

NAM 65-75

Designer: Erick Mazzola

1.0 Introduction

Ce jeu d'histoire simule la Seconde Guerre d'Indochine depuis l'engagement des troupes américaines au printemps 1965 jusqu'à l'automne 1975.

Ce jeu a été conçu dans un but ludique et éducatif et ne soutient aucune opinion politique ou idéologique. Il est respectueusement dédié à la mémoire des soldats et civils des deux camps qui souffrirent et perdirent la vie durant ce conflit.

1.1 Composants du jeu

Un exemplaire complet de ce jeu comprend :

La carte du jeu

Ce livret de règles

1 fiche d'aides de jeu recto-verso

264 pions double faces (dont 7 vierges)

2 dés à 6 faces sont nécessaires pour jouer mais ne sont pas inclus,

1.2 Camps en présence

Le jeu oppose d'un côté la République du Vietnam, les États-Unis et leurs alliés au sein de l'Alliance Militaire du Monde Libre au Front National de Libération du Vietnam allié à l'Armée Nord Vietnamienne. Chaque joueur contrôle un camp.

1.3 Termes et abréviations

Ces règles utilisent les termes et acronymes suivants :

RVN: République du Vietnam (ou Sud Vietnam)

ARVN: Armée de la République du Vietnam

Alliés: désigne les unités de l'ARVN, de la FWMA ou de l'armée américaine sans distinction de nationalité

Communistes: désigne les unités du NLF et de la NVA sans distinction de nationalité

FWMA: Free World Military Alliance (*Alliance Militaire du Monde Libre*) une organisation militaire anti-communiste alliée à la RVN et aux USA

AUS: Australie (Membre de la FWMA)

THAI: Thaïlande (Membre de la FWMA)

ROK: Republic of Korea (*République de Corée ou Corée du Sud*) Membre de la FWMA

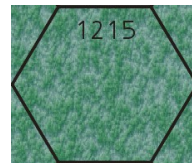
NLF: National Liberation Front (*Front National de Libération ou Viet Cong*) organisation politique et militaire sud vietnamienne visant à la réunification du pays,

NVA: North Vietnam Army (*Armée Nord Vietnamienne*) allié du NLF.

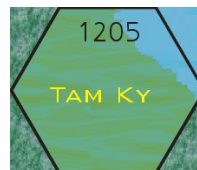
HCM Trail: Ho Chi Minh Trail (*Piste Ho Chi Minh*) parfois abrégée HCMT dans ces règles.

1.3 La carte

1.31 Généralités



Zone Inhospitalière: figurée par une canopée d'arbres et représentant les régions faiblement peuplée de jungle et/ou montagneuses. Seules les unités Communistes peuvent être placées dans des hex de zone inhospitalière.



Zone Rurale: identifiée par le nom de la capitale provinciale en jaune et représentant les régions agricoles densément peuplées. Toute unité peut être placée en Zone Rurale



Zone Urbaine : identifiée par le nom de la ville (Saigon et Hue) en rouge sombre et représentant les zones très densément urbanisées. Toute unité peut être placée dans un hex de Zone Urbaine

Les hex ne répondant à aucun des types de terrain ci-dessus (principalement les hex côtiers) sont grisés pour indiquer qu'**aucune** unité ne peut y être placée.

La région du **Delta du Mékong**

Les unités de Marines bénéficient d'un Bonus de



Combat dans les Zones Rurales du Delta du Mékong. En revanche, les hex de Zones Inhospitalières dans le Delta du Mékong sont considérées comme des hex de Zones Inhospitalières normales.



La carte est en outre divisée en 4 Zones Tactique de Corps (CTZ *Corps Tactical Zone*)

Saigon est une Zone Tactique Spéciale qui appartient à la fois à la CTZ III et à la CTZ IV.

Diverses Cases de Placement (*Holding Box*), tables et pistes sont également présentes sur la carte.

1.32 Empilement

Jusqu'à 3 unités peuvent s'empiler dans un hex de Zone Inhospitable ou Rurale. Jusqu'à 4 unités peuvent s'empiler dans un hex de Zone Urbaine. Les Sanctuaires NLF ne sont jamais pris en compte dans la limite d'empilement. Des unités de Commandement différent (voir 1.5) ne peuvent s'empiler dans le même hex.

1.4 Echelle de Jeu

Chaque tour représente une saison de 3 mois. Chaque année commence avec le tour d'hiver et se finit après le tour d'automne. **L'hiver** s'étend de Janvier à Mars, **le Printemps** d'Avril à Juin, **l'Été** de Juillet à Septembre et **l'Automne**.

1.5 Commandements & Unités

1.51 Commandements

Il y a 4 Commandements distincts : les 3 Commandements alliés sont le Commandement de l'ARVN, le Commandement de l'armée américaine et le Commandement de la FWMA. Toutes les unités NLF et NVA appartiennent au Commandement Communiste.

Unités de l'ARVN :

Les unités de l'ARVN ont 2 pas représentant l'unité à pleine force (2 pas) et à force réduite (1 pas).

Unités US :

Les unités de l'armée américaine ont 2 pas représentant l'unité à pleine force (2 pas) et à force réduite (1 pas).

Unités de la FWMA :

Les unités de la FWMA ont 2 pas représentant l'unité à pleine force (2 pas) et à force réduite (1 pas).

Unités COMMUNISTES :

Les Sanctuaires NLF ont 2 pas représentant l'unité à pleine force (2 pas) et à force réduite (1 pas). Toutes les autres unités communistes ont 1 seul pas. A l'exception des Sanctuaires, toutes les unités communistes ont le même recto, représentant leur statut non détecté. Le

verso du pion indique le type de l'unité et que celle-ci a été détectée.

1.53 Marqueurs

Les pions Marqueurs sont utilisés pour suivre les différentes variables utilisées dans le jeu.

SEASON & YEAR: *Saison et Année*

USA / RVN REPLENISHMENT POINTS
(Points de Remplacement US & RVN, abrégés RP)

AIR SUPPORT: (*Support Aérien*) permet d'indiquer qu'un Support Aérien US ou ARVN est assigné à une CTZ.

