

SOMMAIRE

	Page
Introduction	1
Généralités 1.0	2
Abréviations 1.1	2
Unités 1.2	2
Zone de contrôle 1.3	3
Etre à portée 1.4	3
Empilement 1.5	3
Carte 1.6	3
Saison des pluies 1.7	4
Communautés 1.8	4
Points devictoireetvictoire 1.9	4
Séquence de jeu 1.10	5
Remplacements/renforts 2.0	5
Renforts VM 2.1	5
Points de remplacements VM & DR 2.2	5
<i>Tieu Doan</i> remplacement de régiment 2.3	6
Mobilisation <i>Tieu Doan</i> et <i>Pathet Lao</i> 2.4	6
Renforts du CEF 2.5	6
Retraits du CEF 2.6	7
Points de remplacements CEF & DR 2.7	7
Mouvement du joueur 3.0	7
Mouvement 3.1	7
Mouvement double 3.2	8
Transports 3.3	8
Transports par camion 3.4	8
Transport aérien 3.5	9
Transport fluvial – <i>DNA</i> 3.6	9
Transport maritime 3.7	9
Où vous pouvez bouger et attaquer 3.8	9
Unités spéciales 4.0	9
1 ^{er} REC 4.1	9
1 ^{er} RCC, RICM et <i>DNA</i> 4.2	9
GCMA 4.3	10
Unité anti-aérienne 4.4	10
Unité du génie 4.5	10
Attrition 5.0	10
Opération du joueur 6.0	10
Points d'opérations 6.1	10
Activation 6.2	10
Options d'activation 6.3	11
Ecrasement 6.4	11
Retraite avant combat 6.5	12
Tir de barrage 6.6	12
Destruction de routes 6.7	12
Combat 6.8	12
Rivières 6.9	13
Moral d'unité 6.10	13
Embuscade 6.11	13
Esprit bolchévique 6.12	13
Résultats de combats 6.13	14
Désorganisé – DG 6.14	14
Retraite après combat 6.15	15
Héros règle optionnelle 6.16	15
Ravitaillement 7.0	15
Vérification du ravitaillement 7.1	15
Ligne de ravitaillement VM 7.2	15
Ligne de ravitaillement CEF 7.3	15
Ravitaillement fluvial 7.4	16
Non ravitaillé – NR 7.5	16
Fin de la séquence de jeu 8.0	16
Scénarios 9.0	16
Exemple de jeu	19
Notes du concepteur	20
Notes pour les joueurs	20
Index	22
Séquence de jeu détaillée	23

TONKIN

INTRODUCTION

TONKIN est un jeu couvrant la guerre d'Indochine entre la France et le Viet Minh. La guerre se déroula de 1946 à 1954. Le jeu commence en 1950 date à laquelle les communistes s'emparent du pouvoir en Chine et commencent à aider le Viet Minh. La carte représente le Vietnam du nord (Tonkin) et le Laos où eurent lieu les principaux combats. Un des joueurs joue le Viet Minh et les forces laotiennes du Pathet Lao. Les forces principales du Viet Minh sont des régiments, les autres sont des unités indépendantes ou organisées en divisions. Quelques unités sont appelées Tieu Doan. Celles-ci, comme les unités laotiennes Pathet Lao, représentent des unités au niveau bataillon. Toutes ces unités seront appelées unités VM. Le second joueur joue la France avec ses troupes coloniales. L'encadré ci-dessous résume les différentes unités françaises. Quelques unités ont changé de nom au cours de la guerre ou furent dissoutes ou transférées à de nouvelles unités. J'ai choisi, pour éviter des règles inutiles, de choisir une seule appellation, généralement la première. Quelques unités absentes sont incluses dans des unités de Groupement Mobile (GM). Toutes ces unités appartenant au joueur français sont dénommées Corps Expéditionnaire Français (CEF).

Unités de l'Armée Française

Parachutistes	
RCP	<i>Régiment de Chasseurs Parachutistes</i>
BEP	<i>Bataillon Etranger de Parachutistes</i>
BPVN	<i>Bataillon de Parachutiste Vietnamien</i>
BPC	<i>Bataillon de Parachutistes Coloniaux</i>
BPL	<i>Bataillon de Parachutistes Laotiens</i>
Mécanisés	
RICM	<i>Régiment d'Infanterie Coloniale du Maroc</i>
RCC	<i>Régiment de Chars de Combat</i>
REC	<i>Régiment Etranger de Cavalerie</i>
RSA	<i>Régiment de Spahis Algériens</i>
Artillerie	
RALP	<i>Régiment d'Artillerie Légère Parachutiste</i>
RAC	<i>Régiment d'Artillerie Coloniale</i>
RACM	<i>Régiment d'Artillerie Coloniale du Maroc</i>
Infanterie	
REI	<i>Régiment Etranger d'Infanterie</i>
DBLE	<i>Demi-Brigade de la Légion Etrangère</i>
RIC	<i>Régiment d'Infanterie Coloniale</i>
BVN	<i>Bataillon Vietnamien</i>
BCL	<i>Bataillon de Chasseurs Laotien</i>
RTS	<i>Régiment de Tirailleurs Sénégalais</i>
ACF	<i>Afrique Centrale Française</i>
BMTS	<i>Bataillon de Marche de Tirailleurs Sénégalais</i>
RTM	<i>Régiment de Tirailleurs Marocains</i>
RTA	<i>Régiment de Tirailleurs Algériens</i>
BTA	<i>Bataillon de Tirailleurs Algériens</i>
RTT	<i>Régiment de Tirailleurs Tunisiens</i>
BT	<i>Bataillon Thai</i>
Unités spéciales	
DNA	<i>Dinassaut</i>
GCMA	<i>Groupement de Commandos Mixtes Aéroportés</i>

1.0 GENERALITES

La 1^{ère} édition de Tonkin a été publiée en 2006 et quand l'opportunité de faire une 2^{ème} édition se profila, je voulais changer quelques points qui avaient besoin d'amélioration. De nombreuses règles ont été changées donc lisez les règles comme si elles étaient nouvelles. Le jeu n'est pas difficile mais il y a des règles qui sont différentes. Parmi les règles de base, lisez les chapitres au sujet des ZdC et du tracé et des points de victoire avec attention.

Version 2.3a

1.1 Abréviations (en italique les abréviations GB)

ZdC/ZoC = Zone de Contrôle (règle 1.3).

DG = Désorganisé (règle 6.14).

NR/OoS = Non Ravitaillé (règle 7.5).

VM = Viet Minh.

CEF/FEF = Corps Expéditionnaire Français.

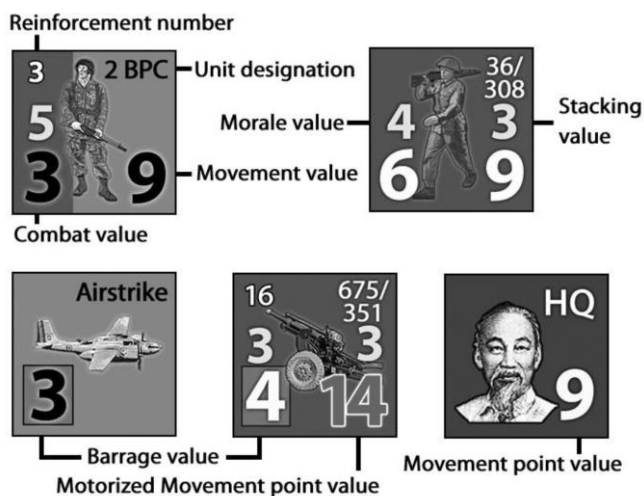
DR/SD = Dépôt de Ravitaillement.

PV/VP = Point de victoire (règle 1.9).

Hex PV = une communauté dans un hex ombré avec un nombre de PV dans un carré.

EM/HQ = Etat-Major (si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser l'EM CEF optionnel)

1.2 Unités



Renfort : Le numéro indique le tour de jeu où l'unité peut entrer en jeu. On peut également le voir sur la fiche de renfort.

Valeur de mouvement : nombre de points de mouvement dont dispose une unité. Si la valeur est en rouge, c'est une unité motorisée.

Valeur de barrage /combat : la valeur de barrage est dans une case grise.

Point d'empilement : (règle 1.5)

Moral : (règle 6.10)

Les VM sont en rouge et la bande de couleur indique :

Blanc : Tieu Doan (guérilla vietnamienne)

Noir : Pathet Lao (guérilla laotienne)

Gris : Régiments indépendants

Sans barre : Régiments divisionnaires

Le CEF est en bleu et la bande de couleur indique :

Bleu : Parachutistes

Sable : Armée nationale vietnamienne

Gris : Armée nationale laotienne

Brun : Unités auxiliaires thaïes

Verte : Unités GCMA (unités spéciales de contre-guérilla)

Sans barre : Troupes coloniales

1.3 Zone de Contrôle – ZdC

La ZdC d'une unité s'étend dans les 6 hex qui l'entourent. Une ZdC peut affecter, le mouvement (règle 3.2), les transports aériens et les parachutages (règle 3.5 et 4.0) et pour déterminer si une zone urbaine est dans votre camp ou pas (règle 1.8). Les EM et les DR ainsi que les unités aériennes et les unités de la Marine n'ont pas de ZdC.

Une unité ne peut pas avoir de ZdC si

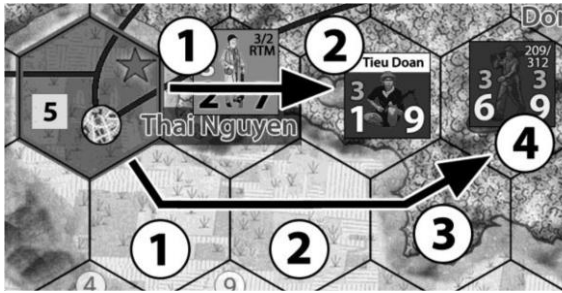
- Hex et en Chine
- Les unités du CEF dans des hex de forêt ou de montagnes
- Les unités qui sont DG (règle 6.14)
- L'unité est un QG, DR, une unité aérienne ou de marine (cependant un QG ou un DR contrôle toujours son hex)

1.4 Tracer une ligne et être à portée

Vous avez souvent besoin d'être à portée d'un EM, DR ou d'un centre de ravitaillement (retraites, ravitaillement, remplacements, etc.), ou de tracer une ligne le long d'une route ou d'une rivière (remplacements VM, transport par camions, ravitaillement fluvial). Cette ligne ne peut pas commencer, passer ou se terminer dans des hex, des bords d'hex, infranchissables ou occupés par l'ennemi. Une ZdC ennemie ne doit pas couper cette ligne. (Les hexagones en Chine sont considérés comme des "hexagones occupés par l'ennemi" pour tout le CEF).

Deux exceptions :

- Le VM peut, durant l'installation ou lorsque les Tieu Doans sont mobilisés, s'installer dans un rayon de 2 hex d'un centre de mobilisation même si ce centre ou l'hex entre les deux est occupé par une unité du CEF.
- Le VM reçoit son point de remplacement supplémentaire même s'il y a une unité du CEF à Thai Binh ou dans un hex situé entre Thai Binh et les unités VM (règle 2.2-A)



Cet exemple montre qu'une unité Tieu Doan, qui est mobilisée dans un rayon 2 hex de Thai Nguyen, est autorisée à être placée là malgré la présence d'une unité du CEF (également valable si l'unité CEF occupait Thai Nguyen) conformément à l'exception mentionnée ci-dessus. Le régiment divisionnaire VM doit tracer sa ligne de ravitaillement de 3 hex autour de l'unité CEF et se retrouve donc non ravitaillé.

