ennemies qui ne sont pas en patrouille.

1 Si l'hex ne contient ni unités ennemies ni ZDC.

Le terrain n'a pas d'importance. Les unités aéromobiles payent les pénalités normales en Points de Mouvement pour quitter les ZDC ennemies, les hexs occupés par l'ennemi, et les hexs interdits. Elles peuvent être forcées à des attaques accidentelles.

Exemple : *1/1/1C se déplace sur le chemin indiqué. Il dépense 1/2 Point de Mouvement pour 4721, 1/2 pour 4821, 1/2 pour 4922, 1 1/2 pour 5022 (1/2 + 1 pour la ZDC de l'unité VC), et 5 pour 5123 (3 pour atterrir, +2 pour quitter la ZDC de l'unité en patrouille).*

Une unité aéromobile (que ce soit naturellement ou par l'intermédiaire de Points Aéromobiles) à le choix pour se déplacer au sol ou en utilisant le mouvement aéromobile. Elle peut choisir une alternative pendant un round d'une opération, et l'autre au prochain round sans restrictions, et sans dépenser de Points Aéromobiles supplémentaires. Le mouvement aéromobile et terrestre ne peut pas être combiné par la même unité pendant un round donné. L'infanterie aéromobile paye les coûts en Points de Mouvement à pieds lorsqu'elle se déplace au sol. Les QG aéromobiles se déplaçant au sol payent les coûts en Points de Mouvement mécanisés. Les unités aéromobilisées par des Points Aéromobiles (8.2) payent leurs Points de Mouvement normaux lorsqu'elles se déplacent au sol.

ZONES D'ATTERRISSAGE CHAUDES
Si une unité se déplaçant par les airs est forcée à une attaque accidentelle ou termine son mouvement dans un hex cible, ses pertes dans la bataille à venir seront plus élevées. Lorsque les pertes sont calculées après l'attaque, les Forces de Combat des unités qui se sont déplacées dans les airs jusqu'à l'hex cible pendant le round en cours sont *doublées* et la « Perte Aéromobile » indiquée par une astérisque (*) devient applicable (voir la Table de Résultats des Combats).

Exemple : *Une unité avec une force de 3 se déplace par les airs dans un hex cible. Sa Force de Combat est comptée pour 6 pour déterminer les pertes amies pendant ce round. Si d'autres rounds de combat prennent place dans cet hex, sa force ne sera plus doublée pour la détermination des pertes. Si l'unité se déplace dans les airs vers un nouvel hex cible, alors les pertes seront à nouveau calculées comme si elle avait une force de 6.*

TERRAIN MARITIME
Les unités aéromobiles peuvent traverser des côtés d'hex de mer et se déplacer à travers des hexs de mer, mais elles seront détruites si elles terminent leur mouvement en mer. Notez que, à cause des limitations en taille de la carte et de la forme particulière de l'Asie du Sud Est, il n'y a pas forcément d'hexs de mer adjacents à certaines portions de côtes. Les unités aéromobiles peuvent se déplacer à travers des hexs de mer imaginaires hors carte, du moment qu'elles retournent sur la carte avant de terminer leur mouvement.

8.2 Aéromobilisation

Les unités peuvent être aéromobilisées à tout moment d'une opération, ou au début d'un mouvement de réaction, au cours d'une opération. Les unités aéromobilisées par la dépense de Points Aéromobiles peuvent se déplacer comme des unités aéromobiles pendant toute la durée de l'opération en cours. Chaque Point Aéromobile utilisé permet d'aéromobiliser un bataillon ou un QG. Les unités de taille brigade ou régiment peuvent être aéromobilisées pour 3 Points Aéromobiles. Il n'y a aucun avantage à aéromobiliser une unité qui est déjà aéromobile. Un Point Aéromobile donné ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour. Ils peuvent être utilisés par les forces US, FWA, et ARVN.

POURSUITE AEROMOBILE
Les unités sans Capacité de Poursuite(et celles incapables de poursuivre) peuvent poursuivre si elles sont aéromobilisées. Elles reçoivent un modificateur de poursuite de 0 (avant d'appliquer le résultat du combat). De telles unités ne peuvent

poursuivre que par les airs ; elles ne peuvent pas poursuivre au sol.

Les QG de la 1ère division de Cavalerie et de la 101è division US ne peuvent poursuivre que par les airs ; elles ne peuvent pas poursuivre au sol.

UNITES COLLEES AU SOL
Les unités d'artillerie de 175mm, blindées, cavalerie blindée, et mécanisées ne peuvent pas être aéromobilisées. La Capacité de Mouvement des unités inéligibles pour le mouvement aéromobile sont grisées.

8.3 Rivières

Le joueur US peut dépenser des Points de Rivière pour améliorer le mouvement des unités amies à travers un terrain liquide. Un Point de Rivière donné ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour de jeu. Les Points de Rivière ne sont jamais détruits. Ils peuvent être utilisés par les unités US, ARVN ou FWA. Un Point de Rivière rend un bataillon AMPHIBIE. Les unités amphibies se déplacent normalement, avec les exceptions suivantes : **1.** Elles ne dépensent qu'1 Point de Mouvement pour entrer dans un hex de marais. **2.** Elles peuvent ignorer complètement les côtés d'hexs de rivières mineures et d'eau, pour toutes les règles ; par contre, elles ne *peuvent pas* entrer ou traverser des hexs ou côtés d'hexs de mer.

Une unité amphibie le reste jusqu'à la fin de l'opération. Une unité peut devenir amphibie pour un mouvement de réaction ou de réserve, et rester amphibie jusqu'à la fin de l'opération en cours. Les unités aéromobiles peuvent devenir amphibies, mais ne peuvent pas combiner le mouvement aéromobile et amphibie dans le même mouvement.

Aucune artillerie indépendant ou dédiée ne peut devenir amphibie, ainsi que tout type d'unité inéligible pour le mouvement aéromobile (8.2).

Les unités de taille brigade peuvent devenir amphibies pour un coût de 3 Points de Rivière.

9. Formations de Taille Brigade

Les troupes US étaient généralement déployées en petites formations pour maximiser le territoires qu'elles pouvaient couvrir. Les unités de taille bataillon étaient suffisantes pour la jungle ; même dans le cas peu probable où elles découvriraient quelque chose de trop gros pour elles, l'hélicoptère signifiait que les réserves et le tir de soutien n'était qu'à une radio de distance.

Par contre, en fonction de la nature d'une opération, les formations pouvaient être déployées de différentes façons. Si on s'attendait à une dure bataille, une brigade entière pouvait être rassemblée et coordonnée pour une force maximale. Si les bataillons d'une brigade devaient agir indépendamment, mais dans une petite zone, les ressources complètes d'artillerie de la brigade pouvaient être disponibles pour soutenir chaque bataillon. Alternativement, lorsque les bataillons opéraient de façon éloignée, l'artillerie de la brigade pouvait être divisée entres les bataillons pour assurer du soutien à chacun d'eux.

Toutes les brigades et les régiments US peuvent être déployés de trois façons différentes. La brigade entière peut être représentée par un seul pion ; le QG de brigade et 3 bataillons (parfois plus) avec des pions séparés ; ou les 3 bataillons seuls, avec les éléments de soutien du QG dispersés entre les 3 unités.

DEPLOIEMENTS ALTERNATIFS
Avec le premier déploiement, le recto du pion brigade ou régiment est utilisé. Les pions de bataillons séparés ne sont pas en jeu.

Avec le deuxième déploiement, le recto du QG de brigade ou de régiment est utilisé, ainsi que le recto des bataillons de l'unité. Il y a tous les bataillons de tous les régiments et brigades US de fournis dans la boîte. La plupart des unités de la taille d'une brigade sont composées de 3 bataillons, bien que certaines en aient 4.

Avec le troisième déploiement, on utilise le verso des bataillons du régiment. Le QG n'est pas en jeu.

Tous les bataillons US entrant en jeu en renfort arrivent recto visible à moins qu'une brigade ou un régiment n'arrive en entier lors du même tour. Si c'est le cas, on peut utiliser n'importe lequel des trois déploiement.

Notez qu'un bataillon ne peut pas entrer en renfort si son régiment ou sa brigade est déjà en jeu avec le premier déploiement (car le bataillon est déjà considéré comme faisant partie de cette unité).

CHANGEMENT DE DEPLOIEMENT
Le joueur US peut changer le déploiement de ses unités pendant la Phase de Statut des Unités (pendant l'Interphase Stratégique ; 12). Pour passer du premier déploiement à un des deux autres, placez simplement les bataillons dans l'hex du régiment ou de la brigade, en retournant tous les pions du côté correct pour le déploiement. Pour passer du second au troisième déploiement, retirez

simplement le pion QG du jeu et retournez les bataillons sur leur verso. Pour passer du troisième au second déploiement, retournez tous les bataillons sur leur recto et placez le QG dans l'hex d'un des bataillons. Cette transition ne peut être faite que si tous les éléments de la brigade ou du régiment sont sur la carte. Pour passer du second ou troisième déploiement au premier, retirez tous les éléments, et placez la brigade ou le régiment, recto visible, dans l'hex. Tous les éléments doivent être sur la carte et dans le même hex pour effectuer cette transition.

On ne peut faire qu'un seul changement de déploiement pour une brigade ou un régiment donnée par Phase de Statut des Unités. Les changements de déploiement ne peuvent être faits à aucun autre moment pendant un tour, excepté la dispersion pour absorber les pertes du combat (voir plus bas).

DISPERSION

Les régiments VC peuvent être dispersés en 3 bataillons pendant la Phase de Statut des Unités. Le joueur NLF retire le régiment et mets 3 bataillons tirés au sort à sa place. Tout bataillon qui n'est pas en jeu peut être utilisé. Aucun ravitaillement ni personnel n'est récupéré (17.5).

Les brigades US et VC déployées en un seul pion peuvent être dispersées pour faciliter l'absorption des pertes. Au moins un des bataillons obtenus par la dispersion doit être retiré comme perte juste après la dispersion. Les unités US doivent utiliser le second déploiement (avec le QG) lorsqu'elles subissent une telle dispersion.

Exemple : *La 199è brigade US (avec le 1er déploiement) subit 5 pertes. Le joueur US choisit de disperser l'unité en ses 4 bataillons et son QG. Il retire ensuite un bataillon avec une Force de Combat de 3 et dépense 2 Points de Remplacement pour satisfaire les pertes.*

Si une brigade est dispersée, tous les éléments gardent le statut d'opération tenir ou patrouille de leur unité supérieure.

Notez qu'un certain nombre de bataillons ARVN sont fournis dans le jeu. Ils peuvent être assignés par un scénario ou formés par le recrutement (17.4). Ils ne peuvent pas être formés par la dispersion de brigades ou de régiments, et ne peuvent pas être combinés pour former de telles unités.

10. Renseignement Limité

Bien que le renseignement US était généralement capable de dire où il y avait de l'activité ennemie, et où il n'y en avait pas, il n'était généralement pas possible de déterminer la puissance des forces VC de la région. Les Vietnamiens sympathisant du NLF donnaient généralement de fausses informations, ou cachaient des forces de guérilla. Si une route était bombardée, il pouvait être difficile de dire si c'était une grosse unité ou quelques hommes équipés de mortiers qui l'avait fait. En dépit d'un grand nombre d'équipement de détection électronique, la couverture dense du Vietnam annulait les plus gros efforts de localisation et de quantification de l'ennemi. Bien qu'il fur aussi parfois difficile de trouver les unités NVA, c'étaient des formations de l'armée régulière, et beaucoup plus faciles à repérer.

Toutes les unités VC ont deux faces. Leur recto indique leur type et leur valeur ; leur verso ne montre aucune différence entre les différents types d'unités VC. Généralement, les unités VC auront leur verso visible. La valeur d'une unité VC n'est révélée que pour la détermination du rapport de force ou le résultat d'un bombardement. L'artillerie doit aussi être révélée si le joueur NLF désire l'utiliser pour l'interdiction. En dehors de ces cas, les unités VC peuvent réagir, bouger, et faire des opérations sans avoir à être exposées. Les unités révélées pour le combat sont aussitôt retournées dès que les pertes ont été distribuées.

A moins qu'il ne souhaite forcer une attaque accidentelle (3.2), le joueur NLF n'a pas à révéler les unités VC lorsque des unités ennemies passent à travers leur hex.

SECTIONS POLITIQUES

Le joueur NLF à des unités VC appelées SECTIONS POLITIQUES. Ces unités seront assignées dans les scénarios. Dans les jeux de campagne, elles ne peuvent pas être créées par le processus de recrutement habituel (17.5). A la place, lors de chaque Phase de Recrutement, le joueur NLF peut placer jusqu'à 4 sections politiques n'importe où sur la carte. Les sections politiques peuvent se déplacer normalement et utilisent les coûts de mouvement piétons. Elles peuvent participer à des opérations, bien qu'elles ne puissent pas faire de patrouilles. Elles n'ont pas de ZDC et ne compte pas comme des unités sous contrôle NLF pour les règles de la pacification (13). Si une attaque est annoncée contre un hex contenant une section politique, ou si une section politique est

forcée à une attaque accidentelle, la section est immédiatement détruite. Les sections politiques sont détruites après qu'une attaque ait été annoncée, mais avant qu'elle ne se déroule.

Exemple : *Un bataillon US est assigné à une opération de recherche et destruction. La cible de l'opération est un hex contenant 2 sections politiques. Le bataillon entre dans l'hex. Les sections politiques utilisent le mouvement d'alerte pour entrer dans différents hexs adjacents. Le joueur US décide d'en attaquer un. La section politique est retirée, mais, comme aucun combat ne s'est déroulé, aucune poursuite (ou retraite) n'est autorisée, et l'opération se termine immédiatement. L'autre section politique n'est pas affectée.*

11. L'ARVN

A son paroxysme, l'armée de la République du Sud Vietnam avait une force nominale de plus de 600000 hommes, dont plus de la moitié était essentiellement de la milice vivant chez elles ou proche de leurs foyers, sous le contrôle d'administrateurs locaux. Ces forces étaient utilisées en garnison dans les régions très peuplées, et pour aider à repousser les incursions NLF.

Une autre branche importante des de l'ARVN était les rangers. Spécialement équipés et entraînés, 55 bataillons de rangers opéraient à partir de petits camps situés dans la campagne. C'étaient les troupes ARVN parmi les plus efficaces de toutes ; elles soutenaient fréquemment les opérations US et ARVN. Les rangers patrouillaient aussi sur la frontière du Sud Vietnam pour interférer avec les infiltrations NLF.

Le reste de l'ARVN était fréquemment diminuée par son taux de désertion élevé et ses officiers inaptes ou corrompus. Les chefs de beaucoup d'unités ARVN cherchaient à éviter le combat. L'ARVN avait suffisamment d'équipement et d'hommes pour faire sentir sa présence ; ce qui lui manquait c'était l'entraînement, le moral, et le commandement.

11.1 Unités Inefficaces

Les unités inefficaces sont inéligibles pour toutes les opérations sauf le mouvement stratégique. Elles peuvent toujours réagir (5.3) et se défendre normalement. Elles gardent leur ZDC. Elles ne peuvent *pas* forcer une attaque accidentelle lorsque des unités ennemies passent dans leur hex (3.2). L'artillerie inefficace peut tirer pour soutenir des unités amies en défense si elles sont éligibles (7.1).

MOUVEMENT STRATEGIQUE DES UNITES INEFFICACES

Les unités inefficaces peuvent utiliser le mouvement stratégique pendant la Phase de Mouvement Stratégique (uniquement), avec deux restrictions : elles ne peuvent pas entrer dans un hex contenant une frontière nationale ou de corps ; et elles doivent terminer leur mouvement stratégique dans un hex de ville, cité, cité majeure, ou cultivé. Une unité inefficace ne peut pas commencer un mouvement stratégique si elle ne peut pas remplir ces deux obligations.

11.2 Forces Régionales

Les forces régionales peuvent être utilisées dans tout combat où des forces US se défendent. Les forces régionales ajoutent 2 à la Force de Combat d'une force se défendant dans une ville, une cité, ou une cité majeure, et 1 à une force se défendant dans un terrain cultivé sans un de ces symboles. Les forces régionales peuvent être utilisées ou non, en entier ou en partie, au choix du joueur US. Toute force régionale utilisée est ajoutée à la Force de Combat amie pour déterminer le rapport de force, et l'utilisation maximale des remplacements (5.5), mais *pas* pour le calcul des pertes amies. Elles ne sont pas comptées pour la détermination du soutien d'artillerie maximal (7.2). Elles ne peuvent pas être utilisées pour subir des pertes.

11.3 Rangers

Les rangers sont assignés dans les scénarios et peuvent être créés par le processus de recrutement (17.4). Ils sont gardés dans la Case des Rangers lorsqu'ils ne sont pas utilisés. Les rangers servent à deux choses : ils augmentent le coût en Points de Mouvement des unités NLF entrant dans les hexs de frontière nationale SVN ; et les rangers peuvent aider des unités amies en opération de recherche et destruction.

INTERDICTION DES FRONTIERES PAR LES RANGERS

Si 3 ou 4 groupes de rangers sont en jeu (c-à-d sur la carte ou dans la Case des Rangers), le coût en Points de Mouvement pour les unités sous contrôle NLF pour entrer dans un hex de frontière nationale SVN est augmenté de 1. Si 5 rangers sont en jeu, le coût en Points de Mouvement est augmenté de 2.

RANGERS EN OPERATION DE RECHERCHE ET DESTRUCION

Juste après que le joueur US ait désigné les unités participant à une opération de recherche et destruction (*pas* à une opération de nettoyage et sécurisation), il peut lancer un dé pour y inclure des rangers SVN. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre d'unités de rangers en jeu, alors un nombre de rangers égal au résultat du dé peut être placé dans tout hex contenant des unités en opération. Si le dé est supérieur au nombre de rangers disponibles, on ne peut pas en placer. On ne peut pas placer plus d'un ranger par hex. Si il y a plus de rangers disponibles que d'hexs contenant des unités en opération, alors les rangers en excès ne peuvent pas être placés.

Une fois placés, les rangers peuvent bouger, attaquer, et poursuivre jusqu'à la fin de l'opération, où ils sont retirés de la carte et remis dans leur Case. Tant qu'ils sont sur la carte, les rangers sont traités comme les autres unités (ils ont des ZDC, peuvent forcer des attaques accidentelles, etc.). La même unité de ranger peut être utiliser pour un nombre illimité d'opération au cours d'un tour.

DESTRUCTION DES RANGERS

Si un ranger est détruit au cours du jeu, le joueur US peut immédiatement réduire la réserve de remplacement ARVN de 5, et remettre l'unité de ranger dans sa Case. Si il choisit de ne pas dépenser ces points, la ranger n'est pas remis dans la Case des Rangers, et il n'est plus disponible pour les opérations futures ou l'interdiction de frontière.

12. Interphase Saisonnière

Les manœuvres militaires n'étaient qu'une partie de la guerre du Vietnam. Les questions politiques et l'allocation des ressources étaient aussi d'une importance cruciale.

Les sections de règles 12 à 17 ne sont utilisées que dans les deux jeux de campagne. Dans ces scénarios, une interphase saisonnière se déroule avant le premier tour de jeu de chaque saison. Comme pour la séquence du tour de jeu, l'interphase saisonnière suit une séquence rigide qui définit l'ordre des activités à faire.

SEQUENCE
Interphase Saisonnière

1. Phase de Notation

Les deux joueurs remplissent leurs Feuilles d'Enregistrement si nécessaire.

2. Phase de Pacification

Le joueur US vérifie chaque région du SVN pour le succès de ses efforts de pacification. Le moral SVN et la présence d'unités NLF et de zones de tir libre affecteront la pacification d'une région.

3. Phase de Guerre Stratégique

A. SEGMENT DE DECLARATION DE MISSION

Le joueur US déclare les missions de bombardement stratégique qu'il entreprend contre le Nord et la Piste Ho Chi Minh, ainsi que le montant de puissance aérienne alloué.

B. SEGMENT D'EXECUTION DU BOMBARDEMENT

Les résultats des missions déclarées ci-dessus sont déterminés. Le joueur NLF note les dégâts contre le Nord sur sa Feuille d'Enregistrement.

C. SEGMENT DE STATUT DE LA PISTE

Le marqueur de Statut d'Efficacité de la Piste Ho Chi Minh est placé une case à gauche du marqueur de Statut Optimal pour chaque dégât obtenu contre la piste dans le segment précédent. Le statut optimal de la piste peut aussi être changé.

