



A WEEK IN HELL

« A Week in Hell » est un jeu en solitaire qui simule les combats dans le centre de Hue, au Sud Vietnam, du 31 janvier au 6 février 1968. Le joueur prend en charge les troupes américaines et va tenter de repousser les troupes du Nord Vietnam (NVA) de la carte. Trois dés à 6 faces de couleurs différentes sont nécessaires pour jouer. Un bol est utilisé pour le tirage au sort des marqueurs NVA. - Un jeu de Laurent Guenette

1 – LA CARTE

1.1 ECHELLE

1 cm représente environ xx

1.2 LES ZONES.

La carte représente le centre de la ville de Hue, au Sud et au Nord de la Perfume River. Elle est divisée en zones. Chaque zone possède une valeur (un chiffre inscrit dans un rond de couleur) qui sert à la résolution des combats. Certaines zones particulières sont aussi marquées d'une lettre.

Note Historique : Les troupes US ont nettoyé la ville bloc après bloc. Le découpage en zone s'est donc imposé naturellement.

1.2.1 Limites entre deux zones.

Deux zones sont adjacentes si elles partagent une frontière commune. Deux zones ne possédant qu'un angle en commun ne sont pas adjacentes. Une limite de zone est représentée par une ligne pleine ou par une ligne en pointillé

1.2.2 Type de zone

• **Statut des zones** : Il ya quatre types de zones : les zones contrôlées, les zones ennemies, les zones en cours de nettoyage et les zones neutres.

- **zones contrôlées** : ce sont les zones blanches, rouges, ou vertes, qui ont été vidées de troupes ennemies et nettoyées par les troupes US. Un marqueur drapeau américain avec « US control » faisant face au joueur est présent dans la zone.

- **zones ennemies** : ce sont les zones blanches, rouges, ou vertes, qui ne sont pas contrôlées par le joueur et ne contiennent pas de marqueur « US control ».

- **Zones en cours de nettoyage** : ce sont les zones ennemies vidées de troupes NVA après un combat et contenant au moins un platoon US et un marqueur « End fight »

- **zones neutres** : ce sont les zones dont la valeur est 0 sur un rond jaune. Aucune unité NVA ne peut se trouver dans une zone neutre. Les troupes US peuvent pénétrer une zone neutre, mais doivent en retraiter si la nuit tombe.

• Couleur des zones:

- les zones rouges sont les zones de victoires que doit obligatoirement contrôler le joueur à la fin du jeu pour gagner

- les deux zones rouges cerclées de blanc sont des zones de victoire optionnelles. Leur contrôle contrôlé n'est pas obligatoire mais fait tout de même gagner un point de victoire (voir 12.2.1)

- Les zones jaunes sont les zones neutres (voir ci-dessus)

- les zones blanches n'ont aucune particularité.

- les zones vertes sont les zones obéissant à une règle particulière pour le scénario historique. Elles sont considérées comme des zones blanches pour le scénario alternatif.

• Valeur des zones :

Le chiffre à l'intérieur du cercle de couleur des zones représente la difficulté qu'il y a à les conquérir. Plus la valeur est élevée, plus l'assaut sera difficile. Cette valeur est prise en compte sur la table des combats.

1.2.3 Stacking

Il n'y a pas de limite d'empilement dans les zones

2 – LES UNITÉS US

2.1 PLATOONS

• Les troupes US fonctionnent en compagnies formées de 3 platoons. Sur chaque pion platoon figure une bande de couleur verticale représentant sa compagnie d'appartenance, aussi donnée en chiffre. On trouve aussi le numéro du platoon et sa valeur de combat.

• Certains platoons sont double-face. Le verso du pion montre une bande violette hori-



zontale. Les platoons montrant cette bande violette sont appelés Unités veteran, les platoons sans bande violette sont appelés unités green. Toutes les unités commencent le jeu en tant qu'unité green.

Exception 1 : Le platoon MACV est simple face et

rentre directement en jeu avec le statut veteran.

Exception 2 : Les platoons de la compagnie B/1/1 sont simple face et ne passent jamais en statut vétérân.

(Note Historique : La valeur de cette compagnie, formée pour la plupart de personnels non combattants, était plus que douteuse et elle n'eut que peu d'impact sur les combats.)

Note1 : les termes « green » et « veteran » sont utilisés, un peu abusivement, pour des besoins pratique de différenciation.

Note2 : L'appui au troupes US fut divers : bazookas, chars (dont les fameux Hontos), canons variés... Tous ces supports sont modélisés dans les pions infanterie. Il n'y a donc pas de pions pour les chars dans ce jeu.

Un marqueur représente chaque compagnie. Il est placé, quand la compagnie entre en jeu sur la table des ordres dans la case « Waiting for orders ».

2.2 CP

Les pions CP (Command Post) représentent les commandants de compagnie et le personnel les accompagnant. Il s'agit du MACV, du 1/1CP et du 2/5CP. Ces unités commandent les compagnies et sont nécessaires dans le jeu pour distribuer les ordres aux platoons.



3 - LES TROUPES NVA (NORTH VIETNAMESE ARMY)

Les unités NVA sont représentées par des marqueurs tirés aléatoirement qui comportent une valeur de combat principale (la plus haute) et de 0 à 3 valeurs de combat secondaires. Elles sont placées dans une coupe opaque au début du jeu. Quand le marqueur est tiré au sort, on le place de façon à ce que sa valeur de combat principale soit face au joueur. A chaque fois que les troupes NVA représentées par ce marqueur encaissent un hit, on pivote le marqueur de 90° vers la droite (clockwise). La valeur faisant alors face au joueur est la nouvelle valeur de combat des troupes NVA.



