



## Opérations COIN ARVN (3.2)

L'ARVN choisit parmi **Entraîner (Train)**, **Patrouiller (Patrol)**, **Débusquer (Sweep)** et **Affronter (Assault)**. **NOTE : La Faction ARVN ne peut jamais placer ou déplacer des pièces dans le Nord-Vietnam (1.4.2).**

**Entraîner (Train)** (requis pour l'Activité Spéciale **Gouverner**) Permet d'ajouter des forces ARVN et d'améliorer le Soutien (1.6).

- Choisir des localisations non contrôlées par la NVA et qui soient soit des Provinces dotées de Bases US ou ARVN, soit des Cités.
- Payer 3 Ressources ARVN **seulement** si une ou plusieurs pièces ARVN sont placées en jeu (y compris le remplacement de cubes par une Base).

**PROCÉDURE** : dans chacune des localisations choisies, placer 1-2 Rangers ou jusqu'à 6 cubes ARVN (Troupe/Police). Si les pièces ARVN **désirées** ne sont pas Disponibles (Available, 1.4.1), il est possible de les prendre sur le plateau. **Puis** sélectionner 1 localisation qui vient d'être Entraînée (même en cas d'une Opération Limitée, 2.3.5) dans laquelle l'ARVN peut s'il le souhaite soit :

- **Pacifier** pour Éliminer n'importe quel marqueur Terreur **puis** décaler la localisation jusqu'à 2 niveaux vers le Soutien Actif. **La localisation doit être sous contrôle COIN et disposer à la fois de Troupes ARVN et de Police.** La Pacification coûte 3 Ressources ARVN par marqueur Terreur éliminé et par niveau de Soutien décalé, même si cet Entraînement était une Opération Gratuite (3.1.2, 5.5). **OU**
- Remplacer 3 cubes ARVN (Troupe/Police) par une base ARVN (en respectant l'Empilement, 1.4.2). **NOTE : remplacer des cubes par une Base coûte 3 Ressources ARVN même si aucun cube n'a été placé en jeu.**

**Patrouiller (Patrol)** (requis pour les Activités Spéciales **Gouverner** et **Surgir**)

Permet de protéger les voies de communication (LoCs) en y déplaçant des Troupes ou la Police dessus pour débusquer et éliminer les insurgés qui s'y trouvent.

- Payer un total de 3 Ressources (pas par localisation).
- **En cas d'Opération Limitée** (2.3.5), tous les cubes doivent se déplacer vers une unique localisation de destination.

**PROCÉDURE** : déplacer n'importe quel nombre de cubes ARVN (Troupes/Police) depuis n'importe quel nombre de localisations. Chaque cube peut être déplacé sur n'importe quelle LoC ou Cité adjacente et peut continuer à se déplacer ainsi de LoC en Cité adjacentes jusqu'à ce que le joueur décide de stopper ou s'il entre dans une localisation occupée par des pièces NVA ou VC. **Puis**, dans chaque LoC (qu'un cube vienne de s'y déplacer ou pas), Activer 1 Guérilla ennemie pour chacun de vos cubes sur place. Puis, si désiré, **Affronter (Assault, 3.2.4)** gratuitement dans 1 LoC. **En cas d'Opération Limitée** (2.3.5), l'Opération **Affronter** doit se dérouler dans la LoC de destination.

**Débusquer (Sweep)** (requis pour l'Activité Spéciale **Surgir**) Permet de déplacer des Troupes et de localiser les Guérillas ennemies. **L'Opération Débusquer est interdite pendant la Mousson (2.3.9).**

- Choisir Provinces ou Cités comme destinations (sauf Nord-Vietnam, 1.4.2).
- Payer 3 Ressources ARVN par localisation choisie.

**PROCÉDURE** : commencer par déplacer dans les localisations choisies n'importe quel nombre de vos Troupes adjacentes. De plus, chaque groupe de Troupes **peut** d'abord se déplacer sur une LoC adjacente (1.3.3) non occupée par NVA/VC **puis** se déplacer dans une localisation adjacente (toutes les Troupes en mouvement doivent atteindre les localisations désignées comme destinations).

- **Puis**, dans chacune des localisations choisies, Activer (1.4.3) 1 Guérilla ennemie pour chacun de vos cubes (déplacé ou déjà présent) ou Forces Spéciales (Rangers).
- Dans la Jungle, Activer seulement 1 Guérilla ennemie pour 2 cubes ou 2 Forces Spéciales (arrondis à l'inférieur).

**EXEMPLE** : l'ARVN choisit Quang Duc pour Débusquer. Aucune LoC n'a de Guérilla. 2 Troupes se déplacent de Cam Ranh sur la Route 11 et de là via Da Lat, dans la Province Quang Duc. Les troupes ARVN situées à Binh Tuy – Binh Thuan peuvent également entrer dans Quang Duc.

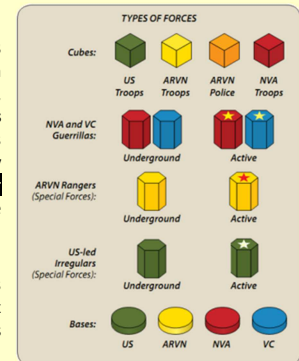
**Affronter (Assault)** (requis pour l'Activité Spéciale **Surgir**) Permet d'éliminer des pièces ennemies.

- Choisir des localisations contenant des cubes ARVN et des pièces insurgées (NVA/VC).
- Payer 3 Ressources ARVN par localisation.

**PROCÉDURE** : dans chaque localisation choisie, Éliminer les pièces ennemies en fonction du nombre de cubes présents comme suit :

- Compter uniquement les cubes ARVN. Éliminer 1 pièce ennemie pour 2 cubes (3 dans la Montagne, *Highland*), arrondis à l'inférieur. **Dans les Cités ou sur les LoC**, compter la Police en plus des Troupes ; **dans les Provinces** compter uniquement les Troupes. **Pour chaque Base éliminée**, (y compris à la suite d'une Opération **Affronter (Assault)** de l'US ou d'une Activité Spéciale **Conseiller (Advise, 4.2.1)**), **ajouter +6 à l'Aide.**

**Les TROUPES d'abord, les BASES en dernier** : Éliminer en premier toutes les Troupes NVA, puis les Guérillas **Actives** (1.4.3) NVA ou VC (au choix de l'ARVN), enfin les Bases insurgées lorsque plus aucune Guérilla NVA ou VC n'est présente.



