

SAIGON ★ 75



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 exercée par 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 Objectif (tours 3, 5 et 7)

Spécificités du tour 8 (printemps 1975)

Vérification des conditions de victoire

Mode Solo




Précisions sur les 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)
-  Cartes Événement (20)


Forces NV :

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

Forces SV :

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





2. Placez les unités et marqueurs de départ

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

Si vous souhaitez une partie plus favorable au joueur SV, placez 2 marqueurs Soutien aérien déjà disponibles pour le joueur SV.

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 Thành* sont placés dans l'espace dédié situé en 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 octogones de divisions NV réduites. Le joueur **SV** place devant lui, en dehors du plateau, les marqueurs de soutien aérien et les octogones 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 [D.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).



Déroulement du jeu

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 ».

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 Objectif (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] ainsi que les marqueurs Infiltration 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 aériens (combat ou transport) 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 retournées sur leur face « activée » pour mémoire (une étoile identifie cette face). À la fin de la phase du joueur actif, toutes les unités sont retournées sur leur face non activée (pas d'étoile apparente).

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 Objectif [D.10] permet à son possesseur de recevoir une activation supplémentaire, mais toujours en respectant la limite de disponibilité du tour en cours.

3. 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 termes 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 jouée 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 (voir ci-dessous).

Se déplacer 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 Viêt Nam limitrophe vers la zone représentée par le Cambodge/Laos/Nord Viêt 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 adjacente ou non. Ce mouvement spécial peut aussi être utilisé pour une retraite après un combat [D.6].

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

Les bataillons de Rangers peuvent se déplacer comme les brigades de Parachutistes mais en utilisant un marqueur de transport aérien (il faut en avoir dans la case de *Soutiens aériens disponibles*) par bataillon transporté. Ce marqueur 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 adjacentes 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].



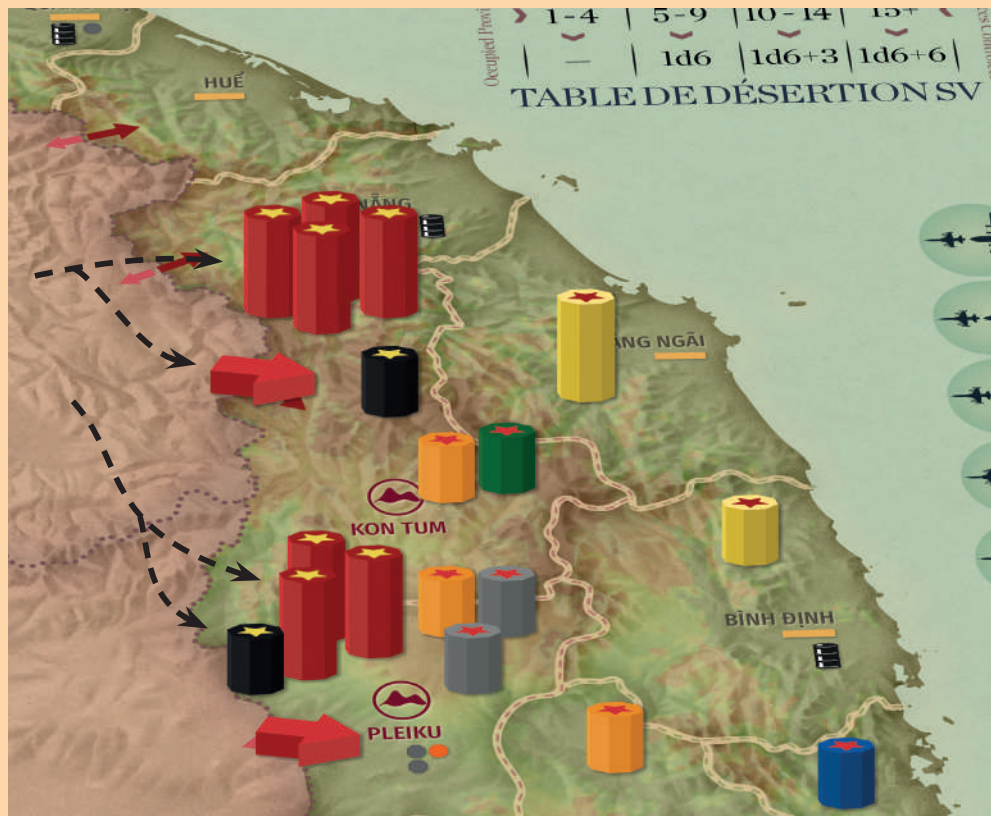
Les marqueurs de milice *Quyết Thành* [D.8] ne peuvent pas se déplacer.

