

23. シナリオ

1. プレイヤーは担当陣営を選び、開始年と終了年を選ぶ。
多くのプレイヤーは初戦に 1966 年を選ぶ。
2. カードを 3 つの山札に分ける：Black 山札、北ベトナムプレイヤーの Red 山札、南ベトナムプレイヤーの Blue 山札。Red と Blue のデッキから 1969 年のカード (Blue4 枚、Red4 枚) とキャンペーンカード (Blue4 枚、Red6 枚) を取り除き、脇に置く。対戦相手のキャンペーンデッキを見ることはできない。
3. Black デッキをシャッフルし、カードを裏向きにプレイヤーに配る (各プレイヤーは 13 枚の Black カードを獲得する。) Black カードと自分のカードをシャッフルし、ゲームデッキを作成する。それを裏向きのまま、マップの自分の側の近くに置く。
どちらのプレイヤーもゲームデッキを見ることはできないが、両方の捨山を見ることはできる。
4. 自分のゲームデッキからカードを 5 枚引き、手札とする。その際、手札の代わりとなるキャンペーンカードを 1 枚秘密で選べる。(山札から引くのは 4 枚だけ。) キャンペーンカードを取った場合、そのことを発表しなければならないが、その正体は伏せておく。(Red が先に発表する)。
5. すべての VC ユニットの裏向きに混ぜ、VC プールのボックスに入れる。
その場合、Red は VC ユニットの引く前にその置き場所を指差す。Red は VC ユニットの配備した後までそのユニットを見ることはできない。VC ユニットの裏向きにセットされる。
6. 最初の 1 年は増援フェイズをスキップする。将来の増援をマップの隣に年度ごとに重ねておくとう便利である。
余るユニット：米軍歩兵×3、NVA 歩兵×4、NVA 砲兵×1、NVA 戦車×4 である。
これらのユニットはカードまたはイースター攻勢の間に登場する。
7. 壊滅プールのユニットは、開始時の備蓄 RP で買い戻すことができる。増援として配備する。
壊滅プールの各ユニットは 1 備蓄 RP を消費する。
8. シナリオに書かれている通り、ユニットをマップに配置する。セットアップを容易にするため、記載されている州は北から南に向かっている。政治的意志マーカーをゲーム欄上に配置し、シナリオに書かれているとおおり、それを Hawk または Dove の面に裏返す。
9. Blue プレイヤーは最大 5 つの友軍ユニットを、Red-flag または Red ユニットの配置されていないすべての州に配置し直すことができる。

10. 1973-1975 年のシナリオは存在しない。もしその時期をプレイするのであれば、1972 年から始め、このセクションの最後にある 1973-1975 年の特別ルールを参照すること。

シナリオは合理的なスタートポジションを示すものであり、歴史的に正確なものではありません。より正確さを求めるのであれば、キャンペーンカードを実際の年度で除外することができる。

- 1965 年 スターライト、イア・ドラム
- 1966 年 ホワイトウィング
- 1967 年 ジャンクションシティ、ケサン
- 1968 年 SEALORDS、テト攻勢
- 1968-72 年 コマンドー・ハント
- 1969-70 年 メニュー作戦
- 1970 年 カンボジア侵攻作戦
- 1971 年 ラムソン 719
- 1972 年 イースター攻勢

1965

両プレイヤーは開始時にキャンペーン・カードを引くことができるが、最初のターンにカードをプレイできない。Red が最初に配置される。政治的意思マーカーを Hawk の面で 10 に置く。Blue はセットアップの後、5 つの自軍ユニットに加えて 自軍の航空ユニットと海軍ユニットを配備し直すことができる。

RED SETUP

- Stockpile: 2 RPs.
- Red-flagged provinces (10): Quang Tri, Kontum, Pleiku, Quang Duc, Phuoc Long, Binh Duong, Tay Ninh, Kien Phong, Ninh Thuan, An Xuyen
- Deploy the following units in North Vietnam and/or on the Ho Chi Minh Trail (the border provinces of Laos and Cambodia): 4 veteran NVA infantry, 8 untried NVA infantry, and 2 artillery units.
- Put 2 veteran Pathet Lao infantry in Saravan, Laos.
- Put 1 face-down VC unit in every red-flagged province. Put 2 more face-down VC units in red-flagged provinces or in Laotian or Cambodian border provinces. A province is limited to 2 VC units.

BLUE SETUP

- Stockpile: 2 RPs
- Thua Thien: 1 veteran US, 1 US artillery, 1 veteran ARVN, 1 untried ARVN
- Quang Nam: 1 veteran ARVN, 2 untried ARVN, Blue Water Navy (on the coast)
- Binh Dinh: 1 veteran US, 1 untried ROK, 2 untried ARVN
- Tuy Hoa: 1 Air Cav, 3 untried ARVN
- Darlac: 4 untried ARVN
- Long Khanh: 4 untried ARVN
- Saigon: 2 untried US, 1 veteran ARVN, 1 ARVN artillery, Pacification marker
- Kien Hoa: 1 untried US, 3 untried ARVN
- Champasak: 3 veteran Laotian infantry
- Airbase box: 1 bomber

1966

政治的意思のマーカーを Hawk の面を上にして 7 に置く。

RED SETUP

- Stockpile: 4 RPs
- Red-flagged provinces (10): Quang Tri, Quang Ngai, Kontum, Pleiku, Binh Long, Tay Ninh, Binh Duong, Kien Phong, An Giang, Kien Hoa
- North Vietnam: 9 untried NVA
- Quang Tri, Quang Ngai, Kontum: 1 VC each
- Pleiku: 2 VC
- Mondolkiri (Cambodia): 2 vet NVA, 2 untried NVA, 1 artillery, 1 VC
- Binh Long, Tay Ninh, Binh Duong, Kien Phong, An Giang: 1 VC each
- Kien Hoa: 3 untried NVA, 1 vet NVA, 1 artillery
- Saravan (Laos): 2 vet Pathet Lao