**NOTE:** les **Guérillas Clandestines (Underground)** empêchent l'élimination des Bases via **Affronter** jusqu'à leur Activation. Ainsi, les pièces autres que les Bases protègent également les Bases de la Faction amie des Opérations **Affronter**/**Attaquer** (3.3.3).



Si la prochaine pièce à éliminer est une Base avec un marqueur Tunnel (1.4.4), arrêter d'éliminer des pièces de cette localisation. À la place, lancer un dé : 1-3, ne rien faire de plus ; 4-6, éliminer ce marqueur Tunnel (laisser la Base). **EXEMPLE :** 3 troupes US affrontent 2 Bases Enterrées seules dans la Jungle. Aucune pièce n'est éliminée. Sur un lancé 4-6, 1 marqueur Tunnel est éliminé de l'une des deux Bases.

## Activités Spéciales ARVN (*Special Activities*) (4.3)

L'ARVN peut réaliser les Activités Spéciales **Gouverner** (*Govern*), **Transporter** (*Transport*) ou **Surgir** (*Raid*).

**Gouverner** (*Govern*) Permet d'augmenter l'Aide (*Aid*) ou de transférer de l'Aide et du Soutien (*Support*) vers le Patronage.

Ne peut accompagner que **Entraîner** ou **Patrouiller** (3.2.1.-2).

- Choisir 1-2 Provinces/Cités sous Contrôle COIN (1.7), avec du Soutien (ni Neutre, ni Opposition, 1.6), à l'exception de Saïgon et d'une localisation choisie pour **Entraîner**. **NOTE :** l'ARVN peut **Entraîner** et **Gouverner** mais pas dans la même localisation durant la même Opération.

**PROCÉDURE :** dans chaque localisation choisie, soit :

- Augmenter l'Aide de 3x la Population de la localisation (jusqu'à 75 maximum) **OU**
- Transférer 1x la Population de la localisation de l'Aide vers le Patronage (max. 75) et décaler le Soutien de la localisation d'un niveau vers le Neutre. **Il doit y avoir plus de cubes ARVN** (Troupes + Police) **que de cubes US** (Troupes) dans la localisation.

**Transporter** (*Transport*) Permet de déplacer les Troupes et les Rangers, pour prendre le contrôle des campagnes et préparer les Rangers à **Surgir**.

**PROCÉDURE :** si désiré, choisir 1 localisation à partir de laquelle déplacer jusqu'à 6 Troupes ARVN et/ou Rangers sur 1 ou plusieurs LoCs adjacentes. Ils peuvent continuer à se déplacer le long des LoCs adjacentes ou à travers les Cités **puis, si désiré**, dans n'importe quelle destination adjacente (sauf Nord-Vietnam, 1.4.2). Ils doivent s'arrêter à la première pièce NVA/VC rencontrée. **Puis retourner tous les Rangers présents partout sur le plateau en statut Clandestin (Underground).**

**Surgir** (*Raid*) Permet de repositionner et de frapper avec les Forces Spéciales ARVN (Rangers).

Ne peut accompagner que **Patrouiller**, **Débusquer** ou **Affronter** (3.2.2.-4).

- Choisir 1-2 localisations.

**PROCÉDURE :** dans chaque localisation choisie, y déplacer les Rangers adjacents désirés (conservent leur statut Actif ou Clandestin). **Puis, si désiré**, Activer un unique Ranger Clandestin (*Underground*) dans chacune des localisations choisies pour y éliminer 2 pièces ennemies. **Les Bases ne peuvent pas être éliminées tant que d'autres pièces ennemies sont présentes. Les Bases Enterrées (Tunneled, 1.4.4) ne peuvent pas être éliminées. Les Guérillas Clandestines (Underground) peuvent être éliminées.**

## Généralités sur les Activités Spéciales (4.0)

Lorsqu'une faction exécute une Opération (3.0) selon la séquence de jeu (2.3) de la carte Évènement, elle peut également exécuter 1 de ses Activités Spéciales (EXCEPTION : Opérations Limitées, 2.3.5). Il n'y a aucun coût de Ressources supplémentaire. Comme pour les Opérations, la Faction exécutante choisit les localisations, les Factions ou les pièces affectées et l'ordre des actions. Une localisation donnée ne peut être choisie qu'une seule fois comme localisation d'une Activité Spéciale (mais voir l'élimination de pièces adjacentes via **Embusquer** (*Ambush*) depuis une Route/Rivière, 4.4.3). Les Événements peuvent autoriser une Action Spéciale gratuite (sans affecter l'Éligibilité, 3.1.2, 5,5).

**NOTE :** Une Faction peut exécuter son Activité Spéciale à tout moment : immédiatement avant, pendant ou immédiatement après son Opération.

**EXEMPLE :** VC peut Rassembler (Rally) jusqu'à atteindre 0 Ressource, faire une pause pour Taxer (Tax) donc gagner des Ressources, puis continuer de Rassembler dans des localisations supplémentaires.

## Opérations d'Accompagnement

Certaines Activités Spéciales spécifient qu'elles ne peuvent accompagner que certains types d'Opérations (3.0). **Certaines Activités Spéciales doivent avoir lieu ou peuvent ne pas avoir lieu lorsque leur Opération d'accompagnement a lieu.** Sauf indication contraire, les Activités Spéciales peuvent accompagner n'importe quelle Opération et avoir lieu dans n'importe quelle localisation valide.



## Mousson (2.3.9)

Lors la dernière carte Évènement précédant chaque carte Coup (2.4) :

- Aucune Opération **Débusquer** ou **Marcher**.
- Aucun **Évènement Crucial (Pivotal Event)**.
- Les Opérations US **Frappe Aérienne** et **Pont Aérien** sont limitées à 2 localisations.



