



VIET CONG



OPERAZIONI RIBELLI

Riorganizzare (Rally) + Tass. o Sovversione?

Recluta. Costo 1 risorsa per spazio. Requisiti: non deve esserci Supporto. Piazza 1 Guerrigliero VC o rimpiazza 2 Guerriglieri VC con una Base VC.

Oppure se è già presente almeno una base VC, possono essere piazzati tanti Guerriglieri (nascosti) quanti il numero della popolazione più le Basi VC presenti.

Occultali. Invece di Reclutare, gira i Guerriglieri, negli spazi selezionati, su "nascosto", requisiti e costi sono gli stessi di Reclutare.

Marciare (March) + una delle OS

Muovere: Costo 1 risorsa per Provincia o Città, zero per le LoC.

I Guerriglieri diventano Attivi se la destinazione è una LoC oppure ha Supporto oppure se il numero di pezzi totali tra Guerriglieri, ARVN e US superano le 3 unità.

Lim. OP: Ci si può muovere di 1 solo spazio.

Attacco (Attack) + Imboscata o Tassazione?

Attacco. Costo 1 risorsa per spazio. Nello spazio selezionato, attiva tutti i Guerriglieri tira un dado, con risultato minore o uguale dei tuoi Guerriglieri rimuovi fino a 2 pezzi nemici (incluse forze occultate).

I cubi US e gli Irregolari eliminati vanno nello spazio Casualties. Per ogni pezzo US e Base eliminata, rimuovi una tua truppa e/o Guerrigliero.

Terrorizzare (Terror) + Tass. o Sovversione?

Terrorizza. Costo 1 risorsa per Provincia o Città, zero per LoC. Attiva 1 Guerrigliero nascosto in ogni spazio selezionato.

Se in una Provincia o Città piazza un segnalino Terrore se non c'è già, poi sposta di 1 livello verso l'Opposizione Attiva.

Se in una LoC piazza un segnalino Sabotaggio se non c'è già.

OPERAZIONI SPECIALI

Tassazione (Tax)

Requisiti: Nessun COIN Control e deve esserci almeno un Guerrigliero VC.

Attiva un Guerrigliero nascosto e tassa fino a 4 spazi tra Province, Città e LoCs. Aggiungi il valore ECON (delle LoCs tassate) o il doppio della popolazione alle risorse VC.

Se la tassazione viene fatta in una Città o Provincia, sposta di 1 livello verso il Supporto Attivo.

Sovversione (Subvert)

Requisiti: In 1 o 2 spazi con almeno un Guerrigliero VC nascosto e truppe ARVN.

In ogni spazio scelto rimuovi 2 truppe ARVN o convertine una con un Guerrigliero VC. Per ogni 2 truppe rimosse/convertite -1 Patronage.

Imboscata (Ambush)

Collegata all'operazione **Marciare** (pagarne regolarmente il costo) puoi rimuovere 1 solo nemico con un Guerrigliero VC, che va attivato. Non si perdono Guerriglieri neanche se viene eliminata una truppa US.

Stessa cosa vale per l'operazione **Attaccare**, ma in questo caso prima si esegue l'Imboscata che accompagna successivamente l'Attacco.

Se l'imboscata avviene in una LoC, il VC può scegliere di rimuovere 1 nemico da uno spazio adiacente.

LEGENDA



TRUPPE



GUERRIGLIERI-RANGERS-IRREGOLARI



BASI



PEZZI



OPERAZIONI RIBELLI

Riorganizzare (Rally) + **Infiltrare o Bombard.?**

Recluta. Costo 1 risorsa per spazio. Requisiti: non deve esserci Supporto. Piazza 1 Guerrigliero NVA o rimpiazza 2 Guerriglieri NVA con una Base NVA. Oppure se è già presente almeno una base NVA, possono essere piazzati tanti Guerriglieri (nascosti) quanti il valore del Trail più le Basi NVA presenti.

Occultali. Invece di Reclutare, gira i Guerriglieri, negli spazi selezionati, su "nascosto", requisiti e costi sono gli stessi di Reclutare.

Aumentare il Trail: Una volta reclutato o occultato, puoi spendere 2 risorse per aumentare di 1 il Trail.

Marciare (March) + **una delle OS**

Muovere. Costo 1 risorsa per Provincia o Città, zero per LoC.

I Guerriglieri diventano Attivi se la destinazione è una LoC o ha Supporto e se il numero di pezzi totali tra Guerriglieri, ARVN e US superano le 3 unità.

Lim. OP: Ci si può muovere di 1 solo spazio.

