

HEARTS AND MINDS

VIETNAM 1965-1975



RULES OF PLAY

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語訳ルール

訳：吉川龍虎

1. イントロダクション

1965 年のベトナム。アメリカは南ベトナムに戦闘部隊を展開して、ローリングサンダー、スティールタイガー、マーケットタイムといった作戦を進行中だった。

連合軍はブンポー湾とカムラン湾に深水港を建設している。

ホー・チ・ミンは南ベトナムとの開戦を決定した。

一方のプレイヤー（Red プレイヤー）は共産軍側を担当し、もう一方のプレイヤー（Blue プレイヤー）は連合軍側を担当します。

Red プレイヤーは、ベトナムの NVA 正規軍部隊とベトコン (VC)、カンボジアのクメール・ルージュ部隊、ラオスのパター・ラオ部隊を指揮します。

Blue プレイヤーは、南ベトナムの歩兵 (ARVN 部隊)、米国の部隊、国際部隊（韓国、ニュージーランド、オーストラリア、タイ）、ラオスとカンボジアの政府軍を指揮します。

1.1 ゲームの目標

政治的意志を蓄積することでゲームに勝利します。

北ベトナムプレイヤー (Red) はハト派 (Dove) ポイントを獲得して、政治的意志の合計に加算します。南ベトナムのプレイヤー (Blue) はタカ派 (Hawk) ポイントを獲得して、これは政治的意志から差し引かれます。

1965 年から 1975 年までのキャンペーン全体をプレイすることも、好きな長さの短いシナリオをプレイすることもできます。

シナリオは、1965 年から 1972 年までのすべての年のセットアップを示しています。

開始年を選び、終了年を選べば、それがシナリオになります。勝者を決めるには、最終的な「政治的意志」のスコアを年末の目標と比較します。

また、各年には各プレイヤーの自動勝利ゴールが設定されているため、シナリオが早期に終了する可能性もあります。

プレイヤーズチャートには、各シナリオの勝利目標が記載されています。

ルールの後半のセクション（23、24、25、26）には、シナリオ、1973 年から 1975 年の期間をプレイするための特別ルール、テト攻勢とイースター攻勢の詳細、特定のカードイベントに関する情報が含まれています。

- はじめに
- ゲームコンポーネント
- ゲームマップ
- プレイヤーズチャート
- ゲームピース
- カード

- 資源ポイント
- プレイの手順
- 移動
- スタッキング
- 戦闘
- ベトコン
- 爆撃ミッション
- アンブッシュ（待ち伏せ）
- 襲撃
- カンボジアとラオス
- 政治支配の変更（PC チェンジ）
- 鎮圧
- RVN の安定
- クレジット
- プレイの例
- デザイナーノート
- シナリオ
- テト攻勢
- イースター攻勢
- カードプレーノート

1.2 用語

アクション (Action)	移動、戦闘、PC チェンジ、鎮圧、爆撃ミッションイベント、資源ポイント貯蓄など、カードプレイターンの間にプレイヤーが行うアクションの 1 つ。
空軍 / 海軍 (Air/Naval)	外洋海軍、砲艦、空軍の連合軍の軍事資産。
ARVN	南ベトナム共和国軍。
アセット (Asset)	白い枠に印刷された戦力で識別される。支援ユニット。
Blue	Blue プレイヤー、連合軍側。
CA	カンボジア
キャンペーンデッキ (Campaign Deck)	各プレイヤーはキャンペーンカードのセットを持つ。 毎年 1 枚ずつ選んで手札に加えることができる。
ハト派 (Dove)	ハト派 (Dove) ポイント。ゲームトラックの「政治的意志」に 1 点加える。
ゲームデッキ (Game Deck)	各プレイヤーは自分の色カードと半分の Black カードからなる山札を持つ。
タカ派 (Hawk)	タカ派 (Hawk) ポイント。ゲームトラックの「政治的意志」を 1 点引く。
歩兵 (Infantry)	カウンターが交差したライフルの絵であるユニット。ベトコン以外の歩兵部隊はすべて正規歩兵である。ベトコンとは民兵歩兵のことである。
LA	ラオス
リマ・サイト 85 (Lima Site85)	「リマ・サイト 85」カードによって導入される Blue の特殊アセット。移動しないユニット。
NVA	北ベトナム正規軍。
NVN	北ベトナム
鎮圧 (pacification)	Blue-flag マーカーで示された、より強いレベルの Blue コントロール状態。

PC (Political Control)	政治的支配。SVN の州の支配
PC-Change	SVN の州の政治的支配の変更を試みる。
政治的意思 (Political will)	戦争支援と達成度。ゲームトラックにタカ派 (Hawk)/ ハト派 (Dove) マーカーで記録される。
国境 (Province Border)	SVN とカンボジアの国境または SVN とラオスの国境に隣接する州。州は SVN、カンボジア、ラオスのいずれでもよい。
地方都市 (Province City)	サイゴンなどの都市を含む州。その州を支配していれば、その都市を支配している。
州のルール (Province Legal)	ユニットが占領できる州 (禁止州とは異なる)。カードイベントによってその州のルール上の地位が変更されることがある。 “3.3 州のルール及び禁じられた州” を参照。
山岳州 (Province Mountainous)	アメリカと同盟関係にあるモンタニャール族を含む茶色の国境地域。これらは Red の回避に影響する。
安全州 (Province Safe)	ユニットが退却できる州。“11.3 退却” を参照。
Red	プレイヤー、共産主義側のプレイヤー。
RP	リソース・ポイント
RVN	南ベトナム共和国
SRP (Stockpile resource point)	貯蓄資源ポイント。これは別のタイプの RP ではない。単にプレイヤーの備蓄にある RP。カードテキストでは、スペースを節約するために頭文字を使用している。
SVN	南ベトナム
ターン (Turn)	カードをプレイするターン。カードを出してアクションを行う。他のゲームでは「手番」とは手札のことを指すが、ここでは 1 枚のカードをプレイすることを指す。
VC	ベトコン。黒いユニット。
ユニット (Unit)	ゲームの中で移動したり戦闘したりする駒はすべてユニットである。
年 (Year)	両プレイヤーによる 1 セットの手札のプレイ。

Red と Blue (大文字の単語) は、このゲームの 2 つの側面を表している：北ベトナム共産軍と南ベトナム連合軍である。カウンターカラーと混同しないように。Red の NVA ユニットの指す場合、ルールでは常に「Red の」と言い、米軍、韓国軍、および IF 軍のユニットをまとめて指す場合には「Blue の」と言う。つまり、Red のユニットには黒の VC、灰色のパテート・ラオ、灰色のクメール・ルージュが含まれる。同様に、緑の ARVN 部隊は Blue の部隊である。

1.3 秘密

自分の手札とキャンペーンデッキは秘密にしておかなければなりません。誰もどちらのゲームデッキも調べることはできません。

Blue は隠匿面の VC ユニットの調べることはできず、Red は VC ユニットの配備した後まで VC ユニットの VC プールを調べることはできない。その他の情報はすべて公開される。

これにはユニット、捨山、備蓄資源ポイントも含まれる。

2. ゲームコンポーネント

ゲームには以下のパーツが含まれています：

- ・ルールブックとシナリオブック 1 冊
- ・台紙付きマップ 1 枚 -22 インチ x34 インチ
- ・3/4 インチカウンターシート 3 枚
- ・以下のカードが入っている
 - Red カード 27 枚
 - Blue カード 27 枚
 - Black カード 26 枚
- ・プレイを補助する 4 ページのフローチャートセット
- ・ソリティアルールブック 1 冊
- ・プレイヤー補助カード 2 枚
- ・6 面体ダイス 2 個

3. ゲームマップ

マップはカンボジア、ラオス、ベトナムを州に分けたものです。州は移動、戦闘、政治的支配を規制しています。ゲームプレイを向上させるために、いくつかの歴史的な州を統合し、いくつかの境界線を移動しました。州は州境を共有していれば隣接しているので、ユニットは州から州へ直接移動できます。4 つの SVN 州が点で接しています。ゲームプレイの目的では、この点は境界線を作成するのに十分です。

カンボジア、ラオス、および SVN の州は国境に隣接しています。ラオスとカンボジアの国境の州は、点線で示されたホーチミン・トレイルを形成しています。NVN は Red プレイヤーのスタートエリアで、NVN の全州を表します。

SVN は I、II、III、IV の 4 つの軍事区域に分かれています。黄色の線が境界を示します。プレイヤーはこれらの地帯でキャンペーンを行います。茶色の境界線はモンタニャール人の部族地域を示します。モンタニャード族は中央高原に住んでおり、SVN に好意的でした。十字のライフルのマークは米軍基地です。

Red の点は主要都市を示します。シアヌークビルはカンボジアの港湾都市で、実際にはマップの西端から外れています。1970 年に閉鎖されるまで、北ベトナムの港として賑わっていました。ゲームプレイではカンボジアのカンボット州にあると考えます。州は都市を含み、プレイヤーはその州を支配すれば都市を支配できます。

空軍基地 Box はすべての爆撃機の本拠地です。これはグアムとタイのマップ外の空軍基地を表しており、マップの西端の盤外にあります。

Year トラックを使って、現在の年を示します。VC プールは、隠匿面の VC ユニットの保管するために使用します。除去 Box(The Body Count Box) には、その年の全除去ユニットを入れます。

各年のインターフェイズが終了するごとに、プレイヤーは除去 Box から壊滅プール (Dead Pool) にユニットを移動させ、補充として使用できます。

3.1 ゲームトラック

マップのゲームトラックは政治的意思、RVN 安定度、およびプレイヤーの SRP を記録します。

ゲームトラックのタカ派 (Hawk)/ハト派 (Dove) マーカーは政治的意志を表し、ゲームの勝敗を決定します。(10s、1s の 2 つのマーカーが存在する。)

1965 年の時点ではタカ派 (Hawk) ポイントは 10 からスタートします。ハト派 (Dove) を足すことで 0 タカ派 (Hawk) までカウントダウンします。0 を越えたらマーカーをハト派 (Dove) 側に反転させ、それ以降はハト派 (Dove) ポイントを増やすごとにカウントアップしていきます。

例えば、政治的意志が 4 タカ派 (Hawk) ポイントである場合、3 ハト派 (Dove) を加えると 1 タカ派 (Hawk) ポイントまで下がります。

さらに 4 ハト派 (Dove) ポイントを加えると、0 から 3 ハト派 (Dove) ポイントになります。さらに 5 を加えると 8 になり、以下同様です。タカ派 (Hawk) ポイントを加える場合は手順を逆にします。

(ゼロがタカ派 (Hawk))。



政治的意志はタカ派 (Hawk) で始まるが、時間が経つにつれて容赦なくハト派 (Dove) ポイントが加わる。これは連合国の大義を非難しているのではない。どのような戦争であれ、時間が経つにつれて支持率は低下していくものであり、どの程度のスピードで低下していくかが問題なのだ。

RVN の安定性は SVN 政府の安定性を記録します。



年ごとのインターフェイズに、このマーカーを調整し、SVN 政府が安定しているかどうかを判断します。クーデターが発生した場合、マーカーをクーデター側に反転させます。備蓄 RP (SRP) マーカーは、各プレイヤーの備蓄資源ポイントを記録します。備蓄 RP を貯めたり使ったりしながら、マーカーを上下に動かしていきます。



プレイヤーが望めば、SRP を追跡するために番号のついたマーカーを付けてください。SRP の数を合計した番号のついたマーカーを自分の前に置きます。

3.2 州の支配

Red プレイヤーは NVN と Red-flag マーカーがあるすべての SVN の州を支配します。Blue プレイヤーは Red-flag マーカーのないすべての SVN の州を支配します。州の政治的支配が変わるとき、その州に Red-flag マーカーを置くか、削除するかを決定します。Blue-flag マーカーは 鎮圧を意味し、支配を意味しません。Blue プレイヤーは Blue-flag マーカーのある州もコントロールしています。一つの州が同時に Red-flag と Blue-flag マーカーを置けません。

ラオスとカンボジアの地方は誰も支配することも鎮圧することもできません。flag マーカーを置けません。



Blue-flag マーカーはコントロールマーカーではない！コントロール

の変更を示すために -flag マーカーを反転させたくないかもしれないが、それは間違いである。代わりに Red-flag マーカーを追加または削除してください。

3.3 州のルール及び禁じられた地方

ユニットは禁じられた州に入ることはできません。ユニットが禁じられている州にいる場合、そのユニットを取り除き、来年の増援に加えます。イベントによって禁じられているものとルール上許可されるものが変わることがあります。