Le jeu est divisé en 7 tour (un tour dure 24 heures). Chaque tour est lui même composé d'un nombre variable de phase de jour et d'une phase de nuit. Le joueur doit suivre pas à pas toutes les étapes de la séquence de jeu

• Phases de jour :

- D1 : Test de dernière phase du jour (phase 7 et + uniquement)
- D2 : Ordres
- D3 : Nettoyage des zones
- D4 : Mouvement des CP et/ou activation des compagnies sélectionnées en D2
- D5 : Renforts
- D6 : Avance du marqueur de phase

• Phase de nuit :

- N1 : Regroupement
- N2 : Infiltration des troupes NVA
- N3 : Gestion des troupes isolées
- N4 : décompte des points de victoire et de défaite
- N5 : Retrait des marqueurs de statut des troupes US (hors platoons isolés) et remplacement éventuel du pion des platoons
- N6 : Retrait de tous les marqueurs NVA de la carte (hors troupes isolées)
- N7 : Avance du marqueur de tour

5- TEST DE DERNIÈRE PHASE DE JOUR (D1)

Au début de la phase 7 de chaque tour et au début des phases suivantes, le joueur lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre indiqué en rouge sur la « phase track » dans la case correspondant au numéro de la phase en cours, la phase suivante sera obligatoirement la phase de nuit.

Exemple : au début de la phase 7, si le résultat du dé est 6, le joueur joue la phase normalement mais la phase suivante sera la phase de nuit.

6 – ORDRES (D2)

NH : Les radios furent quasiment inutilisables dans Hue. La transmission ne passait tout simplement pas à longue distance au milieu des habitations. Les ordres étaient pris en direct par les officiers ou transmis à la main.

Ce sont les CP qui donnent les ordres aux compagnies. Une compagnie qui n'a pas reçu d'ordre ne sera pas activé durant cette phase.

6.1 - Le 1/1CP ne peut commander que les compagnies du 1er bataillon du 1er régiment de Marines (A/1/1 et B/1/1). Le 2/5CP que les compagnies du 2ème bataillon du 5ème régiment de Marines (F/2/5, G/2/5 et H/2/5). Le MACV peut commander toutes les compagnies.

Exception : tant que le 2/5CP n'est pas en jeu, le 1/1CP peut commander toute les compagnies.

6.2 - Le nombre d'ordres que peuvent donner chaque CP dans une phase est matérialisé par le nombre de case au dessus de lui sur la table de commandement . Par exemple, Le MACV ne peut donner qu'un seul ordre, le 2/5CP peut en donner 3.

6.3 - Si le joueur souhaite qu'un CP se déplace en D4, il place le marqueur « CP mvt » sur l'une des cases d'ordre de ce CP sur la table de commandement. Un CP ayant un marqueur « CP mvt » dans l'une de ses cases d'ordres ne peut donner aucun ordre durant cette phase.

6.4 - TRANSMISSION DES ORDRES

Un CP ne peut transmettre un ordre qu'à une compagnie dont le marqueur se trouve dans la case « Waiting for orders » de la table de commandement (en respectant 6.1).

6.4.1 - Pour transmettre un ordre à une compagnie, il faut que le CP puisse tracer un chemin de trois zones maximum jusqu'à un platoon de cette compagnie en ne traversant que des zones neutres ou contrôlées.

6.4.2 - Le platoon qui a reçu l'ordre peut à son tour le transmettre aux platoons de sa compagnie qui sont dans sa zone ou dans une zone adjacente. Un platoon qui n'a pas reçu d'ordre, de la part du CP ou d'un autre platoon, est pivoté à 180° et ne pourra agir durant cette phase.

6.4.3 - Quand Un CP donne un ordre à une compagnie, on place le marqueur de cette compagnie dans l'une des cases ordres de ce CP sur la table de commandement

7 – TEST DE NETTOYAGE DES ZONES (D3)

Une zone ennemie est contrôlée quand elle a été vidée de ses troupes NVA par un résultat de combat et qu'elle a été « nettoyée ».

7.1- Quand une ou des unités élimine(nt) les troupes NVA d'une zone ennemie après un résultat de combat, et si au moins un platoon US se trouve dans cette zone, le pion NVA est retourné sur sa face représentant un drapeau américain et placé de façon à ce que « end fight » fasse face au joueur. Le marqueur de la compagnie est placé immédiatement dans la case « clearing zone » de la table de commandement. Aucun ordre ne peut être donné à une compagnie dont le marqueur est dans la case « clearing zone ».

Note : Un nettoyage ne peut jamais être volontairement interrompu.

7.2- A la phase suivante, en D3, le joueur lance un dé. On ajoute 1 au dé si 2 platoons se trouvent dans la zone et 2 si 3 platoons sont dans la zone.

7.2.1- Si le résultat est strictement supérieur à la valeur de la zone, la zone devient contrôlée et le joueur pivote le marqueur drapeau américain pour que « US Control » lui fasse face. La zone est considérée zone contrôlée. Le marqueur de compagnie est replacé dans la case « waiting for Orders ».

7.2.2- Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la zone, le test est raté. Un platoon de la même compagnie dans une zone adjacente peut immédiatement rejoindre la zone à nettoyer. Le marqueur de la compagnie reste dans la case « clearing zone » et le test est retenté, en D3, à la phase suivante.

7.3- Seules les unités de la compagnie en cours de nettoyage peuvent entrer dans la zone en cours de nettoyage.

