

## HEARTS AND MINDS PLAYBOOK

Mon intérêt pour le retrait de l'Amérique du Vietnam est profond. En tant que caporal de marine, j'ai participé à l'évacuation de Saïgon et de Phnom Penh en 1975. Je vous salue, vous qui avez survécu à l'horreur de ce conflit et à vos frères qui ne sont jamais revenus.

Une décennie d'implication américaine au Vietnam a vu notre armée se développer et se renforcer et notre économie s'envoler, mais l'Amérique a subi plus de 360 000 pertes. Notre identité nationale a été l'une de ces victimes. En comparaison, nos alliés ARVN ont subi cinq fois plus de pertes, et pour chaque Américain qui est tombé, il en a été de même pour dix ennemis, du moins nous l'a-t-on dit. La question universelle est pourquoi les Américains ont-ils échoué?

Nous avons commis des erreurs aggravées par la distance et l'idéologie. Nous avons combattu un ennemi rusé qui avait l'endurance nécessaire pour résister à l'attrition incessante que nous avons infligée. Plus important encore, l'Amérique était divisée sur notre implication. Nos dirigeants ont faibli dans leur résolution. Nous nous sommes battus et sommes morts courageusement sans jamais conquérir le peuple Vietnamien ni parvenir à un consensus sur les raisons pour lesquelles nous étions là au départ.

H & M est une approche simple de notre "action policière" complexe. Les pions militaires ont une désignation indéterminée pour la force et l'unité. Chacune incorpore des hommes, du matériel, un soutien logistique et, dans le cas des unités VC et NVA, un soutien populaire. La plupart des jeux du Vietnam ont un joueur américain et un joueur nord-vietnamien. Puisque nos alliés vietnamiens étaient plus nombreux que nos propres troupes et que d'autres alliés du monde ont sacrifié 27 000 de leurs soldats, H & M a un joueur nord-vietnamien et un joueur allié.

Dans H & M, les unités non expérimentées sont un handicap. Seuls les vétérans ensanglantés mèneront à bien la guerre. Pourtant, comme on dit, on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs. Des unités non expérimentées mourront pour créer ces vétérans.

Il n'y a pas de "front" défini dans H & M. Les unités de la NVA et leurs alliés VC vont probablement apparaître n'importe où, n'importe quand. Les informations sur l'activité du Viet Cong sont aussi souvent vraies que fausses. L'ennemi évite souvent le combat s'il est présent. Le joueur de la NVA peut éviter la bataille en se dispersant dans la brousse, en se retirant dans une province voisine ou même en renversant la situation en mettant ses attaquants en embuscade.

L'Amérique a une puissance de feu écrasante, mais les insurgés du VC ont une capacité fantomatique d'apparaître et de disparaître presque à volonté. La NVA ignore les frontières politiques et attend le bon moment pour mobiliser le pays en vue de son offensive dévastatrice contre le Têt, tandis que le président américain prévoit une invasion du Cambodge et la perturbation du sentier Ho Chi Minh.

H & M est rapide et presque aussi exaspérant que la réalité. Le défi est à vous. En tant que joueur de la NVA, pouvez-vous unir votre pays ou, comme les alliés, vaincre les Nord-Vietnamiens avant que le Vietnam ne devienne le bourbier dont nous nous souvenons tous? Bonne chance!