1.5 Empilement

Chaque unité a une valeur de point d'empilement. Si aucune valeur d'empilement n'est imprimée sur l'unité, alors la valeur par défaut est "1" (cela inclut le QG et le DR). Vous ne pouvez pas avoir plus de 13 points d'empilement dans un hex. Cette règle est appliquée à la fin de chaque phase ou opération. En cas de sur empilement, retirez les PAS jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus que 13 points (ajustez le marqueur de PAS du régiment et/ou le marqueur de PV, si nécessaire).

L'ordre d'empilement de haut en bas doit être : QG - Objectif politique - DR - Tranchée - Unités. Placer les marqueurs OoS et/ou DG en dessus des unités concernées. Placez les marqueurs de perte de PAS en dessous des unités concernées. Le joueur VM peut inspecter les piles CEF. Le joueur CEF ne peut inspecter les piles VM que jusqu'à une unité avec une valeur de combat/barrage.

1.6 La carte

L'échelle de la carte est de 20km par hex. La table de terrain montre 4 types de terrain. Clair, accidenté, forêt et montagne. Le terrain le plus coûteux en termes de mouvement est le terrain qui définit un hex.

Les rivières, les routes et les communautés ne sont pas considérées comme du terrain. Quelques obstacles, comme les rivières, ajoutent un coût supplémentaire aux mouvements. Certaines, comme les routes, peuvent remplacer le coût de mouvement

du terrain (quelques routes ont leur nom historique, RC = route coloniale). La chaîne d'îles allant d'Haiphong à Tien Yen est considérée comme des hex côtiers.

Centres de ravitaillement : les hex entourés de rouge sont des centres de ravitaillement VM et ceux avec du bleu des centres de ravitaillement du CEF. Si un centre de ravitaillement est occupé par l'ennemi, il cessera de fonctionner en tant que tel tant qu'il sera occupé par l'ennemi.

Centres de mobilisation : Ils ont une étoile rouge.

Cités, villes et villages : Les cités sont représentées par un bâtiment. Les villes ont un rond avec une zone urbaine. Les villages sont des points noirs. Ces zones urbaines sont appelées communautés.

Les aérodromes ont un avion pour symbole.

Les ports ont une ancre pour symbole. L'hex A24 représente Vientiane sur la rivière Mekong plus au sud. Cet hex est donc un port à part entière tout comme Saigon (cercle bleu en mer).

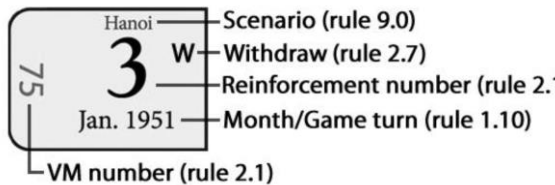
Les hex de PV sont les hex ombrés. Ils ont tous un nombre de PV dans un carré blanc dans l'hex.

Les chiffres de mise en place sont dans des cercles blancs. Ils sont utilisés dans certains scénarios (9.0).

Cases « Large force » : elles sont présentes sur la carte afin de regrouper les nombreuses unités présentes dans un seul hex. Un marqueur « Large force » remplace ces unités sur la carte.

Les hauts plateaux et le delta : la limite entre les hauts plateaux (habités par les minorités) et le delta (habité par les viet) est la limite entre les terrains accidentés et clairs. Faites attention car vous avez de la forêt dans les deux régions. Vous pouvez voir qu'elles sont peu séparées. Les hauts plateaux comprennent donc tous les hex au Vietnam et au Laos qui ont un terrain montagneux ou accidenté ou de la forêt en terrain accidenté. Le delta comprend tous les hex au Vietnam qui ont un terrain clair ou les hex de forêt entourée de terrain clair.

L'échelle de tour :



1.7 La saison des pluies

La saison des pluies a lieu de juin à septembre et les effets sont les suivants :

- Chaque mouvement coûte +1 (règle 3.1)
- Il n'y a pas de frappes aériennes (règle 6.6)
- Il y a un modificateur de -1 au dé lors d'une attaque.
- Une unité qui n'est pas ravitaillée perdra 1 pas durant la phase de vérification du ravitaillement (règle 7.1)

1.8 Communautés

Une communauté est sous votre contrôle si :

- Vous l'occupez
- Elle est dans une ZdC VM et n'est pas occupée par le CEF (une ZdC CEF n'a pas cet effet).
- Elle n'est ni occupée, ni dans une ZdC VM et que son nom est de votre couleur (bleu pour le CEF, rouge pour le VM).

1.9 Points de Victoire et Victoire Immédiate

La progression des deux joueurs se repère par la piste des points de victoire. Si un PV est ajouté, peu importe par qui, le marqueur PV se déplace vers « 100 » ce qui représente une victoire française. Si un des deux joueurs soustrait un PV, le marqueur se déplace vers « 0 » ce qui représente une victoire VM. Tous les PV ajoutés/soustraits sont immédiats. Les PV sont ajoutés lorsqu'un hex PV VM est pris par le CEF, ou déduit si un hex PV CEF est pris par le VM. Si vous quittez un hex de PV (ou si une de vos unités dans un tel hex est éliminée), et qu'elle bascule par défaut dans le camp adverse, alors votre adversaire ajoute/soustrait les PV. Le nombre de PV est appelé niveau de PV. Le niveau de PV au départ d'un scénario est imprimé sur la table

des points de victoire de chaque scénario (les marqueurs de VP ont un verso négatif si le niveau de VP tombe en dessous de 0).

A) Marqueurs d'objectifs politiques

Le verso des deux marqueurs montre lequel est le véritable objectif politique et lequel est la "Rumeur". Ils sont placés par VM sur deux hex de PV du CEF. L'un d'entre eux (choix secret de VM) est placé sur l'hex PV indiqué dans le scénario. L'autre est placé :

- à au moins 4 hex de tous régiment VM, ou
- dans un hex, occupé par au moins 4 pas du CEF (des PAS, pas les points d'empilement. Les QG ou DR ne comptent pas).

Le Français ne peut pas les contrôler avant la fin du scénario. Si l'hex PV avec l'objectif politique réel est tenu par VM à la fin d'un scénario, déduire 5 PV, sinon ajoutez 5 VP.

Le VM peut, en ajoutant 5 PV, retirer les deux marqueurs durant une phase de remplacement/renforts avant la fin d'un scénario. Placez-les alors immédiatement sur deux hex PV conformément aux règles ci-dessus.

Si vous jouez une campagne (plusieurs scénarios à la suite), enlevez les marqueurs et ajouter/soustraire 5 PV à la fin de chaque scénario que vous atteignez (règle 9.0). Le VM place les deux gratuitement sur n'importe quels hex PV. À ce stade, vous n'êtes pas obligé de placer un des marqueurs dans un hexagone spécifique

B) PV attribués dans les cas suivants :

- **10 PV** sont déduits si le VM contrôle 10 communautés dans le delta. Si, plus tard, le VM en a moins, alors 10 PV sont ajoutés (et déduits encore si les conditions sont de nouveau remplies, etc). Utilisez les 10 marqueurs Delta pour repérer ces communautés pro-VM dans le Delta.
- **10 PV** sont déduits si le VM contrôle 20 communautés dans les hauts plateaux. Si, plus tard, le VM a moins de 20 communautés, alors 10 PV sont ajoutés (et déduits encore si les conditions sont de nouveau remplies, etc). Utilisez les 20 marqueurs Highlands pour repérer ces communautés pro-VM dans les hauts plateaux.
- **5 VP** sont ajoutés pour chaque

tranche de 10 PAS de VM qui sont éliminés, quelle qu'en soit la raison.

- 1 ou 2 PV sont déduits par unité du CEF (à quelques exceptions près) qui est éliminée, quelle qu'en soit la raison.
- 1 ou 2 PV sont déduits par unité du CEF qui arrive en tant que renfort.
- 3 PV sont déduits si le CEF échoue à retirer une unité.

Tous les PV ci-dessus sont déjà pris en compte dans le niveau de PV au départ de chaque scénario.

C) Victoire

Vérifiez les points de victoire sur la fiche de scénario après la séquence "Fin de la partie" (règle 8.0) pour voir qui a gagné, ou s'il s'agit d'un match nul.

La partie se termine immédiatement si :

- Le CEF élimine le QG VM (victoire stratégique)
- le VM occupe Hanoi (victoire stratégique).

1.10 Séquence de jeu

Un tour de jeu comporte 6 phases qui se déroulent dans l'ordre ci-dessous.

1. Phase de remplacements et de renforts (règle 2.0)
2. Phase de mouvement du joueur VM (règle 3.0)
3. Phase de mouvement du joueur CEF (règle 3.0)
4. Phase d'attrition (règle 5.0)
5. Phase d'opérations (règle 6.0)
6. Phase de vérification du ravitaillement (règle 7.0)

Séquence de fin de partie (règle 8.0)

Lorsque la dernière phase est terminée, remettez le marqueur de phase sur la phase de remplacement/renfort. Déplacez le marqueur de mois au mois suivant sur la table des tours. Si c'était le dernier tour de jeu du scénario/de la campagne qui a été joué, faites la séquence de fin de partie.

2.0 PHASE DE REMPLACEMENTS/RENFORTS

Les deux camps reçoivent des renforts durant cette phase. Le VM doit avoir atteint un

certain niveau de PV pour les recevoir. La France doit décider si elle les fait entrer immédiatement et payer leur coût en PV ou les retarder. Les deux camps recevront également des remplacements et décideront de la répartition entre Points de remplacements et DR. Effectuez la phase dans l'ordre énoncé ci-dessous.

2.1 Renforts VM

Les renforts VM arrivent selon le tableau de renfort. Placez les unités qui arrivent après le début de votre scénario, sur la piste des Tours de jeu. L'arrivée de tout renfort VM dépend du nombre de VM qui est imprimé à la fois sur la Table de Renforts et sur la piste des tours de jeu. Ce niveau de VM est valable jusqu'à ce qu'il soit remplacé par un nouveau sur la table de renfort / piste des tours.

Lorsque le marqueur de mois atteint un emplacement sur la piste des tours qui a des renforts de VM, alors ils arrivent, mais seulement si le niveau de PV sur la piste des points de victoire est égal ou inférieur au nombre de PV actuel. Si le niveau de PV est supérieur, les unités sont reportées à un prochain tour de jeu ou, pendant cette phase, le niveau de PV est égal ou inférieur au nombre de VM.

Ce chiffre VM est valable jusqu'à ce qu'un nouveau soit inscrit sur la table des renforts/la piste des tours. Si le niveau de PV est supérieur, alors reportez les renforts ou les unités reconstruites à un prochain tour de jeu où, pendant cette phase, le niveau de PV est égal ou inférieur au chiffre VM.

Les renforts motorisés VM arrive dans un centre d'approvisionnement VM en Chine. Les autres renforts VM arrivent dans n'importe quel centre d'approvisionnement VM. Les Tieu Doans sont placés dans la Tieu Doan/Pathet Lao Box 2. Les camions de transport et les points de remplacement sont toujours reçus quel que soit le niveau de PV. Ajustez les marqueurs sur les pistes lorsqu'ils arrivent

2.2 Points de remplacements VM & dépôts de ravitaillement

Le VM reçoit maintenant des Points de Remplacements et des DR, quel que soit le niveau de PV (à ne pas confondre avec les remplacements supplémentaires qui arrivent parfois en renfort).

