Mark H. Walker's

'65

‘65:

Squad Level Battles in the Jungles of Vietnam: Solitaire

‘65 Squad-level Battles in the Jungles of Vietnam: Solitaire (**‘65**) recrée les escarmouches entre les Américains et les forces de l'armée nord-vietnamienne (ANV) et du Viet Cong, collectivement connus sous le nom de communistes. Les mécanismes de jeu sont similaires à ceux du jeu à deux joueurs '65 Squad-level Battles in the Jungles of Vietnam '65, mais les routines de contrôle des communistes divergent souvent de manière significative des règles standard à deux joueurs. Par conséquent, nous vous suggérons de lire entièrement ces règles avant de vous plonger dans votre premier scénario.

En parlant du premier scénario, nous vous suggérons également de jouer ces scénarios dans l'ordre numérique. Ce n'est pas obligatoire, mais en général, les derniers scénarios sont plus complexes. En parlant de jeu, les jeux tactiques de solitaire peuvent, par nature, exiger beaucoup de règles. Nous pensons avoir conçu un système qui recrée la sensation d'un jeu à deux joueurs, tout en restant accessible. Nous demandons aux joueurs de jouer le jeu avec leur bon sens. Si un arbre de décision semble mener à une décision super farfelue de la part des communistes, ramenez-la dans le domaine du bon sens. Cela n'arrivera pas souvent, mais il est difficile de prévoir tous les résultats possibles. Si deux options communistes sont identiques, et que ces règles ne précisent pas laquelle choisir, déterminez-la au hasard.

Sauf indication contraire, **'65 : Solitaire** suit les règles de **'65**. Le jeu en solitaire reprend la numérotation des règles là où celles de **'65** s'arrêtent. Vous devez posséder une copie de **'65** pour jouer à **'65 : Solitaire**. Les termes "Américain", "États-Unis" et "U.S." sont utilisés de manière interchangeable dans les règles. Le terme communiste est interchangeable avec NVA et Viet Cong. Le joueur contrôle les Américains et le jeu ou l'intelligence artificielle (IA) contrôle les Communistes.

- Mark Walker, Fall, 2016

Matériel et composants

Un exemplaire de **'65 : Solitaire c**omprend les composants suivants :

a. **27 cartes à jouer**. Il s'agit du jeu de cartes du jeu en Solitaire.

b. **35 pions découpés** à l'emporte-pièce. Ces pions sont de tailles différentes et situés sur la feuille de pions qui les accompagne.

c. **Carte d'aide au joueur Solitaire**. Contient la matrice logique de certaines décisions du communiste.

d. **Livre de règles et de scénarios**. Vous le tenez en ce moment même.

22. Séquence de jeu

a. Choisissez l'un des six scénarios de solitaire fournis. Nous vous suggérons de commencer par le premier, **Rescue Rambo**. Mettez en place les unités comme indiqué dans le scénario, notamment en plaçant les unités et les marqueurs communistes indiqués dans une tasse opaque (une tasse à café à grande ouverture fonctionne bien). Le joueur contrôle les Américains, le jeu contrôle les Communistes.

b. Mélangez le jeu standard des 54 cartes Action **'65** et le jeu Solitaire de 27 cartes. Gardez-les séparés. Nous avons constaté qu'il est préférable de placer le jeu de Solitaire à droite de la zone de jeu et le jeu de cartes d'action **'65** à gauche. Notez que dans **'65:Solitaire**, le joueur ne mélange pas le jeu de cartes d'action à la fin de chaque tour.

Les cartes Action sont remélangées lorsqu'il n'y a plus de cartes 'Fin de tour' dans la pioche. Si un tour de fin est en cours de jeu (par exemple, un tour de fin dans un scénario où il en faut deux pour terminer le tour, ne le remettez pas dans la pioche avant de le mélanger). La pioche du Solitaire n'est remélangée que lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la pioche.

c. Distribuez les cartes Action au joueur américain jusqu'à ce qu'il en ait quatre en main.

d. Comptez le nombre d'hexagones contenant un marqueur mystère (24). Piochez une carte Action. Si le nombre de cibles (4c) est supérieur au nombre d'hexagones occupés par des MM, les communistes ont l'initiative. Sinon, les Américains l'ont. Le mot "Miss" est inférieur à n'importe quel nombre.

e. Si l'Américain a l'initiative, effectuez les actions selon 6c (Actions d'Impulsion).

f. Si les Communistes ont l'initiative, tirez la carte supérieure du jeu Solitaire et effectuez les actions dictées par la carte (voir 23, La carte Solitaire). Ces actions peuvent révéler des unités communistes.

g. Le joueur peut réagir aux actions du jeu selon les règles standard de **'65**, en choisissant de faire un Tir d'Opportunité (11e3) si une unité communiste ou un Marqueur Mystère (MM) se déplace dans sa Ligne de Vue (LDV) ou en jouant des cartes avec les réactions appropriées.

h. Après le tour du communiste, le joueur américain rafraîchit sa main, jusqu'à quatre cartes, et effectue les actions définies dans le jeu standard.

i. Répétez les étapes e-h jusqu'à ce que le nombre de Tours de Fin indiqué par le scénario ait été pioché, qu'il n'y ait plus d'unités éligibles (7c) sur la carte, ou qu'il n'y ait plus d'unités éligibles contrôlées par le joueur et que trois tirages consécutifs de cartes Solitaire n'aient pas produit un Mouvement ou une Action de Tir exécutée (c'est-à-dire une Action de Tir qui résulte en une attaque réelle contre des unités américaines). Procédez alors comme suit.

