

SAIGON ★ 75

A detailed illustration of a woman in a green military uniform carrying a large bundle on her back, standing next to a tank with soldiers and a flag in a city street. The scene is set in a war-torn urban environment with buildings, power lines, and a helicopter in the background. The woman is in the foreground, looking towards the viewer. The tank is in the middle ground, with several soldiers on top. A flag with a red top and blue bottom and a white star is flying from the tank. The overall tone is somber and historical.

Livret de règles

SAIGON 75

Chronique d'une mort annoncée

La série *UP! (Under Pressure!)* propose des jeux stratégiques simples et rapides, sur des thèmes historiques originaux et destinés à être pratiqués de préférence en aller-retour.

Lorsque vous jouerez un titre de la série *UP!*, vos nerfs seront mis à rude épreuve. En effet, les situations offertes sont volontairement asymétriques, un des camps étant soumis à la pression quasi-inexorable de son adversaire. Parviendrez-vous à changer le cours de l'Histoire ?

Premier opus de la série *UP!*, *Saigon 75* vous propose de revivre la lutte fratricide qui opposa le Viêt Nam du Nord et le Viêt Nam du Sud de l'été 1973 au printemps 1975.

Chaque tour de jeu représente une saison de trois mois. L'un des joueurs contrôle les forces « communistes » du Nord, c'est-à-dire l'Armée Populaire du Viêt Nam (APV) et le Viêt Cộng (VC), il sera appelé NV ; l'autre les forces « libérales » du Sud à savoir l'Armée de la République du Viêt Nam (ARVN), il sera appelé SV.

Vous jouerez sur un plateau qui représente une carte de la partie sud du Viêt Nam divisée en 20 provinces, chaque province étant identifiée par un nom de ville ou de district (Exemple : Kon Tum). Le Cambodge, le Laos et le Nord Viêt Nam sont également matérialisés et constituent les territoires utilisables exclusivement par les forces NV.

Autour de la carte, sur le plateau, on trouvera aussi, une piste de tours ainsi que différentes

tables servant à la gestion de l'activation des unités et à la détermination de la désertion des troupes sud-vietnamiennes.

Notes : nous emploierons indifféremment les termes unités, troupes ou forces tout le long de ce corpus de règles.

*Nous ferons référence aux chapitres « Matériel et mise en place » et « Déroulement du jeu » via les lettres **M** et **D**. **[M.2]** indique de se référer au point 2 de « Matériel ».*

Sommaire

Matériel et mise en place

Déroulement du jeu

1. Tours et phases
2. Détermination de la disponibilité des unités
3. Cartes événement
4. Mouvement
5. Empilement
6. Combat
 - 6a. Procédure
 - 6b. Contraintes de retraite
 - 6c. Dés de bataille bonus
7. Attrition des unités aériennes
8. Vérification du contrôle des provinces
9. Désertion des forces SV
10. Récupération des jetons Momentum (tours 3, 5 et 7)

Spécificités du tour 8 (printemps 1975)

Vérification des conditions de victoire

Liste des événements

Matériel et mise en place

1. Choisissez une faction

Chaque joueur choisit la faction qu'il va jouer (**NV** ou **SV**) et prend les unités, les marqueurs et les 5 dés de bataille correspondants.

Éléments communs :

-  Dé 6 (1)
-  Marqueur de tour (1)

Forces NV :

-  Division NV (14)
-  Division NV réduite (14)
-  Bataillon VC (8)
-  Marqueur *Quyết Thắng* (19)
-  Marqueur *Infiltration* (5)
-  Marqueur d'Activation +1 (3)
-  Dé de bataille NV (5)
-  Marqueurs Momentum (3)

Forces SV :

-  Division SV (11)
-  Division SV réduite (11)
-  Bataillon Rangers (6)
-  Brigade Marines (4)
-  Brigade Parachutistes (3)
-  Unités de Patrouilles Fluviales (2)
-  Régiments Mécanisés (7)
-  Soutien aérien/Transport aérien (12)
-  Marqueur d'activation +1 (2)
-  Dé de bataille SV (5)
-  Dé de bataille soutien aérien (2)

2. Placez les unités et marqueurs de départ

La plupart des provinces sont marquées de carrés et de rectangles de couleur représentant les unités qui s'y trouvent au début du scénario. Placez les cubes et bâtons unités correspondants sur chaque zone. Les 3 jetons Momentum sont chacun placés **au hasard** dans les provinces suivantes : Quảng Trị, Đà Nẵng, et Bình Định. Chaque joueur place ses *marqueurs d'Activation +1* sur leurs emplacements dédiés situés sur le plateau (adjacent à leurs pistes d'activation respectives).

3. Placez les unités additionnelles

Le joueur **SV** dispose d'unités additionnelles (listées ci-dessous) qu'il doit disposer dans les provinces de son choix :

-  Rangers (3)
-  Marines (4)
-  Parachutistes (3)
-  Unités de Patrouilles Fluviales (2) seulement dans les provinces Cà Mau, Cần Thơ, Kiến Giang, Long An (au choix)

4. Formez les réserves

Toutes les divisions NV, les bataillons Viêt Cộng (VC) et les 5 marqueurs Infiltration sont placés dans la case Réserves NV située sur le plateau. Les marqueurs *Quyết Thắng* sont placés dans l'espace dédié situé dessous de la case Réserves NV.

5. Devant vous

Le D6 est placé près du plateau, à portée des deux joueurs et chacun conserve devant lui ses 5 dés de bataille.

Le joueur **NV** place devant lui en dehors du plateau les cubes de divisions NV réduites. Le joueur **SV** place devant lui en dehors du plateau : les marqueurs de soutien aérien et les cubes de divisions SV réduites. Le joueur **SV** prend en plus ses 2 dés d'attrition aérienne.