John Poniske

3. Mélangez le paquet noir et distribuez les cartes face cachée aux joueurs. (Chaque joueur recevra 13 cartes noires.) Mélangez vos cartes noires avec vos cartes pour former votre deck de jeu. Placez-la face cachée près de votre côté du plateau de jeu. Aucun joueur ne peut regarder l'une ou l'autre des cartes de jeu, mais tout le monde peut regarder les deux piles de défausse.
4. Tirez cinq cartes de votre deck pour votre main de départ. Vous pouvez choisir secrètement une carte de campagne, qui remplace une carte dans votre main. (Vous ne tirez que quatre cartes de votre deck.) Vous devez annoncer si vous prenez une carte de campagne, mais gardez son identité secrète. (Le rouge annonce en premier.)
5. Mélangez toutes les unités VC face cachée et placez-les dans le Pool VC. Si vous le souhaitez, vous pouvez également les stocker à côté de la carte, dans un sac ou une tasse. Dans ce cas, Rouge doit indiquer l'endroit où il placera une unité VC avant de la piocher. Rouge ne peut pas jeter un coup d'œil sur les unités VC tant qu'il ne les a pas déployées. Unités VC sont posées face cachée.
6. Passer la phase de renforts pour la première année. Vous pouvez trouver pratique d'empiler les futurs renforts par année d'entrée, à côté de la carte. Vous aurez des unités supplémentaires: 3 fantassins américains, 4 fantassins NVA, 1 artillerie NVA et 4 chars NVA. Ils entrent soit par carte ou pendant l'offensive de Pâques.
7. Si vous commencez avec des unités du "Dead Pool", vous pouvez les racheter avec vos RP de stocks de départ. Déployez-les en renforts. Chaque unité du "Dead Pool" coûte 1 stock de RP.
8. Placez vos unités sur la carte comme indiqué dans le scénario. Pour faciliter la configuration, les provinces énumérées vont du Nord au Sud. Placez le marqueur de Force Politique sur la piste de jeu et tournez-le vers les côtés "Hawk" ou "Dove", comme indiqué dans le scénario.
9. Le joueur bleu peut redéployer jusqu'à 5 unités amies dans des provinces ne contenant pas de drapeau rouge ou d'unités rouges.
10. Il n'y a pas de scénario pour 1973-1975. Si vous choisissez de jouer pendant cette période, commencez en 1972 et observez les règles spéciales de ce manuel pour 1973-1975.

Les scénarios représentent des positions de départ raisonnables et ne sont pas historiquement exacts. Si vous souhaitez plus de précision, vous pouvez supprimer les cartes de campagne par leur date réelle.

- » 1965 Starlite, la Drang
- » 1966 aile blanche
- » 1967 Junction City, Khe Sanh
- » 1968 SEALORDS, Offensive du Têt
- » 1968-72 Chasse au commando
- » Menu de fonctionnement 1969-70
- » 1970 Incursion au Cambodge
- » 1971 Lam Son 719
- » 1972 offensive de Pâques

## 1. SCÉNARIOS

1. Les joueurs choisissent leur camp et choisissent les années de début et de fin. Beaucoup de joueurs choisissent 1966 pour leur premier match.
2. Séparez les cartes en trois paquets : le paquet noir, le paquet rouge du joueur Nord et le paquet bleu du joueur Sud. Retirez et mettez de côté les cartes rouge et bleu de 1969 (4 bleues et 4 rouges) et les cartes de campagne (4 bleues et 6 rouges). Vous ne pouvez jamais regarder le deck de campagne de votre adversaire.

## TABLEAU DES ÉVÉNEMENTS BUSH (BAD INTEL UNITS)

Ces événements s'appliquent uniquement aux provinces SVN. Ne pas rouler sur cette table au Laos et au Cambodge. Lorsqu'un joueur est invité ou tenu de dépenser des PR, il peut également dépenser des RP en stock, qui ne comptent pas dans ses actions. Lorsqu'un événement spécifie des unités ou une province, c'est toujours dans la province où l'événement s'est produit.

