STORM OVER DIEN BIEN PHU

WERSJA POLSKA

Multi-Man Publishing

Storm Over Dien Bien Phu

1.0 Wstęp

Burza nad Dien Bien Phu jest dwuosobową grą wojenną, symulującą bitwę pod Dien Bien Phu rozgrywającą się pomiędzy marcem a majem 1954, skupiającą się na głównych punktach obrony. Jeden z graczy kontroluje siły francuskie, a drugi wietnamskie. Gra wykorzystuje uproszczony „area-impuls system", po raz pierwszy wprowadzony w *Storm over Stalingrad*. Obecna gra zawiera zmodyfikowane zasady w stosunku do pierwowzoru, i gracze powinni uważnie przeczytać je przed grą. Gra trwa 8 tur, na końcu których wyłania się zwycięzcę.

2.0 Komponenty

- Zasady
- 1 mapa
- 1 ½ wypraski z żetonami
- 55-kartowa talia kart taktyki
- 2 kostki

2.1 Żetony

Gra zawiera dwa typy żetonów: jednostki i znaczniki.

2.1.1 Jednostki

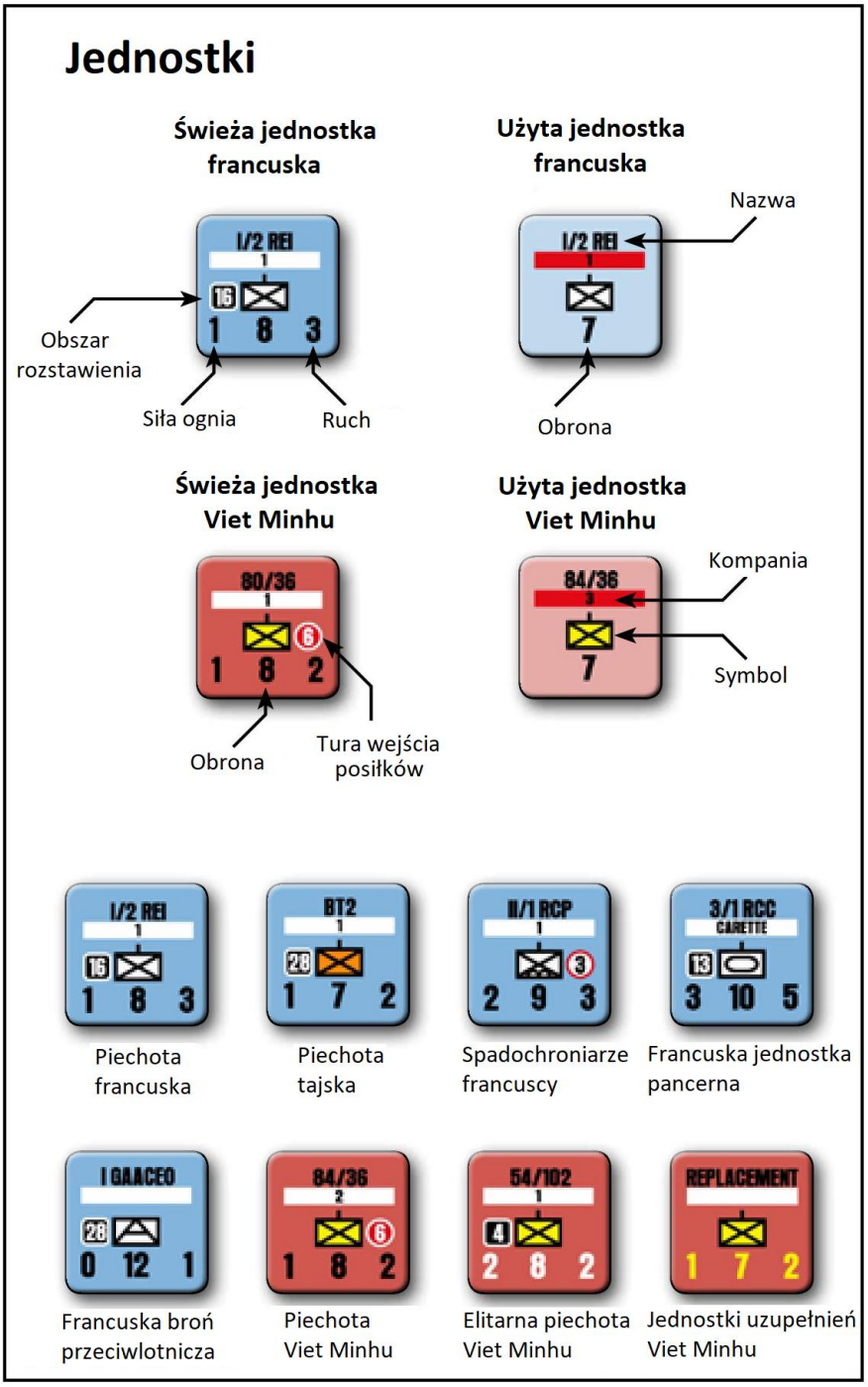
Wszystkie jednostki są albo wielkości kompanii, albo plutonów – w przypadku Francuzów (niebieskie żetony, z brązowymi symbolami dla kolonialnych sił tajskich) oraz kompanii – w przypadku sił Viet Minh (czerwone żetony, z żółtymi numerami dla uzupełnień, i białymi dla jednostek elitarnych). Każdy żeton jednostki ma dwie strony – stronę wierzchnią (obrazujący jednostką świeżą), oraz spodnią (jednostka użyta). Możesz je rozróżnić, gdyż strona spodnia jest jaśniejszego koloru. Jednostka świeża nadal może wykonać swoją akcję w danej turze (zobacz 6.1). Jednostka użyta nie może wykonywać akcji w danej turze.

Z przodu każdego żetonu znajdują się trzy liczby biegnące wzdłuż jego dolnej krawędzi. Te liczby oznaczają siłę ognia, obronę i ruch jednostki. Z tyłu żetonu znajduje się tylko jedna liczba, oznaczająca obronę jednostki (jednostka nie może atakować ani ruszać się, jeśli jest już użyta).

Symbole na środku żetonu pokazują typ jednostki, taki jak piechota, spadochroniarze, broń przeciwlotnicza czy broń pancerna.

Jeśli po lewej stronie symbolu typu jednostki znajduje się czarny kwadrat z liczbą, jest to obszar rozstawienia, w jakim jednostka rozpoczyna grę (zobacz 3.0). Jeśli po prawej stronie znajduje się czerwone kółko z liczbą, jest to numer tury, w której jednostka wejdzie jako posiłki (zobacz 12.2). Trzy francuskie mają gwiazdkę „*" zamiast liczby. Te jednostki są wprowadzane do gry przez karty taktyki.