- NVA と VC のユニットはベトナムとホーチ・ミン道に限定される。
- ARVN、アメリカ、韓国、IF のユニット (および爆撃機) は SVN に制限される。
- クメール・ルージュを含むすべてのカンボジア部隊はカンボジアに限定される。
- すべてのラオス軍ユニット (パテート・ラオ軍ユニットを含む) はラオスに限定される。
- 戦車 (双方) は Zone IV に進入できない。
- 外洋海軍 (Blue Navy) は沿岸地方に制限される。
- 砲艦 (Gun Ship) は Zone IV に制限される。

4. プレーヤーズチャート

プレーヤーズチャートにはサマリ、図表、表が含まれています。(ブッシュイベント表はルールブックの最後のページにある)。修正によって表の範囲外の数値 (ダイスなどの要素) が移動した場合、その表の最大または最小の数値、行、列を使用します。

5. ゲームピース

ゲームのカウンターシートにはユニットとマーカーが含まれます。

マーカーはゲームの進行を記録します。ユニットは移動や戦

闘をおこなう部隊を表します。

5.1 ユニット

ユニットは戦闘力を表します。ユニットの左下の数値は戦闘力であり、右下の数値は移動力です。ユニットには歩兵とアセットがあります。Blue の 3 つの空軍 / 海軍アセットを除いて、すべてのユニットは地上ユニットです。

歩兵部隊はライフルを交差させて描かれています。ほとんどの歩兵部隊は裏表の両面があります。一方は明るい色で、未戦闘（戦闘未経験）側です。もう一方の面は暗い色をしており、ベテラン兵の面です。通常、ユニットは未戦闘の状態から開始され、戦闘後にベテラン兵の面になります。Blue プレイヤーの歩兵ユニットは、ARVN ユニット（緑、SVN）、US(Blue)、ROK(Blue、韓国軍)、IF(Blue、いくつかの国を代表する国連軍)、CA ユニット（灰色、カンボジア軍）、LA ユニット（灰色、ラオス軍）です。Red の歩兵部隊は NVA（Red、NVN 正規軍）、クメール・ルージュ（灰、共産主義カンボジア人）、パテート・ラオ（灰、共産主義ラオス人）です。

Unit Type	Front	Back
ARVN (Army of the Republic of South Vietnam)		
US (United States of America)		
ROK (Republic of Korea)		
IF (International Force)		
CA (Cambodia)		
LA (Laos)		
NVA (North Vietnamese regular Army)		
Khmer Rouge (Communist Cambodians)		
Pathet Lao (Communist Laotians)		

ベトコン（VC）部隊は民兵歩兵部隊です。カウンターの片面には一般的な VC のアイコン（伏せた面）を、もう片面にはその真の状態を示します。各 VC ユニットは Red プレイヤーがそれを公開すると決めるまで、または公開する場合まで、その状態を裏にして配置しなければいけません。VC ユニットは正規の民兵ユニットかバッドインテルユニットです。

少数の正規の VC には「VC2」というラベルが貼られており、それはより強力なユニットです。バッドインテルユニットは偽の情報からランダムなイベントです。

Front	Back

アセットとはサポートユニットのことです。その戦闘力は白い枠に囲まれています。未経験またはベテランのステータスは有していません。友軍の歩兵が存在しなければ攻撃できません。どちらのプレイヤーも砲兵と戦車（装甲）のアセットを持っていますが、Blue は空軍 / 海軍のアセットも持っています。

飛行または水上を移動しないユニットはすべて地上ユニットです。

--	--	--	--

Blue プレイヤーの戦車は通常の増援として到着します。Red プレイヤーの戦車は特別なイベントでのみ登場します。ゾーン IV（メコンデルタ）では戦車は使用できません。

Blue プレイヤーは 3 つの空軍 / 海軍アセットを持っています。海軍は常に沿岸地域にいない限りなりません。砲艦はゾーン IV にいない限りなりません。空中機動はどの SVN 地域にいてもかまいません。

この 3 つのアセットすべてが戦闘に反応できます。(11.4 空軍 / 海軍の反応を参照。) 空中機動と外洋海軍の右下の数字はその反応範囲です。

--	--	--

リマ・サイト 85 は、Blue プレイヤーが「Lima Site 85」カードをプレイしたときにラオスに配置できる固定された Blue のアセット（ユニット）である。ルール 26 の「Lima Site 85」カードの説明を参照。

連合軍はこのレーダー施設を 1966 年に建設しましたが、NVA 軍は 1968 年に破壊しました。



爆撃機はユニットではなく、マーカーです。
ユニットのように戦闘をおこなわず、除去することもできないので、除去 Box には入れられません。



5.2 マーカー

マーカーはゲーム情報を記録します。

- Red-flag マーカーは Red が支配している SVN の州を示します。
- Blue-flag マーカーは鎮圧された州を示します。ラオスとカンボジアには Red-flag と Blue-flag は置けません。3.2「州の支配」を参照。
- Blue プレイヤーが爆撃機を州に送って爆撃するまで、爆撃機を空軍基地 BOX に置いておきます。次の手番には空軍基地 Box に戻します。爆撃機の裏面は使用したことを示します。爆撃機はユニットではありませんが、移動を妨害します。待ち伏せ、強襲、または制限を受けることはありません。(13. 爆撃ミッションを参照)
- 火力基地マーカーはカードイベント及び Bush イベント表を通じて現れます。プレイされた場合、それを任意の友軍ユニットと一緒にスタックさせます。対戦相手のユニットがこのマーカーで防御をおこなっているユニットを攻撃する場合、戦闘力の合計から 2 を引かなければなりません。友軍ユニットと一緒にない場合、プレイから取り除きます。移動はできません。ユニットではないので、除去 Box には入れません。サイゴン及び「鉄の三角地帯」は常設の火力基地です。火力基地マーカーがどちらかの火力基地と一緒にいる場合、攻撃側の総戦力から 4 を引きます。
- 鉄の三角地帯マーカーは Red プレイヤーが「鉄の三角地帯」キャンペーンカードをプレイしたときに現れます。
- シアヌークビルが閉鎖された場合、Kampot に閉鎖港マーカーを置きます。閉鎖された場合、Red は援軍フェイズ中そこにユニットを配備できません。Red のユニットは陸路で Kampot に移動できません。シアヌークビル はシナリオに特別な規定がない限り、開港状態から開始されます。



6. カード

Blue、Red、Black の 3 種類のカードがあります。各プレイヤーは自分のデッキを持ち、そのデッキには自分の色のカードと半分の Black のカードが入っています。「1969」のマークは Red 4 枚と Blue 4 枚です。これらのカードは脇に置いておき、1969 年に各自のデッキにシャッフルします。キャンペーンカードも脇に置きます。Blue プレイヤーは 4 枚のキャンペー

ンカードを持っています。Red プレイヤーは 6 枚のキャンペーンカードを持っています。キャンペーンカードは絶対にゲームデッキに入れてはいけません。

1 年の間、プレイヤーは交互に 1 枚ずつカードをプレイします。Red が先にプレイします。各カードは、プレイヤーが手番でカードをプレイする際に、2～5 の資源ポイント (RP) を持っています。RP は各カードの左上に記載されています。プレイヤーは RP を使ってアクションを購入し、コストを支払います。

イベントはカードの中央にあります。ほとんどのイベントには RP が必要です。

そのようなイベントには、イベントテキストの前に RP が記載されています。アクションとして、プレイヤーはプレイしたカードのイベントを購入できます。

そのカードのイベントは、1 ターンに 1 度だけ使用できます。カードに複数のイベントが記されている場合、プレイヤーはそれぞれのイベントを個別に購入できます。イベントがルールに抵触する場合、そのイベントは常にルールより優先されます。

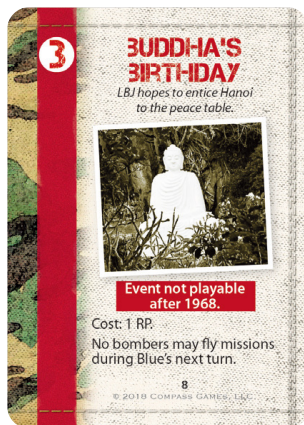
Black カードの中には Red と Blue の両方のイベントを持つものがあります。Red のイベントは Red プレイヤーに適用され、Blue のイベントは Blue プレイヤーに適用されます。手番プレイヤーは自分の色のイベントのみを使用します。

ほとんどのイベントは即座に解決されますが、いくつかのイベントには永続的な効果があります。永続的なカードは表向きにプレイヤーの前に置き、有効期限が切れたら捨て札にするか、ゲームから取り除きます。

そのイベントが永続的なものであるかどうか、またゲームから取り除くべきものであるかどうかは、そのイベントによって示されます。他のプレイ済みカードを山札の横の表向きになった捨山に置きます。ゲーム終盤にゲームデッキが空になったら、捨山をシャッフルして新しいゲームデッキを作ります。



多くのカードゲームでは、カードを出すとポイントかイベントのどちらかがもらえます。このゲームでは、常に RP を獲得し、その RP でイベントを購入できます。例 Red が 3RP のカード「仏陀の誕生日」をプレイ。Red は 1RP でこのカードのイベントを購入し、Blue の次のカードプレイターンの爆撃機ミッ

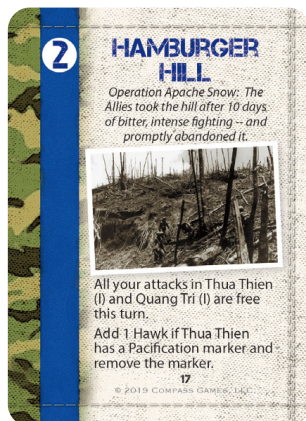


ションをキャンセルさせます。
Red は残り 2RP を移動や戦闘などの他のアクションのために使えます。

カードによってはイベントコストが記載されていないものもあり、プレイヤーは RP とイベントを無料で手に入れることができます。

例 Blue は 2RP のカード「ハンバーガー・ヒル」をプレイします。無料イベントによって、このターンの Thua Thien 州と Quang Tri 州での行動は無料となります。

Blue プレイヤーはこのカードの 2RP を獲得し、その無料イベント、つまり Thua Thien と Quang Tri での行動が無料になります。



Black カードの中には、Blue と Red の 2 つのイベントが記載されているものがあります。

例 Red は 4RP のカード “Whispering Death” をプレイします。Red のイベントを RP で買くと、それは B-52 が誤って友好的な村落を爆撃することを意味します。

それは 1 つの州に Red の -flag マーカーを立てることになります。彼は Blue が隣接する 2 つの州を爆撃でき、このカードの Blue イベントを無視します。

6.1 レスpons・カード

いくつかのイベントには “レスpons” と書かれています。あなたのカードプレイターンに、通常のカードと同じように (そのイベントを無視して) その RP を得るためにレスponsカードをプレイすることもできますし、対戦相手のターン中であっても、そのイベントの条件を満たすことができたときにレスponsカードをプレイすることもできます。レスponsカードをプレイした場合、そのカードの RP は獲得できません。

両プレイヤーが同時にレスponsをプレイする場合、アクティブプレイヤーが先にプレイします。

レスponsによって、即座に代替カードを引けます。新しいカードがレスponsカードであり、その条件を満たすことができる場合、即座にそのカードをプレイできます。

6.2 キャンペーンカード

キャンペーンカードとは、1 年間 (1 ターン) のミッションのことです。タカ派 (Hawk) またはハト派 (Dove) ポイントを大量に獲得するためにおこなう大規模作戦です。

ゾーンキャンペーンは戦術的なゾーンを対象とし、そのゾーンの州の政治的支配を要求します。

グランドキャンペーンは、全土を一撃で制圧し、戦争に勝利するための大規模な作戦です。重要な州や都市を占領し、多数の損害を出す必要があります。

各プレイヤーは 4 枚のゾーンキャンペーンカードを持ち、Red プレイヤーは 2 枚のグランドキャンペーン (テト攻勢と復活祭攻勢) を持ちます。

これは無作為の選択ではなく、好きなカードを選べます。手札にできるキャンペーンカードは毎年 1 枚だけです。選んだ場合、手札にある未使用のキャンペーンカードはすべてキャンペーンデッキに戻します。また、未使用のキャンペーンカードをキャンペーンデッキに戻し、ゲームデッキから引いて通常のゲームカードと交換することもできます。

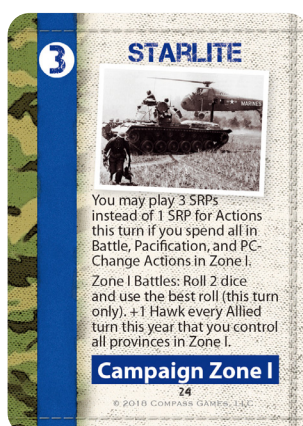
キャンペーンカードの選択、交換、返却は手札補充フェイ



Black カード



Red カード



キャンペーンカード



グランドキャンペーンカード

ズに行います。

自分のカードプレイターンに、通常のカードと同様に、キャンペーンカードを表向きにテーブルに置いてプレイします。使用済みのキャンペーンカードは、RP のためだけにプレイした場合でも、ゲームから取り除きます。そのカードが捨て札になることはありません。