Regola del Trail

Trail 0: Ci si può muovere di 1 solo spazio.

Trail 1-3: 1 risorsa per spazio (vedi Muovere).

Trail 4: Entrare, uscire e attraversare Laos e Cambogia non costa risorse.

Attacco (Attack) + **Imboscata o Bombard.?**

Attacco. Costo 1 risorsa per spazio. Nello spazio selezionato, attiva tutti i Guerriglieri tira un dado, con risultato minore o uguale dei tuoi Guerriglieri rimuovi fino a 2 pezzi nemici (incluse forze occultate).

Oppure rimuovi un pezzo nemico ogni 2 truppe NVA senza attivare i Guerriglieri NVA.

I pezzi US eliminati vanno nello spazio Casualties. Per ogni pezzo US o Base eliminata, rimuovi una tua truppa (cubi e/o Guerriglieri).

Terrorizzare (Terror) + **Bombardamento?**

Terrorizza. Costo 1 risorsa per Provincia o Città, zero per LoC. Requisiti: truppa NVA o Guerrigliero nascosto che andrà attivato.

Se in una Provincia o Città piazza un segnalino Terrore se non c'è già, poi sposta di 1 livello verso Neutrale.

Se in una LoC piazza un segnalino Sabotaggio se non c'è già.

OPERAZIONI SPECIALI

Infiltrare (Infiltrate)

Requisiti: 1-2 spazi con almeno una base NVA o l'NVA deve essere numericamente superiore ai VC.

Dove c'è una base NVA, piazza truppe NVA uguale al valore del Trail + il numero di basi, poi converti 1:1 truppe VC con truppe NVA.

Oppure se NVA ha la maggioranza di pezzi nei confronti dei VC, converti 1:1 truppe VC con truppe NVA inclusi i tunnel e sposta di 1 livello verso Neutrale.

Bombardamento (Bombard)

Requisiti: In 1 o 2 Spazi adiacenti ad almeno 3 truppe NVA, con almeno 3 truppe ARVN/US insieme, anche miste (la Polizia, gli Irregolari ed i Rangers non contano), o con almeno una base ARVN/US.

Rimuovi 1truppa US o ARVN per ogni spazio. Le truppe US vanno nei Casualties.

Imboscata (Ambush)

Collegata all'operazione **Marciare** (pagarne regolarmente il costo) puoi rimuovere 1 solo nemico con un Guerrigliero NVA, che va attivato. Non si perdono Guerriglieri neanche se viene eliminata una truppa US.

Stessa cosa vale per l'operazione **Attaccare**, ma in questo caso prima si esegue l'Imboscata che accompagna successivamente l'Attacco.

Se l'imboscata avviene in una LoC, l'NVA può rimuovere 1 nemico da uno spazio adiacente.

LEGENDA



TRUPPE



GUERRIGLIERI-RANGERS-IRREGOLARI



BASI



PEZZI



REP. DEL VIETNAM



OPERAZIONI COIN

Addestramento (Train) + Trasp. o Governo?

Addestra. Costo 3 risorse per spazio. Piazza fino a 2 Rangers o 6 truppe ARVN (in qualsiasi combinazione di truppe e polizia) in una Provincia o Città con basi ARVN e/o US, non sotto il controllo NVA.

Basi ARVN. In 1 spazio rimuovi 3 truppe ARVN e sostituiscili con una Base ARVN, oppure Pacifica.

Pacifica. Costo: 3 risorse per livello. Requisiti: COIN Control + Truppe ARVN + Polizia ARVN. In 1 spazio rimuovi un segnalino Terrore e aumenta fino di 2 livelli verso il Supporto Attivo.

Pattuglia (Patrol) + una delle OS

Pattuglia. Costo 3 risorse totali. Muovi quante truppe vuoi in LoCs e Città adiacenti.

Attiva nemici nelle LoCs. Attiva un guerrigliero nascosto per ogni tua truppa presente nelle LoCs appena pattugliate.

Attacca in una LoC. Puoi attaccare gratuitamente 1 Guerrigliero attivo in 1 LoC, anche dove non hai pattugliato.

Lim. OP: Muovi vari pezzi ma devono avere un'unica destinazione. L'attacco deve avvenire nella LoC appena pattugliata.

Perlustrare (Sweep) + Trasp. o Incursione?

Muovi. Costo 3 risorse per spazio selezionato. Muovi truppe ARVN in Città e Province adiacenti (no Vietnam del Nord), sfruttando gratuitamente le LoCs senza nemici.