Nazwa jednostki umieszczona jest na górze żetonu (batalion, brygada lub regiment), a numer kompanii umieszczony jest poniżej na kolorowym pasku.



2.1.2 Znaczniki

W grze mamy sześć typów znaczników:

Znaczniki kontroli: jeśli podczas gry obszar kontrolowany na początku gry zostanie zajęty przez przeciwnika, umieszczamy jeden z tych żetonów na polu kontroli obszaru (korzystając z odpowiedniej strony żetonu, obrazującej stronę kontrolującą).

Znaczniki ostrzału: Jeśli podczas gry jednostka na obszarze strzela do przyległego obszaru, wówczas układamy ten znacznik odpowiednią stroną, obrazując, która strona prowadziła ostrzał.

Znaczniki okopów: te żetony umieszczamy na obszarach kontrolowanych przez Viet Minh, po rozkazie okopania się (zobacz 9.1). Są trzy poziomy okopów (1, 2, 3).

Znacznik tury: ten żeton umieszczamy na torze tur gry, by wskazywał aktualną turę gry.

Znacznik braku dostaw: ten żeton umieszczany jest przez gracza Viet Minh do oznaczenia terenu, który nie otrzyma dostaw.

Znacznik braku uzupełnień: ten żeton umieszczany jest na torze tur gry po tym, jak zostanie zagrana karta *Emergency Replacements*, dla przypomnienia, że gracz Viet Minh nie otrzymuje w tej turze żadnych uzupełnień.

2.2 Mapa gry

Mapa gry została wykonana jako jednostronna, należy ją rozłożyć tak, by obaj gracze mogli zobaczyć wyraźnie wszystkie obszary.

2.2.1 Obszary

Mapa gry podzielona jest na wiele obszarów. Każdy z nich ma nadrukowany numer obszaru, pole kontroli obszaru ukazujące stronę, która kontroluje początkowo dany obszar, oraz współczynnik obrony obszaru.

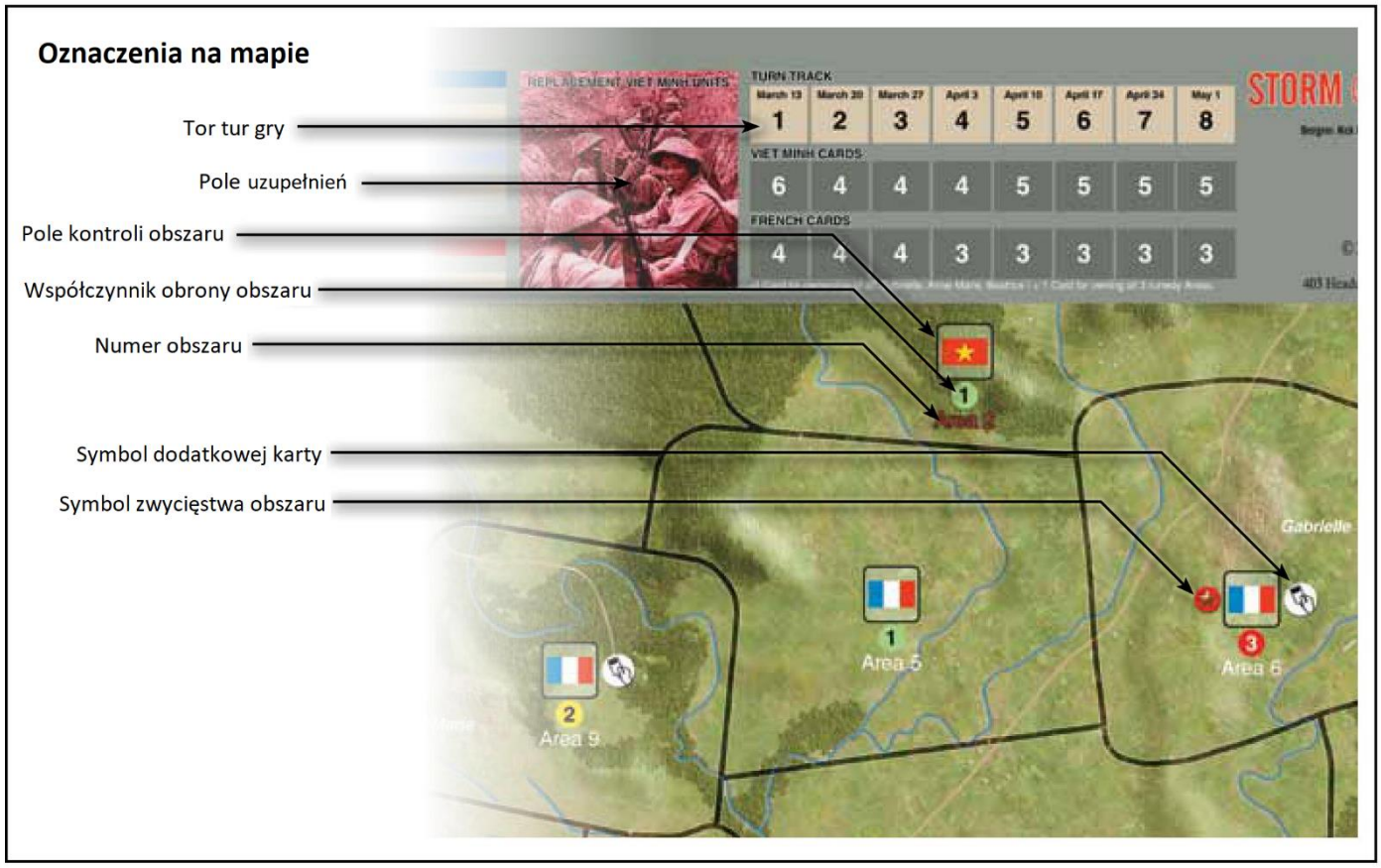
Jeśli numer obszaru ma kolor czerwony, francuskie jednostki nie mogą nigdy wejść na te obszary (zobacz 7.0). Jeśli numer obszaru ma kolor niebieski lub zielony, kontrola ich przez Viet Minh wymusza na graczu francuskim modyfikator do rzutu na zaopatrzenie (zobacz 11.0).

Niebieska granica obszaru oznacza rzekę, która ma wpływ na koszt ruchu (zobacz 7.0) i wycofania (zobacz 8.4.2).

2.2.2 Tory i pola

Tor tur gry: znacznik tury wskazuje numer aktualnej tury gry (zobacz 4.0).

Pole uzupełnień: pole, na którym trzymane są uzupełnienia Viet Minhu (zobacz 12.1).