6. Placez le pion tour sur la case 1 de la Piste de Tours (été 1973)

7. Constituez les mains de cartes

Pour vos premières parties :

Distribuez trois Cartes Événement [2.3] à chaque joueur. Chaque joueur piochera une nouvelle Carte Événement à la fin de sa

sous-phase *Carte Événement* de façon à toujours bénéficier, au début de chaque tour, d'une main de trois cartes.

Le jeu comportant vingt Cartes Événement, quatre cartes sont mises de côté avant de débiter sans en prendre connaissance.

Pour une partie entre joueurs familiarisés avec le jeu :

Distribuez huit Cartes Événement à chaque joueur. Les quatre cartes restantes sont mises de côté (voir ci-dessus).



1. Tours et phases

Une partie dure huit tours au plus. Chaque tour est divisé en deux phases, la phase du joueur **NV** puis celle du joueur **SV**.

Chaque phase est constituée de sous-phases successives. Le joueur en phase sera dit « actif », son adversaire sera alors le joueur « passif ».

Phase du joueur NV

- Détermination de la disponibilité des unités **[D.2]**
- Carte Événement **[D.3]**
- Mouvement des unités **[D.4]**
- Combats **[D.6]**
- Vérification du contrôle des provinces **[D.8]**

Phase du joueur SV

- Détermination de la disponibilité des unités **[D.2]**
- Carte Événement **[D.3]**
- Mouvement des unités **[D.4]**
- Combats **[D.6]**
- Vérification du contrôle des provinces **[D.8]**
- Test de désertion des unités SV **[D.9]**
- Récupération des jetons Momentum (seulement aux tours 3, 5 et 7) **[D.10]**
- Vérification des conditions de victoire

2. Détermination de la disponibilité des unités

Le joueur actif teste la disponibilité de ses troupes en jetant 1D6 et en se rapportant à sa *Table d'activation des unités* située sur le plateau. Elle indique également le nombre maximum d'unités pouvant être activées pour la phase en cours. Il n'est pas possible de reporter sur le tour suivant le nombre d'unités non activées (**Exception** : marqueurs de soutien/transport aérien **[D.6]**).

Le résultat de la *Table d'activation du joueur NV* indique le nombre de divisions d'infanterie (réduites ou non) qu'il pourra activer durant sa phase. Cela comprend les unités localisées au Sud Viêt Nam, et/ou celles présentes dans la case *Réserves NV* (historiquement basées au Cambodge/Laos/Nord Viêt Nam) qui peuvent entrer au Sud Viêt Nam (par les flèches indiquées sur le plateau). Ces unités pourront se déplacer **et/ou** attaquer librement.

En plus de ces unités, le joueur **NV** peut activer jusqu'à 2 bataillons VC supplémentaires. Les marqueurs de milice *Quyết Thàng* **[D.8]** ne sont pas des unités et ne rentrent donc pas en compte dans le calcul de disponibilité. Le résultat de la *Table d'activation du joueur SV* indique le nombre d'unités que celui-ci pourra activer durant sa phase. Il représente la combinaison du nombre d'unités qu'il pourra déplacer et/ou faire attaquer, et du nombre des soutiens ou de transports aériens qu'il peut placer dans l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu. L'achat d'un soutien aérien coûte donc 1 activation mais son utilisation ultérieure **[D.6]** est gratuite tant qu'il n'est pas éliminé de la partie.

Cet emplacement ne peut recevoir plus de 5 marqueurs. Le joueur **SV** pourra les utiliser pour soutenir ses combats en attaque ou en défense **[D.6]** ou pour transporter des unités de Rangers **[D.4]**.

Les unités activées sont placées sur leur face « activée » pour mémoire (un point rouge identifie cette face). À la fin de la phase du joueur actif, toutes les unités sont retournées sur leur face non activée (pas de point rouge apparent).

Le joueur **NV** dispose de 3 *marqueurs d'Activation +1*, le joueur **SV** en a 2 en sa possession. Un *marqueur d'Activation +1* permet d'ajouter un point de disponibilité au résultat obtenu sur la *Table d'activation*.

Plusieurs *marqueurs d'Activation +1* peuvent être utilisés dans le même tour, mais un joueur ne peut dépasser la limite de disponibilité par tour prévue sur sa *Table d'activation*. Tout jeton Momentum **[D.10]** possédé par le joueur **NV** lui permet de recevoir 1 activation supplémentaire, mais toujours en respectant la limite de disponibilité du tour en cours.

3. Les Cartes Événement

Il y a vingt Cartes Événement ; six bénéficient au joueur **SV**, douze au joueur **NV** et deux sont « neutres ».

Sur chacune des cartes figure :

- un titre d'événement
- une couleur générale indiquant le camp favorisé par l'événement
- une illustration
- une description des conséquences de l'événement en terme de jeu

Le joueur actif est obligé de jouer une de ses cartes et l'événement qui y est associé prendra effet durant sa phase.

Chaque carte est défaussée après la réalisation de l'événement ou à la fin de la phase du joueur selon le cas (**Exception** : l'événement *Crise à Saigon* doit être conservé pour mémoire sur le plateau jusqu'à la phase de désertion SV si joué par le joueur **NV**).

Puis le joueur actif pioche une nouvelle carte afin de reconstituer sa main de trois cartes (**Exception** : ignorez cette étape si vous jouez avec l'option de huit cartes proposée en **M.7**).





4. Mouvement

Toutes les unités possèdent un point de mouvement sauf les unités mécanisées SV qui en ont deux [D.4].

Sedéplacer dans une province adjacente coûte un point de mouvement. Deux provinces sont adjacentes si elles partagent une frontière commune. **Exemple :** la province de An Lộc est adjacente aux provinces de Phước Bình, Saigon et Long An ainsi qu'au Cambodge.

Une unité ne peut se déplacer volontairement qu'une seule fois par tour, pendant sa phase de mouvement.