## Opérations COIN US (3.2)

L'US choisit parmi **Entraîner (Train)**, **Patrouiller (Patrol)**, **Débusquer (Sweep)** et **Affronter (Assault)**. **NOTE : La Faction US ne peut jamais placer ou déplacer des pièces dans le Nord-Vietnam (1.4.2).**

**Entraîner (Train)** (requis pour l'Activité Spéciale **Conseiller**) Permet d'ajouter des forces ARVN, d'améliorer le Soutien (1.6) ou de diminuer le Patronage (1.8). **NOTE : l'US ajoute et retire ses Troupes et ses Bases durant la Phase d'Engagement (6.5) et les Événements (5.0), jamais pendant une Opération.**

- Choisir des localisations dotées de pièces US qui soient des Provinces ou des Cités.
- Payer 3 Ressources ARVN **seulement** si une ou plusieurs pièces ARVN sont placées en jeu (y compris le remplacement de cubes par une base).

**PROCÉDURE** : dans chacune des localisations choisies, placer 1-2 Irréguliers ou, dans des Bases US, 1-2 Rangers ou jusqu'à 6 cubes ARVN (Troupe/Police). Si les pièces ARVN **désirées** ne sont pas Disponibles (Available, 1.4.1), il est possible de les prendre sur le plateau. **Puis** sélectionner 1 localisation qui vient d'être Entraînée (même en cas d'une Opération Limitée, 2.3.5) dans laquelle l'US peut, s'il le souhaite, soit :

- **Pacifier** pour Éliminer n'importe quel marqueur Terreur **puis** décaler la localisation jusqu'à 2 niveaux vers le Soutien Actif. La localisation doit être sous contrôle COIN (contrairement à Pacification durant la Phase de Soutien, 6.3.1, l'US n'a besoin ni de Troupe, ni de Police, seulement de pièces US et du contrôle COIN). La Pacification coûte 3 Ressources ARVN par marqueur Terreur éliminé et par niveau de Soutien décalé, même si cet Entraînement était une Opération Gratuite (3.1.2, 5.5). **OU**
- Transférer jusqu'à 3 points du Patronage vers les Ressources ARVN si la localisation est Saïgon.

**Patrouiller (Patrol)** (requis pour l'Activité Spéciale **Conseiller**) Permet de protéger les voies de communication (LoCs) en y déplaçant des Troupes US dessus pour débusquer et éliminer les insurgés qui s'y trouvent.

- Le coût est 0.
- En cas d'Opération Limitée (2.3.5), tous les cubes doivent se déplacer vers une unique localisation de destination.

**PROCÉDURE** : déplacer n'importe quel nombre de cubes US depuis n'importe quel nombre de localisations. Chaque cube peut être déplacé sur n'importe quelle LoC ou Cité adjacente et peut continuer à se déplacer ainsi de LoC en Cité adjacentes jusqu'à ce que le joueur décide de stopper ou s'il entre dans une localisation occupée par des pièces NVA ou VC. **Puis**, dans chaque LoC (qu'un cube vienne de s'y déplacer ou pas), Activer 1 Guérilla ennemie pour chacun de vos cubes sur place. **Puis**, si désiré, **Affronter (Assault)**, 3.2.4) gratuitement dans 1 LoC. L'US ne peut pas ajouter d'ARVN. En cas d'Opération Limitée (2.3.5), l'Opération **Affronter** doit se dérouler dans la LoC de destination.

**Débusquer (Sweep)** Permet de déplacer des Troupes et de localiser les Guérillas ennemies. L'Opération **Débusquer** est interdite pendant la Mousson (2.3.9).

- Choisir Provinces ou Cités comme destinations (sauf Nord-Vietnam, 1.4.2).
- Le coût est 0.

**PROCÉDURE** : commencer par déplacer dans les localisations choisies n'importe quel nombre de vos Troupes adjacentes. De plus, chaque groupe de Troupes peut d'abord se déplacer sur une LoC adjacente (1.3.3) non occupée par NVA/VC **puis** se déplacer sur une localisation adjacente (**toutes les Troupes en mouvement doivent atteindre les localisations désignées comme destinations**).

- **Puis**, dans chacune des localisations choisies, Activer (1.4.3) 1 Guérilla ennemie pour chacun de vos cubes (déplacé ou déjà présent) ou Forces Spéciales (Irréguliers).
- Dans la Jungle, Activer seulement 1 Guérilla ennemie pour 2 cubes ou 2 Forces Spéciales (arrondis à l'inférieure).

**EXEMPLE** : l'US choisit Quang Duc pour Débusquer. Aucune LoC n'a de Guérilla. 2 Troupes se déplacent de Cam Ranh sur la Route 11 et de là via Da Lat, dans la Province Quang Duc. Les troupes US situées à Binh Tuy – Binh Thuan peuvent également entrer dans Quang Duc.

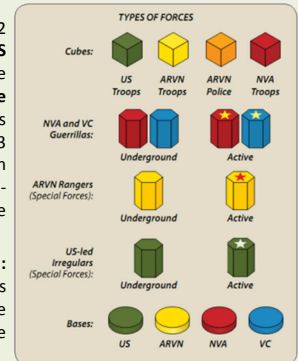
**Affronter (Assault)** Permet d'éliminer des pièces ennemies.

- Choisir des localisations contenant des cubes US et des pièces insurgées (NVA/VC).
- Payer 3 Ressources ARVN **seulement** si le joueur US choisit d'ajouter une Opération **Affronter** ARVN dans une localisation où se déroule une Opération **Affronter** US. Sinon, le coût est 0.

**PROCÉDURE** : dans chaque localisation choisie, Éliminer les pièces ennemies en fonction du nombre de cubes présents comme suit :

- Compter uniquement les cubes US. Éliminer 2 pièces ennemies pour 1 cube US si une base US est présente. **Sans Base US**, Éliminer 1 pièce ennemie pour 1 cube US ou, dans la montagne (Highland), Éliminer 1 pièce ennemie pour 2 cubes US (arrondis à l'inférieure). Si désiré, Payer 3 Ressources ARVN pour poursuivre avec un **Affronter (Assault)** ARVN dans une des localisations où un **Affronter** US vient de se produire (pas d'effet sur l'Éligibilité de l'ARVN, 2.3.1).