2.3 Karty taktyki

Talia 55 kart zawiera 27 francuskich kart taktyki i 27 kart taktyki Viet Minhu, plus 1 karta specjalna (nie jest używana w grze). Rozdzielamy je na dwa stosy, jeden z wszystkimi francuskimi kartami, drugi z kartami Viet Minhu. Można je rozróżnić po kolorze frontów – francuskie są niebieskie, wietnamskie – czerwone. Wszystkie karty wietnamskie mają nadrukowany numer, wartość okopania, który jest wartością, do jakiej może wzrosnąć poziom okopu, jeśli ta karta zostanie odrzucona (zobacz 9.0).

3.0 Rozpoczęcie

Aby ustalić, który gracz pokieruje którą stroną, nowym graczom sugerujemy obopólny wybór stron. Dla doświadczonych graczy rekomendujemy procedurę zawartą w regułach opcjonalnych (zobacz 15.0).

Następnie każdy gracz umieszcza swoje jednostki odkryte na obszarze odpowiadającym obszarowi na żetonie, lub jeśli jednostka ma wejść jako posiłki, na odpowiednim miejscu toru tur gry. Uzupełnienia Viet Minhu umieszcza się w Polu uzupełnień.

Każdy gracz tasuje swoje karty, i umieszcza je zakryte przed sobą.

Na koniec, umieść żeton tury na pierwszym polu Toru tur gry.

4.0 Kolejność gry

Gra trwa 8 tur. Każda z nich składa się z:

A. Faza dobierania: Każdy gracz dobiera karty w liczbie wskazanej przez wartość na Torze tur gry dla odpowiedniej strony (zobacz 5.1).

B. Faza akcji: Obaj gracze wykonują swoje akcje naprzemiennie. Gracz Viet Minh wykonuje pierwszą akcję w każdej turze (zobacz 6.0).

Gracz może spasować, jeśli nie chce wykonywać kolejnych akcji. Jeśli gracz nie ma więcej jednostek, którymi może wykonać akcję, i nie ma żadnych kart na ręce, automatycznie pasuje.

Jeśli obaj gracze kolejno spasują, tura przechodzi w fazę końcową.

Jeśli gracz wietnamski spasuje, wówczas tura przechodzi w fazę końcową, chyba że gracz francuski natychmiast odrzuci jedną ze swoich kart taktyki (karta nie jest zagrana, jest po prostu umieszczona na stosie kart odrzuconych). Jeśli karta zostanie odrzucona, tura jest kontynuowana, faza akcji jest po stronie gracza francuskiego, po czym przechodzi na gracza wietnamskiego, itd.

C. Faza końcowa: Podczas fazy końcowej gracze mogą odrzucać karty (zobacz 5.3), z tym, że gracz wietnamski odrzuca pierwszy. Następnie, określa się status dostaw francuskich (zobacz 11.0), następnie wszystkie jednostki Viet Minh oraz odpowiednie jednostki francuskie są odwracane na świeżą stronę. Jednostki francuskie na obszarach z żetonem braku dostaw nie są odwracane na świeżą stronę. Wszystkie żetony ostrzału oraz braku dostaw są usuwane z mapy. Gracz Viet Minh wykonuje rzut na uzupełnienia (z wyjątkiem tury 1, lub jeśli na torze tur gry znajduje się żeton braku uzupełnień). Obaj gracze otrzymują swoje posiłki (i uzupełnienia) w danej turze, i umieszczają je w odpowiednich obszarach, gracz wietnamski wykonuje to pierwszy (zobacz 12.3). W tym momencie tura się kończy. Jeśli jest to tura 8, gra dobiega końca, w przeciwnym razie żeton tury przesuwa się o jedno pole na Torze tur gry, a sekwencja gry jest powtarzana.

5.0 Karty taktyki

5.1 Dobieranie kart

Na początku każdej tury, każdy z graczy dobiera karty ze swojej talii, dopóki nie będzie miał na ręku kart w liczbie pokazanej poniżej Toru tur gry (jeśli ma ich więcej, niż wskazuje ta wartość, odrzuca nadmiar). Zwróć uwagę, że jest inna liczba kart dla gracza francuskiego, a inna dla gracza wietnamskiego. Dodatkowo, w każdej turze, gracz kontrolujący następujące grupy obszarów otrzymuje dodatkową kartę za:

Trzy tereny Gabrielle, Anne-Marie i Beatrice (obszary 6, 9 i 14) – biały symbol karty.

Trzy tereny startowe (obszary 16, 20 i 21) – szary symbol karty.

Oba te bonusy kumulują się, więc jeśli gracz kontroluje wszystkie sześć wyżej wymienionych obszarów, otrzymuje dwie dodatkowe karty.

W pierwszej turze gry, gracz francuski otrzymuje obie dodatkowe karty, dlatego dobierze na rękę 6 kart (4 karty wynikające z toru tur gry, plus dwie dodatkowe karty za sprawowanie kontroli nad wszystkimi terenami oznaczonymi białym i szarym symbolem).

5.2 Zagrywanie kart

Podczas zagrywania kart, wszystkie zasady na nich zapisane mają pierwszeństwo nad zasadami ogólnymi, w razie ich braku obowiązują zasady ogólne. Kiedy tekst na karcie zaczyna się od „W swojej akcji…", jej efekty są wykonywane i trwają w danej akcji. Gracz nie może zagrać więcej niż jedną kartę tego typu na akcję.

Niektóre karty mają dwa efekty, i gracz może wybrać, który z nich chce wykorzystać (nie można wykorzystać obu).

Karty Viet Minhu mają numery, oznaczające wartość okopania, która używana jest do okopywania się jednostek (zobacz 9.0).

Inne karty mogą być zagrywane, jeśli ich warunki zostają spełnione, niezależnie od tego, którego gracza jest tura. Jest kilka kart, w przypadku których gracz może chcieć zagrać jednocześnie kilka jej egzemplarzy. Tymi kartami są: *Improved Defenses* (uwaga: pierwsza karta podwaja współczynnik obrony obszaru, a druga karta potroiłaby ten współczynnik), *Mortar Support, Night Assault, Mines, Debouchez a Zero!* oraz *Fighter Bombers*.

Dla *Improved Defenses, Mortar Support* oraz *Night Assault* efekty kart kumulują się. Dla *Mines, Debouchez a Zero!* oraz *Fighter Bomber*, efekty kart rozpatrujemy po kolei, najpierw pierwszą, potem kolejne.