HCM Trail BOMBING / NVA
AIRFORCE: (*Bombardement de la Piste Ho Chi Minh/ Force Aérienne NVA*)

AIRMOBILE CAPABILITY: (*Capacité Aéromobile*) permet d'indiquer que l'unité est temporairement dotée d'une large allocation en hélicoptères, ce qui augmente sa valeur de Recherche & Destruction (*Search & destroy*).

1.6 Politique

Chaque CTZ possède un Niveau Local de Soutien Communiste (*Communist Local Support Level*) qui représente l'adhésion (ou la désaffection) de la population locale à la cause du NLF. Ce niveau est l'une des clés de la victoire, déterminant la capacité de recrutement du NLF, les chances de succès des opérations Recherche & Destruction alliées et pouvant causer la défection des combattants NLF ou des soldats de l'ARVN au profit du camp adverse.

Le Niveau Local de Soutien Communiste dans chaque CTZ va de 1 (le plus bas) à 4 (le plus élevé).

1.62 Niveau de Stabilité de la RVN

Le Niveau de Stabilité de la RVN (*RVN Stability Level*)

Le Niveau de Stabilité de la RVN va de 1 (le plus bas) à 10 (le plus élevé).



Le Niveau d'Intervention US
(*US Commitment Level*)

Le Niveau d'Intervention US va de 1 (le plus bas) à 5 (le plus élevé). Il peut descendre en dessous de 1,



Unit type



Combat

Steps

Search & Destroy

causant ainsi l'accélération du retrait américain mais ne peut jamais monter au-delà de 5. Le joueur Allié peut augmenter le Niveau d'Intervention US à chaque tour mais ne peut pas le réduire volontairement.

Les Niveaux d'Intervention US élevés ont potentiellement un impact négatif sur le Niveau de Soutien de l'Opinion Publique US mais d'un autre côté réduisent les envois de ravitaillement et d'équipements militaires chinois et soviétiques au Nord Vietnam.

1.64 Niveau de Soutien de l'Opinion Publique US



Le Niveau de Soutien de l'Opinion Publique US (*US Public Support Level*)

1.65 Niveau de Pertes US



Le Niveau de Pertes US (*US Casualty Level*)

1.66 Niveaux d'Effort envers les Cœurs et les Esprits

Les Niveaux d'Efforts US et RVN envers les Cœurs et les Esprits (*RVN and US Hearts & Minds Effort Levels*) représentent les actions entreprises par la RVN et les USA pour contrer la propagande ennemie. Il s'agit d'un facteur essentiel dans la « Lutte pour le Contrôle des Masses » que se livrent les Alliés et les Communistes. Les Niveaux d'Efforts US et RVN envers les Cœurs et les Esprits vont de 0 à 3.

1.67 Niveau de Soutien Sino-Soviétique

Le Niveau de Soutien Sino-Soviétique (*Chinese/Soviet Support Level*) représente l'intervention indirecte de la Chine communiste et de l'URSS dans le conflit par l'envoi d'équipement et de matériel militaires au nord Vietnam. Il va de 0 (le plus bas) à 3 (le plus élevé). Un niveau élevé augmente le type d'unités de la NVA qui peuvent tenter de s'infiltrer au sud Vietnam.

2.0 Séquence de Jeu

Chaque tour est joué selon la séquence suivante. Chaque phase doit être terminée avant de passer à la phase suivante. Chaque étape d'une phase doit être terminée avant de passer à l'étape suivante.

2.1 Phase d'Événements & de Renforts Alliés

- Renforts alliés
- Retrait allié (US & FWMA)
- Événements

2.2 Phase d'Efforts alliés envers les Cœurs & les Esprits

2.3 Phase de Déploiement allié et d'Assignment de missions

2.4 Phase de Déploiement et de Recrutement communiste

- Infiltration
 - > Infiltration de la NVA
 - > Couverture Anti Aérienne NVA
- Déploiement
- Recrutement du NLF

2.5 Phase d'Opérations

- LRRPs
- Capacité aéromobile US & ARVN
- Opérations alliées de Recherche & Destruction
- Opérations communistes
 - > Activités subversives
 - > Opérations offensives
 - > Opérations d'occupation du Terrain
- Offensives alliées
- Lutte pour le contrôle des Masses
- Infiltration de la NVA
- Embuscades alliées contre la piste Ho Chi Minh

2.6 Phase de Remplacements alliés

2.7 Phase Politique

- Variation de la stabilité de la RVN
 - > Augmentation automatique
 - > Effet de l'intervention américaine
 - > Effet du décompte des pertes communistes
 - > Effet des zones non sécurisées
 - > Effet de l'occupation NVA
- Effondrement du régime sud vietnamien
- Opinion publique américaine
- Désengagement américain
- Intervention américaine
- Intervention sino-soviétique

2.8 Phase de fin de tour

2.1 Phase d'Événements & de Renforts Alliés

2.11 Renforts alliés

La Table des Renforts indique pour chaque tour les unités alliées qui sont placées dans case Renfort (*Allied Reinforcement*) durant cette phase.

2.12 Retrait allié

Si le Niveau d'Intervention US est « **Limité** » (voir 2,74) le joueur allié doit retirer du jeu le nombre d'unités américaines et FWMA (à pleine force ou à force réduite) de son choix indiqué par la Table de Retrait. Les unités se trouvant dans les cases « Renfort » et « Reconstruction » (*Refitting Units*) peuvent être retirées du jeu pour satisfaire aux exigences du retrait allié.

Exemple: Le Niveau d'Intervention US est de 3 et Limité. Le joueur allié doit en conséquence retirer 1 unité US et 2 unités FWMA. Il choisit de retirer 1 brigade d'infanterie US et 2 régiments d'infanterie ROK (FWMA).