Exception : le platoon du MACV peut aider n'importe quelle compagnie en cours de nettoyage tant qu'il respecte les restrictions établies en 8.1.1

8 – ACTIVATION DES UNITÉS (D4)

Seules les unités qui ont reçues un ordre en D2 peuvent être activées.

Exception : Le platoon MACV peut être activé avec n'importe quelle autre compagnie comme un platoon de cette compagnie. Il suffit qu'il se trouve dans la zone du platoon ayant reçu l'ordre ou dans une zone adjacente à celui ci (voir 6.3.3). Il agira alors comme un platoon appartenant à cette compagnie en respectant les restrictions données en 8.1.1

Les unités sont activées compagnie par compagnie. Toutes les unités activées d'une même compagnie doivent exécuter la même action : faire mouvement ou attaquer une zone ennemie adjacente.

8.1 – MOUVEMENT

8.1.1- Mouvement des platoons activées

- Les platoons peuvent se déplacer de 3 zones maximum et uniquement à travers des zones neutres ou contrôlées.

Exception : le platoon du MACV ne peut se déplacer que dans la zone du Macv ou dans les zones adjacentes au MACV.

NH : Les hommes du MACV étaient tous des durs à cuire en poste à Hue. Ils connaissaient donc parfaitement la ville. Par contre, s'ils donnèrent volontiers un coup de main, leur mission au Vietnam n'était pas de combattre mais plutôt de former les troupes du Sud Vietnam. Ces hommes étaient précieux et l'Etat-Major ne voulait pas les perdre inutilement dans les combats pour Hue. D'où la restriction sur leur utilisation.

- Un platoon ne peut pas entrer dans une zone ennemie.
- Un platoon en mouvement doit s'arrêter dès qu'il entre dans une zone adjacente à une zone ennemie de valeur supérieure ou égal à 3. Il est cependant possible de quitter une telle zone en début de mouvement

8.1.2- Mouvement des CP

- Si le marqueur « CP mvt » est dans une case d'ordre d'un CP sur la table de commandement, celui ci peut se déplacer comme un platoon. Restriction supplémentaire : un CP ne peut pas rentrer dans une zone ne contenant pas de platoons si celle ci est adjacente à une zone ennemie. Un CP ne peut pas rentrer dans une zone en cours de nettoyage

Exception : le CP du MACV ne peut pas se déplacer.

8.2 – COMBAT

8.2.1 Généralités :

- Les platoons activées d'une compagnie peuvent attaquer une zone ennemie adjacente. Pour attaquer ensemble une zone ennemie, les platoons doivent se trouver dans la même zone, appelée zone de départ.

- Un combat est divisé en plusieurs rounds qui se succèdent jusqu'à ce que l'ennemi soit éliminé ou jusqu'à ce que le joueur décide ou soit obligé de rompre le combat.

- Une zone peut être attaquée par un, deux, ou trois platoons de la même compagnie.

Le premier sera désigné comme platoon d'assaut, le second, s'il y a lieu, sera désigné comme platoon de support, et le troisième, if any, comme platoon de réserve.

- Seules les valeurs de combat du platoon d'assaut et du platoon de support seront prises en compte pour la résolution des combats

Note : La zone d'attaque était toujours limitée, ce qui empêchait l'utilisation simultanée de tous les platoons d'une compagnie, afin de limiter le risque de tirs amis.

8.2.1 – Déroulement du combat

A - 1er Round de combat :

• Activation des platoons :

Au premier round, le joueur doit choisir le platoon qui mènera l'assaut. Il place dessus un marqueur « assaut ».

Si un deuxième platoon participe au combat, le joueur place dessus un marqueur support.

Si un troisième platoon participe au combat, le joueur place dessus un marqueur « réserve ».

• Activation ennemie :

On tire dans la coupe un marqueur NVA, que l'on place dans la zone attaquée, sa valeur de combat principale (la plus haute) faisant face au joueur. Si la zone attaquée est une zone de victoire (zone rouge), on tire deux marqueurs et on place le plus fort sur la carte.

• Résolution du combat :

Le joueur lance deux dés, un pour le ou les platoons engagé(s), l'autre pour les troupes NVA.

Si les deux dés sont égaux, le joueur consulte d'abord la table des événements (voir 11.1).

Le joueur consulte ensuite la table de combat US. La première colonne correspond à la somme des valeurs de combat du platoon d'assaut et du platoon de support (if any). La seconde correspond à la valeur de la zone. La ligne du haut correspond au résultat du dé.

Au croisement ligne/colonne est indiqué le nombre de hit qu'encaisse les troupes NVA

Le joueur consulte pareillement la table de combat NVA : le nombre de gauche donne le nombre de hit encaissé par le platoon d'assaut, celui de droite donne le nombre de hit encaissé par le platoon en support. Si aucun platoon de support ne participe au combat, le platoon d'assaut encaisse le résultat le plus élevé.

Note : le combat est simultané. Les pertes ne sont effectives qu'après résolution des combats des deux parties.

- Si la limite de zone entre la zone de départ et la zone attaquée est représentée par une ligne pleine, et si le platoon d'assaut encaisse une perte et qu'il s'agit d'une unité green, et si les troupes NVA ne sont pas éliminées durant ce round, le joueur suit la procédure expliquée en 8.2.5 (Wounded Marines).

- Si le platoon d'assaut reçoit un marqueur Hit rouge, il reste dans sa zone de départ, et le combat redébuté par un premier round.