Seules les unités NV peuvent se déplacer d'une province du Sud Việt Nam limitrophe vers la zone représentée par le Cambodge/Laos/Nord Việt Nam (et inversement).

Toute unité entrant dans une province contrôlée par l'adversaire doit immédiatement stopper son mouvement.

Toute unité peut quitter librement une province contenant des unités des deux camps. Tout déplacement doit respecter les règles d'empilement [D.5].

Les unités de Marines, de Rangers et de Parachutistes peuvent, à la place de leur capacité de mouvement normal, utiliser un mouvement spécial.

Les brigades de Marines peuvent être déplacées d'une province côtière vers n'importe

quelle autre province côtière non adjacente. Ce mouvement spécial peut aussi être utilisé pour satisfaire à une retraite après combat [D.6].

Les brigades de Parachutistes peuvent être déplacées d'une province vers n'importe quelle autre province non adjacente.

Les bataillons de Rangers peuvent se déplacer comme les brigades Parachutistes mais en utilisant un pion de transport aérien (disponible dans la case de *Soutiens aériens disponibles*) par bataillon transporté. Ce pion de transport aérien, ainsi utilisé, est sujet au jet d'attrition des forces aériennes [D.7].

Les unités de Patrouille Fluviale ne peuvent se déplacer que dans les provinces où coule le fleuve Mékong (Cà Mau, Cần Thơ, Kiên Giang, Long An).



Les unités mécanisées SV possèdent deux points de mouvement. Elles doivent stopper leur mouvement dès qu'elles entrent dans une province comprenant un symbole de terrain montagneux (Kon Tum, Pleiku, Đắk Lắk, Đắk Nông) et/ou contrôlée par l'adversaire [D.4 et D.8].



Les marqueurs de milice *Quyết Thành* [D.8] ne peuvent pas se déplacer.

5. Empilement

L'empilement est le nombre d'unités (réduites ou non), qu'une province peut contenir. Une province ne peut pas contenir plus de cinq unités de n'importe quel type par camp.

Les marqueurs milices et les unités aériennes ne comptent pas dans cet empilement. Si la limite d'empilement est dépassée à la fin d'une phase de mouvement ou de combat, les unités en excès sont éliminées au choix de leur propriétaire.

Il n'existe pas de limite d'empilement dans la zone Cambodge/Laos/Nord Việt Nam.

1-4	5-9	10-14	15+
-	1d6	1d6+3	1d6+6

TABLE DE DÉSERPTION SV

Activation, Mouvement, Empilement

Nous sommes au Tour 1 (Été 1973). Le joueur **NV** a eu un résultat de 5 au lancer du dé d'activation pour un total de 7 divisions NV activées et 2 VC.

Il décide d'envahir Kon Tum avec 4 divisions NV et 1 unité VC, puis de déplacer 1 division NV et 1 unité VC à Pleiku. Il place également 1 marqueur Infiltration dans chaque province.

Le joueur **NV** a atteint le maximum d'unités empilées à Kon Tum (le marqueur ne compte pas).

6. Combat

Toute unité du joueur actif se trouvant dans la même province qu'au moins une unité ennemie, peut engager un combat, il est l'attaquant. L'attaque n'est jamais obligatoire. Une unité donnée ne peut participer qu'à un seul combat par phase de combat.

À l'issue de tous ses déplacements, le joueur actif déclare les combats qu'il souhaite engager. Il choisit les unités activées qui combattront et décide de l'ordre dans lequel les différents combats auront lieu. Il ne peut y avoir qu'un seul combat par province.

Il n'y a aucune obligation à attaquer avec toutes les unités présentes dans une province. Les unités non engagées par l'attaquant ne subissent pas les résultats du combat. En revanche, en cas d'attaque, toutes les unités adverses doivent participer à la défense.

Exception : une unité Việt Cộng ne peut être attaquée que si au moins une unité de Rangers ou de Patrouille Fluviale participe à

l'attaque. Dans le cas contraire, le joueur **NV** a la possibilité de ne pas faire participer son ou ses bataillons VC au combat.

Une unité Việt Cộng qui attaque subit pleinement les résultats éventuels infligés par le défenseur (qu'une unité de Rangers ou de Patrouille Fluviale soit présente ou non).

Les résultats obtenus lors d'un combat sont considérés simultanés. Un combat dans une province ne dure qu'un seul round ; les dés ne sont jetés qu'une seule fois par sous-phase de combat dans chaque province.

6a. PROCÉDURE

Les joueurs lancent autant de dés que d'unités engagées dans le combat plus d'éventuels dés de batailles bonus [D.6].

L'attaquant annonce d'abord le nombre d'unités de combat qu'il engage dans le combat ainsi que ses dés de bataille bonus. Le défenseur, à son tour, déclare s'il utilise des dés de batailles bonus pour soutenir l'intégralité de

ses unités de combat. Chacun des joueurs jette ensuite ses dés.

Un joueur ne peut pas jeter plus de cinq dés de bataille par combat. Le défenseur applique en premier sur ses troupes les résultats du combat (pertes et éventuellement les retraits) indiqués par les dés de bataille. Puis l'attaquant fait de même.

Résultats des dés :

Ø : aucun résultat

X (pertes) : une division ennemie est réduite (le bâtonnet est remplacé par un cube). Une division déjà réduite ou tout autre type d'unité est retiré du jeu.

R (retraite) : on compare le nombre de résultats R obtenus par chaque camp et l'on ne conserve que le solde. Pour chaque résultat R ainsi obtenu, une unité ennemie doit retraiter dans une province adjacente (voir infra).

Exemple : si le **NV** obtient **2R** et le **SV** **3R**, le solde est de **1R** contre le **NV**. 1 unité NV doit retraiter. Les marqueurs milice *Quyết Thàng* **[D.8]** ne sont affectés ni par les résultats **R** ni par les résultats **X**.