Note : Il est possible, lors de la résolution d'un combat de fin de tour, que non seulement la dernière carte de fin de tour soit piochée, mais aussi la première (ou même la deuxième) carte de fin de tour du tour suivant. Laissez la carte "End Turn" en jeu et commencez le tour suivant. Si deux cartes de fin de tour en plus de ce qui était nécessaire pour terminer le tour sont piochées, terminez également le tour suivant et mélangez toute la pile de cartes d'action, à l'exception de la seule carte que le joueur peut choisir de conserver (voir *6e* Phase de nettoyage et 22m (ci-dessous)).

j. Si le scénario l'exige, les communistes exécutent leur phase de réserve. Notez que les communistes n'ont pas de Phase de Réserve dans tous les scénarios.

k. A moins que cela ne soit interdit par une règle spéciale du scénario (SSR), le joueur américain effectue une Phase de Réserve.

l. Retirez tous les marqueurs "Moved", "Fired", et "Ops Complete" de la carte.

m. Le joueur américain peut conserver une carte d'action.

n. S'il ne reste plus de cartes de fin de tour dans la pioche de cartes d'action de **'65**, retournez à l'étape b, mais mélangez seulement la pioche de cartes d'action **'65**.

o. S'il ne reste plus de cartes à piocher dans le paquet Solitaire, retournez à l'étape b, mais mélangez uniquement les cartes du paquet Solitaire.

p. Si les deux paquets sont épuisés comme décrit en e et f, retournez à l'étape b et mélangez les deux paquets.

q. S'il reste des cartes de fin de tour dans le paquet '65 et des cartes à piocher dans le paquet Solitaire, retournez à l'étape c.

23. Les cartes Solitaire

Les cartes Solitare sont le cœur de **'65 : Solitaire**. C'est par ces cartes que les communistes sont contrôlés.

a. **Formes d'activation.** Dans le coin supérieur droit des cartes de Solitaire se trouvent les formes d'activation. Ces formes géométriques, colorées(le mot Adjacent est également utilisé) dictent généralement quelles unités communistes s'activent (voir règle 24, Marqueurs Mystère). Lorsque la carte est piochée, tout hexagone avec un marqueur mystère possédant une forme correspondante, est activé. Par exemple, si une carte Solitaire avec un triangle rouge est piochée, tout hexagone ayant un MM avec un triangle rouge est activé. Si la carte Solitaire contient un triangle vert et un cercle noir, tout hexagone contenant un triangle vert ou un cercle noir est activé.

Si la carte Solitaire affiche le mot Adjacent à côté des formes d'activation, non seulement tout hexagone avec un MM correspondant est activé, mais également tout hexagone adjacent à une unité du joueur américain. Comme indiqué dans la section 24, activez toujours en premier l'hexagone le plus proche d'une unité américaine.
Par exemple, dans l'image ci-dessous et à gauche, le joueur pioche la carte indiquée. Les MM en D4 et E6 seraient activés.

b. Position. Chaque carte indique trois positions en haut de la page. Les possibilités sont **Offensive**, **Escarmouche**, et **Défensive**. Après l'activation d'un hexagone, le joueur consulte la posture sur la même carte qui a activé la case, pour déterminer ce que fera le marqueur mystère ou les unités communistes dans l'hexagone activé. Si la carte initiale active plus d'un hexagone, la carte initiale est utilisée pour déterminer l'action du marqueur mystère ou des unités communistes dans l'hexagone **initial**, mais de nouvelles cartes sont tirées pour déterminer l'action de chaque **autre** hexagone.

Pour continuer avec l'image d'exemple, le marqueur mystère en D4 utiliserait la carte initiale pour déterminer ses actions, mais le joueur piocherait une nouvelle carte (en ignorant les formes ou le mot d'activation) pour déterminer l'action du marqueur mystère en E6.
En position d'**attaque**, les communistes sont plus susceptibles d'attaquer et de se déplacer vers des objectifs. En posture d'**escarmouche,** les communistes se déplaceront vers les objectifs, mais adopteront généralement une approche plus équilibrée. En position **défensive**, les communistes sont plus susceptibles de rester sur place et de tirer sur les unités américaines.
La position applicable sera indiquée sur la carte du scénario et s'appliquera normalement à toutes les unités communistes. Les événements désignés par le scénario et les circonstances particulières peuvent modifier cette règle.

Lorsque la carte est piochée et que l'hexagone activé est déterminé, vérifiez la position actuelle. L'un des résultats suivants sera affiché.

- *Tir* : L'hexagone tire selon les règles de combat (*26*). S'il n'y a pas de cible, comme défini par la carte, l'unité ne fait rien, et n'est pas marquée d'un marqueur de statut. Elle peut s'activer plus tard dans le tour.
- *Mouvement* : Le marqueur mystère et toutes les unités dans l'hexagone se déplacent selon les règles de mouvement (*26*).
- *RE* : Un événement aléatoire se produit.

c. **Cible**. La section Cible de la carte Solitaire désigne la cible de la case Communiste qui tire. Les possibilités sont :

- *La plus grande* : L'hexagone cible la plus grande pile américaine (mesurée en nombre d'unités) à portée et dans la LDV. S'il y a plusieurs piles de ce type, il ciblera la plus proche. Si plusieurs piles sont à distance égale, il vise la pile avec la plus grande HEF combinée. Si l'égalité persiste, le joueur américain choisit la cible.
- *Facteur de couverture le plus faible* : Visez la pile américaine dans un terrain offrant le facteur de couverture le plus faible. S'il y a plusieurs piles de ce type, la plus proche est visée. Si plusieurs piles sont à distance égale, il cible celle avec la HEF combinée la plus élevée. Si l'égalité persiste, le joueur américain choisit la cible.
- *La plus proche* : Ciblez l'hexagone le plus proche contenant des unités américaines. Si plusieurs hexagones sont à égale distance, ciblez l'hexagone avec la HEF combinée la plus élevée. En cas d'égalité, le joueur américain choisit la cible.
- *RE* : Un événement aléatoire se produit.

d. **Résultat**. Cette section indique les résultats d'une attaque à distance si l'hexagone activé contient des unités communistes **non révélées**. Il s'agit d'une distinction **essentielle**. Les résultats de combat des unités communistes non révélées sont lus comme décrit ci-dessous. Les unités communistes révélées attaquent selon les règles de **'65** et la règle 26. Les mots clés de la rangée sont :

- *Couverture lourde* : L'unité américaine occupe un Hexagone avec un Facteur de Couverture (CF) de +2 ou plus.
- *Couverture* : L'unité américaine occupe un hexagone avec un facteur de couverture de +1.
- *Pas de Couverture* : L'unité américaine occupe un Hexagone avec une Couverture de 0.