2.13 Événements

Le joueur allié lance 2 dés : si le résultat est de 5 ou moins, un événement RVN a lieu, si le résultat est de 9 ou plus, un événement US a lieu, sinon aucun événement n'a lieu ce tour. Pour déterminer la nature de l'événement, le joueur allié lance 1 dé et croise le résultat avec la colonne appropriée de la Table d'Événements (*Event Table*).

2.2 Phase d'Effort US & RVN envers les Cœurs et les Esprits

Le joueur allié définit les Niveaux d'Effort envers les Cœurs et les Esprits pour les USA et la RVN en dépensant le nombre de Points de Remplacements requis. Le coût en RPs est le suivant :

RVN: 4 RPs par Niveau d'Effort

USA: 3 RPs par Niveau d'Effort

Les Marqueurs de Niveau d'Effort envers les Cœurs et les Esprits et de Points de Remplacements US et RVN sont ajustés en conséquence sur les pistes correspondantes. Si le joueur allié ne souhaite, ou ne peut, investir de RPs dans l'Effort envers les Cœurs et les Esprits, le ou les Marqueurs concernés demeurent dans la case « Effort » (RVN et/ou US) de la piste *Hearts & Mind Effort*.

Exemple: La RVN a 12 RPs disponibles et les USA en ont 7. Pour ce tour, le joueur décide de placer le Niveau d'Effort RVN envers les Cœurs et les Esprits à 2 pour un coût de 8 RPs, Le Marqueur RVN d'Effort envers les Cœurs et les Esprits est placé dans la case « 2 » et le Marqueur de RPs de la RVN est ramené de la case « 12 » à la case « 4 » sur les pistes appropriées. Il décide également de placer le Niveau d'Effort US

envers les Cœurs et les Esprits à 1 pour un coût de 3 RPs. Le Marqueur US d'Effort envers les Cœurs et les Esprits est placé dans la case « 1 » et le Marqueur de RPs US est ramené de la case « 7 » à la case « 4 » sur les pistes appropriées.

2.3 Phase de déploiement et d'assignation des missions alliés

Durant cette phase le joueur allié déploie ou redéploie ses unités pour leur assigner leur mission pour le tour en cours. Toute unité sur la carte ou occupant les cases Renforts (*Reinforcements*), Recherche & Destruction (*Search & Destroy*), Réserve Opérationnelle (*Operational Reserve*) ou Embuscade US/ARVN (*Ambushing US/ARVN*) peut se voir assigner soit la même mission que lors du tour précédent soit une mission différente.

2.31 Assignation des missions des unités terrestres

Mission Maintenir & Sécuriser: L'unité est placée (ou demeure) dans un hex de Zone Rurale ou Urbaine en respectant les règles d'empilement (voir 1.32). Les unités en mission « Maintenir & Sécuriser » sont assignées à la défense de l'hex qu'elles occupent.

Mission Recherche & Destruction : L'unité est placée (ou demeure) dans la case Recherche & Destruction (*Search & Destroy*) de la CTZ souhaitée. Les unités en mission « Recherche & Destruction » sont destinées à découvrir et engager l'ennemi en Zone Rurale.

Mission d'Embuscade le long de la Piste Ho Chi Minh : L'unité est placée (ou demeure) dans la case Embuscade US/ARVN (*Ambushing US/ARVN*). Les unités en mission d'Embuscade sont destinées à découvrir et engager l'ennemi le long de la Piste Ho Chi Minh.

Mission de Réserve Opérationnelle : L'unité est placée (ou demeure) dans la case Réserve Opérationnelle (*Operational Reserve*) d'une CTZ. Les unités placées en Réserve Opérationnelle sont destinées à répondre à une percée ennemie ou à lancer une offensive contre les Sanctuaires NLF.

2.32 Assignation des missions des unités aériennes

2.32-1 Support Aérien : Le joueur Allié peut assigner à chaque CTZ l'un des ses Supports Aériens US ou ARVN disponibles pour fournir un appui aux unités amies opérant à l'intérieure de la CTZ. Les marqueurs de Support Aérien sont placés dans la case Support Aérien (*Air Support*) de la CTZ concernée.

Le nombre de Support Aérien US disponible est fonction du Niveau d'Intervention américain actuel :

Si le Niveau d'Intervention US est de 2 ou moins :

aucun Support Aérien US n'est disponible.

Si le Niveau d'Intervention US est de 3 :

1 Support Aérien US est disponible.

Si le Niveau d'Intervention US est de 4 :

2 Supports Aériens US sont disponibles.

Si le Niveau d'Intervention US est de 5 :

3 Supports Aériens US sont disponibles.

2.32-2 Bombardement de la Piste Ho Chi Minh : Si le Niveau de Soutien Sino-soviétique actuel est de 0 ou 1, le Marqueur de Bombardement de la Piste Ho Chi Minh est placé dans la case afférente (*Trail Bombing*).

Si le Niveau de Soutien Sino-Soviétique actuel est de 3, le Marqueur de la Force Aérienne nord vietnamienne (NVA Air Force) est placé dans la case de Bombardement de la Piste Ho Chi Minh (*Trail Bombing*).

Avec un niveau de Soutien Sino-soviétique de 2, aucun marqueur n'est placé dans la case de Bombardement de la Piste Ho Chi Minh.

2.4 Phase de déploiement et de recrutement communiste

2.41 Infiltration

2.41-1 Infiltration : Les unités actuellement dans la case Unités en Infiltration (*Infiltrating Units*) sont placées dans les cases de placement communistes (*Communist Unit Holding Box*) des CTZ. Elles peuvent être déployées dans la même CTZ ou réparties entre les CTZ au choix du joueur.

2.41-2 Couverture anti-aérienne NVA : Le joueur communiste lance un dé pour déterminer l'effet de la couverture aérienne. Si le résultat est inférieur ou égal au Niveau de Soutien Sino-soviétique actuel, le joueur communiste choisit un Marqueur de Support Aérien US ou ARVN qui est retiré du jeu pour la durée du tour en cours.