DÉ 1	DÉ 2	EFFETS
1-2	1-6	Renseignements défectueuse. Rien ici, seulement un village vide et quelques buffles d'eau.
3	1-2	Il y a une accalmie dans les combats. Chaque joueur gagne 1 stock de RP.
3	3	Le groupe bleu mène ici une mission Zippo. Bleu effectue un RAID + 1 dans cette province ou une province adjacente. Pas de tirs défensif. Promouvez 1 unité bleue dans le groupe s'il y a un raid.
3	4	Les alliés s'attendent à un renforcement communiste ici. Si elle est sur la map, Bleu doit placer la Air Cav dans cette province.
3	5	Les renseignements révèlent l'emplacement d'un QG VC. Lancez un dé sur la table des bombardiers contre 1 province des zones III, IV ou Cambodge.
3	6	Il est prouvé qu'il y a un très grand nombre de soldats chinois dans le nord du Vietnam. Bleu ne pourra pas effectuer de missions de bombardement pour le reste de l'année. La Maison Blanche craint qu'un bombardement ne déclenche une réaction de la part de la Chine.
4	1	Une tempête exceptionnellement violente frappe cette province. Les deux camps doivent retraiter toutes leurs unités, Rouge en premier. Les alliés peuvent aider les villageois, si Bleu dépense immédiatement 1 RP, ajoutez +1 à RVN Stability et supprimez le drapeau rouge de cette province.
4	2	Les unités bleues découvrent une cache d'approvisionnement rouge dissimulée. Rouge doit perdre 1 stock de RP. Ignorer si son stock est vide.
4	3	Tu Dai - Les unités bleues tombent sur une zone de piège. Le groupe bleu perd 1 unité au hasard.
4	4	Le Nord diffuse par radio un discours entraînant et patriotique de Ho Chi Minh. Recherchez une unité VC + dans le pool VC et placez-la dans cette province ou dans une province adjacente. Utilisez un VC normal si aucun appareil VC + n'est dans le pool.
4	5	Programme Chieu Hoi – Des soldats Viet Cong désertent pour le sud. Bleu place 1 ARVN non expérimenté dans cette province ou une province voisine. Prenez parmi les unités ARVN hors carte ou dans le Dead Pool, aux choix de Bleu. Rien ne se passe si aucune unité n'est disponible.
4	6	Les leader VC dans cette province sont assassinés. Mettez cette unité "Bad Intel" dans la "Body Count Box" et comptez-la comme victime VC dans la prochaine Interphase.
5	1	Les forces VC s'échappent par des tunnels et par des grande herbes d'éléphant. Rouge désigne une unité de VC et la place face cachée dans une province légale adjacente à celle-ci.
5	2	Les forces de VC disparaissent dans la campagne. Mettez ce "Bad Intel" hors carte et retournez-le face cachée dans cette province lors du prochain tour de jeu de Rouge. S'il oublie, il doit le renvoyer au VC-pool.
5	3	Les autochtones fournissent des renseignements aux unités bleues. Le groupe bleu reçoit ici une action gratuite (déplacer, attaquer, pacifier ou PC-change), mais il doit le faire immédiatement ou perdre le bonus.
5	4	Des membres du Congrès américain visitent cette province lors d'une visite d'information. Sont-ils heureux? Bleu peut dépenser des PR avant de jeter 1 dé. Chaque RP dépensé ajoute +2 au résultat. Ajoutez 1 "Dove" si le résultat du jet est inférieur à 6. (Ceci n'est pas une action, il peut donc dépenser ses PR de réserve.)
5	5	Un pilote américain est abattu dans cette province. Bleu doit soit dépenser 1 RP pour le sauver, soit ajouter 1 "Dove".
5	6	CORDS. Le programme de reconstruction rurale améliore les relations avec les habitants. Marquez cette province comme pacifiée.
6	1	Saigon rappelle les unités ARVN pour se protéger contre un éventuel Coup d'Etat. Si des unités ARVN se trouvent dans cette province, Bleu doit les prendre et les placer à côté de la carte. Il les déploie lors de la prochaine phase de renforts.
6	2	Les unités bleues tombent face à une grande force rouge. Rouge doit ajouter des unités à cette province pour que la pile ait au moins 4 fantassins. Prenez d'abord les unités d'infanterie NVA du Nord-Vietnam, puis des autres provinces. Rouge doit attaquer une fois sans acheter de RP. Il lance son attaque deux fois en utilisant le meilleur résultat.
6	3	Les unités bleues découvrent une position ennemie renforcée. Prenez le marqueur "Firebase" de n'importe où et placez-le dans la province en tant que base de feu rouge. S'il n'y a aucune unité NVA ici, prenez 1 unité NVA de n'importe où sur la carte, retournez-la côté vétéran et empilez-la avec la base de feu rouge.
6	4	Bob Hope, John Wayne, Ann-Margret et d'autres célébrités divertissent les troupes. Promouvez le statut de vétéran de toutes les unités américaines de la province. S'il n'y a pas d'unités américaines présentes, promouvez 1 unité bleue de n'importe quelle nationalité.
6	5	Dak Son – les VC ont tué environ 250 civils à Dak Son, au nord-est de Saigon, en 1967. Ajoutez 1 Hawk et 1 à RVN Stability. (Il n'est pas nécessaire que ce soit 1967.)
6	6	My Lai - En 1968, l'armée américaine a tué des centaines de citoyens non armés dans les hameaux sud-vietnamiens de My Lai et My Khe. L'incident a provoqué un tollé général. Ajoutez 1 "Dove" et soustrayez 1 de RVN Stability. (Il n'est pas nécessaire que ce soit 1968.)