6b. CONTRAINTES DE RETRAITE

La retraite doit s'effectuer vers une province adjacente contrôlée par son propre camp et contenant plus d'unités amies que d'unités ennemies (**rappel :** Les marqueurs milice *Quyết Thàng* ne sont pas des unités **[D.2]**). En cas d'impossibilité, l'unité ne pouvant retraiter est réduite (et peut donc être éliminée).

Une brigade de Marines dans une province côtière peut retraiter vers n'importe quelle autre province côtière contrôlée par le SV. Seules les unités NV, peuvent retraiter vers le Cambodge/Laos/Nord Viêt Nam. Elles sont alors placées dans la case de Réserves NV. Le joueur **NV** peut à tout moment rassembler deux divisions réduites se trouvant dans sa case de Réserves afin de « reconstituer » une division complète.

S'il y a plus de résultats **R** que d'unités à retraiter les résultats supplémentaires sont sans effet.

Une unité qui retraite dans une province en y provoquant un sur-empilement est éliminée. Une division NV peut choisir d'être réduite plutôt que de retraiter. Les unités SV peuvent retraiter volontairement à l'issue d'un combat. Si par le truchement des résultats **R** et **X** toutes les unités d'un même camp devaient être retirées de la province où a eu lieu le combat, la dernière unité à retraiter peut-être exemptée de cette retraite au choix de son propriétaire.

6c. DÉS DE BATAILLE BONUS

Le joueur **NV** dispose au début de partie de 5 pions *Infiltration*; chacun procurant un dé de bataille bonus utilisable dans un combat ayant lieu dans une province adjacente aux zones d'infiltration que sont le Cambodge, le Laos ou le Nord Viêt Nam.

Le joueur **NV** doit être l'attaquant de ce combat pour utiliser le pion *Infiltration*. Un seul pion peut être utilisé par combat, le joueur devant l'annoncer avant de jeter les dés. Chaque pion *Infiltration* est défaussé après utilisation.

Le joueur **NV** bénéficie d'un dé de bataille bonus s'il est défenseur dans un combat ayant lieu dans une province où se trouve un marqueur milice *Quyết Thàng* **[D.8]**. À l'issue d'un combat, si une province est occupée uniquement par au moins une unité SV, le marqueur milice *Quyết Thàng* est retiré.

Le joueur **SV** a à sa disposition un certain nombre de marqueurs représentant ses soutiens aériens (non disponibles avant la phase du joueur SV du tour 1).

Lors d'un combat, le joueur **SV** peut utiliser un marqueur de support aérien par unité amie engagée au sol. Chaque soutien aérien procure un dé de bataille bonus soutien aérien au joueur **SV** pour le combat. (**Astuce :** les supports aériens utilisés pour un combat en cours sont déposés pour mémoire dans la

province où a lieu le combat jusqu'aux tests d'attrition aérienne **[D.7]**).

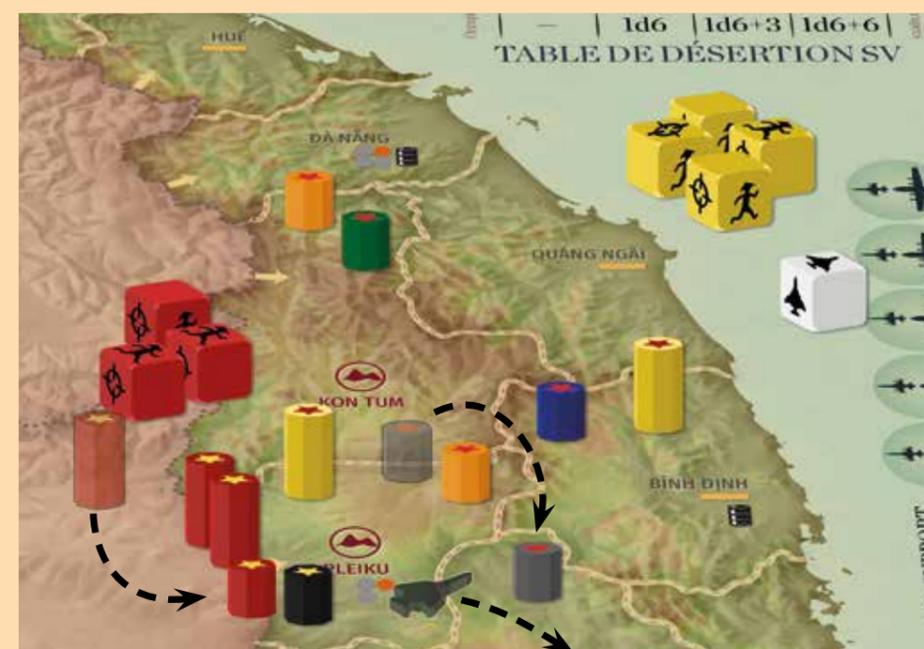
Utiliser un marqueur de soutien aérien est « gratuit » et n'est pas équivalent à l'activation d'une unité. Les soutiens aériens non utilisés sont gardés d'un tour à l'autre.

Certains événements procurent aux joueurs des dés de bataille bonus.

Chaque jeton Momentum permet de recevoir 1 dé de combat supplémentaire.

Quel que soit le nombre de dés de bataille bonus reçus par les joueurs, le total de dés de bataille sera toujours limité à cinq par combat.

Lors d'un combat, c'est l'attaquant qui déclare le premier le nombre de dés bonus utilisés. Il ne peut à aucun moment revenir sur cette décision. Ensuite, le défenseur décide à son tour s'il alloue des dés bonus.



Combat, Retraite

Le joueur **SV** a joué précédemment la carte *Pénurie de munitions*. Il décide d'attaquer avec toutes ses unités activées à Pleiku. Cela est possible car une unité de Rangers est présente dans la zone. Il rajoute également 1 marqueur Soutien aérien précédemment activé. Il lancera donc 4 dés jaunes et 1 dé noir (pour l'attrition des unités aériennes).