2.42 Déploiement communiste

Les unités NLF et NVA actuellement dans les cases de placement communistes peuvent être déplacées librement d'une case de placement d'une CTZ vers une case de placement d'une CTZ adjacente ou vers la case des unités en infiltration. La seule restriction est qu'il ne peut y avoir plus d'un Dépôt dans une même case de placement.

Exemple: Les unités peuvent être déplacées de la CTZ II vers les CTZ I ou III mais pas de la CTZ II vers la CTZ IV.

2.43 Recrutement NLF

Le joueur communiste peut recruter de nouvelles unités dans la limite des pions disponibles (Force Pool communiste). Le nombre d'unités qu'il peut recruter et placer dans la case de placement d'une CTZ est égal au Niveau Local de Soutien Communiste actuel de la CTZ. Cependant, il ne peut y avoir plus d'un Dépôt dans chaque case de placement.

De plus, le joueur peut ajouter une unité « Leurre » dans la case de placement d'une CTZ si le Niveau Local de Soutien Communiste actuel de la CTZ est de 1 ou 2. Il peut ajouter deux unités « Leurre » (*Decoy*) dans la case de placement d'une CTZ si le Niveau Local de Soutien Communiste actuel de la CTZ est de 3 ou 4.

Le joueur mélange ensuite ses unités dans chaque case de placement et les déploie à l'intérieur de celles-ci face « non détectée » visible (recto du pion).

Exemple: Le Niveau Local de Soutien Communiste dans la CTZ II est actuellement de 3. Le joueur peut ajouter 3 unités NLF de son choix dans la case de placement communiste de la CTZ II (rappel : il ne peut y avoir plus d'un Dépôt dans une même case de placement) ainsi que 2 unités « Leurre ».

2.5 Phase d'Opérations

2.51 Recherche & Destruction Alliée

2.51-1 Patrouilles de Reconnaissance en Profondeur (LRRPs Long Range Reconnaissance Patrols, à prononcer LURPS): Le joueur allié lance 1 dé, si le résultat est inférieur ou égal au Niveau d'Intervention US actuel, il désigne **une** unité ennemie de son choix dans n'importe quelle case de placement communiste, cette unité étant automatiquement détruite et retourne dans le Force Pool communiste.

2.51-2 Capacité Aéromobile US/ARVN : Les marqueurs de Capacité Aéromobile (*Airmobile Capability*) permettent au joueur d'augmenter temporairement la valeur de Recherche & Destruction d'une unité. Seules les unités d'Infanterie, de Rangers, de Gardes Frontières et de Marines peuvent se voir dotées d'une capacité aéromobile temporaire.

Le nombre de marqueurs de Capacité Aéromobile disponible est déterminé comme suit :

Marqueurs de Capacité Aéromobile US:

Si le Niveau d'Intervention US est de 2, 1 Marqueur de Capacité Aéromobile US est disponible chaque tour.

Si le Niveau d'Intervention US est de 3, 2 Marqueurs de Capacité Aéromobile US sont disponibles chaque tour.

Si le Niveau d'Intervention US est de 4, 3 Marqueurs de Capacité Aéromobile US sont disponibles chaque tour.

Si le Niveau d'Intervention US est de 5, 4 Marqueurs de Capacité Aéromobile US sont disponibles chaque tour.

Marqueurs de Capacité Aéromobile ARVN:

A partir du moment où le Niveau d'Intervention US est **Limité** (voir 2,74) 1 Marqueur de Capacité Aéromobile ARVN est disponible chaque tour.

Si le Niveau d'Intervention US est de 1, 2 Marqueurs de Capacité Aéromobile ARVN sont disponibles chaque tour.

Si le Niveau d'Intervention US est « **Retrait** », 4 Marqueurs de Capacité Aéromobile ARVN sont disponibles chaque tour.

Pour chaque unité à laquelle le joueur allié souhaite conférer une capacité aéromobile temporaire, il place 1 Marqueur de Capacité Aéromobile sur celle-ci. La valeur de Recherche & Destruction de l'unité est augmentée de 1 pour le tour en cours lors de la résolution de ses tentatives de découverte (voir ci-dessous).

Les Marqueurs de Capacité Aéromobile US peuvent être affectés à une unité de n'importe quel Commandement allié. Les Marqueurs de Capacité Aéromobile ARVN ne peuvent être affectés qu'aux unités de l'ARVN.

2.51-3 Opérations de Recherche & Destruction :

Chaque unité alliée se trouvant dans la case Recherche & Destruction d'une CTZ peut effectuer une opération de Recherche & Destruction s'il y a au moins 1 unité ennemie dans la case de placement communiste de la CTZ correspondante.

Toutes les opérations de Recherche & Destruction dans une CTZ sont résolues avant d'entamer les opérations de Recherche & Destruction dans une autre CTZ. Elles sont résolues unité par unité selon la séquence suivante :

Tentative de Découverte: Pour déterminer si l'unité débusque une unité ennemie, le joueur allié lance 1 dé : si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de Recherche & Destruction de l'unité **moins** le Niveau Local de Soutien Communiste actuel dans la CTZ concernée, la tentative réussit. Cependant, quel que soit la valeur de Recherche & Destruction de l'unité, un résultat au dé de 1 est toujours une réussite et un résultat de 6 est toujours un échec.

Tentative de Destruction: Si la tentative de découverte est un succès, le joueur allié désigne une unité ennemie dans la case de placement communiste de la CTZ concernée et son adversaire retourne cette unité sur sa face « détectée » (verso du pion). Si l'unité découverte

est une unité spéciale, celle-ci est automatiquement détruite et retourne dans le Force Pool communiste. Si l'unité découverte est une unité de combat, un Combat Conventionnel est immédiatement résolu entre les deux unités (voir 3,3).

Si une unité Communiste détectée n'est pas éliminée, celle-ci demeure sur sa face « détectée » et ne peut plus être la cible d'une Tentative de Détection pour le reste du tour.