Perlustra. Attiva un Guerrigliero nascosto per ogni truppa o Ranger nello spazio di destinazione. Nella Jungla attiva 1 Guerrigliero nascosto ogni 2 truppe/Rangers.

Lim. OP: Muovi vari pezzi ma devono avere un'unica destinazione.

Assalto (Assault) + Trasp. o Incursione?

Attacco. Costo 3 risorse per spazio. Rimuovi 1 nemico ogni 2 truppe, nelle *Highlands* 1 nemico ogni 3 truppe.

Nelle *città* e *LoCs*, la Polizia conta come truppa.

Le basi vanno attaccate per ultime, se protette dai guerrigliero nascosti non possono essere attaccate.

OPERAZIONI SPECIALI

Governo (Govern)

Requisiti: In 1 o 2 Province e/o Città con COIN Control, con Supporto, ma non Saigon o su cui sia stato fatto Addestramento.

Moltiplica per 3 il valore della popolazione e aggiungilo agli Aid.

Oppure trasferisci il valore della popolazione da Aid a Patronage. Devono esserci più truppe ARVN (compresa la Polizia) che truppe US. Sposta di 1 livello verso Neutrale.

Trasporto (Transport)

Scegli 1 spazio e muovi fino a 6 truppe ARVN e/o Rangers adiacenti, sfruttando anche una o più LoCs.

Se incontri nemici devi fermarti.

Tutti i Rangers in gioco possono tornare nascosti.

Incursione (Raid)

In 1 o 2 spazi, sposta Rangers adiacenti, puoi tenerli nascosti o attivarli.

Se li attivi puoi attaccare e rimuovere 2 pezzi nemici per Ranger attivato.

Possono essere rimossi Guerrigliero nascosti e possono essere rimosse le Basi nemiche senza tunnel se rimaste per ultime.

LEGENDA



TRUPPE



GUERRIGLIERI-RANGERS-IRREGOLARI



BASI



PEZZI



UNITED STATES



OPERAZIONI COIN

Addestramento (Train) + una delle OS

Addestra. Costo 3 risorse per spazio. Piazza fino a 2 Irregolari o fino a 6 truppe ARVN (no Polizia) in una Provincia o Città con basi US.

Saigon. Trasferisci fino a 3 Patronage alle risorse ARVN oppure Pacifica.

Pacifica. Costo: 3 risorse per livello. Requisiti: COIN Control + Pezzi US. In 1 spazio rimuovi un segnalino Terrore e aumenta fino di 2 livelli verso il Supporto Attivo.

Pattuglia (Patrol) + una delle OS

Pattuglia. Costo zero. Muovi quante truppe vuoi in LoCs e Città adiacenti.

Nemici nelle LoCs. Attiva un guerrigliero nascosto per ogni tua truppa presente nelle LoCs.

Attacca in una LoC. Puoi attaccare gratuitamente 1 Guerrigliero attivo in 1 LoC.

Lim. OP: Muovi vari pezzi ma devono avere un'unica destinazione. L'attacco deve avvenire nella LoC di destinazione.

Perlustrare (Sweep) + Trasporto o Att. Aereo?

Muovi. Costo zero. Muovi truppe US in Città e Province adiacenti (no Vietnam del Nord), sfruttando gratuitamente le LoCs libere da nemici.

Perlustra. Attiva un Guerrigliero nascosto per ogni cubo o Irregolare nello spazio di destinazione. Nella Jungla attiva 1 Guerrigliero nascosto ogni 2 truppe/Rangers.

Lim. OP: Muovi vari pezzi ma devono avere un'unica destinazione.

Assalto (Assault) + Trasporto o Att. Aereo?

Assalto. Costo 3 risorse per spazio se si coinvolge in un assalto le truppe ARVN, altrimenti costo zero.

Rimuovi 1 nemico ogni truppa US; con *base US*: Rimuovi 2 nemici ogni truppa US; nelle *Highland senza base US* rimuovi 1 nemico ogni 2 truppe US.

Le truppe ARVN, se coinvolte attaccano dopo gli US, nello spazio scelto, con le regole d'attacco ARVN.

Le basi vanno attaccate per ultime, se protette dai guerriglieri nascosti non possono essere attaccate.

OPERAZIONI SPECIALI

Consulenza (Advise)

Esegui una Perlustrazione con le truppe ARVN senza muovere, o fai un Assalto ARVN, o attiva un Irregolare nascosto o un Ranger per rimuovere 2 pezzi nemici inclusi i Guerriglieri nascosti. Possono essere rimosse le Basi senza tunnel.

Successivamente, se vuoi, +6 Aid.