BLUE SETUP

- Stockpile: 4 RPs
- Pacified provinces (3): Quang Nam, Binh Dinh, Saigon
- Thua Thien: 3 untried ARVN, 1 vet ARVN, 1 US artillery
- Quang Nam: 2 untried ARVN, 1 vet ARVN, 1 vet US, 1 US tank, Blue Water Navy
- Binh Dinh: 3 untried ARVN, 1 vet US, Air Cav
- Tuy Hoa: 2 untried ARVN, 1 untried US, 1 untried ROK
- Darlac: 2 untried ARVN, 2 vet ARVN
- Khanh Hoa: 2 untried ARVN, 2 untried US, 1 US artillery
- Long Khanh: 2 untried ARVN, 2 untried US
- Saigon: 1 untried ARVN, 1 vet ARVN, 2 untried US, 1 ARVN artillery
- An Xuyen: 1 untried ARVN, 2 vet ARVN, 1 untried US
- Champasak (Laos): 3 vet LA
- Airbase box: 2 bombers

1967

政治的意志のマーカーを Hawk の面を上にして 3 に置く。

RED SETUP

- Stockpile: 3 RPs
- Red-flagged provinces (11): Quang Tri, Thua Thien, Kontum, Pleiku, Binh Dinh, Quang Duc, Phuoc Long, Binh Long, Tay Ninh, Kien Phong, An Xuyen
- North Vietnam: 9 untried NVA, 1 artillery
- Quang Tri: 4 untried NVA
- Thua Thien: 3 vet NVA
- Quang Tin: 1 vet NVA, 1 untried NVA
- Kampot: 3 untried NVA, 1 vet NVA, 1 artillery
- Saravan (Laos): 2 vet Pathet Lao
- Put 1 face-down VC unit in every red-flagged province and one in Kampot.

BLUE SETUP

- Stockpile: 3 RPs
- Pacified provinces (4): Saigon, Long Khanh, Long An, Binh Tuy
- Quang Nam: 1 vet US, 1 US artillery, 1 US tank, 1 vet ARVN, 1 untried ARVN, Blue Water Navy
- Quang Ngai: 3 untried ARVN
- Phu Bon: 1 vet US, 1 vet ROK, 1 US tank, 2 untried ARVN
- Tuy Hoa: 1 vet US, 1 untried ROK, 2 untried ARVN
- Darlac: 2 vet US, 2 untried ARVN
- Khanh Hoa: 1 untried US, 2 untried ARVN
- Ninh Thuan: 1 vet ARVN, 2 untried ARVN
- Long Khanh: 2 untried US, 1 US artillery, 2 untried ARVN
- Binh Tuy: 2 untried ARVN
- Saigon: 2 untried US, 1 vet ARVN, 1 ARVN artillery, 1 Air Cav
- Long An: 3 untried ARVN
- Kien Giang: 1 untried US, 1 US artillery, 3 untried ARVN
- Champasak (Laos): 3 vet LA
- Airbase: 2 Bombers

1968

テト攻勢は 1968 年に発生しました。政治的意志マーカーを 0 に置き、タカ派の面を上にします。Red はテト攻勢をスキップできますが、実行しなければならないバリエーションをプレイできます。

RED SETUP

- Stockpile: 6 RPs
- Red-flagged provinces (10): Quang Nam, Quang Tin, Quang Ngai, Kontum, Pleiku, Phu Bon, Binh Long, Tay Ninh, Kien Phong, Ba Xuyen
- North Vietnam: 11 untried NVA, 1 artillery
- Quang Nam: 3 vet NVA, 1 artillery
- Quang Tin: 3 vet NVA, 1 artillery
- Quang Ngai, Kontum, Pleiku, Tay Ninh: 1 VC each
- Phu Bon, Binh Long: 2 VC each
- Kien Phong: 2 vet NVA, 1 VC
- Ba Xuyen: 2 vet NVA, 2 untried NVA, 1 VC
- Savannakhet (Laos): 2 untried Pathet Lao, 1 vet NVA
- Xekong (Laos), Mondolkiri (Cambodia): 1 VC each
- Kampot (Cambodia): 2 untried NVA

BLUE SETUP

- Stockpile: 5 RPs
- Pacified provinces (5): Lam Dong, Phuoc Long, Long Khanh, Saigon, Binh Duong
- Quang Tri: 3 untried ARVN
- Thua Thien: 2 untried ARVN, 1 untried IF, 1 untried US, 1 US tank, 1 US artillery
- Binh Dinh: 2 untried ARVN, 1 vet US, 1 untried ROK, Blue Water Navy
- Darlac: 2 untried ARVN, 1 untried US, 1 untried ROK, 1 US tank
- Phuoc Long: 3 untried ARVN
- Lam Dong: 2 untried ARVN, 1 vet ARVN, 1 untried US, 1 US tank
- Long Khanh: 4 untried ARVN, 1 US artillery
- Binh Duong: 2 vet ARVN, 1 vet US
- Saigon: 2 vet US, 1 untried ARVN, 1 ARVN art, Air Cav
- An Giang: 2 vet US, 2 untried ARVN
- Kien Hoa: 1 vet ARVN, 1 untried ARVN, 2 untried US, 1 US artillery
- An Xuyen: 2 untried ARVN, 1 vet US
- Saravan West (Laos): 1 untried LA
- Champasak (Laos): 2 vet LA
- Airbase: 2 bombers