Po zagraniu, karta trafia odkryta na stos kart odrzuconych. Na niektórych kartach jest napisane, że po użyciu należy usunąć ją z gry. W takim wypadku, zamiast umieszczać ją na stosie kart odrzuconych, usuwamy je z gry (zwróć uwagę, że jeśli karta zostanie odrzucona, a nie zagrana, nie zostanie usunięta z gry, tylko umieszczona na stosie kart odrzuconych).

5.3 Odrzucanie kart

W fazie końcowej, jeśli graczowi pozostaną jakiekolwiek karty na ręku, może niektóre lub wszystkie odrzucić i umieścić odkryte na stosie kart odrzuconych. Wszystkie karty, które nie zostaną odrzucone, pozostają na ręce gracza i wliczają się do maksymalnej liczby kart na ręku.

5.4 Uzupełnianie ręki

Każdy gracz ma własną pulę kart odrzuconych. Na początku tury, jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby kart w talii do uzupełnienia kart na ręku, łączy swój stos kart odrzuconych z pozostałymi kartami w talii, tasuje je tworząc nową talię, i wówczas dobiera karty. Ta zasada jest często pomijana, jednak jest istotna.

6.0 Akcje

Aktualny gracz może wykonać jedną z poniższych akcji:

6.1 Akcja jednostki

Gracz wybiera obszar, gdzie świeżymi jednostkami swojej strony może wykonać akcję ruchu (zobacz 7.0) lub ostrzału (zobacz 8.0). Gracz może wybrać dowolną liczbę świeżych jednostek do wykonania akcji. Gracz wietnamski ma do dyspozycji dwie dodatkowe akcje – podkop (zobacz 9.0) oraz szturm (zobacz 10.0).

Wszystkie wybrane jednostki muszą wykonać tę samą akcję. Na przykład muszą wszystkie wykonać ostrzał tego samego obszaru, lub ruszyć się na ten sam obszar (francuska karta *Counter Attack* pozwala aktywować razem jednostki znajdujące się na różnych obszarach).

Po wykonaniu akcji, jednostki biorące w niej udział są odwracane na stronę zużytą.

Dopuszczalne jest, aby część jednostek na danym terenie brała udział w akcji, a pozostałe, nie biorące w niej udziału, nie zostaną odwrócone na stronę zużytą.

6.2 Akcja z kart

Jeśli gracz zagrywa kartę zawierającą tekst „W swojej akcji…", jej rozpatrzenie kończy akcję.

7.0 Ruch

Każda jednostka ma liczbę punktów ruchu zobrazowaną na jej żetonie. Jeśli jednostka nie ma wystarczającej liczby punktów ruchu, by się przemieścić na dany obszar, nie może wykonać tego ruchu.

- Koszt wejścia na sąsiedni teren wynosi 1 punkt ruchu.
- Wkroczenie na obszar aktualnie kontrolowany przez przeciwnika, zawierający co najmniej jedną wrogą jednostkę, i/lub przekroczenie rzeki kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu (wystąpienie jednego lub wszystkich powyższych kryteriów skutkuje łącznie 1 dodatkowym punktem ruchu).
- Opuszczenie obszaru kontrolowanego przez wroga, i/lub zawierającego wrogą jednostkę kosztuje 1 PR (wystąpienie jednego lub wszystkich powyższych kryteriów skutkuje łącznie 1 dodatkowym punktem ruchu).

1 dodatkowy PR za przekroczenie rzeki jest anulowany, jeśli jednostka przemieszcza się przez most. Na mapie znajdują się dwa mosty, pomiędzy obszarem 29 a 28 oraz 29 a 21.

Jednostki Viet Minh nie mogą przemieścić się na obszar kontrolowany przez Francuzów, na którym znajdują się jednostki francuskie (mogą jednak wykonać szturm – zobacz 10.0).

Jednostki francuskie nie mogą przemieścić się na obszary z numerem w kolorze czerwonym. Są to obszary wokół krawędzi mapy. Francuskie jednostki pancerne nie mogą przemieszczać się (ani wycofywać) przez rzekę, jedynie po moście.

Przykład ruchu

Dwie francuskie jednostki w obszarze 10 mogą przemieścić się na obszar 7 kosztem 2 punktów ruchu (1 PR za przejście na nowy obszar, i 1 PR, gdyż jest to obszar pod wrogą kontrolą). Te same jednostki mogą się przemieścić na obszar 11 kosztem 2 PR (1 PR za wejście na nowy obszar, i 1 PR, bo jest to obszar kontrolowany przez wroga i zawierający wrogą jednostkę). Mogą się one również przemieścić na obszar 17 za 2 PR (1 PR za wejście na nowy obszar, i 1 PR za przekroczenie rzeki i wrogą jednostkę na tym obszarze).
Francuska jednostka pancerna z obszaru 17 nie może przemieścić się na obszar 10 ani 11, gdyż wymaga to przekroczenia rzeki, a może to wykonać jedynie po moście. Druga jednostka francuska w obszarze 17 może przejść na obszar 11 za 3 PR (1 PR za wejście na nowy obszar, 1 PR za przekroczenie rzeki oraz wejście na obszar kontrolowany przez wroga i zawierający wrogą jednostkę, oraz 1 PR za opuszczenie obszaru, na którym znajduje się wroga jednostka). Może się również przemieścić na obszar 10 za 3 PR (1 PR za wejście na nowy obszar, 1 PR za przekroczenie rzeki, oraz 1 PR za opuszczenie obszaru, na którym znajduje się wroga jednostka).
Jednostka Viet Minh w obszarze 17 nie może wykonać ruchu na obszar 10 (zabronione jest wkroczenie na obszar kontrolowany przez Francuzów i zawierający francuskie jednostki), nie może ruszyć się na obszar 14 (koszt 3 PR – 1 PR za ruch na nowy obszar, 1 PR za wejście na obszar kontrolowany przez wroga, i 1 PR za opuszczenie obszaru, na którym znajduje się wroga jednostka - a jednostka ma tylko 2) ani na obszar 11 (wymaga 3 PR - 1 PR za ruch na nowy obszar, 1 PR za przekroczenie rzeki, oraz 1 PR za opuszczenie obszaru, na którym znajduje się wroga jednostka).

Określenie liczby PR, potrzebnych na wykonanie ruchu, określa się na bieżąco podczas jego wykonywania. Na przykład – jednostka francuska wkracza na teren kontrolowany przez Viet Minh, nie zawierający wrogich jednostek. Koszt tego ruchu to 2 PR. Po wkroczeniu na obszar, kontrola nad nim zostaje przekazana graczowi francuskiemu, więc gdyby jednostka chciała kontynuować ruch, nie ma potrzeby płacenia dodatkowego PR za opuszczenie terenu kontrolowanego przez wroga.