キャンペーンの最初のターンにはメリットがあります。最初のキャンペーンターンの間、すべての戦闘においてダイスを 2 個振り、最も出目の良いダイスを使用します。

このルールはキャンペーンカードをプレイしたターンのみ適用されます。(これは最初のターンの奇襲です。) このルールが適用されなければ、後のターンで目標を達成することはできません。対戦相手の手番に防御を行う場合には適用されません。

6.3 ゾーンキャンペーン

ゾーンキャンペーンは通常のカードと同様にプレイします。イベントや RP のためにプレイすることもできますし(どちらをプレイするかは宣言しなければなりません)、翌年まで温存しておくこともできます。

どのターンにプレイしてもかまいませんが、プレイするのが遅くなればなるほど、獲得できるタカ派 (Hawk) やハト派 (Dove) ポイントの数は少なくなります。使い終わったらゲームから取り除きます。捨山に置かれることはありません。

各プレイヤーは戦術ゾーンごとに 1 枚ずつ、計 4 枚のゾーンキャンペーンカードを持ちます。

Blue の「SEALORDS」キャンペーンは砲艦をプレイさせるものであり、Red の「鉄の三角地帯」は鉄の三角形マーカーを配置させるものです。

ゾーンキャンペーンカードはアクションのために 3RP を獲得します(左上に印刷されている)。

ただし、戦闘、PC チェンジ、鎮圧はすべて対象ゾーンで行わなければなりません。アクションに使える SRP は通常の 1SRP ではなく、3SRP となります。それ以外のアクション(移動など)はどこで行ってもかまいません。この制限はカードが供給する 6RP (カード RP3 + イベント RP3) すべてに適用されます。

戦闘、PC チェンジ、および鎮圧のアクションはすべて、対象の州で行わなければなりません。

このカードをプレイしたターンから、キャンペーン期間中の各ターンの終了時に、あなたはタカ派 (Hawk) ポイントまたはハト派 (Dove) ポイントを得点します。

Blue の場合、そのゾーン内のすべての州を支配しているターン毎にタカ派 (Hawk) ポイント 1 点を獲得します。

Red の場合、そのゾーンにある一定の数 (Ia Drang キャンペーンにおいては Pleiku と Darlac) の州を支配するごとに 1 ハト派 (Dove) ポイントを獲得します。つまり、その年の最初のター

ンにこのカードをプレイすれば、最大で 4 つのタカ派 (Hawk) または 4 つのハト派 (Dove) ポイントを獲得できます。

6.4 グランドキャンペーン

Red プレイヤーがグランドキャンペーンカードを選んだ場合、その年の最初の手番にそのカードをプレイしなければなりません。そのカードをプレイする前に、そのプレイヤーの備蓄に 6 ポイントの RP がなければなりません。RP のためだけにカードをプレイすることはできません。

インターフェイズにグランドキャンペーンの点を獲得します。

テト攻勢と復活祭攻勢は複雑です。準備、プレイ、及び得点についてはルール 24 と 25 を参照してください。

7. リソースポイント

RP を消費してアクションを購入し、コストを支払います。手番中、あなたはプレイしたばかりのカードの RP と、備蓄してある RP から 1RP を消費してアクションを購入できます。

アクションを購入することで、ユニットを移動させたり、戦闘を開始したり、PC チェンジによって州の支配を転換したり、カードのイベントを購入したりできます。支払いとは、RP の支出を指します。支払いに利用可能なすべての RP (備蓄を含む) を使用できます。

支払いの例をいくつか挙げよう：(1) ラオスまたはカンボジアの派閥を崩壊から救う。(2) Blue プレイヤーがクーデターを止めた。(3) PC チェンジまたは鎮圧のためにダイスを振り、足りなかったため、そのアクションを行うために差額を支払う。(4) あるイベントがあなたに利益(支払い)を支払う選択肢を与える。なお、イベントの購入はアクションであり、支払いではありません！

RP はいくつでも貯めることができます。ゲームトラックの SRP マーカーを使用して、備蓄している RP の数を記録します。別の方法として、数字マーカーを使用して備蓄を記録することもできます。

RP と SRP の違いにとらわれないでください。

アクティブプレイヤーは、自分のカードから得られる RP と、毎ターンの備蓄 1RP (SRP) を使って、イベントの購入などのアクションを行います。それ以外の場合、RP は SRP と同じ価値があります。

例えば、戦闘結果が「R」であった場合、手番プレイヤーはプレイしたばかりのカードから SRP を 1 失うか、RP を 1 失うかのどちらかを選べます。

8. プレイの手順

手札は1年間(1ターン)の歴史をカバーします。シナリオの1年目においては、援軍フェイズをスキップします。

援軍フェイズ：

両プレイヤーは増援と交代要員を配備する(Blueが先)。

手札補充フェイズ：

プレイヤーは手札を5枚まで補充する。プレイヤーはキャンペーンカードを1枚選択できます。Redプレイヤーが最初に決定します。

カードプレイフェイズ：

プレイヤーは交互にカードを1枚ずつプレイし、4ラウンドを行います(Redが先)。カードプレイの各ラウンドに、プレイヤーはアクションの購入と実行を行います。

インターフェーズ：

プレイヤーはゲームトラックで政治的意志とRVNの安定性を調整します。

8.1 増援フェイズ

増援フェイズは以下の手順で実施します。

1. プレイヤーはボーナスRPを収集して、備蓄に加えます。
各プレイヤーは2RPを受け取ります。
Redは1968年に開始され、Blueが「Commando Hunt」カードのイベントをプレイした翌年まで、+1RP(合計3RP)を受け取ります。
Blueは「政治的意志」がタカ派(Hawk)である年ごとに+1RP(合計3)を受け取ります。
2. 少しの例外を除いて、除去Boxのすべてのユニットを壊滅プールに移します。
(1) すべてのVCユニットをVCプールに置く。(2) NVA戦車をプレイから取り除く。イベントによる場合を除き、これらのユニットは戻ってこない。
(3) 除去されたラオス軍またはカンボジア軍のすべてのユニットをゲームから取り除く。それらはゲーム復帰しない。
3. 各プレイヤーはその年度の増援を受け取ります。
プレイヤーチャートの増援の表を参照。使用可能なユニットはマップの外に置いておきます。
4. ベトナム化は1969年に開始されるため、Blueプレイヤーは米軍ユニットのほとんどをゲームから退出させなければならない。
まず壊滅プールから取り除き、次にマップから取り除く。ベテランのユニットを他のユニットより先に退出させる。
爆撃機は1973年までプレイされる。
可能な限り多くのユニットを除去する。退出が不足する場合、韓国軍とIF軍のユニットは米軍撤退の代わりにはな

らないが、すべての米軍歩兵とアセットが対象となる。あなたが除去した米軍ユニット2つにつき(それがどこから来たユニットにせよ)、未帰還のARVN歩兵ユニットを1つベテランに昇格させる。昇格するARVN歩兵は交代要員、増援、または既にマップ上に存在しているユニットである。

5. 各プレイヤーは壊滅プールから交代要員を選ぶ。一定数は無料であり、それ以上を望む場合はRPを支払わなければならない。プレイヤーは以下のユニットを壊滅プールから無料で得ることができる：NVA 8ユニット、ARVN 5ユニット5、米軍、韓国軍、またはIF軍1ユニット、Pathet Lao、Khmer Rouge、CA、及びLAの全ユニット。空軍/海軍を含む、壊滅プールのすべてのユニットが対象である。
プレイヤーは壊滅プールから各1備蓄RPで追加のユニットを購入できる。すべての歩兵の補充は未戦闘である。プレイヤーは対戦相手のユニットを奪ったり、買ったりすることはできない。
6. 1969年の特定のイベントカードはラオス及びカンボジアの禁止されている地域に外国のユニットが残ることがある。プレイヤーはそれらのユニットを取り除かなければならない。
Blueはそれらを(その時点の未戦闘またはベテランのステータスで)現在の増援に加えなければならない。
Redは、カンボジアとラオスの内陸部にいるそれらのユニットを、同国の国境の地域か北ベトナムに配置し直さなければならない。可能な限り、敵軍ユニットが配備先に存在してはならない。
7. プレイヤーはすべてのユニットを配置する(Blueが先)。歩兵ユニットは特記がない限り未戦闘の状態に到着する。スタックの制限に従う。
プレイヤーチャートの「ユニットの配備場所」を参照。
Blueは可能であれば、自軍のアメリカ軍/韓国軍/IFユニットをRedのユニットとRedの-flagマーカーがないすべての基本地域に配備する。すべての米軍/韓国軍/IFユニットを基地に配備できない場合、残りのユニットをRedの-flagマーカーのないSVN沿岸地域に配備できる。
その地方には敵軍ユニットが含まれていてもよいが、最初を選ぶのは敵軍ユニットが存在しない州でなければならない。
米軍/韓国軍/軍IFユニットは基地に優先的に配置されるため、このルールを適用するためにARVNユニットで基地を埋めることはできない。
8. すべての爆撃機を表向きにして待機する。
9. RedはVCプールから1つのVCユニットを引き、配備する。

テト攻勢が発生しておらず、Red がプレイしている VC ユニットの数が 10 に満たない場合、Red は 2 ユニット目の VC ユニットを引いて配置する。

Red はラオスまたはカンボジアの Red の -flag マーカーが掲げられた州または国境の地域に VC ユニットを配置する。Blue のユニットが存在しない場合もある。裏向きに配備し、配備後までそのユニットを調べることはできない。

10. Blue は自軍のすべての空軍 / 海軍資産と、SVN にいる 5 つまでの友軍ユニットを、Red のユニットと Red の -flag マーカーのない、合法的な SVN のすべての州に再展開することができる。また、敵に占領されていても、サイゴンに再展開できる。自軍の CA と LA の全ユニットを、敵軍ユニットがない、自国の国境でない地方に再配置できる。スタック制限に従うこと。クーデターが発生している場合、ARVN ユニットの一部はサイゴンに留まらなければならない。
11. RVN の安定を参照。
12. Red はパテート・ラオとクメール・ルーージュのユニットを敵軍ユニットが存在しない自国の国境の州に再配備できる。
13. 1969 年の場合、両プレイヤーは 1969 年のカードをシャッフルしてゲームデッキに入れる。捨山をゲームデッキに加えない。

8.2 手札補充フェイズ

年度の始めに、各プレイヤーはゲームデッキからカードを引き、手札が5枚になるようにします。そのプレイヤーのゲームデッキにカードが残っていない場合、そのプレイヤーは捨山をシャッフルして新しいゲームデッキを作成します。プレイヤーは通常のプレイを除き、手札やデッキからカードを取り除いたり捨てたりすることはできません。

プレイヤーは毎年、自分のキャンペーンデッキからカードを1枚選ぶことができます。そのカードはゲームデッキから引くはずだったカード1枚と入れ替わり、5枚のカードのうちの1枚として数えます。

そのプレイヤーはキャンペーンカードの選択を決定する前に、最初の 4 枚を見ることができます。プレイヤーは自分のキャンペーンデッキからカードを取る場合、そのことを宣言しなければいけませんが、その正体は明らかにしません。

Redのプレイヤーが先に決定し、発表します。

プレイヤーはキャンペーンカードを1枚しか手札に持つことができません。前の年のキャンペーンカードを温存していた場合、そのカードを手元に置いてよいし、他のキャンペーンカードと交換してもよいし、キャンペーンの山札に戻して

ゲームデッキから通常のカードを引いてもかまいません。

交換は秘密裡に行います。1973年においては、未使用のキャンペーンカード(プレイヤーの手札にあるものも含む)をすべてゲームから除外します。

8.3 カードプレイフェイズ

プレイヤーは交互に 1 枚ずつカードをプレイします。手札からカードを 1 枚選び、公開し、その RP でアクションを購入します。その後、使用したカードを捨山に置きます。(例外: キャンペーンカードはゲームから除外する) 各プレイヤーは未プレイのカード (通常 1 枚) を翌年のために温存します。

温存されるカードはゾーンキャンペーンカードであっても構いませんが、グランドキャンペーンカードであってはなりません。

イベントのためにキャンペーンカードをプレイした場合、そのカードを表向きにテーブルの上に置き、その年の終わりまでそこに置きます。ゾーンキャンペーンカードはどの手番においてもプレイできますが、Red プレイヤーはその年の最初の手番において「テト攻勢」または「イースター攻勢」カードをプレイしなければなりません。そのイベントのためにプレイされたキャンペーンカードは、その年を通じてプレイされます。イベントのためにプレイした場合でも、RP のためにプレイした場合でも、その年の終了時にそのカードをゲームから取り除きます。