- Si aucun des deux événements ci dessus n'apparaît, le platoon d'assaut est placé dans la zone ennemie et le combat continue comme expliqué ci-dessous

B – Rounds suivants :

- Le joueur relance les dés jusqu'à la fin du combat. Le combat prend fin si les troupes NVA sont éliminées, ou si tous les platoons sont marqués d'un hit rouge, ou si le joueur décide

de rompre le combat (pour cela il faudra d'abord retraiter le platoon d'assaut si celui ci se trouve en zone ennemie. Voir 8.2.4)

- A chaque début de round, le joueur peut décider s'il y a lieu de faire passer le platoon de support en réserve et vice versa

- Si le platoon d'assaut reçoit un Hit rouge, il doit obligatoirement retraiter dans sa zone de départ (voir 8.2.4)

- Si les troupes NVA sont éliminées, et si le platoon d'assaut est présent dans la zone ennemie, on retourne immédiatement le pion NVA sur sa face drapeau américain avec « end fight » faisant face au joueur. Le platoon de support peut automatiquement rejoindre le platoon d'assaut dans la zone ennemie. Le marqueur de la compagnie est placé immédiatement dans la case « clearing zone » de la table de commandement.

- Si les troupes NVA sont éliminées mais que le platoon d'assaut n'est pas dans la zone ennemie, on retire le pion NVA de la zone qui retourne alors dans la coupe. La zone reste une zone ennemie.

8.2.2- Application des pertes

• Application des résultats sur les troupes US :

On place un marqueur « hit » vert sur un platoon qui encaisse une perte, un marqueur Hit jaune sur un platoon qui encaisse deux pertes, et un marqueur Hit rouge sur un platoon qui encaisse trois.

Note 1 : un platoon déjà placé sous un marqueur Hit vert qui reçoit une nouvelle perte est placé sous un marqueur Hit jaune, ou sur un marqueur Hit rouge s'il en reçoit 2 etc...)

Note2 : si un platoon marqué d'un Hit rouge subit une autre perte, aucun dégat supplémentaire n'est appliqué. Un platoon ne peut jamais être éliminé

• Application des résultats sur les troupes NVA :

Pour chaque perte que reçoivent les troupes NVA, on pivote le pion de 90° vers la droite. La valeur faisant face au joueur est alors la nouvelle valeur de combat des troupes NVA de la zone attaquée.

8.2.3- Conséquence des pertes :

- un platoon marqué d'un Hit vert agit normalement

- un platoon marqué d'un hit jaune a -1 à sa valeur de combat

- un platoon marqué d'un hit rouge ne peut plus combattre ni participer à la récupération d'un marqueur Wounded Marines (8.2.5). S'il se trouve en zone ennemie quand il reçoit ce marqueur, il doit immédiatement retraiter (voir 8.2.4) dans la zone de départ.

- Quand un pion NVA perd son dernier point de valeur de combat il est éliminé.

8.2.4 – Retraite

- Le joueur peut à tout moment décider de retraiter son platoon d'assaut de la zone ennemie vers la zone de départ et doit obligatoirement le faire si le platoon d'assaut reçoit un Hit rouge.

- Dans les deux cas la retraite est automatique et le platoon est placé dans sa zone de départ. Si le platoon est marqué d'un Hit rouge, le reste du combat, s'il y a lieu, se fera avec -1 au dé pour les troupes US. Si le platoon n'est pas au statut rouge, le joueur lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur du pion NVA, le platoon en retraite subit une perte. Si le platoon reçoit une perte et s'il s'agit d'une unité « green » et que la frontière des deux zones est une ligne pleine, on place immédiatement un marqueur Wounded Marines à la frontière des deux zones (voir 8.2.5).

8.2.5 – Wounded Marines

NH : Le pire pour les troupes US fut d'abandonner derrière eux les corps de leurs compagnons tombés au combat. Un marine n'abandonne pas un compagnon, même si celui-ci est mort. Malheureusement, la recherche de corps se transformait souvent en de nouveaux corps à aller chercher. Certains officiers, après les pertes constatées, n'hésitèrent pas à interdire cette pratique, dans le but de diminuer les pertes.

- Si un platoon d'assaut encaisse une perte durant le premier round de combat et s'il s'agit d'une unité « green » et si la frontière entre la zone de départ et la zone attaquée est représentée par une ligne pleine, et si les troupes NVA ne sont pas éliminées, le platoon d'assaut reste dans sa zone de départ et le joueur place un marqueur « wounded Marines » sur la frontière des deux zones. Ce pion représente les Marines blessés, à découvert entre les deux zones. Le joueur devra maintenant faire le maximum pour aller les rechercher et les ramener dans la zone de départ.

- Le joueur place un marqueur « assaut » sur le platoon de la compagnie concernée qui ira chercher les Marines blessé. Il peut aussi placer un marqueur support sur un autre platoon de cette compagnie présent dans la zone de départ. Il lance ensuite le dé d'attaque des troupes NVA en prenant comme valeur de zone la valeur de la zone de départ et applique immédiatement les pertes (as usual, s'il n'y a pas de platoon de support, le platoon d'assaut reçoit le résultat le plus élevé).

- Si le platoon d'assaut reçoit un marqueur rouge, le marqueur Wounded Marines reste en place, et le joueur doit répéter la procédure. Si tous les platoons de la zone de départ sont marqués d'un Hit rouge, le sauvetage n'est plus possible. On retire le marqueur Wounded Marines et on ajoute immédiatement un point de défaite sur la DP track (voir XXX)

- Si le platoon d'assaut ne reçoit pas de Hit rouge, le marqueur Wounded Marines est

enlevée de la carte et le combat peut continuer.

