

## Vietnam solitaire : règles de l'édition spéciale :

Sur la carte, ce qui est en rouge concerne la 1 ère version des règles (les ignorer).

En solitaire, le joueur joue les Etats-Unis et l'ARVN (le Vietnam du sud).

Il y a 5 régions sur la carte (region) ; chacune d'elles est divisée en 4 zones (areas) contenant 1 ou é chiffres. Il y a aussi différents terrains à ce niveau. Les 6 bulles brunes correspondent à la piste Ho-Chi-Minh (trail areas). Il faut 2 dés.

La piste de tour (record track) sert à indiquer les tours, conditions de victoire et les points politiques (PP), y placer le marqueur sur la case 1. Et le marqueur de PP sur la case 4 de cette piste (4 points politiques dispo au tour 1). A la fin de chaque tour, ajuster le marqueur de points politiques (PP), le marqueur de tours, et marqueur de régions contrôlées. A la mise en place, placer le marqueur de régions contrôlées et les pions hors du plateau. Toutes les unités de napalm et les bérets verts sont disponibles au début du jeu.

### Vietnam du nord :

NVA : armée nord vietnamienne.

VC : viet cong (infiltration).

SAM : unité de missile sam.

MIG : avion mig.

A : blindé NVA.

### Vietnam du sud :

ARVN : armée sud vietnamienne.

AirCav : cavalerie aéroportée.

B52 : bombardier.

GB : forces spéciales.

Napalm : bombardement au napalm.

US : armée des Etats-Unis.

ROK : armée coréenne.

ANZAC : troupes d'infanterie australiennes.

Mar : marine US ou de l'ARVN.

A : blindé US ou de l'ARVN.

AM : unité aérienne mobile de l'ARVN.

M : unité mécanisée ARVN.

R : unité de rangers ARVN.

### Mise en place :

Région 1 (hue) : 1 unité VC dans la zone 1-2. Et 2 ARVN dans la zone 3-4.

Région 2 (highlands) : 1 VC dans la zone 1-2. Et 2 ARVN dans la zone 3-4.

Région 3 (Cu chi) : 1 VC dans la zone 1-2. Et 2 ARVN dans la zone 3-4.

Région 4 (Saigon) : 1 VC dans la zone 1-2. Et 2 ARVN dans la zone 3-4.

Région 5 (Mékong) : 1 VC dans la zone 1-2. Et 1 !!! ARVN dans la zone 3-4.

Piste Ho-Chi-Minh (2.Hanoi) : 2 marqueurs de piste (trail counters).

Piste Ho-Chi-Minh (1.Haiphong) : 2 marqueurs de piste (trail counters).

Piste Ho-Chi-Minh (3.Laos) : 1 marqueur de piste (trail counter).

### Séquences de jeu :

Il y a 16 tours. A chaque tour on pourra :

0) A chaque début de tour, on se reporte à la « Add / Remove unit chart » pour ajouter ou retirer des unités du jeu.

1) lancer les dés pour les marqueurs de piste (trail counters).

2) attaquer la piste Ho-Chi-Minh (trail area).

3) lever / bouger des forces US ou ARVN.

4) faire combattre les forces US et ARVN.

5) Placer des unités NVA et VC.

6) Réaliser les combats d'insurrection.

7) Réaliser l'offensive NVA et VC.

8) Redéployer la cavalerie aéroportée.

9) Marquer les points de victoire, vérifier les conditions de victoire, et lancer un dé pour les événements.

1) lancer les dés pour les marqueurs de piste (trail counters) :

Lancer 2 dés pour placer les 2 nouveaux marqueurs de piste (trail counters). On place un marqueur sur la piste Ho-Chi-Minh (numéros 1 à 6), suivant le chiffre sur le dé.