1969

政治的意志マーカーを Dove を表にして 6 に置く。各プレイヤーは通常通りゲームデッキを準備する。

各デッキから 16 枚ずつカードを取り除き、1969 カードをシャッフルして 16 枚をデッキの一番下に戻す。

RED SETUP

Red は自分のキャンペーンカード「鉄の 三角地帯」と「テト攻勢」をゲームから取り除く。以下のセットアップには 1970 年と 1971 年に使用された 4 ユニットが含まれている。1970 年か 1971 年にプレイする場合、Red は 1970 年と 1971 年の増援を準備しなければならないが、1970 年からは 3 つの NVA 歩兵ユニットを、1971 年からは 1 つの NVA 歩兵ユニットを 削除しなければならない。

- Stockpile: 2 RPs
- Dead Pool: 4 NVA.
- Red-flagged provinces (11): Quang Tri, Quang Nam, Quang Tin, Darlac, Quang Duc, Phuoc Long, Binh Long, Tay Ninh, Binh Duong, Kien Phong, An Giang
- North Vietnam: 11 untried NVA
- Quang Tri: 3 untried NVA, 1 artillery, 1 VC
- Quang Nam: 2 vet NVA, 1 untried NVA, 1 artillery
- Quang Tin: 1 VC
- Darlac: 2 vet NVA, 1 untried NVA, 1 artillery
- Quang Duc: 1 untried NVA, 1 vet NVA
- Phuoc Long: 2 vet NVA, 1 VC
- Binh Long: 2 untried NVA, 1 vet NVA
- Tay Ninh: 1 VC
- Binh Duong: 1 VC, Iron Triangle marker
- Kien Phong: 1 untried NVA
- An Giang: 1 VC
- Xekong (Laos): 1 untried NVA, 2 untried Pathet Lao
- Kampot (Cambodia): 1 untried NVA, 1 vet Khmer Rouge

BLUE SETUP

Blue removes from the game his Campaign card "SEALORDS." Setup excludes 2 US infantry units, which have been withdrawn.

- Stockpile: 3 RPs
- Pacified provinces (3): Binh Tuy, Long Khanh, Saigon
- Thua Thien: 1 untried ARVN, 2 vet ARVN, 1 vet US, 1 US artillery
- Quang Ngai: 3 untried ARVN, 1 vet ROK, 1 ARVN artillery
- Kontum: 1 untried ARVN, 1 vet ARVN, 2 vet US, 1 US tank
- Pleiku: 2 untried ARVN, 1 vet ARVN, 1 vet ROK, 1 US tank
- Phu Bon: 1 untried IF, 3 untried ARVN
- Khanh Hoa: 1 untried US, 2 untried ARVN, 1 US tank, Air Cav
- Binh Thuan: 3 untried ARVN, 1 vet ARVN
- Long Khanh: 2 untried ARVN, 2 vet ARVN, 1 US artillery
- Binh Tuy: 1 untried ARVN, 1 vet ARVN, 1 untried US, Blue Water Navy
- Saigon: 1 vet ARVN, 1 ARVN artillery, 2 untried US, 1 vet US
- Long An: 1 untried ARVN, 1 vet ARVN, 2 vet US, 1 US artillery, gunboat
- Kien Giang: 1 untried ARVN
- Champasak (Laos): 2 vet LA, 1 untried LA
- Phnom Penh: 2 vet CA
- Airbase: 3 bombers

1970

政治的意志マーカーを Dove を表にして 11 に置く。各プレイヤーは通常通りゲームデッキを準備する。各デッキから 16 枚ずつカードを取り除き、1969 年カード (Blue の「Commando Hunt」を除く) をシャッフルし、16 枚をデッキの一番下に戻す。

RED SETUP

Red は自分のキャンペーンカード「鉄の三角地帯」と「テト攻勢」をゲームから取り除く。以下のセットアップには 1971 年の NVA ユニットが 1 つ含まれている。1971 年にプレイする場合、Red は 1971 年の増援を準備しなければならないが、NVA 歩兵ユニットを 1 ユニット取り除かなければならない。

- Stockpile: 2 RPs
- Dead Pool: 3 NVA
- Red-flagged provinces (11): Quang Tri, Quang Nam, Quang Tin, Kontum, Pleiku, Phu Bon, Phuoc Long, Binh Long, Tay Ninh, Binh Duong, Kien Phong
- North Vietnam: 9 untried NVA
- Quang Tri: 4 untried NVA
- Quang Nam: 2 untried NVA, 1 artillery
- Quang Tin: 1 untried NVA
- Kontum: 1 vet NVA, 1 VC
- Pleiku: 2 vet NVA, 1 untried NVA
- Phu Bon: 1 VC
- Phuoc Long: 3 vet NVA, 1 artillery, 1 VC
- Binh Long: 2 vet NVA, 1 artillery
- Tay Ninh: 1 VC
- Binh Duong: 2 vet NVA, Iron Triangle marker
- Kien Phong: 2 vet NVA, 1 VC
- Saravan (Laos): 2 vet Pathet Lao
- Kampot (Cambodia): 2 untried NVA, 2 vet Khmer Rouge

BLUE SETUP

Blue は自分のキャンペーン・カード「SEALORDS」をゲームから取り除く。1969 年カード「Commando Hunt」を表向きにプレイする。そのイベントは活性化されている。米軍歩兵ユニット 8 はセットアップから除外される。

