

3

## LAY CHILLY

伏せる



Redユニットが連合軍のベテラン兵のいる州に移動、退却、または反応した場合にプレイする。  
そのベテラン兵は"VC2"ユニットであるかのように待ち伏せをする。

カードを1枚引く。

## RESPONSE

1

© 2019 COMPASS GAMES, LLC.

3

## KIT CARSON SCOUTS

米国と提携するVCを募集するプログラム、海兵隊に採用され、後にすべての米軍部隊に拡大された。



VCが回避しようとする直前にプレイする。  
VCプールに戻す。  
SVNの壊滅プールまたは除去BoxからARVNを1ユニット配備する。

カードを1枚引く。

## RESPONSE

2

© 2019 COMPASS GAMES, LLC.

2

## PLATOON

"スネークバイト・リーダーフラボー6... お前たちが持っているものを全部、境界線の内側に入れる。素敵な戦争だ。フラボー6アクチュアル・アンド・アウト" 1986年作品賞



戦闘ラウンドの後に連合軍が存在していたらプレイする。  
Redは1ユニットを失い、Blueは、1d6=1~3で1ユニットを失う。  
生存ユニットが限る限り、このプロセスを繰り返すことができる。  
Redは各ラウンドの後に回避を試みることができる。

カードを1枚引く。

## RESPONSE

3

© 2019 COMPASS GAMES, LLC.

4

## TUNNEL RATS

地下作戦を行った連合軍兵士たち。最小の男が最大の能力を発揮する。



コスト:1RP

除去BoxのVC2ユニット1枚を裏返し、死体3枚として数える。  
次のインターフェイス後にゲームから取り除く。

4

© 2019 COMPASS GAMES, LLC.

3

## SEARCH &amp; DESTROY

アメリカ軍の戦略  
進入し、攻撃し、退却する。



戦闘ダイスが振られる前に1回の戦闘ラウンドでプレイする。  
自分の戦闘ダイスを振り、Redが戦闘ファクターを加え、ダイスを振る前に結果を適用する。  
"DAC CONG"と同じ戦闘でプレイされた場合、このカードは効果を失い捨てる。

カードを1枚引く。

## RESPONSE

5

© 2019 COMPASS GAMES, LLC.

4

## ROK FORCES

韓国軍は、ベトナムの他の軍隊とは比較にならないほど無謀だという評判だった。



このターンに韓国軍ユニットを含むグループを待ち伏せしたVCはその待ち伏せのダイスから1を引かなければならない。

6

© 2019 COMPASS GAMES, LLC.

5

## NGUYEN VAN THIEU

南ベトナム大統領 1967-1975



コスト:2RP

今年はクーデターはありません。

このカードを除去Boxの近くに置いておく。

7

© 2019 COMPASS GAMES, LLC.

3

## OPERATION PHOENIX

VCインフラ廃止キャンペーン

"時には、人を殺したことを証明するために、耳をつけてキャンプに戻ってくることもあった"



コスト:1RP

隠匿面のVCを明らかにする。  
VCまたはVC2なら壊滅Boxに置き、Bad IntelならVC Poolに戻す。  
ブッシュイベントを無視する。  
VC2の場合、1Doveを加える。

8

© 2019 COMPASS GAMES, LLC.

4

## MCNAMARA'S FENCE

北ベトナム軍を南ベトナムに入れないようにするための地雷とセンサーによるバリア案。



コスト:1RP

ゾーンIにいるRedユニットの数だけサイコロを振る。  
Redは出目6につき、ゾーンIから1ユニット(最大3ユニット)を除去Boxに取り除かなければならない。

9

© 2019 COMPASS GAMES, LLC.