Wszystkie jednostki wykonujące ruch jako stos w ramach jednej akcji, poruszają się jednocześnie z punktu startowego do docelowego. Jeśli jednostki mają różne współczynniki ruchu, stos ma liczbę PR równą najniższej wartości ruchu jednostki będącej jego częścią.

Każdy gracz może posiadać maksymalnie 9 jednostek na jednym obszarze w dowolnym momencie gry. Ruch skutkujący pojawieniem się więcej niż 9 jednostek na obszarze jest niedozwolony. Na przykład, jeśli gracz ma na obszarze 8 jednostek, nie może przemieścić na niego stosu zawierającego 2 jednostki, ani przez ten obszar przejść.

Po zakończeniu ruchu, jednostki należy obrócić na stronę zużytą.

8.0 Ostrzał

Ostrzał może być przeprowadzony przez jednostki mające siłę ognia 1 lub większą, bądź też zgodnie z zaleceniami karty. Jeśli ostrzał jest prowadzony przez stos, wszystkie jednostki muszą strzelać do tego samego obszaru.

8.1 Ostrzał od jednostek

Ostrzał jednostki lub stosu może być skierowany przeciwko jednostkom wroga znajdującym się w tym samym, lub sąsiadującym obszarze. Ostrzał obszaru, na którym znajdują się zarówno wrogie, jak i przyjazne jednostki, nie ma wpływu na jednostki przyjazne.

Podczas strzelania do sąsiedniego obszaru, żeton ostrzału umieszczamy na obszarze, z którego prowadzony jest ostrzał, oznaczając odpowiednią flagą stronę, która wykonywała ostrzał.

Po wykonaniu ostrzału jednostkę odwraca się na stronę zużytą.

8.2 Ostrzał z kart taktycznych

Jeśli ostrzał prowadzony jest za pomocą karty, postępuj zgodnie z tekstem na niej napisanym. Po rozpatrzeniu tekstu karty należy odłożyć ją na stos kart odrzuconych.

8.3 Sekwencja rozpatrywania ostrzału

Ostrzał rozpatrywany jest w trzech krokach. W pierwszym ustalamy liczbę punktów ataku, w drugim – liczbę punktów obrony, w trzecim – liczbę punktów obrażeń zadanych i przydzielanych.

8.3.1 Określanie punktów ataku

Do określenia liczby punktów ataku rzuć 2k6 i zsumuj wartości. Dodaj tę wartość do sumy siły ognia wszystkich strzelających jednostek. Wynik daje łączną liczbę punktów ataku.

8.3.2 Określanie punktów obrony

Liczba punktów obrony jest równa sumie największej wartości obrony pojedynczej jednostki znajdującej się na ostrzeliwanym obszarze oraz wartości obronnej terenu w obszarze ostrzeliwanym (który może być modyfikowany przez wietnamskie znaczniki okopów – patrz 9.1). Jednakże, jeśli zachodzi którykolwiek z poniższych warunków, wartość obronna terenu jest ignorowana:

- Ostrzeliwane jednostki znajdują się na tym samym obszarze, co ostrzeliwujący.
- Ostrzeliwane jednostki nie kontrolują obszaru, na którym się znajdują.
- Jeśli na ostrzeliwanym obszarze znajduje się już żeton ostrzału którejkolwiek ze stron.
- Obszar jest szturmowany (zobacz 10.0).

8.3.3 Określanie punktów obrażeń

Liczba punktów obrażeń jest równa różnicy punktów ataku i obrony. Jeśli wynosi ona zero lub mniej, obrażenia nie są zadawane. Jeśli wynosi 1 lub więcej, jednostkom ostrzelanym należy przydzielić odpowiednią liczbę punktów obrażeń (jeśli to możliwe).

8.4 Przydzielanie punktów obrażeń

Po otrzymaniu obrażeń, gracz kontrolujący jednostki ostrzeliwane przydziela punkty obrażeń jednostkom na ostrzeliwanym obszarze. Używa do tego poniższej metody, tak, aby przydzielić wszystkie otrzymane punkty obrażeń. Poniższa lista prezentuje wszystkie możliwości przydzielania punktów obrażeń. Żadne inne nie są dozwolone.

1 punkt

Odwróć jednostkę ze strony świeżej na zużytą **lub** wycofaj zużytą jednostkę na przyległy obszar.

2 punkty

Wyeliminuj zużytą jednostkę **lub** odwróć świeżą jednostkę ze strony świeżej na zużytą i wycofaj ją na przyległy obszar.

3 punkty

Wyeliminuj świeżą jednostkę.

Jeśli karta pozwala strzelającemu przydzielić punkty obrażeń, może on przydzielić je konkretnym jednostkom wroga. Na przykład, jeśli gracz francuski zadaje 3 punkty obrażeń dwóm jednostkom wietnamskim, może przypisać wszystkie 3 jednej jednostce, lub też 2 punkty jednej, a 1 punkt drugiej jednostce.

8.4.1 Rozdzielanie

O ile gracz ostrzeliwany może przydzielić dowolnie punkty obrażeń pomiędzy ostrzeliwane jednostki (chyba, że tekst karty mówi inaczej), o tyle musi on wykorzystać ich jak najwięcej. Jeśli jest więcej punktów obrażeń, niż jednostek, którym można je przydzielić, nadwyżki są ignorowane. Na przykład, jeśli na ostrzeliwanym obszarze znajduje się jedna świeża jednostka, a do przydzielenia jest 5 punktów obrażeń, 3 punkty są przydzielane na eliminację jednostki, a 2 punkty są ignorowane.

Przykład ostrzału i obrażeń

Cztery jednostki francuskie z obszaru 10 ostrzeliwują jednostki wietnamskie w obszarze 11. Całkowita siła ognia wynosi 7 (3+1+1+2). Gracz rzuca 2k6, i osiąga wynik 6. Dodaje to do siły ognia jednostek, otrzymując w sumie 13 punktów ataku. Obrona sił wietnamskich to 10 – 8 za największą wartość obrony plus 2 za punkty obrony terenu (1 z wartości wydrukowanej na terenie, i 1 za okopy). Liczba obrażeń to 3 (13 minus 10).
Gracz wietnamski decyduje, jak je przydzielić. Jedna opcja, to wyeliminowanie jednej świeżej jednostki z ostrzelanego obszaru. Druga, to obrócenie jednej jednostki na stronę zużytą oraz obrócenie i wycofanie drugiej jednostki. Wycofująca się jednostka może przemieścić się na obszar 7 lub 8, gdyż oba są kontrolowane przez Viet Minh. Ponieważ na żadnym nie ma wrogich jednostek, oba mogą być celem wycofania (jeśli gracz kontroluje kilka obszarów, do których może się wycofać, musi wybrać ten, na którym jest najmniej jednostek wroga). Nie może wycofać się do obszaru 17 ani 14, gdyż są one kontrolowane przez Francuzów.
Po rozpatrzeniu obrażeń, francuski znacznik ostrzału jest umieszczany na obszarze 10, a jednostki francuskie są odwracane na stronę zużytą.