- Stockpile: 5 RPs
- Pacified provinces (3): Long Khanh, Binh Tuy, Saigon
- Thua Thien: 1 untried ARVN, 1 vet ARVN, 1 vet US, 1 untried US, 1 US artillery
- Binh Dinh: 3 untried ARVN, 1 US tank
- Tuy Hoa: 1 vet ARVN, 2 untried ARVN, 1 vet US
- Darlac: 3 untried ARVN
- Quang Duc: 2 vet ARVN, 1 vet US, 1 US artillery, 1 US tank
- Tuyen Duc: 1 vet ARVN, 2 untried ARVN, 1 untried ROK, 1 US tank
- Long Khanh: 3 untried ARVN, 1 vet ARVN, 1 ARVN artillery
- Binh Tuy: 1 vet ARVN, 1 untried ARVN
- Saigon: 4 vet ARVN, 1 ARVN artillery
- An Giang: 2 untried ARVN, 1 vet ARVN, 1 vet ROK, 1 US artillery, Gunboat, Air Cav
- Kien Hoa: 3 untried ARVN, 1 untried IF, 1 ARVN artillery, Blue Water Navy
- Champasak (Laos): 3 vet LA
- Phnom Penh: 3 vet CA, 1 untried CA
- Airbase: 3 bombers

1971

政治的意志マーカーをDoveを表にして16に置く。各プレイヤーは通常通りゲームデッキを準備する。各デッキから16枚ずつカードを取り除き、1969年カード(Blueの「Commando Hunt」を除く)をシャッフルし、その16枚をデッキの一番下に戻す。

RED SETUP

Redはキャンペーンカードの「鉄の三角地帯」、「イア・ドラン」、「テト攻勢」をゲームから除外する。

- Stockpile: 2 RPs
- Dead Pool: 4 NVA
- Red-flagged provinces (8): Quang Tri, Thu Thien, Quang Tin, Kontum, Binh Long, Tay Ninh, Binh Duong, An Giang
- North Vietnam: 10 untried NVA, 1 artillery
- Quang Tri: 3 untried NVA
- Thua Thien: 3 vet NVA, 1 artillery
- Quang Tin: 2 untried NVA, 2 vet NVA
- Kontum: 2 vet NVA, 1 VC
- Binh Long: 2 vet NVA, 1 artillery, 1 VC
- Binh Duong: 2 vet NVA, 1 VC, Iron Triangle marker
- An Giang: 4 untried NVA
- Saravan (Laos): 2 vet Pathet Lao, 1 untried NVA
- Kampot (Cambodia): 1 vet NVA, 2 vet Khmer Rouge, 1 untried Khmer Rouge

BLUE SETUP

Blueは自分のキャンペーン・カード「White Wing」と「SEALORDS」をゲームから取り除く。1969年カード「Commando Hunt」を表向きにプレイする。そのイベントは活性化されている。セットアップは撤退した米軍ユニット14とIFユニット1を除く。

- Stockpile: 4 RPs
- Pacified provinces (5): Quang Ngai, Binh Dinh, Binh Tuy, Long Khanh, Saigon
- Quang Nam: 1 untried ARVN, 3 vet ARVN, 1 US artillery, Blue Water Navy
- Quang Ngai: 4 vet ARVN, 1 US artillery
- Binh Dinh: 2 untried ARVN, 1 ARVN artillery, 1 vet ROK, Air Cav
- Pleiku: 3 vet ARVN, 1 untried ARVN, 1 US tank
- Phuoc Long: 2 vet ARVN, 1 untried ARVN, 1 ARVN artillery
- Long Khanh: 2 untried ARVN, 1 vet ARVN
- Binh Tuy: 3 vet ARVN, 1 untried ARVN
- Saigon: 2 vet ARVN, 2 untried ARVN, 1 ARVN tank
- Kien Phong: 2 vet ARVN, 1 ARVN artillery
- Kien Giang: 2 untried ARVN, 1 vet ARVN, 1 US artillery, 1 vet ROK, gunboat
- Champasak (Laos): 2 vet LA, 1 untried LA
- Phnom Penh: 3 vet CA, 1 untried CA
- Airbase: 3 bombers

1972

イースター攻勢は1972年に起こった。政治的意志のマーカーをDoveの面を上にして19に置く。Redはイースター攻勢をスキップすることができるが、実行しなければならないバリエーションをプレイできます。両プレイヤーはRedの「イースター攻勢」以外のすべてのキャンペーンカードをゲームから取り除く。1969年カードをゲームデッキにシャッフルしない。

RED SETUP

- Stockpile: 6 RPs
- Dead Pool: 6 NVA
- Red-flagged provinces (10): Quang Tri, Thu Thien, Quang Tin, Kontum, Quang Duc, Binh Long, Tay Ninh, Binh Duong, Long An, An Giang
- North Vietnam: 11 untried NVA
- Quang Tri: 3 untried NVA
- Thua Thien: 3 vet NVA, 1 artillery
- Quang Tin: 1 untried NVA, 1 artillery, 1 vet NVA
- Kontum: 3 vet NVA, 1 artillery, 1 VC
- Quang Duc: 1 vet NVA, 2 untried NVA, 1 VC
- Binh Long: 2 vet NVA, 1 VC
- Tay Ninh: 1 untried NVA
- Binh Duong: 2 vet NVA, Iron Triangle marker
- Long An: 1 VC
- An Giang: 1 untried NVA
- Saravan (Laos): 2 vet Pathet Lao, 1 vet NVA
- Kampot (Cambodia): 2 untried Khmer Rouge, 1 vet Khmer Rouge

BLUE SETUP

1969年カード「Commando Hunt」を表向きにプレイする。そのイベントは活性化されている。セットアップは撤退したすべての米軍ユニット、IFユニット1、及び韓国軍ユニット1を除外する。