D. SEGMENT DE BLOCUS

Le joueur NLF informe le joueur US de l'allocation de l'implication NVN pour ravitailler les VC par la mer. Les effets du blocus naval US sont ensuite déterminés.

4. Phase Politique

A. SEGMENT DE REMPLACEMENT DES OFFICIERS SVN

Le joueur US doit tenter de remplacer les chefs Sud Vietnamien déloyaux et peut tenter de remplacer les chefs à la loyauté douteuse.

B. SEGEMENT DE DETERMINATION DE COUP D'ETAT

Le joueur US vérifie la stabilité politique du Sud Vietnam pour le tour en cours. Les résultats possibles sont un coup d'état, de l'instabilité, et une stabilité relative.

C. SEGMENT D'AJUSTEMENT DU MORAL SVN

Les effets du niveau de conscription SVN, les nouvelles implications US, et le changement de loyauté du peuple SVN sont appliqués au moral SVN. Le moral SVN peut, à son tour, influencer la loyauté des chefs SVN. Faites un jet sur la Table de

Loyauté des Chefs SVN, et modifiez la loyauté des chefs SVN comme indiqué.

D. SEGMENT D'AJUSTEMENT DU MORAL US
Les effets de l'implication US, de la politique SVN, de l'intensité de l'effort NLF au sud, et les succès sur le terrain de la dernière saison sont appliqués au moral US. Retirez les marqueurs de Capitales Capturées des capitales qui ne sont pas tenues par le NLF.

E. SEGMENT D'AJUSTEMENT DU MORAL NLF
Le niveau de l'implication US au Vietnam modifie le moral NVN, qui à son tour affecte la capacité du joueur NLF à tirer du ravitaillement du Nord.

5. Phase de Recrutement
A. SEGMENT DE PLACEMENT ET RETRAIT US, ARVN, ET FWA
Le joueur US déploie ses nouvelles unités terrestres, aériennes et navales au Vietnam, et alloue l'aide économique et militaire au SVN. Il crée ensuite de nouvelles unités ARVN et engage le programme de pacification. Le niveau de conscription SVN augmentera lorsque de nouvelles unités seront créées. Le joueur US vérifie ensuite l'arrivée ou le retrait d'alliés Coréens, thaïs, Australiens, Néo-Zélandais, et Philippins.

B. SEGMENT DE PLACEMENT NVA ET VC
Le joueur NLF créé et déploie de nouvelles unités NVA et VC. Le joueur NLF alloue des ressources pour le ravitaillement VC du prochain tour.

C. SEGMENT D'INFILTRATION
Le joueur NLF peut déplacer des unités sur les routes d'infiltration au Laos et au Cambodge.

D. SEGMENT DE DECLARATION D'OFFENSIVE
Le joueur NLF peut déclarer une offensive si l'implication US est de 150 ou plus.

6. Phase de Statut des Unités
A. SEGMENT ORGANISATIONNEL US
Le joueur US peut altérer l'organisation de ses unités de taille brigade.

B. SEGMENT DE DETERMINATION DE L'EFFICACITE ARVN
Le joueur US vérifie l'efficacité des formations ARVN.

C. SEGMENT DE DISPERSION VC
Le joueur NLF peut disperser des régiments VC en bataillons.

7. Phase de Notation Finale
Les joueurs mettent à jour leurs Feuilles d'Enregistrement.

13. Pacification

Les batailles au Vietnam n'étaient pas livrées pour contrôler du territoire, mais pour contrôler la population qui y vivait. Lorsque les forces NLF avaient les mains libres, le soutien populaire pour le NLF grandissait lentement. Les chefs de villages pro-gouvernement étaient assassinés, et le système de défense locale était infiltré. Si une région pouvait être gardée hors de l'influence du NLF, elle passait lentement sous le contrôle du gouvernement. Par contre, dès que le NLF avait posé un pied quelque part, il était difficile de l'éliminer.

A chaque Phase de Pacification, le joueur US doit déterminer les effets de la guerre sur le peuple Vietnamien. Ceci est fait région par région. Les plupart des régions sont des provinces ou des municipalités individuelles. Quelques unes sont composées de plusieurs provinces faiblement peuplées. Chaque région à une population variant de 4 à 15 (chaque point représentant 5000 personnes). La population d'une région sera généralement divisée entre le contrôle SVN et VC (par exemple, les VC et le SVN peuvent chacun contrôler 3 points d'une région ayant une population totale de 6). La Feuille de Contrôle de la population doit être utilisée pour indiquer la population de chaque région sous contrôle SVN.

LA PROCEDURE DE PACIFICATION
1. Le joueur US annonce le moral SVN et indique si un décalage de colonne est nécessaire pour la Phase de Pacification en cours.

2. Pour chaque région, dans l'ordre indiqué sur la Feuille de Population, le joueur US annonce la population totale de la région, ainsi que la population sous contrôle SVN.

3. Le joueur NLF examine les marqueurs et les unités dans la région sur la carte et annonce les modificateurs aux dés qui doivent être appliqués.

4. Le joueur US lance deux dés, applique les modificateurs, et détermine les résultats.

5. Le joueur US compte les cases demandées, dans la direction appropriée de l'Echelle de Décalage de la Population pour déterminer la nouvelle valeur de contrôle de la population SVN pour la région. Il écrit la nouvelle valeur dans la case appropriée de la Feuille de Contrôle de Population et passe à la région suivante.

LOCALISER LES REGIONS

Savoir où sont les régions sur la carte peut prendre un certain temps, car les noms ne sont pas habituels. Pour faciliter cela, les régions sont numérotées et recréées sur la carte sud. Les nombres sont divisés par zones de corps (ex : la région de Quang Tri est la région I-1 parce que c'est la première région de la zone du corps I). Notez que ces codes n'ont aucune importance pour le jeu ; ils sont simplement là pour aider.

MODIFICATIONS AU JET DE PACIFICATION

Si une région a été déclarée tir libre (7.6), le jet de pacification est réduit de 2.

Chaque capitale de province dans une région qui a été capturée par le NLF à tout moment pendant la saison précédente réduit le jet de pacification de 1, même si la capitale a été ensuite recapturée. Lorsqu'une capitale est capturée, un marqueur de Capitale Capturée doit être placé sur ou près d'elle. Pendant le Segment d'Ajustement du Moral US, ces marqueurs sont retirés des capitales qui ne sont plus tenues par le NLF. Certaines régions sont composées de plusieurs provinces ou municipalités. Les effets des capitales capturées dans ces provinces sont cumulatifs (ex : si 2 capitales ont été capturées dans une région, il y aura un modificateur de –2).

Le modificateur le plus important au jet de pacification est la présence d'unités sous contrôle NLF pendant la Phase de Pacification. *Chaque* unité NLF (quel que soit son type ou sa taille) dans la capitale d'une région réduit le jet de pacification de 2 (en plus du modificateur de capture de capitale défini plus haut). Chaque hex de ville (autre qu'une capitale) qui est occupé par *n'importe quel* nombre d'unités NLF réduit le jet de pacification de 2. Chaque hex cultivé qui ne contient pas de ville, de cité ou de cité majeure et qui est occupé par *n'importe quel* nombre d'unités NLF réduit le jet de pacification de 1. Tout autre hex contenant *n'importe quel* nombre d'unités NLF réduit le jet de pacification de 1/2 (fractions arrondies à l'inférieur).

Note : *Pour les règles de pacification, le joueur US décide quelle est la région occupée par des unités NLF dans un hex de frontière, à moins que l'hex ne contienne une ville, auquel cas les unités sont automatiquement considérées comme se trouvant dans la région où se trouve la ville. Les unités NLF dans un hex de frontière nationale ne comptent pas dans la pacification à moins que l'hex occupé ne contienne un terrain cultivé ou une ville.*

RESULTATS DE LA PACIFICATION

Le résultat de la pacification est déterminé de la façon suivante. La colonne de la Table de Pacification correspondant à la taille de la région et de la population sous contrôle SVN est déterminée. Cette colonne est décalée de un vers la droite ou la gauche si le moral SVN (16.1) est particulièrement élevé ou faible (voir la Table de Pacification). On lance deux dés et on applique les modificateurs déterminés ci-dessus. Le résultat modifié est ensuite croisé avec la bonne colonne pour trouver le résultat de la pacification.

Exemple : *Dans une région de taille 6, le SVN contrôle 4 points de population. Aucune unité NLF n'est présente dan la région, mais elle est en tir libre. Un 9 est obtenu, qui est modifié en 7, ce qui donne un résultat de 1.*

Un résultat de pacification représente un changement de contrôle d'un joueur à l'autre. Les résultats grisés sont des changements de contrôle SVN vers VC. Les résultas non grisés sont des changements de contrôle VC vers SVN. Un résultat de « 3 » représente un changement d'un point de population complet. Les résultats inférieurs sont indiqués en ajoutant un (+) ou un (-).

Exemple : *Le SVN contrôle 4 populations dans une région. La région reçoit un résultat de 1 (non grisé). La notation « 4+ » doit être notée sur la Feuille de Contrôle de Population. Un résultat de 5 (grisé) reçu à la prochaine saison passera le contrôle à « 3- ». Une échelle à été imprimée sur la Feuille de Contrôle de Population pour aider au calcul des résultats.*

Trouvez le statut de contrôle actuel sur l'échelle, et comptez une position pour chaque point du résultat. Comptez vers le haut pour les résultats grisés (favorisant le VC) et vers le bas pour les résultats non grisés (favorisant le SVN).

Exemple : *Le contrôle actuel est 11-. Un résultat non grisé de 4 passe le contrôle à 12. Notez que 12,*

12- et 12+ sont tous considérés comme « 12 » pour se référer à la Table de Pacification pour le montant de la population sous contrôle SVN, et pour calculer la population disponible.

14. Bombardement Stratégique

Pendant presque toute la guerre, les US ont fait d'importantes campagnes de bombardement contre les routes d'infiltration NLF et contre le Nord Vietnam. Bien que l'efficacité globale de ces bombardements soit très contestée, il est d'avis général que le NLF était forcé de faire de considérables efforts pour maintenir les routes d'infiltration et disperser les cibles militaires au nord. La plupart des cibles militaires se trouvaient dans des régions fortement peuplées près de Hanoï et Haiphong, les deux villes majeures du Nord Vietnam. Des facteurs politiques ont protégé ces cibles pendant presque toute la guerre ; puis furent finalement bombardées, ce qui souleva un tollé politique aux Etats Unis et ailleurs.

Pendant le Segment de Déclaration de Mission, le joueur US peut allouer tout ou partie de sa puissance aérienne disponible en missions de bombardement. L'aviation utilisée pour le bombardement n'est *pas* disponible pour les deux tours de jeu suivant. Notez que le Segment de Déclaration de Mission se déroule avant la Phase de Recrutement dans la séquence de jeu, et donc les Points d'Aviation ne pourront pas être utilisés pour le bombardement stratégique pendant la saison où ils sont reçus.

Il y a deux cibles de bombardement possible : le Nord ; et la Piste Ho Chi Minh. Une cible donnée ne peut être bombardée qu'une seule fois par saison.

Les résultats des missions déclarées par le joueur US sont résolus pendant la Phase d'Exécution du Bombardement. Le joueur US choisit si le bombardement contre le Nord ou la Piste est résolu en premier, bien qu'il doive déclarer ce qu'il bombarde (et avec quelle force) avant de voir le résultat des bombardements. Le joueur US n'est jamais obligé de lancer des missions de bombardement; le bombardement est entièrement volontaire.

Les résultats du bombardement stratégique sont exprimés en termes de DEGATS. Les effets spécifiques des dégâts dépendent de la cible de la mission (voir 14.1 et 14.2). Quelle que soit la cible, la Table de Bombardement Stratégique et la procédure suivante sont utilisées pour déterminer le nombre de points de dégâts obtenus par une mission de bombardement.

En haut de la table, le joueur US cherche la ligne correspondant à la cible qu'il bombarde. Dans cette ligne il cherche ensuite la Valeur de Défense Aérienne NVN (17.6). Il descend ensuite dans la colonne contenant la Valeur de Défense Aérienne jusqu'à ce qu'il trouve le chiffre le plus élevé ne dépassant pas le nombre de Points Aériens qu'il a alloué pour bombarder cette cible. En lisant vers la droite, le joueur US trouvera un NUMERO DE LIGNE. Ce numéro de ligne est utilisé pour déterminer deux choses.

1. On lance un dé et on y ajoute le numéro de ligne. Le joueur US lit ensuite à travers la ligne correspondant à ce total pour déterminer combien de ponts de dégâts ont été obtenus. Lisez dans la colonne non restreinte si il engage un bombardement sans restrictions (14.2) contre le Nord ou si il bombarde la Piste.

2. On lance un autre dé. La Valeur de Défense Aérienne NVN est ajoutée au numéro de ligne et au résultat du dé pour trouver une nouvelle ligne. Le joueur US lit sur cette ligne jusqu'à la Colonne de Pertes pour déterminer si il a ou non perdu des Points Aériens. Toutes les pertes subies doivent être notées sur la Feuille d'Enregistrement du joueur US.

Exemple : *Le joueur US décide de faire un bombardement sans restrictions contre le Nord. La Défense Aérienne NVN est 2, 84 Points Aériens sont alloués. Le numéro de ligne est 20. Le joueur US obtient un 4, obtenant 6 points de dégâts. Un second dé donne 1, plus le numéro de ligne de 20 et la défense NVN de 2 donne 23, ce qui indique qu'aucun Point Aérien n'est perdu. Notez que les totaux de lignes supérieurs à 25 sont résolus sur la ligne 25. L'allocation de Points Aériens dépassant le montant nécessaire pour atteindre la ligne 25 est gaspillée.*

14.1 Interdiction des Routes d'Infiltration

Le statut de la Piste Ho Chi Minh affecte le mouvement sur cette piste (17.8) et l'efficacité avec laquelle l'implication NVN peut être transformée en ravitaillement VC (17.5). Le statut initiale de la Piste Ho Chi Minh sera définie dans les instructions du scénario joué. A tout moment, le statut de la Piste est indiqué par deux marqueurs sur la Piste de

la Piste Ho Chi Minh (NdT : pas terrible, je sais). Un marqueur indique le STATUT OPTIMAL de la Piste. Il peut être avancé pendant la Phase de Recrutement par la dépense de l'implication NVN (17.6). Le second marqueur indique le STATUT EFFECTIF de la piste.

Au début de chaque Segment de Statut de la Piste, ce marqueur est placé avec le marqueur de Statut Optimal. Après que les résultats de bombardement sur la Piste aient été déterminés, le marqueur de Statut Effectif est déplacé d'une case vers le haut (vers un chiffre inférieur) pour chaque point de dégâts obtenu contre la Piste. Si le résultat sur la Table de Bombardement Stratégique contient une astérisque (*), le marqueur de Statut Optimal est aussi déplacé d'une case vers le haut. Aucun marqueur ne peut être déplacé au delà des extrémités de la piste ; ignorez les résultats qui entraîneraient ceci.

14.2 Attaquer le Nord

Comme expliqué en 17.5 et 17.6, le joueur NLF peut allouer l'implication NVN pour fournir du ravitaillement au VC via la Piste Ho Chi Minh (PISTE DE RAVITAILLEMENT). Le joueur NLF désigne secrètement le nombre de Points d'Implication disponible pour cela une saison à l'avance. Chaque point de dégât obtenu contre le Nord réduit le nombre de Points d'Implication pour le ravitaillement de 1.

Exemple : *Pendant la Phase de Recrutement du printemps 1966, le joueur NLF alloue 12 Points d'Implication pour le ravitaillement. Trois points de dégâts sont obtenus contre le Nord en été 1966. Donc il n'y aura que 9 Points d'Implication disponibles pour l'été, bien que les 12 points NVN soient dépensés (17.5).*

EFFETS SUR LE MORAL

Le bombardement contre le Nord peut se faire à deux niveaux : RESTREINT ou SANS RESTRICTIONS. Le joueur US choisit le niveau de bombardement au moment où il déclare ses missions de bombardement. Le niveau choisi affecte la réussite du bombardement (un bombardement sans restrictions est plus efficace). Le niveau de bombardement affecte aussi le moral (16.1) : chaque saison de bombardement restreint contre le Nord réduit le moral US de 1 et augmente le moral SVN de 2. Chaque saison de bombardement sans restrictions réduit le moral US de 1 *plus* la moitié d'un jet de dé (arrondi à l'inférieur), et augmente le moral SVN de 4.

15. Politique Sud Vietnamienne

Le gouvernement Sud Vietnamien était très instable et vulnérable à un coup d'état. Des factions émergeaient dans toutes les directions. Les militaires avaient une idée de comment diriger le payes, les civils une autre. Les Bouddhistes avaient leurs désires, ainsi que les Catholiques. Certains généraux luttaient fermement contre le communisme, alors que d'autres souhaitaient établir un compromis. Tant que la guerre semblait bien se dérouler, le soutien US restait puissant, et le moral était élevé, et le gouvernement relativement sûr. Par contre, dès que la confiance commença à baisser, le gouvernement national devint bientôt un jeu de chaises musicales entre les chefs militaires les plus puissants.

Trois types de chefs simulent la structure politique et militaire SVN : les chefs une étoile commandent les divisions ; les chefs deux étoiles commandent les zones de corps et leurs branches de services ; et les chefs trois étoiles représentent les figures des chefs du gouvernement. Les chefs de bas niveaux seront éventuellement remplacés, pour des raisons d'incompétence ou politiques. Les chefs trois étoiles sont retirés lorsque leur gouvernement tombe après un coup d'état.

15.1 Chefs

Les chefs disponibles dans la boîte doivent être triés par nombre d'étoiles dans trois réserves différentes, pour être tirés au sort lorsqu'il y en a besoin. Tous les chefs se trouveront soit dans la Zone des Chefs SVN, ou dans une des réserves, prêts à l'emploi. Aucun pion chef n'est jamais retiré définitivement du jeu.

Il peut y avoir jusqu'à 13 chefs une étoile en jeu en même temps, commandant chacune des 11 divisions d'infanterie et les divisions de marines et de parachutistes. Lorsqu'une unité est créée à partir d'une division qui n'a pas encore de chef, un chef une étoile doit être tiré à la fin de la Phase de Recrutement pour la commander. Si à un moment, il n'y a plus d'unités d'une division ARVN donnée sur la carte, le chef de la division retourne dans la réserve des chefs une étoile inutilisés. Chaque chef une étoile est toujours subordonné à un seul chef deux étoiles, que ce soit en chef de corps ou en chef d'équipe.

Il y aura toujours exactement 7 chefs deux étoiles en jeu : un chef du corps I, un chef du corps

II, un chef du corps III, un chef du corps IV, un chef d'équipe, un chef de la Force Aérienne, et un chef de la Marine. Notez qu'il y aura toujours un chef pour un corps ou une branche de service, même si il n'a rien à commander.

SPHERES D'INFLUENCE
Les unités qui font partie d'une division (qui ont un QG de division, même si il n'est pas sur la carte) sont subordonnées à leur chef de division. Un chef de division est à son tour subordonné au chef du corps contenant la division. Même si les unités de la division sont dispersées dans différentes zones de corps, c'est le placement du QG qui détermine le chef de corps de la division. Si aucun QG n'a été créé pour une division, le chef de division est subordonné au corps contenant les unités de la division. Si les unités de la division sont dans différentes zones de corps, le joueur *NLF* choisit le corps qui commande parmi les corps contenant les unités de la division. Si une unité ou un QG d'une division se trouve sur une ligne séparant deux corps, le joueur NLF peut choisir quel corps est sensé occupé l'unité.

Les chefs des corps I, II, III, et IV commandent directement les unités *non divisionnaires* qui se trouvent dans leur zone de corps (comme indiqué sur la carte). Toutes les unités qui se trouvent dans une zone de corps et qui ne sont pas commandées par un chef de division ou chef d'équipe sont directement subordonnées au chef de ce corps. Les chefs de corps contrôlent aussi indirectement les divisions (par l'intermédiaire des chefs de divisions).

Le chef d'équipe est le chef de corps pour la zone de corps spéciale Saïgon/ Gia Dinh (voir la carte). De plus, toute l'artillerie indépendante ARVN et les divisions de parachutistes et de marine (par l'intermédiaire de leur chef de division) sont subordonnées au chef d'équipe, *quelle que soit la zone de corps qu'elles occupent.*

Les chefs de la Force Aérienne et de la Marine ne contrôlent aucune unité. Leur loyauté est utile pour les coups d'état (15.3), mais ils n'ont aucune autre fonction de jeu.