A) Le VM choisit de recevoir :

- 2 DR ou
- 2 Points de Remplacements et 1 DR ou
- 4 Points de Remplacements.

Placez n'importe quel DR sur n'importe quel centre d'approvisionnement VM. Les VM ne peuvent pas avoir plus de 9 DR sur la carte en même temps.

Le VM recevra également :

- Des Points de Remplacements comme renforts
- 2 points de remplacements si une unité VM avance sur un DR CEF, ou si un DR CEF est parachuté et tombe sur une unité VM (règle 3.5). Enlever le DR.
- 1 point de remplacement si le VM attaque et que le résultat est **Ex-DL** ou **2DL** et que le VM avance dans l'hex du défenseur.
- 1 point de remplacement si, durant cette phase, au moins 4 hex sont occupés par des unités VM dans un rayon de 3 hex de Thai Binh (W-18).
- -1 point de remplacement (déduire 1 point ou supprimer un PAS de n'importe quelle unité VM) si le VM n'occupe pas plus d'un hex dans un rayon de 3 hex de Thai Binh

B) Les points de remplacements VM :

Ils sont utilisés pendant cette phase pour remplacer des PAS et reconstruire les régiments VM éliminés. Pas plus de 8 points de remplacement de VM peuvent être sauvegardés entre les tours de jeu sur la piste des points de remplacement de VM. Les points en excès sont perdus. Utilisez le marqueur de PR VM pour suivre ces points. Le coût de remplacement d'un PAS :

- 1 point de remplacement remplace 1 PAS d'un régiment
- 2 points remplacement remplacent 1 pas d'un régiment motorisé

Pour recevoir un PR, un régiment doit :

- Ne pas avoir un marqueur OoS et être à 3 hex ou moins d'un QG VM ou d'un centre VM de ravitaillement et

- Si motorisé, être à 1 hex ou moins d'une route non détruite ou des marqueurs routes menant à un centre de ravitaillement VM en Chine.

Un régiment ne peut pas remplacer plus de 2 PAS à la fois (par les points et/ou par les Tieu Doans, règle 2.3).

Les régiments VM dans la case éliminée peuvent être reconstruits. Si c'est le cas, ils reviennent à pleine force en dépensant :

- 4 PR pour reconstruire un régiment.
- 8 PR pour reconstruire un régiment motorisé.

Placez le régiment 3 cases plus loin sur la piste de tours où il reviendra comme renfort.

2.3 Unité Tieu Doan comme remplacement de régiment

Vous pouvez remplacer ou reconstruire 1 pas de régiment non-motorisé n'importe où au Vietnam où à 1 hex du Vietnam en enlevant une unité Tieu Doan à 2 hex où moins de ce régiment. Un régiment ne devient pas DG s'il absorbe une unité Tieu Doan qui est DG, un régiment reste DG s'il absorbe une unité Tieu Doan qui ne l'est pas. Les unités Tieu Doan absorbées sont placées dans la Tieu Doan/Pathet Lao Box 1.

2.4 Mobilisation unités Tieu Doan & Pathet Lao

Tieu Doan : Après avoir absorbé des unités Tieu Doan, vous pouvez mobiliser des Tieu Doan présents dans la TieuDoan/Pathet Lao Box 2 (quel que soit le niveau de PV). Le VM peut mobiliser un nombre d'unités Tieu Doan égal au nombre d'hex de PV au Vietnam contrôlés par le VM, divisé par 2, arrondis au supérieur, mais jamais plus qu'il n'y en a dans la Box 2 (5 hex de PV mobilisent 3 Tieu Doans). Placez-les au Vietnam dans un rayon de 2 hex d'un centre de mobilisation VM.

Pathet Lao : vous pouvez mobiliser 1 unité Pathet Lao de la Box 2 s'il y a plus de centre de mobilisation contrôlés par le VM au Laos qu'il n'y a d'unité Pathet Lao sur la zone. Placez-le sur un centre de mobilisation VM au Laos. Vous ne pouvez les enlever à moins qu'elles ne soient détruites. Quand la mobilisation est terminée, déplacez toutes les unités Tieu Doan et Pathet Lao de la Box 1 à la Box 2.

2.5 Renforts du CEF

Les renforts du CEF arrivent suivant le tableau des renforts. Placez les unités qui arrivent après le début du scénario, sur la piste des

Tours, ainsi que les renforts indiqués sur la Carte des Scénarios. Lorsque le marqueur « month » sur la piste de tours arrive sur une case contenant des unités, vous pouvez alors placer une ou plusieurs unités sur la carte si vous déduisez :

- **1 PV** par unité ayant une valeur d'empilement de 1 ou 2
- **2 PV** par unité ayant une valeur d'empilement de 3 ou 4

Les renforts aériens de transport et d'attaque doivent être positionnés sur la carte. Ils sont gratuits. Dépensez 2 PV pour ramener l'unité de la marine après son retrait.

Placez :

- Les unités Thais dans un village « bleu » contrôlé par le CEF dans les hauts plateaux au Vietnam (sur ou à l'ouest de la Red river).
- Les unités GCMA dans un rayon de 2 d'une communauté contrôlée par le CEF dans les hauts plateaux (une par communauté).
- Les unités Laotiennes dans un centre de ravitaillement du CEF au Laos.
- Les BVN/BVN garr dans un centre de ravitaillement du CEF au Vietnam
- Les autres unités du CEF dans un port
- La nouvelle valeur de transport aérien en ajustant le marqueur de transport aérien. Les renforts de frappes aériennes sont indiqués soit retournant le marqueur ou en le remplaçant par l'autre marqueur plus puissant (" Valeur de Barrage 7").

Si vous ne souhaitez pas faire entrer une unité ou que vous ne pouvez pas la placer, alors elle est déplacée 6 tours plus loin sur la piste (ces unités sont employées ailleurs entre-temps). Lorsqu'elle revient, vous devez décider si vous voulez déduire les PV ou les reporter de 6 mois supplémentaires, et ainsi de suite.

2.6 Points de Remplacements CEF & Dépôts de Ravitaillement

Le CEF reçoit maintenant des DR et des points de remplacement.

A) Le CEF peut recevoir :

- 2PRet2DRou
- 4PRet1DRou

- 6 PR

Placez un DR sur n'importe quel centre de ravitaillement CEF. Le nombre maximum de DR CEF autorisé sur la carte est de 9.

B) Les points de remplacements CEF

Ils sont utilisés pendant cette phase pour remplacer les PAS et reconstruire les unités du CEF éliminées. Pas plus de 8 points de remplacements CEF peuvent être conservés et accumulés sur la piste des points de remplacements CEF. Utilisez le marqueur CEF RP pour suivre ces points. Les points en surplus sont perdus. Le coût de remplacement d'un PAS :

- **1** point de remplacement remplace 1 PAS
- **2** points de remplacement remplacent 1 PAS de motorisé

Pour recevoir un Point de Remplacement, une unité ne doit pas avoir un marqueur OoS et être dans un rayon de 3 hex de l'EM CEF ou d'un centre de ravitaillement du CEF.

Le QG du CEF peut être utilisé pour les remplacements s'il se trouve sur un hex :

- Sur un aérodrome, qui n'est pas dans la ZdC d'une artillerie ou d'une unité anti-aérienne VM ou
- Sans forêt ni terrain montagneux, si l'unité qui reçoit le remplacement est une unité para * ou
- Capable de tracer un ravitaillement par rivière ([règle 7.4](#)) ou
- Dans un rayon de 3 hex d'un centre de ravitaillement du CEF.

* Si une unité ne peut recevoir de remplaçants que par l'une des deux options (un QG peut remplir les deux options), le CEF doit alors déduire 1 transport aérien (2 transports aériens dans un cas, [règle 3.5](#)). Si le CEF déduit 1 transport aérien pour la raison susmentionnée, alors jusqu'à :

- **6** points de remplacement peuvent être envoyés par avion ou
- **3** points de remplacement, et 1 point de remplacement pour unité motorisée, peut être envoyée par air ou
- **2** points de remplacement pour les motorisé(s) peuvent être envoyés

Les unités du CEF dans la case éliminée peuvent être reconstruites. Elles reviennent à pleine puissance. Il faut :

- **2** points de remplacement pour reconstruire une unité avec une valeur d'empilement de 1 ou 2.
- **8** points de remplacement pour reconstruire une unité avec une valeur d'empilement de 3 ou 4.

Placer l'unité sur une case de la piste des tours. Elle reviendra comme renfort (avec un coût en PV pour la placer sur la carte). Placer l'unité :

- **1** tour plus loin si elle a un moral de 3 ou moins, ou si c'est l'EM du CEF.
- **2** tours plus loin si elle a un moral de 4 ou 5.

2.7 Retraits CEF

La France doit de temps en temps retirer des unités (marquées "W" sur la piste des Tours. Voir aussi le Tableau des Renforts). Il peut s'agir de n'importe quelle unité ou d'une unité spécifique (comme para, REI ou la Marine). L'unité doit se trouver dans un rayon de 3 hex d'un Centre de Ravitaillement du CEF. Placez-la sur la piste des Tours, 6 tours plus loin. Ils reviendront en renfort (avec un coût en PV, s'ils rentrent en jeu).

Vous ne pouvez pas retirer une unité qui n'est pas du type correspondant et vous ne pouvez pas retirer une unité à qui il manque un ou plusieurs pas. Soustraire 3 PV si vous ne pouvez retirer une unité à pleine puissance du bon type.

3.0 PHASE DE MOUVEMENT

Il y a deux phases de mouvement, une pour le VM puis une pour le CEF. Toutes les unités peuvent se déplacer, seules ou par transport. Certains transports sont limités et déduits lorsqu'ils sont utilisés

3.1 Mouvement

Les deux camps mènent chacun une phase de mouvement. Vous pouvez déplacer vos unités d'hex en hex. Les unités peuvent également effectuer un débordement (**overrun**). Aucune unité ne peut se déplacer/retraiter vers un ennemi (exception : Airdrop, règle 6.4). Vous dépensez le coût « le plus élevé » d'un terrain dans un hex plus éventuellement le coût d'une rivière. Le coût

total ne peut pas excéder les points de mouvement d'une unité. Vous pouvez toujours avancer d'un seul hex, même s'il s'agit d'un débordement (exceptions : les unités motorisées OoS et les DR CEF ne peuvent pas bouger sauf par transport, règles 3.3 et 7.5).

Le coût de mouvement est différent pour les unités du CEF et les unités VM, sauf pour les unités motorisées, dans les terrains accidentés et de forêt.

Route

Le mouvement le long d'une route a son propre coût, indépendamment des autres terrains (y compris les rivières), même si la route se termine dans un hex. Si vous suivez une route, vous dépenserez 1 point de mouvement par hex en terrain clair et 2 points de mouvements dans les autres terrains (les routes peuvent être construites par le génie VM, règle 4.0).

Le coût des terrains, routes et rivières comprises, coûtent +1 point de mouvement pendant la saison des pluies.

Rivière

Si vous entrez dans un hexagone de rivière, vous payez un coût de mouvement supplémentaire, sauf si vous vous déplacez par la route ou le long de la rivière. Quelques rivières finissent sur un côté d'hex. Les mouvements à travers ce bord d'hex sont considérés comme « le long de la rivière ».

