



Viet Cong



Operazioni Ribelli

Riorganizzazione (3.3.1) + Tassazione o Sovversione?

Finalità: Aumentare forze amiche.

Locazione: Province o Città senza Supporto.

Costo: 1 Risorsa per spazio.

Procedura: Piazza 1 Guerrigliero VC o rimpiazzane 2 con una Base VC. Se presente Base VC invece piazza un max di Guerriglieri VC pari a **Pop+Basi**, oppure **Nascondi ogni Guerrigliero VC qui presente.**

Marcia (3.3.2) + Attività Speciale? No durante Monsoon

Finalità: Spostare forze.

Locazione: Qualunque spazio.

Costo: 1 Risorsa per spazio non-LoC di destinazione (LoC = 0).

Procedura: Muovi qualunque Guerrigliero VC in spazi adiacenti. Se la destinazione è una LoC o ha Supporto E i Guerriglieri che muovono più i cubi e le Forze Speciali US/ARVN superano le 3 unità, Attiva i Guerriglieri VC che muovono.

Attacco (3.3.3) + Imboscata o Tassazione?

Finalità: Rimuovere nemici.

Locazione: Qualunque spazio con VC e nemici.

Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato.

Procedura: Attiva tutti i Guerriglieri VC e tira un dado - se il risultato è uguale o inferiore al numero dei Guerriglieri VC rimuovi 2 pezzi nemici (Basi per ultime, US in Perdite). Rimuovi 1 Guerrigliero VC attaccante per ogni Truppa US o Base US rimossa.

Terrore (3.3.4) + Tassazione o Sovversione?

Finalità: Edificare Opposizione e colpire l'economia.

Locazione: Qualunque spazio con Guerriglieri VC Nascondi.

Costo: 1 Risorsa per Città o Provincia selezionati (LoCs 0).

Procedura: Attiva 1 Guerrigliero VC Nascondo in ogni spazio selezionato. Se Provincia o Città - piazza Terrore (se assente) e sposta di 1 livello verso **Opposizione Attiva**. Se LoC - piazza Sabotaggio (se assente).

Attività Speciali

Tassazione (4.5.1) max 4 spazi

Finalità: Guadagna Risorse.

Operazione collegata: Qualunque.

Locazione: Fino a 4 spazi con 1 Guerrigliero VC Nascondo e senza COIN Control.

Procedura: In ciascuno spazio Attiva quel Guerrigliero, sposta di 1 livello verso Supporto Attivo e aggiungi alle Risorse VC il valore di Econ o il doppio di Pop.

Sovversione (4.5.2) max 2 spazi

Finalità: Convertire unità ARVN.

Operazione collegata: Riorganizzazione, Marcia o Terrore.

Locazione: 1 o 2 spazi, ciascuno con 1 Guerrigliero VC Nascondo e qualunque Truppa ARVN o Polizia.

Procedura: In ciascuno spazio, rimuovi 2 cubi ARVN o rimpiazzane 1 con un Guerrigliero VC. -1 Patrocinio ogni 2 pezzi ARVN rimossi (arrotonda per difetto).

Imboscata (4.5.3) max 2 spazi

Finalità: Attacco in movimento, assicurarsi il successo.

Operazione collegata: Marcia o Attacco.

Locazione: 1 o 2 spazi in cui un Guerrigliero VC che ha eseguito Marcia o sta per eseguire Attacco sia Nascondo.

Procedura: Attacca come segue (solo) - Attiva solo quel Guerrigliero, rimuovi solo 1 nemico (senza tiro) e nessun pezzo VC. Se su LoC, se vuoi, bersaglia un pezzo adiacente.

Vittoria (7.0)

US: Supporto Totale più Truppe Disponibili e Basi supera **50**.

NVA: Totale Popolazione con NVA Control + Basi NVA supera **18**.

ARVN: Totale Popolazione con COIN Control + Patrocinio supera **50**.

VC: **Opposizione Totale più Basi VC supera 35.**

Dopo il Colpo di Stato Finale chi si avvicina maggiormente all'obiettivo vince (7.3)



Repubblica del Vietnam



Operazioni COIN

Attività Speciali

Addestramento (3.2.1)

+ Trasporto o Governo?

Finalità: Aumentare forze ARVN e Supporto.

Locazione: Province o Città **senza NVA Control**.

Costo: 3 Risorse per spazio in cui piazzati ARVN.