Le nombre à côté de la rubrique appropriée désigne le nombre de Hits. Les Hits sont résolus selon la règle *11d* (Résultats du combat sur cible molle).
Notez que ce système de résolution concerne les **marqueurs mystères non révélés**. Toutes les unités communistes révélées attaquent normalement, selon la règle 11. Voir la règle 25 (Combat) pour des informations supplémentaires.
e. **Déplacement.** Un hexagone communiste qui a reçu l'ordre de bouger par la posture, bouge comme indiqué par cette section de la carte. Ces actions et arbres logiques sont entièrement expliqués sur la carte d'aide au joueur Solitaire. Les mots clés signifient :

- *Ennemi* : les communistes activés se déplacent vers l'unité ennemie la plus proche.
- *Objectif* : Les communistes activés se déplaceront vers l'objectif ennemi le plus proche. Les objectifs sont définis par le scénario.
- *Soutien* : Les unités communistes se déplacent pour soutenir d'autres unités communistes.
- *Prudence* : Les unités communistes se déplacent prudemment, en utilisant les couvertures.
- *Impétueux (Brash)* : Les unités communistes se déplaceront de manière effrénée.

f. **Événement aléatoire (RE).** Quand un événement aléatoire (RE) est demandé, piochez la carte supérieure du paquet Solitaire et consultez la section Événement aléatoire.
Exemple, dans le bloc Résultat d'une attaque non révélée d'un marqueur mystère sur une unité américaine, le résultat est RE. L'attaque a généré un événement aléatoire. Piochez une carte et consultez la section Evénement aléatoire. Le joueur US peut jouer des cartes Réaction pour modifier les effets de ces événements. Voici Les événements aléatoires :

- *Sniper* : infligez 1 Hit à une cible molle aléatoire (2b). Il peut s'agir d'une unité communiste révélée, d'un marqueur mystère non révélé (ceci le révélera) ou d'une unité américaine.
- *Bravoure : (Bravery)* Retirez le marqueur "Shaken" de l'unité communiste la plus proche d'une unité américaine.
  Effrayé : (Spooked) Craignant pour leur vie, une escouade US tire sur un bruit ou peut-être des ombres. Placez un marqueur "Fired" sur une unité américaine éligible la plus proche d'une unité communiste ou d'un marqueur mystère non révélé. Si l'unité a déjà un marqueur "Fired" ou "Moved", changez-le en "Ops Complete". Les unités empilées avec un personnage ne s'effraient pas.
- *Confusion :* "C'était quoi cette Tour blanche ? Répétez, vous êtes confus". Incapable de comprendre les ordres donnés, l'unité ne fait rien. Placez un marqueur "Ops Complete" sur une unité américaine éligible choisie au hasard.
- *Héros :* L'Américain peut placer un Héros US choisi au hasard dans tout hexagone contenant une unité américaine. Les limites d'empilement doivent être respectées.
- *Renforts : (Reinforcements)* Placez un renfort désigné par le scénario dans l'hexagone contenant une unité communiste choisie au hasard. Les limites d'empilement doivent être respectées. S'il n'y a pas de renforts désignés, traitez cela comme un 'Pas d'événement'.
- *Rien : (None)* Aucun événement.
- *Événement désigné par le scénario* : Un événement spécial désigné par le scénario se produit. S'il n'y a pas d'événement désigné, traitez-le comme 'Aucun événement'.
- *Artillerie :(Artillery)* L'artillerie frappe sur trois hexagones (l'hexagone cible et deux hexagones adjacents) répondant aux exigences de l'artillerie (11e4). L'hexagone cible est celui qui donne le plus grand nombre total d'Américains visés et doit être dans la LDV d'une unité communiste non ébranlée. Notez que, comme pour **'65** a deux joueurs, vous ne pourrez peut-être pas choisir trois hexagones contenant des unités.
- *"Pas question, Sergent" : (No way, Sarge)* Le joueur américain doit immédiatement défausser toutes les actions de mouvement et de mouvement rapide qu'il a en main.
- *Tir d'Op : (Op Fire)* Expliqué dans les règles de mouvement.

24. Marqueurs Mystère

Dans la plupart des scénarios, toutes les unités communistes ne commencent pas sur la carte du jeu. Au lieu de cela, le scénario dicte l'emplacement des marqueurs mystères (MM) sur la carte. Chaque MM a une forme géométrique et une unité communiste générique. Retournez un MM sur sa face dévoilée après qu'il ait été révélé et que des unités communistes soient placées sous le MM. La forme géométrique du MM déterminera toujours le moment où les unités situées sous lui seront activées. Jusqu'à ce qu'ils soient révélés, les marqueurs mystère ont des règles uniques régissant leur mouvement et leur combat.

a. **Activation des marqueurs mystère.** Lorsqu'une carte Solitaire est piochée (voir *22f* : Séquence de jeu), tout hexagone contenant un marqueur mystère de forme géométrique et de couleur correspondante s'active.

Par exemple, Mary Lou tire une carte Solitaire avec un triangle vert. Toutes les unités dans les hexagones contenant un triangle vert MM s'activent. Une seule carte Solitaire peut activer plusieurs hexagones.