Si on obtient un 1 ou un 2 et que la piste 1.Haiphong ou 2.Hanoi contient déjà un marqueur de piste, ajouter un sam au lieu d'un marqueur de piste. Il y a un maximum d'une unité sam pour une zone de la piste Ho-Chi-Minh. Il y a un maximum de 2 marqueurs de piste par zone de la piste (si on obtient le chiffre d'une zone alors qu'il y a déjà 2 marqueurs de piste sur cette zone, le lancer de dé est perdu). Quand il y a un sam sur la piste 1.Haiphong et 2.Hanoi, et que l'on obtient encore ce chiffre au dé, on placera un mig dans la zone (qu'il y ait déjà 1 ou 2 marqueurs). Les unités sam et mig ne peuvent pas être bougées ou détruites.

2) attaquer la piste Ho-Chi-Minh (trail area) :

Les B52 et les bérets verts peuvent attaquer les marqueurs de piste sur la piste Ho-Chi-Minh. Si un sam ou un mig se trouve dans la zone attaquée, il tire (feu défensif) sur le B52, et le détruit sur un 1 ou un 2 (un seul tir par sam ou par mig). 2.Hanoi et 1.Haiphong ne peuvent être attaqués que par des B52. Les autres zones de la piste Ho-Chi-Minh peuvent être attaqués par des B53 ou des bérets verts.

Il y a 2 B52 et 2 bérets verts (attaque maximum permise contre la piste Ho-Chi-Minh). On peut lancer plusieurs attaques sur une zone. On doit déterminer les cibles et payer toutes ces attaques avant de réaliser les attaques (B52, bérets verts) et de lancer les dés de défense (sam, mig). Impossible de changer de cible après l'avoir déterminée. On retire les B52 et les bérets verts après leur attaque.

Coût : 2 PP (point politique) par attaque de B52. Enregistrer la dépense sur le record track. Lancer un dé par attaque, sur 1-4 on retire le marqueur de piste.

Coût : 1 PP par attaque de béret vert. Enregistrer la dépense aussi. Lancer un dé par attaque, sur 1-2 on retire le marqueur de piste.

### 3) lever / bouger des forces US ou ARVN :

On achète des unités US et ARVN en dépensant des points politiques. On peut acheter les unités disponibles en dépensant des points politiques dont le chiffre est indiqué sur la piste de tours, pour chaque tour (voir la piste de tour et les notes sur le plateau). On ne peut pas conserver des points politiques pour les tours futurs (on perd les points inusités).

Coût des unités : voir la charte des coûts (en points politiques) sur la carte.

Placement : Dans n'importe quelle zone de n'importe quelle région (même celles occupées par l'ennemi, NVA ou VC). Il n'y a pas de limite au nombre d'unités placées dans une région.

Pool d'unités disponibles (à acheter avec des PP) au départ : 2 unités de bérets verts. 2 unités de napalm. Toutes les unités d'infanterie ARVN. Les autres unités deviennent disponibles ou sont retirées du pool d'unités disponibles suivant ce qui est écrit sur la carte (voir add / remove units).

Mouvement : le déplacement des infanteries US, marines US, ROK, ANZAC et ARVN dans la même région est gratuit. Les Aircav et les unités aériennes mobiles ARVN peuvent se déplacer gratuitement vers n'importe quelle zone, dans n'importe quelle région. Les infanteries US et les marines US peuvent se déplacer vers n'importe quelle zone de n'importe quelle nouvelle région en dépensant 1 point politique (PP).

Les unités ANZAC et ROK ne peuvent pas se déplacer vers une nouvelle région. Il faut toujours recruter ces unités avant les unités terrestres US.

### 4) faire combattre les forces US et ARVN :

Les unités US et ARVN peuvent mener une attaque au napalm, puis une attaque terrestre.

Attaque au napalm : Jusqu'à 2 attaques par tour (1 PP par attaque). Placer le marqueur de napalm contre l'unité (VC, NVA) attaquée. Puis retirer le marqueur de napalm du plateau. Impossible d'attaquer une zone urbaine au napalm. On élimine l'ennemi sur 1-4. Les napalms non utilisés sont utilisables durant le mouvement de réaction et le pendant le combat dans la phase offensive.