VALEURS DES CHEFS
Les chefs à une et deux étoiles ont chacun une valeur imprimée sur leur pion : leur VALEUR D'EFFICACITE (voir 15.4). Une seconde valeur, la LOYAUTE est déterminée lorsqu'un nouveau chef est tiré. Deux dés sont lancés et on ajoute 3 à leur somme (ex : un résultat de 7 donnerait une loyauté de 10). Chaque position de commandement possible pour les chefs une et deux étoiles se trouve sur la une piste dans la Zone des Chefs. La position d'un chef sur cette piste indique la loyauté actuelle de ce chef. La loyauté d'un chef sera modifiée au cours du temps par des jets sur la Table de Loyauté SVN, et par les tentatives pour le remplacer. Notez que la loyauté ne peut jamais être inférieure à 5, ni supérieure à 13. Si la loyauté d'un chef devait descendre en dessous de 5, traitez là comme un 5. Si elle devait passer au dessus de 13, elle reste à 13.

AJUSTEMENT DE LA LOYAUTE
Tous les chefs une et deux étoiles appartiennent à une des trois factions. Chaque pion chef est marqué d'une lettre : A, B, ou C, indiquant la faction à laquelle il appartient. Tous les chefs avec la même lettre appartiennent à la même faction. A chaque saison, à la fin du Segment d'Ajustement du Moral SVN, le joueur US doit consulter la Table de Loyauté des Chefs SVN pour déterminer si la loyauté des chefs une et deux étoiles à changé. Il trouve le moral SVN actuel en haut de la table, et lance deux dés. Le résultat donne un changement de loyauté pour tous les chefs d'une faction donnée. Réduisez le jet de 1 à la saison suivant une offensive (16.4).

Exemple : *le moral SVN est à 135. Deux dés sont lancés et donnent un total de 4. Le joueur US regarde dans la colonne la plus à droite de la Table de Loyauté SVN. Il trouve la ligne correspondant au résultat de 4. La Loyauté de tous les chefs SVN de la faction B est réduite de 1.*

15.2 Remplacement des Chefs

Les chefs sont remplacés pendant la Phase Politique. Le joueur US *doit* tenter de remplacer tout chef dont la loyauté est de 5 ou 6, et *peut* volontairement tenter de remplacer les chefs dont la loyauté est 7 ou 8. Il ne peut pas tenter de remplacer les chefs avec une loyauté supérieure.

La procédure pour tenter de remplacer un chef une ou deux étoiles est la même. Le joueur US lance deux dés, et sur un résultat de 2 à 6, le chef retourne dans la réserve et on en tire un nouveau (notez que l'ancien chef peut aussi être tiré). Sur un 7 ou un 8, le chef reste et sa loyauté est réduite de 1. Sur un résultat de 9 à 12, le chef reste, sa loyauté est réduite de 1, et toutes les unités qu'il contrôle sont inefficaces (11.1) pour toute la saison. Si un résultat de 9 à 12 a été obtenu pour le remplacement d'un chef de corps ou le chef d'équipe, toutes les divisions subordonnées à ce chef deux étoiles sont inefficaces, ainsi que toutes les unités directement commandées par le chef de corps. De plus, sur un

résultat de 9 à 12, les chefs deux étoiles sont automatiquement PRO-COUP D'ETAT pour le prochain test de coup d'état (15.3).

On ne peut pas faire plus d'une tentative de remplacement par chef et par saison, et on ne peut pas tenter de remplacer un chef pendant la phase où il vient de s'établir. Par contre, on peut faire une tentative pour chaque chef. Les dés sont lancés séparément à chaque tentative. Le joueur US peut voir le résultat d'une tentative de remplacement avant de décider d'en faire une autre. Il peut aussi choisir l'ordre des tentatives de remplacement.

15.3 Coup d'état

Après que le joueur US ait terminé de tenter de remplacer les chefs une et deux étoiles, il doit tester la possibilité d'un coup d'état. Certains chefs deux étoiles peuvent déjà avoir été désignés pro-coup d'état par une tentative de remplacement ratée (15.2). On lance deux dés et on compare le total avec la loyauté de chaque chef (notez qu'on ne lance les dés qu'une seule fois — pas une fois par chef). Si le résultat est inférieur à la loyauté du chef, il est considéré LOYAL. Si le résultat est égal à la loyauté du chef, il est INDECIS. Les chefs indécis sont indiqués en pivotant le haut du pion vers la gauche dans la Zone des Chefs SVN. Si le résultat est supérieur à sa loyauté, le chef est pro-coup d'état. Les chefs pro-coup d'état sont indiqués en pivotant le haut du pion vers la droite dans la Zone des Chefs SVN. Après que le statut de chaque chef deux étoiles ait été testé, si il y a plus de chefs pro-coup d'état que de chefs loyaux, alors il y a un coup d'état. Le moral SVN est immédiatement réduit de 8, et le moral US de 3. Un nouveau chef trois étoiles est tiré de la réserve. Le chef trois étoile en place doit être placé dans la réserve avant le tirage (et il est donc possible que le même chef reste au pouvoir après le coup d'état). Réduisez la loyauté de chaque chef loyal de 1.

Si il y a au moins autant de chefs indécis et de chefs pro-coup d'état que de chefs loyaux, le coup d'état rate et le gouvernement SVN est considéré instable. Le moral SVN baisse de 3 et le moral US de 1, et la loyauté de tous les chefs une et deux étoiles baisse de 1.

Si il y a plus de chefs loyaux que de chefs indécis et pro-coup d'état, le gouvernement SVN est (relativement) stable. Réduisez la loyauté des chefs pro-coup d'état de 1.

Le coup d'état n'est vérifié qu'une seule fois par saison ; il ne peut jamais y avoir plus d'une tentative par saison.

PROVOQUER UN COUP D'ETAT

Le joueur US peut, si il le désire, augmenter les chances d'un coup d'état. Pour cela, il annonce — avant de tester le coup d'état — qu'il tente de le provoquer. Il lance ensuite deux dés et ajoute deux au résultat et compare le total à la loyauté des chefs deux étoiles. Lorsque le joueur US tente de provoquer un coup d'état et rate, le moral SVN est immédiatement réduit de 3, en plus de toute instabilité politique potentielle.

15.4 Détermination de l'Efficacité

Pendant la Phase de Statut des Unités, le joueur US doit vérifier quelles unités ARVN seront EFFICACES pour la saison. Il lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au total d'efficacité du chef de division plus celle de son chef supérieur, alors la division est efficace pour la saison. Si le résultat est supérieur à ce total, alors la division est INEFFICACE. On ne lance le dé qu'une seule fois (et pas une fois par formation).

Exemple : *Le QG de la 1ère division ARVN est dans le corps II. Le chef de la 1ère division à une efficacité de 5. Le chef du corps II à une efficacité de –1. Si 4 ou moins est obtenu au dé, la division sera efficace pour la saison.*

Si le jet d'efficacité est inférieur ou égal à la valeur d'efficacité du chef *plus 3*, toutes les unités sous son commandement direct sont efficaces. Si il est supérieur à l'efficacité plus 3, toutes les unités sous son commandement direct sont inefficaces. Si un chef une ou deux étoiles est inefficace (à cause d'une tentative de remplacement ou d'un test d'efficacité raté), le marqueur de chef doit être retourné.

Si il y a un coup d'état pendant la saison, ajoutez 2 au dé d'efficacité pour la saison. Si il y a de l'instabilité, ajoutez 1.

Notez que les rangers et les forces régionales (11) sont toujours efficaces ; aucun test d'efficacité n'est fait pour eux.

Les résultats de l'efficacité sont expliqués en 11.1

16. Moral et Implication

Le conflit du Vietnam n'était pas une « guerre totale », du moins pas pour les US ou pour les états communistes qui soutenaient le Nord Vietnam. Lorsque les US ont quitté le Vietnam, ce n'était pas parce qu'ils avaient été militairement battus, mais

parce qu'ils avaient décidé que leurs objectifs ne pouvaient pas être atteints pour un coût acceptable. Le moral des Etats Unis était critique : plus il y avait de soutien pour la guerre au pays, plus il était politiquement faisable de maintenir une forte implication au Vietnam. Lorsque la résistance à la guerre à commencé à se répandre, il devint plus difficile de justifier l'implication US.

Tout l'engagement US au Vietnam provenait de deux éléments clef : le moral US et l'implication US. Le moral représentait la volonté nationale de s'engager an Asie du Sud Est, d'envoyer des troupes et de l'aide économique, de traiter les dissensions internes, et de subir des pertes. L'implication représente le degré auquel les US se sont engagés. Tant que le moral US est supérieur à l'implication, la nation reste volontaire pour contribuer encore à l'effort de guerre. Mais lorsque l'implication dépasse le moral, le pays est plus engagé qu'il ne voudrait l'être, et sa participation à la guerre doit être réduite.

Le Nord Vietnam a aussi des indices de moral et d'implication. Ils représentent la volonté de l'URSS et de la Chine plus que le moral à Hanoi. Les termes « moral » et « implication » sont utilisés pour le NVN parce que ces indices servent à des fonctions de jeu similaires au moral et à l'implication US. Le Sud Vietnam à un index de moral, mais pas de niveau d'implication (le Sud Vietnam *est* le conflit ; il ne peut pas choisir d'augmenter ou diminuer son implication).

Les indices de moral et d'implication sont notés sur la Feuille d'Enregistrement. Notez que le moral et l'implication ne peuvent jamais passer en dessous de zéro. Si c'est le cas, ils passent simplement à zéro et les modifications en excès sont ignorées.

16.1 Evénements et Moral

Chacun des trois indices de moral commencent au point indiqué dans le scénario. Au cours du jeu, chaque index sera modifié. Un résumé des événements enclenchant un changement de moral est donné dans le Tableau de Moral.

La majorité des facteurs affectant le moral US est jugée pendant le Segment d'Ajustement du Moral US de la Phase Politique. Pendant ce segment, le joueur US doit consulter le Tableau de Moral pour savoir quelles conditions sont remplies, et modifier son moral en conséquence.

Conditions Pouvant Influencer le Moral US Pendant la Phase Politique :

- Chef trois étoiles SVN au pouvoir, comme indiqué à droite du pion.

- Le montant de population sous contrôle SVN.

- Le niveau actuel de l'implication US affecte le moral US. Lorsque le temps passe, continuer d'avoir une forte implication affaiblira la résolution de la nation à maintenir son implication.

Exception : *Ce point n'est pas vérifié si aucune unité US n'a été assignée à une opération de recherche et destruction et nettoyage et sécurisation lors de la saison précédente, quelle que soit l'implication US actuelle.*

- Si l'US a été substantiellement plus impliqué dans la saison passée, le moral US souffrira. Si la *nouvelle* implication (16.3] est de cinq ou plus, le moral US déclinera.

- Si les forces US ou ARVN ont envahi le Laos ou le Cambodge dans la saison précédente, ou ont continué une invasion lancée précédemment, le moral US souffrira (16.2).

- Le nombre de capitales de provinces capturées par le joueur NLF affecte le moral. Si de 3 à 5 ont été capturée, le moral baisse de 1 ; de 6 à 8, le moral baisse de 2 ; de 9 à 11, le moral baisse de 3 ; etc. avec une baisse de moral de 1 point par tranche de 3 capitales capturées pendant la saison précédente. Lorsqu'une capitale est capturée, un marqueur doit être placé sur la capitale pour l'indiquer. Le marqueur reste jusqu'à la prochaine Phase Politique, même si la capitale a été recapturée entre temps. Après que les effets des capitales capturées sur le moral aient été appliqués, les marqueurs de Capitales Capturées sont retirés des capitales qui ont été recapturée. Une cité ou une ville est considérée capturée si elle a été occupée par des forces NLF, mais pas des forces ARVN, US ou FWA. elle est considérée recapturée si elle est ensuite occupée par d'autres forces, mais pas des forces NLF.

- L'intensité d'une offensive NLF affecte aussi le moral US. Le joueur NLF peut déclarer une offensive pendant tout Segment de Déclaration d'Offensive (16.4) si l'implication US est supérieure ou égale à 150. Ensuite pendant la saison, à chaque fois qu'une attaque est faite par le joueur NLF, ce fait est noté sur la Piste d'Enregistrement Général en utilisant le marqueur

fourni. Si 8 attaques ou plus ont été faites pendant la saison, le moral US sera affecté pendant la Phase Politique suivante (voir le Tableau de Moral). Chaque dé de combat lancé par le joueur NLF (y compris les bombardements et attaques accidentelles) compte comme une attaque séparée, même si la même unité attaque plusieurs fois pendant une opération (5).

• Le nombre d'unités VC et NVA éliminées ou dispersées pendant la saison précédente affectent aussi le moral US. Le moral US augmente de 1 par tranche de 5 unités éliminées ou dispersées à partir de la 25è unité. Donc, si moins de 30 unités sont retirées, il n'y aura aucun bénéfice. Si entre 30 et 34 unités ont été détruites ou dispersées, le moral US monte de 1. Si entre 35 et 39 unités ont été détruites, le bénéfice sera de 2, etc. Les unités VC et NVA détruites ou dispersées sont placées dans la réserve générale seulement après avoir déterminer leur effet sur le moral. Les unités d'artillerie, les régiments, les dépôts de ravitaillement, et les QG détruits ou dispersés comptent chacun pour 3 unités dans ce calcul, alors que les bataillons et les sections politiques ne comptent que pour 1. Les régiments VC séparés en bataillons ne sont pas considérés (bien que les pertes des différents éléments soient prises en compte ; 9). Ce bonus au moral est perdu pendant une saison d'offensive (16.4).

Plusieurs Facteurs Influençant le Moral US Immédiatement, Sans Attendre la Phase Politique de la Prochaine Saison :

• Si il y a un coup d'état au Sud Vietnam, ou si le gouvernement est instable (15.3), le moral US baisse.

• Si il y a un bombardement restreint contre le Nord, le moral US baisse d'un point. Si il y a un bombardement sans restrictions contre le Nord, le moral US baisse d'1 point plus la moitié du résultat d'un dé (arrondi à l'inférieur), soit de 2 à 4 points.

• A chaque fois qu'un pion US (pas FWA ou ARVN) est retiré de la carte pour satisfaire des pertes de combat, le moral US baisse de 3.

Facteurs Affectant le Moral SVN pendant la Phase Politique :

• Le soutien populaire du gouvernement au SVN, comme indiqué par la Population SVN Disponible (17.3).

• L'implication US relative à la saison précédente. La nouvelle implication US est divisée par 5 et arrondie à l'entier le plus proche. Le moral SVN est ensuite modifié par ce résultat. Une augmentation de l'implication entraînera une augmentation du moral, alors qu'une diminution de l'implication entraînera une diminution du moral. Ignorez les modifications dépassant +10 (mais gardez celles en dessous de –10).

• Le chef trois étoiles SVN modifiera le moral SVN à chaque tour de la valeur indiquée à gauche de son pion.

• Le moral SVN est affectée par la capture des capitales provinciales de la même façon que le moral US (voir plus haut).

Facteurs Affectant le Moral SVN au Cours d'une Saison :

• Coup d'état, instabilité gouvernementale, et tentative ratée par les US pour forcer le coup d'état affecteront le moral SVN immédiatement.

• Le joueur US peut engager n'importe quel nombre de programmes d'aide économique pendant une Phase de Recrutement. Il déclare simplement qu'il envoie de l'aide économique au SVN, et indique combien de programmes il envoie. Les deux premiers programmes augmentent immédiatement le moral SVN de la moitié du résultat d'un dé chacun (arrondis à l'inférieur séparément). Les programmes supplémentaires augmenteront le moral de 1 chacun. Ces projets représentent l'aide à l'industrie SVN, de la nourriture et des habits, l'encouragement de l'industrie US pour établir des marchés au Vietnam, etc. Le joueur US ne peut pas attendre de voir le résultat d'un programme avant d'en annoncer un autre ; tous les programmes devant arriver pendant la saison doivent être annoncés en même temps.

• Les missions de bombardement stratégique contre le Nord augmenteront le moral SVN de 2 (restreint) ou de 4 (sans restrictions).

Le Moral NVN peut être Modifié des Façons Suivantes Pendant la Phase Politique :

• Si la nouvelle implication US est positive, le moral NVN est augmenté de 1/5è de la nouvelle implication. Si la nouvelle implication US est négative, réduisez le moral NVN de 1/5è de sa valeur.

Exemple : *La nouvelle implication US est négative de 6. Le moral NVN baissera de 1. Notez que cette modification est identique à l'effet de la nouvelle implication US sur le moral SVN, sauf que les modifications supérieurs à +10 sont gardées.*

- Le moral NVN augment en se basant sur l'implication US actuelle et le moral NVN actuel (en effet le moral NVN augmente de lui même).

16.2 Invasions

Le joueur US peut vouloir envahir le Cambodge et/ou le Laos au cours d'une partie. Il peut le faire, bien que les pénalités pour le moral US soit élevées. Aucune unité US ne peut entrer au Nord Vietnam en aucun cas.

INVASIONS US
Si des forces US ou FWA sont entrées au Laos ou au Cambodge pendant la saison précédente, on lance un dé pendant la Phase Politique et le moral US est réduit du résultat. Si le Laos ET le Cambodge ont été envahis, le moral US diminue de la somme de deux dés. Ensuite, si un pays a été envahi pendant une saison précédente et que des forces US ou FWA sont continuellement restées dans le pays depuis cette saison précédente, aucun dé n'est lancé et une pénalité automatique de 2 est affectée au moral US. Lorsque toutes les forces US et FWA se retirent d'un pays et l'envahissent à nouveau, l'invasion est traitée comme une nouvelle intrusion, et est pénalisée en conséquence.

INVASIONS ARVN
Si un pays est envahi par des forces ARVN seules, une pénalité inférieure de la moitié du résultat d'un dé (arrondi à l'inférieur) est appliquée au moral US. A chaque tour suivant ou des forces ARVN restent dans le pays envahi, un point est soustrait du moral US. Si des forces US entrent dans le pays, cela est traité comme si les US lançaient une nouvelle invasion. Les forces ARVN peuvent par contre participer à une invasion US sans pénalités supplémentaires.

Exemple : *Des forces US entrent au Cambodge, accompagnées de forces ARVN. Lors de la Phase Politique suivante, le moral US est réduit d'un jet de dé. Les forces US et ARVN restent pendant la saison suivante, et le moral US baisse de 2. Ensuite, toutes les forces US se retirent, mais les forces ARVN restent. Le moral US est pénalisé de 1. A la saison d'après, les troupes US reviennent, et le moral US baisse encore d'un jet de dé.*

DEFINITION D'UNE « INVASION »
Un pays est envahi si des forces US, FWA, ou ARVN entrent dans un hex *non disputé* dans les frontières nationales de ce pays. Les hexs de frontière SVN peuvent être occupés sans pénalités, ainsi que les hexs *disputés*. Un hex est disputé si il est adjacent à un hex contenant une frontière disputée (voir la Légende du Terrain).

Une invasion est considérée comme s'étant produite même si toutes les forces d'invasion quittent le pays ou sont détruites pendant le tour d'invasion. L'US peut apporter du soutien d'aviation et d'artillerie (derrière les frontières SVN) aux invasions ARVN sans envahir eux mêmes. Les hexs derrière la frontière peuvent être interdits sans violer la neutralité d'un pays.

16.3 Renforts et Implication

Tout ce qui augment les ressources humaines et physiques dédiées au conflit augmenteront l'implication. Envoyer une division, augmenter la capacité aéromobile, ou fournir une aide économique augmenteront tous l'implication d'une nation.

Chaque unité, point, ou quantité d'aide économique que les US ou le Nord Vietnam font contribuer à la guerre augmentera le niveau d'implication de cette nation. Si des forces sont retirées, l'implication diminue. Le montant exact de l'augmentation ou de la diminution des ressources affectant l'implication se trouve dans le Tableau des Unités.

NOUVELLE IMPLICATION
Lorsque l'implication d'une nation est augmentée (généralement en prenant des renforts ; 17), le joueur contrôlant cette nation doit noter l'augmentation sur sa Feuille d'Enregistrement. Une telle augmentation est appelée NOUVELLE IMPLICATION. La nouvelle implication affecte le moral (16.1). Il est possible qu'une nouvelle implication soit négative ; si un joueur retire des forces d'une nation, l'implication sera récupérée. Chaque point récupéré est soustrait de la nouvelle implication. Pendant la Phase de Notation Finale de chaque saison, les joueurs doivent déterminer les niveaux d'implication de leurs pays pour la saison suivante en ajoutant l'implication du début de la saison à la nouvelle implication de cette saison.