Rappel : un platoon marqué d'un Hit rouge ne peut pas participer à un sauvetage

9 – RENFORTS (D5)

Les renforts sont les mêmes pour les deux scénarios.

Au début de la partie, le joueur place les pions comme suit sur la table des renforts :

- 2 pions convois montrant leur face « Phu-Bai » sur les cases « Convoi – Phu-bai »
- le pion hélicoptère montrant sa face « Unavailable » sur la case « helicopter »
- les 3 platoons A/1/1 sur les cases « Unités disponibles ».
- les 3 platoons G/2/5 + le CP 1/1CP sur la case « tour 1 – Phase 3 »
- les 3 platoons F/2/5 sur la case « tour 2 – Phase 6 »
- les 3 platoons H/2/5 sur la case « tour3 – Phase 5 »
- les 3 platoons B/1/1 + le CP 2/5 CP sur la case « tour 4 – Phase 3 »

9.1- GESTION DES RENFORTS

Le joueur suit cette mini-séquence pour la gestion des renforts

R1 = les unités sont placées dans la case unités disponibles quand arrivent la phase et le tour indiqué dans les cases renfort.

R2 = Si la landing zone est sécurisée (voir 9.3), le joueur lance un dé. Sur un résultat de 1 à 4, les hélicoptères sont disponibles pour toute la journée et on retourne le pion hélicoptère sur sa face « CH46 ». Le pion reste sur cette face jusqu'à la phase de nuit (pas besoin de relancer le dé jusqu'à la fin du tour). Si le résultat est 5 ou 6, le pion hélicoptère reste sur sa face « unavailable » et il faudra relancer le dé à la prochaine phase.

R3 = Gestion des convois (9.2)

R4 = Gestion des hélicoptères (9.3)

9.2 CONVOIS

Un convoi peut transporter jusqu'à 3 platoons et 1 CP

9.2.1 - Si un pion convoi se trouve dans la case « Convoi Phu Bai » et que des unités se trouvent dans la case « available units », le joueur peut placer jusqu'à 3 platoons et un CP sur le pion convoi.

9.2.2 - Le joueur lance un dé :

- 4,5,6 : le convoi avance d'une case
- 2,3 : le convoi est retardé et ne bouge pas
- 1 : le convoi tombe dans une embuscade. 1 unité convoyée encaisse une perte. Si le convoi ne transporte pas d'unité, le convoi est reculé d'une case (s'il était à Phu-Bai ou au MACV, il ne bouge pas).

9.2.3 - Le joueur ne peut faire entrer le convoi dans la case MACV ou le faire sortir de la case MACV que si les zones B et C sont contrôlées. De plus, si la case D n'est pas contrôlée, le dé aura un malus de 1.

9.2.4 - Une fois arrivé sur la case MACV, les unités sur le pion convoi sont placées directement dans la zone MACV et le marqueur de la compagnie est placé dans la case « Waiting for orders » de la table de commandement.

9.2.5 - pour faire revenir le convoi à Phu-Bai, le joueur suit la même procédure.

9.2.6 - Si un convoi se trouve entre Phu-Bai et le MACV alors qu'arrive la phase de nuit, le convoi est replacé sur sa case de départ.

9.3 HÉLICOPTÈRES

Un hélicoptère peut transporter un platoon ou un CP.

9.3.1 - Pour pouvoir utiliser les hélicoptères, le joueur doit d'abord sécuriser la Landing Zone. La LZ est le Dac Lao Park (zone E). Dès que cette zone est une zone contrôlée, le joueur y place le marqueur « LZ Cleared ». Le marqueur est retiré dès que la zone n'est plus contrôlée et replacé dès qu'elle le redevient.

9.3.2 - Si les hélicoptères sont disponibles (voir R2) et si des unités sont dans la case « unités disponibles », le joueur peut placer un platoon ou un CP sur le pion « CH46 Available » et jette un dé. Sur un résultat de 1 à 4, le transfert a eu lieu normalement et l'unité transporter est placée dans la zone Dac Lao Park (voir 9.1.3). Si le résultat est 5 ou 6, le transfert est retardé, et il faudra retester à la phase suivante. Quand arrive la phase de nuit, le pion CH46 est retourné sur sa face « unavailable ». Si une unité se trouvait sur le pion, elle est replacée dans la case « available units ».

9.3.3 - les unités qui arrivent au Dac Lao Park doivent d'abord se rendre au MACV avant de pouvoir recevoir un ordre. Elles sont activées automatiquement en D4 et doivent se déplacer jusqu'au MACV (zone A) (elles n'ont donc pas besoin d'avoir reçu un ordre pour le faire, c'est une exception à 8.0). Tant qu'une unité arrivée par hélicoptère n'est pas passée par le MACV, elle est placée sur la carte à 180° [« tête en bas »]. Une fois que cette unité est passée au MACV, on la retourne « tête en haut ». Seules les unités « têtes en haut » peuvent recevoir un ordre. Le marqueur d'une compagnie arrivant par hélicoptère n'est placé dans la case « Waiting for Orders » que quand au moins une unité de cette compagnie est présente sur la carte « tête en haut ».

10 – LA NUIT

10.1 – REGROUPEMENT (N1)

Les platoons et les CP qui se trouvent dans une zone neutre, dans une zone en cours de nettoyage, ou dans une zone au nord de la Perfume River sont immédiatement déplacés vers la zone contrôlée la plus proche (au choix du joueur si plusieurs zones contrôlées sont à la même distance), si elles peuvent y parvenir en ne traversant que des zones neutres. On enlève le marqueur « End Fight » de toutes les zones en cours de nettoyage vides de platoons US, qui redeviennent immédiatement des zones ennemies.