Le joueur **NV** se défend avec 3 divisions et son unité VC. Il lancera seulement 3 dés à cause de la carte SV.

Résultats SV : ØØXR

Résultats NV : ØRR

En tant que défenseur, le joueur **NV** applique en premier la perte sur une de ses divisions NV. Le joueur **SV** doit ensuite faire retraiter une de ses unités (2R contre 1R). Il décide de bouger l'unité mécanisée vers Phu Yen.

La province n'a pas changé de camp.

Le résultat du dé noir élimine le marqueur Soutien aérien utilisé.

7. Attrition des unités aériennes

Dans chaque combat, le joueur **SV** jette un nombre de dés de bataille bonus soutien aérien équivalent au nombre de marqueurs de support aérien engagés. Pour chaque symbole « avion » apparent, un marqueur de support aérien engagé est éliminé pour le reste de la partie. Cela simule aussi bien l'action de la DCA adverse que les problèmes de maintenance et de ravitaillement. Si un marqueur de support aérien n'est pas éliminé, il est replacé dans une case *Soutiens Aériens* et redevient immédiatement disponible.

8. Vérification du contrôle des provinces

Au début de la partie, toutes les provinces du Sud-Viet Nam sont sous contrôle SV.

À l'issue de chaque combat et de la phase de désertion des unités SV, on vérifie le contrôle des provinces.

Une province occupée uniquement par des unités d'un même camp est contrôlée par ce camp.

Une province occupée par des unités des deux camps est contrôlée par le **NV** si elle possède un marqueur milice *Quyết Thành* et par le **SV** si elle n'en possède pas.

À la fin de chaque phase de combat, le joueur **NV** place un marqueur milice *Quyết Thành* dans chaque province qu'il contrôle. Ce marqueur, en plus d'indiquer le contrôle de la province par le **NV**, donne désormais un dé de bataille bonus au joueur **NV** en défense pour tout combat se déroulant dans la dite province.

Si une unité du joueur **SV** pénètre dans une province contrôlée par le **NV** où se trouve un marqueur milice seul, celui-ci est immédiatement retiré et la province passe sous contrôle SV. Dans ce cas, l'unité SV stoppe alors immédiatement son mouvement.

Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur milice par province contrôlée par le joueur **NV**.

À l'issue d'une phase de combat dans une province contrôlée par le **NV** :

- il ne subsiste que le marqueur *Quyết Thành*, alors celui-ci reste en place et la province demeure acquise au **NV**.

- le joueur **SV** possède plus d'unités que le joueur **NV**, alors le marqueur *Quyết Thành* est retiré et la province est à nouveau contrôlée par le Sud. (**Exception** : pour la province de Saigon, il suffit au joueur **SV** d'avoir autant d'unités que le joueur **NV**).

Toute province vide, non contrôlée par le **NV**, c'est-à-dire sans marqueur *Quyết Thành* est considérée comme contrôlée par le **SV**.

9. Désertion des forces SV

Le joueur **SV** recense les provinces contrôlées par le joueur **NV**, jette un dé et consulte la *Table de désertion* présente sur le plateau afin de connaître le nombre d'unités SV qui désertent.

Une division SV à pleine capacité représente deux unités pour ce calcul. La réduction volontaire d'une division est possible et compte pour une unité en désertion.

Les unités qui désertent sont retirées du plateau par le joueur **SV** dans l'ordre suivant :

- d'abord les unités situées dans une province limitrophe du Cambodge/Laos/Nord Viêt Nam, occupée par des unités des deux camp;
- puis les unités situées dans une province limitrophe du Cambodge/Laos/Nord Viêt Nam;
- ensuite les unités situées dans une province occupée par des unités des deux camp sauf Saigon;
- enfin toute unité SV.

1-4	5-9	10-14	15+
-	1d6	1d6+3	1d6+6

Désertion
Le joueur **NV** contrôlant 6 provinces, son adversaire obtient 4 au dé lors de la phase de désertion des forces SV.
Le joueur **SV** décide de retirer du jeu les 2 unités de Kon Tum, celle de Pleiku et de réduire la division Binh Dinh.



10. Récupération des jetons Momentum (tours 3, 5 et 7)

Durant cette sous-phase des tours 3, 5 et 7, les joueurs vérifient quelle faction contrôle la province où se trouve le jeton Momentum dont le numéro correspond à celui du tour se terminant.

Si elle est contrôlée par le joueur **SV**, le jeton Momentum est définitivement retiré du jeu.

Si elle est contrôlée par le joueur **NV**, celui-ci récupère le jeton Momentum et le place à disposition devant lui.

Durant son tour, les jetons Momentum permettent au joueur **NV** de (au choix) :

- recevoir 1 activation supplémentaire (phase de détermination de la disponibilité des unités **[D.2]**)

- relancer n'importe lequel de ses dés (phase de détermination de la disponibilité des unités **[D.2]**, phase de Combat **[D.6]**)

- défausser 1 carte et en piocher 1 parmi les 4 cartes écartées lors de la mise en place (à jouer à tout moment)

- déplacer 2 unités en mouvement stratégique (à jouer au début de la phase de mouvement) **[D.4]**. Ces 2 unités sont déplacées n'importe où sur la carte et sont considérées comme étant activées. Elles pourront donc combattre. Elles ne participent pas au nombre maximum d'unités pouvant être activées pour la phase en cours (ceci est une exception à **[D.2]**).

Après utilisation, chaque jeton Momentum est retiré du jeu.

Spécificités du tour 8 (printemps 1975)

Si, au dernier tour, la province de Saïgon est occupée par des unités des deux camps, les unités **SV** présentes ne peuvent quitter la province et doivent attaquer, c'est à dire que les activations devront être attribuées en priorité aux unités présentes dans Saïgon.