Exemple : *L'implication US est de 75 au début de l'automne 1965. Les US amènent des renforts totalisant une implication de 15, et retire un bataillon, récupérant ainsi 1 implication. La*

nouvelle implication est donc 14. Le niveau d'implication de la prochaine saison sera donc 89.

16.4 Offensives

Si l'implication US est supérieure ou égale à 150 pendant le Segment de Déclaration d'Offensive d'une Phase de Recrutement, le joueur NLF peut déclarer une offensive. Une offensive ne peut pas être déclarée si l'implication US est inférieure à 150. Le joueur US doit être prévenu immédiatement lorsqu'une offensive est lancée.

EFFETS IMMEDIATS D'UNE OFFENSIVE
Pour déclarer une offensive, le joueur NLF doit dépenser 10 points d'implication NVN. Juste après la déclaration de l'offensive, le joueur NLF peut placer 1 nouveau régiment NVA non augmenté dans n'importe quel hex de la carte qui ne soit pas occupé par une unité ennemie. Il peut aussi placer jusqu'à 4 sections politique dans n'importe quels hexs non occupés par une unité ennemie.

EFFETS SUR LE MORAL
Pendant la saison d'une offensive, il y a deux changements aux règles normales de moral (16.1) : Le joueur US ne reçoit aucun bonus pour les pertes NLF ; et le moral US est pénalisé si le nombre total d'attaques NLF de la saison dépasse un certain total (16.1 et le Tableau de Moral). Ces effets durent jusqu'à la fin de la saison où a été lancée l'offensive. A la saison suivant l'offensive, les dés lancés sur la Table de Loyauté des Chefs SVN sont réduits de 1.

17. Renforts

Un grand nombre d'options existaient pour les combattants au Vietnam. Les planificateurs US devaient décider sur quoi insister, les forces terrestres, le bombardement stratégique, ou le soutien du Sud Vietnam. Ils devaient aussi décider de la rapidité de l'assemblage d'une unité et du niveau des forces US à maintenir. Les planificateurs NLF devaient choisir la meilleure façon de répondre à l'expansion de la présence US.

Les armées de cinq groupes différents sont représentées dans *Vietnma :* Les Etats Unis ; le Sud Vietnam ; le Viet-Cong ; le Nord Vietnam ; et les Alliés du Monde Libre (Corée, Thaïlande, Australie, Nouvelle Zélande, et Philippines). La méthode d'introduction de chacune de ces armées était différente. Une fois placés, les renforts sont traités comme les autres unités. Ils agissent normalement pendant la saison où ils sont placés. Les renforts peuvent être reçus seulement dans les groupes donnés sur le Tableau des Unités.

Exemple : *Les US ne peuvent recevoir des Points Aéromobiles que par groupe de 2.*

LIMITE EN PIONS
Une restriction s'applique à toutes les armées : on ne peut pas avoir plus d'unités que celles fournies dans la boîte. Les pions fournis dans le jeu sont une limite absolue au nombre et aux types d'unités pouvant entrer en jeu. Notez que cette restriction ne s'applique pas aux marqueurs ; les joueurs peuvent faire d'autres marqueurs d'Interdiction, Operation Complete, Captured Capital, Holding et Patrols. Les unités peuvent être reconstruites après avoir été détruites.

RENFORTS SECRETS
Le joueur NLF doit être informé de la composition exacte des renforts US, ARVN et FWA. Par contre, l'inverse n'est pas vrai. Le joueur NLF décide des renforts VC et NVA. Les unités VC sont placées face cachée voir 10). Le joueur NLF peut demander au joueur US de quitter la pièce le temps qu'il place ses renforts.

17.1 Renforts US

Le joueur US à un contrôle total sur ses renforts. Il décide de leur type, de leur nombre, et de quand ils doivent arriver. Les seuls facteurs limitatifs sont le nombre de pions, le moral US, et l'effet potentiellement dangereux d'une construction trop rapide.

Le joueur US peut prendre n'importe quel nombre de renforts par saison, tant que le total approprié est ajouté à son niveau d'implication pour tout ce qu'il prend., et tant que son niveau d'implication ne dépasse pas son niveau de moral. Si l'implication est supérieure ou égale au moral, il ne peut pas prendre de nouveaux renforts avant que l'implication ne diminue par l'intermédiaire du retrait (17.7).

FORCES TERRESTRES
Les renforts US de tous types arrivent pendant la Phase de Recrutement. Toutes les formes de renforts que peut recevoir le joueur US sont données dans le Tableau des Unités. Pour recevoir une formation, le joueur US augmente son niveau d'implication du total indiqué dans le Tableau des Unités et place la formation à Saigon (2863), Da

Nang (4411), Cam Rahn (5652), hue (3708), Qui Nhon (5633), Nha Trang (5549), Vung Tau (3368), Chu Lai (5118), ou My Tho (2467). Chacun de ces endroits est indiqué par un symbole de port sur la carte. Différentes unités d'une formation donnée peuvent arriver à différents ports, au choix du joueur US. Les unités ne peuvent pas arriver dans un port qui a été capturé par le NLF et qui n'a pas été recapturé ensuite. Les unités peuvent arriver dans la Zone de Contrôle d'unités ennemies sans enclencher de mouvement de réaction (5.3).

QG US
Les QG de brigades apparaissent *sans coût d'implication* si tous les bataillons subordonnés à ce QG sont pris simultanément en renforts. Si un QG de division est pris en renfort, toutes les unités attachées directement à ce QG (généralement des bataillons de cavalerie blindée et parfois un bataillon de blindés ou d'artillerie) apparaissent sans coût supplémentaire. Si ces unités sont détruites plus tard, elles ne peuvent pas être reconstruites à moins que leur QG ne soit sur la carte. Un QG de division (et son complément d'unités directement attachées) est reçu *sans coût d'implication* si la division entière arrive pendant la même phase.

Exemple : *Les neuf bataillons de la 4è division entrent en une seule fois (pour un coût de 9 points d'implication). Comme tous les bataillons arrivent en même temps, les trois QG de brigade apparaissent gratuitement. Le QG de la 4è division et son unité blindée et son escadron de cavalerie peuvent aussi apparaître sans coût supplémentaire, car toutes les unité subordonnées à cette division sont arrivées en même temps. Notez que ceci ne s'applique qu'aux QG US ; les QG VC, NVA, et ARVN doivent être produits aux coûts indiqués, et aucune unité gratuite ne les accompagne.*

SOUTIEN
En plus des unités de combat terrestres, le joueur US peut recevoir différents points de soutien. La réception de Points d'Aviation, Aéromobiles, Navals, de Rivière et de Remplacement doit être indiquée en déplaçant le marqueur approprié. Le joueur US peut aussi impliquer jusqu'à 3 cruisers et 1 vaisseau de combat (le *New Jersey*) au Vietnam.

LA LIGNE McNAMARA
Frustré par la facilité avec laquelle les forces NLF traversaient la frontière SVN, les planificateurs du Pentagone avaient pensé à élever une énorme barrière d'obstacles physiques et de systèmes de surveillance électronique. Un plan prévoyait une barrière sur toute la longueur de la frontière, alors qu'un autre ne prévoyait que de bloquer la frontière entre le SVN et le NVN. Bien qu'aucune version de la barrière (surnommée la « Ligne McNamara ») ne vit le jour, le joueur US à le choix pour réaliser un de ces plans, au coût indiqué sur le Tableau des Unités. Si la barrière la plus courte est construite, le joueur US peut construire plus tard la barrière complète pour un coût supplémentaire d'implication de 130.

La construction de la Ligne McNamara à deux effets : **1.** Le coûts en Points de Mouvement pour entrer dans tous les hexs de frontière SVN est augmenté de 1 pour les forces NLF (cumulatif avec les effets des rangers ; voir 11.2). **2.** Si des unités NLF entrent dans un hex de frontière affecté *pendant une opération NLF*, le joueur US doit recevoir le choix de faire la prochaine opération.

17.2 Alliés du Monde Libre

Après que tous les renforts US et ARVN aient été pris, le joueur US doit vérifier le départ ou l'arrivée des forces alliées. Il n'a pas besoin de prendre des renforts alliés, ou peut choisir de ne prendre que les unités sélectionnées. Par contre, tous les retraits de forces alliées indiqués doivent être faits. Les renforts que le joueur US choisit de ne pas recevoir peuvent être pris lors de toute saison ultérieure (aucun jet de dé n'est nécessaire dans le cas de forces Thai et Coréennes ; tous les renforts indiqués sont considérés « à l'écoute » du Vietnam et disponible au premier appel). Les renforts FWA peuvent être reçus dans tous les ports indiqués en 17.1.

Les renforts Australiens, Néo Zélandais et Philippins sont gratuits ; il n'y a pas de coût d'implication US pour les recevoir. Pour chaque régiment Thai ou Coréen que le joueur US choisit de recevoir, un Point d'Implication US doit être dépensé. Cette implication n'est pas récupérée lorsque le régiment se retire. Les QG Thais et Coréens sont reçus gratuitement lorsqu'ils deviennent disponibles.

COREE
Une fois par Phase de Recrutement, si le niveau d'implication US actuel est de 50 ou plus, le joueur US peut faire un jet de dé pour recevoir des unités Coréennes qu'il n'a pas encore reçues. Chaque élément de la division Capitale arrive sur un résultat de 1 à 4. Un « élément' est défini comme un régiment complet ou le QG de division. Donc, il faut faire 4 jets pour la division si aucun de ses

éléments n'étaient pas déjà disponibles. Le QG de division apparaît automatiquement si les trois régiments sont disponibles ou sur la carte, même si tous les jets de dé ont raté pour le QG lui même. La 9è division apparaît (entière) sur un résultat de 1. La 2è brigade de marine arrive sur un résultat de 1 ou 2.

THAILANDE
Lorsque l'implication US est de 200 ou plus, le joueur US peut commencer à faire des jets pour les renforts Thai. Les renforts Thai arrivent en quatre groupes. Si un groupe arrive, le groupe suivant peut être immédiatement testé. Si le test rate, le prochain groupe ne pourra pas être testé. Chaque groupe nécessite un résultat de 1 ou 2 au dé.

Exemple : *Le joueur US obtient un 1. Le premier groupe arrive. Il relance le dé et obtient un 2. Le second groupe arrive pendant la même phase. Il relance encore et obtient un 4. Aucun autre groupe n'apparaît, et il n'y a plus de tests à faire pour cette phase.*

Le premier groupe de renforts Thai est le régiment des Cobras de la Reine. Le 2è groupe est la 1ère brigade de l'armée royale Thai (RTA). Lorsque ce groupe est disponible, le régiment des Cobras de la Reine doit se retirer immédiatement. Le troisième groupe est la 2è brigade, RTA, et le QG de division RTA. Le quatrième groupe est la 3è brigade RTA.

AUSTRALIE, NOUVELLE ZELANDE, PHILIPPINES
toutes les unités Australiennes, l'unité ANZAC (Corps d'Armée d'Australie – Nouvelle Zélande) et l'unité Philippine arrivent lorsque l'implication US est de 160 ou plus. Aucun dé n'est lancé pour ces forces.

RETRAITS
Toutes les forces FWA doivent se retirer si l'implication US est supérieure à 80 et qu'il n'y a aucun QG de division US sur la carte à la fin d'une Phase de Recrutement. Aucune force FWA ne peut revenir après que ce retrait ait été enclenché. Notez qu'aucunes forces FWA n'arrivera si aucun QG de division US ne se trouve sur la carte à la fin de la première Phase de Recrutement où l'implication US dépasse 80 car le « retrait » serait immédiatement déclenché.

UNITES FWA ELIMINEES
Les unités FWA ne peuvent jamais retourner en jeu après avoir été éliminées ; elles sont remises dans le casier de pions et ne peuvent pas réapparaître.

17.3 Population et Niveau de Conscription

Chaque région (généralement une province individuelle) du SVN à une valeur de population (un point représentant grossièrement 50000 habitants). La population totale du SVN est 350 Points de Population, soit environ 17,5 millions de personnes. A tout moment, le contrôle de la population d'une région sera divisée entre le contrôle SVN et VC. Le total de toute la population contrôlée par un camp est la POPULATION DISPONIBLE de ce camp.

Note Importante : *Ajoutez 70 au total SVN pour prendre en compte la population de Saigon, Gia Dinh, et Da Nang, qui étaient des centres de population majeurs fermement sous contrôle SVN.*

Cette valeur détermine le personnel disponible pour les forces armées de ce camp. Le montant de la population contrôlé par chaque camp au début de la campagne est donné en 18. Ce montant changera suite aux efforts de pacification (13). Le montant de la population contrôlée par le VC peut toujours être déterminé en soustrayant le montant de la population contrôlée par le SVN de 350.

Le montant de la population actuellement sous les drapeaux est indiqué par le NIVEAU DE CONSCRIPTION. Le joueur US ne peut jamais obliger le niveau de conscription SVN à dépasser la population disponible.

RECRUTEMENTS DU NORD POUR LE VC
Le niveau de conscription VC peut dépasser la population VC disponible. Si le niveau de conscription VC est supérieur à la population disponible, alors le niveau de conscription ne peut être augmenté que par la dépense d'implication NVN. En fonction des effets du bombardement US contre la Piste Ho Chi Minh et le rapport de conscription et population VC, le niveau de conscription peut monter jusqu'à 4 par Point d'Implication NVN dépensé (14.1 ; 17.5).

17.4 Recrutement ARVN

Deux éléments sont nécessaires à la formation de la majorité des unités ARVN : la population sujette à la conscription ; et le ravitaillement militaire. La population sujette à la conscription est rendue disponible grâce au contrôle de la population (voir 17.3). Le ravitaillement militaire doit être fourni par les US si des unités et du remplacement ARVN doivent être construits (17.1).

RAVITAILLEMENT
Le joueur US peut augmenter la réserve de ravitaillement SVN en dépensant sa propre implication. La réserve de ravitaillement SVN est augmentée de 7 pour chaque Point d'Implication dépensé. Le ravitaillement n'a pas besoin d'être utilisé pendant la saison où il est reçu ; il peut être économisé pour une utilisation ultérieure. Notez que le ravitaillement n'est pas utilisé pour maintenir des unités, mais seulement pour les construire.

UNITES ARVN ET SOUTIEN
Pour créer une unité ARVN, le joueur US consulte le Tableau des Unités, et augmente le niveau de conscription SVN du montant indiqué. La réserve de ravitaillement SVN est réduite du montant approprié. Une unité ne peut être produite que si il y a suffisamment de ravitaillement de disponible et si le niveau de conscription SVN ne doit pas dépasser la population disponible. Les unités ARVN qui viennent d'être créées peuvent être placées dans toute ville indiquée en 17.1. Les unités de rangers SVN ne sont pas placées sur la carte lors de leur construction ; elles sont gardées hors carte dans la case qui leur est réservée. Il n'y a pas de Points d'Aviation ou Aéromobiles ARVN ; le seul type de point qui peut être produit pour l'ARVN est le remplacement.

AMELIORER L'ARVN
La plupart des unités ARVN ont deux ensembles de valeurs imprimées sur le recto et le verso de leur pions. Deux coûts de ravitaillement sont donnés pour ces unités sur le Tableau des Unités. Un coût est utilisé pour les valeurs du recto. Un autre coût est aussi donné pour les valeurs du verso (supérieures), si et quand le joueur US choisit de les utiliser. Une telle conversion ne peut se produire que pendant une Phase de Recrutement. La conversion se produit juste après la dépense du ravitaillement indiqué, quelle que soit l'endroit ou se trouve l'unité.

Exemple : *Un régiment ARVN améliore (pleine puissance) coûte 1 Point de Personnel et 5 Points de Ravitaillement.*

17.5 Mobilisation VC

Le joueur NLF peut produire des unités et des points pour les unités VC pendant la Phase de Recrutement. La production VC est faite en dépensant du ravitaillement et en augmentant le niveau de conscription VC dans les proportions données par le Tableau des Unités, et en plaçant les unités sur la carte, ou les points dans la bonne réserve. On ne peut rien produire si il n'y a pas suffisamment de population et de ravitaillement disponible pour payer le coût indiqué dans le Tableau des Unités.

POPULATION
La population VC provient de deux sources : le contrôle de la population SVN (comme expliqué en 17.3) ; et de l'infiltration du Nord. La disponibilité et l'utilisation de la population est indiquée par deux valeurs sur la Feuille d'Enregistrement NLF. : population disponible et niveau de conscription. La population disponible indique toute la population contrôlée par le VC dans les régions du SVN. Le niveau de conscription représente la population engagée dans l'armée VC. Lorsqu'une production VC se produit, le niveau de conscription VC augmente. La population disponible ne change jamais suite à une production.

Tant que le niveau de conscription est inférieur à la population disponible, la population utilisée par le VC pour la production est notée simplement en augmentant le niveau de conscription VC ; il n'y a rien d'autre à faire. Si le niveau de conscription est supérieur ou égal à la population disponible, une production supplémentaire ne peut se produire que si des recrues sont infiltrées depuis le NVN en dépensant de l'implication NVN. Le nombre de points de population qui peut être dépensé pour chaque Point d'Implication NVN alloué dépend du statut de l'efficacité de la Piste Ho Chi Minh (14.1 ; 17.6), comme indiqué sur la Piste de la Piste Ho Chi Minh (mais voir DIMINUTION DES RECRUES VC, plus loin).

Exemple : *Le statut de la piste est dans la case 3 ; le niveau de conscription VC peut être augmenté de 4 pour chaque Point d'Implication NVN que le joueur NLF alloue au recrutement.*

Bien que le joueur NLF ne soit jamais forcé d'allouer de l'implication au recrutement, après un certain point du jeu, il devra le faire si il désire maintenir le VC en tant que force viable. Le niveau

de conscription VC est toujours augmenté lorsqu'il y a une production, même si toute la population utilisée vient du recrutement du Nord. Notez que le recrutement du Nord ne peut pas être cumulé ; la dépense de l'implication NVA pour le recrutement permet juste au niveau de conscription VC d'augmenter si il a dépassé la population VC disponible. Le recrutement inutilisé est perdu.

Exemple : *Le statut d'efficacité de la Piste Ho Chi Minh est dans la case 2. Un Point d'Implication NVN est dépensé pour le recrutement. Le niveau de conscription VC peut être augmenté de 3 au maximum. Si le joueur NLF devait construire 1 bataillon VC, et rien de plus, le niveau de conscription VC augmenterait de 1. Une nouvelle implication devrait être allouée pour élever le niveau de conscription lors des tours ultérieurs.*

DIMINUTION DU RECRUTEMENT VC

Si le niveau de conscription VC est supérieur à 4 fois la population disponible au début de la Phase de Recrutement, réduisez le rapport de transformation d'implication NVA en population de 1. Si le niveau de conscription est supérieur à 6 fois la population VC, réduisez ce rapport de 2. Si le niveau de conscription est supérieur à 8 fois la population, réduisez ce rapport de 3.

Exemple : *La population VC disponible est 100. Le niveau de conscription VC est 601. Le statut d'efficacité de la Piste Ho Chi Minh est dans la case 3. Comme le niveau de conscription VC est supérieur à 6 fois la population VC, le niveau de conscription VC ne peut être augmenté que de 2 par point d'implication NVN (au lieu du 4 indiqué sur la Piste Ho Chi Minh). Si le niveau de conscription VC était à 801, on ne pourrait dépenser qu'une unité de population par Point d'Implication NVN.*

RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement est disponible pour le VC depuis 3 sources : par mer (RAVITAILLEMENT MARITIME) ; transporté par la Piste Ho Chi Minh (RAVITAILLEMENT DE LA PISTE) ; et dans la réserve de ravitaillement qui contient tout le ravitaillement accumulé pendant les saisons précédentes.

Dans la Phase de Recrutement, le joueur NLF doit noter secrètement l'implication NVN à dépenser pour la saison suivante pour le ravitaillement maritime et de la piste.

Exemple : *RM : 3. RP : 8.*

Cette allocation n'est pas dépensée immédiatement ; mais au début de la Phase de Recrutement de la saison suivante. Le joueur NLF ne peut pas dépenser volontairement plus ou moins de ravitaillement que sa déclaration de la saison précédente. Lorsqu'il n'y a pas assez d'implication disponible pour couvrir une allocation, le maximum possible de la déclaration doit être rempli autant que possible, avec la priorité au ravitaillement maritime (notez que ceci laissera 0 implication disponible pour le NVA).