2.52 Opérations communistes

Toutes les unités Communistes se trouvant dans les Cases de Placement des CTZ sont retournées sur leur face détectée. Le joueur communiste mène ses opérations, CTZ par CTZ, dans l'ordre qu'il souhaite. Les opérations communistes menées à l'intérieur d'une CTZ doivent être résolues dans l'ordre suivant :

2.52-1 Opérations Subversives: Pour chaque unité d'action subversives dans la CTZ, le joueur lance 2 dés, même si le Niveau de Stabilité RVN est de 1. Si le résultat est 8 ou plus, le Niveau de Stabilité RVN est réduit de 1. Si le résultat est 5 ou moins, l'unité d'action subversive est détruite et remplacée dans le Force Pool communiste. Si le Niveau de Stabilité RVN descend en dessous de 1, il reste inchangé et le nombre de Points de Remplacement RVN est immédiatement réduit de 1. Si la RVN ne dispose d'aucun RPs, le joueur allié doit, le cas échéant, retirer définitivement du jeu une unité ARVN se trouvant actuellement dans la case Unités en Reconstruction.

2.52-2 Opérations Offensives: Toute unité de combat communiste présentant sa face « Détectée » et occupant la Case de Placement d'une CTZ peut mener une Opération Offensive. Il existe 2 types d'Opérations Offensives communistes : les Opérations de Guérilla (voir 3.1 & 3.2) et les Offensives Conventionnelles (voir 3.1 & 3.3). L'unité, ou la pile d'unités impliquées, est placée dans un hex valide adjacent à l'hex ennemi attaqué en respectant la limite d'empilement (voir 1.32), le joueur communiste annonçant le type d'Opération Offensive qu'il conduit contre l'hex cible. Les unités attaquantes et l'hex attaqué doivent appartenir à la même CTZ (voir 1.31 pour le cas particulier de Saigon). Chaque opération offensive doit être conduite unité par unité (ou par pile d'unités) et l'opération menée est résolue immédiatement en fonction de son type. A l'issue du combat, les unités attaquantes survivantes et qui n'effectuent pas d'Implantation NLF ou d'Occupation NVA (voir ci-dessous) sont replacées face « Non Détectée » dans la Case de Placement de la CTZ avant que tout autre Opération Offensive ne soit conduite contre un autre ou

le même hex cible (voir 3.1 pour les Restrictions de Combat).

Une Offensive Conventionnelle peut être menée contre un hex de Zone Rurale ou de Zone Urbaine libre de toute unité ennemie (voir cependant « Réaction Allié » ci-dessous) pourvu que l'hex cible soit adjacent à au moins un hex de Zone Inhospitable ou à un hex de Zone Rurale ou Urbaine occupé par un Sanctuaire NLF ou une unité NVA.

***Note:** this effectively means Saigon is safe from Communist attack as long as all 6 adjacent hexes remain in Allied control.*

Réaction Allié: Si aucune unité ne défend l'hex cible ou si la dernière unité en défense est éliminée, le joueur Allié peut immédiatement utiliser une unité se trouvant dans la case Réserve Opérationnelle de la CTZ pour réoccuper l'hex évacué.

Si la dernière unité en défense dans l'hex cible est éliminée par une Offensive Conventionnelle (et non une Opération de Guérilla), le joueur Communiste peut choisir d'entreprendre l'une des actions suivantes au moment où l'hex cible est évacué :

Implantation NLF: Si le joueur Allié renonce, ou ne peut, réoccuper l'hex évacué, le joueur Communiste peut choisir de construire un Sanctuaire NLF dans celui-ci en remplaçant dans son Force Pool 1 ou 2 unités NLF (et non NVA) qui ont survécu au combat et en plaçant dans l'hex évacué un Sanctuaire NLF d'un nombre de pas équivalent au nombre d'unités NLF retournées dans le Force Pool.

Occupation NVA: Si le joueur Allié renonce, ou ne peut, réoccuper l'hex évacué, le joueur Communiste peut choisir d'occuper ce dernier plutôt que d'y construire un Sanctuaire NLF en plaçant dans l'hex évacué toute unité NVA (et non NLF) ayant survécu au combat.

2.52-3 Opérations d'Occupation du Terrain:

Le joueur Communiste peut renforcer un Sanctuaire NLF de force réduite à l'intérieur de la CTZ concernée en remplaçant dans son Force Pool 1 unité de combat NLF actuellement dans la Case de Placement de la CTZ, le pion Sanctuaire étant immédiatement sur sa face à pleine force (recto). Plus d'un Sanctuaire à l'intérieur de la CTZ peut être renforcé s'il y a suffisamment d'unité de combat NLF dans la Case de Placement pour le faire.

Il peut également renforcer sa présence dans tout hex de Zone Rurale ou Urbaine de la CTZ actuellement occupé par des unités de combat NVA en retirant 1 ou plusieurs unités NVA se trouvant **face détectée** dans la

Case Placement de la CTZ et en les plaçant dans l'hex occupé en respectant les règles d'empilement (1.32).

Note: La nécessité pour les unités NVA d'être face détectée (c'est-à-dire de ne pas avoir participé à une opération offensive) pour mener une opération d'occupation reflète la différence entre le transit des unités NVA depuis les zones frontalières, au contraire des unités locales du NLF.

2.53 Offensives alliées

Tout ou partie des unités alliées occupant la Case de Réserve Opérationnelle d'une CTZ peut attaquer tout Sanctuaire NLF ou tout hex de Zone Rurale ou Urbaine actuellement occupé par des unités de combat NVA à l'intérieur de la CTZ. Un maximum de 3 unités peuvent former une pile pour attaquer l'hex cible, quel que soit leur Commandement (voir 1.51). Le résultat du combat est déterminé selon les règles du Combat Conventionnel (voir 3.1 & 3.3). Si toutes les unités en défense sont éliminées, l'une des unités attaquantes doit immédiatement occuper l'hex évacué.