カードをプレイした後、そのカードの RP を使って、好きな順番で、好きなだけアクションを購入できます。

ただし、アクションを1つ完了させてから次のアクションを選ぶ必要があります。消費しきれなかったRPは備蓄に回します。カードをプレイした後でなければ、(爆撃ミッションや備蓄RP1の使用も含めて)アクションを行うことはできません。アクションは以下の通りです：

- 未使用の爆撃機で爆撃ミッションを行う。
(Blue のターンのみ、無料)。
- プレイしたカードに印刷されているイベントを購入する。
- 1 ポイントを消費して、1 つの州にいるすべての友軍ユニットを動員する。
- 1 ポイントを消費して、1 つの州で戦闘ラウンドをおこなう。
- 1 ポイントを消費して、1 つの州の政治的支配権の変更を試みる。
- 1 ポイントを消費して、鎮圧を試みる。(Blue のターンのみ)

あるアクションを別のアクションで中断することはできません。例えば、移動中にイベントを購入することはできません。

このルールでは、移動アクションには敵の待ち伏せが含まれ、戦闘アクションには敵の退却や回避が含まれます。

8.4 インターフェイズ

インターフェイスは毎年終了時におこなわれる。

政治的意志のマーカーがゼロを超えたら、タカ派かハト派に反転させることを忘れないで下さい。

ゼロの場合はタカ派 (Hawk) です。

1. プレイされたグランドキャンペーンカードに得点を与える。

2. ラオスとカンボジアにおける派閥崩壊をチェックする。

これは、ある派閥に属するすべてのユニットが除去 Box にいる場合におこる。まだ増援として到着していないユニットは無視する。派閥崩壊を防ぐため、あなたは備蓄 RP3 を支払って派閥を支えなければならない。そうしない場合、その派兵は崩壊し、その派兵ユニットをゲームから取り除く。

タカ派 (Hawk)3 ポイントか、ハト派 (Dove)3 ポイントを追加する。16. カンボジアとラオスを参照。

3. 現在の年号が 1968 年以降である場合、政治的意志にハト派 (Dove) ポイントを 1 加えて、米軍 / 韓国軍 / IF 軍のユニット (Blue 色のユニット) が除去 Box にいるごとにハト派 (Dove) を 1 つ追加する。除去 Box の Red ユニットが

Blue

ユニットより少なければ、さらに 1 ハト派 (Dove) を加える。最後に、SVN の Red-flag マーカーを掲げている州の数を数え、ハト派 (Dove) を追加する：7-8 = 1 Dove、9-10 = 2 Dove、11-12 = 3 Dove、13-14 = 4 Dove、15 以上 = 5 Dove。

4. SVN 政府の安定性をチェックする。安定を維持するために、Blue プレイヤーは除去 Box 中の ARVN ユニットの数と SVN の鎮圧された州の数の差に等しい備蓄 RP を支払わなければならない。もしその差額を支払うことができなければ、政府は崩壊する。ゲーム欄に +3 ハト派 (Dove) ポイントを追加し、SVN にいるすべてのベテラン ARVN ユニットの未戦闘にし、ARVN ユニットのサイゴンに呼び戻す。

詳しくは 19. RVN の安定性を参照。

5. 勝利を確認する。プレイヤーズチャートは勝利条件を説明している。各年次には政治的意思の最終目標が記載されている。シナリオの終盤に到達している場合、現在の政治意志をこの数値と比較する。また、各年の終わりには、双方に自動勝利しきい値が設定されている。

1968 年のインターフェイス、LBJ (ロンドン・ジョンソン) 時代の終わり。政治的意志マーカーは 0 ホークスにセットされている。Red の除去 Box には 7 個の NVA と 1 個の VC がいるが、彼は 11 の州を支配している。Blue は除去 Box に 5 個の ARVN と 1 個の韓国軍ユニットがあり、2 つの地域を支配している。

まず、ラオスで派閥が崩壊していないかどうかをチェックする。これは、少なからず片方のラオスのユニットがすべて除去 Box にあることを意味する。

もしそうであれば、支配しているプレイヤーは備蓄 RP を支払ってラオスを救わなければならない、そうでなければタカ派 (Hawk) かハト派 (Dove) ポイントを失い、派閥は消滅する。カンボジアはまだ中立であり、1968 年のゲームにユニットが存在しないのでスキップする。

次にゲームトラックで政治的意思を調整する。死亡している韓国ユニットがいるので、ハト派 (Dove) を 1 つ追加し、0 を超えたのでマーカーをハト派 (Dove) の面に裏返す。まだ 1969 年ではなく、Red の除去数は Blue の除去数より多いので、そこでの調整はおこなわないが、11 本の Red-flag マーカーは政治的意志に 3 ハト派 (Dove) を追加する。政治的意志は現在「4Dove」である。

次に RVN の安定性をチェックする。5 個の ARVN が死んでいるが、2 つの平定された州があるので、ブルーは政府の安定を維持するために 3 回の備蓄 RP を支払う必要がある。彼はそれを支払う用意があるが、Red は応答カードをプレイしてコストを 1 増やす。政治的意志にさらに 3 ハト派 (Dove) ポイントを追加し (現在 7 の Dove)、Blue は備蓄 RP をすべて失い、すべてのベテラン ARVN は即座に未戦闘となり、必要な ARVN ユニットのサイゴンに呼び戻される (19.「ARVN の安定」を参照)。

9. 移動

移動アクションを 1 回使用するには RP を 1 消費しなければなりません。これにより、1 つの州にいるすべての友軍ユニットを移動できます。

動員がおこなわれたユニットは、隣接している、共通の国境のある州を通る経路を辿って移動します。(Darlac、Tuy Hoa、Phu Bon、Khanh Hoa はすべて共通の国境を有している。) 動員されたユニットを移動させる必要はないが、ユニットを 1 つでも移動させるためにはその州を動員しなければなりません。同じユニットを 1 ターンに 1 度以上移動できます。

ユニットはその移動力の許す限り移動できます。

進入するごとに移動ポイントを消費します。移動ポイントを貯蓄または移転することはできません。ユニットは禁止されている地域に進入することはできません。

動員されたユニットは 1 つ以上のユニットからなるグループで移動します。グループは移動中にユニットを落とすことはできませんが、移動中にユニットを拾うことはできません。プレイヤーは 1 つのグループの移動を終了した後に他のグループの移動を始めなければなりません。ある州のグループは異なる州に移動できます。

敵軍ユニットは以下の場合を除き、移動する地上ユニットに影響を与えません：

1. 地上ユニットはベテランの敵軍ユニットまたは敵軍爆撃機が存在する州を通過するために +1 移動ポイントを支払わなければならない。そのような州から移動を開始する場合、ユニットは +1 移動ポイントを支払わない。戦車ユニット、空中機動 / 海軍ユニット、退却ユニット、及び反応ユニットは決して追加ポイントを支払わない。
2. 地上ユニットは敵軍ユニットが待ち伏せをしている地域に止まらなければならない。待ち伏せによってユニットが除去されなかった場合、その地上ユニットは移動を継続できる。

同じターンに、RP を消費してその州を動員することで、待ち伏せで停止してしまったユニットを移動できる。

Blue は 1 ポイントを消費してサイゴンから移動する。サイゴンのユニットの 1 つが Binh Duong に移動する。

サイゴンにいる他のユニットも移動できるので、何ユニットかは海路で移動するか、陸路で他の地方に移動するか、あるいはサイゴンに留まる。Blue はもう 1RP を費やして Binh Duong から移動させる。彼は再び、元のサイゴンのユニットと、彼が選んだ Binh Duong の他のユニットを移動させる。

9.1 空中機動／海軍の動き

空中機動部隊、砲艦部隊、および外洋海軍（資産）は動員された場合、どの法定州にでも移動できます。各ユニットは1ユニット単位で単独で移動します。Red ユニットはその移動に影響を与えません。待ち伏せの影響を受けません。これらのアセットは戦闘に反応できます。これらのカウンター右下隅の数値は移動可能な範囲ではなく、反応可能な範囲です。

(11.4 空中機動 / 海軍のリアクションを参照)。



もし3つの空軍／海軍ユニットがすべてゾーンIV沿岸地方キエンホアにあるとする。もしBlueがKien Hoaを動員すれば、砲艦はZone IVのどの地方にも、藍水海軍はSVNのどの沿岸地方にも、空軍はSVNのどの地方にも移動できる。敵軍ユニットはその移動に影響しないので、「通過」追加移動コストを支払わないし、待ち伏せもできない。

9.2 ARVN

ARVN ユニットを動員する場合、目標とする州、そこまでの道程、そしてどの ARVN ユニットがそのグループで移動するのかを宣言してダイスを 1 つふります。その結果がその集団が消費する移動ポイント数です。

その後、そのグループはあなたの指示した経路を辿らなければなりません。移動ポイントをすべて使用する必要はありません。あなたが気が変わり、その集団を別の場所に移動さ

せなくなった場合、あなたはもう 1 回 RP を消費し、同じ手順でその集団を新しい目的地に向かわせる必要があります。ダイスをふり、その州にいる他の友軍ユニットを ARVN のグループに参加させることができます。

ある州から同じまたは異なる目標の州に、異なるサイズのグループで、1つずつでも ARVN ユニットを移動させることができます。一度にすべての移動先を指定する必要はありません。いくつかの ARVN ユニットを選び、その移動を解決してから、他の ARVN ユニットを移動させることもできます。

Blue はサイゴンの ARVN2 部隊を動員。サイゴンから Binh Duong を経て 2 州離れた Tay Ninh に移動させようとする。彼は 4 を出し、Tay Ninh に到着する。もし 1 を出していたら、ARVN を 1 州だけ移動させることができた。サイゴンかビンズンのどちらかに両軍を配置することもできるし、それぞれの州に 1 つずつ配置することもできる。米軍ユニットがサイゴンを占領している場合、ブルーはダイスが出てから ARVN グループに加わるかどうかを決めることができる。

9.3 水陸兩用移動

もし Blue プレイヤーが沿岸州で動員した場合、そこにいる Blue のユニットは他の SVN 沿岸州に直接移動できます。水陸両用移動は地上ユニットだけがこなえます。

Red のユニットは水陸両用移動の目的地である州においてのみ、水陸両用移動の待ち伏せをおこなえます。

Blueの地上ユニットは海路で退却することができますが、海路で増援することはできません。水陸両用で移動するARVNユニットは移動距離に関わらず、移動のダイスをおこないません。ユニットは同一のRPにおいて通常の移動と水陸両用の移動を一緒におこなうことはできません。Blueのユニットはモンスーンの間に海路で移動できます。カード“Monsoon Season”を参照。

9.4 北ベトナム

北ベトナムの「州」は北ベトナムのすべての州を表し、スタックの制限はありません。1 RP が 1 スタック上限のユニット（「州単位」）までを北ベトナムに 動員します。10.「スタック」を参照。1 RP で NVN にいるすべてのユニットを動員できるわけではありません！



9.5 VC の移動

Red ターンに移動することができる VC ユニットは 1 つだけです。隣接している州に移動します。公開または隠匿できます。移動は 1 ターンに 1 度だけです。この VC ユニット 1 つは単独で、または大規模なグループの一部として動員できます。

9.6 戦略移動

NVA ユニット (VC、クメール・ルージュ、パテート・ラオを除く) は戦略移動をおこなえます。動員された NVA 集団は Ho Chi Minh 小道に沿って任意の距離を移動できます。この小道は北ベトナムと、ラオスとカンボジアのすべての国境州を含みます。移動は、開始州と停止州を含め、すべてホーチミン街道に沿って行われます。Red ユニットよりも Blue ユニットと爆撃機が多く存在する州から開始することも、そこに進入することもできません。「Lima Site 85」は Blue のユニットであるが、戦略的移動には何の影響も及ぼさず、その州にいる Blue ユニットとして数えません。

モンスーンの間は戦略移動はできません。カード “Monsoon Season” を参照。

Red は北ベトナムの北ベトナム軍部隊を南下させ、カンボットまで到達させる。Lima Site 85 は Savannakhet にあるが、Lima Site 85 は戦略的移動に影響しないので、スタックは無視する。Saravan には Blue のラオス軍と Red の Pathet Lao 軍がいる。NVA スタックは、Saravan には Blue と同数の Red のユニットがいるため、Saravan を通過する。NVA はカンボジアに進入する。Mondolkiri には Blue の CA ユニットが 1 つあり、Red のユニットがないので、このプレイヤーは Mondolkin に入ることができない。ラタナキリ州の 1 つ手前で止まらなければならない。