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 d'un même camp.

Les marqueurs milices et les soutiens aériens 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 Viêt Nam.



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 (qui sont gratuites).

Il décide d'envahir Kon Tum avec 4 divisions NV et 1 unité VC, puis de déplacer 3 divisions NV et 1 unité VC à Pleiku. Lors du combat, il place également 1 marqueur Infiltration dans chaque province.

Le joueur **NV** a atteint le maximum d'unités empilées à Kon Tum (le marqueur Infiltration 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 alors l'attaquant. Un combat 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 bataille 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 bataille bonus pour soutenir l'intégralité de ses unités en 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 retraites) indiqués par les dés de bataille. Puis l'attaquant fait de même.

Résultats des dés :

∅ : **aucun résultat**

⊕ (pertes) : une division ennemie, au choix de son contrôleur, est réduite. Une division déjà réduite ou n'importe quelle autre unité est retirée du jeu.

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

Exemple : si le **NV** obtient 2 ✚ et le **SV** 3 ✚, le solde est de 1 ✚ contre le **NV**. 1 unité NV doit retraiter.

Les marqueurs milice *Quyết Thành* [D.8] ne sont affectés ni par les résultats ✚ ni par les résultats ⊕.

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 Thành* 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 ✚ 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 une unité retraite dans une province où un combat doit être résolu, elle ne peut en aucun cas y participer mais en subit les éventuels résultats. Si à l'issue d'un combat toutes les unités SV et NV sont éliminées ou doivent retraiter de cette province, la dernière unité à devoir retraiter peut ignorer cette retraite (au choix du joueur).

6c. DÉS DE BATAILLE BONUS

Le joueur **NV** dispose en début de partie de 5 marqueurs *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 marqueur *Infiltration*. Un seul marqueur peut être utilisé par combat, le joueur devant l'annoncer avant de jeter les dés. Chaque marqueur *Infiltration* est utilisé gratuitement puis 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 Thành* [D.8]. À l'issue d'un combat, si une province est occupée uniquement par une ou des unités SV, le marqueur milice *Quyết Thành* 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 en attaque ou en défense, le joueur **SV** peut utiliser un ou deux marqueurs de soutien aérien par unité amie engagée au sol. Chaque soutien aérien procure un dé de bataille bonus au joueur **SV** pour le combat. (**Astuce** : les soutiens 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]).