Exemple : *Si la déclaration du NLF pendant la Phase de Recrutement du printemps 1966 était « RP : 8 ; RM : 3 », et que le joueur découvre que pendant la Phase de Recrutement de l'été 1966 la différence entre le moral NVN et l'implication n'est que de 9, il devra dépenser 3 implication pour le ravitaillement maritime et 6 pour le ravitaillement de la piste. Si le joueur NLF à oublié de faire une déclaration pendant une saison, supposez que 5 ravitaillement a été alloué au ravitaillement de la piste et 2 au ravitaillement maritime.*

RAVITAILLEMENT DE LA PISTE

Le montant de ravitaillement de la piste disponible est calculé en multipliant le montant de l'implication NVN allouée au ravitaillement de la piste (après avoir pris en compte les effets du bombardement stratégique ; 14.2) par le multiplicateur indiqué par le statut d'efficacité de la Piste Ho Chi Minh (14.1).

Exemple : *Huit implications sont allouées au ravitaillement de la piste. 3 points de dégâts sont obtenus contre le Nord, réduisant le total à 5 (14.2). Si le statut d'efficacité de la piste est dans la case 3 (multiplicateur : 8), 40 ravitaillement de la piste seront disponibles (5 x 8). Le joueur US n'est jamais informé de l'implication NLF pour le ravitaillement ; le joueur NLF fait tous ces calculs secrètement.*

RAVITAILLEMENT MARITIME

Le montant de ravitaillement maritime disponible est déterminé par le montant de l'implication NVN allouée et par l'efficacité du blocus naval US. La procédure suivante est utilisée. Le joueur NLF révèle le nombre de points alloués au ravitaillement maritime. Ce montant est cherché dans la colonne de gauche de la Table de Blocus. Directement à sa droite se trouve un chiffre d'index. Le joueur US lance un dé pour chaque Point Naval disponible, et soustrait à la somme des dés l'index déterminé précédemment. L'index le plus grand ne dépassant

pas ce total modifié est ensuite déterminé. Le montant de ravitaillement maritime ayant réussi à traverser le blocus est donné directement à la droite de cet index.

Exemple : *L'allocation pour le ravitaillement maritime est 2. L'index correspondant est 54. Si les US ont 3 Points Maritimes, le joueur US lancera 3 dés. Un total de 11 aux dés donnerait un index modifié de 43 (54 – 11), ce qui indique que 9 ravitaillements maritimes seraient disponibles.*

RESERVE DE RAVITAILLEMENT

La troisième source de ravitaillement pour le VC est la réserve de ravitaillement. tout ravitaillement de la piste ou maritime disponible mais inutilisé à la fin de la Phase de Recrutement est placés dans la réserve de ravitaillement au rapport de un pour un.

RESTRICTIONS SUR LA DEPENSE DU RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement ne peut pas être dépensé si il n'est pas disponible. Même lorsque le ravitaillement est disponible, certaines restrictions s'appliquent. Le ravitaillement maritime peut être utilisé n'importe où sur la carte, mais si il est utilisé pour construire une unité dans un hex à plus de 5 hexs d'un hex de mer (comptez l'hex de placement, mais pas l'hex de mer lui même) il est utilisé au taux de deux pour un (ex : un bataillon VC construit à plus de 5 hexs d'un hex de mer coûterait 4 ravitaillements — le double du montant donné sur le Tableau des Unités).

De même, le ravitaillement de la piste utilisé pour construire des unités à plus de 8 hexs d'un hex de frontière SVN (en comptant l'hex de placement, mais pas l'hex de frontière lui même) sera doublé. Notez que les Points de Remplacement VC coûtent toujours le montant indiqué dans le Tableau des Unités ; le type de ravitaillement n'a pas d'importance. Le ravitaillement de la réserve de ravitaillement est toujours dépenser à sa pleine valeur, quel que soit l'hex de placement. Comme certains hexs sont à la fois à plus de 8 hexs de la frontière et à plus de 5 hexs de la mer, la réserve de ravitaillement est la seule façon efficace de construire des unités VC dans certaines régions.

MAXIMUM REGIONAUX

Une restriction supplémentaire sur la dépense du ravitaillement VC est qu'on ne peut pas dépenser plus de 2 ou le montant de la population contrôlée dans une région (prenez la valeur la plus élevée) en ravitaillement dans une région pendant une Phase de Recrutement donnée.

Exemple : *Trois points de population sont sous contrôle VC à Quang Nam. On ne peut pas dépenser plus de 3 ravitaillements à Quang Nam pendant la Phase de Recrutement. EXCEPTION : Dépôts de Ravitaillement ; voir ci-dessous.*

DEPOTS DE RAVITAILLEMENT

Le joueur NLF peut construire des dépôts de ravitaillement. Les dépôts de ravitaillement sont immobiles. Ils ne peuvent pas faire de mouvement d'alerte ni de réaction. Ils ont une force de combat de 0. Si ils sont attaqués (y compris par bombardement), ils sont automatiquement détruits à moins d'être empilés avec une autre unité amie. L'attaquant ne subit pas de pertes lors d'une telle attaque, et reçoit un bonus de poursuite de +4. Les dépôts de ravitaillement ont des ZDC. Si un dépôt de ravitaillement est attaqué en étant empilé avec une unité amie, il n'est pas affecté à moins que toutes les unités amies soient détruites ou retraitent hors de l'hex, auquel cas il est détruit.

Un dépôt de ravitaillement double le montant de ravitaillement qui peut être dépensé dans la région où il est placé. Notez que le dépôt double la capacité, pas le ravitaillement lui même. Il n'y a pas de bénéfices supplémentaires pour avoir plus d'un dépôt de ravitaillement dans une région. Un dépôt de ravitaillement double la capacité pendant la Phase de Recrutement où il est placé, et sa formation ne compte pas dans et n'est pas restreinte par le maximum régional lui même.

Exemple : *Deux point de population sont contrôlés par le VC dans une région. Un dépôt de ravitaillement dans cette région augmente la capacité à 4.*

Si un dépôt de ravitaillement est placé sur une frontière entre deux régions, il doublera à chaque saison la région avec le moins de population sous contrôle VC, et n'affecte pas l'autre région. Si deux régions ou plus ont la même population sous contrôle VC, le joueur NLF peut choisir la capacité qu'il va doubler.

PLACEMENT DES UNITES VC

Une fois le coût indiqué dans le Tableau des Unités payé, le joueur NLF peut placer une nouvelle unité face cachée dans n'importe quel hex (n'importe où sur la carte) qui ne contient pas d'unités ennemies. Les unités VC peuvent aussi être placées n'importe où sur la Piste Ho Chi Minh. Les unités peuvent être placées dans des hexs adjacents à des unités ennemies sans enclencher de mouvement de réaction (5.3).

BATAILLONS VC
Les caractéristiques des bataillons VC varient. Lorsque le joueur NLF crée un bataillon VC, il le tire au sort parmi ses unités inutilisées et précédemment détruites. Il place ensuite l'unité avant de regarder ses valeurs. Une fois placée, l'unité peut être examinée avant de faire d'autres décisions de production.

REGIMENTS VC
Les régiments VC sont construits pendant la Phase de Recrutement en dépensant le personnel et le ravitaillement indiqué dans le Tableau des Unités et aussi en retirant 3 bataillons de la carte. Tous les bataillons doivent provenir du même hex et le régiment doit être placé dans cet hex. Les bataillons peuvent avoir été créés dans la phase en cours, et peuvent être de n'importe quelle force.

DEPLOIEMENT DES SECTIONS POLITIQUES
Le joueur NLF peut placer jusqu'à 4 sections politiques n'importe où sur la carte ou la Piste à chaque Phase de Recrutement gratuitement. Les sections qui ne sont pas prises lors d'une saison ne s'accumulent pas d'une saison à l'autre.

17.6 La NVA

Le joueur NLF peut créer des unités et des points NVA à peu près de la même façon que le joueur US crée les siens. Chaque type d'unité (et groupes de points) à un coût d'implication, qui est ajouté au niveau d'implication NVN. Une unité ne peut pas être créée si le niveau d'implication doit dépasser le moral. Les régiments NVN ont deux ensembles de valeurs et peuvent être améliorés de la même façon que les unités ARVN. Le NLF peut envoyer des recrues rejoindre le VC. Toutes les unités NVA qui viennent d'être créées sont placées dans la case la plus au nord de la Piste Ho Chi Minh.

DEFENSE AERIENNE
Le niveau de départ de la défense aérienne NVN est définie dans tous les scénarios où elle est utilisée. Le joueur NLF peut l'augmenter pendant la Phase de Recrutement en dépensant de l'implication NVN. Augmenter la défense aérienne de 0 à 1 coûte 3 points d'implication. L'augmenter de 1 à 2 coûte 4 points d'implication. L'augmenter de 2 à 3 coûte 5 points d'implication. La défense aérienne NVN ne peut pas dépasser 3. Il n'y a qu'un seul niveau de défense aérienne qui est utilisé pour le Nord et la Piste Ho Chi Minh. La défense aérienne ne baisse jamais, et ne peut pas être retirée. La valeur de défense aérienne ne peut pas augmenter de plus de 1 point par saison.

LA PISTE
Le statut optimal (14.1) de la Piste Ho Chi Minh peut être augmenté pendant la Phase de Recrutement en dépensant de l'implication NVN. Le coût pour passer d'une case à la suivante est indiqué sur la Piste de la Piste Ho Chi Minh elle même (le coût varie de 2 à 6). La piste peut être augmentée de n'importe quel montant par saison. Notez que la Piste de la Piste Ho Chi Minh n'est pas la même chose que la Piste Ho Chi Minh elle même ; la première piste est utilisée pour noter le statut de la Piste pour les règles de mouvement et de ravitaillement (17.5 et 17.8), tandis que les unités sont placées sur la Piste Ho Chi Minh et se déplacent dessus.

17.7 Retrait

Les unités US, FWA et NVA sont sujettes aux retraits forcés. Les deux joueurs peuvent aussi retirer des unités volontairement pour conserver leurs ressources. Tous les type de retraits ne se produisent que pendant la Phase de Recrutement. tous les retraits d'un joueur doivent être faits avant de commencer la formation des nouvelles unités. Les unités retirées sont simplement enlevées de la carte. Elles n'ont pas besoin de se déplacer ou d'utiliser un transport. Le retrait des points (aériens, remplacement, etc) doivent être notés sur la Feuille d'Enregistrement. Chaque unité ou groupe d'unités retiré par l'US ou le NVA diminue l'implication du montant indiqué sur le Tableau des Unités. Notez que le joueur US obtient une réduction d'implication pour le retrait de QG ou d'autres unités qui sont arrivées gratuitement (17.1).

Les US ou le NVN sont forcés de retirer des unités ou des points si leur implication actuelle est supérieure à leur moral. Il faut retirer suffisamment d'unités ou de points pour que l'implication redevienne égale ou inférieure au moral. Les conditions nécessitant le retrait des FWA sont données en 17.2.

Si toutes les unités de combat terrestre d'une force (y compris l'artillerie) ont été retirées et que l'implication dépasse toujours le moral, rien d'autre n'a besoin d'être retiré ; *les points qui restent n'ont pas à être retirés.*

Les unités VC et ARVN et les groupes de points retirés réduisent le niveau de conscription approprié du montant indiqué dans le Tableau des Unités. Il n'y a pas de remboursement du

ravitaillement. Les unités VC et ARVN ne sont jamais forcées de se retirer.

RETRAIT FINAL
Pendant une Phase de Recrutement, le joueur US peut déclarer un RETRAIT FINAL. Toutes les unités US et FWA doivent se retirer (les points aériens, aéromobiles, navals et amphibies restent). L'implication US est réduite du montant normal des forces qui se retirent. Le moral US monte ensuite de 10 points et le moral NVN chute de 20 points. Un retrait final ne peut être annoncé qu'une seule fois ; après le retrait final, aucune nouvelle unité ou soutien US ne peut être envoyé au SVN. Ensuite, l'implication US ne peut être dépensée que pour le ravitaillement SVN et l'aide économique.

RESTRICTIONS SUR LE RETRAIT
Les points et unités acquis en groupes (ex : artillerie de 105mm) ne peuvent se retirer que par groupes, comme indiqué dans le Tableau des Unités. Excepté les QG, il n'y a pas de limites qu nombre de fois où une unité peut être retirée puis retourner en jeu. Lorsqu'un QG a été retiré, il ne peut plus revenir. Une unité ne peut pas être prise en renfort pendant la phase ou elle a été retirée, ni ne peut être retirée pendant la phase où elle arrive.

La défense aérienne NVN et la construction de la Piste ne peuvent pas être retirées, ni les donations de ravitaillement ou de recrues, ainsi que les rangers ARVN ou la Ligne McNamara.

17.8 Infiltration

Une unité NLF qui commence un Segment d'Infiltration dans une case de la Piste Ho Chi Minh à deux options. elle peut se déplacer sur la piste (auquel cas elle ne peut pas entrer dans un hex pendant la saison en cours), ou elle peut entrer dans un hex. La Capacité de Mouvement des unités se déplaçant sur la Piste est déterminée par le « statut d'efficacité » de la Piste. La case de la Piste correspondant au statut d'efficacité est localisée ; le multiplicateur de mouvement de cette case est appliqué à la Capacité de Mouvement de l'unité NLF utilisant la Piste.

Exemple : *Une unité NLF avec une Capacité de Mouvement imprimée de 7 aurait une Capacité de Mouvement sur la Piste de 19 (7x3-2) si le multiplicateur « x3-2 » s'applique.*

Chaque case de la Piste à un coût de 1 Point de Mouvement. Le mouvement doit se faire d'une case à une case adjacente. Une unité peut se déplacer dans les deux directions sur la Piste.

QUITTER LA PISTE
Une unité NLF qui commence un Segment d'Infiltration dans une case de la piste et qui ne se déplace sur la Piste peut être placée dans un hex à la fin de ce segment. Le joueur NLF place simplement l'unité dans un hex adjacent à la case occupée par l'unité. L'unité reste pleinement éligible pour les opérations. Les unités ne peuvent pas être placées dans un hex occupé par l'ennemi. Elles peuvent être placées dans un hex adjacent à l'ennemi (et permettre une réaction ; 5.3).

ENTRER SUR LA PISTE
Les unités NVA qui viennent d'être créées sont placées dans la case la plus au nord de la Piste (17.6). Les unités VC peuvent être construites dans n'importe quelle case de la Piste (17.5). Les unités NVA et VC déjà dans des hexs peuvent entrer et se déplacer sur la Piste Ho Chi Minh pendant la Phase d'Opérations. Le mouvement d'alerte, de réaction, la retraite et la poursuite peuvent tous être utilisés pour entrer sur la Piste. Les unités entrent dans une case à partir d'un hex adjacent au coût de 1 Point de Mouvement. De telles unités peuvent ensuite dépenser le reste de leur Capacité de Mouvement (non modifiée par le statut de la Piste) pour se déplacer dessus. Elles ne peuvent plus quitter la Piste avant le Segment d'Infiltration de la saison suivante. Le mouvement stratégique ne peut pas être utilisé pour entrer sur la piste ni pour se déplacer dessus.

BLOQUER LA PISTE
Les unités US, FWA et ARVN peuvent entrer sur la Piste Ho Chi Minh (bien que cela nécessite l'invasion du Laos ou du Cambodge). Des telles unités entrent dans une case pendant une Phase d'Opérations de le même manière que les unités NLF en payant 1 Point de Mouvement pour entrer. Les unités sous contrôle US qui commencent la Phase d'Opérations dans une case de la Piste peuvent y rester, bouger dans une case adjacente ou quitter la piste (en utilisant leur Capacité de Mouvement imprimée). Elles peuvent ensuite continuer de se déplacer normalement. Elles sont inéligibles pour d'autres opérations pour ce tour. L'hex où elles entrent peut contenir des unités ennemies, dans les restrictions normales d'entrée ou de mouvement dans des hexs occupés par l'ennemi (3.2). Les unités sous contrôle US ne peuvent pas bouger pendant le Segment d'Infiltration. Si une case de la Piste au Laos ou au Cambodge est

occupée par des unités sous contrôle US au début de la Phase de Recrutement (12), réduisez le statut d'efficacité de la Piste Ho Chi Minh de 1 (14.1 et 17.5) ; si au moins une case au Laos et au Cambodge est occupée par des unités sous contrôle US, réduisez le statut d'efficacité de la Piste de 2.

COMBAT SUR LA PISTE
Les unités VC et NVA payent 5 Points de Mouvement supplémentaires pour quitter une case de la Piste contenant des unités ennemies. Elles peuvent y entrer sans restrictions (au coût d'1 Point de Mouvement). Le mouvement US sur la Piste n'est pas affecté par les unités ennemies sur la Piste. Les unités sous contrôle US ne peuvent pas attaquer des unités ennemies sur la Piste ; les unités NLF le peuvent (mais n'y sont pas obligées). De telles attaques se produisent au début du Segment d'Infiltration. Toute unité NL qui attaque ne peut plus se déplacer ni attaquer jusqu'à la fin de la saison en cours. Il n'y a pas de modifications dues au terrain pour les attaques dans une case de la Piste. Toutes les retraites et poursuites sont ignorées pour de telles attaques ; seules les pertes sont considérées (5.5). Le combat se déroule en un round et avec un jet de dé, et toutes les unités de chaque camp sont prises en compte pour le rapport de forces. Aucune unité ne peut être volontairement écartée du combat (à moins que le joueur NLF ne décline le combat). L'aviation peut aussi être impliquée par le joueur US. Par contre, aucune unité navale ou d'artillerie extérieure à la case ne peut participer.

18. Scénarios

Les situations présentées dans les scénarios ont été choisies pour représenter des exemples d'opération dans divers endroits du Vietnam à différents moments de la guerre. « L'Opération Starlite » est un scénario d'introduction ; il est recommandé que les joueurs le jouent plusieurs fois avant de tenter de joueur un scénario plus gros.

Dans la plupart des scénarios, les joueurs remarqueront que les forces US parcourent la carte, la nettoie des forces NLF, ou les forcent à fuir. Nettoyer la carte ne donne pas forcément la victoire, surtout si les forces US ont subi de lourdes pertes dans le processus.

Il existe deux types de scénarios : les scénarios de campagnes ; et les scénarios individuels. Les scénarios de campagne utilisent toutes les règles. L'interphase saisonnière est intercalée au début de chaque saison. Les campagnes prennent longtemps à jouer. Les scénarios individuels sont plus courts ; et généralement jouables en une seule soirée. On n'utilise que les règles des sections 2 à 11. Les tours sont joués sans intercaler l'interphase saisonnière.

18.1 Scénarios Individuels

Les règles suivantes s'appliquent à tous les scénarios de cette section (bien que chaque scénario ait ses propres règles additionnelles et modifications).

1. Les instructions du scénario indiqueront parfois une portion limitée de la carte représentant la ZONE DE JEU. Aucune unité ne peut être déployée en dehors de cette zone. Les unités peuvent bouger, retraiter ou poursuivre hors de cette zone, mais ne pourront plus y retourner ensuite ; elles ne sont *pas* considérées détruites pour les règles de victoire. Notez qu'une unité doit *quitter* la zone de jeu pour quitter le scénario, et pas seulement entrer dans un hex de frontière.

2. Les instructions de chaque scénario donneront les forces de départ disponibles pour chaque camp et (dans certains scénarios) les renforts. A moins qu'autre chose ne soit spécifié, les unités ARVN et NVA ne sont pas améliorées, et les unités sous contrôle US utilisent le déploiement 2 (voir 9). Les forces sous contrôle US sont toujours déployées avant les forces sous contrôle NLF. Les bataillons VC sont tirés au sort et placés avant que le joueur NLF ne puisse voir leurs valeurs.

3. Certaines instructions de scénarios indiqueront qu'un joueur reçoit des renforts. Ces instructions indiqueront quels points ou unités sont reçus, quand ils doivent être pris, et où ils doivent être placés. Certains renforts sont simplement placés dans l'hex indiqué avant le début du tour ; Si un hex où doit être placé un renfort est occupé par l'ennemi lorsque le renfort doit être pris, alors ce renfort ne peut pas être pris et est annulé.