Si le nombre d'activations disponibles n'est pas suffisant pour activer toutes les unités dans Saïgon, seules les unités activées combattront. Les résultats de combat infligés au camp **SV** devront toutefois être appliqués à toutes les unités même à celles non activées.

Vérification des conditions de victoire

Si à la fin de n'importe quel tour de jeu, le **NV** contrôle la province de Saïgon (un marqueur *Quyết Thàng* s'y trouve), le jeu se termine avec la victoire du joueur **NV**.

Si le joueur **NV** ne contrôle pas la province de Saïgon à la fin du huitième tour, le joueur **SV** gagne la partie (et ce même s'il ne lui reste

aucune unité dans Saïgon : devant la résistance affichée par l'ARVN, les États-Unis décident de réintervenir pour sauver le Sud Viêt Nam en engageant à nouveau ses forces aériennes, en particulier ses redoutables B-52s).

Mode solo

Mise en place :

La mise en place est presque identique à celle du mode 2 joueurs, seuls 2 points diffèrent. Mélangez les cartes Solo et formez une pioche. Mélangez les Cartes Événement et distribuez 8 cartes au joueur **NV** et 8 cartes au joueur **SV**.

Fonctionnement du mode solo :

Une carte Solo est piochée au tout début du tour du joueur **NV**.

Cette carte est piochée avant de déterminer les unités actives pour ce tour.

Cette carte va déterminer la *Carte Événement* qui sera jouée par le joueur **NV**.

Elle donne l'*Ordre de préférence* des cibles du joueur **NV** et des détails sur son *Activation*.

Elle précise le déroulé des *Combats*, de la *Retraite* et de l'utilisation des *jetons Momentum*.

À la fin du tour du joueur **NV**, la carte Solo utilisée est retirée de la partie.

Carte Événement :

Le joueur **SV** a accès à 3 cartes à la fois. La façon dont sont jouées les Cartes Événement du joueur **NV** diffère, en revanche. Ses cartes sont placées en une pioche, face cachée. La carte Solo tirée en début de tour indique la priorité des cartes événements que le joueur **NV** va jouer. Il pioche des cartes jusqu'à obtenir une carte de la couleur indiquée en premier et la joue. S'il n'en trouve pas, on remélange les cartes piochées avec celles qui ont été piochées précédemment (mais pas celles qui ont été jouées), et on recommence le processus. Si toujours aucune carte de la bonne couleur n'apparaît, on recommence en regardant la deuxième couleur. Si ce n'est toujours pas concluant, on passe à la troisième couleur d'événement. Lorsqu'une carte de la bonne couleur est piochée, elle est jouée et les autres

cartes piochées restent de côté jusqu'à ce que la pioche doive être remélangée.

Exemple : la carte Solo du tour indique un ordre d'événement Jaune/Rouge/Vert. On révèle les cartes de la pioche événement du joueur **NV** jusqu'à ce qu'une carte jaune apparaisse. C'est la Carte Événement que le joueur **NV** joue à ce tour. Si aucune carte jaune n'est révélée, on remélange les cartes ainsi piochées avec les cartes précédemment piochées et on recommence le processus. Si toujours aucune carte jaune n'est révélée, c'est qu'il n'y a plus de Carte Événement jaune dans la pioche du joueur **NV**. On regarde alors le deuxième ordre de priorité inscrit sur la carte Solo, qui est le rouge. On remélange les cartes piochées, comme précédemment, et on les révèle jusqu'à obtenir une carte rouge. Elle est alors jouée. Si aucune carte rouge n'est révélée, on recommence avec le troisième ordre de priorité qui est le vert.

Ordre de préférence :

Lorsque le joueur **NV** doit désigner une ou plusieurs unités **SV**, il les désigne dans cet ordre : Parachutistes / Marines / Régiments mécanisés / Rangers / Division **SV** / Patrouilles fluviales / Division **SV** réduite.

Activation du joueur **NV** :

Le joueur **NV** utilise un Marqueur d'Activation +1 le résultat qu'il a obtenu au dé lors de la détermination des unités actives est inférieur à 4.

Le joueur **NV** active en priorité ses unités proches de provinces vers lesquelles il se déplace. En cas d'égalité sur les distances, les unités les plus au Nord (y compris celles stationnées au Nord Viêt Nam/Laos/Cambodge) sont à activer en priorité, puis celles des provinces les plus à l'Ouest. Les unités complètes sont activées d'abord, puis s'il reste des unités à activer, les unités réduites sont activées. Le

joueur **NV** active toujours jusqu'à 2 unités VC en plus du reste s'il en a toujours.

Le joueur **NV** ne déplace jamais d'unité depuis Saigon vers une autre province.

Si le joueur **NV** doit déplacer des unités vers une province et qu'il y possède déjà des unités, il active ces dernières sans les déplacer si des unités **SV** sont également présentes dans la province et qu'il peut y déclencher un combat grâce à l'activation des unités déjà présentes. Le joueur **NV** n'active pas d'unités qui ne se déplaceraient pas et ne participeraient pas à un combat.

Lors du mouvement, le joueur **NV** déplace ses unités vers les provinces indiquées par la carte Solo. Il envoie jusqu'à deux unités par province inoccupée, et autant d'unités qu'il faut pour avoir une unité de plus que l'adversaire dans les provinces occupées par le joueur **SV**. S'il n'a pas assez d'unités disponibles pour les envoyer dans chaque province indiquée par la carte du mode Solo, il commence par déplacer ses unités vers les provinces indiquées les plus proches de Saigon, puis il s'en éloigne petit à petit, de l'Ouest vers l'Est, en restant au plus proche de la frontière Nord du Sud Viêt Nam, et enfin il progresse vers la côte Sud. Si au contraire il lui reste des unités disponibles alors qu'il a déplacé des unités vers toutes les provinces indiquées par la carte du mode Solo, alors il envoie ses unités restantes vers des provinces vides contrôlées par le joueur **SV**, à raison de deux unités par province et en suivant le même ordre de priorité. L'exception à cette règle est lorsque le joueur **NV** doit se déplacer vers une province et qu'il a le choix entre plusieurs dont au moins une province qui contient un jeton Momentum, alors il se déplace vers la province avec le jeton Momentum à plus courte échéance. Le joueur **NV** complète toujours un mouvement vers une province (autant que possible) avant d'entamer le mouvement vers une autre province. Les unités VC se déplacent en priorité vers les provinces sans Rangers ni Patrouilles Fluviales. Le joueur **NV** ne déplace jamais ses unités vers une province qui contient déjà 5 de ses unités. Si la carte Solo indique de renforcer des provinces, on regarde d'abord si le joueur **NV**