Si une unité ne peut tracer un chemin jusqu'à une zone contrôlée en ne traversant que des zones neutres, elle reste dans sa zone et le joueur place dans cette zone un marqueur « isolated zone » (voir 10.3)

10.2- INFILTRATION NVA (N2)

NH : L'infiltration était un souci permanent pour le commandement US. Même s'il n'eut jamais lieu à grande échelle, la possibilité d'infiltration fut offerte à plusieurs reprises aux troupes NVA qui ne surent pas saisir leur chance.

10.2.1 - L'infiltration est testée dans les zones contrôlées ne contenant pas de platoon (elles peuvent contenir un ou plusieurs CP) et à partir des quelles on peut tracer :

- 1) un chemin jusqu'à une des flèches rouges du bord de carte en ne passant que par des zones ennemies ou des zones neutres
- 2) un chemin jusqu'à une autre zone ennemie en ne passant que par des zones neutres

10.2.2 - Le test d'infiltration n'est effectué qu'une fois par zone.

10.2.3 - Pour chaque zone susceptible d'être infiltrée (10.2.1), le joueur tire un marqueur NVA et le place dans la zone. Il lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de combat du pion NVA, la zone est infiltrée et redevient une zone ennemie (le joueur enlève le marqueur US control). Sinon, la zone reste contrôlée. Dans les deux cas, le marqueur NVA est retiré de la zone et replacé dans la coupe.

10.2.4 - Si une infiltration réussie permet à une nouvelle zone contrôlée de remplir les conditions établies en 10.2.1, le joueur procède à un nouveau test d'infiltration pour celle-ci.

10.2.5 - Si une infiltration place un CP dans une zone ennemie, celui-ci est immédiatement déplacé dans la zone MACV. S'il avait en cours des ordres non exécutés (en cas d'infiltration du à un événement), ils sont immédiatement annulés. Le marqueur de la ou des compagnie(s) concernée(s) sont replacées dans la case « waiting for orders ».

10.3 – GESTION DES ZONES ISOLÉES (N3)

10.3.1- Une zone isolée est :

- une zone ennemie à partir de laquelle on ne peut pas tracer un chemin jusqu'à une flèche de bord de carte en ne traversant que des zones neutres ou des zones ennemies.
- une zone contrôlée à partir de laquelle on ne peut tracer un chemin jusqu'au bord Est de la carte en ne traversant que des zones neutres ou des zones contrôlées.
- une zone en cours de nettoyage à partir de laquelle on ne peut pas tracer un chemin jusqu'à une zone contrôlée en ne traversant que des zones neutres.

10.3.2 - Sur chacune de ces zones, le joueur place un marqueur « isolated zone ». De plus, pour chacune des zones ennemies isolées, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 5 ou 6, il place aussi un marqueur NVA.

Le marqueur « isolated zone » est enlevé dès que les conditions établies en 10.3.1 ne sont plus établies.

10.3.3 - Un CP qui se retrouve sans platoon dans une zone isolée est immédiatement déplacé dans la zone du MACV. S'il avait en cours des ordres non exécutés (en cas d'infiltration du à un événement), ils sont immédiatement annulés. Le marqueur de la ou des compagnie(s) concernée(s) sont replacées dans la case « waiting for orders ».

10.3.4 Effets des zones isolées

- Le joueur ne peut pas enlever les marqueurs Hit des unités en zone isolée (voir 10.5)
- Une unité US dans une zone isolée peut recevoir un ordre si elle se trouve à deux zones du CP lui donnant cet ordre, même si la zone entre le CP et l'unité isolée est une zone ennemie.
- Une unité US ne peut plus attaquer si elle est dans une zone isolée et ne peut se déplacer que d'une zone si elle reçoit un ordre.
- Une unité US qui se trouve en cours de nettoyage d'une zone ennemie devenue isolée ne peut plus agir et devra se déplacer dès que possible en D4 même si elle n'en a pas reçu l'ordre vers une zone neutre ou une zone de victoire adjacente. La zone en cours de nettoyage redevient une zone ennemie (on enlève le marqueur « end fight »).
- Les événements « Contre-attaque » ou « renfort » (voir 11.1) lors de l'attaque d'une zone isolée sont considérés comme « no event »
- Les pions NVA d'une zone isolée ne sont pas retirés en N5 (voir 10.5.1)

10.4 - POINTS DE VICTOIRE ET POINTS DE DÉFAITE (N4)

10.4.1 – Points de victoire

Le joueur compte le nombre de zones de victoire contrôlées et place le marqueur VP sur le chiffre correspondant sur la Victory Point Track.

10.4.2 – Points de défaite

Pour chaque unité marquée d'un hit rouge, le joueur avance d'une case vers la droite le marqueur de points de défaite sur la defeat points track.

Note : un meme marqueur Hit Rouge peut rester plusieurs tours sur la meme unité, il ajoutera donc un point de défaite à chaque fois.

10.5 – RÉORGANISATION (N5)

10.5.1- Le joueur retire tous les marqueurs Hit vert et Hit jaune des ses unités qui ne sont pas en zone isolées. Pour chaque unité marquée d'un Hit rouge qui n'est pas en zone isolée, le joueur lance un dé. Si le résultat est de 1 à 4, le marqueur est retiré. Si le résultat est 5 ou 6, le marqueur reste en place.