Parfois un scénario indiquera que des renforts bougeront dans la zone de jeu. De tels renforts sont placés dans tout hex ou ensemble d'hex adjacents à la zone de jeu avant le début du tour. Ils ne peuvent pas attaquer ou être attaqués tant qu'ils sont hors de la zone de jeu. Le joueur qui les contrôle peut en assigner quelques uns ou tous à une opération amie dans le cours normal du tour. Ils entreront ensuite sur la zone de jeu et agiront normalement. Ils ne peuvent pas se déplacer dans des hexs hors de la zone de jeu avant d'entrer. Ils peuvent entrer ou traverser des hexs occupés par

l'ennemi (dans les limites de 3.1 et 3.2). Tout renfort qui n'est pas entré sur la zone de jeu avant la fin du tour d'entrée prévu ne peut pas arriver lors d'un tour ultérieur.

4. Les zones de tir libre déclarées pendant n'importe quel tour d'un scénario durent jusqu'à la fin de la saison.

5. On ne peut pas entrer ni se déplacer sur la Piste Ho Chi Minh dans ces scénarios.

6. Certains scénarios nécessiteront que le joueur US vérifie l'efficacité de ses formations ARVN. L'efficacité des formations est vérifiée après que tous les renforts aient été placés, mais avant le début du tour.

7. A la fin du dernier tour d'un scénario, la victoire est déterminée en additionnant le nombre de Points de Victoire de chaque joueur et en soustrayant le total US du total NLF. Les instructions du scénario diront qui a gagné, et de combien. Les Points de Victoire sont gagnés de la façon suivante :

Pour le NLF :
5 pour chaque unité amie (avec un maximum de 5 unités par hex) dans une cité ou une cité majeure à la fin du scénario.

2 pour chaque unité amie (avec un maximum de 5 unités par hex) dans une capitale à la fin du scénario.

1 pour chaque autre hex cultivé du SVN occupé à la fin du scénario.

1/2 pour tout autre hex du SVN occupé par le NLF à la fin du scénario.

Notez que les Points de Victoire précédents s'excluent mutuellement : on ne peut gagner les points que d'un seul type de gain par hex.

Exemple : *2 VC occupent un hex de capitale cultivée pour un total de Points de Victoire de 4 (2 par unité dans une capitale). Il n'y a pas de gain supplémentaire à cause du terrain cultivé.*

Les hexs de frontière nationale ne sont pas considérés comme se trouvant au SVN pour le 1/2 point par occupation « d'autres hexs au SVN » comme indiqué plus haut.

3 pour chaque capitale où une unité est entrée à un moment du scénario.

10 pour chaque cité majeure où une unité est entrée pendant le scénario.

2 pour chaque zone de tir libre déclarée par le joueur US.

10 à chaque fois que le Laos et/ou le Cambodge sont envahis pendant le scénario.

1 pour chaque Point de Remplacement US dépensé.

1 pour chaque point d'aviation ou aéromobile US perdu.

1/4 pour chaque point de remplacement ARVN dépensé.

Le joueur NLF reçoit aussi un Point de Victoire pour chaque Point de Force d'Artillerie ou Terrestre ARVN ou FWA éliminé.

Pour le Joueur US
1 pour chaque bataillon VC ou section politique éliminée ou dispersée.

3 pour chaque autre pion VC éliminé, dispersé, ou séparé.

4 pour chaque pion NVA retiré (de n'importe quel type)

1/4 pour chaque point de remplacement NVA dépensé.

Certains scénarios modifieront ou ajouteront ces gains en Points de Victoire.

OPERATION STARLITE
C'est un scénario d'introduction, adapté au jeu en solitaire. Il simule la première opération US majeure de la guerre. Ce scénario commence et se termine avec le premier tour de l'été 1965 ; il ne dure qu'un tour. Quang Ngai (dans la Zone du Corps I) est la zone de jeu.

Forces sous contrôle US
3/3/M, 2/4/3M, et une artillerie US de 155mm en 5118 ; 3/7/1M et 7/1M HQ en 5220.

Le soutien disponible au joueur US comprend 4 Points de Remplacement, 1 Point Aéromobile, 4 Points Aériens, et un croiseur.

Forces sous contrôle NLF
Le 1er régiment VC et 1 section politique peuvent être déployés dans les hexs 5219 et/ou 5320. Le joueur NLF choisit l'hex de déploiement des unités. (assignez les unités aléatoirement si vous jouez en solitaire).

Le joueur NLF à 4 Points de Remplacement

Règles Spéciales
1. Le joueur NLF ne peut pas faire de mouvement stratégique.

2. La Capacité de Mouvement des unités VC pour toutes les règles (mouvement, alerte, réaction, retraite, poursuite) est réduite de 2 (le VC, habituée à l'action lente de l'ARVN, n'était pas préparée à la vitesse et à la flexibilité démontrée par les Marines lors de cette opération).

3. Le joueur US ne peut pas déclarer de zones de tir libre.

4. Le joueur US gagne si le régiment VC est dispersé, séparé, détruit, ou quitte la zone de jeu et qu'aucune unité US n'est détruite. Le joueur NLF gagne si le joueur US n'arrive pas à gagner.

Avertissement au NLF : Ne laissez pas les US faire la première opération. C'est ce qui s'est passé historiquement—essayez et vous verrez.

Les pages suivantes illustrent comment s'est déroulée une partie du premier scénario. Il est fortement recommandé qu)e les joueurs sortent les pions et les placent sur la carte en suivant l'exemple, et en se référant aux règles pour clarifier les points qui pourraient encore sembler obscurs. Pour rendre l'exemple lisible, nous avons utilisé les lettres (pour les US) et les chiffres (pour les VC) pour représenter les unités.

Ce qui suit est un exemple d'un scénario entier, *Opération Starlite*. Après avoir lu les règles et les spécificités du scénario, lisez l'exemple, et référez vous aux règles si vous vous posez des questions.

Au début du scénario, le joueur NLF décide de déployer ses deux unités dans l'hex 5219. Aucun des joueurs ne place d'unités en opération Tenir et Patrouille pendant la Phase de Désignation des Opérations Spéciales. Le joueur US ne voit pas le besoin de faire des opérations de mouvement stratégique ou de sécurité pendant la Phase de Mouvement Stratégique. Le joueur NLF commence la Phase d'Opérations en séparant ses unités, en en déplaçant une en 5019 et l'autre en 5020, et dépensant leur Capacité de Mouvement de 4 chacune (en fonction des indications du scénario). Techniquement, ces mouvements font partie d'une opération de recherche et destruction, bien que l'opération se termine immédiatement après le mouvement, car aucun combat ne se déroule. Les unités VC sont maintenant inéligibles pour des opérations (le joueur NLF choisit de s'en rappeler au lieu d'encombrer la carte avec des marqueurs Operation Complete).

N'ayant plus d'unités à assigner en opérations, le joueur NLF n'a pas d'autre choix que de demander au joueur US de faire une opération. Le joueur US assigne la 3/3/M à une opération de recherche et destruction, avec 5020 pour hex cible. 3/3/M se déplace directement vers l'hex cible, en suivant le chemin indiqué et en dépensant 6 Points de Mouvement.

Dès que 3/3/M termine son mouvement, le pion VC en 5019 fait un mouvement de réaction. Il se déplace en 4918. L'unité VC dans l'hex cible ne peut pas réagir car c'est une unité cible. par contre, elle peut faire un mouvement d'alerte. Un 4 est obtenu, ce qui donne une Capacité de Mouvement d'Alerte de 3 (4, +1 pour le terrain cultivé, -2 pour le scénario).

Le joueur US déclare ensuite qu'il attaque le VC cible. C'est en fait une section politique, et elle est retirée du jeu. L'opération se termine immédiatement, et l'inéligibilité de 3/3/M pour des opérations futures est indiquée. Le joueur US annonce ensuite une seconde opération de recherche et destruction, avec 4919 pour hex cible. Les 4 unités terrestres restantes, le croiseur et 4 Points Aériens y sont assignés. Les quatre unités terrestres se mettent en position comme indiqué sur le schéma. Le joueur US fait ensuite interdire l'hex cible par le croiseur, ce qui ajoute un Point de Mouvement à toutes les unités pour quitter l'hex. Les 6 points de la puissance de feu du croiseur sont dépensés, car la région n'a pas été déclarée en tir libre.

Le joueur NLF teste l'alerte et obtient un 2. Normalement il serait capable de dépenser 5 Points de Mouvement (le dé plus 3 pour le terrain montagneux). Les paramètres du scénario réduisent ce total à 2, ce qui rend l'unité VC incapable de quitter l'hex (1 pour le terrain dans l'hex adjacent le moins cher, +2 pour quitter un hex occupé par

l'ennemi, +1 pour le marqueur d'interdiction, pour un total de 4). Le joueur US déclare ensuite que toutes les forces qu'il lui reste seront utilisées pour attaquer l'unité VC, qui est en fait un régiment. Le joueur US à 6 Points de Force de Combat terrestre, et 9 1/2 points de soutien (15 artillerie et 4 Points Aériens, réduit de moitié pour le tir non libre). L'unité VC se défend avec une Force totale de 8. Le rapport de force est 3 contre 2 (15 1/2 divisé par 8). Le modificateur final au dé est –2 (+1 pour le rapport, -3 pour le terrain). Un 5 est obtenu, et devient 3 après modification. L'unité NLF détermine ses pertes sur la colonne 14-21, et subit 2 pertes, absorbées en dépensant du remplacement. Le joueur US, en regardant dans la colonne 8-13, dépense 1 remplacement pour couvrir ses pertes. Un Point Aérien est aussi perdu, bien que ceci n'affectera pas l'opération en cours.

Le régiment VC retraite en 5019, en dépensant ses 4 Points de Mouvement. Ceci enclenche un mouvement de réaction de la part de 3/3/M, car cette unité n'est pas impliquée dans l'opération en cours. 3/3/M se déplace pour bloquer la route. Les autres bataillons de Marines US ont chacun une Capacité de Poursuite de 3 (0 pour le résultat du combat, +3 pour leur modificateur de poursuite imprimé). 3/7/1M est aéromobilisée et se déplace en 5020 par le chemin indiqué, en dépensant 1/2 Point de Mouvement pour les deux premiers hexs, et 2 pour le dernier. 2/4/3M reste ou elle est. Le QG et l'artillerie ne peuvent pas bouger, car ils n'ont pas de capacité de poursuite.

Le joueur US déclare ensuite que 2/4/3M, le QG, l'unité d'artillerie, le croiseur, et les 4 Points Aériens attaquent le régiment. 3/7/1M est délibérément laisse de côté, car l'inclure réduirait le bonus de poursuite de la force US. (En fait, ceci représente 2/4/3M forçant l'attaque pour maintenir son avantage tactique au lieu d'attendre que 3/7/1M ait fini sa manœuvre de flanc). La force d'attaque US n'est que de 12 (3 pour 2/4/3M, plus 9 points de soutien). Le soutien supplémentaire n'a pas d'effets sur le rapport de force, car il dépasse 3 fois la force terrestre utilisée. L'unité VC se défend à nouveau avec une force de 8. Le dé donne 3 et est modifié en 7 (+1 pour le rapport de 3 contre 2, +3 pour la Capacité de Poursuite restante). Les pertes de l'unité VC sont lues dans la colonne 14-21 (6 plus 12 1/2 pour le soutien US total). Trois pertes sont infligées, soit une de plus que ce qui reste dans la réserve VC. Le régiment est retiré, et la réserve de remplacement VC passe à 5. Le joueur US subit aussi une perte de remplacement ainsi qu'un point Aéromobile. Les deux bataillons de Marines US peuvent dépenser chacun jusqu'à 6 Points de Mouvement en poursuite (3 pour le résultat du combat, +3 pour leur modificateur de poursuite). Notez que 3/7/1M peut poursuivre, bien qu'il n'ait pas été impliqué dans l'attaque finale. L'opération et le scénario se terminent.

LA PREMIERE BORDEE

La première action militaire importante US s'est déroulée dans le Corps I, peut après le débarquement des Marines à Da Nang et avoir reçu l'autorisation d'engager l'ennemi. Ce scénario commence au premier tour de l'été 1965 et se termine au second tour de l'été 1965 ; il dure 2 tours. La zone de jeu est tout le Corps I, le Nord Vietnam et le Laos.

Forces Sous Contrôle US

Les 3è et 4è régiments entiers de la 3è division de Marines sont déployés à Da Nang (4411) dans un déploiement choisi par le joueur US. 1/9/3M et 3/9/3M et une unité d'artillerie de 105mm US sont aussi placés à Da Nang. Le joueur US peut déployer les 1ère et 2è divisions ARVN en entier et 5 bataillons ARVN n'importe où dans le Corps I.

Au tour 2, le joueur US reçoit 2/9/3M, le QG du 9è régiment de Marine, le QG de 3è division de Marine, et l'unité de cavalerie blindée de la 3è division de Marine à Da Nang.

Le soutien disponible aux US comprends 30 Points de Remplacement US, 18 Points de Remplacement ARVN, 10 Points Aériens, 3 Points Aéromobiles, et un croiseur. Aucun Ranger ARVN n'est disponible.

Forces Sous Contrôle NLF

Le 63è régiment VC, 12 bataillons VC tirés au sort, et 2 sections politiques VC peuvent être déployés n'importe où dans la zone de jeu. La 324è division NVA peut être intégralement déployée n'importe où au NVN.

25 Points de Remplacement VC sont disponibles, ainsi que 10 Points de Remplacement NVN.

Règles Spéciales

1. Le joueur US ne peut pas envahir le Laos.

2. La 2è division ARVN est inefficace pour les deux tours. Toutes les autres unités ARVN sont efficaces.

3. Niveaux de Victoire :

14 ou moins : victoire décisive US

15 à 18 : victoire US

19 à 22 : match nul
23 à 30 : victoire NLF
31 ou plus : victoire décisive NLF

L'AILE MASHER/WHITE
La 1ère division de cavalerie, agissant avec des forces ROK, fit la jonction avec les Marines de l'opération Double Eagle dans le Corps I pour balayer la très peuplée province de Binh Dinh dans ce qui devait être une des plus grandes opération de la guerre. Ce scénario commence au tour 2 de l'hiver 1965 et se termine au 1er tour de printemps 1966 ; il dure 2 tours. La zone de jeu est composée de Binh Dinh, Kontum, Phu Bon, Phu Yen, le Laos et le Cambodge.

Forces Sous Contrôle US
Le joueur US déploie tout la 1ère division de cavalerie (aéromobile) n'importe où dans les 2 hexs de 4932. Une unité d'artillerie de 105mm US est placée en 4932. Le joueur US place les unités 3/25 et une artillerie de 175mm US dans les 2 hexs de 4334. 28/9 ROK (République de Corée) 5741 ; 1/CAP ROK 5232 ; CAP HQ, Cav/CAP ROK et 26/CAP ROK sont déployées en 5633. Le joueur US peut aussi déployer intégralement la 22è division ARVN et 4 bataillons ARVN n'importe où dans la zone de jeu.

Au tour 2, 4/3M HQ, 1/4/3M, 2/4/3M, 1/7/1M, 2/7/1M, une unité d'artillerie de 155mm US et une de 105mm US arrivent en renforts. Ils entrent par le bord nord de la zone de jeu.

Le soutien disponible au joueur US comprend 35 Points de Remplacement US, 20 Points de Remplacement ARVN, 15 Points Aériens, 3 Points Aéromobiles et un croiseur. Deux Rangers ARVN sont également disponibles.

Forces Sous Contrôle NLF
Le joueur NLF peut déployer 12 bataillons VC, 2 régiments VC, et 4 sections politiques dans tout hex inoccupé de la zone de jeu ainsi qu'au Cambodge et au Laos. Au moins 4 pions VC doivent être placés dans des hexs de terrain cultivé, et 4 pions VC supplémentaires doivent être placés dans les 4 hexs d'un hex de pleine mer. Le joueur NLF peut ensuite déployer 2 régiments NVA indépendants dans la région de Kontum.

Au tour 2, le joueur NLF peut déployer 4 bataillons VC et 2 sections politiques supplémentaires dans tout hex inoccupé de la zone de jeu.

10 Points de Remplacement NVA et 18 Points de Remplacement VC sont disponibles.

Règles Spéciales
1. Le joueur US reçoit 2 Points de Victoire pour chaque région ne contenant pas d'unités NLF à la fin du scénario. Les unités NLF sur une frontière régionale sont considérées comme occupant toutes les régions touchées par cette frontière pour ce calcul. Ces gains sont en plus de sources normales de Points de Victoire.

2. Niveaux de Victoire :
4 ou moins : victoire US écrasante
5 à 7 : victoire US
8 à 12 : match nul
13 à 17 : victoire NLF
18 ou plus : triomphe NLF

ZONE DE GUERRE C :
OPERATIONS ATTLEBORO ET CEDAR FALLS
Au nord ouest de Saigon se trouve le « triangle de fer », un bastion d'insurrection depuis plus de 20 ans. Une série d'opérations à été engagée fin 1966 pour nettoyer la région des bases NLF. Elles réussirent quelque peu à désorganiser les opérations VC, mais dès que les forces US partaient, le NLF revenait. Ce scénario commence au 1er tour de l'hiver 1966 et se termine au 1er tour du printemps 1967 ; il dure 3 tours. La zone de jeu comprends Hau Nghia, Tay Ninh, Phouc Long, Binh duong et le Cambodge.

Forces Sous Contrôle US
Les unités de 2/25 sont placés dans un rayon de 1 hex de 2463 ; le QG de la 1ère division, la cavalerie blindée et les unités de 1/1 sont déployées dans un rayon de 1 hex de 2858 ; les unités de 2/1 sont déployées dans un rayon d'un hex de 2963 ; les unités de 3/1 sont déployées dans un rayon d'un hex de 2659 ; les unités de la 173è aéroportée sont déployées dans un rayon d'un hex de 3061 ; les unités de la 199è infanterie sont déployées dans un rayon d'un hex de 3153 ; les unités de la 196è infanterie sont déployées dans un rayon d'un hex de 2259 ; 7/5 ARVN est déployée en 2860. Une unité d'artillerie de 175mm, une de 155mm et 2 de 105mm US peuvent être placés dans tout hex(s) occupé par des unités amies dans la zone de jeu.

Le soutien disponible pour le joueur US comprend 20 Points de Remplacement US, 8 Points de Remplacement ARVN, 30 Points Aériens, et 8

Points Aéromobiles. Quatre Rangers ARVN sont disponibles.

Forces Sous Contrôle NLF
Le joueur NLF peut déployer intégralement la 9è division VC, 6 bataillons VC, et 3 sections politiques dans tous les hexs de la zone de jeu inoccupés par des unités ennemies. Le 101è régiment NVA est déployé n'importe où au Cambodge.

Au tour 2, le joueur VC peut déployer les 165è et 272è régiments VC, 5 bataillons VC, 2 sections politiques, et un dépôt de ravitaillement dans la zone de jeu au SVN. Ces unités peuvent être déployées dans tout hex(s) inoccupés par des unités ennemies. Le dépôt de ravitaillement doit être placé ; le joueur NLF n'est pas obligé de déployer les autres forces.

10 Points de Remplacement NVA et 25 Points de Remplacement VC sont disponibles.

Règles Spéciales
1. En plus des gains normaux en Points de Victoire, à la fin de *chaque tour* le joueur US reçoit 3 Points de Victoire pour chaque région de la zone de jeu ne contenant aucune unité NLF. Les unités NLF sur des frontières régionales ou nationales ne comptent pas.

2.Niveaux de Victoire :
inférieur à 0 : victoire US
0 à 4 : match nul
5 ou plus : victoire NLF

LA BATAILLE POUR LE CORPS I
Certains des combats les plus féroces de l'offensive du Têt se sont déroulées dans le Corps I. Hue a été capturée par les forces VC et NVA, et ne fut recapturée qu'après d'intenses combats de rue. Le NLF fut finalement repoussé, mais seulement après que les US eurent été saignés à blanc et plus d'un demi million de civils privés de foyer. Le scénario commence au 1er tour du printemps 1967 et se termine au 1er tour de l'été 1968 ; il dure 3 tours. La zone de jeu est le Corps I, le Laos et le Nord Vietnam.