- Stockpile: 4 RPs
- Pacified provinces (5): Tuyen Duc, Phuoc Long, Binh Tuy, Long Khanh, Saigon
- Quang Ngai: 3 vet ARVN, 1 vet ROK
- Pleiku: 2 untried ARVN, 2 vet ARVN, 1 ARVN artillery
- Darlac: 4 vet ARVN
- Tuyen Duc: 1 untried ARVN, 3 vet ARVN
- Phuoc Long: 2 vet ARVN, 2 untried ARVN, 1 ARVN art
- Long Khanh: 3 untried ARVN, 1 vet ARVN
- Binh Tuy: 1 untried ARVN, 2 vet ARVN
- Saigon: 3 vet ARVN, 1 untried ARVN, 1 ARVN tank
- Kien Hoa: 3 vet ARVN, 1 ARVN artillery
- Champasak (Laos): 2 vet LA, 1 untried LA
- Phnom Penh: 2 vet CA, 2 untried CA
- Airbase: 3 bombers

1973-75 - PLAYING TO THE BITTER END THE HO CHI MINH CAMPAIGN

1972 年以降もプレーを続けたい場合は、以下のルールを使用する。

この時期のシナリオは存在しないため、1973-1975 年までプレイするためには、1972 年以前に開始する必要がある。

1. Red の対戦表を両プレイヤーに使用する。(連合軍は米軍の近接航空支援を失っている)。
2. すべてのキャンペーンカードとすべての 1969 年カードをゲームから取り除く。
3. マップからすべての VC ユニットを取り除く。残りの期間、VC ユニットは出現しない。VC ユニットを配置するイベントの一部を無視する。
4. 増援フェイズ中、Red の戦車を壊滅プールから取り除いてはならない。Red は他の補充と同様にそれらを補充できる。
5. 両プレイヤーとも海上移動と退却をおこなうことができるが、1 回のアクションにおいて沿岸 4 州を越えて移動することはできない。
6. Sihanoukville を閉鎖する。(Kampot に閉鎖マーカーを置く。)Red のユニットは援軍フェイズ中にそこに配備することができない。
7. 1973 年の増援フェイズにおいて、すべての爆撃機とすべての Blue ユニットをゲームから取り除く。これは爆撃機 3 と韓国軍ユニット 1 とする。Blue プレイヤーは 2 個の ARVN 歩兵をベテランに昇格させることができる。
8. Red が 1972 年に復活祭の攻勢をおこなわなかった場合、戦車 3 か 4、NVA 歩兵 4、砲兵 1 がまだ壊滅プールにあるはずである。Red はこのプールから毎年 3 つの増援を取ることができる。イースター攻勢が起こった場合、Red の増援はない。
9. 増援フェイズの最初のステップにおいて、ボーナス RP のさらなる調整をおこなう。
 - a. 1973 年：Red = +1 RP、Blue = -1RP(「Commando Hunt」がプレイされているかどうかによって、Red の合計は 3 か 4 になる。Blue は合計 1 となる)。
 - b. 1974 年：Red = +2 RP (合計 4 か 5)、Blue = -2 RP (合計 0)
 - c. 1975 年：Red = + 3RP (合計 5 または 6)、Blue = -2RP (合計 0)
10. 1975 年の終わりに、通常の年末採点を行う。
Red はまた、支配し占領している SVN の都市州 1 つにつき 1 Dove を獲得する。(1975 年、北ベトナムは南ベトナムを制圧するための最後の大作戦を行った)。

24. テト攻勢

1968 年 1 月 30 日、旧正月の祝賀の最中、ヴォー・グエン・ザップ将軍が南ベトナムの都市に戦闘を仕掛けました。北ベトナム軍とベトコンは 100 以上の町や都市に奇襲攻撃を仕掛けました。北軍はこの攻撃のために兵士と物資を温存する必要があり、ゲーム内の Red プレイヤーも同様に RP を温存しておく必要があります。

前提条件：

- このカードをプレイするには、Red が少なくとも 6SRP を持っている必要があります。
- Red は 1968 年から 1970 年までのイベントでのみこのカードをプレイする必要があります。
- Red は年の最初のターンでこのカードをイベントでプレイする必要があります。
- Red は RP 備蓄や RP 使用のためだけにこのカードを保持したりプレイしたりすることはできません。

Red プレイヤーは、テト攻勢のカードをプレイする際、以下の手順を順番に行わなければならない：

- 6SRP を消費する。
- マップ外のユニット(壊滅プールではない)から、最大 8 個の未戦闘の NVA 歩兵及び / または砲兵ユニットをカンボジアとラオスの国境地方に配備する。これらのユニットを将来の増援から取り除く。取り除かれたユニットはその年には使用できない。(増援を管理するために、将来のユニットを年トラックかその近くにスタックすべきである)。

その次の年のユニットを取る前に、必ずその次の年のすべての NVA ユニットを取る。例えば、これが 1968 年であれば、1969 年から 4 個を、1970 年から 3 個を、1971 年から 1 個を取る。1970 年にはクメールのユニットを 1 個、NVA のユニットを 1 個を受け取らない。

- 1970 年にテト攻勢を実施する場合、余った 4 個の歩兵ユニットから 3 個の NVA 歩兵ユニットを受け取る。
- VC プールから 4 つの VC ユニットを引き、通常通り配備する。その後、マップ上のすべての VC ユニットを公開する。ブッシュイベントをおこなわない。すべてのバッドインテルユニットを VC プールに戻す。

以下のルールはその年の最初の Red ターンに適用される：

- ・テト攻勢カードは 9RP の価値がある。Red はアクションを購入するために他の RP や備蓄 RP をプレイすることはできないが、備蓄 RP を支払いに使用することはできる。
- ・すべての戦闘において、Red は戦闘ダイスを 2 回振り、最も良い目を使用する。このボーナスは攻勢の奇襲のためのものである。このボーナスは Red の第 1 ターンのみ (Red がテトカードをプレイした ターン) に適用される。