Trasporto (Air Lift)

Redistribuisce un qualsiasi numero di truppe US e fino a 4 tra truppe ARVN, Rangers e Irregolari, in massimo 4 spazi (2 durante il Monsoon), nessun limite di distanza.

Attacco Aereo (Air Strike)

Rimuovi fino a 6 nemici tra truppe, guerriglieri attivi e basi in un massimo di 6 spazi (2 durante il Monsoon) con truppe US o ARVN in quegli spazi.

Possono essere rimosse le basi senza tunnel se rimaste per ultime, non possono essere rimossi Guerriglieri nascosti.

Muovi di 1 livello verso l'Opposizione Attiva per spazio attaccato, poi se vuoi diminuisci il Trail di 1.

LEGENDA



TRUPPE



GUERRIGLIERI-RANGERS-IRREGOLARI



BASI



PEZZI

COUP ROUNDS

1. Vittoria?

Se una o più fazioni hanno raggiunto il loro obiettivo vittoria il gioco termina immediatamente.

2. Fase delle Risorse

Sabotaggio. Le LoCs non sabotate vengono sabotate, se ci sono più Guerriglieri (VC+NVA) di pezzi COIN (ARVN+US) o se sono adiacenti a una Città senza COIN Control. Aggiornare l'ECON (il valore delle LoCs non sabotate)

Diminuire il Trail. Se almeno uno spazio del Laos o della Cambogia è sotto il COIN Control diminuire il Trail di 1.

Risorse ARVN. Aggiungete un numero di risorse pari alla somma AID+ECON.

Risorse VietCong. Aggiungete un numero di risorse pari al numero delle Basi sulla mappa.

Risorse NVA. Aggiungete un numero di risorse pari al numero di Basi nel Laos e nella Cambogia, più il valore del Trail moltiplicato per 2.

Casualties e Aid. Sottrai al valore Aid un valore pari a 3 volte il numero delle Casualties (truppe + irregolari+basi).

3. Fase del Supporto

Pacificare. US e ARVN possono pacificare un totale di 4 province e/o Città. Ogni spazio deve avere il COIN Control, Polizia e almeno una truppa della fazione che pacifica. Ogni 3 risorse spese rimuovere un segnalino Terrore oppure se non vi è nessun segnalino Terrore, aumentare di un livello (massimo 2) verso il Supporto Attivo. Il numero delle province e l'aumento dei livelli di supporto sono condivisi tra US e ARVN e vanno conteggiati insieme (es. *US pacifica di 1 livello An Loc e ARVN di un altro livello, o US pacifica di 2 livelli An Loc*).

Agitazioni. Ogni 1 risorsa spesa i VietCong possono, in massimo 4 spazi, rimuovere un segnalino Terrore oppure se non vi è nessun segnalino Terrore, aumentare di un livello (massimo 2) verso l'Opposizione Attiva.

4. Fase di Ridispiegamento

Laos e Cambogia. Rimuovete da quei territori tutte i pezzi COIN, le truppe US vanno Out of Play, gli ARVN tra i disponibili.

ARVN. E' possibile ricollocare le truppe ARVN in Città senza NVA Control, a Saigon o dove ci sono basi ARVN e/o US. Le truppe ARVN (non i Rangers) presenti in Province e LoCs senza Basi COIN devono spostarsi ed essere ricollocate.

NVA. Le truppe NVA (non i Guerriglieri) possono essere ricollocate da un qualsiasi spazio della mappa in spazi contenenti basi NVA (anche se con COIN Control).

5. NVA/COIN Control

Controllare ed eventualmente modificare il controllo di Città e Province.

Vittoria? Se una o più fazioni hanno raggiunto il loro obiettivo vittoria il gioco termina immediatamente.

6. Fase di Impegno bellico

1 ogni 3 truppe US nelle Casualties va Out of Play (arrotondate per difetto), le basi vanno Out of Play. I restanti pezzi tornano tra i disponibili. Dopodiché gli US possono prendere fino a 10 truppe e 2 basi dalla zona Available e piazzarli in qualsiasi spazio, LoC e Saigon sotto il COIN Control.

Controllare ed eventualmente modificare il controllo di Città e Province.

7. Fase di Reset

- Se il Trail è 0 spostatelo su 1, se è 4 spostatelo su 3;
- Rimuovete tutti i segnalini Terrore e Sabotaggio;
- Tutti i guerriglieri, i rangers e gli irregolari si occultano;
- Scartate ogni carta Momentum attiva;
- Tutte le fazioni tornano eleggibili;
- Pescate le prossime 2 carte round, una per il round attuale e una per quello successivo.