Procedura: Se **Città o Base US/ARVN**, piazza 1-2 Ranger o 1-6 cubi ARVN. Poi, se vuoi, in max 1 spazio Addestramento **rimpiazza 3 cubi ARVN con 1 Base ARVN** o, se **COIN Control e sono presenti sia Truppe che Polizia ARVN**, Pacifica di 1-2 livelli.

Governo (4.3.1)

max 2 spazi

Finalità: Ottieni Aiuto o Patrocinio.

Operazione collegata: Addestramento, Pattuglia.

Locazione: 1 o 2 spazi con COIN Control e Supporto che non siano Saigon o selezionati per Addestramento.

Procedura: In ciascuno spazio aggiungi 3 volte Popolazione agli Aiuti o, **se i cubi ARVN superano quelli US**, trasferisci 1 volta Popolazione da Aiuti a Patrocinio e sposta di 1 livello verso Neutrale.

Pattuglia (3.2.2)

+ Attività Speciale?

Finalità: Proteggere LoCs e ridistribuire tra le città.

Locazione: Qualunque LoCs o Città.

Costo: 3 risorse totali.

Procedura: Muovi qualunque cubo ARVN in o attraverso LoCs o Città adiacenti, fermandoti se incontri Ribelli. In ciascuna LoC, attiva 1 Guerriero per ogni cubo ARVN presente. Poi, se vuoi, esegui gratuitamente un Assalto in 1 LoC.

Trasporto (4.3.2)

da 1 spazio

Finalità: Spostare truppe rapidamente, preparare Rangers.

Operazione collegata: Qualunque.

Locazione: Qualunque.

Procedura: Muovi fino a 6 Truppe ARVN o Rangers da 1 spazio via LoC e Città adiacenti consecutive, se vuoi, e in destinazioni adiacenti. Fermati se incontri Ribelli. Nascondi i Rangers.

Perlustrazione (3.2.3)

+ Trasporto o Incursione?
No durante Monsoon

Finalità: Entrare nell'area, scovare nemici.

Locazione: Qualunque Città o Province.

Costo: 3 risorse per spazio selezionato.

Procedura: Muovi qualunque Truppa ARVN, se *desideri* in LoCs adiacenti e prive di Guerrieri, poi nello spazio adiacente selezionato. Attiva 1 Guerriero per ogni cubo ARVN o Ranger qui presenti. Se *Giungla* - Attiva 1 Guerriero ogni 2 cubi (arr. per difetto).

Incursione (4.3.3)

max 2 spazi

Finalità: Riposiziona e colpisci con forze speciali.

Operazione collegata: Pattuglia, Perlustrazione, Assalto.

Locazione: 1-2 spazi qualunque.

Procedura: In ciascuno spazio sposta qualunque Rangers da spazi adiacenti. Poi, se vuoi, Attiva un Rangers per rimuovere 2 unità nemiche (Basi per ultime, no Tunnel).

Assalto (3.2.4)

+ Trasporto o Incursione?

Finalità: Eliminare forze nemiche.

Locazione: Qualunque spazio con cubi ARVN e Ribelli.

Costo: 3 risorse per spazio selezionato.

Procedura: In ciascuno spazio, rimuovi 1 pezzo nemico Attivo ogni **2 Truppe ARVN** se *Giungla* o *Pianura*, ogni **3 Truppe ARVN** se *Montagna* e ogni **2 cubi ARVN** se *Città* o *LoC* (Truppe NVA, poi Guerrieri, Basi per ultime, se con Tunnel col 4-6). **Aiuti +6 per ogni base rimossa.**

Vittoria (7.0)

US: Supporto Totale più Truppe Disponibili e Basi supera **50**.

NVA: Totale Popolazione con NVA Control + Basi NVA supera **18**.

ARVN: Totale Popolazione con COIN Control + Patrocinio supera **50**.

VC: Opposizione Totale più Basi VC supera **35**.

Dopo il Colpo di Stato Finale chi si avvicina maggiormente all'obiettivo vince (7.3)

Pacificazione: Ogni 3 Risorse ARVN spese rimuovi 1 segnalino Terrore da uno spazio e, quando non ci sono segnalini Terrore, sposta di 1 livello verso Supporto Attivo, al massimo di 2 livelli per spazio per Pacificazione (3.2.1, 6.3.1).



Operazioni COIN

Attività Speciali

Addestramento (3.2.1) + Attività Speciale?

Finalità: Aumentare forze locali, Supporto; contenere Patrocinio.