Forces Sous Contrôle US
QG de la 1ère division de Marine, blindé et cavalerie blindée en 4411; 1/1M HQ en 3807 ; 1/1/1M en 3910 ; 2/1/1M, 3/1/1M en 3405 ; 1/5/1M (3è déploiement) en 4119 ; 2/5/1M (3è déploiement) en 4515 ; 7/1M HQ en 4412 ; 1/7/1M en 4514 ; 2/7/1M en 4412 ; 3/7/1M en 4413 ; QG de la 3è division de Marine, blindé et cavalerie blindée en 3203 ; 1/9/3M (3è déploiement) en 2804; 2/9/3M (3è déploiement), 3/9/3M (3è déploiement) en 3004; 3/3M HQ en 3104 ; 1/3/3M en 3204 ; 2/3/3M en 3104 ; 3/3/3M en 3203 ; 4/3M HQ en 3204 ; 1/4/3M en 3205 ; 2/4/3M en 3304 ; 3/4/3M en 3204; 26è régiment de Marine (1er déploiement) en 2804 ; 1/1/101 (3è déploiement) en 3808 ; 3/4th HQ, 1/3/4, 3/3/4 en 4614 ; 2/3/4 en 4514 ; 23è division HQ et cavalerie blindée en 5118 ; 196/23 HQ en 4715 ; 1/196/23 en 4614 ; 2/196/23 en 4715 ; 3/196/23 en 4516 ; 1/198/23 (3è déploiement) en 5019 ; 3/11/23 (3è déploiement) en 5120 ; 3/1/1C (3è déploiement) en 3406 ; 3/1/1C (3è déploiement), 3/2/1C (3è déploiement) en 3406 ; 1/1/1C (3è déploiement), 1/3/1C (3è déploiement) en 3507 ; 3/3/1C (3è déploiement), 2/2/1C (3è déploiement) en 3909 ; ROK 2è régiment de marine en 4613 ; une 175mm US en 441 ; une 155mm US en 3204 ; une 105mm US en 5118 ; ARVN 2/1 en 3204 ; ARVN 3/1 en 3707 ; ARVN 5/2 en 4314 ; ARVN 2è division HQ et cavalerie blindée, 6/2 en 4917 ; ARVN 4/2 en 5221 ; bataillons ARVN en 3205, 3103, 3506, 3807, 3708, 3710, 4209, 5118, 5323.

Au tour 2 : 2/3/1C (3è déploiement), 2/1/1C (3è déploiement), 2/2/1C (3è déploiement), et le HQ de la 1ère division de cavalerie arrivent. Ils entrent par n'importe quel hex du bord sud de la zone de jeu.

Le soutien disponible pour le joueur US comprend 90 Points de Remplacement US, 30 Points de Remplacement ARVN, 60 Points Aériens, 9 Points Aéromobiles, et 2 croiseurs. 4 rangers ARVN sont disponibles.

Forces sous contrôle NLF
2 régiments VC, 25 bataillons VC, et 6 sections politiques sont déployés n'importe où dans la zone de jeu. Les 304è 325è et 320è divisions NVA, 1 régiment indépendant et 2 unités d'artillerie indépendantes sont déployés n'importe où au NVN ou au Laos. La 325è division est augmentée.

60 Points de Remplacement VC et 60 Points NVA sont disponibles.

Règles Spéciales
1. La 2è division ARVN est inefficace pendant tout le scénario.

2. Réduisez la force de combat terrestre de toutes les unités ARVN de 1 pour toutes les règles sauf le

calcul des Points de Victoire pendant le premier tour de jeu. Donc, une unité avec une force de 5 aura une force effective de 4 (ou 8 si elle est en opération tenir). Les unités avec une force imprimée de 1 gardent leur force. Les forces régionales ne sont pas affectées.

3. Le joueur NLF n'a pas besoin d'occuper une ville, une capitale ou une ville majeure à la fin du scénario pour gagner les Points de Victoire d'occupation par des unités. Donc, si 3 unités NVA ont occupé Hue pendant le tour 1 du scénario, le joueur NLF recevra 15 Points de Victoire, même si ces unités sont ensuite repoussées. Le joueur NLF obtient des points par rapport au nombre maximum d'unités s'étant trouvées dans un endroit à la fin de toute opération. Donc, si 1 unité était à Hue au tour 1, et 4 à un moment du tour 2, et aucune à la fin du scénario, le joueur NLF recevra 20 points. Notez que les unités NLF doivent terminer une opération dans un endroit pour gagner des PV ; il ne suffit pas de le traverser.

4. Le joueur NLF reçoit 1 Point de Victoire pour chaque attaque faite par ses forces, y compris les bombardements et attaques accidentelles (à chaque fois qu'il lance un dé pour le combat, c'est un Point de Victoire).

5. Niveaux de Victoire :
65 ou moins : Victoire US
66 à 85 : Match nul
86 ou plus : Victoire NLF

QUYET CHIEN :
OPERATIONS ARVN DANS LE DELTA
Le Delta du Mékong est resté relativement calme pendant toute la guerre. L'ARVN balayait constamment la région, mais aucune grosse concentration de forces NLF n'a été repérée, et quelques batailles importantes s'y sont déroulées. Le scénario commence au tour 2 de l'été 1968 et se termine au tour 2 de l'hiver 1968 ; il dure 5 tours. La zone de jeu est composée de tout le Corps IV et du Cambodge.

Forces sous contrôle US
Le joueur US déploie les 7è, 9è et 21è divisions ARVN et 8 bataillons ARVN librement au SVN. Les unités de la 2/9 US sont placées dans les 2 hexs de 2467. Deux artillerie US de 175mm et 3 artillerie US de 105mm peuvent être déployées dans n'importe quels hexs occupés par des unités amies.

Le soutien disponible au joueur US est composé de 25 Points de Remplacement ARVN, 10 Points de Remplacement US, 15 Points Aériens, 1 Point Aéromobile, et 2 Points de Rivière. 5 Rangers ARVN sont disponibles.

Forces sous contrôle NLF
Le joueur NLF peut déployer 6 bataillons VC et 2 sections politiques dans des hexs inoccupés de la zone de jeu.

Au tour 2, le joueur NLF peut placer 2 bataillons VC et 1 section politique dans des hexs de la zone de jeu n'étant pas occupés par des forces ennemies. Au tour 3, il peut placer un bataillon VC. Au tour 4, il peut placer 1 bataillon VC et 1 section politique. Au tour 5, il peut placer 1 bataillon VC. Le joueur NLF reçoit aussi 2 Points de Remplacement VC aux tours 2, 3, 4, et 5.

10 Points de Remplacement VC sont disponibles.

Règles Spéciales
1. Au début de chaque tour, lancez un dé une fois par division pour les 7è, 9è et 21è divisions ARVN. Si un 1 est obtenu pour cette division, elle est inefficace pendant ce tour.

2. Le joueur US ne peut pas déclarer de zones de tir libre.

3. Une fois pendant le scénario, le joueur VC peut remplacer (au choix) un régiment VC par n'importe quel bataillon sur la carte ou dans ses renforts. Il échange simplement les deux unités au début de n'importe quel tour. Il ne peut pas voir la force d'un régiment en renfort avant de l'avoir échangé avec le régiment.

4. Ignorez les conditions de victoire normales. Utilisez le tableau suivant à la place:
Points de Victoire NLF :
1 par remplacement SVN dépensé
2 par Point de Force terrestre ou d'artillerie éliminé
10 par unité US détruite
2 par point de remplacement US dépensé
3 par unité (jusqu'à 5 unités par hex) dans une capitale à la fin de chaque tour
1 par capitale traversée à chaque tour (même si il n'y reste aucune unité à la fin du tour)
2 par autre ville occupée à la fin de chaque tour
1 par hex SVN cultivé occupé à la fin de chaque tour
Points de Victoire US :
3 par pion VC (de n'importe quel type) retiré

20 supplémentaires si le régiment VC est détruit, dispersé ou séparé.

5. Niveaux de Victoire :
35 ou moins : Victoire ARVN
36 à 45 : Match nul
46 ou plus : Victoire NLF

TET
L'offensive du Têt de 1968 fut le tournant psychologique de la guerre. On avait dit au peuple américain que la guerre était gagnée (et selon certains standards, c'était vrai). Ensuite, le NLF lança une offensive sur tout le pays. Des scènes de bataille et de violence dans Saigon même annulèrent toute la confiance dans le fait que les USA avaient gagné la guerre. En termes militaires, l'offensive fut un désastre ; la puissance militaire NLF avait été désorganisée et il faudrait des années pour la reconstruire. Mais son effet sur le moral US fut décisif. Le scénario commence au 1er tour du printemps 1968 et se termine au 2è tour du printemps 1968. Il dure 2 tours. Toute la carte est utilisée.

Forces sous contrôle US :
Ce qui suit est une liste de HQ US. Toutes les unités directement rattachées à un HQ peuvent être déployées dans les 2 hexs du HQ.
3è division de Marine, 3/3M, 4/3M en 2904
1/1C, 2/1C en 3506
1st cavalerie, 3/1C en 3909
1st division de Marine, 5/1M, 7/1M en 4411
1/1M en 3807
101st division, 1/101 en 3061
2/101, 3/101 en 3509
4è division, 2/4 en 4334
1/4 en 4025
3/4 en 4614
23è division, 11/23 en 5118
196/23 en 4715
198/23 en 5323
9è division, 1/9 en 3624
2/9 en 2467
3/9 en 2566
26è régiment de Marine en 2804
173è Airborne en 4025
199è infanterie en 2863
1/50 Mech bataillon en 5428
11è régiment de cavalerie blindée en 3061
25è division, 1/25, 2/25 en 2561
3/25 en 2559
1ère division, 1/1, 2/1, 3/1 en 2860
2è ROK marines en 4613
ROK Capitale Division en 5633
ROK 9è HQ et ROK 28/9 en 5741
ROK 29/9 en 5547
ROK 30/9 en 5651
Australiens Royals, ANZAC, Philippine CAG en 3466
8 artillerie US de 155mm, 2 US 105mm et 6 175mm US peuvent être déployées n'importe où dans la zone de jeu.
Deux divisions d'infanterie ARVN peuvent être déployées dans la zone du Corps I, 2 dans le Corps II, 2 dans le Corps III, et 4 dans le Corps IV.
18 bataillons ARVN et les divisions de marine et de parachutistes peuvent être librement déployées au SVN.

Le soutien disponible est composé de 95 Points de Remplacement US, 75 Points de Remplacement ARVN, 90 Points Aériens, 24 Points Aéromobiles, 4 Points de Rivière, et 2 croiseurs. 5 Rangers ARVN sont disponibles.

Forces sous contrôle NLF
3 divisions NVA sont déployées au NVN, 3 au Laos, et 3 au Cambodge.
Un régiment NVN indépendant est déployé au NVN, 2 au Laos, 4 au Cambodge, et 4 n'importe où au SVN. Il ne peut pas y avoir plus d'un régiment par région au SVN.
2 divisions et 3 régiments sont améliorés.
Deux artilleries indépendantes sont déployées au NVN, et 1 au SVN.
Deux divisions VC, 4 régiments VC, 70 bataillons VC, et 15 sections politiques sont déployés n'importe où sur la carte.
Après avoir terminé ce déploiement, le joueur NLF doit dire au joueur US combien de régiments VC (divisionnaires ou indépendants) se trouvent dans chaque corps. Les unités sur des frontières de corps peuvent être assignées à un corps ou à l'autre pour ce calcul.

90 Points de Remplacement NVA et 90 Points VC sont disponibles.

Règles Spéciales
1. En plus des sources données en 8.1, le joueur NLF peut recevoir 1 Point de Victoire pour chaque attaque jusqu'à la 60è faite par ses forces (à chaque fois qu'il lance un dé de résolution de combat, y compris pour les bombardements et attaques accidentelles, il gagne 1 Point de Victoire). Chaque attaque après la 60è vaut 2 Points de Victoire (donc un total de 100 attaques vaudrait 140 Points de Victoire).

2. Lancez un dé par division ARVN au début de chaque tour. Au premier tour, un résultat de 1 à 4 indique que la division est inefficace. Au second tour, la division est inefficace sur un résultat de 1 à 3. Toutes les unités non divisionnaires sont toujours efficaces.

3. Réduisez la force de combat terrestre de toutes les unités ARVN de 1 pour toutes les règles sauf le calcul des Points de Victoire. Donc, une unité avec une force de 5 aura une force effective de 4 (ou 8 si elle est en opération tenir). Les unités avec une force imprimée de 1 gardent leur force. Les forces régionales ne sont pas affectées.

4. Niveaux de Victoire :
105 ou moins : Victoire US
106 à 130 : Match nul
131 ou plus : Victoire NLF

L'OFFENSIVE EASTER
L'offensive NLF majeure suivant celle du Têt s'est déroulée début 1972. Les US avaient retiré virtuellement toutes leurs formations terrestres à cette époque, mais leur aviation était restée, ce qui fut décisif. Le scénario commence au 1er tour du printemps 1972 et se termine au 2è tour de l'automne 1972 ; il dure 4 tours. Toute la carte est utilisée.

Forces sous contrôle US
US :
196/23 (1er déploiement) en 4411
3/1C (1er déploiement) en 3061
11è régiment de cavalerie blindée (1er déploiement) en 4411
2/1 escadron de cavalerie blindée en 3061
ROK :
Capital HQ, Cav/CAP en 5633
26/CAP en 5637
1/CAP en 5431
28/9 en 5547
9è HQ, 29/9 en 4741
30/9 en 5651

Les HQ des formations ARVN sont indiqués ci-dessous. Les unités sous le HQ peuvent être déployées n'importe où au SVN.
Para, Mar en 3305
1er en 3708
3è en 2804
1è brigade blindée en 4411
2è en 5118
22è en 5430
2è brigade blindée en 4334
23è en 4345
18è en 3562
5è en 2860
3è brigade blindée en 3061
25è en 2661
7è en 2467
21è en 2867
9è en 2863
18 bataillons ARVN déployés n'importe où au SVN ainsi que 4 105mm, 2 155mm et 3 175mm d'artillerie ARVN. 4 des divisions et tous les bataillons sont améliorés.

Le soutien disponible est composé de 40 Points de Remplacement US, 140 Points de Remplacement ARVN, 80 Points Aériens, 8 Points Aéromobiles, et 4 Points de Rivière. 5 Rangers ARVN sont disponibles.

Au 3è et 4è tours, le joueur US reçoit 60 Points Aériens supplémentaires (récupérés des opérations stratégiques contre le nord), pour atteindre un total de 140 Points Aériens.

Forces sous contrôle NLF
2 divisions NVA sont déployées au NVN, 2 au Laos, et 3 au Cambodge.
2 divisions, 4 régiments indépendants et 3 artillerie indépendantes peuvent être déployés n'importe où hors du SVN. 6 divisions et 3 régiments indépendants sont améliorés. 3 divisions VC, 3 régiments VC, 45 bataillons VC et 15 sections politiques peuvent être déployés dans des hexs inoccupés de la zone de jeu.

110 Points de Remplacement NVA et 80 Points VC sont disponibles.

Règles Spéciales
1. Au début de chaque tour, le joueur US doit lancer un dé par division ARVN. Sur un résultat de 1 à 3, la division est inefficace. Toutes les unités non divisionnaires sont toujours efficaces.

2. Aucune unité US ne peut participer à une opération de recherche et destruction, sécurité, ou nettoyage et sécurisation pendant toute la durée du scénario.

3. Le joueur NLF reçoit 1 Point de Victoire pour chaque Point de Remplacement ARVN dépensé (au lieu du 1/4 habituel).

4. Niveaux de Victoire :
185 ou moins : Victoire US

186 à 220 : Match nul
221 ou plus : Victoire NLF

LA CHUTE DU SUD VIETNAM
En 1975, toutes les formations US étaient parties depuis longtemps. L'aide US avait continué, mais en quantités restreintes. La plupart des avions US avaient été donnés au sud Vietnam, mais l'entraînement et le moral n'existait pas pour les utiliser efficacement. Tout ce qui arriva fut une percée du NLF pour prendre le gouvernement de Saigon. Le scénario commence au 2è tour de l'hiver 1974 et se termine au 2è tour du printemps 1975 ; il dure 3 tours. toute la carte est utilisée.

Forces sous contrôle US
Tous les pions SVN peuvent être déployés n'importe où au SVN. Toutes les unités sauf 3 divisions au choix du joueur US sont améliorées.

Le soutien disponible pour le joueur US est composé de 30 Points Aériens, 12 Points Aéromobiles, 6 Points de Rivière, 25 Points de Remplacement ARVN. 5 rangers ARVN sont disponibles.

Forces sous contrôle NLF
Les divisions NVA sont déployées dans chacune des régions suivantes (une par région) : Long An, Tay Ninh, Nihn Long, 2 à Kontum, Phu Bon, Bihn Dinh, Quang Tin, Quang Nam, Thua Thien et Quang Tri. 15 régiments indépendants sont déployés dans le Corps IV. Il ne peut pas y avoir plus d'un régiment indépendant par hex. Huit unités d'artillerie indépendantes peuvent être déployées avec des unités amies. 7 divisions et 8 régiments sont améliorés. 3 divisions VC, 4 régiments VC, 14 bataillons VC et 15 sections politiques peuvent être déployés dans tout hex non occupé par l'ennemi de la zone de jeu.

140 Points de Remplacement NVA et 35 Points VC sont disponibles.

Règles Spéciales
1. Toutes les régions sont considérées en tir libre pour toute la durée du scénario.

2. Les QG , l'artillerie et les unités améliorées NVA peuvent être assignées en opérations de sécurité. Ceci est une exception à la règle standard, qui interdit aux unités NLF d'entreprendre des opérations de sécurité.

3. Le joueur US doit lancer un dé par division ARVN au début de chaque tour. Aux tours 1 et 2, sur un résultat de 1 à 4, la division est inefficace. Au tour 3, sur un résultat de 1 à 5, la division est inefficace. Toutes les unités non divisionnaires sont efficaces au tour 1 et inefficaces aux tours 2 et 3.

4. Le joueur NLF gagne si 42 capitales, cités ou cités majeures sont occupées physiquement par des unités NLF à la fin du scénario. Saigon (2863) compte pour 10 dans ce total, Da Nang (4411) pour 3, Hue (3708) pour 5, Qui Nhon (5633) pour 2, et Cam Rahn (5652) pour 3. Le joueur US gagne si le joueur NLF n'arrive pas à gagner.

18.2 Scénarios de Campagnes
Toutes les règles s'appliquent pour les deux scénarios suivants. Attention : ces scénarios prennent vraiment beaucoup de temps à jouer.

1965-1975 :
LA BATAILLE POUR LE SUD VIETNAM
Ce scénario de campagne est préparé de la façon suivante :

1. Le joueur US place les 3è et 4è régiments de Marines (3è division de Marine) à Da Nang (4411) dans les déploiements de son choix.

2. Le niveau de Conscription SVN est à 0, la population SVN disponible est à 216, le Ravitaillement SVN disponible est à 100, le moral SVN à 65, et le remplacement SVN à 0. Le joueur US peut ensuite produire des unités et des points SVN en utilisant la procédure normale (17.4). Aucune implication US ne peut être utilisée pour acheter du ravitaillement supplémentaire à ce moment. Toute unité SVN produite peut ensuite être placée n'importe où au SVN.

3. Le joueur US tire un chef 3 étoiles, 7 chefs 2 étoiles, et 1 chef 1 étoile pour chaque division où des unités ont été construites. Les chefs 1 étoile sont distribués aléatoirement entre les divisions et les chefs 2 étoiles entre les sphères de commandement. Les loyautés de départ sont déterminées pour chaque chef en lançant deux dés et en additionnant le résultat. Les totaux dépassant 10 sont considérés comme étant à 10.

4. Le moral US est à 520 et l'implication à 25. Le soutien disponible est composé de 21 Points Aériens, 2 Points Aéromobiles, 3 Points de Remplacement, et un croiseur. La Force Navale est 1.

5. Le contrôle de la population régionale est le suivant (tous sont neutres, il n'y a pas de "+" ou de "-" : Go Cong 0, An Xuyen 0, Binh Duong 0, Hau Nghia 2, Phuoc Long 1, Tuyen Duc 3, Binh Thuan 3, Chuong Thien 2, Kontum 3, Quang Tri 4, Sa Dec 3, Bac Lieu 3, Long Khanh 6, Phong Dinh 1, Phu Bon 5, Phu Yen 3, Kien Giang 3, Kien Phong 6, Kien Tuong 6, Long An 7, Quang Tin 3, Tay Ninh 1, Vinh Binh 1, Ba Xuyen 4, Dinh Tuong 6, Bien Hoa 9, Chau Doc 5, Khanh Hoa 6, Quang Nam 5, Vinh Long 7, An Giang 8, Kien Hoa 4, Quang Ngai 6, Binh Dinh 8, Thua Tien 13. 70 pour Saigon, Da Nang, et Gia Dinh.

