



## EXEMPLE COMPLET

### ETAPE UNE

Rouge voit 2 unités d'infanterie américaines à Binh Dinh et se précipite pour une mise à mort facile. Rouge joue une carte de 3 RP. Il dépense 1 RP de sa carte pour déplacer 4 unités non expérimentées et 1 unité d'artillerie à Binh Dinh. Il annonce une attaque, ce qui lui coûtera un autre RP si toutes les unités Bleues ne s'évadent pas du combat. Bleu tente de s'évader mais échoue avec un 2. (Notez que la plupart des jalons d'évasion risquent également de perdre R!) Si le résultat avait été réussi, ils auraient pu battre en retraite par mer et par terre.

### ETAPE DEUX

Les deux joueurs ajoutent leurs facteurs de combat, jettent un dé simultanément et consultent leurs tables de bataille. Rouge n'a pas de chance et n'inflige qu'un R sur Bleu, ce qu'il peut éviter en perdant 1 PR de son stock. Bleu ne fait pas mieux avec son dé en obtenant un échec. Rouge promeut 2 unités aux vétérans parce que Bleu avait 2 défenseurs, et Bleu promouvait ses deux défenseurs Bleus. Puisque Bleu est en défense, il peut réagir avec des unités aériennes et navales à sa portée. L'Air Cav dessert trois provinces à destination de Binh Dinh et la Blue Water Navy monte de Saigon (moins de huit provinces). Ensuite, Bleu dépense 1 RP en réserve pour renforcer 2 fantassins ARVN vétérans d'une province voisine.

### ETAPE TROIS

Rouge pourrait dépenser un autre RP pour attaquer à nouveau, mais la surprise est partie et la chance est perdue. Il passe son dernier RP à déplacer les assaillants vers un endroit plus intéressant à l'intérieur des terres.