Si vous déplacez une unité le long d'une rivière et qu'il y a une autre rivière qui vient de côté (comme l'hex U-14) alors vous devez dépenser ce coût supplémentaire pour cette autre rivière. S'il y a à la fois une rivière majeure et une autre mineure dans le même hex et que vous ne vous déplacez pas le long de l'une d'entre elles, alors vous dépensez seulement le coût pour la rivière majeure.

Vallées fluviales étaient souvent la seule route plate possible. Si vous bougez le long d'une rivière n'importe où sauf en terrain clairs, alors soustraire 1 PM par hex, mais sans jamais descendre en dessous d'un coût de 2 PM. Ainsi, un terrain accidenté coûtera toujours 2 PM au VM et seulement 3 au CEF. Cette réduction ne s'applique pas en terrain clair et le coût minimum reste de 2 PM.

Les seules fois où vous pouvez être dans un hexagone avec une unité ennemie sont

:

- Vous effectuez un parachutage comme débordement (règle 6.4)
- Vous entrez dans un hex avec seulement un HQet/ou un DR

3.2 Mouvement double

Une unité ou un transport peut doubler ses points de mouvement (« Double Mouvement ») pendant la phase de mouvement ou d'opération, sauf si elle :

- Est DG
- A un marqueur OoS
- Commence ou entrera dans une ZdC ennemie (souvenez-vous que certaines unités n'ont pas de ZdC)
- Effectue un débordement (overrun) (même si le défenseur n'a pas de ZdC)



3.3 Transports

Les unités (sauf DNA, règle 3.6) peuvent être transportées plutôt que de se déplacer normalement. Les DR CEF ne peuvent être déplacés que par des transports. Il y a des transports par camion, aérien, rivière et bateau. Des unités d'une même pile peuvent se séparer et utiliser des transports différents pour se déplacer.

Les DR et les unités motorisées ont leur valeur d'empilement multipliée par 3 quand ils sont transportés.

Vous avez un nombre limité de camions VM et de transports aériens pour le CEF pendant tout le tour. Ils ne peuvent pas être sauvegardé pour le tour suivant. Remettre les marqueurs à l'emplacement correspondant à la quantité de transports disponibles.

Vous pouvez utiliser tout transport :

- Pendant votre phase de mouvement. Les unités utilisant un même transport peuvent être dans des hex différents au départ et finir

dans hex différents (deux unités à Haiphong et une à Saigon = 1 transport par bateau) (exception : DNA règle 3.6)

- Quand vous dépensez un point d'opération pour bouger. Les unités doivent être empilées ensemble si vous utilisez un transport car vous n'activez qu'un seul hex, mais elles peuvent terminer dans des hex différents.

Une unité ne peut pas combiner différents transports durant une phase de mouvement ou durant un point d'opération. Déplacez le marqueur d'une case vers la gauche sur la piste chaque fois que le VM utilise 1 transport par camion ou quand le CEF utilise 1 transport aérien.

3.4 Camions de transport

Le VM a un nombre de camions de transports en fonction du scénario (les dates sur la piste de *Truck transport* indiquent quand de nouveaux camions arrivent en renfort). Un camion de transport peut déplacer un DR ou jusqu'à 3 points d'empilement avec 14 PM motorisés. Un transport par camion VM doit avoir une ligne d'hex routiers non détruits et/ou de marqueurs route qui va d'un centre de ravitaillement VM en Chine à l'unité/DR ou à un hex adjacent.

Le VM ne peut utiliser qu'un point de transport par camion pendant une phase de mouvement ou 1 point d'opération.

Le CEF n'est pas limité pour le transport par camions. Tous les DR et unités qui commencent sur ou adjacents à un centre de ravitaillement ou du QG du CEF (s'il est lui-même est dans un rayon de 3 hex d'un Centre de Ravitaillement du CEF), peuvent se déplacer de 14 PM motorisés au lieu d'utiliser leur propre Valeur de Mouvement.

3.5 Transport aérien

Le CEF a un nombre de transports aériens suivant le scénario (les dates sur la piste *Air transport* indiquent quand de nouveaux renforts arrivent). Un transport aérien peut transporter un DR ou jusqu'à 3 points d'empilement entre deux aérodromes sous contrôle du CEF ou vers un hex où ils sont parachutés.

Le CEF ne peut utiliser qu'un point de transport aérien par phase de mouvement ou par Point d'opération.

Si vous paracheutez sur ou dans la ZdC de l'unité anti-aérienne VM, déduisez 2 transports aériens (une exception au max de 1 transport aérien). Si vous paracheutez un DR à l'intérieur sa ZdC (même s'il a été largué sur une unité du CEF), lancez un dé. Sur un résultat de 5-6, enlevez le DR et ajoutez 2 points de remplacements au VM.

Il convient de noter que :

- Pas de décollage ou d'atterrissage autorisé sauf si l'aéroport est occupé par une unité CEF
- Pas de décollage ou d'atterrissage autorisé dans la ZdC d'une artillerie VM ou de l'unité anti-aérienne VM. (Souvenez-vous, si DG, pas de ZdC)
- Pas de parachutage d'unités para ou de DR sur un hex de terrain forestier ou montagneux

Tout cela dépend de la déclaration par le VM de la présence ou non d'artillerie ou d'unité anti-aérienne. Si le VM choisit de les garder secrète, il n'y a pas de coût supplémentaire de transport aérien, pas de jet de dé pour la capture des DR et pas d'interdiction pour utilisation des pistes d'atterrissage.

3.6 Transport par rivière - DNA

Les Dinassauts (DNA – division navales d'assaut) ne peuvent se déplacer, battre en retraite et attaquer que le long des fleuves et/ou des hex côtiers. Une DNA peut transporter jusqu'à 3 points d'empilement avec 14 PM (même si la DNA a perdu un PAS). Une DNA dépense 1 point de mouvement pour chaque hex parcouru, quel que soit le terrain. Une DNA ne peut pas s'auto-transporter. Les unités, si elles sont transportées, doivent être empilées avec une DNA mais peuvent être déposées en cours de route. Une DNA peut traverser un hex côtier ayant une unité VM, mais ne peut pas s'y arrêter.

Une DNA peut déborder lorsqu'elle transporte des unités/DR. Les unités transportées par la DNA peuvent participer au combat. La DNA peut également maintenir ces unités en réserve (règle 7.4).

3.7 Transport maritime

Le CEF peut transporter 12 points d'empilement par bateau entre deux ports contrôlés par le CEF. Les transports maritimes entre des ports côtiers et Vientiane – hex A24 (et vice versa) doivent d'abord se rendre à Saigon (le cercle bleu en mer). Lors du prochain transport d'unités par bateau, vous pouvez, si vous le souhaitez, déplacer des unités de Saigon à Vientiane ou n'importe quel port côtier. Il n'y a pas de limite d'empilement à Saigon.

3.8 Se déplacer et attaquer

De nombreuses unités ont des limites quant à l'endroit où elles peuvent se déplacer (y compris retraiter) et attaquer (y compris le débordement). Si une unité se retrouve dans un hex où elle n'a pas le droit d'être, elle est éliminée. Les limitations sont :

- Seuls les régiments (indépendants et divisionnaires) et les DR VM peuvent attaquer et se déplacer n'importe où sur la carte, sauf qu'aucun combat, débordement ou barrage ne peut avoir lieu à travers la frontière chinoise (les mouvements et retraites sont cependant autorisés)
- Les unités Tieu Doan et l'armée nationale vietnamienne ne peuvent attaquer et terminer leur mouvement que dans 1 hex du vietnam ou dans un hex du Laos adjacent à la frontière vietnamienne
- Le Pathet Lao et l'armée nationale laotienne ne peuvent attaquer et terminer leur mouvement que dans un hex au Laos, ou dans un hex au Vietnam adjacent à la frontière laotienne
- Les unités GCMA et thaïlandaises ne peuvent attaquer et terminer leur mouvement que dans un hex situé dans les hauts plateaux.
- Les autres unités et DR du CEF peuvent attaquer, se déplacer et être parachutées n'importe où au Vietnam et au Laos.

4.0 UNITES SPECIALES

Il y avait en fait des unités spéciales dans cette guerre. La France avait ses chars, ainsi que des unités qui pouvaient se déplacer

facilement dans les rivières du Delta. Ils avaient aussi des unités qui pouvaient rester dans les hauts plateaux comme l'ennemi. Le VM avait son unité anti-aérienne et ses sapeurs pour construire des routes.

Le 1^{er} REC

Le 1^{er} REC peut entrer dans les hex de rivières sans coût supplémentaire. Mais il ne peut se déplacer qu'en terrain clair. Une attaque ou un débordement du CEF, incluant le 1^{er} REC, contre une unité VM dans un hex de rivière, n'aura aucun modificateur de combat négatif, ni aucun modificateur de DG pour la rivière (règles 6.9 et 6.14).

1^{er} RCC, RICM et DNA

Une compagnie de chars (1^{er} RCC ou RICM) ou une DNA qui n'est pas DG et qui participe au combat augmente le moral de toutes les autres unités CEF empilées avec elle de +1 (même si l'autre unité est aussi une unité de char/DNA). Ce bonus affectera les combats, les tirs de barrage et les tests de DG. Plusieurs char/DNA donnera un bonus maxi de +1.

Un résultat au combat **Ex-DL** ou **2DL** quand vous êtes en défense, ou **Ex-AL** ou **2AL** en attaque la seconde perte sera pour la compagnie de chars /DNA. Si une unité de char/DNA mène l'attaque (règle 6.10) elle prendra les deux premières pertes (sauf si une autre unité de char/DNA prend la 2 pertes).

Une attaque ou un débordement du CEF incluant une DNA, contre une unité de VM dans un hex de rivière, n'aura aucun modificateur de combat négatif, ni aucun modificateur de DG pour la rivière.

GCMA

Les GCMA étaient des unités de guérilla combattant le VM. Ils peuvent retraiter avant le combat (règle 6.5), ne peuvent pas être pris en embuscade (règle 6.11) et deviennent DG plus difficilement.

Unité anti-aérienne VM

Si elle n'est pas DG, l'unité anti-aérienne VM empêche l'utilisation des aérodromes et rend plus difficile les parachutages de paras et de DR du CEF dans son hex ou dans sa ZdC. Elle donne aussi au CEF un modificateur de - 2 au tir de barrage effectué par un appui

aérien (avec ou sans la participation de l'artillerie du CEF) sur ou dans sa ZdC. Le « 3 » entre parenthèses est sa valeur de combat utilisée uniquement en défense.

Unité du génie VM

Le VM peut placer un marqueur route sous l'unité du génie à la place de bouger l'unité pendant la phase de mouvement ou quand elle est activée pour bouger grâce à un point d'opération. Placez le marqueur route après que tous les mouvements aient été effectués. Si tous les marqueurs routes ont été utilisés, en prendre un qui est sur la carte et le placer dans sa nouvelle position (la route s'est dégradée). Le « 4 » entre parenthèses est sa valeur de combat, utilisée uniquement en défense.

Vous payez **3 PM** (quel que soit le terrain et que vous soyez VM ou CEF ou motorisé) lorsque vous entrez dans un hex avec un :

- Marqueur route (dans n'importe quelle direction), ou
- Route imprimée, en venant d'un marqueur route adjacent (quel que soit le côté d'hex ou se trouve l'entrée et la sortie de la route)

Vous êtes bien sûr libre d'ignorer les deux options ci-dessus et de ne payer que le coût normal du terrain à la place.