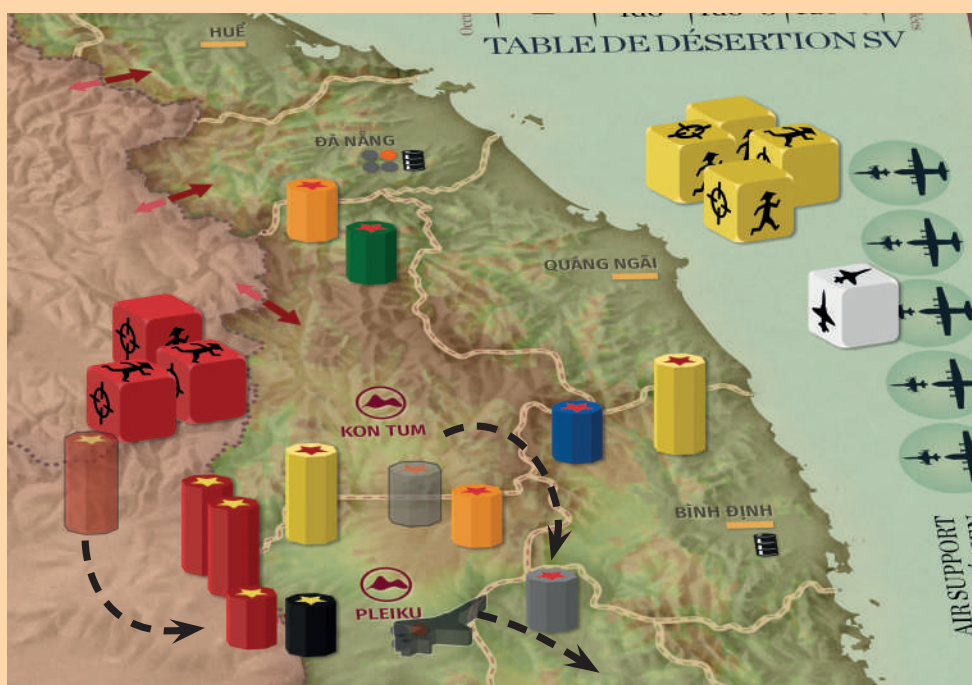
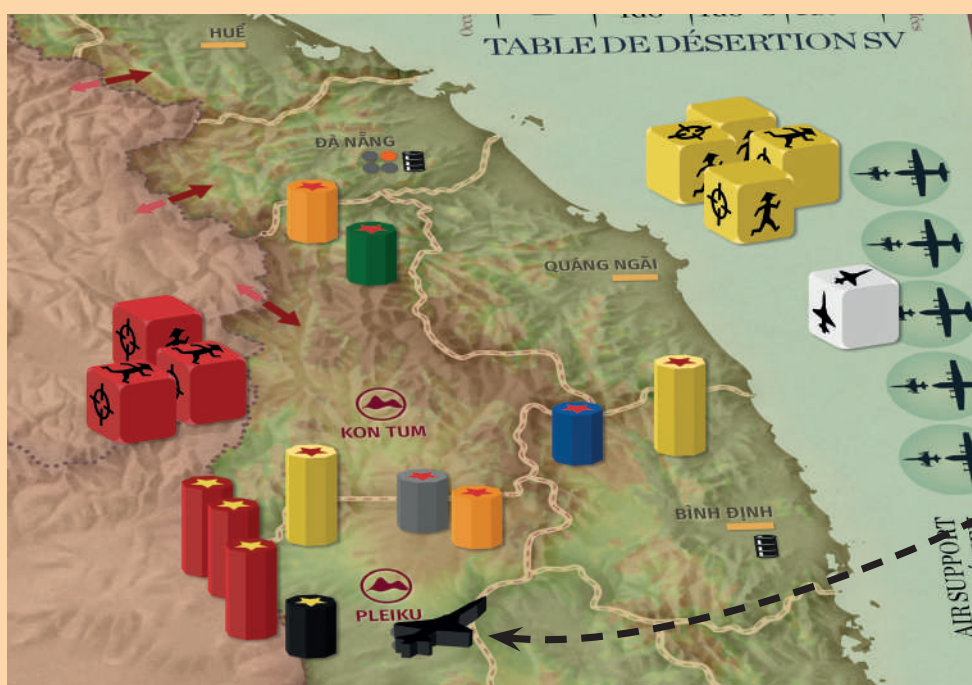
Utiliser un marqueur de soutien aérien est « gratuit » et n'est pas équivalent à l'activation d'une unité. Les soutiens aériens non utilisés sont gardés d'un tour à l'autre.

Lors d'un combat à Saigon, le joueur **SV** dispose toujours d'un dé de bataille bonus gratuit s'il défend.

Certains événements procurent aux joueurs des dés de bataille bonus.

Chaque jeton Objectif 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 ou non.



Combat, Retraite

Le joueur **SV** a joué précédemment la carte *Pénurie de munitions*. Il décide d'attaquer avec toutes ses unités activées à Pleiku. Le joueur **NV** devra défendre avec son unité de VC car une unité de Rangers participe à l'attaque. Il rajoute également 1 marqueur soutien aérien précédemment activé. Il lancera donc 4 dés jaunes et 1 dé blanc (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 : 00⊕♠

Résultats NV : 0♠♠

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 (2♠ contre 1♠). Il décide de bouger l'unité mécanisée vers Phu Yen.

La province n'a pas changé de camp.