以下のルールは、Red の最初のターンを含め、テト攻勢の全期間において有効である：

- ・すべての VC ユニットの移動は各ターンに移動することができ、複数回移動することもできる。
- ・VC ユニットの PC チェンジアクションを実施した場合 (または他の友軍ユニットが PC チェンジを試みた際に存在した場合)、そのユニットを VC プールに戻す。VC ユニットの複数存在する場合、1 つだけを VC プールに戻す。
- ・どの戦闘においても、VC ユニットの損失は NVA ユニットの損失を吸収しなければならない。
- ・すべての VC ユニットの向きはその年を通して表向きのままである。インターフェイズに生存者を裏向きにする。Red が 1 年間に VC ユニットの引いて配置する場合、表向きに配置しなければならないが、バッドインテルのユニットは VC プールに戻し、補充は引かない。テト攻勢の間、ブッシュイベントはおこなない。
- ・Blue はこの年に 2 回の追加爆撃をおこなうことができる。覚えておくために空軍基地の箱に空白のマーカーを 2 つ入れ、使用した爆撃機が基地に戻ったときに、燃料のある面を裏にしてマーカーを 1 つ捨てる。
- ・インターフェイズにおいて、Red が「Nguyen Cao Ky」をプレイして上限を 7 RP に引き上げない限り、Blue はクーデターを防ぐために最大でも 5 の備蓄 RP を支払わなければならない。
次のインターフェイズで Dove を獲得する。年度途中の得点はない。
- ・Red が支配する SVN の都市が 3 箇所を超えるごとに 1Dove 得点する。SVN には 8 つの都市がある。
- ・ゾーン II と III で Red が支配している SVN の国境州が 4 以上になると Dove を 1 つ獲得する。
このような国境州は 8 つある。
- ・除去 Box の Blue のユニット (ARVN、CA、LA を含む) が 5 個あるごとに 1 Dove を得る。

任意のキャンペーンルール：

プレイヤーは使用済みのゾーン I、II、III、または IV のキャンペーン カードを後の年に再利用することができる。ただし、各年度に選択できるキャンペーンカードは 1 枚に限られる。しかしテト及びイースター攻勢のキャンペーン

は再使用することができない。このオプションにより、プレイヤーは重要地域への圧力を維持することができる。あるゾーンのキャンペーンが既にプレイされたからといって、そのゾーンが安全であるとは限らないため、対戦相手に推測させ続けることができる。

25. イースター攻勢

北ベトナムの指導者たちはこれをグエンフエ攻勢と呼んだ。すべての米軍部隊が撤退し、北ベトナムは ARVN の地上部隊と大規模な米空軍に直面した。

前提条件：

- ・このカードをプレイするためには、Red は最低 6 備蓄 RP を持っていなければならない。
- ・Red はこのカードを 1972 年のイベントにおいてのみプレイしなければならない。
- ・Red はその年の最初のターンにこのカードをプレイしなければならない。
- ・Red は SRP や RP 使用のためだけにこのカードを保持したりプレイしたりすることはできません。

Red はイースター攻勢をプレイする際、以下の手順で実行する：

- ・6SRP を消費する。
- ・Red のマップ外ユニット (デッドプールではない) から未戦闘の NVA 歩兵ユニット 4 個、戦車 4 個、砲兵 1 個を北ベトナムまたはカンボジア国境州に配置する。
使用可能なユニットが少ない場合、使用数を減らす。(Red はゲームの初期にイベントを利用してユニットを配置している可能性があるため、マップ外のユニットの一部は既にプレイされている可能性がある)。
- ・Red は歩兵ユニット 4 個と砲兵ユニット 1 個を北ベトナムからカンボジア国境の州に配置し直すことができる。
- ・すべての VC ユニットの公開。バッドインテルを VC プールに戻す。ブッシュイベントをおこなわない。

以下のルールは Red の第 1 ターンに適用される：

- ・イースター攻勢カードは 9 RP の価値がある。Red はアクションを購入するために他の RP や備蓄 RP をプレイすることはできないが、備蓄 RP を支払いに使用することはできる。
- ・すべての戦闘において、Red は自分の戦闘ダイスを 2 回振り、最も良いダイスを使用する。このボーナスは攻勢の奇襲のためのものである。
このボーナスは Red の第 1 ターンのみ、彼がイースター攻勢カードをプレイしたターンのみに適用される。
- ・特別ルールはイースター攻勢の年に適用される。

- Blueはこの1年間の各Blueカードプレイターンの開始時に爆撃機3を未使用にできる。これはBlueが毎ターンに自分の爆撃機を表向きに裏返して再使用することを意味する。Blueは未使用のミッションを失う。(4ターンであれば、12回の爆撃ミッションである。)
- イベントによって追加されたVCユニットを表向きに配置する。バッドインテルユニットをVCプールに戻す。ブッシュイベントをおこなわない。
- すべてのVCユニットは各ターンに移動することができ、複数回移動することもできる。
- この年において「ブッシュイベント」はおこらない。
- インターフェイズにおいて、Redが「Nguyen Cao Ky」をプレイし、上限を7RPに引き上げない限りBlueはクーデターを防ぐために最大5の備蓄RPを支払わなければならない。

最後のインターフェイズでDoveを獲得する。年度途中の得点はない。

- Redが支配するSVNの都市が3箇所を超えるごとに1Doveを獲得する。SVNには8つの都市がある。
- 除去BoxのBlueのユニット(ARVN、CA、LAを含む)4個につき1Doveを得る(切り捨て)。