Afin de créer une route continue, un marqueur route se connecte à toutes les routes imprimées adjacentes ainsi qu'à tous les marqueurs routes adjacents.

Si le VM choisit de retirer les marqueurs route détruite (règle 6.3) avec le génie, enlevez les marqueurs routes détruites dans les hex adjacents et dans sa propre case (mais pas plus de 3 marqueurs). Si un marqueur route reçoit un marqueur route détruite (règle 6.6), ne retirez pas le marqueur route, placez simplement un marqueur route détruite par-dessus.

5.0 PHASE D'ATTRITION

Si vous étiez non ravitaillé à la fin du tour précédent, vous avez la phase de mouvement pour le corriger. Sinon vous allez subir une attrition maintenant.

Une unité avec un marqueur OoS perd 1 PAS, à moins qu'elle soit ravitaillée à cet instant (règle 7.0). Ne retirez pas le

marqueur OoS durant cette phase même si vous pouvez tracer une ligne de ravitaillement. Les deux camps vérifient leur ravitaillement avant d'appliquer les pertes. Seules les unités qui ont un marqueur OoS vérifient leur ravitaillement pendant cette phase.

6.0 PHASE D'OPERATION

C'est la phase principale. Vous pouvez vous déplacer, combattre, construire des retranchements etc. Chaque point d'opération vous permet de faire une chose. Vous devez décider si vous dépensez un DR ou pas pour avoir un choix plus large d'options.

6.1 Points d'opération

Les camps reçoivent 10 points d'opération. Le joueur VM lance un dé et divise le résultat par 2, arrondi à l'entier supérieur. C'est le nombre de points d'opération qui peuvent être dépensés d'affilée. Vous devez dépenser au moins un point. Utilisez le marqueur de points d'opération VM sur la piste des points d'opération Viet Minh pour savoir combien de points ont été dépensés et combien il vous en reste.

Quand le VM a dépensé tous ses, le joueur du CEF procède comme le VM pour obtenir de 1 à 3 points et utilise le marqueur CEF OP sur la piste française de points d'opération. Après qu'ils aient été dépensés, c'est au tour du VM de lancer encore les dés suivis par le CEF et ainsi de suite. Quand l'un des joueurs a dépensé tous ses points, l'autre joueur dépense tous les points restant à la suite.

Les deux joueurs doivent utiliser le marqueur opération stop pour indiquer ou s'arrête le marqueur OP sur la piste lorsque le nombre de points d'opération a été dépensé (il est étrange comme il est facile d'oublier ce qu'il vous reste à dépenser de vos points).

6.2 Activation

Après avoir reçu les 10 points mais avant d'en dépenser un, les deux joueurs décident s'ils dépensent ou pas un DR (le joueur VM décide d'abord). C'est le seul DR que vous pouvez dépenser dans un tour. Si vous en dépensez un, retournez le pion et ne l'enlevez pas jusqu'à la fin de la phase d'opération à moins qu'il ne soit détruit ou

si une unité ennemie avance dessus. Si le VM décide de ne pas dépenser un DR, alors il peut déplacer n'importe quel DR VM sur la carte et le mettre sur l'hex où se trouve le HQ VM.

Si aucun des deux camps ne dépense un DR, alors les 10 points d'opération des deux camps sont perdus et il n'y aura pas de phase d'opération au cours de ce tour de jeu. Si c'est le cas, passez directement à la Phase de Vérification du Ravitaillement.

6.3 Options d'activation

Si vous dépensez un DR (il peut être DG), vous pouvez ensuite choisir une des 7 options (a – G) chaque fois que vous dépensez un point d'opération.

Si vous ne dépensez pas un DR, alors vous ne pouvez choisir qu'entre les 5 premières options (a – e). Si le DR dépensé est détruit par une unité ennemie, alors vous ne pouvez choisir qu'entre les 5 premières options pour les points d'opération restants.

Chaque point vous permet d'effectuer une des options ci-dessous :

- a) **Retirer jusqu'à 3 marqueurs DG et/ou routes détruites** de n'importe quels hex contenant une de vos unités (exception, règle 4.0 Génie). Une pile avec plusieurs unités DG compte comme un seul marqueur DG. Si vous enlevez à la fois un marqueur DG et un marqueur route détruite d'un même hex cela compte comme 2 marqueurs retirés. Si vous retirez 3 marqueurs DG (uniquement DG) Vous pouvez retirer de 1 à 3 marqueurs DG supplémentaires (jusqu'à 6 DG au total), mais seulement si tous les hex sont adjacents les uns aux autres.
- b) **Echanger un DR (pas un DR dépensé) pour obtenir 3 retranchements.** Si le CEF le fait, placez jusqu'à 3 marqueurs de tranchées blancs sur les unités du CEF dans :
 - Des hex d'aérodrome, si le DR enlevé était dans un aérodrome. Déduisez 1 transport aérien (ne tenez compte des ZdCVM), ou
 - Des hex dans le delta qui sont ravitaillés, si le DR était dans un centre de ravitaillement du CEF dans le delta, ou
 - Dans un rayon de 3 hex du DR retiré

Si le VM le fait, placez jusqu'à 3 marqueurs

de tranchées noirs sur les unités VM dans un rayon de 3 hex :

- D'un centre d'approvisionnement VM, si le DR lui-même se trouvait sur un centre d'approvisionnement VM, ou
- Du DR retiré

Une seule option peut être choisie par chaque camps. Vous ne pouvez pas les mixer. Au moins un marqueur de tranchée doit être placé. Toutes les unités dans un hex qui reçoit un marqueur de tranchée sont retranchées. Vous ne pouvez pas en garder (à la fin d'une phase ou d'un point d'opération) ou placer un marqueur de tranchée dans un hexagone qui est inoccupé, occupé uniquement par une DNA, un DR, un QG ou qui est occupé par l'ennemi.

- c) **Déplacer une partie ou la totalité des unités d'un hex.** Chaque unité peut choisir de se déplacer normalement ou par transport. Les unités peuvent également faire des débordements. Les unités d'une pile activée peuvent se déplacer dans des directions différentes.
- d) **Effectuer un tir de barrage avec des frappes aériennes et/ou navales.** L'hex cible doit être adjacent à une unité du CEF. Le VM ne peut pas choisir cette option
- e) **Détruire une route** (règle 6.7)
- F) **Barrage d'artillerie contre un seul hex :** toutes les unités d'artillerie participantes doivent être dans un rayon de 3 hex du DR dépensé. Vous pouvez ajouter l'appui aérien et/ou la marine (règle 6.6)
- G) **Attaquer un hex avec des troupes.** Toutes les unités participantes doivent se trouver dans un rayon de 3 hex du Dr dépensé (règle 6.8)

6.4 Débordement (overrun)

Les unités qui ne sont pas DG peuvent être débordées, soit pendant la phase de mouvement, soit pendant la phase d'opération. Les unités qui le souhaitent doivent s'empiler au début de leur

mouvement et le rester jusqu'à ce que le débordement soit terminé (les unités d'une pile peuvent se séparer si elles débordent des unités distinctes). Toutes les unités d'une pile qui souhaitent déborder doivent payer le même coût de PM pour chaque hex, que l'unité qui dépense le plus de PM pour ce type de terrain. Les unités qui ne participeront pas au débordement doivent d'abord terminer leur mouvement avant que vous déplaciez la pile qui va déborder (les piles de différents hex se déplacent dans l'ordre que vous souhaitez).

Il est résolu comme un combat (règle 6.8).

S'arrêter adjacent à l'ennemi et payer le coût de l'hexagone dans lequel vous avez l'intention d'entrer (n'inclut pas les routes). Une DNA, qu'elle transporte des unités ou non, ne paie qu'un PM pour le terrain. Payez ensuite 2 PM supplémentaires pour le débordement lui-même, même si l'ennemi bat en retraite avant le combat (règle 6.5) ou même si l'ennemi est éliminé lors d'une embuscade (règle 6.11). Vous ne pouvez pas faire un débordement si vous n'avez pas assez de Pm pour payer le cout de l'hex et les 2 Pm supplémentaire, sauf si vous commencez votre débordement adjacent à l'ennemi (parce que l'on peut toujours se déplacer d'un hexagone).

Si le défenseur bat en retraite ou est éliminé, toutes les unités attaquantes doivent avancer dans l'hex (retirer tout DR ennemie s'y trouvant). Elles peuvent continuer à se déplacer et déborder à nouveau, s'ils leur restent suffisamment de PM. Les unités peuvent rester ensemble, ou se séparer et se déplacer dans des directions différentes (certaines peuvent déborder à nouveau et d'autres non. Celles qui ne le font pas, bougent en premier). Si l'hex du défenseur ne devient pas vacant, alors l'attaquant ne peut plus ni bouger, ni déborder.

Les unités Para (uniquement) **peuvent être larguées sur une unité VM.** Il s'agit d'un débordement (pas de coût supplémentaire en PM puisque le transport aérien est utilisé). Si l'unité VM est toujours dans l'hex après le combat, les unités para du CEF doivent retraiter d'un hex. Si elles ne le peuvent pas, elles sont éliminées.

Il y a un modificateur de -2 au dé de combat si une unité, qui s'est arrêtée face à un ennemi et qui est sur le point d'effectuer un

débordement, n'est pas dans un rayon 3 hex d'un DR ami (n'importe quel DR convient). Les unités parachutistes larguées sur les unités VM ont toujours un -2, même si le parachutage a lieu dans un rayon 3 hex d'un DR.

Si vous effectuez un débordement sur un DR et/ou un EM seul il n'y a alors pas de combat. Vous pouvez vous déplacer par la route et il n'y a pas de coût supplémentaire. Entrez dans l'hex et éliminez le DR et/ou l'EM. (L'EM VM peut retraire avant combat.

6.5 Retraite avant combat

Les unités Tieu Doan, Pathet Lao, GCMA ou l'EM VM, qui ne sont pas DG, peuvent retraire d'un hex avant un combat en défense (elles ne peuvent pas retraire face à un tir de barrage). Dans ce cas, l'attaquant peut avancer dans l'hex ou recalculer les rapports de force si d'autres unités sont restées sur place. Les Tieu Doan et les Pathet Lao ne peuvent pas cumuler cette option avec une embuscade. Vous ne pouvez reculer qu'une seule fois face à un débordement contre les mêmes unités ennemies durant le même mouvement ou point d'opération (pas de fuite lorsque la même pile vous déborde pour la deuxième fois).

6.6 Tir de barrage

Vous pouvez effectuer un tir de barrage contre un hex contenant des unités ennemies si vous dépensez un point d'opération et que vous choisissez l'option **d)** ou **F)**. Toutes les unités d'artillerie participantes doivent être adjacentes à l'hex ciblé. Additionnez la valeur de barrage de toutes les unités participantes et consultez la table d'attaque de barrage. Consultez la liste ci-dessous pour tout DRM de Barrage (qui sont tous cumulatifs). Lancez 2 dés. Le résultat modifié se situera dans l'une des portées de l'une des trois colonnes du tableau.

Le résultat sera :

- **MISS** = rien ne se passe
- **DG** = toutes les unités en défense sont DG
- **DG & DL** = Toutes les unités en défense sont DG et une d'entre elle perd 1 pas (choix du défenseur)

Un jet de dé **non modifié** de 2 est toujours un **échec**.

Un jet de dé **non modifié** de 12 est toujours

un **DG & DL**

« Tous les défenseurs » : cela inclut à la fois les DR et l'EM. Si un hex visé ne contient que des DR et/ou EM ils sont éliminés sur un résultat **DG & DL**.