2.54 la lutte pour le contrôle des masses

Pour chaque CTZ, chaque joueur lance un dé et modifie le résultat comme suit:

Le Joueur Communiste ajoute au score obtenu :

- le Niveau Local de Soutien Communiste actuel dans la CTZ
- +1 par unité de Propagande présente dans la Case de Placement de la CTZ

Le Joueur Allié ajoute au score obtenu :

- Le Niveau actuel d'Effort US envers les Cœurs et les Esprits
- Le Niveau actuel d'Effort RVN envers les Cœurs et les Esprits

Si le score du Joueur Communiste est supérieur à celui du Joueur Allié : Le Niveau Local de Soutien Communiste dans la CTZ est augmenté de 1. Si le Niveau Local de Soutien Communiste est déjà de 4, il reste au même niveau et la RVN perd 1 Point de Remplacement. S'il n'y a plus de Points de Remplacement RVN disponibles, le Joueur Allié doit le cas échéant retirer du jeu de façon permanente une unité de l'ARVN occupant la case « Reconstruction ».

Si le score du Joueur Communiste est inférieur à celui du Joueur Allié : Le Niveau Local de Soutien Communiste dans la CTZ est réduit de 1. Si le Niveau Local de Soutien Communiste dans la CTZ est déjà de 1, il reste au même niveau et la RVN gagne 1 Point de Remplacement.

Si les 2 scores sont égaux: Le Niveau Local de Soutien Communiste dans la CTZ est inchangé.

2.55 Infiltration de la NVA

Le Joueur Communiste lance un dé et ajoute au score obtenu le Niveau de Soutien Sino-soviétique actuel.

Le score modifié est croisé avec le Niveau d'Intervention US actuel sur la Table d'Infiltration NVA, le résultat donné par la table représentant le nombre d'unités NVA qui s'infiltreront au Sud Vietnam (dans la limite du Force Pool communiste).

Les unités NVA infiltrant le Sud Vietnam sont retirées du Force Pool communiste et placées face « Non Détectée » dans la Case d'Infiltration NVA.

Le type d'unité NVA qui peut infiltrer le Sud Vietnam est déterminé par le Niveau de Soutien Sino-soviétique actuel :

Niveau 0: seules les unités d'Infanterie peuvent s'infiltrer au Sud Vietnam.

Niveau 1: les unités de Sapeurs peuvent s'infiltrer au Sud Vietnam.

Niveau 2: les unités d'Artillerie peuvent s'infiltrer au Sud Vietnam.

Niveau 2: les unités Mécanisées peuvent s'infiltrer au Sud Vietnam.

2.56 embuscades alliées contre la piste ho chi Minh

Chaque unité dans la Case Embuscade US/RVN peut tenter une embuscade contre les unités NVA occupant la case d'Infiltration NVA. Les embuscades sont résolues unité par unité selon la séquence suivante :

Tentative de Découverte: Pour déterminer si l'unité repère l'axe de pénétration d'une unité ennemie, le joueur allié lance 1 dé : si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de Recherche & Destruction de l'unité **moins** le Niveau actuel de Soutien Sino-soviétique, la tentative est réussie. Cependant, quel que soit la valeur de Recherche & Destruction de l'unité, un résultat au dé de 1 est toujours une réussite et un résultat de 6 est toujours un échec.

Tentative de Destruction: Si la tentative de découverte est un succès, le joueur allié désigne une unité ennemie dans la Case d'Infiltration NVA et son adversaire retourne cette unité sur sa face « détectée » (verso du pion). Si l'unité découverte est une unité spéciale, celle-ci est automatiquement détruite et retourne dans le Force Pool communiste. Si l'unité découverte est une unité de combat, un Combat Conventionnel est immédiatement résolu entre les deux unités (voir 3.3).

Si l'unité détectée n'est pas éliminée, celle-ci demeure sur sa face "détectée" et ne peut plus être la cible d'une Tentative de Détection pour le reste du tour.

Si la Tentative de Découverte échoue, la même unité NVA peut être la cible d'une Tentative de Découverte de la part des autres unités alliées présentes dans la Case Embuscade US/ARVN.

2.6 phase de remplacement allié

Le Joueur Allié peut reconstituer ses unités affaiblies ou reconstruire ses unités précédemment détruites en dépensant des Points de Remplacement (RPs) :

1 RP permet de rétablir à pleine force (recto du pion) une unité affaiblie (verso du pion)

2 RPs permettent de placer dans la Case Renfort une unité actuellement dans la Case Unités en Reconstruction

Si le Niveau d'Intervention US est « Retrait », une unité ARVN actuellement dans Case Unités en Reconstruction est placée gratuitement dans la Case Renfort

Les Points de Remplacement de la RVN ne peuvent être utilisés que pour reconstituer ou reconstruire des unités de l'ARVN. Les Points de Remplacement US peuvent être utilisés pour reconstituer ou reconstruire des unités US et/ou de la FWMA.

Les Marqueurs RPs RVN et US sont mis à jour sur les pistes correspondantes au fur et à mesure des dépenses.

2.7 phase politique

2.71 variation de la stabilité de la rvn

2.71-1 Augmentation automatique: Sauf s'il est déjà de 10, le Niveau de Stabilité de la RVN augmente automatiquement de 1.

2.71-2 Effet de l'intervention US: le joueur Allié lance 1 dé. Si le résultat est inférieur ou égal au Niveau d'Intervention US actuel, le Niveau de Stabilité de la RVN augmente de 2, sinon, il augmente de 1.

2.71-3 Effet du décompte des pertes communistes: Si au moins une Case de Placement d'une CTZ est vide de toute unité communiste, le joueur Allié lance 1 dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Case de Placement vide de toute unité communiste, le Niveau de Stabilité de la RVN augmente de 1.

2.71-4 Effet des zones non sécurisées: Si au moins un hex de Zone Rurale est vide de toute unité, le joueur Communiste lance 1 dé:

Si le résultat est inférieur ou égal au nombre total d'hex de Zone Rurale inoccupés, le Niveau Local de Soutien Communiste d'une CTZ (au choix du joueur Communiste) est augmenté de 1 **et** le Niveau de Stabilité de la RVN est réduit de 1

De plus, si le résultat est inférieur ou égal au nombre d'hex de Zone Rurale inoccupé dans une CTZ, le Niveau Local de Soutien Communiste de cette CTZ est augmenté de 1 **ou** le Niveau de Stabilité de la RVN est réduit de 1, au choix du joueur Communiste.