26. カードプレイ・ノート

一般的な情報

- 対戦相手の手札を見たり奪ったりするカードイベントは存在しません。手札を捨てさせるカードは存在しません。一般的に、プレイヤーの手札は覗き見や粘着質な指から安全です。
- ラオスやカンボジアの崩壊を防ぐため、あるいはSVN政府の安定を保つために、備蓄RPを十分に貯蓄しておくことに十分注意してください。相手はインターフェイズで、Blackカード「Apocalypse Now」かRedカード「Nguyen Cao Ky」を使って、最後の瞬間にコストを上げることができます。万が一に備えて、備蓄RPを2余分に用意しておきましょう。
- RedにはBlueのターン中に爆撃を停止できるカード(「Buddha's Birthday」)があるので、Blueの最終ターンまで爆撃ミッションを温存することに注意しましょう。
- Redが「A Limited War」をプレイする場合を除き、Blueは毎年最後のターン(手番)になります。その場合、Redは2RPを獲得して最後のターン(余分なターン)を得ることができます。Redは追加ターンの間、ゾーン・キャンペーンをおこなえません。
- 両プレイヤーの1969年のカードにはラオスとカンボジアを侵略するキャンペーン(選択ではなく抽選)がある。
- カードの中には影響が継続するものがあります。備考としてテーブルに表向きに置いておき、適切でなく

なったら除去します。

- ゲームデッキは1972年頃に使い切ります。

BLACK CARDS

2 MONSOON SEASON : このカードをそのイベントのためにプレイする場合、両プレイヤーはその年の4枚目(最後)のカードを異常なモンスーンの下でプレイすることになる。最初の3枚のカードプレイの1枚としてこのカードをプレイした場合、4RPの価値があり、モンスーンの影響を受けずに通常通り使用できる。

各プレイヤーの最後のターンに影響することを忘れないように、このカードをマップの近くに置く。

注意：(1)Blueが4枚目のカードでこのカードをプレイした場合、モンスーンを受けるのはBlueだけである(間抜けな行動です)。(2)そのイベントのためにプレイする必要はなく、その場合は3RPのカードがある。モンスーンの効果はRedは戦略的移動を使用することができず、誰の戦車も移動することができず、他のすべての地上ユニットは1回の動員につき、陸路で1州のみ移動できる。また、戦闘と爆撃の任務にも影響する。

(戦闘と爆撃の表を参照。) 航空 / 海軍資産や水陸両用移動には影響しない。

7 FULL METAL JACKET : このターンにプレイヤーがThua Thienをコントロールしている場合、プレイヤーはHawkかDoveを得ます。このカードをプレイしたときにすでにコントロールしていた場合は何も得られません。Thua ThienにあるHueは重要な都市であったため、Hueを占領することには多くのプロパガンダ的価値があった。もしプレイヤーがフエを支配しているのであれば、軽視してはならない。

8 APOCALYPSE NOW : 対戦相手が同じインターフェイズにカンボジアとラオスの両方を救おうとしている場合、このイベントは1つの国にのみ影響する。

9 OUT COUNTRY : このカードはラオスまたはカンボジアでのアクションを促進する。このカードはラオスまたはカンボジアでアクションを熱くすることを促すものであり、少なくとも1つの友軍派閥のユニットでこのラオスまたはカンボジアを攻撃する場合、1回の戦闘ラウンドの合計ファクターに+3する。このイベントは、戦闘アクションに必要な通常の1ポイントを除き、無料である。1回の戦闘ラウンドにのみ使用する。

13 WHISPERING DEATH : Redが鎮圧状態にある州にRed-Flagマーカーを置いた場合、Blueの軍旗を取り除く。Blueのユニットが存在する場合、それは問題ではない。

17 FIREBASE ZULU : -2の修正は各ユニットにではなく、合計に対しておこなわれる。火力基地をサイゴンまたは「鉄の三角地帯」マーカーの位置に置いた場合、敵軍ユニッ

トはその州を合計 -4 の ファクターで攻撃する。その火力基地はカードが捨てられた後でもその州に留まる (友軍ユニットが存在している場合)。そのカードが再びプレイされ、その火力基地が既にプレイされている場合には、その火力基地を新しい州に移動させる。

20 CHINA & THE USSR : Blue は Red が所有している RP の数までしか消費できない。Red が備蓄 RP を持っていない場合には、この効果はない。Blue がイベントのために消費する RP のみがカウントされ、それ以外はカウントされない。戦車ユニットはマップ外に存在し、プレイ中ではない。

21 TET HOLIDAY : このイベントをプレイすることができるのは、プレイヤーの現 ターンに敵軍ユニットが除去 Box に無い場合のみである。対戦相手が停戦を受け入れた場合、次のターンの開始時またはその年の終了時 (どちらか早い方) まで、両プレイヤーは「R」の結果、またはユニットを死体数欄に入れる結果を無視する。プレイからユニットを取り除く、または VC プールにユニットを戻す効果は依然として発生する可能性がある。プッシュイベントは発生する可能性があるが、除去数は無視される。

24 MAD MINUTE : プレイヤーは自分のカードプレイターンに 2 枚のカード (このカードと通常プレイするカード) をプレイする。

このカードはもう 1 枚のカードの RP 値に +2RP を加える。

BLUE CARDS

2 KIT CARSON SCOUTS : ARVN の戦車と大砲を選択することもできる。死者数欄及び死体数欄に ARVN ユニットの含まれていない場合でも、この イベントをおこなうことができる。ただ、ARVN の配置をスキップする。

3 PLATOON : その仕組み Blue はカードをプレイする。

Red はユニットを 1 つ失う。Blue はダイスをふり、1-3 でユニットを失う。Red は残りのユニットで 回避を試みることができる。Blue はユニットがいる限り、この手順を何度でも繰り返すことができる。