**Les TROUPES d'abord, les BASES en dernier** : Éliminer en premier toutes les Troupes NVA, puis les Guérillas Actives (1.4.3) NVA ou VC (au choix de l'US), enfin les Bases insurgées lorsque plus aucune Guérilla NVA ou VC n'est présente.



**NOTE:** les **Guérillas Clandestines (Underground)** empêchent l'élimination des Bases via **Affronter** jusqu'à leur Activation. Ainsi, les pièces autres que les Bases protègent également les Bases de la Faction amie des Opérations **Affronter** / **Attaquer** (3.3.3).



Si la prochaine pièce à éliminer est une Base avec un marqueur Tunnel (1.4.4), arrêter d'éliminer des pièces de cette localisation. À la place, lancer un dé : 1-3, ne rien faire de plus ; 4-6, éliminer ce marqueur Tunnel (laisser la Base). **EXEMPLE :** 3 troupes US affrontent 2 Bases Enterrées seules dans la Jungle. Aucune pièce n'est éliminée. Sur un lancé 4-6, 1 marqueur Tunnel est éliminé de l'une des deux Bases.

## Activités Spéciales US (*Special Activities*) (4.2)

L'US peut réaliser les Activités Spéciales **Conseiller (Advise)**, **Pont Aérien (Air Lift)** ou **Frappe Aérienne (Air Strike)**.

**Conseiller (Advise)** Permet d'attaquer avec les forces alliées autochtones et peut augmenter l'Aide (Aid, 1.8). Ne peut accompagner que **Entraîner** ou **Patrouiller** (3.2.1-2)

- Choisir 1-2 localisations non sélectionnées pour l'Opération **Entraîner** (jamais le Nord-Vietnam, 1.4.2).

**PROCÉDURE :** Dans chacune des localisations choisies, exécuter soit :

- **Débusquer (Sweep)** au sein de cette localisation avec les forces ARVN comme si les forces ARVN **Débusquaient** ici sans se déplacer (3.2.3, **interdit durant la Mousson**, 2.3.9) **OU**
- **Affronter (Assault)**, faire un **Affronter** ARVN (3.2.4) gratuitement **OU**
- **Activer (Activate)** 1 Irrégulier (*Irregular*) US Clandestin (*Underground*) ou 1 Ranger ARVN Clandestin (*Underground*) pour éliminer 2 pièces ennemies (**les Guérillas Clandestines peuvent être éliminées**). Les Bases ne peuvent être éliminées que si aucune autre pièce ennemie n'est présente. **Les Bases Enterrées (Tunneled, 1.4.4) ne peuvent pas être éliminées.**

**Puis**, si désiré, ajouter +6 à l'Aide (max. 75).

**Frappe Aérienne (Air Strike)** Permet de détruire les unités Insurgées exposées.

- Choisir 1-6 localisations (**2 durant la Mousson, 2.3.9**), contenant n'importe quelles pièces US et/ou ARVN.

**PROCÉDURE :** Éliminer un total de 6 pièces ennemies **Actives (6 pièces même durant la Mousson)** parmi les localisations choisies. Éliminer les bases **seulement** si aucune autre pièce de l'Insurrection n'est présente. **N'éliminer ni les Guérillas Clandestines (Underground), ni les Bases Enterrées (Tunneled). Décaler le niveau de chaque localisation** choisie de 1 niveau vers l'Opposition Active (dans le cas d'une Cité ou

Province avec une **Population supérieure à 0, 1.6.1**).

**Puis**, si désiré, dégrader la Piste (*Trail*) de 1 niveau (6.7), même si aucune pièce n'a été éliminée.

**Pont Aérien (Air Lift)** Permet de déplacer des Troupes, particulièrement afin de les regrouper rapidement avant une Opération.

- Choisir 4 localisations (**2 durant la Mousson, 2.3.9**. Pas le Nord-Vietnam, 1.4.2).

**PROCÉDURE :** redistribuer n'importe quelle quantité de Troupes US et jusqu'à 4 Troupes ARVN, Rangers ou Forces Spéciales US (*Irregular*) parmi les localisations choisies.

## Généralités sur les Activités Spéciales (4.0)

Lorsqu'une faction exécute une Opération (3.0) selon la séquence de jeu (2.3) de la carte Évènement, elle peut également exécuter 1 de ses Activités Spéciales (EXCEPTION : Opérations Limités, 2.3.5). Il n'y a aucun coût de Ressources supplémentaire. Comme pour les Opérations, la Faction exécutante choisit les localisations, les Factions ou les pièces affectées et l'ordre des actions. Une localisation donnée ne peut être choisie qu'une seule fois comme localisation d'une Activité Spéciale (mais voir l'élimination de pièces adjacentes via **Embusquer (Ambush)** depuis une Route/Rivière, 4.4.3). Les Évènements peuvent autoriser une Action Spéciale gratuite (sans affecter l'Éligibilité, 3.1.2, 5,5).

**NOTE : Une Faction peut exécuter son Activité Spéciale à tout moment : immédiatement avant, pendant ou immédiatement après son Opération.**

**EXEMPLE:** VC peut Rassembler (Rally) jusqu'à atteindre 0 Ressource, faire une pause pour Taxer (Tax) donc gagner des Ressources, puis continuer de Rassembler dans des localisations supplémentaires.

## Opérations d'Accompagnement

Certaines Activités Spéciales spécifient qu'elles ne peuvent accompagner que certains types d'Opérations (3.0). **Certaines Activités Spéciales doivent avoir lieu ou peuvent ne pas avoir lieu lorsque leur Opération d'accompagnement a lieu.** Sauf indication contraire, les Activités Spéciales peuvent accompagner n'importe quelle Opération et avoir lieu dans n'importe quelle localisation valide.

## Mousson (2.3.9)

Lors la dernière carte Évènement précédant chaque carte Coup (2.4) :



- Aucune Opération **Débusquer** ou **Marcher**.
- Aucun **Évènement Crucial (Pivotal Event)**.
- Les Opérations US **Frappe Aérienne** et **Pont Aérien** sont limitées à 2 localisations.