北ベトナムからラタナキリまでの全行程に 1RP を消費する。

10. スタック

スタックとは、1 つの州に同時に存在できるユニットのことです。

各プレイヤーのスタックは別々に数えます。

爆撃機とマーカーはスタックの制限に含まれません。

通常、正規の歩兵ユニット 4 つと、各種類の戦力ユニット 1 つをスタックできます。異なる国籍のユニットを一緒にスタックできます。

・州ごとの Blue のスタックの上限は以下の通りである：

- 歩兵ユニット 4 ユニット
- 砲兵ユニット 1 ユニット
- 戦車ユニット 1 ユニット
- 空中機動 1 ユニット

- 外洋海軍 1 ユニット
- 砲艦 1 ユニット
- リマ・サイト 85 1 ユニット
- ・州ごとの Red のスタック制限
 - 正規歩兵ユニット (NVA、クメール・ルージュ、パテート・ラオ) 4 ユニット
 - 砲兵ユニット 1 ユニット
 - 戦車ユニット 1 ユニット
 - VC 2 ユニット

敵軍ユニットが存在しない限り、ユニットは州を移動する際にオーバースタックできます。オーバースタックの原因となる場合、敵軍に占領されている地域に進入することはできず、オーバースタックとなっているいかなる地域にも停止できません。

敵軍ユニットが存在する場合であっても、そのユニットがその州を退却する際にオーバースタックすることがあります。

待ち伏せをされた場合、待ち伏せを解決するために一時的に停止するが、その後退却を続けなければなりません。

NVN においてはスタックの制限はないが、Red プレイヤーは自分のユニットをスタック単位で配置するのが便利です。

NVN を動員する場合、消費した RP につき 1 スタックのみ動員されることに注意すること。

11. 戦闘

敵の軍が同じ州を占領している場合、1RP で戦闘アクションをおこなえます。戦闘アクションは 1 戦闘ラウンドです。

各戦闘アクション (ラウンド) につき、1RP を支払うことで、同じ州を複数回攻撃することができる。ただし、戦闘ダイスを振った場合のみ、戦闘ラウンドの代金を支払います。(ユニットが回避や退却をおこない、戦闘が中止される可能性もある)。

攻撃側プレイヤーはどのユニットが攻撃をおこなうかを選ぶが、Red プレイヤーは隠されている VC を公開して解決しなければなりません。防御側プレイヤーはその州にいるすべての自軍ユニットを含めなければなりません。

バトルラウンドは以下のステップで構成される：

1. 防御をおこなうユニットは回避を試みることができる。
2. 隠れている VC ユニットを公開する。ブッシュイベント表において「バッドインテル」ユニットを解決する。
3. その戦闘に防御をおこなうユニットが残っていない場合、その戦闘を中止する。攻撃側は RP を消費しない。
4. Blue が攻撃している場合、空中機動ユニット / 海軍ユニットが反応することができるが、Red と Blue のユニットが存在していなければならない。
5. 各プレイヤーは戦闘力を合計し、ダイスをふり、プレイヤーチャートの戦闘表を参照する。その結果が相手のユ

ニットに与えられるダメージである。

戦闘は同時におこなわれる。プレイヤーは生き残っている未戦闘の歩兵ユニットをベテランに昇格させる。攻撃側はその戦闘のために RP を消費する。

6. Blue が防御をおこなう場合、Blue は空中機動 / 海軍ユニットで反応することができるが、Red と Blue のユニットが存在していなければならない。

7. 防御をおこなっているプレイヤーは RP を消費して隣接した州から戦闘を増援することができる。待ち伏せは許される。Blue のユニットは海路で増援をおこなうことができず、VC ユニットは増援をおこなうことができない。防御側の生き残りがいない場合、このステップを飛ばす。防御側プレイヤーはその州に攻撃側プレイヤーが残っていない場合でも増援をおこなうことができる。

以下の小項目はステップをより詳細に説明しているので、以下の例題を読むのは、それらの小項目を読んでからにした方がよい。

Blue は 3 個の ARVN 歩兵と 1 個の韓国軍歩兵を、Red が 2 個の NVA 歩兵と 1 個の VC を隠して制圧している Pleiku に移動させる。VC の待ち伏せが解決された後、Blue は攻撃する意思を表明する。

彼は RP を 1 消費すると言ったが、まだ消費されていない。Red は、VC が Blue のユニットを待ち伏せして生き延びたとしても、VC が回避すると判断する。VC は回避に成功した。Red は次に 2 つの北極軍ユニットに回避を試み、これも成功した。Red のユニットはすべて消えた。戦闘は起こらず、空軍 / 海軍ユニットは反応せず、誰も昇格せず、防御側の援軍も来ず、(最も重要なことだが)Blue は RP を取り戻した。

Blue は 3 個の ARVN と 1 個の韓国歩兵を Pleiku に移動させる。VC は回避に失敗したので、Red は VC を発見する。もしそれが「悪い情報」であったなら、彼はそれを VC プールに送り、「ブッシュイベント」表でロールする。Blue の空中機動、機甲は 3 軍から離れたところにいるが、反応して戦闘に向かう。

各プレイヤーは州内での戦闘力を加算する。Red は 3 ユニットが戦闘力を持っている (2 ユニットは未戦闘の NVA、1 ユニットは正規の VC)。彼はダイスで 4 を出し、7 (戦闘力 3 + 4) を得る。彼は戦闘表の Red の列をチェックし、Blue に 1 打撃を与えることを確認する。

Blue の戦闘力は 6 である (4 ユニットの未戦闘歩兵と 2 ユニットの空中機動)。彼はダイスで 4 を出し、合計は 10 である。Blue は「1R」のダメージを与えた。Red は 1 ユニットを除去 Box に加え、(活性化されていないプレイヤーの備蓄から) 1 ポイントか、さらに 1 ユニットを失わなければならない。Blue は 1 ユニットを失わなければならない。

Red は生き残った NVA ユニットを昇格させることができる。

14 Red は 3 ユニットから始めたので、Blue は 3 ユニットを昇格

させることができる。ユニットが交戦したため、Blue は戦闘 RP を消費する。

Red は、戦闘をおこない、もう 1 度戦闘がおこなわれることが予想される場合に、隣接した州から増援をもたらすために備蓄 RP を 1 消費することができる。Blue は特別な援軍のステップを必要としない。なぜなら、Blue は単純に 1 ポイントで他の州を動員し、通常の作戦としてユニットを移動させることができるからである。

11.1 戦闘結果

各プレイヤーはダイスを 1 つふり、それを合計戦闘力に足します。

その結果は対戦相手のユニットに適用されます。損失をどのように適用するかは持ち主が決定します。除去されたユニットを除去 Box に入れます。戦闘は同時進行でおこなわれます。

これらのルールは「除去」及び「R」の結果を生み出すすべての表、及びイベントに適用されます。結果に数値が書かれている場合、その数値のユニットを自軍の戦闘ユニットから除去しなければなりません。敗北によってグループ全体が除去される場合、「R」の結果を含め、その余剰は無視します。

結果が「R」であった場合、あなたは 1 ユニットか 1 RP のどちらか (あなたの選択) を失わなければなりません。RP がない場合 (プレイされたカードまたは備蓄されているカードから)、ユニットを失わなければなりません。ユニットが残っていない場合、その結果は無視できます。

Red は 5 ユニットのスタックを持っている ARVN ユニットを攻撃する。両プレイヤーともダイスロールをおこない、「1R」の結果を得る。Blue は ARVN を失う。Blue はその戦闘に参加しているユニットがなくなったので、「R」を無視する。Red は NVA を 1 ユニット失う。また、(自分のカードか備蓄から) 1 RP か、さらに 1 NVA を失う。Red は備蓄から RP を 1 失うことにした。これは支払いであるため、アクションの SRP は 1 のままである。

11.2 回避

ユニットは回避を試みることができます。回避に成功したユニットは退却できます。しかし、プレイヤーは RP またはユニットを失ってもなお、退却しないことがあるため、回避は危険でもあります。

空中機動 / 海軍ユニットは常に単独で回避に成功します。

各 VC ユニットは個別に回避を試みなければなりません。

回避を望む残りのユニットはすべて、1 つのグループで回避しなければなりません。残りのユニットを個別または小グループで回避させることはできません。プレイヤーズチャートの回避の表を参照。4 ユニット以上のユニットで構成されているグループは回避を試みることができませんが、一部の

ユニットのみで回避を試みることができます。例えば、4つの NVA ユニットの回避することができないが、3つの NVA ユニットの回避し、1つを残すことはできます。ユニットは1回の戦闘ラウンドにつき、1回だけ回避を試みることができます。

どの順番でユニットを回避させてもよいので、VC または空中機動 / 海軍ユニットを回避させる前にグループ回避をおこなうことができます。

グループ内のユニットの数を数え、ダイスを1つふり、プレイヤーズチャートの回避の表を参照します。その結果が「R」であった場合、そのプレイヤーはそのグループから備蓄 RP またはユニット1つを失わなければなりません。「R」の結果は強制的な損失であり、回避の失敗です。ダイスロールをおこなった後にその判定を変更することはできません。回避が成功した場合、そのグループは退却します。11.3「退却」を参照。

失敗した場合、そのグループは戦闘をおこなわなければなりません。

VC は回避表の特別な行 (隠蔽行と表出行) を使用する。隠されている VC が回避に失敗した場合、Red プレイヤーはその VC を公開しなければなりません。それが「バッドインテル」であった場合、プッシュイベント表でダイスロールをおこない、その「バッドインテル」を VC プールに移します。待ち伏せをおこなった VC ユニットの回避をおこなうことができます。VC ユニットの通常の地上ユニットと同様に退却します。

Blue がプレイクで北ベトナム軍歩兵4ユニット、北ベトナム軍砲兵1ユニット、VC 2 ユニットの (1 ユニットの存在、1 ユニットの隠匿) と戦闘。Red は両方の VC を回避することに決める。5 ユニットの北軍ユニットを回避することはできないので、3 ユニットの回避することを選び、残りの2ユニットは戦闘に残ることにする。Red は NVA の回避にダイスで1を出し、これは「R」の結果である。彼は備蓄 RP を1失い、NVA の5ユニットすべてが戦闘に残る。どの順番で回避を試みるかは Red 次第である。

11.3 退却

ユニットが退却するのは、イベントまたは回避に成功したときです。ほとんどの場合、退却をおこなうためには、ユニットの集団は回避に成功しなければいけません。この方法については「イベント」を参照。

手番プレイヤーは自分のユニットをグループ単位で最も近い安全な州へ退却させます。所有プレイヤーは退却する各グループに何のユニットが含まれるかを決定するが、VC と空中機動 / 海軍ユニットは単独で退却します。

通常、スタック制限のために起こることですが、退却に伴い、グループからユニットが脱落することがあります。

最も近い州とは、その経路が最も少ない州を横切る州です。

安全な州は以下のすべての条件を満たさなければならない：

- 敵軍ユニットや敵軍爆撃機がないこと。
- 友軍が支配、またはラオスかカンボジアの州である。
- スタッキングの余地がある。
- ユニットのルール上合法にその州を占領することができる。

一般的に、Red ユニットの Red-flag マーカーのある州、カンボジアまたはラオスの国境州、または北ベトナムに退却します。

Blue のユニットは Red-flag マーカーのない SVN の州に退却します。すべての場合に敵軍ユニットが存在するとは限りません。VC ユニットの NVA ユニットの同様に退却します。

退却する各グループは、その目的地まで州を通過しなければなりません。

通過した州はオーバースタックになる可能性があり、敵軍ユニットが存在する可能性もあります。

退却は移動ではないので、移動ポイントや移動力は無視します。

ベテランユニットは退却を妨げず、移動を目標とするイベントは適用されません。

退却に RP は消費されません。

ユニットは最も近い安全な地域まで退却しなければなりません。(例えば、1州しか移動できない VC が3州退却することができる。)

退却をおこなうプレイヤーは、1つ以上の州が該当する場合は、退却先の州を選べます。

ある州がスタックの上限に達した場合、他のユニットは次に近い安全な州に退却しなければなりません。

空中機動 / 海軍ユニットは反応範囲内の安全な州に退却します。それが不可能な場合、反応域を越えて最も近い安全な州に退却させます。

沿岸州にいる Blue の地上ユニットは水陸両用で安全な沿岸州に退却できます。これは常に1州退却とみなされるので、常に第1の選択肢です。たとえば、Thua Thien (第1区域) にいる ARVN は、陸路で隣接する安全な州に退却することも、海路で Kien Giang (第4区域) まで退却することもできます。どちらも優先順位は同じです。

VC ユニットのそれが占領している州に退却、またはその州を通過して退却する地上ユニットを待ち伏せできます。

その集団は待ち伏せを解決するために一時的に停止しなければなりません(一時的にオーバースタックになることがある)、その後、目的地まで退却を続けなければなりません。

海路で退却するグループは待ち伏せを受けません。

ユニットが回避に成功した後、退却するために小グループに分割できます。例えば、3つの NVA ユニットのグループが



回避に成功したとします。そのユニットを 1-3 退却グループに分けて退却させられます。一般的に、退却グループに関する唯一の問題は待ち伏せです。なぜなら、ユニットは常に集団で待ち伏せされるからです。