Localione: Province o Città **con pezzi US.**

Costo: 3 Risorse ARVN per spazio **in cui piazzati ARVN.**

Procedura: Piazza in ogni spazio 1-2 Irregolari o, se **Base US**, 1-2 Ranger o 1-6 cubi ARVN. Poi, in max 1 di questi con **COIN Control**, paga per Pacificare di 1 o 2 livelli o, se **Saigon**, trasferisci fino a 3 Patrocinio alle Risorse ARVN.

Consulenza (4.2.1) max 2 spazi

Finalità: Colpire con forze indigene, aggiungere Aiuti.

Operazione collegata: Addestramento, Pattuglia.

Localione: Uno o due spazi **NON** selezionati per Addestramento.

Procedura: In ciascuno spazio ARVN esegue gratuitamente Perlustrazione (senza muovere) o Assalto, oppure Attiva un Ranger o un Irregolare Nascosti per rimuovere 2 pezzi nemici (Basi per ultime, no Tunnel). Poi, se desideri, +6 agli Aiuti.

Pattuglia (3.2.2) + Attività Speciale?

Finalità: Proteggere LoCs e ridistribuire tra le città.

Localione: Qualunque LoCs o Città.

Costo: 0.

Procedura: Muovi qualunque Truppa US in o attraverso LoCs o Città adiacenti, fermandoti se incontri Ribelli. In ciascuna LoC, attiva 1 Guerrigliero per ogni cubo US presente. Poi se vuoi, esegui gratuitamente un Assalto in 1 LoC.

Trasporto Aereo (4.2.2) tra 4 spazi (2 se Monsoon)

Finalità: Ammassare truppe rapidamente per un Op.

Operazione collegata: Qualunque.

Localione: Fino a 4 spazi (2 durante Monsoon).

Procedura: Ridistribuisce tra gli spazi selezionati un qualunque numero di Truppe US e fino a 4 Irregolari, Rangers o Truppe ARVN.

Perlustrazione (3.2.3) + Trasporto Aereo o Attacco Aereo? No durante Monsoon

Finalità: Entrare nell'area, scovare nemici.

Localione: Qualunque Città o Province.

Costo: 0.

Procedura: Muovi qualunque Truppa US, se *desideri* in LoCs adiacenti e prive di Guerriglieri, poi nello spazio adiacente selezionato. Attiva 1 Guerrigliero per ogni Truppa US o Irregolari qui presenti. Se *Giungla* - Attiva 1 Guerrigliero ogni 2 pezzi US (arr. per difetto).

Attacco Aereo (4.2.3) max 6 spazi (2 se Monsoon)

Finalità: Distruggere unità ribelli scoperte, ridurre il Sentiero

Operazione collegata: Qualunque.

Localione: 1-6 spazi con pezzi COIN, (2 durante Monsoon).

Procedura: Rimuovi tra gli spazi selezionati un massimo di 6 pezzi nemici Attivi (Truppe, Guerriglieri, Basi, no Tunnel). Sposta ogni spazio di un livello verso Opposizione Attiva. Se desideri riduci il Sentiero di 1 Casella.

Assalto (3.2.4) + Trasporto Aereo o Attacco Aereo?

Finalità: Eliminare forze nemiche.

Localione: Qualunque spazio con Truppe US e ribelli.

Costo: 3 Risorse ARVN per lo spazio **nel quale si desidera aggiungere assalto ARVN.**

Procedura: In ciascuno spazio, rimuovi 1 pezzo nemico Attivo (Truppe NVA, poi Guerriglieri, Basi per ultime, se con Tunnel col 4-6) **per ogni** Truppa US presente, **2 ogni 1** se presente **Base US**, o **1 ogni 2** se Montagna **senza Base US**. Poi in uno degli spazi **puoi pagare per aggiungere un Assalto ARVN.**

Vittoria

US: Supporto Totale più Truppe Disponibili e Basi supera **50**.

NVA: Totale Popolazione con NVA Control + Basi NVA supera **18**.

ARVN: Totale Popolazione con COIN Control + Patrocinio supera **50**.

VC: Opposizione Totale più Basi VC supera **35**.

Dopo il Colpo di Stato Finale chi si avvicina maggiormente all'obiettivo vince (7.3)

Pacificazione: Ogni 3 Risorse ARVN spese rimuovi 1 segnalino Terrore da uno spazio e, quando non ci sono segnalini Terrore, sposta di 1 livello verso Supporto Attivo, al massimo di 2 livelli per spazio per Pacificazione (3.2.1, 6.3.1).



Nord Vietnam



Operazioni Ribelli

Riorganizzazione (3.3.1) + Infiltrazione o Bombardamento?

Finalità: Aumentare forze amiche e Sentiero.

Localione: Province o Città senza Supporto.