Attaque terrestre (gratuit en PP) : Le combat est simultané, et arrive dans les zones contenant des unités NVA / VC et US / ARVN. On lance 1 dé par unité. On élimine l'unité adverse si on a un résultat égal ou plus petit que le chiffre sur l'unité (qui attaque), en rapport avec le terrain (1<sup>er</sup> chiffre sur l'unité : jungle – 2<sup>e</sup> chiffre : rizière – 3<sup>e</sup> chiffre : ville).

Pertes : On retire les VC, puis les infanteries NVA, puis les blindés NVA.

On retire les ARVN (avant les US), puis les US non aircav / ANZAC / ROK, puis les US aircav.

Retraite des US / ARVN : S'il reste des unités des 2 camps, le joueur US /ARVN peut se replier vers une zone ayant un chiffre directement plus élevé (1-2 vers 3-4 par ex), du moment que la zone est libre d'ennemis (dans la même région). On ne peut pas retraire de la zone 6. Si le joueur ne veut pas retraire, un nouveau tour de combat a lieu etc. jusqu'à élimination ou retraite).

Le marqueur de combat sert à noter qu'un combat a lieu à cet endroit.

#### 5) Placer des unités NVA et VC :

On place les unités VC (insurrection) et les unités NVA (réguliers). On pourra placer des blindés NVA à partir du tour 10. Pas de limite pour le placement.

Insurrection : Lancer un dé pour déterminer la région. On lance à nouveau le dé si on obtient 6 (ignore et relance). De même si la région obtenue ne contient pas d'unités US ou ARVN, on relance le dé (ignore et relance). Lancer une 2 e fois le dé pour déterminer la zone (au sein de la région). Y placer 1 VC (ou bien 2 VC si on avait tiré un 6 et qu'il a fallu relancer le dé).

Réguliers NVA : On va regarder où est le marqueur de piste (trail counter) sur la piste Ho-Chi-Minh (trail area). Chaque zone de la piste (6 zones en tout) correspond (par une flèche) à une région (5 régions en tout). Chaque marqueur de piste va permettre de placer 1 unité NVA en jeu ; on va lancer un dé par marqueur pour ce faire et l'unité NVA va arriver dans la région liée (par une flèche) à la zone de la piste. La zone d'entrée (dans la région) est le chiffre sur le dé. Exemple : 2. Hanoi (1 marqueur piste) permet à 1 unité NVA d'entrer dans la région liée (Hué) en zone x (le chiffre sur le dé).

Blindé : au tour 10, 1 blindé est disponible, et devra être placé dans la région de Hué (région 1) en premier lieu dès qu'une unité NVA pourra être placée dans cette région. Au tour 12, un blindé est disponible et devra être placé dans la région 4 (Saigon) dès qu'on pourra lever une unité NVA dans cette zone. En cas d'élimination, un blindé NVA peut revenir en jeu, dans une zone contenant 2 marqueurs de piste (comme 1 des 2 unités NVA pouvant entrer en jeu).

#### 6) Réaliser les combats d'insurrection :

On réalise les combats dans les zones contenant les unités des camps opposés. Même procédure que précédemment.

#### 7) Réaliser l'offensive NVA et VC :

Une offensive majeure ou mineure peut se produire. Les unités NVA peuvent parfois être redéployées après une offensive et le joueur US / ARVN peut réagir.

Offensive mineure : On lance 1 dé pour déterminer la région. Sur un résultat de 1-5, une offensive mineure a lieu dans la région correspondant au chiffre sur le dé. On bouge toutes les unités NVA/ VC vers la zone ayant un chiffre supérieur (si l'unité est en zone 6, elle se déplace vers la zone 1-2). Si des unités ennemies sont en présence, un combat a lieu ; si ce n'est pas le cas, on déplace à nouveau les unités NVA / VC d'une zone (jusqu'à ce qu'un combat puisse avoir lieu). Il y a donc 1 combat par région, ou 2 au maximum (rare cas).

Si la région (chiffre sur le dé) ne contient pas d'unités NVA / VC, il n'y a pas d'offensive mineure ce tour-ci.