Comme dans l'exemple ci-dessus, s'il y a plus d'un hexagone sur la carte qui a un MM avec une forme d'activation en triangle vert, les deux hexagones seront activés.

De même, si la carte Solitaire contient un triangle vert et un cercle noir, tout hexagone contenant soit un triangle vert soit un cercle noir sera activé. Si la carte Solitaire affiche le mot 'Adjacent' à côté des formes d'activation, non seulement tout hexagone avec un MM correspondant est activé, mais également tout hexagone adjacent à une unité d'un joueur américain.

Toute unité éligible Communiste Ébranlée (*7c*) dans un hexagone activé par le tirage d'une Carte Solitaire se rallie. Retournez le marqueur "Shaken" sur "Ops Complete". C'est la seule action de cette unité Éprouvée.

Si le tirage de la carte Solitaire active deux hexagones, l'hexagone le plus proche d'une unité américaine s'active en premier. S'ils sont équidistants, le joueur américain peut choisir lequel s'active en premier. Lorsque plus d'un hexagone est activé, utilisez la carte Solitaire qui a activé les deux hexagones pour déterminer l'action de la première case, puis piochez ne autre carte Solitaire (les formes d'activation de cette carte n'activent pas d'autres unités) pour déterminer l'action de chaque hexagone suivant (Exception : Les unités Communistes Ébranlées activées ne nécessitent pas de tirage de carte séparé. Il suffit de retourner le pion "Shaken" sur "Ops Complete").

Par exemple, Katarina tire une carte Solitaire avec un cercle noir. Il y a deux MM à cercle noir révélés actuellement sur la carte. La carte activera les deux. L'un d'eux se trouve à deux hexagones d'une unité américaine, l'autre à trois hexagones de l'unité la plus proche. Le MM qui est à deux hexagones de l'unité américaine s'active en premier. Katarina vérifie l'action dictée à côté de la position actuelle et l'exécute. Elle pioche ensuite une autre carte Solitaire pour le second MM, ignorant les formes d'activation en haut de la carte, effectuant l'action avec la seconde unité imposée à côté de la position.

Lors d'une impulsion, lorsqu'il ne reste pas plus de deux hexagones d'UE communistes sur la carte du jeu, toute forme géométrique correspondante, quelle que soit sa couleur, ou toute couleur correspondante, active le carré. Lorsqu'il ne reste qu'un seul hexagone d'UE communistes sur la carte, il est activé par la prochaine pioche.
Par exemple, il y a sept unités communistes, chacune avec son propre MM révélé sur la carte. Cependant, cinq de ces unités communistes ont un marqueur "Move" ou "Fired". Il reste donc deux unités communistes qui sont des unités éligibles (*7c*) sur la carte. L'une de ces unités est sous un MM révélé qui a une forme d'activation en triangle vert. L'autre est sous une MM révélée qui a une Forme d'Activation en cercle rouge. Il s'agit de l'impulsion communiste. Tom pioche la carte supérieure du paquet Solitaire. Cette carte a une forme d'activation en triangle noir. Comme il ne reste pas plus de deux hexagones d'UE communistes sur la carte, le triangle noir active l'unité communiste qui se trouve sous le triangle vert, car les formes géométriques correspondent. Comme indiqué précédemment, si le mot 'Adjacent' est présent en haut de la carte Solitaire, toute unité communiste adjacente à une unité américaine est activée. Si plus d'une pile d'unités communistes est adjacente à une unité américaine, la pile ou l'unité adjacente aux unités américaines ayant la plus grande HEF globale s'active en premier. Si deux piles de ce type existent, le joueur américain choisit celle qui s'active en premier.

Il existe des règles spécifiques au jeu et au scénario qui peuvent modifier ces règles. Celles-ci auront toujours la priorité sur ces règles.
Notez que l'activation des MM est la même, que les MM aient été révélés ou non.

b. Révélation des marqueurs mystères. Les circonstances/actions suivantes révèlent un marqueur mystère :

- Une unité américaine se déplace de façon adjacente au marqueur mystère (ou vice versa). Un MM se déplace en terrain clair dans la LDV d'une unité américaine.
- Une attaque utilisant une HEF ou une Puissance marque un Hit sur un marqueur mystère (voir 25:Combat).
- 'Révéler' est affiché à côté du résultat sous le terrain de la cible lorsqu'un MM non révélé effectue une attaque avec le jeu de solitaire.

Si une attaque révèle le MM, retournez le sur sa face Révélée. Piochez/placez les unités communistes, puis résolvez l'attaque.
Par exemple, deux unités de Fusiliers américains, chacune avec une HEF de 2, attaquent un MM dans un Hexagone de Jungle distant de 3 hexagones. Les unités de Fusiliers ont une HEF totale de 4, le MM a un facteur de couverture de 2, donc la HEF totale ajustée des Américains est de 2. L'Américain pioche 1 Hit vert. Ceci révèle le MM. La pioche donne 1 unité de fusiliers de l'ANV. Elle est placée dans l'hexagone et un marqueur "Shaken" y est placé. Il est important de comprendre que le même Hit qui révèle le marqueur va également ébranler l'unité révélée.
Lorsqu'un marqueur mystère en attaque est révélé, résolvez l'attaque, retournez le MM sur sa face révélée et placez les unités communistes. Si la situation exige de révéler un MM, mais qu'il ne reste aucune unité dans la tasse de tirage, retirez le MM de la carte.