Dans les deux cas ci-dessus, si le Niveau Local de Soutien Communiste dans toutes les CTZ est déjà de 4 et si le Niveau de Stabilité de la RVN est déjà de 1, ils demeurent inchangés et le joueur Allié doit, le cas échéant, retirer du jeu 1 unité ARVN se trouvant actuellement dans la Case Unités en Reconstruction.

2.71-5 Effet de l'occupation NVA : Si au moins un hex de Zone Rurale ou Urbaine est occupé par une unité de la NVA, le joueur Communiste lance 1 dé et ajoute au score obtenu +1 pour chaque hex de Zone Rurale ou Urbaine actuellement occupé par la NVA. Si le résultat est supérieur au Niveau de Stabilité actuel de la RVN, celui-ci est réduit de 1.

2.72 effondrement du régime sud vietnamien

Le joueur Allié lance 1 dé et modifie le score obtenu comme suit :

- + 1 par Sanctuaire NLF présent sur la carte
- 4 si Saigon est occupé par au moins 1 unité alliée
- 2 si Hué est occupé par au moins 1 unité alliée

Si le résultat est inférieur ou égal au Niveau de Stabilité actuel de la RVN, le régime sud vietnamien tient bon. Sinon, il s'effondre (voir 4.1).

2.73 opinion publique américaine

Le joueur Allié teste le Soutien de l'Opinion Publique américaine en lançant 1 dé et en modifiant le score obtenu comme suit :

- 1 si le Niveau d'Intervention US est de 4
- 2 si le Niveau d'Intervention US est de 5

Note: ces modificateurs sont également indiqués dans les cases correspondantes sur la piste de Niveau d'Intervention US.

Si le résultat est inférieur ou égal au Niveau de Pertes US actuel, le Niveau de Soutien de l'Opinion Publique américaine est réduit de 1.

2.74 désengagement us

Si le Niveau de Soutien de l'Opinion Publique US est de 5 ou moins, le joueur Allié doit vérifier si un désengagement US obligatoire intervient. Le joueur lance 1 dé, si le résultat est supérieur au Niveau de Soutien de l'Opinion Publique US actuel, le Niveau d'Intervention US est réduit de 1.

La première fois qu'intervient un désengagement US obligatoire, le Marquer de Niveau d'Intervention US est retourné sur sa face « **Limitée** » (verso du pion) pour le reste du jeu.

Le statut **limité** de l'intervention US entraîne le début du retrait des unités américaines et de la FWMA (voir 2.12) et interdit au joueur Allié d'augmenter le Niveau d'Intervention US (voir 2.75).

Le Niveau d'Intervention US est considéré égal à 0 lorsqu'il occupe la Case « RETRAIT » (*Withdraw*) sur la Piste de Niveau d'Intervention US pour toutes les règles impliquant celui-ci (voir 2.55, 2.71, 2.76 & 2.8).

2.75 intervention américaine

Sauf si le Niveau d'Intervention US est **limité** (voir ci-dessus), le joueur Allié peut s'il le souhaite augmenter de 1 le Niveau d'Intervention US.

A contrario, le Niveau d'Intervention US ne peut jamais être réduit volontairement (voir 1.63 & 2.74).

2.76 Intervention sino-soviétique

Le joueur Communiste lance 1 dé : si le résultat est inférieur ou égal au Niveau d'Intervention US actuel, le Niveau de Soutien Sino-Soviétique au Nord Vietnam est réduit de 1, sinon il augmente de 1.

2.8 phase de fin de tour

Le joueur Allié réinitialise les Points de Remplacement US & RVN comme suit (les RPs non utilisés durant le tour sont perdus) :

- Les RPs US sont égaux à $1 + 2 \times$ le Niveau d'Intervention US actuel.
- Les RPs RVN sont égaux à $2 \times$ le Niveau de Stabilité actuel de la RVN.

Les marqueurs RPs sont placés sur la case appropriée de la Piste.

Le joueur Allié retire les marqueurs d'Effort US & RVN envers les Cœurs & les Esprits de leur piste respective.

Le joueur Allié réinitialise le marqueur de Pertes US à zéro.

Les marqueurs de Capacité Aériomobile US et ARVN sont retirés des unités auxquelles ils étaient affectés et mis de côté.

Le marqueur de Tour est avancé d'une case sur la piste des Saisons. Le marqueur Année est avancé d'une case sur le Calendrier à la fin de chaque tour d'Automne.

3.0 règles de combat

3.1 règles générales

Cette section s'applique aux Opérations de Guérilla et aux Opérations de Guerre Conventionnelle :

Chaque unité ne peut attaquer qu'une fois par tour et ne peut être attaquée qu'une fois par tour

Pour chaque pas de perte subi par les unités américaines (et seulement celles-ci), le marqueur de Niveau de Pertes US est avancé d'une case sur la Piste de Pertes US. Si le Niveau de Pertes US passe au-dessus de 5, le Niveau de Soutien de l'Opinion Publique US est immédiatement réduit de 1 et le Niveau de Pertes US est réinitialisé à zéro.

Les unités Alliées en Mission « Maintenir & Sécuriser » ne peuvent jamais attaquer mais se défendent normalement

Les Sanctuaires NLF ne peuvent jamais attaquer mais se défendent normalement

Le Modificateur au Dé (MD) apporté par les Sanctuaires NLF ne s'applique pas si le Sanctuaire et l'hex cible n'appartiennent pas à la même CTZ (voir 1.3 pour la règle spéciale concernant Saïgon).

3.2 Opérations de guérilla

Seules les unités de combat Communistes peuvent effectuer des Opérations de Guérilla.