非常に重要な注意：多くのゲームにおいて、ユニットは隣接した空きスペースに退却することができます。特に VC ユニットの場合はそうではない！ Blue プレイヤーは空いている地方を支配しているので、Red 軍にとっては安全ではない。

Blue 軍は海岸沿いの州 Binh Tuy にいる 1 ユニットの VC を攻撃する。VC は回避する。Long Khanh は空いていて隣接しているが、Blue-flag マーカーのない空いている州を支配しているので、安全ではない。Red は 2 州離れた Phuoc Long を支配しているが、Blue のユニットもそこにいるので安全ではない。SVN に 3 州以内の安全な州が他にないとすると、VC はカンボジア国境の Mondolkiri か Kampong Cham に退却しなければならない。

Red は Quang Tri にいる Blue 軍の歩兵 3 ユニットの攻撃する。Blue 軍は回避する。Thua Thien は隣接しているが、VC ユニットの占領しているので安全ではない。陸路で最も近い安全な州は、2 州離れた Quang Nam であるが、Blue 軍ユニットが沿岸の州にいるため、海路での退却はすべて 1 州の退却と同じであり、選択肢ではない。Blue のユニットは沿岸の安全な州に退却できる。

11.4 空軍と海軍の反応

砲艦ユニット、外洋海軍ユニット、及び空中機動ユニットは、いずれかのプレイヤーのターン中、無料でその反応範囲内の戦闘に反応できます。そのユニットを戦闘地域に移動させます。

そのユニットは障害なしに敵軍ユニットの横を通れますが（待ち伏せや移動ペナルティはない）、禁止されている地域を通ることはできません。

反応による移動は通常の移動ではないので、移動に RP を消費することはありません。Blue プレイヤーが攻撃をおこなう場合、これらのユニットはダイスが振られる前に反応します。

防御をおこなう場合、これらのユニットはダイスが振られた後に反応します。空中機動ユニット / 海軍ユニットは Blue と Red のユニットが存在している戦場にのみ反応できます。（例えば、回避によって）すべての Blue または Red のユニットが除去された、またはいなくなった場合、その州に反応できません。

各ユニットはその反応範囲まで反応できます。空中機動、戦車は 3 つ先の州まで、外洋海軍は 8 つ先の沿岸州まで、砲艦はゾーン IV のどの州まで反応できます。

各ユニットは 1 ターンの間、次の戦闘がそのユニットの反応範囲内であれば、無制限に戦闘を支援できます。

たとえば、Quang Tri の空軍は、Quang Tin の戦闘を支援するために 3 州を飛行し、その後、Quang Tin から 3 州離れた別の戦闘を支援できます。

注意喚起：空中機動 / 海軍ユニットを、そのユニットが占領している州で 1RP を消費して動員した場合、そのユニットはマップ上の正規の州に移動することができます。例えば、「外洋海軍」はどの沿岸地方にも移動することができる。移動はリアクションとは関係ない。

11.5 防御側の増援

戦闘ラウンドの終了時において、少なくとも 1 つの友軍ユニットが戦闘を生き残った場合に限り、防御側プレイヤーはその戦闘に増援を送れます。隣接している 1 つの州から戦闘をおこなう州に（スタックによって制限される）任意の数のユニットを移動させるために備蓄 RP を 1 使用します。

防御側プレイヤーは隣接している複数の州から増援をおこなうことができ、その場合、各州につき備蓄 RP を 1 使用します。Blue プレイヤーは水陸両用移動による増援をおこなえません。

すべてのユニットはグループに分かれて到着します。VC ユニットの規模な攻勢のとき以外には増援をおこなえません。増援をおこなうユニットは待ち伏せされることがあります。防御側プレイヤーはその州に攻撃側ユニットが残っていない場合でも増援をおこなえます。

その支払いはそのラウンドの増援に必要なコストのみをカバーします。各戦闘ラウンドごとに個別の支払いが必要です。

レッドのターンだ。Pleiku での戦闘が解決し、Blue の歩兵が 1 ユニットの生き残った。Blue は備蓄 RP を 1 消費して、隣接する Darlac から 3 ユニットの歩兵で Pleiku に増援を送る。Pleiku の VC が Darlac のグループを待ち伏せし、歩兵 1 ユニットの壊滅した。追加コストなしで（彼はこのラウンドに Darlac の代金を支払っている）、ブルーは Darlac からもう 1 ユニットの歩兵（1 ユニットのグループ）を増援する。勇敢な VC はその歩兵も待ち伏せする！

11.6 戦場における昇進

ユニットは戦闘、待ち伏せ、およびいくつかの襲撃において（ベテラン兵に）昇格します。

爆撃や回避の失敗を含め、他のすべての除去は昇格の原因とはなりません。戦闘ダイスが振られた時点で戦闘グループに編入されていた歩兵ユニットはすべて昇格の対象です。

その戦闘に参加した相手側ユニット 1 つにつき、未戦闘の歩兵ユニット 1 ユニットのベテラン面（所有プレイヤーの選



扱)に裏返します。敗走した敵軍ユニットも数えます。待ち伏せをおこなった場合、待ち伏せをおこなった側または防御をおこなった側のいずれかがユニットを失った場合、防御をおこなった側を1ユニットをベテランに昇格させます。待ち伏せ側はそのユニットを昇格できません。強襲においては、誰が昇格するかは、そのイベントによって指定されます。

未戦闘の ARVN 歩兵4ユニットが Darlac に入る。VC は彼らを待ち伏せする。Red が1を出し、VC を除去。Blue は未戦闘の ARVN1 ユニットのベテランに昇格させる。VC が代わりに ARVN を除去したとしても、彼は ARVN 1 ユニットの昇格させるが、待ち伏せの効果がなければ誰も昇格させない。

4 ユニットの NVA が3ユニットの ARVN を攻撃。戦闘終了時に、Red は生き残ったユニットから最大3ユニットの NVA 歩兵を、Blue は最大4ユニットの ARVN 歩兵を昇格させることができる。

12. ベトコン

ベトコン (VC) ユニットの Red のプレイヤーのゲリラ歩兵です。

これらのユニットは隠匿されている(裏向き)か、顕在化している(表向き)かのいずれかです。

隠匿されている VC ユニットのどの種類であったとしても、通常の VC ユニットの扱い。Red プレイヤーは VC プールから無作為に引いて裏向きに配備します。

VC プールとは、マップの VC プールのマスにある、裏向き



の VC ユニットの山のことで。戻ってきた VC を VC プールにシャッフルします。袋やカップに入れることもできますが、引く前に配備する場所を指差す必要があります。

VC には、正規のベトコン民兵部隊とバッドインテル部隊の2種類があります。正規の VC 部隊は、敵を待ち伏せして戦闘する能力を持つ真の部隊です。少数の正規 VC 部隊は“VC2”と表示されています。これらはベテランの VC で、待ち伏せや戦闘で殺傷能力が高いです。

バッドインテル部隊は偽の情報とランダムな出来事を表しています。待ち伏せや攻撃、防御をすることはありませんが、戦闘を回避したり、隠れたまま PC チェンジをすることがあります。

顕在化している正規の VC が除去された場合、除去 Box に入れます。隠匿面の正規 VC が除去された場合、その VC を壊

滅プールに入れます(これは稀なケースであり、通常はイベントによってのみ起こる)。顕在化したバッドインテルユニットは VC プールに入れます。

隠匿面の VC が他の Red のユニットとスタックしている場合、Red プレイヤーはすべての損失を他のユニットに割り振り、最後の手段として VC にのみ割り振ります。

Red プレイヤーは、VC ユニットの Blue のユニットの存在しない州にある場合、その VC ユニットの再び隠匿面にできます。

Red プレイヤーは任意に隠匿面の VC ユニットの公開することはできません。例えば、除去 Box の VC を公開することはできないし、バッドインテルユニットをマップから取り除くためだけに公開することもできません。VC ユニットの公開されるのは以下の場合のみです：

- イベントで VC ユニットの公開するように指示された。
- VC ユニットの待ち伏せしている。バッドインテルのユニットは待ち伏せをすることができないので、このケースは通常の VC ユニットのみに適用される。
- VC ユニットの戦闘に参加している。VC ユニットの (バッドインテルユニットも含む) は回避する必要はないので、Red プレイヤーはこの場合に隠れているバッドインテルユニットを公開することができるが、公開したほうが有利になるわけではない。

バッドインテルイベント(ブッシュイベント)は SVN でのみ起こります。他の場所で公開された場合、以下の「ブッシュイベント」の手順を無視します。バッドインテルユニットが公開された場合、ダイスを2つ振り(1つずつ)、ブッシュイベントの表を参照し、そのイベントを実施します。同じ州において同時に2つのバッドインテルユニットが表示された場合、1つだけを解決します。その後、公開されたすべてのバッドインテルユニットを VC プールに戻します。

バッドインテルのユニットを公開することはレッドにとって有利ではない。バッドインテル・ユニットは隠された状態で他の VC ユニットの同様に機能し、公開された場合、ほとんどの場合 Red にとって何の利益もない。一般的に、Red は「バッドインテル」ユニットの公開を避けるべきである。

13. 爆撃ミッション

手番中のフリーアクションとして、Blue プレイヤーは空軍基地 Box から使用されていない爆撃機を1機取り出し、SVN の州に配置して爆撃ミッションをおこなえます。Blue プレイヤーはそれを使用済みの面に裏返します。この爆撃機は次のターンの開始時か、年度末の早い方に空軍基地 Box に戻します。

爆撃機は通常、毎年 1 回だけ爆撃ミッションを行えます。

未使用のミッションを翌年に持ち越せません。

未使用



使用済



爆撃機は給油をおこなうまで、使用済みです。燃料補給は各年の初めに自動的に行われます。燃料を補給するには、使用済みの爆撃機を、未使用の側に裏返します。爆撃機カウンターの使用済の面は、機体の下で爆弾が爆発している絵で示されます。

Blue プレイヤーは毎ターン、燃料を補給された爆撃機を何機でも使用できますが、各ターンに各州を攻撃できる爆撃機は 1 機のみです。「Commando Hunt」カードイベントはこの制限を無くします。カードイベントで制限がない場合、爆撃機は SVN の州のみを攻撃できます。

爆撃機の攻撃をおこなうには、その州にいる敵軍ユニットの数を数え、ダイスをふり、プレイヤーチャートの爆撃機の表を参照します。Red プレイヤーは選択したユニットに損失を適用しますが、他の友軍ユニットに適用可能な場合、隠匿されている VC を選ばません。失われたユニットは除去 Box に移して、失われた隠匿面 VC は VC プールに移します。

爆撃ミッションは未戦闘ユニットを昇格させません。

年内に爆撃機に燃料を補給するイベントもあります。

爆撃機が燃料を補給するためには、空軍基地 Box に存在していなければいけません。爆撃ミッションをおこなった同じターンに爆撃機に燃料を補給したり、基地に戻したりできません。

爆撃機は待ち伏せされたり、襲撃されたり、戦闘に要素を加えたりはできません。また、適切な状況下においては、Red 軍の戦略移動を妨害することがあります。

Blue は空軍基地 Box に 2 機の燃料を充填した爆撃機を持って開始する。

最初のターンに、彼は Pleiku にいる 4 ユニットの Red 軍 (3 個の NVA と 1 個の伏せられた VC) を見る。彼は 1 機の爆撃機を Pleiku に飛ばし、使用済みの面に裏返す。彼は 4 を出し、Red は NVA1 ユニットを失う。NVA ユニットが使用可能であるため、隠されている VC ではない。裏返された爆撃機は Pleiku に留まり、Red の動きを遅らせる。Blue はこのターンに 2 機目の爆撃機を飛ばすことができるが、「(「Commando Hunt」をプレイするまでは) 別の地域に飛ばなければならない。もしまた Pleiku を爆撃したければ、別のターンにしなければならない。次のカードプレイターンに、彼は Pleiku の使用済爆撃機を空軍基地 Box に戻す。

このカードは、その年が終了するか、飛行基地で爆撃機に燃料を補給できるカードをプレイするまで、使用されたままである。

14. アンブッシュ (待ち伏せ)



正規の VC ユニット (バッドインテルではない) は占領している州に進入してきた Blue の地上軍を待ち伏せることができます。待ち伏せは RP を消費しません。VC は静止しているグループや移動しているグループを待ち伏せできません。複数のグループが 1 つの州に進入した場合、VC は進入した各グループを待ち伏せできます。しかし、待ち伏せをおこなうことができるのは、1 つの州につき、1 回だけです。待ち伏せは移動アクションの一部であるため、手番プレイヤーが他のアクションをおこなう直前に解決します。これは戦闘の一部ではありません。