8.4.2 Odwroty

Wszystkie odwroty muszą być wykonane na sąsiednie obszary, kontrolowane przez wycofującego. Jeśli nie ma takiego obszaru, jednostka wycofująca się zostaje wyeliminowana.

Francuskie jednostki pancerne nie mogą wycofać się za rzekę, za wyjątkiem połączeń przez jeden z dwóch mostów.

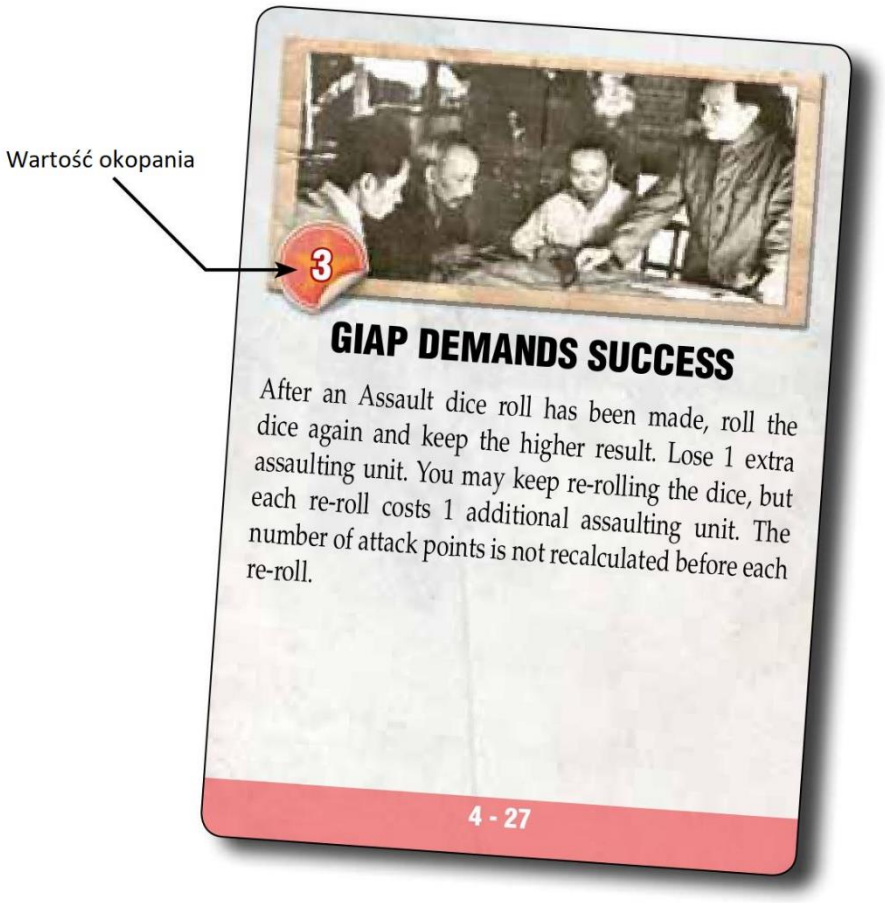
Podczas odwrotu, jeśli istnieje kilka dozwolonych dróg odwrotu, należy wybrać obszar, na którym jest najmniej jednostek wroga, i nie spowodujemy przekroczenia limitu jednostek na danym obszarze. Innymi słowy, jeśli mamy wybór pomiędzy obszarem, na którym nie ma wrogich jednostek (ale wkroczenie spowoduje przekroczenie limitu jednostek), oraz takim, na którym są wrogie jednostki, ale wkroczenie nie spowoduje przekroczenia limitu, należy wybrać obszar drugi.

Jeśli jest wiele obszarów, do których jednostki mogą się wycofać, wszystkie zawierają taką samą liczbę wrogich jednostek, wycofujący się gracz może zdecydować, do którego obszaru uda się każda jednostka. Jednostki nie muszą przemieszczać się do tego samego obszaru.

Wycofywanie jednostek do obszaru, które spowoduje przekroczenie jego limitu (więcej niż 9 przyjaznych jednostek w obszarze) jest niedozwolone, chyba, że nie ma innych kontrolowanych, sąsiadujących obszarów. Jeśli jednostki wycofując się spowodują przekroczenie limitu obszaru, należy użyć powyższej procedury by wycofać je ponownie. Jeśli kolejny obszar nie może ich pomieścić z powodu limitu, należy kontynuować wycofywanie. Nie wolno wycofywać się z powrotem do obszaru, z którego jednostki wykonały odwrót. Jeśli nie ma legalnych miejsc, do których jednostka może się wycofać, zostaje wyeliminowana.

9.0 Okopanie

Okop może być wykonany jedynie przez gracza Viet Minh na obszarze, który kontroluje. Gdy zostanie wybrana akcja okopania, poziom okopów obszaru zostaje zwiększony (do maksymalnej wartości 3), i umieszcza się odpowiedni żeton okopu na danym obszarze.



Aby wykonać akcję okopania, gracz wietnamski może albo odwrócić 2 świeże jednostki na stronę zużytą za każdy poziom okopu (tzn. jeśli obróconych zostało 6 jednostek, poziom okopu zwiększa się o 3), albo odrzucić jedną ze swoich

kart taktyki i zwiększyć poziom okopów o wartość okopania wydrukowaną na karcie (przy tej akcji nie zużywamy żadnych jednostek).

9.1 Poziom okopów

Każdy poziom okopów zwiększa współczynnik obrony obszaru o 1, aż do maksymalnej wartości 3 (w tym wartość obrony terenu wydrukowana na mapie). Obecny poziom obrony obszaru jest oznaczony znacznikiem okopu na danym obszarze. Na przykład, jeśli obszar ma wartość obrony 2, i znajduje się na nim znacznik okopu poziomu 2, to całkowita wartość obrony terenu wynosi 3 (2+2=4, ale wartość maksymalna to 3).

Jeśli na danym obszarze nie ma żadnych jednostek, żeton okopu pozostaje na mapie. Jeśli obszar przejdzie pod kontrolę Francuzów, żeton zostaje usunięty.