Chaque opération de guérilla oppose une seule unité attaquante à une seule unité en défense. S'il y a plus d'une unité en défense dans l'hex cible, le joueur Communiste peut constituer dans l'un des hex adjacent à l'hex cible une pile d'autant d'unités que le défenseur, à condition de respecter les règles d'empilement (voir 1.32). S'il y a plus d'unités en défense que d'unités en attaque, le joueur Communiste choisit les unités qu'il va attaquer.

Pour résoudre le combat, les joueurs déterminent le Rapport de Force en divisant la valeur de combat de l'attaquant par la valeur de combat du défenseur, en arrondissant en faveur de ce dernier au besoin. Le joueur Communiste lance alors 2 dés et applique au score obtenu les modificateurs suivants :

+1 pour chaque pas de Sanctuaire NLF adjacent au défenseur

+1 si l'attaquant est une unité de Sapeurs NVA

-1 en cas d'attaque contre une unité US ou FWMA dans une CTZ à laquelle est alloué un Support Aérien US.

-1 en cas d'attaque contre une unité ARVN dans une CTZ à laquelle est alloué un Support Aérien ARVN

Si le score modifié est dans la fourchette « To Hit » correspondante au Rapport de Force sur la Table de Résolution des Combats de Guérilla (*Guerrilla Warfare Combat Resolution Table*) l'unité en défense subit 1 pas de perte. Si le score modifié est dans la fourchette « Failure Score » correspondante au Rapport de Force sur la Table de Résolution des Combats de Guérilla, l'unité attaquante est éliminée et retournée dans le Force Pool communiste. Sinon, le combat est sans effet.

3.3 offensives conventionnelles

Un maximum de 3 unités du même camp peuvent former une pile pour attaquer un même hex cible (les unités Alliées doivent attaquer depuis une Case « Réserve Opérationnelle » pour pouvoir former une pile).

Pour résoudre le combat, les joueurs déterminent le Rapport de Force en divisant la somme des valeurs de combat de toutes les unités attaquantes par la somme des valeurs de combat de toutes les unités en défense, en arrondissant en faveur du défenseur au besoin. Le joueur attaquant lance alors 2 dés et applique au score obtenu les modificateurs suivants :

+2 si au moins une unité US attaque dans une CTZ à laquelle est alloué un Support Aérien US.

+1 si une unité FWMA attaque dans une CTZ à laquelle est alloué un Support Aérien US.

+1 si une unité ARVN attaque dans une CTZ à laquelle est alloué un Support Aérien ARVN

+1 si une unité Alliée attaque depuis la Case d'Emboscade US/ARVN et que le Marqueur de Bombardement US est présent dans la case de Bombardement de la Piste Ho Chi Minh (*Trail Bombing*)

-2 si une unité Communiste attaque une unité US dans une CTZ à laquelle est alloué un Support Aérien US.

-1 si une unité Communiste attaque une unité FWMA dans une CTZ à laquelle est alloué un Support Aérien US.

-1 si une unité Communiste attaque une unité ARVN dans une CTZ à laquelle est alloué un Support Aérien ARVN.

+1 si au moins une unité de Marines alliée attaque un hex du Delta du Mékong.

-1 si une unité Communiste attaque au moins une unité de Marines en défense dans un hex du Delta du Mékong.

+1 si une unité Communiste attaque dans une CTZ à laquelle est alloué un Dépôt NLF.

+1 pour chaque pas de Sanctuaire NLF adjacent au défenseur lors d'une attaque Communiste.

Le score modifié obtenu aux dés est croisé avec le Rapport de Force approprié sur la Table de Résolution de Combat Conventionnel pour en déterminer l'issue. Les résultats sont indiqués sous la forme Nombre de Pas de Pertes de l'Attaquant / Nombre de Pas de Pertes du Défenseur (par exemple, un résultat 1/0 indique que l'Attaquant perd 1 Pas et que le Défenseur ne perd rien).

Une unité d'Artillerie NVA permet au joueur Communiste d'augmenter de 1 le nombre de pas de pertes subi par son adversaire lors d'un combat dans la CTZ à laquelle l'unité d'artillerie est allouée. Chaque unité d'artillerie ne peut être engagée ***qu'une seule fois par tour*** et doit être retournée sur sa face « Non Détectée » (recto du pion) lorsqu'elle est utilisée.

Si des pas de pertes sont infligés à une pile d'unités, les unités affectées sont déterminées par un jet de dé.

Exemple: Le joueur Allié a 1 Régiment de Marines US, 1 brigade d'infanterie US et 1 régiment de cavalerie blindée sud-coréen dans la case Réserve Opérationnelle de la CTZ III. Lors de l'étape d'Offensives Alliés (voir 2.53) il décide de constituer

une pile avec ces 3 unités pour attaquer un Sanctuaire NLF à pleine force à Bien Hoa. Le résultat de ce combat est 1 pas de perte subi par chaque camp. Le joueur Allié lance 1 dé pour déterminer laquelle de ses unités est affectée : score de 1 ou 2, l'unité de Marines perd 1 pas, score de 3 ou 4 c'est l'unité d'infanterie US qui est réduite etc..).

Les unités Communistes détruites au combat sont remplacées dans le Force Pool. Les unités Alliées détruites au combat sont placées dans la Case « »Reconstruction ».

4.0 victoire

4.1 victoire du camp communiste

Le joueur Communiste remporte la victoire si le régime sud vietnamien s'effondre (voir 2.72).

4.2 victoire des alliés

Par défaut, le joueur Allié remporte la victoire si le régime sud vietnamien ne s'est pas effondré à la fin du tour d'Automne 1975.

Il remporte également la victoire si lors de la Phase de Fin de Tour, toutes les conditions ci-dessous sont satisfaites :

- Le Niveau de Soutien Communiste Local est de 1 dans chaque CTZ
- Il n'y a aucun Sanctuaire Communiste sur la carte et aucune unité communiste ni dans les Cases de Placement Communiste de chaque CTZ ni dans la Case d'Infiltration.
- Le Niveau de Soutien Sino-soviétique est de 0.