Le résultat du dé blanc élimine le marqueur soutien aérien utilisé.

7. Attrition des unités aériennes

Dans chaque combat, le joueur **SV** jette un nombre de dés d'attrition aérienne équivalent au nombre de marqueurs de soutien aérien engagés. Pour chaque symbole « avion » apparent, un marqueur de soutien 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 soutien 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 Viêt 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 Thàng* 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 Thàng* dans chaque province qu'il occupe et où il n'y a pas d'unités SV. 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 ladite 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 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** :

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

- si le joueur **SV** possède plus d'unités que le joueur **NV**, alors le marqueur *Quyết Thàng* 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 Thàng* 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 camps ;
- 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 camps sauf Saigon ;
- enfin toute unité SV.




Désertion


Le joueur **NV** contrôle 6 provinces et 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 Định.



10. Récupération des jetons Objectif (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 Objectif dont le numéro correspond à celui du tour se terminant.

Le joueur qui contrôle la province  à l'issue de cette phase du joueur **SV** récupère le jeton Objectif et le place à disposition devant lui.

Un jeton Objectif se joue durant son propre tour et permet 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. Jouable à n'importe quel 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 ne sont pas considérées comme étant activées. Elles ne pourront donc pas combattre. Elles ne participent donc pas au nombre maximum d'unités pouvant être activées pour la phase en cours.

Un joueur ne peut utiliser qu'un seul jeton Objectif lors de son tour. Après utilisation, chaque jeton Objectif est retiré du jeu.

Spécificités du tour 8 (printemps 1975)

Si, au dernier tour, la province de Saigon 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 Saigon.

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

Vérification des conditions de victoire

Si, à la fin de n'importe quel tour de jeu, lors de la phase de Vérification des conditions de victoire, le **NV** contrôle la province de Saigon (un marqueur *Quyết Thàng* s'y trouve), ou si le joueur **SV** n'a plus aucune unité sur le plateau, le jeu se termine avec la victoire du joueur **NV**. Si le joueur **NV** ne contrôle pas la province de Saigon à la fin du huitième tour, le joueur **SV** gagne la partie (et ce même s'il ne lui reste aucune unité dans Saigon : devant la résistance affichée par l'ARVN, les États-Unis décident de réintervenir pour sauver le Sud Viêt Nam en engageant à nouveau leurs forces aériennes, en particulier les redoutables B-52s).

Bien que l'on puisse jouer à *Saigon 75* en une seule partie, le jeu prend tout son intérêt en parties « aller-retour ».

Chaque joueur joue successivement le Nord et le Sud. À l'issue des deux parties, est déclaré vainqueur celui qui, en tant que joueur **NV**, a pris Saigon le plus tôt. Si Saigon est prise lors du même tour dans les deux parties, l'emporte le joueur **NV** qui contrôle le plus de provinces à l'issue de sa partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui, en tant que joueur **SV**, a le plus d'unités en jeu à la fin de sa partie (les soutiens aériens disponibles comptent ici comme des unités). Si, enfin, il subsiste à nouveau une égalité, l'emporte le joueur **SV** qui possède le plus de $\frac{1}{2}$ divisions (une division non réduite compte comme 2 $\frac{1}{2}$ divisions pour ce calcul), pas les autres unités spéciales.

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 Objectif*.

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

Carte Événement

Le joueur **SV** joue ses Cartes Événement normalement. 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 Événement 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 lors de 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**

S'il en possède, le joueur **NV** utilise un marqueur d'Activation +1 lorsque 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 dans la Réserve sont à activer en priorité puis celles des provinces les plus au Nord 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.

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 mais qu'il y possède déjà des unités et qu'il peut y déclencher un combat grâce à l'activation de ces unités, il active ces dernières sans les déplacer.

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 Objectif, alors il se déplace vers la province avec le jeton Objectif 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 VC permettrait d'être aussi nombreux ou plus nombreux que les unités SV attaquantes.

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.

Si une unité NV doit reculer 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 recule vers la province la plus proche de Saigon puis vers la Réserve puis vers la province la plus au Nord du plateau.