Offensive majeure : Sur un résultat de 6, une offensive majeure a lieu dans toutes les régions. Une offensive est lancée dans toutes les régions contre les US / ARVN. La 1 ère fois qu'une offensive majeure arrive, on ajoute 1 unité VC à une zone dans chacune des (5) régions qui contiennent une unité NVA ou VC. On commence par la zone au chiffre le plus petit s'il y en a plusieurs. S'il n'y a pas une telle zone, placer l'unité dans la zone 1-2.

La 2 e fois qu'il y a une offensive majeure, on ajoute une infanterie NVA à une zone dans chacune des (5) régions qui contiennent une unité NVA ou VC. On commence par la zone au chiffre le plus petit s'il y en a plusieurs. S'il n'y a pas une telle zone, placer l'unité dans la zone 1-2. Après avoir placé les unités NVA / VC, la même procédure de mouvement dans la zone est alors suivie que celle dans l'offensive mineure, dans chaque région afin d'obtenir un combat avec les unités US / ARVN. Le nombre d'unités VC est limité par ceux qui sont fournis dans le jeu.

Réaction US / ARVN : Mouvement en réaction et combat. Avant de mener les attaques (de l'offensive), après que toutes les unités NVA / VC aient été placées et se soient déplacées, le joueur US / ARVN peut faire un mouvement en réaction et bouger n'importe quelle aircav US ou unités aériennes mobiles ARVN en jeu, qui n'est pas attaquée, et la déplacer vers n'importe quelle zone impliquée dans un combat. De plus, tous les napalms non utilisés peuvent être utilisés contre les unités NVA / VC impliqués dans les combats, avant de mener les combats (les attaques des NVA / VC). Ce mouvement de réaction et cette attaque au napalm ne coutent aucun point politique (PP). Le joueur US / ARVN peut désigner l'unité ennemie visée.

Redéploiement NVA : S'il y a plus de 2 infanteries NVA dans n'importe quelle région, à la fin d'une offensive, et aucune unité US / ARVN dans cette région, on déplace les unités NVA en excès vers la zone ayant le plus petit numéro dans la région ayant un numéro immédiatement supérieur. Si à nouveau il y a plus de 2 unités NVA dans la région suivante, et aucune unité US / ARVN dans cette région, on continue le même procédé. Si le phénomène se produit en région 5, on déplace les unités excédentaires vers la région 4 (et on s'arrête à cette région). Les unités blindées NVA ne se redéployent pas et ils ne comptent pas pour déterminer l'excès de troupes menant à un redéploiement (l'infanterie compte).

### 8) Redéployer la cavalerie aéroportée :

Toutes les US airnav et les unités aériennes mobiles ARVN peuvent se déplacer vers n'importe quelle zone dans n'importe quelle région qui ne contient pas d'unités NVA ou VC.

### 9) Marquer les points de victoire, vérifier les conditions de victoire, et lancer un dé pour les événements :

On ajuste le marqueur des points politiques, le marqueur de tour et le marqueur de contrôle de région (qui détermine le score) sur le record track.

Ajustement des marqueurs : On avance le marqueur de contrôle de région sur le record track à chaque tour où le joueur US/ARVN contrôle au moins 3 régions. Pour contrôler une région, il faut qu'au moins une unité US/ARVN soit présente dans la région, et aucune unité NVA / VC. Le marqueur de points politiques doit être placé sur le record track pour refléter le nombre de points politiques disponibles au prochain tour.

Déterminer la victoire et le contrôle de la région : La victoire est déterminée par le fait que le joueur US / ARVN contrôle au moins 3 régions durant la majorité du jeu, en incluant le dernier tour. La région de Saigon doit aussi seulement être occupée par des unités ARVN à la fin du jeu. Les unités US et les autres unités doivent être retirées du jeu avant le dernier tour. Si à n'importe quel tour, la région de Saigon est contrôlée par les NVA / VC, le contrôle des 3 régions par le joueur US / ARVN est ignoré pour ce tour. A la fin de chaque tour, il faut enregistrer combien de régions sont contrôlées par le joueur US / ARVN en utilisant le marqueur de contrôle de région. Pour contrôler une région, un camp doit posséder seulement des unités à lui dans la région. Si les unités des 2 camps sont dans une région, aucun joueur ne la contrôle. Si le joueur US / ARVN contrôle au moins 3 régions pendant durant 9-10 tours de jeu, c'est une victoire marginale. S'il en contrôle au moins 3 durant 11-12 tours, c'est une victoire réelle. S'il le fait pendant 13 tours ou plus, c'est une victoire majeure, et le jeu prend fin immédiatement si cela arrive avant le tour 16. Si à la fin de n'importe quel tour le joueur NVA / VC contrôle 4 régions, en incluant la région de Saigon, le jeu prends fin et c'est une défaite majeure pour le joueur US / ARVN.