## Opérations Insurgent NVA (3.3)

La NVA choisit parmi **Rassembler** (*Rally*), **Marcher** (*March*), **Attaquer** (*Attack*) ou **Terroriser** (*Terror*).

**Rassembler** (*Rally*) (requis pour l'Activité Spéciale **Infiltrer**) Permet de renforcer les forces alliées et d'améliorer la Piste (*Trail*).

- Choisir des Provinces ou des Cités sans Soutien (*Support*, 1.6).
- Payer 1 Ressource par localisation choisie.

**PROCÉDURE** : dans chaque localisation choisie, placer 1 Guérilla NVA **Disponible** (*Available*) ou remplacer 2 Guérillas NVA par 1 Base NVA (en respectant l'Empilement, 1.4.2). Si la localisation contient déjà au moins 1 Base NVA, NVA **peut, à la place**, placer un nombre de Guérillas NVA au maximum égal à la valeur de la Piste (*Trail*, 6.7) plus le nombre de Bases NVA présentes dans cette localisation.

**Puis**, NVA peut dépenser 2 Ressources supplémentaires pour améliorer la Piste d'une case (6.7, même en cas d'Opération Limitée, 2.3.5 ou même si aucune localisation n'a été choisie). **Rassembler pour améliorer la Piste coûte 2 Ressources même si ce Rassembler était une Opération Gratuite** (3.1.2, 5.5)

**Marcher** (*March*) (requis pour les Activités Spéciales **Infiltrer** et **Embusquer**) Permet de déplacer les Troupes et les Guérillas Insurgées. L'Opération **Marcher** est interdite pendant la Mouson (2.3.9).

- Les pièces peuvent commencer leur déplacement depuis n'importe quelle localisation.
  - Payer 1 Ressource par Province ou Cité où les Guérillas ou Troupes pénètrent (0 Ressource pour un déplacement sur une Voie de Communication, *LoC*).
  - **En cas d'Opération Limitée** (2.3.5), Choisir 1 seule localisation de destination.
- PROCÉDURE** : déplacer autant de Troupes/Guérillas NVA que désiré dans des localisations adjacentes (1.3.6). Les pièces déplacées d'un lieu vers un autre se déplacent comme un seul groupe. Activer les Guérillas d'un groupe en mouvement (1.4.3) si :
- La destination est une LoC ou affiche n'importe quel Soutien (*Support*, 1.6) ET
  - Le nombre de pièces du groupe en mouvement plus le nombre de Troupes US et ARVN, d'Irréguliers (*Irregular*) et de Rangers à destination excède 3.

**EXEMPLE** : 2 Guérillas NVA Clandestines (Underground) Marchent depuis The Parrot's Beak vers Kien Phong, où il y a 2 cubes Police et du Soutien. Le total de 4 pièces à destination excède 3 donc la NVA permute ses Guérillas en Active.

Les Guérillas et les Troupes NVA exécutant **Marcher** peuvent continuer à se déplacer dans des localisations supplémentaires (payer une seule fois pour chaque destination supplémentaire) si la destination précédente était au Laos ou au Cambodge (1.3.5), la valeur de la Piste est supérieure à 0 (6.7) et **Marcher** n'est pas une Opération Limitée (2.3.5). De plus, si la valeur de la Piste est de 4, **Marcher** vers ou depuis une localisation du Laos ou du Cambodge coûte

0 Ressource. **NOTE** : *Le contrôle COIN n'arrête pas ces déplacements (1.7).*

**Attaquer** (*Attack*) (requis pour l'Activité Spéciale **Embusquer**) Permet de tenter d'éliminer des forces ennemies.

- Choisir des localisations contenant des pièces NVA et des pièces ennemies.
- Payer 1 Ressource par localisation.

**PROCÉDURE** : dans chaque localisation choisie, Activer (1.4.3) toutes les Guérillas NVA puis lancer le dé : si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Guérillas NVA sur place (qu'elles aient commencé Actives ou non), Éliminer jusqu'à 2 pièces ennemies (NVA choisit). La NVA **peut à la place** Éliminer 1 pièce ennemie pour 2 Troupes NVA sur place (arrondies à l'inférieur, ne pas Activer les Guérillas). **Les pièces Éliminées peuvent appartenir à différentes Factions et peuvent être des Forces Spéciales Clandestines (Underground)**. **NOTE** : *ne pas retirer les bases US ou ARVN tant qu'il y a d'autres pièces d'une de ces Factions dans la localisation.*

- **PERTES** (*CASUALTIES*) : placer toutes les pièces US Éliminées lors de l'attaque dans la zone Pertes (*Casualties*).
- **USURE** (*ATTRITION*) : pour chaque Troupe US ou Base US Éliminée, NVA doit Éliminer 1 de ses pièces attaquantes (Troupes ou Guérillas) de la localisation.

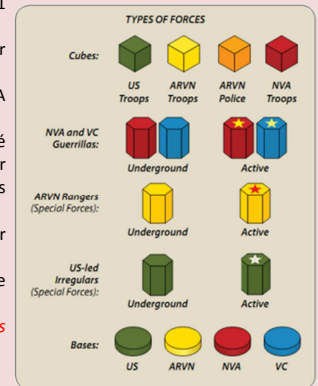
**Terroriser** (*Terror*) Permet d'affecter le Soutien et l'Opposition (1.6) dans les Cités et les Provinces et de placer des marqueurs Terreur afin d'entraver les futurs efforts pour les influencer. Permet sur les LoCs de placer des marqueurs Sabotage qui bloquent le gain de Ressource par l'ARVN (6.2.1).

- Choisir des localisations avec au moins 1 Guérilla NVA Clandestine ou 1 Troupe NVA.
- Payer 1 Ressource par Cité ou Province (0 pour les LoCs).

**PROCÉDURE** : Activer 1 Guérilla Clandestine NVA dans chaque localisation choisie (s'il y en a).

- Si la localisation est une Province ou une Cité sans marqueur Terreur, placer un marqueur Terreur. Décaler n'importe quel Soutien (pas l'Opposition) de 1 niveau vers le Neutre.
- Si la localisation est une LoC sans marqueur Sabotage, placer un marqueur Sabotage.
- **Ne pas placer** de marqueur Terreur/Sabotage s'ils sont déjà tous sur le plateau (il y en a 15).