Si un mouvement révèle un MM, placez immédiatement toute unité communiste sélectionnée. La révélation ne met pas fin à l'impulsion. Ces unités continueront à se déplacer selon les indications de la Carte Solitaire qui a initié le mouvement et de la Matrice de Décision sur la Carte d'Aide de Joueur.
Si un mouvement américain a causé la révélation, le joueur US peut continuer à déplacer l'unité cause de la révélation, mais notez que l'unité communiste révélée peut entreprendre une action, comme un "Op, Fire" qui pourrait arrêter l'unité américaine.

c. **Placer les unités communistes révélées.** Pour placer les unités communistes d'un MM révélé, piochez un jeton dans le sac de pioche. Si le jeton est une unité communiste, placez-la dans l'hexagone avec le marqueur mystère révélé. Si l'unité piochée est une RPD, tirez une unité de Fusiliers et placez les toutes les deux (RPD et Fusiliers) dans l'hexagone. Si le pion tiré indique "X2", tirez deux autres pions, si ce sont des unités de communistes, placez-les dans l'hexagone avec le marqueur mystère révélé. Si le jeton tiré indique "RE", résolvez un événement aléatoire en piochant la carte Solitaire supérieure de la pioche et en exécutant l'événement indiqué, puis tirez un autre jeton du sac.

Si toutes les unités sous un MM révélé sont éliminées, le MM est retiré. Un MM révélé se déplace avec les unités qui se trouvent sous lui. Si un MM révélé et les unités sous lui entrent dans un hexagone avec un autre MM révélé, défaussez aléatoirement un des deux MM.
Si une pile d'unités communistes sous un MM révélé doit se diviser, laissez le MM original sur une des unités et piochez un nouveau MM pour l'unité qui se divise.
Si un MM non révélé se déplace dans un hexagone avec un MM révélé, les deux MM (et les unités désignées par eux) restent dans l'hexagone dans leur état révélé actuel, sauf autres circonstances (i.e. se déplacer en terrain dégagé dans la LDV d'une unité américaine), chacun s'activant lorsqu'il est appelé par le tirage de la carte Solitaire. Notez qu'entrer dans un hexagone avec un MM n'interdit pas, en soi, à l'unité en mouvement de continuer son mouvement.
Si les unités choisies pour être placées sur la carte lorsqu'un MM est révélé violent les limites d'empilement, placez-les dans un Hexagone adjacent au choix du joueur américain avec un nouveau MM (révélé).

25. Mouvement

a. **Mouvement américain**. Les unités américaines se déplacent selon les procédures décrites dans les règles de '65 (8). Les unités communistes et les MM peuvent effectuer des tirs d'opération sur les unités américaines selon les règles spéciales de la section " Fire Combat ".

b. Mouvement communiste. Lorsqu'une carte de la pioche Solitaire impose un mouvement, le joueur consulte la section Mouvement de la carte Solitaire piochée, la croise avec la Matrice de Décision Communiste (MDC), et déplace les unités communistes ou les MM non révélés en conséquence. Si le mouvement résulte en un Combat d'Assaut, résolvez le selon les règles standard de '65.

- Les unités américaines peuvent effectuer un "Tir d'Op" sur les unités ennemies en mouvement ou sur les MM selon les règles standards de '65.
- Les MM non révélés se déplacent comme s'ils étaient des unités légères avec un facteur de mouvement de 2.

b Using

Par exemple, un sapeur est activé en utilisant cette carte. La position de l'ennemi dans le scénario est actuellement Offensive. L'unité est dirigée vers Mouvement (a), donc le joueur vérifie la section Mouvement de la carte, pour le Soutien-Prudent (b). le résultat CDM est que s'il y a déjà une unité américaine dans la LDV du Sapeur, le joueur communiste traite cette carte comme un Tir. Mais, ce Sapeur ne peut pas voir d'unités US, il doit donc avancer vers l'hexagone le plus proche avec un Facteur de Couverture qui se trouve dans la LDV d'une unité américaine. S'il n'y a pas de telle case, il doit avancer vers n'importe quel hexagone qui place une unité US dans sa LDV. Pour atteindre l'hexagone choisi, le sapeur utilisera des hexagones qui ne sont pas dans la LDV US. Si ce n'est pas possible, elle utilisera des hexagones avec une CF. Si non disponible ou si l'unité n'a plus de facteur de mouvement disponible, elle arrête de se déplacer.

26. Combat

27. Combat Américain. Les unités américaines suivent les règles de combat telles que décrites dans les règles de **'65** (*11,12*). Elles peuvent cibler des unités communistes révélées ou des marqueurs mystères non révélés.

En ciblant des marqueurs mystères non révélés :

- Le premier Hit HEF tiré révèle le marqueur mystère *et* ébranle la cible, les Hits suivants sont appliqués comme indiqué dans les résultats de combat sur cible molle (*11d*).

Lors du ciblage des unités révélées:

- Résolvez selon les règles du combat(*11*).

b. **Combat communiste.** Les unités communistes et les marqueurs mystères s'activent lorsque la forme et la couleur d'activation correspondent à l'une des formes géométriques et à la couleur des cartes Solitaire piochées ou comme indiqué dans la règle *24a*. Lorsqu'un hexagone s'active, toutes les unités de l'hexagone tirent sur la même cible.

Exception : Le cas peu probable où il y a deux MM dans un Hexagone. Seules les unités régies par le MM actuellement activé pourront tirer.

1. Quand les MM non révélés attaquent.

Lorsqu'il est activé par une carte Solitaire, le joueur consulte la section du scénario en cours pour déterminer l'action du marqueur mystère. Si le marqueur mystère doit tirer, consultez la section Cible de la même carte pour déterminer sa cible, puis la section Résultat pour déterminer les résultats. Il y a trois lignes dans la section Résultat, Couverture lourde, Couverture et Pas de couverture (voir la section Résultat sous *23* : *Carte Solitaire*). À côté de chacune se trouve un nombre, représentant le nombre de Hits (et PAS le nombre de cartes Action piochées) que la cible reçoit.