Jetons Objectif

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

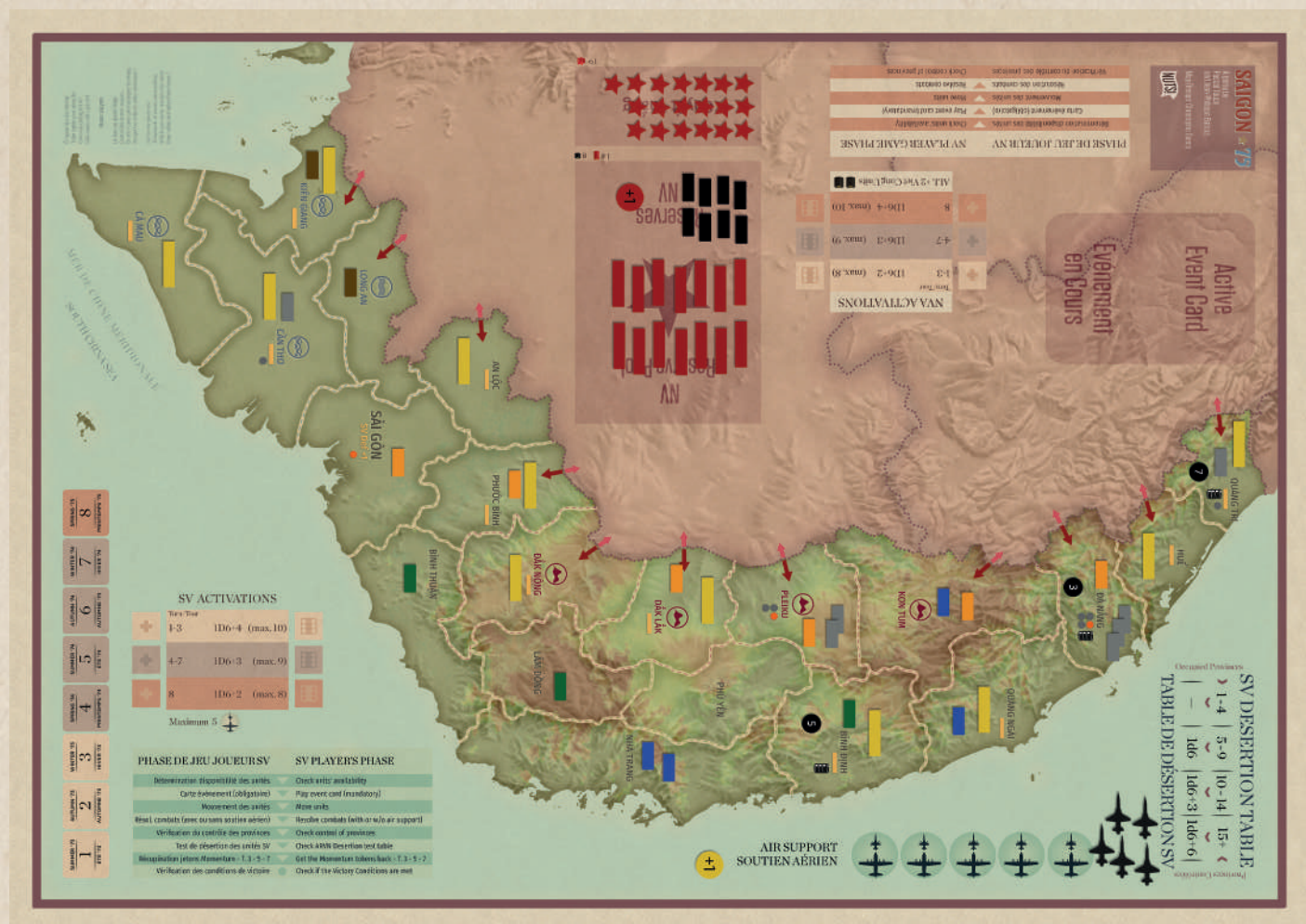
Précisions sur les Cartes Événement que joue le joueur NV

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 prioritaires, comme pour le mouvement (cartes Diversion, Évacuation, Infiltration Viêt-Công, Corruption et Révolte des Montagnards).