**Certains événements (5.1.1) peuvent ajouter des marqueurs Terreur/Sabotage. Terroriser, non.**



## Activités Spéciales (*Special Activities*) NVA (4.4)

Le NVA peut réaliser les Activités spéciales **Infiltrer** (*Infiltrate*), **Bombarder** (*Bombard*) ou **Embusquer** (*Ambush*).

**Infiltrer** (*Infiltrate*) Permet au NVA de former ses forces conventionnelles ou de prendre le contrôle des forces VC. Permet également d'affaiblir l'Opposition. **Ne peut accompagner que Rassembler** (*Rally*) ou **Marcher** (*March*) (3.3.1.-2).

- Choisir 1-2 localisations abritant soit une Base NVA, soit plus de pièces NVA que de pièces VC.

**PROCÉDURE** : dans chaque localisation choisie, soit :

- S'il y a une Base NVA, placer un nombre de Troupes NVA au maximum égal à la valeur de la Piste (*Trail*, 6.7) plus le nombre de Bases NVA sur place **puis**, si désiré, **remplacer** à 1 pour 1 des Guérillas NVA par des Troupes NVA **supplémentaires** **OU**
- Si NVA est en surnombre de VC, décaler l'**Opposition** de la localisation d'un niveau vers le Neutre. **Puis remplacer** n'importe quelle pièce VC désirée par son équivalent NVA. Si le remplacement concerne une Base Enterrée (*Tunneled*), retourner le marqueur Tunnel de VC vers NVA. Pour Éliminer une pièce VC, NVA doit d'abord avoir ou rendre Disponible son équivalent NVA (1.4.1) et le placer à la place de la pièce VC.

**Bombarder** (*Bombard*) Permet d'infliger des pertes sur les Troupes ennemies regroupées.

- Choisir 1-2 localisations avec n'importe quelle combinaison d'au moins 3 Troupes ARVN et/ou US (La Police et les Forces Spéciales ne comptent pas) **ou** ayant une Base ARVN ou US. **Chaque localisation doit également contenir ou être adjacente à une localisation contenant au moins 3 Troupes NVA.**

**PROCÉDURE** : Éliminer 1 Troupe US ou ARVN de chaque localisation choisie. Placer les Troupes US Éliminées dans la zone Pertes (*Casualties*).

**Embusquer** (*Ambush*) Permet à la NVA d'attaquer lors d'un déplacement (en accompagnement de **Marcher** (*March*)), d'assurer le succès d'une **Attaque** (en accompagnement d'**Attaquer** (*Attack*)) et d'éviter l'usure et l'exposition de ses Guérillas.

- Choisir 1-2 localisations parmi celles payées pour **Marcher** (*March*, coûte 0 pour les LoCs, 3.3.2) ou **Attaquer** (*Attack*) avec les Guérillas NVA (3.3.3, pas encore résolu). **Dans chaque localisation, au moins 1 Guérilla NVA ayant Marché dans ou s'apprêtant à Attaquer doit être Clandestine** (1.4.3). Une Opération Gratuite **Embusquer** octroyée par un Événement (5.5) s'exécute comme un **Attaquer** dans la localisation. **NOTE** : **Embusquer** accompagnant **Attaquer** modifie cet **Attaquer** dans cette localisation plutôt que d'ajouter un second **Attaquer** ici.

**PROCÉDURE** : **Attaquer** dans chaque localisation choisie (sans coût de Ressource supplé-

mentaire). À la place de la procédure **Attaquer** habituelle (3.3.3), **Attaquer** dans chacune de ces localisations Élimine seulement 1 pièce ennemie (**Bases en dernier**) mais Active 1 unique Guérilla et réussit automatiquement (ne pas lancer le dé ; Éliminer la pièce ennemie normalement). De plus, n'Éliminer aucune pièce NVA même si des Troupes US sont Éliminées.

**ROUTE/RIVIERE** : Si la localisation d'**Embusquer** est une LoC, NVA **peut à la place** Éliminer la pièce ennemie de n'importe quelle localisation adjacente même si une autre pièce viens d'y être Éliminée.

**EXEMPLE**: Une Guérilla NVA qui exécute **Embusquer** sur le 2-Econ Mekong peut Éliminer 1 pièce ennemie soit du Mekong, soit de Kien Phong, soit de Kien Hoa, soit de Can Tho, soit de Saigon. Choisir Kien Phong n'empêchera pas une 2<sup>nd</sup> Guérilla exécutant **Embusquer** à cet endroit d'y Éliminer 1 pièce ennemie.

## Généralités sur les Activités Spéciales (4.0)

Lorsqu'une faction exécute une Opération (3.0) selon la séquence de jeu (2.3) de la carte Évènement, elle peut également exécuter 1 de ses Activités Spéciales (EXCEPTION : Opérations Limités, 2.3.5). Il n'y a aucun coût de Ressources supplémentaire. Comme pour les Opérations, la Faction exécutante choisit les localisations, les Factions ou les pièces affectées et l'ordre des actions. Une localisation donnée ne peut être choisie qu'une seule fois comme localisation d'une Activité Spéciale (mais voir l'élimination de pièces adjacentes via **Embusquer** (*Ambush*) depuis une Route/Rivière, 4.4.3). Les Événements peuvent autoriser une Action Spéciale gratuite (sans affecter l'Éligibilité, 3.1.2, 5.5). **NOTE** : **Une Faction peut exécuter son Activité Spéciale à tout moment : immédiatement avant, pendant ou immédiatement après son Opération.**

**EXEMPLE**: VC peut **Rassembler** (*Rally*) jusqu'à atteindre 0 Ressource, faire une pause pour **Taxer** (*Tax*) donc gagner des Ressources, puis continuer de **Rassembler** dans des localisations supplémentaires.