- Appliquez le nombre de Hits selon les règles standard de **'65** (*11d*).
- S'il y a plusieurs cibles dans l'hexagone cible, déterminez aléatoirement l'unité ciblée. Les Héros ne peuvent pas être attaqués si des unités non-Héros sont présentes dans l'hexagone. (**Exception** : Suppression (*19*)).

2. Quand les unités révélées attaquent. Si l'hexagone activé par les Formes d'Activation contient des unités révélées, la cible est déterminée par la section Cible de la carte (qui est expliquée dans la section Cible de la carte Solitaire *23.0*), et l'attaque est résolue selon les règles standard de **'65** (*8*).
Lors de la détermination de la cible, s'il est impossible d'endommager la cible visée, choisissez au hasard une autre cible. S'il est impossible pour l'unité d'endommager une cible, elle passe et son statut reste inchangé.
Le joueur américain peut réagir aux attaques communistes comme il le ferait normalement dans une partie à deux joueurs. Par exemple, en jouant Blessures légères ou Couverture inattendue. Ces cartes peuvent être jouées *après* que le nombre de Hits soit révélé. Ce n'est pas *exactement* comment ces cartes seraient jouées dans une partie normale à deux joueurs, mais certaines concessions devaient être faites.

*c***. Tir d'opportunité**. Chaque fois qu'une unité américaine se déplace de deux hexagones ou plus, dont l'un se trouve dans la LDV d'une unité ou d'une MM communiste, piochez une carte Solitaire et consultez la section 'Evénement aléatoire'. Faites ceci une fois pour chaque tranche complète de 2 hexagones déplacés dont au moins 1 se trouve dans la LDV ennemie. Si le résultat est "Tir d'Op", l'unité se fait tirer dessus dans le premier hexagone où elle entre dans la LDV d'une unité communiste ou d'un MM éligible. Ramenez les unités américaines en mouvement dans cet hexagone et effectuez l'attaque, en piochant une nouvelle carte Solitaire si l'attaquant est un MM non révélé et en lisant les résultats ou en résolvant l'attaque selon les règles de '65 (8) si une unité communiste tire. Si plus d'une unité communiste est éligible pour le "Tir d'Op", utilisez les priorités de tir suivantes :

1. Le marqueur mystère non révélé éligible le plus proche de la cible.
2. Unité communiste éligible la plus proche de la cible.

Si l'unité qui tire est un marqueur mystère non révélé, résolvez le tir selon les règles de l'attaque des marqueurs mystère non révélés (*26b1*), en désignant l'unité en mouvement comme cible. Si l'unité qui tire est une unité communiste, résolvez le tir selon les règles standard de **'65** et les unités révélées qui attaquent (26b2).

Si une unité américaine se déplace de façon adjacente à un MM ou à une unité communiste, piochez une carte Solitaire, si elle indique "Tir d'Op", effectuez un Tir d'Opportunité dans la case adjacente, après avoir révélé tout MM non révélé.

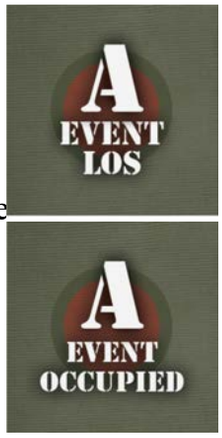
Notez que le joueur doit piocher une carte Solitaire pour chaque cas de mouvement qui pourrait déclencher un Tir d'Opportunité. Par exemple, si une unité américaine se déplace de deux hexagones et se retrouve à côté d'une unité communiste, le joueur pioche une carte Solitaire pour le mouvement de deux hexagones. Si cela déclenche un Tir d'Opportunité, l'unité américaine est renvoyée dans le premier hexagone dans une LDV communiste ou MM non révélée. Si le tir échoue et que l'unité américaine continue son mouvement jusqu'à ce qu'elle soit adjacente à une unité communiste ou à un MM non révélé, une autre carte est piochée.

De même, si le premier hexagone dans lequel entre une unité américaine est adjacent à une MM ou une unité communiste non révélée, piochez une carte Solitaire pour déterminer s'il y a un Tir d'Opportunité. Si l'unité américaine continue, en se déplaçant d'un autre hexagone (pour un total de deux), une autre carte est piochée.

Rappelez-vous que si une unité américaine se déplace de quatre hexagones, un total de deux cartes Solitaire sera pioché. Une carte est piochée pour chaque tranche de deux hexagones pénétrés.

Il n'est pas nécessaire que tout le mouvement se fasse dans la LDV d'un MM communiste ou non révélé. Il est seulement nécessaire qu'au moins un hexagone soit dans la LDV.

26. Événements



Nous aimons les histoires, et nous pensons que raconter une histoire rend le jeu meilleur. Les marqueurs d'événements sont utilisés comme méthode par **'65 : Solitaire** pour ajouter une histoire et des événements inattendus. Un scénario peut exiger que des marqueurs d'événements soient placés sur l'aire de jeu. Il existe deux types de marqueurs d'événements : La ligne de vue (LDV) et l'occupation

- **Ligne de Vue**. Un marqueur d'événement de ligne de vue est déclenché la première fois que le côté désigné a une LDV vers le marqueur. Lisez le paragraphe désigné, et effectuez les actions décrites.
- **Occupation.** Un marqueur d'événement d'occupation est déclenché la première fois que le camp désigné entre dans le carré du marqueur. Lisez le paragraphe désigné, et effectuez les actions décrites.

Si le fait de se déplacer dans le champ de vision ou dans un hexagone de marqueur d'événement déclenche un tir d'opportunité, résolvez d'abord l'événement, puis le tir d'opportunité.

27. Pouvoirs

Les règles du scénario spécial dictent souvent la façon dont les pouvoirs sont utilisés. Les pouvoirs américains sont utilisés selon les règles standard pour deux joueurs.