Le CEF dispose d'une unité d'appui aérien (sauf pendant la saison des pluies). Elle commence avec une Valeur de Barrage de 3, qui devient 5 grâce au renfort (retournez le marqueur). Elle passe à 7 (remplacez le pion), puis à 9. Si elle fait un barrage, placez-la dans l'hex attaqué, qui doit être adjacent à une unité du CEF. Un barrage aérien (même s'il est combiné avec l'artillerie et/ou la Marine) reçoit un modificateur au dé de barrage de -2 si l'hex ciblé contient ou est dans la ZdC de l'unité Anti-Aérienne VM.

Le CEF a de la Marine. Elle peut faire un tir de barrage sur une unité de VM qui se trouve sur un hex côtier ou adjacent à celui-ci (ex : Thanh Hoa), et qui soit adjacente à une unité du CEF. Si elle effectue un tir de barrage, placez-la dans cet hex.

6.7 Routes détruites

les deux camps peuvent détruire une route en dépensant un point d'opération et en choisissant l'option **e)**. En cas de succès, placez un marqueur route détruite. Aucun des camps ne peut utiliser la route dans cet hex. Chaque camp peut retirer un marqueur route détruite en choisissant l'option **a)** en dépensant un point d'opération. Le VM et le CEF ont des procédures différentes pour la destruction des routes :

Le CEF peut essayer de détruire une route dans un hex (sauf en Chine) par une frappe aérienne. Il n'est pas nécessaire qu'elle soit adjacente à une unité du CEF. Une frappe aérienne contre une route n'affecte pas les unités VM dans l'hex (si les unités VM sont la cible, les routes ne sont pas affectées). A moins que le résultat soit un MISS, mettre un marqueur route détruite dans l'hex.

Le VM peut détruire des routes dans 3 hex distinct. Mettre des marqueurs routes détruites sur les hex. Cela peut être n'importe quel hex dans le Delta (même s'il est occupé par une unité CEF) et/ou n'importe quel hex occupé par le VM dans les hauts plateaux.

6.8 Combats

Vous pouvez attaquer un hex contenant des

unités ennemies si vous dépensez un point d'opération et choisissez l'option **G**). Toutes les unités attaquantes participantes doivent être adjacentes à cet hex. Si vous le souhaitez, déplacez les unités sur le **Battle Board** et placez le marqueur Battle dans l'hex du défenseur.

Suivez cette procédure :

1. Déclarer l'attaque (ou le débordement, si option **c**). Les deux camps montrent quelles unités de la pile participent
2. Le défenseur peut battre en retraite avant le combat, si cela est autorisé
3. Le défenseur (si VM) peut tendre une embuscade (règle 6.11)
4. Chaque camp choisit son unité de tête (règle 6.10)
5. L'attaquant (si VM) peut déclarer l'esprit bolchevique (règle 6.12)
6. L'attaquant lance 2 dés pour obtenir un résultat de combat
7. Chaque camp lance les dés pour vérifier le DG (règle 6.14)
8. Le défenseur peut battre en retraite ou tenir bon (règle 6.15)
9. Chaque camp applique les éventuelles pertes (règle 6.13)

Additionnez tous les facteurs de combat de l'attaquants (pas les valeurs de barrage). Comparez le total avec le total des valeurs de barrage et de combat défensifs. Calculez le ratio correspondant (arrondi à l'inférieur). Les rapports de force inférieurs à 1-2 utiliseront la colonne 1-2 avec un modificateur de -1 au dé. Les rapports de force supérieurs à 5-1 utiliseront la colonne 5-1 avec un modificateur de +1 au dé.

Lancez deux dés et modifiez le résultat en :

- En ajoutant ou soustrayant la différence entre le moral de l'unité attaquante de tête et celles de tête du défenseur. Le moral est divisé par 2 si DG
- Ajouter l'esprit bolchevique, le cas échéant
- Consultat la table des terrains,
- Consultat la table des modificateurs de combat

Tous les modificateurs sont cumulables mais le résultat final ne peut jamais être supérieur à +3 ou inférieur à -3. Consultez la

table de combat et de DG, trouvez la ligne correspondant au ratio et regardez quelle colonne contient le résultat correspondant au résultat du dé modifié (un résultat modifié de -1 est considéré comme 0). Le résultat du combat se situe en haut de cette colonne. Si vous attaquez un hexagone avec seulement un DR et/ou QG, alors aucun jet de dés n'est nécessaire. Il suffit d'avancer dans l'hex et de les retirer (le QG VM peut battre en retraite avant le combat).

6.9 Rivières

Le jet de combat, ainsi que le jet de DG de l'attaquant, sont modifiés pour toute rivière se trouvant dans l'hex du défenseur. Mais la rivière n'apportera aucun modificateur si l'attaque :

- Vient le long de la même rivière (y compris à travers les côtés d'hexagone où certaines rivières ont leurs sources)
- Vient par un parachutage
- Vient des deux côtés de la rivière
- La participation d'une DNA et/ou du 1^{er} REC

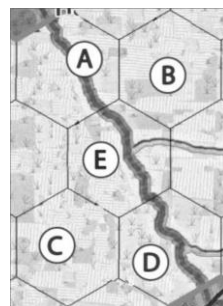
Remarquez que certaines rivières se séparent créant un

« Y ». Si l'hex du défenseur en a un Y et qu'il y a une attaque venant le long d'une des deux rivières, il y a toujours un modificateur dû à l'autre rivière.

Pensez de la façon suivante : existe-t-il un espace dans l'hex du défenseur qu'aucune unité attaquante ne peut atteindre sans traverser une rivière ?

Exemples :

1) **A** et **D** attaquent **E**. Les deux attaquent le long de la rivière majeure et des deux côtés de la rivière mineure, donc **E** ne reçoit aucun modificateur.



2) **B** et **C** attaquent **E**. Elles attaquent des deux côtés de la rivière majeure, il n'y a donc pas de modificateur lié à la rivière majeure.

En revanche, il y aura un modificateur de rivière mineure car il y a un espace dans l'hex du défenseur qui, grâce à la

rivière mineure, n'est pas atteignable par **B** ou **C**. Il y a le même résultat si **A** et **B** attaque ou si **C** et **D** le font.

6.10 Moral des unités

Dans les combats et les débordements, une unité dans chaque camp mènera l'attaque et la défense. D'abord l'attaquant en une choisit. Ensuite, le défenseur fait de même. L'attaquant ne peut pas choisir son unité de tête parmi :

- **Artillerie – Génie – Anti-aérien** (jamais une de ce type)
- **Tieu Doan - Pathet Lao - GCMA** (unités qui peuvent battre en retraite avant le combat), si toute autre unité peut être choisi

Le défenseur ne peut pas choisir :

- **Artillerie - Génie - Anti-Aérien - Tieu Doan - Pathet Lao - GCMA** si une autre unité peut être choisie

La différence entre les valeurs de moral des deux unités devient un DRM bénéficiant à l'unité ayant la moral valeur la plus élevée. Le premier pas de perte des deux côtés doit être pris dans l'unité de tête. La Valeur de Moral d'une unité peut être réduite (règle 6.13, 6.14) ou augmentée (règles 4.0, 6.12). C'est toujours la Valeur Morale modifiée qui compte en toute occasion.

En raison de la mauvaise qualité et du manque de matériel au cours des premières années (jusqu'à dix calibres différents ont été utilisés), les unités françaises au combat (et non en barrage) subiront, entre **Oct-50** et **Mai-52**, un DRM de combat de -1 en attaque et de +1 en défense.

6.11 Embuscade

Une unité VM en défense qui n'est pas la DG peut tendre une embuscade avant que l'unité de tête ne soit choisie. Une embuscade est faite la pile en défense, et non par unité. Le VM ne peut pas tendre d'embuscade à une DNA (les unités transportées par l'ADN peuvent être pris en embuscade), les GCMA et les unités parachutées, ou si elle décide de retraiter avant le combat. Une unité de VM ne peut tendre une embuscade qu'une seule fois (la première fois) si elle est débordée plusieurs fois par le même attaquant au cours d'une Phase de Mouvement/Point d'Opération.

Si le VM décide de tendre une embuscade, il choisit l'unité VM qui la fera et l'unité du CEF à pleine puissance (si possible) qui la subit. Lancé un dé. L'unité du CEF perdra un pas si le résultat est égal ou supérieur à sa valeur moral (cela peut entraîner de recalculer le ratio). L'unité du CEF devient également DG si elle perd un pas (**l'unité du CEF, même si elle est DG, doit toujours attaquer, sauf s'il s'agit d'un débordement, règle 6.14**).

Si le joueur VM obtient un "6", alors l'unité VM perd également un pas. Si l'hexagone devient vide, alors toutes les unités du CEF qui attaquent peuvent avancer dans l'hexagone.

6.12 Esprit Bolchévique

Le VM peut recevoir un DRM positif quand il attaque, en déclarant un esprit bolchevique. Elle est faite après que les deux camps aient choisi leurs unités de tête mais avant que les dés de combat ne soient jetés. L'unité VM de tête doit avoir au moins 3 PAS. Si elle est déclarée, lancez un dé. Le résultat est un DRM positif à utiliser dans le combat à venir (mais le résultat final est ajusté car le DRM ne peut être supérieur à +3). L'unité VM de tête, perdra un PAS automatiquement en plus du résultat du combat. Les pertes sont prises avant que toute avance soit faite (**article 6.15**).

6.13 Résultats des combats

Les résultats de combat sont :

2AL=l'attaquant perd 2PAS

Ex-AL=les deux camps perdent 1 PAS chacun puis l'attaquant perd 1 PAS supplémentaire.

Ex=les deux camps perdent 1 PAS chacun

Ex-DL=les deux camps perdent 1 PAS chacun puis le défenseur perd 1 PAS supplémentaire.

2DL=le défenseur perd 2 PAS

Après avoir lancé les dés pour DG et que le défenseur ait décidé de battre en retraite ou de rester sur place (**règle 6.15**), appliquez toutes les pertes :

- Les unités Tieu Doan, Pathet Lao, détachement BCL et GCMA n'ont qu'1 pas. Retirez-les quand elles subissent une perte (pas de PV pour ces unités du CEF)

- D'autres unités avec des valeurs d'empilement de 1 ou 2 ont 2 PAS. Retournez-la lorsqu'elle perd son 1er PAS (le verso a une barre sombre en travers du pion) et retirez-la lorsqu'elle perd son 2ème PAS. Déduisez 1 VP lorsqu'elle est éliminée, s'il s'agit d'une unité du CEF
- Une unité ayant une valeur d'empilement de 3 ou 4 a 4 Pas. Lorsqu'il perd son 1er Pas, placez un marqueur "-1" dessus. Il a maintenant -1 point de combat/barrage, de moral et en point d'empilement. Lorsque le deuxième pas est perdu, retirez le marqueur et retournez l'unité. Lorsqu'elle perd son 3ème PAS, remettre le "marqueur -1" sur l'unité (-1 sur les valeurs citées plus haut). Retirez l'unité lorsqu'il perd son 4ème PAS. S'il s'agit d'une unité du CEF, déduisez 2 VP quand elle est éliminée.

Vous ne pouvez pas satisfaire aux pertes en retirant des pas aux unités qui n'ont pas participé à l'attaque. Placez les unités éliminées dans la case Eliminé, sauf Tieu Doan et Pathet Lao qui sont placés dans la BOX 2 Tieu Doan/Pathet Lao.