VC は戦闘に動員されているユニット、退却しているユニット、及び戦闘に援軍として来るユニットを待ち伏せできます。

爆撃ユニットや空中機動 / 海軍ユニットを待ち伏せできません。待ち伏せられたユニットは待ち伏せを回避することができません。

Red プレイヤーは Blue 軍ユニットがその地域に進入した時点で待ち伏せを宣言しなければいけません。VC が隠匿面の場合、Red プレイヤーは正体を明らかにしなければいけません。

バッドインテルユニットは待ち伏せできません。Red は、VC ユニットが 2 つある場合、どちらのユニットが待ち伏せをおこなうかを選ばます。(もう 1 つは何もしない。) そのユニットは防御をおこなっているユニットすべてを待ち伏せます。

Red プレイヤーはダイスを 1 つふり、プレイヤーズチャートの待ち伏せ / 襲撃の表を参照します。その結果は待ち伏せ側と防御側の双方に影響します。プレイヤーはその結果を自軍のユニットに適用します。いずれかのプレイヤーがユニットを失った場合、Blue プレイヤーは自軍のユニット 1 つをベテラン兵に昇格させます。除去されたユニットは除去 Box に移します。

待ち伏せによって両側のユニットが除去された場合、そのグループは移動を停止しなければなりません。再び移動するためには、手番プレイヤーはさらに RP を消費しなければなりません。

待ち伏せによって誰も除去されなかった場合、そのグループは追加 RP を消費せずに移動を続けられます。退却をおこなっているグループが待ち伏せをされた場合、待ち伏せをおこなったプレイヤーが排除され、他の敵軍ユニットがその州に存在していない限り、そのグループは安全な州まで退却を続けなければいけません。

VC2 名と NVA3 ユニットが Pleiku を占領。ARVN3 部隊が Pleiku に進駐。Red は 1 ユニットの VC (VC2) を晒し、待ち伏せを通告する。(2 個目の VC は何もせず、隠れていることができる。) このルールによって 1 ユニットの ARVN が除去され、Blue はもう 1 ユニットの ARVN をベテランに昇格させる。Blue は次に、ARVN1 ユニット、米軍 1 ユニット、戦車 1 ユニッ

トの第2グループをPleikuに移動させる。またもVC2ユニットがこのグループを待ち伏せたが(Redは代わりにもう1個のVCを待ち伏せに選んだかもしれない)、今回は誰も負傷していないので昇格はない。第2のグループは追加コストなしで移動を続けることができる。Blueは攻撃を発表するが、VC2ユニットがその地域に移動するときに待ち伏せができるのはそのユニットだけであるため、これ以上待ち伏せはできない。どちらのVCも攻撃を回避できる。

15. 襲撃

襲撃は待ち伏せに似ているが、常にカードイベントです。

1つ以上のユニットが隣接または同じ州にいる敵軍ユニットを攻撃します。襲撃をおこなうユニットはその目標となる州に移動しません。(襲撃をおこなうためにその州に滑り込み、撤退する。)ユニットは襲撃に対して回避、待ち伏せ、増援、または反応することができません。

プレイヤーズチャートの待ち伏せ/襲撃の表を使用して襲撃を解決します。イベントカードは襲撃を「RAID+3」のような修正で表し、これはダイスに+3を足すことを意味します。

防御側は自軍のユニットにダメージを与えます。除去されたユニットを除去Boxに入れます。昇格をおこなうことができる場合、そのイベントによって指定されています。

16. カンボジアとラオス

各プレイヤーはそれぞれ2つの軍団をコントロールします。

Blueプレイヤーはラオス軍とカンボジア軍をコントロールします。

Redプレイヤーはパテート・ラオとクメールルージュをコントロールします。プレイヤーはラオスのベテランユニットでゲームを開始します。カンボジアのユニットは1969年に増援として到着します。

その派閥は、プレイ中のすべてのユニットがインターフェイズに除去Boxにいる場合、崩壊することがあります。まだ増援として現れていないユニットは無視し、存在していないものとして扱います。あなたの派閥のすべてのユニットが除去Boxにいる場合、インターフェイズ中に備蓄RPを3支払うことで崩壊を回避できます。両派閥が同時に崩壊の危機にさらされた場合、各派閥に別々に支払う必要があります。

あなたの派閥が崩壊の危機にさらされ、3RPを支払わなかった場合、その派閥は崩壊します。その派閥に属するすべてのユニット(将来の援軍を含む)をゲームから取り除きます。

Blueの派閥が崩壊した場合、直ちにゲーム欄にハト派(Dove)ポイントを3加えます。Redの派閥が崩壊した場合、代わりに3タカ派(Hawk)ポイントを加えます。

対戦相手の派閥がその国の支配権を握り、その国が崩壊することはありません。その時点から、除去Boxに入っているその派閥のすべてのユニットがインターフェイズの間、コストなしで増援として戻ってきます。もしクメールルージュが

カンボジアを制圧した場合、Sihanoukvilleはそのゲームの残り時間開放されます。Blueプレイヤーのカンボジア派閥が制圧した場合、Kampot州に閉鎖港マーカーを配置し、Redのユニットは援軍フェイズ中そこに配備できません。

ラオス(またはカンボジア)の対戦相手の両派閥が同時に崩壊に直面した場合、各プレイヤーは自派閥を救うために備蓄RPを3支払わなければなりません。

Redが先に支払いを行います。一方の派閥が崩壊した場合、上記の順に従います。対戦相手の両派閥が崩壊した場合、両派閥をゲームから退出させ(カンボジアの場合はSihanoukvilleを終了させる)、タカ派(Hawk)またはハト派(Dove)ポイントを追加しません。

カンボジアのユニットは1969年までゲームに参加しません。1969年以前にはカンボジアの派閥は崩壊しないので、1969年以前にカンボジアの派兵を維持するためにRPを支払うことはありません。1969年以前のカンボジアに関連するすべてのイベントと手続きは無視します。

一般的に、Blueの主力はラオスとカンボジアに進入することができず、RedのNVAとVCの戦力はホーチミンルート(Ho Chi Minh Trail)に限定されます。両プレイヤーは自軍がカンボジアとラオスに進入できる1969年のカードを有しています。カードのイベントが終了した後、これらの軍はその国から退出しなければいけません。

これらの軍は次の増援フェイズに増援として配備されます。

Blueが1969年にカンボジアにベテラン・カンボジア人部隊2ユニットを配備。

その年、Redは両部隊を排除。Blueは配備されたカンボジアのユニットが2ユニットとも(すべて)除去Boxに入っているため、カンボジアの崩壊に直面する。将来のカンボジアの増援は無視する。Blueはインターフェイズに備蓄RPを3支払わなければならない。注意せよ!このコストを増やすことができる対応カードがある!

17. 政治的支配の変更

RedプレイヤーはRed-flag マーカーがあるすべてのSVNの州を支配します。BlueプレイヤーはBlue-flag マーカーのある地方を含む残りを支配します。



ラオスとカンボジアの州は誰も支配できません。

プレイヤーは1RPを消費してPCチェンジアクションを実施でき、これによりSVNの州の支配を試みれます。少なくとも1つの友軍ユニットが存在し、敵軍ユニットが存在していなければなりません。爆撃機ではPCチェンジを行えません。

ARVNまたはVCユニットが存在する場合、そのプレイヤーは自動的に成功します。VCは表向きであっても裏向きであってもよく、裏向きの場合はバッドインテルユニットであるこ

とのあります。

VC または ARVN ユニットが存在しない場合、ダイスを 1 つふります。その結果がその州にいる自軍のユニットの数以下であった場合、PC チェンジは成功します。(空中機動/海軍ユニットを含むすべてのアセットがカウントされる。)失敗した場合、PC チェンジアクションを購入して再挑戦することもできるし、RP を消費してその差を埋めることもできます。

例えば、その州に 4 つのユニットがあり、6 を出した場合、RP を 2 増やせば試みは成功します。(注: 差額の補填はアクションの購入ではなく支払いであるため、備蓄 RP を消費して差額の支払いを行ってもよい)。

Red プレイヤーが PC チェンジに成功した場合、その州に Red-flag マーカーを置きます。Blue が成功した場合、Red-flag マーカーを取り除きます。自分のターン中、同じ州であっても、PC チェンジアクションをいくつでも購入できます。

Red はある州に 3 ユニットの NVA ユニットを配置しており、Blue のユニットは配置していない。彼はそこに VC がいれば自動的に変更できた。彼は PC を変更するアクションに 1 ポイントを消費し、3 以下を望む。彼は 4 を出したが、1 だけ失敗した (4 から 3 を引いた) ので、成功のためにさらに 1 ルピーを消費する。別の方法として、彼はもう 1 RP を消費して再度ダイスを振り、再挑戦することもできる。

18. 鎮圧

Blue プレイヤーは手番中に 1 RP を消費して鎮圧アクションを試みれます。その SVN 州には敵軍ユニットが存在せず、Red-flag マーカーがなく、米軍または IF 軍の歩兵ユニット (韓国軍を除く) が少なくとも 1 ユニットの存在が必要です。すべての米軍と IF 軍の歩兵が SVN から撤退すれば、もはや鎮圧は不可能です。

州を鎮圧にする手順は PC チェンジアクションと同じですが、自動的に鎮圧できるユニットはありません。1 ポイントを払い、ダイスを 1 つふります。その結果がその州にいる連合軍ユニットの数以下であれば、鎮圧は成功です。(成功した場合、その州に Blue-flag マーカーを配置する。失敗した場合、Blue プレイヤーは RP を支払ってその差を埋めることができる。例については 17. 「政治的支配の変更」を参照。Blue-flag マーカーは少なくとも 1 つの連合軍ユニットがスタックしている限りそのまま残ります。連合軍ユニットが存在しなくなった瞬間に Blue-flag マーカーを取り除きます。

重要: 鎮圧を試みるためには米軍または IF の歩兵ユニットが存在していなければならないが、鎮圧を維持するためにはどの連合軍ユニットでも十分である。



19. RVN の安定性

ゲーム欄の RVN 安定性マーカーは SVN の政府と経済の安定性を表しています。各年の開始時にこのマーカーを 0 にセットします。(前年度の調整は無視する。) インターフェイズ中、鎮圧された州ごとに 1 を加え、ARVN ユニットが除去 Box にいるごとに 1 を減じます。介入フェイズの調整後、マーカーが 0 より小さい場合、Blue プレイヤーは政府を安定化させるために備蓄 RP を消費しなければなりません。1 備蓄 RP の消費につき、トラックに 1 点を加えます。Red の「Nguyen Cao Ky」対応カードは必要な備蓄 RP を 2 に増やすことができるので注意すること。

もし Blue が RVN の安定を 0 またはそれ以上にすることができなければ、クーデターが起こります。安定マーカーをクーデターの面に裏返します。政府が安定している場合、安定の面にします。

クーデターは 1 年間続きますが、クーデターが発生する年が前後することもあります。

クーデターが発生した場合、以下の手順を行う:

- ゲームトラックにハト派 (Dove) ポイントを 3 追加する。
- すべての備蓄 RP を Blue の備蓄から取り除く。
- 直ちに全 ARVN 歩兵ユニットを未戦闘の面に裏返す。
- サイゴンからすべての ARVN 以外のユニットを取り除き、次年度の援軍に加える。その後 ARVN ユニットを追加し、サイゴンに歩兵 4、砲兵 1、戦車 1 を配置する。(使用できないユニットはスキップする。) 今後の増援と補充、および SVN のどこかのユニットを使用する (Blue の選択)。サイゴンのユニットは今後 1 年間移動することはできない。除去されたユニットを交換する必要はない。備考として、それらのユニットの上に空白のマーカーを置くことができる。

年末の時点で、ARVN のユニットが 7 ユニットある。Blue は 3 つの鎮圧された地方を持っているので、政府を安定させるために 4 備蓄 RP を支払わなければならない。RVN の安定は毎年計算し直されるので、Blue が支払うかどうかに関係なく、マーカーを 0 に戻す。

20. 第 3 版クレジット

デザイナー ジョン・ポニスケ

開発者 スタン・ヒリンスキー

グラフィックデザイン クヌート・グリューニッツ

ボックスデザイン クヌート・グリューニッツ、ブライアン・ミラー

ブックレットデザイン ケン・ディングリー

ルールと校正 スタン・ヒリンスキー、チャド・メカッシュ

フローチャート ジャド・ヴァンス、デビッド・ウェスマン

プレイテスター スタン・バック、ビル・ローソン、チャック・

フラスカティ、ダン・ラスラー、ニック・ドロチャック、ジョ

ン・ポニスケ・ジュニア、スティーブン・クワーク、カミロ・コレアル

第2版グラフィックデザイン ショーン・クック

プロデュース 製作：ケン・ディングレイ、ビル・トーマス、Compass Games, LLC.