Charte des événements politiques (et lancer de dés pour les événements) : On détermine les événements pour le tour suivant, sauf après les tours 11-16 quand le joueur US se retire. Lancer un dé et modifier le résultat comme suit :

Tour 1-2 : -1 au dé (sur la charte)

Tour 3-6 : pas de modification au dé

Tour 7-10 : +1 au dé

Tour 11-16 : on ne lance pas le dé

## Scénarios :

### A) Scénario « Le Tet 1968 » :

Placement US / ARVN :

Région 1 : 2 US marines, 1 US aircav, 1 infanterie US, 1 infanterie ARVN n'importe où dans la zone 3-4 ou 6.

Région 2 : 1 US aircav, 1 infanterie US, 1 infanterie ARVN n'importe où dans la zone 5 ou 6.

Région 3 : 2ROK, 1 infanterie ARVN n'importe où dans la région 3-4 ou 6.

Région 4 : 2 infanteries US, ANZAC, 2 infanteries ARVN n'importe où dans la zone 3-4 ou 5 ou 6.

Région 5 : 2 infanteries ARVN n'importe où dans la zone 5 ou 6.

Placement NVA / VC :

Région 1 : 1 NVA, et 1 VC dans la zone 1-2.

Région 2 : 1VC dans la zone 1-2.

Région 3 : 1 NVA, 1 VC dans la zone 1-2.

Région 4 : 1 NVA, 1 VC dans la zone 1-2.

Région 5 : 1 VC dans la zone 1-2.

Piste Ho-Chi-Minh : 1 marqueur de piste sur chaque zone (6 en tout). Plus 1 sam à Hanoi, et un autre sam à Haiphong.

Tours de jeu : Commencer au tour 6 et finir au tour 13. Le marqueur de points politiques commence au chiffre 15 sur le record track. Le marqueur de contrôle régional est placé sur le chiffre 3 de la piste de tours.

Règles spéciales : Suivre toutes les soustractions et additions de troupes (voir la charte add / remove units). On considère que les unités NVA / VC vont faire 6 au dé au tour 6 (lancer de dé pour l'offensive), et on considère aussi que c'est la 1 ère fois qu'une offensive majeure arrive. On utilise les règles de l'édition spéciale, incluant les lancers de dés pour la charte des événements politiques.

Victoire : Les niveaux et les conditions de victoire de l'édition spéciale s'appliquent.



## B) Scénario « La chute du Sud Vietnam » :

Placement US / ARVN :

Région 1 : 3 infanteries ARVN.

Région 2 : 2 infanteries ARVN, 1 ARVN mech, 1 ROK

Région 3 : 2 ARVN rangers, 1 ROK

Région 4 : 2 infanteries ARVN, 1 blindé ARVN, 1 ARVN mech, 1 ARVN airmobile.

Région 5 : 2 ARVN.

Placement NVA / VC :

Toutes les régions : 1 NVA, et 1 VC dans la zone 1-2.

Piste Ho-Chi-Minh 1,2,3,5 : 2 marqueurs de piste dans chaque zone

Piste Ho-Chi-Minh 4 et 6 : 1 marqueur de piste dans chaque zone

A Hanoi (Piste Ho-Chi-Minh) : 1 sam et 1 mig

A Haiphong (Piste Ho-Chi-Minh) : 1 sam

Tours de jeu : Commencer au tour 11 et finir au tour 16. Le marqueur de points politiques commence au chiffre 6 sur le record track. Le marqueur de contrôle régional est placé sur le chiffre 6 de la piste de tours.