10.0 Szturm

Szturm może wykonywać jedynie gracz Viet Minh. Gracz wietnamski nie może przemieścić się na obszar kontrolowany przez Francuzów i zawierający francuskie jednostki, ale może go szturmować. Szturm może być wykonany przez rzekę, a punkty ruchu nie są wówczas uwzględniane.

Aby wykonać szturm, obszar, z którego będzie on prowadzony, musi mieć poziom okopów 3 (za wyjątkiem tury 1, gdy jednostki wietnamskie mogą szturmować z dowolnego obszaru, nawet z poziomem okopów 0). Do przeprowadzenia szturmu aktywne jednostki wietnamskie przeprowadzają akcję ostrzału (zobacz 8.0) na sąsiedni obszar kontrolowany przez Francuzów. Broniące się jednostki francuskie nie doliczają wartości obrony obszaru, na którym się znajdują.

Jeśli po akcji ostrzału na obszarze nie ma jednostek francuskich, gracz przenosi jednostki Viet Minh na zdobyty obszar i odwraca je na stronę zużytą. Jeśli w obszarze pozostały jakieś jednostki francuskie, jednostki wietnamskie pozostają na miejscu i odwracają się na stronę zużytą. Nie umieszczamy żetonu ostrzału na obszarze szturmowanym.

Gdy jednostki Viet Minh zostaną zużyte, jedna z nich jest automatycznie eliminowana. Jeśli karta *Giap Demands Success* została zagrana, przy każdym przerzucie eliminowana jest jedna jednostka. Gracz może wykonywać przerzuty tylko w liczbie mniejszej od liczby posiadanych przez siebie jednostek, które może wyeliminować. Jeśli przeprowadza szturm 7 jednostkami, może wykonać 6 przerzutów, a to doprowadzi go do wyeliminowania wszystkich 7 jednostek (choć nadal może przejąć kontrolę nad obszarem, ponieważ jednostki najpierw wkraczają na szturmowany obszar, kontrola nad obszarem się zmienia, następnie jednostki zostają zużyte, po czym są eliminowane).

Liczba jednostek szturmujących nie może być większa niż wynosi limit atakowanego obszaru. Na przykład, jeśli szturmowany obszar zawiera już dwie jednostki wietnamskie, do szturmu można skierować maksymalnie 7 jednostek.

Gracz Viet Minh może wykonać szturm nawet z obszaru, na którym znajdują się jednostki francuskie, jeśli tylko poziom okopów wynosi 3. Zauważ, że jeśli atak zostanie przeprowadzony przez wszystkie jednostki wietnamskie z obszaru, w razie sukcesu obszar, z którego przeprowadzono szturm, przechodzi pod kontrolę francuską (zobacz 13.0).

WAŻNE: Tylko w 1 turze gracz wietnamski może atakować dowolny sąsiedni obszar, bez względu na poziom okopów.

11.0 Francuskie dostawy

Podczas fazy końcowej gracz francuski rzuca 2k6 i do wyniku dodaje +2 za każdy kontrolowany przez Viet Minh pas startowy (są 3 takie obszary, zaznaczone niebieskim numerem) i +1 za każdy obszar na zachód od rzeki kontrolowany przez Viet Minh sąsiadujący z pasem startowym (jest ich 6, zaznaczone zielonymi numerami).

Jeśli wynik mieści się pomiędzy 2-8, wszystkie obszary francuskie są zaopatrywane (i wszystkie jednostki francuskie zostaną odwrócone na stronę świeżą). Jeśli wynik wynosi 9-15, jeden francuski obszar nie otrzyma posiłków. Gdy wynik wynosi 16 i więcej, dwa obszary francuskie nie otrzymują zaopatrzenia. Gracz wietnamski umieszcza żeton braku dostaw w odpowiedniej liczbie obszarów (1, 2 lub ewentualnie 3 po zagraniu karty *Heavy Flak*), które chce pozbawić dostaw. Żadna jednostka francuska w oznaczonych obszarach nie jest odwracana na świeżą stronę.

12.0 Uzupełnienia i posiłki

12.1 Uzupełnienia

W każdej turze, poza 1-szą oraz tą, w której zagrano kartę *Emergency Replacements*, gracz Viet Minh rzuca kostką 1k6 i otrzymuje uzupełnienia w liczbie równej połowie wartości rzutu (zaokrąglonego w górę). Gracz dobiera je z pola uzupełnień. Są to jednostki 1-7-2, z naniesionymi żółtymi cyframi, oznaczającymi jednostki uzupełnień.

Uzupełnienia umieszczane są na planszy w tym samym momencie, co posiłki, przy użyciu tych samych zasad.

12.2 Posiłki

Gracze mogą otrzymywać posiłki podczas fazy końcowej tury. Jednostki przybywają na planszę w turach, których numer jest naniesiony na żetonie.

12.3 Umieszczanie posiłków na planszy

Gracz Viet Minh umieszcza swoje posiłki jako pierwszy. Może on umieścić je na dwóch rodzajach obszarów. Pierwszym są dowolne obszary kontrolowane przez Viet Minh (nawet takie, gdzie znajdują się jednostki francuskie). Drugim są obszary kontrolowane przez Francuzów, nie zawierające wrogich jednostek, pod warunkiem, że istnieje nieprzerwany ciąg obszarów kontrolowanych przez siły wietnamskie od krawędzi mapy do obszaru sąsiadującego z tym, gdzie chcemy wystawić jednostkę. Jeśli jakakolwiek jednostka Viet Minh zostanie umieszczona na takim obszarze, przechodzi on natychmiast pod kontrolę gracza wietnamskiego. Należy pamiętać o obowiązującym limicie obszaru wynoszącym 9 jednostek na stronę. Jeśli nie ma odpowiedniego obszaru do umieszczenia jednostek, są one eliminowane.

Gracz francuski umieszcza swoje jednostki na dowolnym, kontrolowanym przez siebie obszarze, nawet gdy są tam jednostki Viet Minh. Jeśli nie ma odpowiedniego obszaru do umieszczenia jednostek, są one eliminowane.

Każdy gracz może umieścić swoje jednostki zarówno pojedynczo, jak i w stosach (dopóki limity obszarów są zachowane).

13.0 Kontrola obszarów

Na początku gry kontrolujący każdego obszaru zobrazowany jest przez odpowiedni symbol wydrukowany na polu kontroli obszaru na mapie. Każdy obszar jest kontrolowany bądź przez Francuzów, bądź przez Viet Minh.