Chaque fois qu'un régiment VM subit un PAS de perte, déplacez le "Regiment Hit-Marker" d'une case vers "10". Lorsqu'il atteint "10", remettez-le à "0" et ajoutez 5 PV. Les pertes de Tieu Doan et du Pathet Lao ne comptent pas comme des pertes de PAS de régiment.

6.14 Désorganisé - DG

Après chaque combat mais avant que le défenseur décide de retraiter ou de rester sur place (règle 6.15), les deux camps vérifient si leurs unités deviennent DG. Sous la table des résultats de combat se trouvent deux lignes, une pour chaque camp. Les deux joueurs consultent leur ligne respective pour consulter l'emplacement qui correspond au résultat du combat. Les deux camps lancent un dé chacun et vérifient la table des modificateurs de DG (le moral d'une unité peut modifier le résultat mais seulement pour la pile dans laquelle est l'unité) et la table de terrain. C'est le terrain dans l'hex du défenseur qui compte pour les deux camps. Il convient de noter que :

- Les unités VM et GCMA n'appliquent pas le +2 pour

la forêt.

- Le -1 pour un retranchement ne s'applique qu'au défenseur retranché.
- Le +1 pour une rivière majeure s'applique seulement à l'attaquant qui attaque un tel hex (avec les exceptions expliquées dans la règle 4.0, 6.9).

Tous les DRM sont cumulatifs. Si le résultat de votre jet de dé est égal ou supérieur au chiffre indiqué, alors toutes les unités participantes (y compris les DR et les QG, quand ils se défendent) deviennent désorganisées. Placez un marqueur DG sur eux.

Une unité qui est DG :

- N'a pas de ZdC
- A son moral divisé par deux (arrondi à l'inférieur). Si elle a un marqueur -1 dessus, appliquez le -1 d'abord puis divisez-la. Si elle a +1 en moral (empilée avec RICM, RCC ou DNA), appliquez-le +1 d'abord, puis divisez-la
- Ne peut pas tendre une embuscade, effectuer un mouvement double, un débordement ou une retraite avant combat
- Dépense 1 PM supplémentaire pour chaque hex de terrain (même si elle est transportée par camion).
- A un modificateur de +1 quand elle est attaquée par tir de barrage
- A -1 à sa valeur de barrage si c'est une unité d'artillerie

Il n'y a pas d'effet supplémentaire pour une unité qui est DG, de subir un autre résultat de DG. Vous pouvez supprimer les marqueurs de DG en dépensant un point d'opération et en choisissant l'option a).

Si le défenseur décide de rester sur place et de ne pas retraiter, alors les deux camps appliquent toutes les pertes maintenant après le dé.

6.15 Retraite et avance après combat

Après un jet de dé, le défenseur peut, si possible, reculer d'un hexagone au lieu de subir la perte d'un PAS. Si vous retraitez, alors toutes les unités dans l'hexagone du défenseur doivent retraiter. Elles peuvent retraiter dans des hexagones différents. Un DR ne peut jamais retraiter et aucune unité

ne peut retraire après un tir de barrage. Après une retraite, les deux camps appliquent leurs pertes de pas (un pas de moins pour le défenseur suite à la retraite).

Si l'hex du défenseur est libre parce que toutes les unités ont retraité ou été éliminées, l'attaquant peut avancer dans l'hex (il doit avancer, s'il s'agit d'un débordement). Si l'attaquant avance, retirer tout DR en défense et retirer tout marqueur de tranchée ennemi qui s'y trouve.

Les unités d'artillerie et les DR ne peuvent jamais avancer après le combat (exception : GM/35 RALP peut avancer).

Si le défenseur tient la position et ne retraire pas :

Alors le défenseur applique le résultat du combat et perdra un PAS supplémentaire (par pile, et non par unité) si :

- Aucune des unités attaquantes participantes n'est DG et
- Une partie ou la totalité des unités en défense sont DG et
- Le défenseur a perdu au moins un pas suite au combat

6.16 Règle optionnelle Héro

Vous voulez être un héros ? Vous avez maintenant la chance de commander vos propres troupes. Placer un pion officier (vous !) sur l'une de vos unités (un bataillon parachutiste pour la France ou un régiment divisionnaire pour le VM). Le grade le plus bas commence à 1 (marqué derrière le grade) et le plus élevé est de 4. Le marqueur *mentioned* est placé sur la piste des remplacements. Si vous êtes de grade 1 ou 2 déplacer le marqueur d'une case vers 8 chaque fois que votre unité :

- Participe à un combat et obtient un résultat de dé modifié égal ou supérieur à 10.
- Défends et que l'attaquant obtient un résultat de dé modifié égal ou inférieur à 4.

Quand le marqueur atteint la case 8, remettez-le à 0 et retourner/remplacer votre officier par un de grade plus élevé. Ce qui est amusant est de voir combien de

promotions vous obtenez.

Commencer au grade 1 dans le scénario Cao Bang et Hanoi, au grade 2 dans Hoa Binh, au grade 3 dans Plaine des Jarres et Dien Bien Phu.

Si vous êtes du grade 3 ou 4 vous obtiendrez deux unités parachutistes de plus (France) ou le reste de la division (VM). Déplacez le marqueur vers 8 chaque fois qu'une de vos trois unités :

- Participe à un combat et obtient un résultat modifié de 9 ou plus et occupe l'hex du défenseur ou
- Se défends, ne retraire pas et l'attaquant obtient un résultat modifié de 5 ou moins

Vous pouvez être un véritable héros et commander au front. Si l'unité avec laquelle vous êtes empilée mène l'attaque/défense vous pouvez décider de mener le combat sur le front. Vous ajoutez DRM de combat de +1 si vous êtes en attaque ou de -1 en défense.

La guerre est dangereuse. Chaque fois que vous participez à un combat, lancez deux dés supplémentaires. Vous êtes tués si :

- Vous lancez un 12 ou
- Vous obtenez un résultat de 11 ou plus, et votre unité a subi au moins un pas de perte comme résultat final au combat

Si votre unité est éliminée et que vous êtes vivant, enlevez votre officier et remettez-le sur une nouvelle unité (une de vos trois, si vous êtes de rang 3 ou 4) au prochain tour. Faites de même si vous êtes tué mais recommencez au grade 1 et remplacez le marqueur mentionné en case 0.

7.0 PHASE DE RAVITAILLEMENT

Les deux camps tracent leur ravitaillement vers leurs propres centres de ravitaillement et DR ou en occupant un retranchement. En outre il y a des possibilités de ravitaillement spécifiques tant pour le VM que pour le CEF.

7.1 Vérification du ravitaillement (OoS)

Les unités des deux camps vérifient leur ravitaillement durant cette phase. Si une unité est ravitaillée, elle restera jusqu'à la prochaine phase de vérification du ravitaillement. Si elle n'est pas ravitaillée, placez un marqueur OoS. Elle restera non ravitaillée jusqu'à la prochaine phase de vérification du ravitaillement et pourrait subir de l'attrition ([règle 5.0](#)).

Pendant la saison des pluies : une unité qui reçoit un marqueur OoS, perd 1 pas durant cette phase si elle n'est pas ravitaillée.

7.2 Ravitaillement VM

Une unité VM est ravitaillée si elle est :

- Dans un retranchement
- Une unité Pathet Lao, Tieu Doan, un régiment indépendant ou le QG VM (ils sont toujours approvisionnés)
- Dans un rayon de 3 hex d'un centre d'approvisionnement VM ou d'un DR VM (n'oubliez pas que toute DR de dépense a été supprimée)

7.3 Ravitaillement CEF

Une unité CEF est ravitaillée si elle est :

- Dans un retranchement.
- Un GCMA (toujours ravitaillé)
- Une unité Thaï dans un rayon de 3 hex d'une communauté « bleue » contrôlé par le CEF dans les hauts plateaux au Vietnam
- Une unité Laotienne dans un rayon de 3 hex d'une communauté contrôlée par le CEF au Laos
- Dans un rayon de 3 hex d'un centre de ravitaillement ou d'un DR du CEF (rappelez-vous que le DR dépensé a été retiré)
- Tracer son ravitaillement par une rivière (règle 7.4)

7.4 Ravitaillement par rivière

Les unités CEF peuvent également se ravitailler jusqu'à 5 hex le long des rivières majeures et/ou des hex côtiers jusqu'à un centre de ravitaillement ou un DR. Une ligne de ravitaillement fluvial le long :

- D'une rivière majeure ne peut être coupée que par une unité régimentaire VM qui occupe un hexagone de rivière le long de la route de ravitaillement. Les Tieu Doan, le QG VM ou les DR VM ne coupe pas une ligne de ravitaillement fluvial
- Les hexagones côtiers ne peuvent être coupés par aucune unité VM

Afin de tracer une ligne d'approvisionnement fluvial, une DNA doit être placée soit à la source d'approvisionnement, soit empilée avec les unités recevant l'approvisionnement, ou placée n'importe où le long de cette ligne entre les unités et la source d'approvisionnement. Une DNA peut ravitailler plusieurs unités dans différents hexagones, pour autant que les conditions ci-dessus s'appliquent. Une DNA tire son approvisionnement comme n'importe quelle unité du CEF, ce qui inclut l'approvisionnement fluvial (il n'y a pas besoin d'une autre DNA pour cela).

7.5 Non ravitaillé –OoS

Une unité non ravitaillée durant cette phase est marquée d'un marqueur OoS ou garde ce marqueur si elle en a déjà un. Une unité, avec un marqueur OoS, qui peut tracer une ligne de ravitaillement durant cette phase retire son marqueur OoS.

Une unité qui n'est pas ravitaillée :

- A son facteur de combat/barrage divisées par deux_si elle attaque (arrondi à l'inférieur). Si elle obtient une valeur modifiée de « 0 » alors elle ne peut pas attaquer à moins de le faire avec une autre unité
- Ne peut pas tendre d'embuscade, un mouvement double, déborder ou retraire avant combat
- Ne peut pas se déplacer si c'est une unité motorisée, sauf par transport (qui inclut le transport par camion). Il peut reculer ou avancer après le combat, mais
- Perdra un PAS pendant la phase d'attrition (à moins de pouvoir retracer une ligne d'approvisionnement à ce moment-là)
- Perdra immédiatement un pas, si c'est pendant la saison des pluies

8.0 SEQUENCE DE FIN DE JEU

Le jeu est terminé mais peut être que votre adversaire s'est emparé d'un hex de PV avec son dernier point d'opération. Pour éviter un résultat de victoire étrange quand le dernier tour est fini,

vous jouez trois phases supplémentaires.

Ainsi, quand tout est fait et que vous avez joué le dernier tour, vous jouez trois phases de plus.

- 1) Vous commencez par enlever 1 pas à chaque unité avec un marqueur OoS puis
- 2) Vous jouez deux phases de mouvement ou vous n'êtes pas autorisé à utiliser les transports. Une première phase de mouvement VM puis une phase du CEF (le débordement est la seule option possible pour faire un combat), puis
- 3) Après cela vous jouez une phase d'attrition après quoi le jeu se termine

Ajustez le niveau de PV chaque fois que cela est nécessaire. Regardez qui a gagné en comparant le niveau de PV avec l'échelle de points de victoire du scénario (si vous jouez plusieurs scénarios à la suite, c'est le dernier que vous vérifiez). S'il n'y a pas match nul, cela peut être une victoire marginale, substantielle ou stratégique pour l'un des deux camps.