Règles spéciales : Suivre toutes les soustractions et additions de troupes (voir la charte add / remove units). Ajouter +2 à tous les jets de dés pour les offensives pour les 3 premiers tours de jeu. La charte des événements politiques n'est pas utilisée pour ce scénario. 2 attaques au napalm sont disponibles à l'achat à chaque tour de jeu. Toutes les autres règles de l'édition spécial s'appliquent.

Victoire : Les niveaux et les conditions de victoire de l'édition spéciale s'appliquent.

### Règle de jeu pour jouer à 2 joueurs :

Toutes les règles de l'édition spéciale s'appliquent sauf celles qui sont notées ici.

Placement US / ARVN et NVA / VC : comme dans l'édition spéciale, règles normales.

Lancer de dés pour les marqueurs de piste : Le joueur NVA / VC peut déplacer n'importe quel 2 e marqueur de piste (dans une zone de piste Ho-Chi-Minh) vers n'importe quel zone de

piste inoccupée à la fin de cette phase. Il a aussi le choix de recevoir des sam ou des migs suivant les règles normales ou de recevoir un marqueur de piste à la place.

Combat US / ARVN : Les unités NVA / VC peuvent éviter le combat après le premier round de combat initié par le joueur US / ARVN et retraiter vers n'importe quelle zone de jungle dans la même région non occupée par une unité US ou ARVN durant cette phase.

Placement des unités NVA / VC : Le joueur NVA / VC décide dans quelle zones les unités sont placées dans les régions désignées. Il peut aussi bouger ses unités vers n'importe quelle zone dans la région où de telles unités sont situées. Une unité NVA peut être déplacée d'une région vers n'importe quelle zone désirée dans une autre région. Quand l'unité de blindé NVA devient disponible, le joueur NVA / VC peut décider quand et où placer une telle unité au lieu d'une unité régulière NVA.

Offensive NVA / VC : Pour les offensives majeures, le joueur NVA / VC peut affecter les unités supplémentaires dans les régions et les zones qu'il désire mais au moins 1 unité US / ARVN doit être engagée dans chaque région avant de pouvoir placer une unité NVA / VC supplémentaire ailleurs. S'il y a 2 unités NVA ou plus dans n'importe quelle région à la fin de la phase d'offensive, le joueur NVA / VC peut déplacer les unités en excès et décider vers quelle région et zone les unités NVA en excès vont se déplacer.

Victoire : Le joueur NVA / VC gagne s'il arrive à éviter que le joueur US / ARVN n'obtienne n'importe quel type de victoire (règles normales) ou s'il contrôle 4 régions, en incluant la région de Saïgon, à la fin de son tour de jeu (victoire automatique du joueur NVA / VC).

### Règles Optionnelles :

Ruff-puffs (milices locales) : Les unités de bérets verts ont entraîné une milice locale contre les NVA / VC. On peut engager (au prix d'une unité de bérets verts) 2 unités ruff-puff 1-1-0 pendant la phase d'attaque de zones de la piste Ho-Chi-Minh (et ce à la place d'une attaque d'une zone de piste par les bérets verts). L'unité de ruff-puff peut seulement être placée dans une zone de jungle qui ne contient pas d'unités NVA / VC. Il ne peut y avoir plus d'une unité ruff-puff dans une zone de jungle (en particulier). Il ne peut y avoir plus de 4 unités de ruff-puff en jeu au même moment.

### Effectivité limitée des B52 contre les zones de piste au Laos et au Cambodge :

Les attaques de B52 contre la zone de piste Ho-Chi-Minh au Laos et au Cambodge sont limitées à un coup au but sur 1-2 au lieu de 1-4. Cependant les zones de piste de Hanoi et de Haiphong ne sont pas affectées.

### C) Scénario « Offensive de Pâques » :

Avril-décembre 1972 (6 tours à partir d'avril 1972), avec utilisation de la 7 e flotte. Sauf les règles modifiées ici, ce sont les règles de l'édition spéciale qui s'appliquent.