6. Le moral NVN est à 10 et l'implication NVN à 0. La Défense Aérienne est à 0. 4 Points de Remplacement NVN et 0 VC sont disponibles. Le joueur NLF déploie une division NVA complète (non améliorée) n'importe où au Laos ou au NVN (pas sur la Piste Ho Chi Minh). Aucune autre unité ne peut être placée. Le statut optimal de la piste Ho Chi Minh est à 4.

7. Le joueur NLF peut ensuite placer des unités VC dans tout hex inoccupé de la carte (y compris sur la Piste Ho Chi Minh). Population sous contrôle VC : 134. Niveau de Conscription VC : 0. Réserve de Ravitaillement VC : 90. Le joueur NLF peut utiliser son ravitaillement pour construire des unités et des Points de Remplacement VC immédiatement. Les unités VC peuvent être placées sans restrictions en fonction des maximums régionaux (17.5). Les unités VC peuvent être déployées dans les capitales ou cités laissées vide. Le joueur NLF peut aussi déployer jusqu'à 4 sections politiques. Le joueur NLF doit faire ses allocations de ravitaillement de la piste et ravitaillement maritime (17.5) pour la saison à venir (été).

8. Commencez la partie par l'interphase saisonnière de l'été 1965, mais passez la phase de pacification pendant la première saison.

9. Le joueur NLF gagne si Saigon est capturée par le NLF ou si la population sous contrôle VC dépasse 200. Le joueur US gagne si le joueur NLF n'a pas gagné avant la fin du printemps 1975.

APRES LE TET

Après l'offensive du Têt, les forces US se sont graduellement retirées. L'attention s'est reportée sur l'ARVN, et les préparer au conflit auquel elle devrait bientôt avoir à faire face seule. Déployez les unités comme pour le scénario Têt (voir plus haut). Les modifications suivantes doivent être faite.

1. Ajoutez 30 Points Aériens et 8 Points Aéromobiles à ceux disponibles au joueur US.

2. Le statut optimal de la Piste Ho Chi Minh est 7. Trois Points Navals US sont disponibles. La défense aérienne NVN est au niveau 2. Le joueur NLF doit choisir ses allocations pour le ravitaillement de la piste et maritime (17.5) pour la saison prochaine (été).

3. Une offensive a été déclarée et payée pour la première saison de la partie. Par contre aucune nouvelle unité n'est placée.

4. Tirez les chefs pour chaque division ARVN et sphère de commandement. Ajoutez 3 aux jets de dés de détermination de la loyauté.

5. Le moral US est à 410. L'implication est à 340. Le moral SVN est à 115. La population sous contrôle SVN est à 240. La conscription SVN est à 107.

6. Le moral NVN est à 270. L'implication NVN est à 270. La population sous contrôle VC est à 110. Le niveau de conscription VC est à 445. La réserve de ravitaillement VC est à 15.

7. Réduisez la force de combat terrestre de toutes les unités ARVN de 1 (avec un minimum de 1) pour toutes les règles lors du premier tour (*pas* pour la première saison).

8. Le contrôle de la population régionale est le suivant (tout est neutre ; il n'y a pas de "+" ou "-") : Go Cong 0, An Xuyen 0, Binh duong 0, Hau Nghia 4, Phuoc Long 1, Tuyen Duc 2, Binh Thuan 5, Chuong Thien 4, Kontum 1, Quang Tri 2, Sa Dec 5, Bac Lieu 3, Long Khanh 7, Phong Dinh 3, Phu Bon 4, Phu Yen 6, Kien Giang 2, Kien Phong 8, Kien Tuong 8, Long An 8, Quang Tin 4, Tay Ninh 1, Vin Binh 4, Ba Xuyen 4, Dinh Tuong 6, Bien Hoa 9, Chau Doc 5, Khanh Hoa 6, Quang Nam 6, Vinh Long 6, An Giang 9, Kien Hoa 6, Quang Ngai 6, Binh Dinh 11, Thua Thien 13. 70 pour Saigon, Da Nang et Gia Dinh.

9. Commence la partie au premier tour du printemps 1968. N'oubliez pas d'appliquer les règles météo (7.3).

10. La partie dure jusqu'à la fin du printemps 1975, en utilisant les mêmes conditions de victoire que le scénario de la bataille pour le Sud Vietnam.

UTILISATION DES DIAGRAMMES

Le procédure de la Phase d'Opérations est assez complexe et différentes de la plupart des autres jeux. Ces diagrammes sont donnés pour clarifier et résumer les événements de la Phase d'Opérations. Comme la séquence de jeu, ces tableaux indiquent ce qui doit être fait et dans quel ordre. Pour les utiliser, commencez en haut du tableau des opérations générales et suivez les flèches en répondant aux questions pour suivre le bon déroulement de l'opération. Si vous faites une opération de sécurité, recherche et destruction, ou nettoyage et sécurisation, le diagramme d'opération générale vous enverra vers les diagrammes spécifiques dans les pages qui suivent. Lorsque vous arrivez dans une case indiquant "retour au début d'opération", revenez au diagramme d'opération générale. La Phase d'Opérations ne se termine que lorsque vous arrivez à la case "Fin de la Phase d'Opérations" du diagramme général. Notez que ces tableaux ne sont que des aides de jeu et que ce sont les règles elles mêmes qui trancheront en cas de dispute.

DIAGRAMME DES OPERATIONS

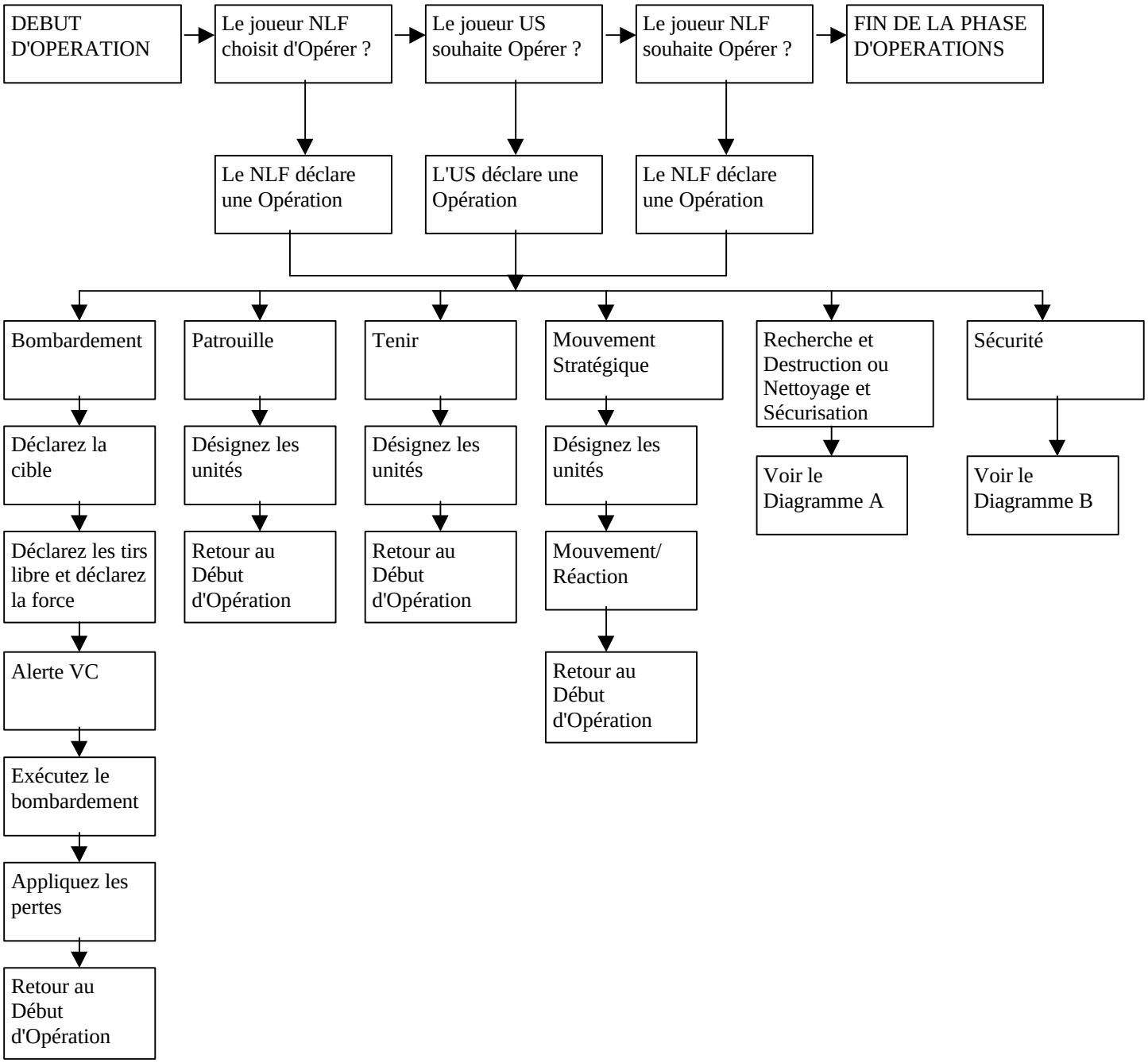


DIAGRAMME A :

Recherche et Destruction/ Nettoyage et Sécurisation

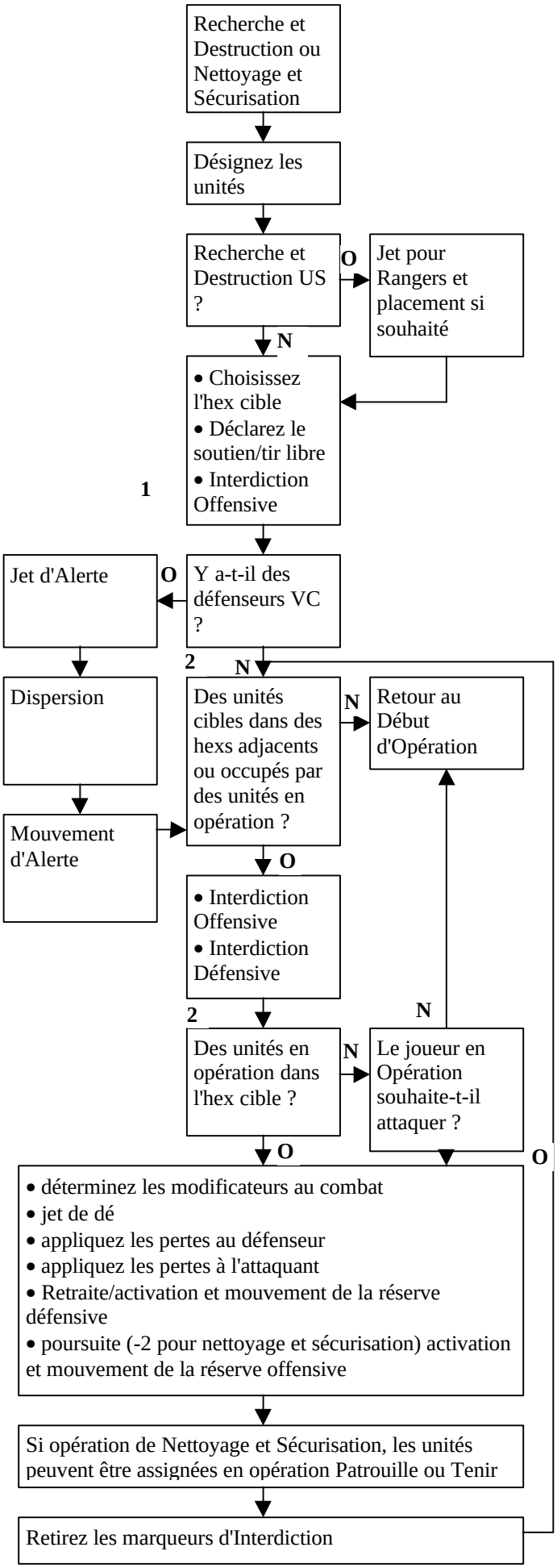
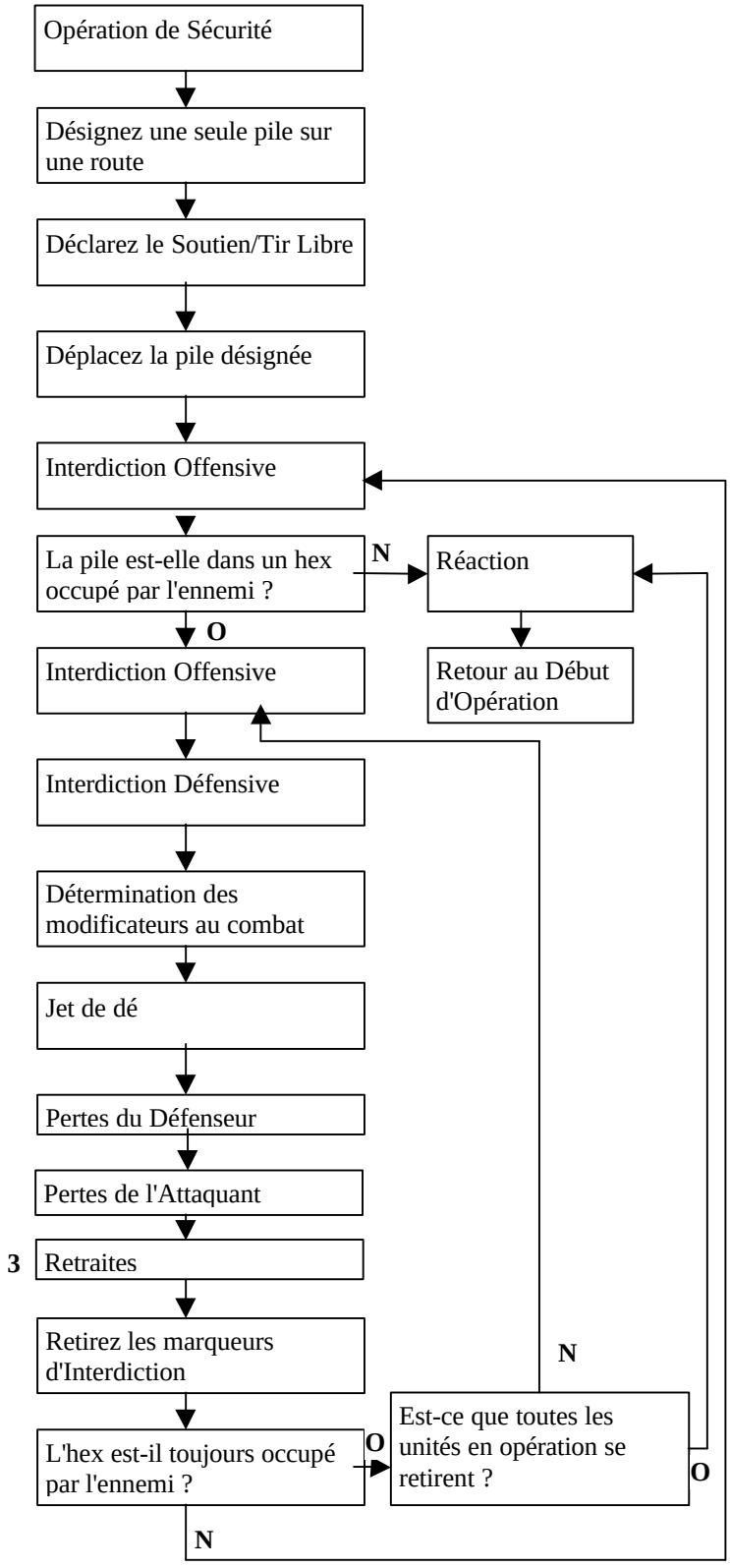


DIAGRAMME B :

Opération de Sécurité



1. L'interdiction offensive compte dans le premier round de tir.
2. Si l'opération est nettoyage et sécurisation, les unités peuvent être assignées en Opération Patrouille ou Tenir
3. Les attaquants peuvent se retirer

Tableau de Moral

ETATS UNIS

APPLIQUE IMMEDIATEMENT

-3 Coup d'état
-1 Gouvernement SVN instable
-1 Bombardement restreint du Nord
-(1+D/2) Bombardement du Nord sans restrictions pendant la saison précédente
-3 par pion US retiré pour subir des pertes

APPLIQUE PENDANT LA PHASE POLITIQUE

Variable Chef 3 étoiles (côté droit du pion)

-2 population sous contrôle SVN à 160 ou –
-1 population sous contrôle SVN de 161 à 190
0 population sous contrôle SVN de 191 à 240
+1 population sous contrôle SVN de 241 à 270
+2 population sous contrôle SVN à 271 ou +

-1 Implication US de 100 à 150*
-2 Implication US de 151 à 250*
-3 Implication US de 251 à 375*
-4 Implication US à 376 ou plus*

* *ne s'applique pas si aucune unité US n'a été assignée en opération de recherche et destruction ou nettoyage et sécurisation pendant la mission précédente*

-1 Nouvelle implication US de 5 à 15
-2 Nouvelle implication US de 16 à 25
-1 Par tranche de 5 (ou fraction) de nouvelle implication

-D US ou FWA envahit le Laos
-D US ou FWA envahit le Cambodge
-D/2 forces SVN (seules) envahissent le Laos
-D/2 forces SVN (seules) envahissent le Cambodge
-2 Des unités US ou FWA restent au Laos
-2 Des unités US ou FWA restent au Cambodge
-1 Des forces SVN (seules) restent au Laos
-1 Des forces SVN (seules) restent au Cambodge

-1 Toutes les trois capitales capturées par le NLF pendant la saison précédente

-1 8 à 15 attaques NLF pendant la saison précédente
-2 16 à 20 attaques NLF pendant la saison précédente
-3 21 à 25 attaques NLF pendant la saison précédente
-4 26 à 30 attaques NLF pendant la saison précédente
-1 par groupe de 3 attaques NLF (ou fractions) pendant la saison précédente (pendant une offensive)
+1 Par groupe de 5 bataillons NLF ou équivalent détruit, à partir de la 30è destruction (sauf pendant les offensives).

Les nombres dans le tableau de moral indiquent l'augmentation (+) ou la diminution (-) du moral lorsque l'événement ou la condition spécifié se produit. "D/2" indique que le joueur lance un dé et divise le résultat par deux (fractions arrondies à l'inférieur). "-(1+D/2)" indique que le joueur US lance un dé et divise le résultat par deux puis ajoute 1 à ce total.

SUD VIETNAM

APPLIQUE IMMEDIATEMENT

-8 Coup d'état
-3 Gouvernement SVN instable
-3 Tentative de provocation de coup d'état US ratée
+D/2 Deux premiers programmes d'aide économique US
+1 par programme d'aide économique US à partir du troisième
+2 Bombardement restreint du Nord
+4 Bombardement du Nord sans restrictions

APPLIQUE PENDANT LA PHASE POLITIQUE

-5 Population sous contrôle SVN à 170 ou –
-3 Population sous contrôle SVN de 171 à 190
-1 Population sous contrôle SVN de 191 à 220
0 Population sous contrôle SVN de 221 à 240
+1 Population sous contrôle SVN de 241 à 255
+2 Population sous contrôle SVN de 256 à 280
+3 Population sous contrôle SVN à 281 ou +

Variable Augmentez le moral SVN de 20% de la nouvelle implication US (arrondi à l'entier le plus proche) si elle est positive. Diminuez le moral SVN du montant indiqué si elle est négative. Ignorez les modifications positives dépassant +10.

Variable Chef 3 étoiles (côté gauche du pion)

-1 Toutes les 3 capitales capturées par le NLF pendant la saison précédente

NORD VIETNAM

APPLIQUE PENDANT LA PHASE POLITIQUE

+3 Implication US de 51 à 75
+6 Implication US de 76 à 100
+9 Implication US de 101 à 125
+12 Implication US de 126 à 150
+15 Implication US de 151 à 175
+18 Implication US de 176 à 200
+21 Implication US de 201 à 250
+24 Implication US de 251 à 300
+27 Implication US de 301 à 350
+30 Implication US de 351 à 400
+35 Implication US supérieure à 400

Variable 20% (arrondi à l'entier le plus proche) de la nouvelle implication US. Cette modification est identique à celle appliquée au SVN sauf que les modifications dépassant +10 sont gardées.

+5 Moral NVN à 40 ou moins
+6 Moral NVN de 41 à 70
+7 Moral NVN de 71 à 100
+8 Moral NVN de 101 à 150
+9 Moral NVN de 151 à 200
+10 Moral NVN de 201 à 300
+11 Moral NVN de 301 à 400
+12 Moral NVN à 401 ou plus