28. Exemple de Jeu

Dans cet exemple de jeu, la position des communistes est défensive. Deux des trois marqueurs mystères que nous voyons ne sont pas révélés, mais l'un d'eux a été révélé comme étant une escouade de fusiliers de l'ANV.

C'est le tour du communiste. Kat, qui joue, pioche la carte supérieure du jeu Solitaire. Elle voit que la Forme d'Activation est un cercle noir. Un seul des MM sur la carte a une Forme d'Activation correspondant à un cercle noir, il est donc activé. Kat se réfère à la position défensive et voit que le MM activé va tirer. Elle regarde la section Cible pour déterminer que le MM va tirer sur l'unité américaine la plus proche. L'unité américaine la plus proche est l'escouade d'infanterie à deux hexagones de distance, en bas de la carte. Kat consulte le résultat. L'unité américaine est dans la jungle, elle est donc à couvert, et le résultat est 0 Hits. *Aucun effet.* Elle place un marqueur "Fired" sur le MM. Il ne pourra pas être activé pour le reste du tour. Notez que si l'unité américaine avait été en couverture lourde, l'attaque aurait infligé 1 Hit, ce qui aurait ébranlé la cible, et le MM aurait été révélé.

C'est maintenant le tour de Kat. Elle joue la carte ci-contre et fait feu avec les Fusiliers dans l'hexagone D3 (bas de la carte) sur le MM qui vient de lui tirer dessus. Les fusiliers US ont un facteur d'explosion élevé (HEF) de 2, plus 1 pour la distance rapprochée (deux hexagones), plus 1 supplémentaire parce qu'elle invoque la puissance de 40 mm de l'escouade d'infanterie pour un HEF total de 4. De ce total, le MM soustrait 2 parce qu'il est dans un hexagone de jungle. Par conséquent, la HEF ajustée est de 2.

Kat tire deux cartes du paquet de **'65,** et vérifie le bloc de résultat HE (4e) pour un Hit vert. La première carte n'a rien, la seconde indique Hit. Le MM est touché. Cela révèle le MM et Kat pioche un pion dans la tasse de pioche. Elle obtient une RPD. Puisqu'elle a retenu un RPD, Kat regarde dans la pioche et choisit un fusil à associer au RPD, les plaçant tous les deux sous le MM, retournant le MM sur sa face révélée. Elle détermine au hasard où placer le pion "Shaken" avec un 1D6 (*non inclus dans le jeu)*. Le RPD reçoit le marqueur "Shaken" et la carte du jeu ressemble maintenant à l'image en haut de la colonne suivante.

C'est le tour du communiste. Kat sort cette carte du jeu de solitaire. La forme d'activation est un triangle noir. Cela n'activerait pas un MM dans la plupart des cas, mais notez que le communiste n'a plus que deux MM éligibles sur la carte. Dans ce cas

une forme d'activation *correspondant* à la couleur *ou* à la forme active le MM. Le triangle noir correspond à la forme du triangle rouge, activant l'hexagone. La position défensive dicte que l'escouade de Fusiliers dans l'hexagone doit tirer. La cible est l'unité américaine dans l'hexagone avec le facteur de couverture le plus bas. Les deux unités américaines sont toutes deux dans des hexagones avec un CF de 1. Dans ce cas, vérifiez qui est le plus proche de la case activée. Elles sont à la même distance. Ensuite, vérifiez la HEF combinée des unités américaines dans chaque carré. C'est 2, une autre égalité. Par conséquent, le joueur américain peut choisir la cible. Kat choisit que l'unité de fusiliers de l'ANV attaque l'unité d'infanterie américaine qui a déjà tiré.

Puisque le MM est révélé, nous utilisons la HEF de l'unité révélée pour attaquer l'unité d'infanterie américaine. La HEF du fusilier est de 2, moins 1 pour la CF de l'unité d'infanterie. Kat pioche une carte dans le paquet standard de **'65 Squad-level Battles in the Jungles of Vietnam** et consulte le bloc de résultats HE. Le résultat est un Hit vert. Par conséquent, l'unité d'infanterie est ébranlée, et l'unité de fusiliers est marquée "Fired".

C'est à nouveau le tour des Américains. Kat joue une action de Mouvement Rapide, qui ajoute 1 au facteur de mouvement de l'unité en mouvement. Elle déplace le troisième fusilier US (en F1) vers le MM nord, à travers F2, jusqu'à G3. L'hexagone illustré n'est pas seulement le deuxième hexagone pénétré *mais* aussi adjacent au MM. Par conséquent, Kat doit piocher *deux* cartes Solitaire et vérifier la section 'Evénement Aléatoire' pour voir si l'unité d'infanterie a déclenché un tir d'opportunité, une pour le déplacement de deux hexagones et une pour le déplacement adjacent au MM. La première carte ne contient pas le mot "Op Fire", mais la seconde le contient. Le MM va tirer sur l'unité d'infanterie dans la case adjacente. Cependant, avant de résoudre le Tir d'Opportunité, le MM est révélé parce que l'unité d'infanterie s'est déplacée de manière adjacente. Kat sort un Fusilier de la Pioche.Le Fusilier Communiste tire. Il a un facteur HEF de 2, plus 1 pour avoir tiré sur une cible distante de moins de 2 hexagones, plus 1 parce que sa cible est en mouvement.

Cela donne un total de 4 HEF. Kat doit piocher quatre cartes du paquet standard de **'65**, en vérifiant les Hits verts dans le bloc résultats de HE. Les trois premières cartes ont toutes un Hit vert dans le des résultats, ce qui élimine l'unité d'infanterie américaine.