Exemple d'un premier tour de jeu :




Le **NV** pioche la carte Solo n° 30.
Il révèle alors des cartes de sa pioche de
Cartes Événement jusqu'à tomber sur une
carte rouge. Il joue l'Événement n° 19.

Événement
Rouge/Vert/Jaune


Mouvement
Vers les provinces du Nord.

Utilisation du Momentum
Oui, pour recevoir une activation supplémentaire.

Combat
Dans les provinces où le joueur NV est à égalité ou en supériorité numérique.



30



Insurrection

Durant cette phase, le joueur NV peut ajouter un dé de bataille pour deux combats distincts.

À déclarer avant chaque combat.

19

Les autres cartes piochées sont laissées de côté.
Le dé lancé pour déterminer la disponibilité des unités du **NV** indique 3. Défaussez donc un marqueur d'Activation +1. Sa disponibilité passe alors à 6, car on est au premier tour.



Les unités sont déplacées vers les trois provinces du Nord, en allant du Nord vers le Sud. Les deux unités VC étant placées en priorité dans des provinces sans Rangers, elles sont envoyées dans les deux provinces les plus au Nord. Trois unités sont envoyées dans la première province afin d'être en surnombre. Deux suffisent dans la deuxième, et seulement trois restent pour la dernière province.



Afin de déclencher des combats, le **NV** doit être à égalité ou en supériorité numérique. Les deux provinces les plus au Nord remplissent cette condition, mais pas la troisième. C'est une province frontalière, alors on ajoute un marqueur Infiltration et le combat pourra être déclenché.

Les combats sont alors résolus, en commençant par la province la plus au Nord.

Le **NV** obtient $\emptyset \oplus \oplus \oplus$ et vous obtenez $\text{兵} \text{兵}$ (le **NV** lance un dé de plus grâce à sa Carte Événement).

Votre division SV est alors réduite, puis éliminée, et votre deuxième unité est également éliminée. Les deux divisions NV retraitent vers le Cambodge/Laos/Nord Viêt Nam, mais il reste une unité NV dans la province. Placez-y donc un marqueur milice *Quyết Thắng*.

Pour le second combat, le **NV** obtient $\emptyset \emptyset \oplus$ et vous obtenez 兵 (le **NV** lance de nouveau un dé de plus grâce à sa Carte Événement). Votre division SV subit donc un pas de perte, et l'unité VC retraite vers la province la plus proche contrôlée par le **NV**, c'est-à-dire celle juste au Nord dont il vient de prendre le contrôle.

Pour le dernier combat, le **NV** obtient $\emptyset \oplus$ $\text{兵} \text{兵}$ et vous obtenez $\emptyset \emptyset \text{兵} \text{兵}$.

Une de vos unités est donc éliminée et rien d'autre ne se passe.

Le tour NV est alors terminé, et vous pouvez entamer le vôtre.

PRÉCISIONS SUR LES ÉVÉNEMENTS

Raids aériens (E-03) : 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.



CRÉDITS

Création - Jean-Philippe Barcus & Pascal Toupy
Illustration de la boîte - Tania Sanchez-Fortun
Boîte - Gwennolé Oréal
Plateau et cartes - Christophe Sancy
Mise en page et visuels du livret de règles - Julia Brétéché
Relecteurs - Nuts! Team
Testeurs - Alexandre Rousse-Lacordaire,
Xavier Roy, Jürgen Schulz, Pascal Valade



CRÉDITS PHOTO

Carte 7 & p. 6: © Philip Jones Griffiths; VIETNAM. The battle for Saigon. ARVN soldier enters battle armed with toothbrush and playmate. 1968.
Carte 17 & p. 13: © A. Abbas; VIETNAM (South). Near Quang Tri. 1972. A soldier of the ARVN, stationed next to a tank, washes the rice is about to cook.
Carte 14 & p. 17: © Hiroji Kubota; Vietnam. Saigon. 1975.
p. 20 (bas): © A. Abbas; VIETNAM. Danang. Communist Takeover. 1975.
p. 20 (haut): © Raymond Depardon; South Vietnam. 1972.



@nutspublishing



nutspublishingfr

NUTS!

PUBLISHING

nutspublishing.com