Vous pouvez également voir sur la piste des points de victoire quel a été le résultat historique. Même si vous avez perdu vous avez peut-être fait mieux que le résultat historique.

9.0 SCENARIOS

Il y a 5 scénarios et un scénario d'initiation. Sur chaque feuille de scénario vous trouverez le dispositif d'installation ainsi que les conditions de victoire. Comparez le niveau de PV quand vous finissez un scénario avec l'échelle de points de victoire pour voir qui a gagné et selon quelle ampleur.

Vous pouvez commencer n'importe quel scénario et finir avec le même ou n'importe quel autre scénario postérieur.

Vous pouvez jouer une campagne et, par exemple, commencer avec « Cao Bang » et finir avec « Dien Bien Phu ». Comparez le niveau de PV sur la piste de points de victoire avec ceux du scénario avec lequel vous terminez. Chaque fiche de scénario indique à quel mois (le tour de jeu) il commence et finit (voir aussi la piste des tours). Chaque unité est installée dans une communauté ou dans un hex avec un numéro d'installation (règle 1.6). Les chiffres d'installation VM sont rouges et ceux du CEF sont bleus. Chaque endroit peut être trouvé avec l'aide des lettres et des chiffres le long

des bords de la carte.

N'oubliez pas les marqueurs Political goal quand vous atteignez le dernier mois d'un scénario, même si vous avez l'intention de continuer. Lisez aussi la « Séquence de fin de jeu ». Pour gagner vous devez atteindre un certain niveau de PV.

Dans une campagne, il y aura des périodes de temps entre les scénarios (ou même pendant les scénarios) où il ne se passera pas grand-chose. Vous pouvez vous les accélérer si aucun camp ne dépense de DR (règle 6.2).

Installation générique. Si vous souhaitez installer le jeu plus rapidement et que la dénomination des unités n'a pas d'importance à vos yeux vous pouvez utiliser l'installation générique.

Exemple : « 2-7 ». Cela signifie que vous pouvez prendre n'importe quelle unité qui n'a pas de barre colorée et possède une valeur de combat de 2 et une valeur de point de mouvement de 7. Si les chiffres sont associés à un mot, comme « para 3-9 » cela signifie que c'est une unité parachutiste. Les mots suivent soit les barres de couleurs (règle 1.2) ou informent qu'il s'agit d'une unité spéciale.

Quand vous installez un scénario, placez les unités conformément à la règle 3.8 et au scénario. Installez un scénario dans cet ordre :

- 1) Le joueur CEF place toutes les unités non GCMA. Quelques unités dans le scénario peuvent être des renforts. Placez-les sur la piste des tours. Ce sont d'anciennes unités retirées qui reviennent comme renforts. Placez le reste des unités CEF (ou au moins celles qui arrivent dans le scénario que vous jouez) sur la piste des tours conformément à la table des renforts. Le chiffre de renforts sur les unités correspond au chiffre sur la piste des tours.
- 2) Le joueur VM place tous ces régiments, Pathet Lao et les marqueurs Destroyed road et Trenches. S'il est inscrit « div » dans le scénario cela inclut tous les régiments de la même division. Les unités, celles de la même division inclus, qui sont placées à 1 ou 2 hex d'un certain hex peuvent être installées dans différents hex. Placez le reste des Pathet Laos dans la Tieu Doan/Pathet Lao Box 2. Ensuite installez tous les Tieu Doans, chacun sur n'importe quel centre de

mobilisation au Vietnam. Seulement un par centre. Le joueur VM peut maintenant laisser chaque Tieu Doan dans le centre ou le déplacer dans un nouvel hex à 1 ou 2 hex de ce centre (il doit bouger si le centre de mobilisation est occupé par le CEF). Il peut être placé à 2 hex même si l'hex entre cet hex et le centre est occupé par le CEF. Les Tieu Doans qui ne peuvent pas trouver un hex sont placés dans la Tieu Doan/ Pathet Lao Box 1.

- 3) Placez le reste des unités VL sur la piste des tours conformément à la table des renforts. Le chiffre d'arrivée de tour de jeu sur les unités correspond à un nombre sur la piste des tours. Placez les marqueurs Political objective. Placez l'un des deux sur l'hex de PV désigné et l'autre sur n'importe quel hex de PV conformément aux règles
- 4) Le joueur CEF place tous ces GCMA dans les hauts plateaux, chacun à 2 hex ou moins d'une communauté du camp CEF dans les hauts plateaux. Un seul GCMA peut être placé par communauté.
- 5) Placez un marqueur Delta sur chaque communauté dans le Delta qui est du camp VM. Faites de même avec les marqueurs Highlands pour les communautés des hauts plateaux.

Quand vous placez le scénario, « (-1) » ou « (-2) » signifie que vous retirez 1 ou 2 pas de cette unité ou de n'importe quelle unité dans la division. Les hex avec des cercles et des chiffres à l'intérieur sont des hex d'installation pour certains scénarios.

Placer les :

- Marqueur FEF RP sur « 0 » sur la piste des points de remplacement français et le marqueur CEF mentionné sur « 0 » sur la même échelle (si vous utilisez la règle optionnelle) et le marqueur FEF OP sur « 0 » sur la piste des points d'opérations français. Le marqueur VM RP sur « 0 » de l'échelle de remplacement VM et le marqueur VM mentionné sur « 0 » sur la même échelle (si vous utilisez

la règle optionnelle) et le marqueur VM OP sur « 0 » de la piste de points d'opération VM.

- Le marqueur de transport aérien CEF sur la piste de transport aérien français et le marqueur de transport par camions VM sur la piste de transport par camion. Les deux en fonction du scénario.
- Les marqueurs de points de victoire sur l'échelle de points de victoire conformément au niveau de PV du scénario. Le niveau de PV est écrit sur le côté de l'échelle de points de victoire. Le marqueur VM regiment step loss sur « 0 » sur la piste des pertes de régiments VM.
- Le marqueur de mois sur le compteur de tours en fonction du scénario (trouvez le nom du scénario sur le compteur de tours. C'est le point de départ) et le marqueur Phase sur la case Replace/Reinforce de la piste de Phase.

Game Design & Development: *Kim Kanger*
Playtesting: *Mikael Norrby, Robert Mårtensson, Luc Olivier, Philippe Germain, Tony Robertson, Mark Jessop, Faye Robertson, Chris Robertson, Ewen le Picot, Mike Willner & Joe Perez from NY Metro Wargamers*
Rules Editing Assistance: *Frank van den Bergh, Alan Martin, Jean-Luc Synave, Randy Lein*
Research Assistance: *Olivier Clementin, Jean-Luc Synave*
Game Graphics: *Kim Kanger, Randy Lein*
Additional Graphics: *Brandon Pennington,*
Production Coordination: *Randy Lein* © Legion Wargames LLC, 2011
Traducteur version française : *Arnaud de Peretti (v2.0), Lionel Dorléans (v2.3a)*
Relecteurs VF : *Jean-Luc Synave, Thibault Malterre*

SEQUENCE DE JEU DETAILLEE

Phase de Remplacements/Renforts (règle 2.0) :

1. Le VM reçoit ses renforts si le niveau de PV est égal ou inférieur au chiffre VM actuel (règle 2.1).
2. Le VM choisit les DR et points de remplacement qu'il reçoit (règle 2.2). Les régiments peuvent recevoir des remplacements.
3. Les régiments VM non-motorisés peuvent remplacer des pas en absorbant des Tieu Doans à 2 hex ou moins de leurs positions (règle 2.3).
4. Le VM peut mobiliser un nombre de Tieu Doan de la Tieu Doan/Pathet Lao Box 2 égal à la moitié du nombre d'hex de PV contrôlés par le VM. Placez-les à 2 hex ou moins d'un centre de mobilisation VM. Le VM peut placer un Pathet Lao de la même box dans un centre de mobilisation du camp VM au Laos s'il y a plus de centres du camp VM au Laos qu'il n'y a de Pathet Laos présents sur la carte. Pour terminer, déplacez toutes les unités de la box 1 à la box 2 (règle 2.4).
5. Le CEF reçoit ses renforts et dépense les PV ou les replace sur la piste des tours (règle 2.5).
6. Le CEF choisit les DR et points de remplacement qu'il reçoit. Les unités peuvent recevoir des remplacements (règle 2.6).
7. Le CEF retire des unités (règle 2.7).

Phase de mouvement du joueur VM (règle 3.0) :

8. Le VM peut déplacer toutes les unités VM (règles 3.1, 3.8, 4.0, 6.14, 7.5). Les unités peuvent faire un mouvement double (règle 3.2) et utiliser les transports (règles 3.3, 3.4). Les unités peuvent déborder (règle 6.4).

Phase de mouvement du joueur CEF (règle 3.0) :

9. Toutes les unités CEF peuvent se déplacer (règles 3.1, 3.8, 4.0, 6.14, 7.5). Les unités peuvent faire un mouvement double (règle 3.2) et utiliser les transports (règles 3.3, 3.5 – 3.7). Les unités peuvent déborder (règle 6.4).

Phase d'attrition (règle 5.0) :

10. Toutes les unités avec un marqueur OoS perdent 1 pas à chaque attrition à moins qu'elle soit capable de tracer une ligne de ravitaillement.

Phase d'opération (règle 6.0) :

11. Les deux joueurs reçoivent 10 points d'opération et les deux décident s'ils dépensent ou pas un DR (règle 6.2)
12. Le VM lance un dé pour obtenir 1, 2 ou 3 points d'opération (règle 6.1). Chaque point (règle 6.3) permet soit :
 1. Enlever 3 DG/marqueurs destroyed road
 2. Echanger un DR contre 3 marqueurs trench
 3. Déplacer une pile d'unités (règle 3.0, 6.4)
 4. Détruire des routes (règle 6.7)Si un DR a été dépensé vous pouvez aussi choisir :
 5. Tir de barrage avec artillerie (règle 6.6)
 6. Attaquer avec des troupes (règles 6.8 – 6.16)Après que le(s) point(s) aient été dépensés c'est au tour du joueur du CEF.
13. Le CEF lance un dé pour obtenir 1, 2 ou 3 points d'opération. Chaque point permet soit :
 1. Enlever 3 DG/marqueurs route détruite
 2. Echanger un DR contre 3 marqueurs trench.
 3. Déplacer une pile d'unités
 4. Tir de barrage avec frappe aérienne/marine (règle 6.6)
 5. Détruire des routesSi un DR a été dépensé vous pouvez aussi choisir :
 6. Tir de barrage avec artillerie
 7. Attaquer avec des troupesAprès que le(s) point(s) aient été dépensés c'est au tour du joueur VM. Le VM et le CEF alternent les tours jusqu'à ce que les deux camps aient dépensés leurs 10 points chacun.

Phase de vérification du ravitaillement (règle 7.0) :

14. Toutes les unités vérifient leur ravitaillement (règle 7.1 – 7.4). Si une unité n'est pas ravitaillée elle est repérée avec un marqueur OoS (règle 7.5).
15. Remettre à zéro le marqueur Phase, le marqueur de transport par camion VM, le marqueur de transport aérien du CEF et déplacer le marqueur Month et commencer un nouveau tour au numéro 1_ou

Séquence de fin de jeu (règle 8.0) :

16. Si c'est le dernier tour de jeu alors effectuer la séquence de fin de jeu à la place