est présent dans au moins cinq provinces. Si ce n'est pas le cas, il déplace ses unités vers les provinces indiquées. Si en revanche il est présent dans au moins cinq provinces, il se renforce. C'est-à-dire qu'il envoie des unités dans les provinces où il est déjà présent afin d'être en supériorité numérique (une seule unité de plus que l'adversaire) ou d'avoir deux unités dans les provinces inoccupées par le joueur **SV**. Le renfort se fait en priorité dans Saigon, puis dans les provinces les plus proches de Saigon, du Nord vers le Sud et de l'Ouest vers l'Est. Lors d'un renforcement, comme lors d'un mouvement normal, le joueur **NV** active les unités déjà présentes dans les provinces à renforcer si cela lui permet de déclencher un combat.

Lorsqu'un renfort n'est plus nécessaire, c'est-à-dire que le joueur **NV** est en supériorité numérique dans toutes les provinces où il est présent, il effectue un mouvement comme s'il était présent dans moins de cinq provinces.

Combat :

Lors d'un combat où le joueur **NV** est le défenseur et qu'il a des unités VC, il ne les fait participer au combat que sous une de ces conditions : il n'a pas le choix car au moins une unité de Rangers ou de Patrouille Fluviale participe à l'attaque, ou bien sans la participation des unités VC il serait en sous-nombre et faire participer une ou des unités de VC permettrait d'être aussi nombreux ou plus nombreux que les unités SV dans la province.

Pour être attaquant lors d'un combat, le joueur **NV** doit remplir une condition inscrite sur la carte Solo tirée à chaque tour. La condition pour que le joueur **NV** déclenche un combat dans une province peut être que celui-ci soit en supériorité numérique dans la province, qu'il soit à égalité ou en supériorité numérique, ou encore il peut ne pas y avoir de condition et le joueur **NV** déclenche le combat dans toutes les provinces où il le peut.

Exemple : pour être en supériorité numérique, le joueur **NV** doit posséder plus d'unités dans la province que le joueur **SV**. Mais lors du calcul,

on rajoute à ces unités les bonus octroyés par les marqueurs infiltration et les cartes événement. Si le total est supérieur au nombre d'unités SV dans la province, alors on considère que le joueur **NV** remplit la condition de supériorité numérique et peut déclencher le combat.

Lors d'un combat dans une province adjacente aux zones d'infiltration, si le joueur **NV** est l'attaquant, il utilise un pion infiltration afin d'augmenter son nombre de dés de combat s'il n'est pas déjà en supériorité numérique et s'il ne lance pas déjà cinq dés pour ce combat.

Retraite du joueur NV :

Lorsqu'une unité NV doit battre en retraite, elle ne fait pas le choix de réduire une de ses divisions, à moins de ne pas pouvoir battre en retraite sans perdre cette division.

Lors d'une retraite, s'il ne reste qu'une seule unité SV ou moins dans la province du combat et que toutes les unités NV doivent être retirées de la province, alors une unité NV à retirer reste dans la province du combat. S'il reste plus d'une unité SV dans la province, toutes les unités NV censées battre en retraite se retirent effectivement.

Si une unité NV doit retraiter et qu'elle a le choix entre plusieurs provinces, alors elle choisit en

priorité la province qui contient le moins d'unités NV. Si la province n'est toujours pas déterminée, alors l'unité retraite vers la province la plus proche de Saigon, puis la province la plus au Nord du plateau.

Jetons Momentum :

Les jetons Momentum reçus par le joueur **NV** sont utilisés lorsque les cartes Solo l'indiquent.

Précisions sur les Cartes Événement que joue le joueur NV :

Lorsque le joueur **NV** doit appliquer une amélioration au cours d'un combat, il l'applique dès que possible (cartes Insurrection, Soutien blindé, Commandement paralysé et Corruption).

Lorsque le joueur **NV** doit désigner une province, il choisit Saigon si possible. Si ce n'est pas possible ou si ce choix n'aurait aucun effet, il choisit la province avec le plus d'unités SV parmi celles où il est en sous-nombre. En cas d'égalité, les provinces du Nord, puis de l'Ouest sont priorisées, comme pour le mouvement (cartes Diversion, Évacuation, Infiltration Viêt Cộng, Corruption et Révolte des Montagnards).



Événements favorables au SV

Contre-attaque (E-01) : le joueur **SV** bénéficie d'un dé de bataille bonus à utiliser lors de la prochaine phase de combat. Il doit annoncer l'utilisation de ce dé bonus avant de jeter les dés.



Pénurie de munitions (E-02) : le joueur **NV** devra lancer un dé de bataille de moins pour tous les combats de la prochaine phase de combat. Si le nombre de dés de bataille pour un combat est réduit à 0, le joueur **NV** ne jette pas de dé de bataille dans ce combat.

Raids aériens (E-03) : le joueur **SV** détermine une province et lance immédiatement 2 dés de bataille. Il applique alors les éventuels résultats sur les unités NV de son choix situées dans cette province. Il n'est pas nécessaire pour le joueur **SV** de posséder des avions en réserve afin d'appliquer cet événement. De ce fait, l'attrition des unités aériennes est ignorée suite à cet événement.