著作権 ©2019 Compass Games, LLC.

21. プレイの例

Blueの連合軍プレイヤー（以下「Blue」）は、南ベトナムを二分するおそれのある共産主義者の増強を見ている。彼は流れを止めるために最大のRPカード「NGUYEN VAN THIEU」をプレイする。クーデターを防ぐために必要な2RPは、今年は使わない。そのかわり、現地作戦に4～5RPを費やす。

1回目のRP消費：BlueはTuyen Ducから米軍歩兵2ユニット（未戦闘1、ベテラン兵1）、米軍戦車1両、米軍砲兵1両、未経験のARVNユニット1両をDarlacに送る。Redプレイヤー（以下Red）は自分のVCユニットを見て、侵攻軍を待ち伏せを行わない。

2回目のRP消費：Blue軍プレイヤーは未戦闘の米軍歩兵部隊1と、未戦闘とベテランのARVN部隊1をLang DongからQuang Ducに送る。Redは回避を試みる。ダイスを1つふり、回避表のダイス2と1ユニットを照合する。残念ながら回避は失敗した。

幸いなことに彼に災難は降りかからない。

3回目のRP消費：BlueはQuang Ducの攻撃を補強するために、Phuoc Longからベテランの米軍歩兵ユニットを送り込むことを検討したが、それをやめ、将来の使用のために1SRPを貯蓄することにした。

4回目のRP消費：Blueはダーラックでの戦闘準備が整った。Redは回避を選択しない。両プレイヤーは戦闘要素を加える。

Blueの戦闘力は $2+2+2+1+1=8$ である。Redの戦闘力は $2+2+2=6$ である。RedはVCを公開せず、コミットする（おそらく「バッドインテル」であろう。「バッドインテル」を公開することがRedにとって得になることはほとんどない）。Blueはダイスを振り、ファクターに3を加えて戦闘合計を11とする。Blueは戦闘表のBlueの列を確認し、



HEARTS & MINDS

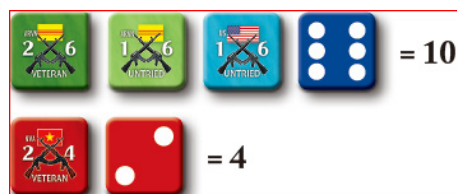
Red に 2 ユニットの損失を与えたことを確認する。Red はベテランの歩兵と砲兵を失うことにした (Red の戦車は手に入りくいので、戦車を逃した)。Red は ダイスで 3 を出し、これを合計して戦闘力 9 を得る。戦闘表の Red の列を確認すると、Red は Blue に 1 ユニットの損害を与えた。

Blue は未戦闘の ARVN ユニットの失うことを選ぶ。ブルーは 3 つの敵軍ユニットと戦闘したので、未戦闘のユニットを 3 つまで昇格させることができる。彼は未戦闘の米軍歩兵ユニットを 1 つだけ持っているので、それをベテランの地位に昇格させる。この戦いが終わり、ブルーは Phuoc Long に目を向ける。



5 回目の RP 消費：ここでベテラン共産軍は 1 ユニットで回避を試みるが失敗し、戦闘要素 2 で Blue の 戦闘要素 4 に直面する、 $2+1+1=4$ 。Blue は 6 をダイスし、自分の戦闘要素 $4+6=10$ に加え、戦闘表をチェックする。結果は 1R であり、Red のプレイヤーは 1RP/SRP を失うか、1 ユニットを失うかの選択を迫られる。この場合、Red は隣接する戦闘ですでに 2 ユニットを失っており、ここでユニットを失うことはベテランユニットを 失い、その州を放棄することを意味するため、Red は貴重な SRP を 1 つ失うことを選ぶ。そのかわり

Quang Duc に戦力を残すことができる。Red はダイスを振って 2 を出し、 $2+2=4$ で戦闘表を確認する。予想通り、Red の攻撃は Blue プレイヤーに何のダメージも与えない。Blue は未戦闘の米軍ユニットをベテランに昇格させる。



追記：Blue 軍は共産主義者の支配する両州を占領し、Red 軍の南ベトナムを二分する試みを阻止するという目標を達成した。さらに、ベテランユニットを 2 つ獲得し、将来の作戦のために SRP を 1 つ獲得し、Red から SRP を 1 つ奪った。また、Long Khanh の空中機動部隊を確保し、いずれかの州(3 州以内)での攻撃に対応できるようにした。全体として大成功のターンであった。



22. デザイナーノート

アメリカのベトナム撤退に対する私の関心は深い。

私は海兵隊の伍長として、1975年のサイゴンとブノンペンの避難に参加した。あの紛争の恐怖を生き延びた皆さんと、帰らぬ人となった皆さんの兄弟に敬意を表します。

アメリカがベトナムに関与した10年間、我が国の軍隊は拡大・強化され、経済は急成長を遂げたが、アメリカは36万人以上の死傷者を出した。その犠牲者のひとつが、私たちの国民性だった。それに比べ、同盟国のARVNは5倍の死傷者を出し、アメリカ人が1人倒れるごとに敵も10人倒れた、そう我々は聞かされた。普遍的な疑問は、なぜアメリカは失敗したのかということだ。

われわれは距離とイデオロギーによってミスを犯した。我々は、容赦ない消耗を乗り切るスタミナを持つ、狡猾な敵と戦った。さらに重要なことは、アメリカはわれわれの関与について分裂していたということだ。指導者たちは決意に迷った。我々は勇敢に戦い、死んでいったが、ベトナム国民を納得させることはできなかったし、そもそもなぜ我々がそこにいたのかというコンセンサスを得ることもできなかった。

H&Mは、複雑な“警察活動”に対するシンプルなアプローチである。

軍事トークンは、兵力や部隊の名称が不確定である。それぞれ、兵員、資材、兵站支援、そしてVCとNVAユニットの場合は、民衆の土着的支援を組み込んでいる。

ほとんどのベトナムゲームでは、アメリカと北ベトナムのプレイヤーがいる。

ベトナムの同盟国は自国軍を上回り、他の同盟国も27,000人の兵士を犠牲にしたため、H&Mには北ベトナムプレイヤーと連合国プレイヤーがいる。

H&Mでは、未経験のユニットはお荷物だ。血の通ったベテランだけが戦争を成功に導く。とはいえ、割れた卵はオムレツにはならない。未経験のユニットは、ベテランを生み出すために死ぬのだ。

H&Mには明確な「戦線」はない。NVA部隊とVCの味方はいつでもどこにでも現れる可能性がある。ベトコンの活動に関するインテリジェンスは、真実である場合と同様にしばしば虚偽である。敵は戦闘を回避することが多い。NVAプレイヤーは、灌木地帯に分散するか、近くの州に退却することで戦闘を回避することもあるし、敵を待ち伏せて攻撃することもある。

アメリカは圧倒的な火力を持っているが、VCの反乱軍には、まるで幽霊のような能力がある。

NVAは政治的な境界線を見做し、その時を待っている。その一方で、アメリカ大統領はテト侵攻を予期していた。

アメリカ大統領はカンボジア侵攻とホーチミンの混乱を見越している。

H&Mはテンポが速く、本番さながらの狂気を孕んでいる。

挑戦はあなた次第です。北ベトナム軍プレイヤーとして、自国を団結させることができるか。それとも連合国側として、ベトナムが泥沼化する前に北ベトナムを打ち負かすか。ベトナムが我々の記憶にある泥沼になる前に。

グッド・ラック。

ジョン・ポニスケ

ブッシュ・イベント表 (パッドインテルユニット)

これらのイベントは SVN の州のみに適用される。ラオスとカンボジアではこの表でダイスロールしないこと。

プレイヤーが RP を消費するように要求された場合、備蓄 RP も消費することができ、アクションの数にカウントされない。

イベントにおいてユニットまたは州が指定される場合、それは 常にそのイベントが発生した州におけるものである。

Die1	Die2	効果
1-2	1-6	誤った情報。ここには誰もいない村と数頭の水牛以外何もない。
3	1-2	戦闘が小康状態になる。各プレイヤーは備蓄RPを1獲得。
	3	Blueはここで「Zippo Mission」をおこなう。Blueはこの州または隣接する州で 襲撃+1 をおこなう。防御側は攻撃を行わない。襲撃がおこなわれた場合、そのグループのBlueユニット1個を昇格させる。
	4	連合軍はここに共産主義者が集結すると予想。Blueはこの州に空中騎兵を配置しなければならない。
	5	諜報活動により、北軍司令部の位置が判明する。Blueはゾーン III、IV、またはカンボジアの1つの州に爆撃機表のダイスロールをおこなう。
	6	北ベトナムに非常に多くの中国兵がいる証拠が発見される。ブルーは今年いっぱい爆撃を行わない。ホワイトハウスは、爆撃が中国の反撃を誘発することを恐れている。
4	1	この州を激しい嵐が襲う。双方はすべてのユニットを退却させなければならない、Redが優先される。連合国は村人を援助できる。Blueが直ちに1RPを消費する場合、RVNの安定に+1を加算し、ここにあるRed-flagをすべて取り除く。
	2	BlueのユニットがRedの隠し備蓄品を発見した。Redは備蓄RPを1失う。備蓄が空の場合には無視する。
	3	Tu Dai - Blueのユニットがブービートラップエリアにつまずく。Blueグループはランダムに1ユニットを失う。
	4	北ベトナム軍がラジオでホー・チ・ミンの熱烈な愛国演説を放送する。VC プールで VC2 ユニットの探し、この州または隣接する州に配置する。プールに VC2 ユニットのいない場合、VC レギュラーを使用する。
	5	チエウホイ・プログラム - ベトコン兵士が南部に亡命。Blueは新兵ARVN 1 個をこの州または隣接州に配置。マップ外のARVNユニットから取るか、壊滅プールから取るかBlueの選択。使用可能なユニットがない場合、イベントは無し。
	6	この州の VC 司令官は暗殺される。この不良情報ユニットを除去Boxに入れ、次のインター フェイズにおいて VC の負傷兵として数える。
5	1	VC 軍はトンネルと背の高い象の草むらを通して逃げる。RedはVCユニットを1つ引き、このユニットに隣接する合法的な州に裏向きに配置する。
	2	VC 軍は田園地帯に消える。この「パッドインテル」をマップ外に置き、Redの次のカードプレイターンの間にこの州に裏向きに戻す。忘れた場合、VC プールに戻さなければならない。
	3	原住民はBlueのユニットに情報を提供する。ここでのBlueのグループはフリーアクション(移動、攻撃、平和、PC チェンジ)を1つおこなうが、すぐにおこなわなければボーナスを失う。
	4	米下院議員がこの州を視察。彼らは満足したか？Blueはダイスを1個振る前にRPを消費することができる。1RPを消費するごとに、結果に+2が加算される。ダイスの結果が6未満の場合、鳩を1つ追加する。(これはアクションではないので、彼は手持ちの備蓄RPを消費してもよい)。
	5	米軍パイロットがこの州で撃墜された。Blueは救出するために1RPを消費するか、1Doveを追加しなければならない。
	6	ユーズ 農村復興プログラムが地元との関係を改善。この州に鎮圧マーカーを置く。
6	1	サイゴンはクーデターの可能性から守るためにARVNユニットを呼び戻す。もしARVNユニットがこの州にいる場合、Blueはそれらをマップの横に置かなければならない。次の増援フェイズに配備する。
	2	BlueのユニットがRedの大部隊につまずいた。Redはこの州にユニットを追加し、スタックに最低 4 個の歩兵を配置しなければならない。まず北ベトナムからNVA歩兵ユニットを引き抜き、次に他の 州から引き抜く。RedはRPコスト無しで1回攻撃しなければならない。Redは攻撃ダイスを2回振り、最もよいダイスを使用する。
	3	Blueのユニットが強化された敵陣地を発見した。その火力基地マーカーをどこからでも取り、Redの火力基地マーカーとしてその州に置く。ここにNVAユニットがいない場合、マップ上のどこからでもNVAユニットを1つ取り、裏返しにし、Redの火力基地マーカーとスタックする。
	4	ボブ・ホープ、ジョン・ウェイン、アン・マーグレット、等の有名人が部隊を慰問。この州にいる全米軍ユニットをベテランに昇格させる。米軍ユニットが存在しない場合、ここにいるBlue軍1ユニットを国籍に関係なく昇格させる。
	5	ダクソン - VCは1967年にサイゴン北東のダクソンで約250人の民間人を殺害した。Hawkを1追加し、RVNの安定性に1を追加。(1967年である必要はない)。
	6	ミライ - 1968年、米軍は南ベトナムのミライとミーケの集落で非武装の市民数百人を殺害した。この事件は広く怒りを引き起こした。RVNの安定から1を引いて、1Doveを加える。(1968年である必要はない)。