4 TUNNEL RATS : VC2 を取り除くことを忘れないように裏返す。カードは忘れないように手元に置いておくこと。カードプレイフェイズにこのカードをプレイする際には、VC2 を指定しなければならない。インターフェイズにはプレイできません。次のインターフェイズにその VC2 を Red のユニットの除去 3 個として数える。

7 NGUYEN VAN THIEU : 3 RP で、次のインターフェイズに SVN 政府が崩壊しないことを保証する。このカードを除去 Box に入れ、忘れないようにする。政府の安定に影響する他のカードには何の効果もない。

12 WILLIAM WESTMORELAND : このゲームにおいて、今後 1 年ごとに援軍を選別した場合、未戦闘の米軍歩兵ユニットが 3 個あるはずである。このカードに使用する。敵軍ユ

ニットがいる州を含め、SVN のどの州にも配置することができ。VC ユニットが待ち伏せすることはできない。

14 LIMA SITE 85 : これはレーダー施設である。Blue の特別なアセットでもある。移動、攻撃、回避、退却はできない。Red はこのユニットを攻撃して 1 打撃与えることで破壊する。他の Blue のユニット (通常は Blue のラオス軍) とスタックすることができ、他のアセットと同様に攻撃と防御をおこなう。(破壊された場合、ゲームから取り除く。)

除去 Box に入れないこと。その効果はマップ上にある限り続く。Red がこのユニットを攻撃した場合、昇格のために米軍ユニットとして数える。

17 HAMBURGER HILL : 鎮圧マーカーを取り除いた場合、Hawk を 1 増やす。配置したばかりかもしれないし、以前から存在していたかもしれない。取り除く必要はない。それはプレイヤーの選択である。

18 THE "OTHER WAR : Red い旗を取り外す。そこに Blue のユニットがいない場合、Blue のユニットをそこに配置し直す。そのユニットは米軍または IF 軍の歩兵である必要はない。Red のユニットが存在している場合でも、そのイベントをおこなうことができる。

19 DOMINO THEORY : このカードは北軍のユニットがラオスかカンボジア にいる場合には 3 ポイントの価値がある。NVA ユニットが両方の国にいる場合、4RP の価値がある。カードプレイのためにこのカードをプレイしない場合、いつでも 応答としてプレイすることができる。プレイヤーの備蓄に SRP を 1 増やし、交換カードを引く。

21 LAM SON 719 : これはラオスへの Blue の作戦であり、米国が航空支援を行い、ARVN 部隊がその補助作業を行った。ホークスは Blue のターンではなく、Red のターンの終了時に得点される。

22 COMMANDO HUNT : このイベントによって、Blue は残りのゲーム中、1 ターンに 1 回以上同じ地方を爆撃することができる。また、1968 年に Red が獲得し始めるボーナス RP も取り消される。

23 CAMBODIA INCURSION : クメール・ルージュの部隊も Red の部隊とみなされることを忘れないでください。Kampot に 閉鎖マーカーを配置する。

24-27 THE ZONE CAMPAIGNS : SEALORDS においては、Zone IV のいずれかの州に砲艦を置く。アクションに使用する 6 ポイントを、カードから 3 ポイント、備蓄から 3 ポイント得る。戦闘、PC チェンジ、鎮圧アクションはすべて、その 6RP を 対象ゾーンで消費しなければならない。詳細はルール「作戦カード」を参照。

RED CARDS

2 TUNNELS OF CU CHI : 回避を試みる代わりにこのカードをプレイする。プレイヤーはこのイベント を使用して、

その州のユニットを好きな数だけ回避することができる。

3 以下であれば束縛されない。

8 BUDDHA' S BIRTHDAY : その年ではなく、1 カードプレイヤーの間に、爆撃機を停止する。

9 SAPPERS : ランダムにユニットを選ぶには？一つの方法：Blue は自分のスタックをシャッフルして手の後ろに隠す。Red が数字を呼ぶ。Blue は自分のスタックの上から数えていき、そのユニットを除外する。

10 GENERAL UPRISING : VC ユニットがその移動で除去されても Red-Flag は取り除かれる。VC の移動と Red-Flag の配置は独立したイベントである。

14 UNCLE HO : 戦闘ごとの戦闘要素の合計に +1 する。

19 THE SECRET WAR : 共産軍がラオスに侵攻した。Red 軍は年末までに Blue 軍のラオスのユニットをすべて排除できれば Dove を獲得 できる。しかし、Blue のターン中に少なくとも 1 つの生き残りがいれば、Blue はすぐに RP を支払ってそれらを買戻すことができるので、Red の真の 課題は 1 回のカードプレイヤーターンでそれらをすべて除去することである。

20 CAMPAIGN X : 共産主義者がカンボジアに侵攻する。「19 THE SECRET WAR」と同じように動く。

21 WALTER CRONKITE : 米軍ユニットはマップ上に存在し、除去 Box や壊滅プールに存在してはならない。使用可能なユニットが 2 つ未満である場合、できる限り多くのユニットを使用する。Blue がユニットを選ぶ。

22-25 THE ZONE CAMPAIGNS : アクションに使用できる 6RP を得る。すべての戦闘アクションと PC チェンジアクションは、その 6 RP を使用して目標ゾーンでおこなわなければならない。詳しくはルールの「作戦カード」を参照。

26-27 THE GRAND CAMPAIGNS : 詳しくはルールのカード (CAMPAIGN CARDS) を参照すること。また、第 24 章と第 25 章にはテト攻勢とイースター攻勢の実施に関する明確な情報が記載されている。これらのキャンペーンを おこなう前に、これらの章を参照しなければならない。