Redéploiement stratégique (E-04) : permet au joueur **SV** de redéployer jusqu'à 5 unités n'importe où sur la carte (sauf zone Cambodge/Laos/Nord Viêt Nam). Les restrictions de mouvement ne sont pas prises en compte durant ce redéploiement sauf pour les unités de Patrouille Fluviale qui ne peuvent quitter le Mékong. Les unités ainsi redéployées sont considérées activées et ayant donc effectué leur phase de mouvement si l'événement a lieu durant la phase SV. Ces unités peuvent combattre. En revanche, elles ne participent pas au nombre maximum

d'unités pouvant être activées pour la phase en cours (ceci est une exception à **[D.2]**). Le joueur **SV** testera normalement lors de la *Détermination de la disponibilité des unités*.

Renseignement (E-05) : le joueur **SV** peut relancer un de ses dés de bataille ou faire relancer un dé de bataille à l'adversaire durant la prochaine phase de combat.

Résistance opiniâtre (E-06) : le joueur **SV**, ignore tous les résultats R (retraite) pour toutes ses unités engagées dans un combat durant la prochaine phase de combat. Valable pour un seul combat et à déclarer après les jets de dés.

Événements neutres

Offensive limitée (E-07) : lancer un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, aucun combat possible durant la prochaine phase de combat. Sur 3 ou 4, un seul combat possible durant la prochaine phase de combat. Enfin sur 5 ou 6, deux combats possibles durant la prochaine phase de combat.



Déluge tropical (E-08) : chaque joueur devra retirer un de ses dés de bataille pour chaque combat de la prochaine phase de combat. Si le nombre de dés de bataille pour un camp est réduit à 0, ce camp ne jette pas de dé pour ce combat.

Événements favorables au NV

Appui blindé (E-09) : le joueur **SV** subit un résultat X supplémentaire durant un combat de la prochaine phase de combat, au choix du joueur **NV**. Le joueur **NV** doit annoncer ce résultat supplémentaire à l'issue d'un combat.



Attaque Việt Cộng (E-10) : si joué durant la phase SV, les régiments mécanisés SV ne peuvent se déplacer lors de la prochaine phase de mouvement (mais peuvent retraiter si nécessaire). Si joué durant la phase NV, les régiments mécanisés SV ne procurent aucun dé de bataille pour la prochaine phase de combat.

Commandement paralysé (E-11) : si joué durant la phase SV, la disponibilité des unités SV (hors marqueurs d'activation +1) est divisée par 2 (arrondi à l'inférieur) durant cette phase. Si joué durant la phase NV, lors de la prochaine phase de combat, les résultats R conservés (après éliminations réciproques des résultats R) d'un combat sont transformés en résultats X. Le joueur **NV** doit faire ce choix après les jets de dés.

Consigne Ho Chi Minh (E-12) : +1 au jet de dé sur la *Table d'activation des unités NV* ; + 1D6 si l'événement est joué au tour 8 (printemps 1975). Événement annulé si joué par le joueur SV.

Corruption (E-13) : si joué durant la phase SV, le joueur **NV** choisit jusqu'à quatre unités SV qui ne seront pas disponibles durant cette phase. Ces unités ne pourront ni se déplacer ni attaquer. Si joué durant la phase SV du tour 8 (printemps 1975), les unités choisies ne peuvent être situées dans Saïgon faute de quoi l'événement est ignoré. Si joué durant la phase NV, tous les résultats X subis par

les unités NV dans un combat (au choix du joueur **NV**) sont transformés en résultats R.

Crise à Saïgon (E-14) : le joueur **NV** est considéré comme contrôlant une province supplémentaire lors de la phase de test de désertion du SV. Si cet événement est joué par le joueur **NV**, il doit être conservé pour mémoire sur le plateau jusqu'à la phase de désertion SV.

Diversions (E-15) : une unité SV (choisie par le joueur **NV**) est immédiatement déplacée par le joueur **SV** dans une province adjacente contrôlée par le SV. Si ce déplacement est impossible ou provoque un sur-empilement, l'unité est éliminée.

Évacuation (E-16) : le joueur **NV** choisit une province (sauf Saïgon). Le joueur SV doit immédiatement faire retraiter deux unités SV de cette province. Il s'agit d'une retraite, les règles de retraite et de sur-empilement devront être respectées.

Faible combativité (E-17) : le joueur **SV** devra lancer un dé de bataille de moins pour tous les combats de la prochaine phase de combat. Si le nombre de dés de bataille pour un combat est réduit à 0 (dés de bataille bonus inclus), le joueur **SV** ne jette pas de dé de bataille dans ce combat.

Infiltration Việt Cộng (E-18) : le joueur **NV** peut immédiatement placer une unité VC dans n'importe quelle province (cette unité peut ou non se trouver déjà au Sud Viêt Nam). Lors de la *Détermination de la disponibilité des unités*, le joueur NV pourra activer normalement jusqu'à deux de ses unités VC.

Insurrection (E-19) : le joueur **NV** peut ajouter un dé de bataille pour deux combats de la prochaine phase de combat. À déclarer avant chaque combat.

Révolte des Montagnards (E-20) : au choix du joueur **NV**, une unité SV se trouvant dans une province montagnaise ne peut ni se déplacer ni combattre (y compris en défense). À déclarer au début de la phase.

CRÉDITS

Création du jeu - Jean-Philippe Barcus & Pascal Toupy
Illustration de la boîte - Tania Sanchez-Fortun
Graphisme de la boîte - Gwennoé Oréal
Graphisme du plateau et des cartes - Christophe Sancy
Maquette et graphisme des livrets - Julia Brétéché
Relecture - L'équipe Nuts!



REMERCIEMENTS

L'Agence Magnum Photos
Tous les testeurs : Alexandre Rousse-Lacordaire,
Xavier Roy, Jürgen Schulz, Pascal Valade