Costo: 1 Risorsa per spazio **(+2 per migliorare il Sentiero)**.

Procedura: Piazza 1 Guerrigliero NVA o rimpiazzane 2 con una Base NVA. Se presente Base NVA invece puoi piazzare un max di Guerrigliero NVA pari al **Sentiero** più Basi NVA. **Poi, se vuoi, paga 2 Risorse per migliorare il Sentiero di 1 casella.**

Marcia (3.3.2) + Attività Speciale? No durante Monsoon

Finalità: Spostare forze.

Localione: Qualunque spazio.

Costo: 1 Risorsa per spazio non-LoC di destinazione **(vedi Sentiero)**.

Procedura: Muovi qualunque Truppa o Guerrigliero NVA in spazi adiacenti. Se LoC/Supporto E i pezzi che muovono più i cubi e le Forze Speciali US/ARVN superano le 3 unità, Attiva i Guerrigliero NVA che muovono. **Se Laos o Cambogia puoi Marciare nuovamente.**

Attacco (3.3.3) + Imboscata o Bombardamento?

Finalità: Rimuovere nemici.

Localione: Qualunque spazio con NVA e nemici.

Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato.

Procedura: **Rimuovi 1 nemico ogni 2 Truppe NVA**, oppure Attiva tutti i tuoi Guerrigliero e tira un dado - se il risultato è uguale o inferiore al numero dei tuoi Guerrigliero rimuovi 2 pezzi nemici (Basi per ultime, US in Perdite). Rimuovi 1 pezzo attaccante per ogni Truppa US o Base US rimossa.

Terrore (3.3.4) + Bombardamento?

Finalità: Neutralizza Supporto o attività economiche.

Localione: Qualunque spazio con **Truppe NVA** o Guerrigliero NVA Nascosti.

Costo: 1 Risorsa per Città o Provincia selezionati (LoCs 0).

Procedura: Attiva 1 Guerrigliero NVA Nascosto in ogni spazio selezionato (se presente). Se Provincia o Città - piazza Terrore (se assente) e sposta **Supporto** di 1 livello verso **Neutrale**. Se LoC - piazza Sabotaggio (se assente).

Sentiero: Se il Sentiero è superiore a 0, le forze NVA che Marciano in Laos/Cambogia possono Marciare nuovamente (paga per ogni destinazione solo una volta). Se il Sentiero è 4, la Marcia in/da Laos/Cambogia costa 0 Risorse (3.3.2, 6.7).

Attività Speciali

Infiltrazione (4.4.1) max 2 spazi

Finalità: Rilevare VC, aggiungere e migliorare le forze NVA.

Operazione collegata: Riorganizzazione o Marcia.

Localione: 1 o 2 spazi con Basi NVA o NVA > VC.

Procedura: Se presente Base NVA, piazza Truppe NVA fino a max Sentiero + Basi e, se vuoi, rimpiazza Guerrigliero NVA con Truppe. Oppure se NVA > VC, sposta Opposizione di 1 Lvl verso Neutrale e rimpiazza 1 pezzo VC (anche con Tunnel) con NVA.

Bombardamento (4.4.2) max 2 spazi

Finalità: Ridurre forze nemiche adiacenti.

Operazione collegata: Qualunque.

Localione: 1 o 2 spazi, ciascuno con almeno 3 Truppe US e/o ARVN o 1 Base US/ARVN e con almeno 3 Truppe NVA o adiacente a uno spazio con almeno 3 Truppe NVA.

Procedura: Rimuovi 1 Truppa US o ARVN da ogni spazio selezionato (US in Perdite).

Imboscata (4.4.3) max 2 spazi

Finalità: Attacco in movimento, assicurarsi il successo.

Operazione collegata: Marcia o Attacco.

Localione: 1 o 2 spazi in cui un Guerrigliero NVA che ha eseguito Marcia o sta per eseguire Attacco sia Nascosto.

Procedura: Attacca come segue (solo) - Attiva solo quel Guerrigliero, rimuovi solo 1 nemico (senza tiro) e nessun pezzo NVA. Se su LoC, se vuoi, bersaglia un pezzo adiacente.

Vittoria (7.0)

US: Supporto Totale più Truppe Disponibili e Basi supera **50**.

NVA: Totale Popolazione con NVA Control + Basi NVA supera **18**.

ARVN: Totale Popolazione con COIN Control + Patrocinio supera **50**.

VC: Opposizione Totale più Basi VC supera **35**.

Dopo il Colpo di Stato Finale chi si avvicina maggiormente all'obiettivo vince (7.3)