On ne retire pas les marqueurs Hit des unités en zone isolée.

10.5.2- Les unités green à qui le joueur retire un marqueur hit sont immédiatement retournées sur leur face « vétérans ». Ils restent ainsi jusqu'à la fin du jeu.

Exception : ceci n'est valable que pour les unités présentes sur la carte. Les unités ayant subies une perte durant un convoi ne passent pas au statut veteran.

NH : Les troupes américaines n'avaient reçu aucune formation au combat urbain avant d'arriver dans Hue. Elles durent donc faire le dur apprentissage de ces combats, pour lesquels elles manquaient à la fois d'expérience et de matériel. L'augmentation de la valeur de combat des troupes US, après une expérience malheureuse du combat urbain, modélise cela.

10.6 – MOUVEMENTS NVA (N6)

Tous les marqueurs NVA qui ne sont pas en zone isolée sont retirés de la carte.

11- REGLES SPÉCIALES

11.1- ÉVÉNEMENTS

Lorsqu'au cours d'un combat le résultat du dé US est égal au résultat du dé NVA, un événement peut survenir. Le joueur lance un troisième dé, qu'il ajoute à la somme des deux dés précédents, et consulte la table des événements. Les mentions Be et Af présentes sur la table indique si l'événement a lieu avant ou après la résolution du combat. La mention Sp indique qu'il faut se reporter aux paragraphes ci dessous

11.1.1- RENFORTS NVA :

Le joueur applique les pertes aux unités US mais pas aux troupes NVA . Il tire un nouveau marqueur NVA. Si celui-ci a une valeur de combat supérieure à celle du marqueur NVA présent dans la zone, il le remplace immédiatement. Sinon, le marqueur est replacé dans la coupe.

11.1.2 - CONTRE ATTAQUE NVA :

Le joueur applique les pertes aux unités US mais pas aux troupes NVA . Il tire un nouveau marqueur NVA qui remplace immédiatement le marqueur NVA de la zone, quelle que soit sa valeur. Le joueur relance un dé d'attaque pour le nouveau marqueur NVA et applique immédiatement le résultat.

11.1.3- INFILTRATION :

Le joueur applique les pertes normalement. Le combat est suspendu et une phase d'infiltration a lieu immédiatement comme expliqué en 10.2 avec la différence suivante : Le joueur ne lance pas de dé pour tester l'infiltration. L'infiltration est réussie automatiquement si le marqueur NVA tiré a une valeur de combat de 4 et ratée pour tout autre valeur.

11.1.4- SNIPER ! :

Voir table

11.1.5 - RETRAITE NVA

Voir table

11.1.6- TIR EN ENFLADE

Voir table

11.1.7- CIVILS :

Voir table

11.1.8- RPG :

Voir table

11.1.9- FRIENDLY FIRE

Si une unité en support participe au combat, le joueur annule le résultat US. Il relance un

dé et consulte la table en ne prenant en compte que la valeur de combat de l'unité en support et applique les pertes sur l'unité d'assaut en prenant en compte la valeur de la zone où se situe l'unité d'assaut. Ensuite, il relance un dé et consulte la table en ne prenant en compte que la valeur de l'unité d'assaut et appliquera ce résultat normalement aux troupes NVA. Les pertes causées par les troupes NVA sont prises en compte normalement (additionnées à celle du friendly fire s'il y a lieu)

11.2- GAZ E-8

NH : Le gaz E-8 (US pack-mounted 35mm tear-gas grenade launcher) fut découvert dans les recoins du MACV. Mais peu d'hommes savaient comment s'en servir.

11.2.1 - Le joueur dispose en début de partie de deux marqueurs Gaz E-8. Il peut décider de l'utiliser en début de combat et lance un dé :

- Sur un résultat de 6, le gaz n'a aucun effet et le marqueur est définitivement retiré du jeu.

- Sur un résultat de 5, le marqueur gaz E-8 est placé dans la zone adjacente au sud de la zone attaquée montrant sa face « drifted ». Si plusieurs choix sont possibles, le joueur place le marqueur dans la zone partageant la frontière la plus longue avec la zone attaquée.

- Sur un résultat de 1 à 4, le marqueur gaz E-8 est placé dans la zone attaquée montrant sa face « gas attack ! »

11.2.2 – Effets du gaz

- une zone ennemie contenant un marqueur « Gas Attack ! » a sa valeur de combat diminuée de 2 (minimum = 1) et peut être attaquée et nettoyée normalement par les unités de la compagnie ayant lancé le gaz. Elle ne peut pas être attaquée par les unités d'une autre compagnie.

- les troupes US ne peuvent pas attaquer une zone ennemie contenant le marqueur « drifted »

- les troupes US dans une zone neutre ou contrôlée contenant un marqueur « drifted » ne peuvent pas agir. Si elles avaient reçu un ordre, le marqueur de leur compagnie est immédiatement placé dans la case « waiting for orders » de la table de commandement.

- Un nettoyage dans une zone contenant le marqueur « Drifted » subira un malus de -2 au dé.

11.2.3- les marqueurs gaz « drifted » ou « Gaz Attack ! » présents sur la carte sont retirés définitivement à la fin de D3.

11.3 – LES PONTS

11.3.1 – Canal Bridge

A partir du tour 4, comme indiqué sur la turn track, le joueur lance un dé en début de D5. Sur un résultat de 5 ou 6, le pont est détruit par les sapeurs NVA. Un marqueur « Destroyed Bridge » est placé dans la case Canal Bridge de la table des renforts. Si un convoi se trouvait entre Phu Bai et le MACV, le convoi est replacé sur sa case de départ. Les marqueurs convoi sont définitivement retirés du jeu.