## Opérations d'Accompagnement

Certaines Activités Spéciales spécifient qu'elles ne peuvent accompagner que certains types d'Opérations (3.0). **Certaines Activités Spéciales doivent avoir lieu ou peuvent ne pas avoir lieu lorsque leur Opération d'accompagnement a lieu.** Sauf indication contraire, les Activités Spéciales peuvent accompagner n'importe quelle Opération et avoir lieu dans n'importe quelle localisation valide.

## Mousson (2.3.9)

Lors la dernière carte Évènement précédant chaque carte Coup (2.4) :

- Aucune Opération **Débusquer** ou **Marcher**.
- Aucun Événement **Crucial** (*Pivotal Event*).
- Les Opérations US **Frappe Aérienne** et **Pont Aérien** sont limitées à 2 localisations.





## Opérations Insurgent VC (3.3)

Le VC choisit parmi **Rassembler (Rally)**, **Marcher (March)**, **Attaquer (Attack)** ou **Terroriser (Terror)**.

**Rassembler (Rally)** (requis pour l'Activité Spéciale **Corrompre**) Permet de renforcer les forces alliées et à VC de reconquérir.

- Choisir des Provinces ou des Cités sans Soutien (Support, 1.6).
- Payer 1 Ressource par localisation choisie.

**PROCÉDURE** : dans chaque localisation choisie, placer 1 Guérilla VC **Disponible (Available)** ou remplacer 2 Guérillas VC par 1 Base VC (en respectant l'Empilement, 1.4.2). Si la localisation contient déjà au moins 1 Base VC, VC **peut, à la place**, placer un nombre de Guérilla VC égal à la valeur de la Population (1.3.2-3) de la localisation plus le nombre de Bases VC sur place **OU** permuter toutes ses Guérillas sur place en Clandestines (Underground, 1.4.3). **NOTE** : VC peut également exécuter une **Agitation (6.3.2)** s'il possède la **Capacité grisée "Cadres" (5.3)** ; cette **Agitation coûte des Ressources même si Rassembler était une opération gratuite (3.1.2, 5.5)**.

**Marcher (March)** (requis pour les Activités Spéciales **Corrompre** et **Embusquer**)

Permet de déplacer les Troupes et les Guérillas Insurgées. L'Opération **Marcher** est interdite pendant la Mousson (2.3.9).

- Les pièces peuvent commencer leur déplacement depuis n'importe quelle localisation.
  - Payer 1 Ressource par Province ou Cité où les Guérillas ou Troupes pénètrent (0 Ressource pour un déplacement sur une Voie de Communication, LoC).
  - **En cas d'Opération Limitée (2.3.5)**, Choisir 1 seule localisation de destination.
- PROCÉDURE** : déplacer autant de Troupes/Guérillas VC que désiré dans des localisations adjacentes (1.3.6). Les pièces déplacées d'un lieu vers un autre se déplacent comme un seul groupe. Activer les Guérillas d'un groupe en mouvement (1.4.3) si :
- La destination est une LoC ou affiche n'importe quel **Soutien (Support, 1.6) ET**
  - Le nombre de pièces du groupe en mouvement plus le nombre de Troupes US et ARVN, d'Irréguliers (Irregular) et de Rangers à destination excède 3.

**NOTE** : Le contrôle COIN n'arrête pas ces déplacements (1.7).

**EXEMPLE** : 2 Guérillas VC Clandestines (Underground) Marchent depuis The Parrot's Beak vers Kien Phong, où il y a 2 cubes Police et du Soutien. Le total de 4 pièces à destination excède 3 donc le VC permute ses Guérillas en Active.

**Attaquer (Attack)** (requis pour l'Activité Spéciale **Embusquer**) Permet de tenter d'éliminer des forces ennemies.

- Choisir des localisations contenant des pièces VC et des pièces ennemies.
- Payer 1 Ressource par localisation.

**PROCÉDURE** : dans chaque localisation choisie, Activer (1.4.3) toutes les Guérillas VC **puis** lancer le dé : si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Guérillas VC sur place (qu'elles aient commencé Actives ou non), Éliminer jusqu'à 2 pièces ennemies (VC choisit). Les pièces Éliminées peuvent appartenir à différentes Factions et peuvent être des Forces Spéciales Clandestines (Underground). **NOTE** : ne pas retirer les bases US ou ARVN tant qu'il y a d'autres pièces d'une de ces Factions dans la localisation.

- **PERTES (CASUALTIES)** : placer toutes les pièces US Éliminées lors de l'attaque dans la zone Pertes (Casualties).
- **USURE (ATTRITION)** : pour chaque Troupe US ou Base US Éliminée, VC doit Éliminer 1 de ses pièces attaquantes (Troupes ou Guérillas) de la localisation.

**Terroriser (Terror)** (requis pour l'Activité Spéciale **Corrompre**) Permet d'affecter le Soutien et l'Opposition (1.6) dans les Cités ou les Provinces et de placer des marqueurs

Terreur afin d'entraver les futurs efforts pour les influencer.

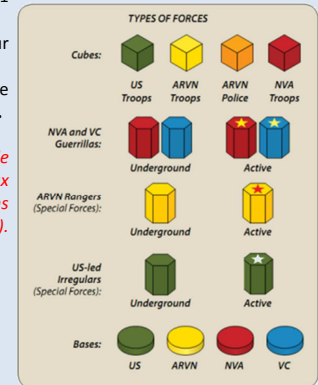
Permet sur les LoCs de placer des marqueurs Sabotage qui bloquent le gain de Ressource par l'ARVN (6.2.1).

- Choisir des localisations avec au moins 1 Guérilla VC Clandestine.
- Payer 1 Ressource par Cité ou Province (0 pour les LoCs).

**PROCÉDURE** : Activer 1 Guérilla Clandestine VC dans chaque localisation choisie (s'il y en a).

- Si la localisation est une Province ou une Cité sans marqueur Terreur, placer un marqueur Terreur. Décaler la localisation de 1 niveau vers l'Opposition Active.
- Si la localisation est une LoC sans marqueur Sabotage, placer un marqueur Sabotage.
- **Ne pas placer** de marqueur Terreur/Sabotage s'ils sont déjà tous sur le plateau (il y en a 15).