La 7 e flotte : La 7 e flotte doit être ajoutée au pool d'unités disponibles au début du second tour de jeu, durant la phase « raise / move US / ARVN forces », à un coût de 3 points politiques. On la place adjacente à n'importe quelle région. Elle peut être déplacée sans coût pour être adjacente à n'importe quelle autre région pendant la phase de redéploiement de l'aircav. On ne peut pas la déplacer à un autre moment. LA 7 e flotte peut supporter un nombre illimité de combats d'aircav US ou de ARVN airmobile (pas d'autres unités), dans la région où elle est adjacente, au coût d'un point politique **par round** de combat. L'action est similaire au napalm, sauf que l'unité n'est pas enlevée après utilisation, et que la flotte est disponible pour de futurs rounds de combat durant le même tour de jeu. On peut payer (1 PP, par round) afin que la 7 flotte soutienne (dans la région où elle est placée) chaque round de combat d'aircav ou d'air mobile dans la phase de combat US / ARVN. Il faut aussi payer un PP de plus pour chaque nouveau round de combat, et pour un combat (combat d'insurrection ou offensive NVA) durant une autre phase dans le même tour.

Quand la 7 e flotte supporte un combat aircav ou airmobile, elle donne un -1 au dé à chaque lancer de dé de combat dans la région adjacente, sans faire attention au terrain. Le joueur doit décider si la 7 e flotte supporte les aircav / airmobile au début du round de combat et payer le PP avant de lancer les dés de combat. LA 7 e flotte ne peut pas être attaquée ou détruite par les Nord vietnamiens.

#### Placement pour ce scénario :

US / ARVN :

Région 1 : 2 ARVN ruff-puff dans la zone 5. 1 infanterie ARVN dans la zone 3-4.

1 infanterie ARVN dans la zone 3-4.

Région 2 : 1 infanterie ARVN dans la zone 6.

Région 4 : 1 infanterie ARVN dans la zone 3-4.

Pool d'unités disponibles : 1 ARVN airmobile, 1 blindé ARVN, 1 marine ARVN, 2 ARVN ruff-puffs, toute l'infanterie ARVN restante.

NVA / VC :

Région 1 : 2 infanteries NVA dans la zone 1-2. 1 blindé NVA dans la zone 1-2. 2 VC dans la zone 1-2.

Région 2 : 3 VC dans la zone 1-2.

Région 5 : 1 blindé NVA dans la zone 1-2. 2 infanteries NVA dans la zone 1-2. 2 VC dans la zone 1-2.

Piste Ho-Chi Minh : zone 1 à 5 : 2 marqueurs de piste dans chaque zone.

Piste Ho-Chi Minh : zone 2 : 1 marqueur de piste.

Piste Ho-Chi Minh : Hanoi : 1 sam.

Piste Ho-Chi Minh : Haiphong : 1 sam.

#### Règles spécifiques à ce scenario:

Résumé de tour :

Tour 1 : avril 1972 (4 PP) : règle spéciale : pas de lancer de dé pour les marqueurs de piste.  
Pas de placement de réguliers NVA. Ne pas lancer les dés pour les offensives NVA.  
Offensive majeure NVA à la place. Pas de combat de réaction US / ARVN ce tour-ci.

Tour 2 : mai 1972 (6 PP) : règle spéciale : pas de lancer de dé pour les marqueurs de piste.  
Placer 2 marqueurs de piste dans la zone de piste pour la région 2 (highlands). Le placement de réguliers NVA est normal sauf pour la région 2 (placer 3 infanteries NVA dans la zone 1-2). Ne pas lancer les dés pour l'offensive NVA / VC ; à la place une offensive mineure dans la région 2

Unité ajoutée au pool : 1 US 7 e flotte, 2 US AC, 2 US B52, 2 ARVN mech, 2 ARVN rangers, 2 napalm.

Tour 3 : juin à août 1972 (8 PP) : règle spéciale : 1 seul lancer pour les marqueurs de piste.  
Pas de lancer pour le placement des VC insurgés.