11.3.2 – Nguyen Hoang Bridge (zone G)

A partir du tour 3, au début de N1, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 5 ou 6, le pont est détruit. Un marqueur « Destroyed Bridge » est placé dans la zone G. Les unités US ne peuvent plus entrer dans cette zone. Si des unités US se trouvaient au nord de la Perfume River, elles sont immédiatement replacées au MACV et le joueur encaisse immédiatement un point de défaite.

12 – SCÉNARIOS

12.1 SCÉNARIO HISTORIQUE

SETUP :

- Placez le platoon MACV et le CP Macv dans la zone du MACV Compound (zone A) comme indiqué en 9.0

- Placez les autres unités comme indiqué sur la table des renforts

12.1.1 Scenario Special rules

- Le premier pion convoi arrivé au MACV (Zone A) est définitivement retiré du jeu.

- Le platoon MACV et le CP MACV sont définitivement retirés du jeu à la fin de la phase de nuit du tour 4

- Zones libres

Les zones vertes ne sont pas considérées comme des zones ennemies pour toute la durée du premier tour. Les unités US peuvent y entrer librement. Si une unité US stoppe son mouvement dans une zone verte, la zone est immédiatement contrôlée (le joueur place immédiatement un marqueur US Control).

Les zones vertes ne peuvent pas être infiltrées durant la phase de nuit du premier tour.

- MACV Compound

La zone du MACV Compound (zone A) est considérée comme une zone contrôlée dès le début du jeu. Elle ne peut jamais être infiltrée durant la partie.

- Mission CP ARVN

NH : Au début des combats, le haut commandement américain avait une vision erronée de la situation sur le terrain. Il ordonna donc à ses troupes de rejoindre le CP ARVN (Army of the Republic of Vietnam) qui se trouvait dans la Citadelle, au Nord de la Perfume River. Même si cet ordre était totalement irréaliste, étant donné la situation dans Hue, le 2/5 a

historiquement tenté d'approcher de la Citadelle. Il fut repoussé avant d'y avoir mis les pieds...

Si à la fin du tour 4, le joueur ne contrôle pas la zone F, il encaisse un point de défaite. Si à la fin du jeu, le joueur ne contrôle pas la zone F, il encaisse un nouveau point de défaite.

12.1.2 Conditions de victoire

- Si à la fin du jeu le joueur a obtenu moins de 7 points de victoire, ou s'il a obtenu plus de points de défaite que de points de victoire, c'est une défaite US automatique.
- Dans tous les autres cas c'est une victoire US ou un nul.

Additionnez les valeurs suivantes comme suit :

- le joueur a 9 points de victoire : + 3
- le joueur a 8 points de victoire : +1
- Le nombre de point de défaite est inférieur ou égal à 3 : +2
- la somme des valeurs des zones ennemies à la fin du jeu est inférieur ou égal à 5 : +2

Soustrayez les valeurs suivantes :

- la somme des valeurs de combats des zones ennemies à la fin du jeu est supérieur ou égal à 10 : -2
- Le nombre de point de défaite est supérieur ou égal à 5 : -2

Si la somme finale est

- supérieure ou égale à 5 : Victoire totale
- supérieure ou égale à 3 : Victoire marginale
- inférieure à 3 : c'est un nul

12.2 SCÉNARIO ALTERNATIF.

Ce scénario explore le cas où le MACV aurait été capturé (historiquement, un assaut a été tenté mais il fut repoussé de justesse et le MACV ne fut plus attaqué par les troupes NVA). Dans ce scénario, le MACV HQ et le platoon MACV ont été éliminé avant le début du jeu.

- retirez le platoon MACV et le CP Macv du jeu
- Placez les autres unités comme indiqué sur la table des renforts comme indiqué en 9.0

12.2.1- SCENARIO SPECIAL RULES

- Le premier pion convoi arrivé à Phu-Bai est définitivement retiré du jeu.
- Highway 1
 - La zone du MACV (zone A) est une zone ennemie au début du jeu, et devient une zone de victoire. elle est considérée comme une zone rouge.
 - Toutes les autres zones vertes à l'est de la highway 1 sont des zones ennemies au début du jeu et considérées comme des zones blanches
 - Tant que la zone du MACV n'est pas contrôlée, les convois arrivent en zone X, qui elle, devient une zone contrôlée dès le début du jeu.

12.2.2 CONDITIONS DE VICTOIRE

- Si à la fin du jeu le joueur a obtenu moins de 8 points de victoire, ou s'il a obtenu plus de points de défaite que de points de victoire, c'est une défaite US automatique.
- Dans tous les autres cas c'est une victoire ou un nul.

Additionnez les valeurs suivantes comme suit :

- le joueur a 10 points de victoire : +3
- le joueur a 9 points de victoire : +1
- Le nombre de point de défaite est inférieur ou égal à 3 : +2
- la somme des valeurs de combats des zones ennemies à la fin du jeu est inférieur ou égal à 5 : +2

Soustrayez les valeurs suivantes :

- la somme des valeurs de combats des zones ennemies à la fin du jeu est supérieur ou égal à 10 : -2
- Le nombre de point de défaite est supérieur ou égal à 5 : -2

Si la somme finale est

- supérieure ou égale à 5 : Victoire totale
- supérieure ou égale à 3 : Victoire marginale
- inférieure à 3 : c'est un nul