**NOTE** : l'opération **Terroriser** n'ajoutera pas de marqueur Terreur ou Sabotage dans les lieux ayant déjà un tel marqueur. (Certains Évènements peuvent le faire, 5.1.1).



## Activités Spéciales VC (4.5)

Le VC peut réaliser les Activités Spéciales **Taxer** (*Tax*), **Corrompre** (*Subvert*) ou **Embusquer** (*Ambush*).

**Taxer** (*Tax*) Permet au VC de gagner des Ressources à partir des zones qu'il habite.

- Choisir 1-4 localisations contenant des Guérillas Clandestines (*Underground*) et sans contrôle COIN (1.7). **NOTE: Il n'y a pas de contrôle COIN des LoCs, VC peut donc les Taxer même s'il est moins nombreux. VC peut Taxer les LoCs Sabotées.**

**PROCÉDURE** : dans chaque localisation choisie, Activer 1 Guérilla VC Clandestine présente (1.4.3). Ajouter la valeur ECON de la localisation ou 2x sa Population (1.3.2-4) aux Ressources VC (1.8). Si la localisation est une Province ou une Cité, décaler son niveau de 1 niveau vers le Soutien (*Support*) Actif.

**Corrompre** (*Subvert*) Permet de remplacer des pièces ARVN par des pièces VC et de diminuer le Patronage. Ne peut accompagner que **Rassembler** (*Rally*), **Marcher** (*March*) ou **Terroriser** (*Terror*) (3.3.1, -, -2, -4).

- Choisir 1-2 localisations contenant au moins 1 Guérilla VC Clandestine (*Underground*) et n'importe quels cubes ARVN.

**PROCÉDURE** : dans chaque localisation choisie, Éliminer 2 cubes ARVN OU en remplacer 1 avec 1 Guérilla VC. Puis diminuer le Patronage de -1 pour chaque 2 pièces ARVN Éliminées (ou remplacées, arrondies à l'inférieur).

**Embusquer** (*Ambush*) Permet au VC d'attaquer lors d'un déplacement (en accompagnement de **Marcher** (*March*)), d'assurer le succès d'une Attaque (en accompagnement d'**Attaquer** (*Attack*)) et d'éviter l'usure et l'exposition de ses Guérillas.

- Choisir 1-2 localisations parmi celles payées pour **Marcher** (*March*, coûte 0 pour les LoCs, 3.3.2) ou **Attaquer** (*Attack*) avec les Guérillas VC (3.3.3, pas encore résolu). Dans chaque localisation, au moins 1 Guérilla VC ayant **Marché** dans ou s'appêtant à **Attaquer** doit être Clandestine (1.4.3). Une Opération Gratuite **Embusquer** octroyée par un Événement (5.5) s'exécute comme un **Attaquer** dans la localisation.

**NOTE** : **Embusquer** accompagnant **Attaquer** modifie cet **Attaquer** dans cette localisation plutôt que d'ajouter un second **Attaquer** ici.

**PROCÉDURE** : **Attaquer** dans chaque localisation choisie (sans coût de Ressource supplémentaire). À la place de la procédure **Attaquer** habituelle (3.3.3), **Attaquer** dans chacune de ces localisations Élimine seulement 1 pièce ennemie (**Bases en dernier**) mais Active 1 unique Guérilla et réussit automatiquement (ne pas lancer le dé ; Éliminer la pièce ennemie normalement). De plus, n'Éliminer aucune pièce VC même si des Troupes US sont Éliminées.

**ROUTE/RIVIERE** : Si la localisation d'**Embusquer** est une LoC, VC peut à la place Éliminer la pièce ennemie de n'importe quelle localisation adjacente même si une autre pièce viens d'y être Éliminée.

*EXEMPLE: Une Guérilla VC qui exécute Embusquer sur le 2-Econ Mekong peut Éliminer 1 pièce ennemie soit du Mekong, soit de Kien Phong, soit de Kien Hoa, soit de Can Tho, soit de Saigon. Choisir Kien Phong n'empêchera pas une 2<sup>nd</sup> Guérilla exécutant Embusquer à cet endroit d'y Éliminer 1 pièce ennemie.*

## Généralités sur les Activités Spéciales (4.0)

Lorsqu'une faction exécute une Opération (3.0) selon la séquence de jeu (2.3) de la carte Événement, elle peut également exécuter 1 de ses Activités Spéciales (EXCEPTION : Opérations Limités, 2.3.5). Il n'y a aucun coût de Ressources supplémentaire. Comme pour les Opérations, la Faction exécutante choisit les localisations, les Factions ou les pièces affectées et l'ordre des actions. Une localisation donnée ne peut être choisie qu'une seule fois comme localisation d'une Activité Spéciale (mais voir l'élimination de pièces adjacentes via **Embusquer** (*Ambush*) depuis une Route/Rivière, 4.4.3). Les Événements peuvent autoriser une Action Spéciale gratuite (sans affecter l'Éligibilité, 3.1.2, 5,5).

**Note: Une Faction peut exécuter son Activité Spéciale à tout moment : immédiatement avant, pendant ou immédiatement après son Opération.**

*EXEMPLE: VC peut Rassembler (Rally) jusqu'à atteindre 0 Ressource, faire une pause pour Taxer (Tax) donc gagner des Ressources, puis continuer de Rassembler dans des localisations supplémentaires.*

## Opérations d'Accompagnement

Certaines Activités Spéciales spécifient qu'elles ne peuvent accompagner que certains types d'Opérations (3.0). Certaines Activités Spéciales doivent avoir lieu ou peuvent ne pas avoir lieu lorsque leur Opération d'accompagnement a lieu. Sauf indication contraire, les Activités Spéciales peuvent accompagner n'importe quelle Opération et avoir lieu dans n'importe quelle localisation valide.

## Mousson (2.3.9)

Lors la dernière carte Événement précédant chaque carte Coup (2.4) :



- Aucune Opération **Débusquer** ou **Marcher**.
- Aucun Événement **Crucial** (*Pivotal Event*).
- Les Opérations US **Frappe Aérienne** et **Pont Aérien** sont limitées à 2 localisations.