Tour 4 : septembre 1972 (8 PP) : règle spéciale : 1 seul lancer pour les marqueurs de piste.  
Pas de lancer pour le placement des VC insurgés.

Tour 5 : novembre 1972 (12 PP) : règle spéciale : 1 seul lancer pour les marqueurs de piste.  
Pas de lancer pour le placement des VC insurgés.

Tour 6 : décembre 1972 (12 PP) : règle spéciale : 1 seul lancer pour les marqueurs de piste.  
Pas de lancer pour le placement des VC insurgés.

Tous les blindés NVA sont retirés au début du tour. Ne pas lancer les dés pour l'offensive NVA / VC ; à la place, il y a une offensive majeure NVA.

### Régions limitées et unité utilisées pour ce scénario :

Les régions 3 et 5 (Cu chi et Mékong) ne sont pas utilisées, et e peuvent pas contenir de marqueur de piste ou d'unités. Relancer le dé si le dé les désigne.

US : n'utiliser que la 7 e flotte, les aircav, les B 52, et les napalm. Ces unités sont disponibles dans le pool d'unités (comme précisé juste avant), et on peut les acheter à nouveau si elles sont éliminées, au coût en PP normal.

Les migs ne sont pas utilisés dans ce scénario.

### Exceptions à la règle de l'édition spéciale pour ce scénario :

Au niveau des lancers de dés pour les marqueurs de piste, On ne lance pas les dés pour placer des marqueurs de piste additionnels, au tour 1 et 2. Voir le détail des tours. On lance les dés pour placer 1 marqueur de piste au lieu de 2 marqueurs de piste, à tous les tours, sauf au tour 1 et 2. Voir le détail des tours.

### Placer les unités NVA / VC :

On ne place pas d'unités additionnelles d'insurgés VC, après le tour 2. Le placement des réguliers NVA doit commencer dans la région 1. S'il n'y a plus d'infanteries NVA dans le pool parce que toutes sont placées, on n'en aura aucune de nouvelle à placer ce tour-ci.

La 1 ère unité blindé NVA qui est détruite est placée dans le pool et doit être placée dans la région 2 (highlands) dans la phase suivante de placement des unités NVA / VC, à la place d'une unité d'infanterie NVA. Remarque : S'il y a 2 marqueurs de piste dans la région 2 des highlands, alors on place une infanterie NVA et le blindé NVA dans la région 2. Après cela, tous les blindés NVA qui sont détruit sont retirés de façon permanente du jeu. Si une unité de blindé NVA reste en jeu au début du tour 6, elle est retirée.

### Offensive NVA / VC :

Il n'y a pas de combat en réaction pour le joueur US / ARVN au 1 er tour de jeu, durant la phase d'offensive NVA / VC. Les règles normales de combat en réaction s'appliquent dans les tours suivants, à cette phase.

Les règles de redéploiement NVA sont ignorées durant toutes les phases d'offensive NVA / VC. Une région peut contenir un nombre illimité d'unités NVA. Les unités VC ne sont pas ajoutées aux régions pendant une offensive majeure. Toutes les offensives majeures vont ajouter une infanterie NVA à chaque région en jeu. Si le pool d'infanteries NVA est vide, aucune unité n'est ajoutée. Les ajouts d'unités NVA dans les régions pendant les offensives majeures doivent commencer dans la première région (puis les autres).

### Score, vérification de la victoire, lancer de dés pour les événements :

Pas de lancer de charte de lancers de dés pour les événements politiques pour ce scénario.

### Conditions de victoire :

Le joueur US / ARVN doit empêcher la NVA de prendre les régions de Huê et de Saigon, et de diviser le sud Vietnam dans les Highlands. La victoire est déterminée avec le nombre de régions contrôlées à la fin du tour 6 (pas de présence NVA ou VC dans la région).

Si le joueur US / ARVN contrôle Saigon, Huê, et les Highlands, c'est une victoire majeure. S'il contrôle Huê et Saigon, ou les Highlands, c'est une victoire mineure. S'il contrôle Saigon, mais pas Huê ou les Highlands, c'est une défaite mineure. S'il ne contrôle pas Saigon, c'est une défaite majeure.