29. Scénarios

Tout comme le jeu à deux joueurs, **'65 : Solitaire** se joue à travers une série de scénarios. Chacun d'entre eux définit un ensemble de circonstances et d'unités qui participent et de conditions de victoire. Le contrôle est défini comme le fait d'avoir une unité dans l'hexagone ou d'être le dernier camp à avoir une unité dans l'hexagone. Sauf indication contraire, un camp contrôle tous les hexagones dans lesquels il peut s'installer et le haut de l'affichage de la carte est le nord. Ce jeu de solitaire est résolument axé sur l'histoire, nous vous suggérons donc de jouer les scénarios dans l'ordre. Vous êtes tous des grands garçons et des grandes filles. *Lancez-vous, nous espérons que vous les apprécierez.*

Matrice de Décision Communiste

	Objectif (Obj)	Ennemi (En)	Soutient (Su)
Cautious (Ca)	1. Si l'AI tient assez d'objectifs pour gagner, traitez comme un tir 2. Sinon, avancez vers l'objectif le plus proche. 3. Utilisez le terrain a) hors de la LDV ennemie, b) avec un CF positif. c) sinon, traitez comme "Fire", d) Sinon, si incapable de tirer, Passe. Note : Si tous les ennemis en LDV ne sont pas éligibles, traitez en hors LDV. 4. Si incapable d'atteindre un objectif, s'arrêter au plus proche a) hex fournissant un CF positif, b) hors LDV ennemie. 5. Si pouvant atteindre un objectif, entrer si a) inoccupé, b) occupé par des unités ennemies ébranlées, c) pouvant avoir plus de HEF que le défenseur.	1. Si incapable d'un assaut, traitez comme un tir. 2. Avancez vers le plus proche ennemi, à déterminer aléatoirement s'il y en a plusieurs. 3. Utilisez le terrain a) hors de LOS ennemie, b) fournissant un CF positif, c) sinon, traitez comme Fire, d) Sinon, si incapable de tirer, Passe. Note : Si tous les ennemis en LOS ne sont pas éligibles, traitez comme si hors LOS. 4. Si incapable d'atteindre un ennemi, s'arrêter au plus proche a) hex fournissant un CF positif, b) hors LOS ennemie, c) hex de l'ennemi. 5. Si pouvant atteindre un objectif, entrer si a) inoccupé, b) occupé par des unités ennemies ébranlées, c) pouvant avoir plus de HEF que le défenseur. Sinon, procédez comme l'étape 4 ci-dessus.	1. Si un ennemi est déjà en LOS et à portée, traitez comme un tir. 2. Sinon, avancez vers le plus proche hex ayant soit a) un CF positif plaçant un hex occupé par l'ennemi en LOS et à portée ou b) le plus proche hex plaçant un ennemi en LOS et à portée. 3. Utilisez le terrain a) hors LOS ennemie, b) fournissant un CF positif. 4. Si 3a et 3b ne sont pas disponibles, arrêtez le mouvement.
Brash (Br)	1. Si l'AI tient assez d'objectifs pour gagner, traitez comme un tir 2. Sinon, avancez vers l'objectif le plus proche. 3. Utilisez le moyen le plus rapide pour y arriver. S'il n'est pas occupé, entrez. 4. S'il est occupé et que l'unité Communiste peut attaquer en assaut, faites un assaut si nécessaire. 5. Si elle ne peut pas entrer dans l'hex, terminez le mouvement dans l'hex le plus proche de l'objectif.	1. Avancez vers le plus proche ennemi, à déterminer aléatoirement s'il y en a plusieurs. 2. Utilisez le moyen le plus rapide pour y arriver. 3. Entrez dans l'hex, faites un assaut. 4. Si elle n'est pas capable d'attaquer en assaut, s'arrêter dans le terrain le plus proche de l'ennemi et fournissant un CF positif. 5. Si elle est incapable d'atteindre l'ennemi, s'arrêter dans l'hex le plus proche de l'ennemi	1. Si un ennemi est déjà en LOS et à portée, traitez comme un tir. 2. Sinon, avancez vers le plus proche hex ayant soit a) un CF positif plaçant un hex occupé par l'ennemi en LOS et à portée. 2. Utilisez le moyen le plus rapide pour y arriver, en s'arrêtant quand tous les MP ont été utilisés.

Evènements aléatoires

a. **Sniper**. Ébranlez une cible non blindée aléatoire (3c). Ce peut être une unité Communiste révélée, un MM non révélé (ce qui le révèlera) ou une unité américaine.
b. **Bravery**. Retirez un marqueur **Shaken** de l'unité Communiste la plus proche d'une unité américaine.
c. **Spooked**. Craignant pour leur vie, un squad américaine tire en direction de bruits et d'ombres. Placez un marqueur **Fired** sur l'unité éligible américaine la plus proche d'une unité Communiste ou d'un MM révélé. Si elle a déjà un marqueur **Moved** ou **Fired**, elle passe en **Ops Complete**. Une unité empilée avec un héros ne sera pas affectée.
d. **Confusion**. '*C'était quoi ça White Rook, répétez, vous êtes brouillés*'. Incapable de comprendre les ordres donnés, l'unité ne fait rien. Placez un marqueur Ops Complete sur une unité éligible américaine aléatoire.
e. **Hero**. Le joueur peut placez un héros américain aléatoire dans un hex contenant une unité américaine, en tenant compte des limites d'empilement.
f. **Reinforcements**. Placez un renfort désigné par le scénario dans l'hex avec une unité Communiste révélée aléatoire.
g. **None**. Pas d'évènement.
h. **Scenario Designated Event**. Évènement désigné par le scénario.
i. **Artillery**. L'artillerie frappe trois hexes selon 11e4. Les hexes choisis sont ceux ayant le plus d'unités en LOS d'une unité Communiste.
j. '***No way, Sarge***.' Le joueur doit immédiatement défausser chaque carte ayant une action Move ou Fire.
k. **Op Fire**. Comme expliqué dans les règles de mouvement.