W dowolnym momencie gry, podczas dowolnej tury, jeśli gracz kontrolujący obszar nie ma na nim żadnej jednostki, a przeciwnik ma tam chociaż jedną jednostkę, kontrola nad obszarem natychmiast przechodzi na tego drugiego. W tym celu należy umieścić żeton kontroli na polu kontroli obszaru po stronie wskazującej, kto obecnie kontroluje dany obszar, lub usunąć żeton, jeśli nie jest on potrzebny.

14.0 Warunki zwycięstwa

Na koniec tury 8, jeśli gracz Viet Minh kontroluje co najmniej sześć obszarów z poziomem obrony 3 (te obszary są zaznaczone na mapie symbolami zwycięstwa), wówczas wygrywa grę. W przeciwnym wypadku zwycięża gracz francuski.

15.0 Reguły opcjonalne

Dla doświadczonych graczy, lub na potrzeby gry turniejowej, można dokonywać wyboru stron w drodze licytacji liczby obszarów z poziomem obrony 3, jaką ma zająć gracz Viet Minh w tej grze. Gracz, który podał wyższą liczbę, obejmuje dowodzenie stroną wietnamską, drugi gracz bierze Francuzów. Liczba wylicytowanych obszarów z poziomem obrony 3, jakie zobowiązał się zdobyć gracz Viet Minh, staje się jego warunkiem zwycięstwa.

Jeśli oferty obu gracy są takie same, decyduje rzut kostką (licytacja nadal określa warunki zwycięstwa).

16.0 Skróty na żetonach francuskich

BEP: bataillon étranger de parachutistes

BPC: bataillon de parachutistes coloniaux

BPVN: bataillon de parachutistes vietnamiens

BT: bataillon thaï

DBLE: demi-brigade de Légion étrangère

GAACEO: groupe antiaérien d'artillerie coloniale d'Extrême-Orient

GMPT: groupement mobile de partisans thaïs

RCC: régiment de chasseurs à cheval

RCP: régiment de chasseurs parachutistes

REI: régiment étranger d'infanterie

RTA: régiment de tirailleurs algériens

RTM: régiment de tirailleurs marocains

Przykładowy szturm

W poniższym przykładzie akcja jest po stronie gracza Viet Minh.

W tej sytuacji gracz Viet Minh nie może przeprowadzić szturmu z obszaru 14 na obszar 17 (chyba, że jest to pierwsza tura), gdyż nie posiada okopów poziomu 3. Jednakże gracz wietnamski zagrywa kartę *Surprise Assault*. Pozwala ona wykonać szturm na sąsiedni obszar bez względu na poziom okopów na obszarze, z którego rozpoczyna się atak. Gracz decyduje się przeznaczyć do szturmu wszystkie 9 jednostek z obszaru 14. Następnie zagrywa drugą kartę – *Night Assault*, która dodaje 3 do wyniku rzutu kością podczas ataku.

Gracz francuski zagrywa kartę *Flares*, która neguje wszystkie zagrane karty *Night Assault* (gdyby więc gracz Viet Minh zagrał dwie karty *Night Assault*, chcąc dodać 6 do wyniku rzutu kostką, oba efekty zostałyby zanegowane przez kartę *Flares*).

Następnie gracz francuski zagrywa kartę *Debouchez a Zero!*. Jej efekt jest rozpatrywany przed rozpoczęciem szturmu. Gracz francuski wykonuje ostrzał o sile 6 szturmujących jednostek wietnamskich. W wyniku rzutu 2k6 otrzymuje wartość 7. W sumie daje to 13 punktów ataku, natomiast gracz wietnamski ma tylko 8 punktów obrony (punkty obrony terenu nie są dodawane), więc otrzymuje 5 punktów obrażeń. Gracz Viet Minh ma kilka opcji rozdzielenia otrzymanych punktów obrażeń. Może odwrócić pięć jednostek na stronę zużytą, ale wówczas musiałby atakować tylko czterema jednostkami (szturm trwa). Może też wyeliminować jedną świeżą jednostkę i odwrócić na stronę zużytą dwie inne. To rozwiązanie pozostawia 6 jednostek, które mogą uczestniczyć w szturmie. Opcją, którą wybiera gracz, jest usunięcie świeżej jednostki i zużycie oraz wycofanie drugiej jednostki. Jednostka, która ma zostać wycofana, musi przenieść się na sąsiedni, kontrolowany przez Viet Minh obszar (jeśli jest kilka obszarów do wyboru, należy wybrać obszar z najmniejszą liczbą francuskich jednostek na nim), dlatego gracz wybiera wycofanie na obszar 11 (może również wybrać obszar 8). Jeśli gracz francuski ma drugą kartę *Debouchez a Zero!*, może ją zagrać i przeprowadzić kolejny atak na szturmujące siły Viet Minh. Jeśli ma kartę *Mines*, nie może jej użyć podczas tego szturmu (karty *Debouchez a Zero!* oraz *Mines* nie mogą być łączone).

Szturm jest kontynuowany. Siła ognia jednostek wietnamskich wynosi 9, a obrona jednostek francuskich 10 (wartość obrony terenu jest ignorowana, a używana jest najwyższy wskaźnik obrony jednostek francuskich). Aby szturm się powiódł, gracz Viet Minh musi zadać minimum 8 punktów obrażeń (oznaczałoby to eliminację 2 jednostek francuskich oraz zużycie i wycofanie trzeciej z nich). Jeśli zada mniej, wówczas gracz francuski będzie miał co najmniej jedną jednostkę w szturmowanym obszarze i szturm się nie powiedzie (jednostki Viet Minh pozostaną w obszarze 14). Aby zagwarantować sobie zwycięstwo, gracz Viet Minh musi wyrzucić co najmniej 9. Rzuca kostkami i otrzymuje…

…2. Ten wynik oznacza 1 punkt obrażeń dla jednostek francuskich. Jednak gracz Viet Minh zagrywa kartę *Giap Demands Success*. Pozwala ona przerzucić kostki i zachować najlepszy wynik. Gracz może wykonywać przerzut tyle razy, ile ma dostępnych jednostek, ale każdy kolejny będzie go kosztował kolejną jednostkę. Rzuca drugi raz, i otrzymuje wynik 6. Decyduje się przerzucić ponownie, i otrzymuje 12. Zatrzymuje ten wynik, dzięki któremu zadaje 11 punktów obrażeń jednostkom francuskim, eliminując je. Gracz Viet Minh przemieszcza swoje jednostki do obszaru 17, przejmuje nad nim kontrolę i odwraca jednostki na stronę zużytą. Wówczas eliminuje 3 z nich (1 za szturm i 2 za przerzuty). Sytuacja końcowa pokazana jest poniżej.

17. Twórcy

Twórca gry: Nick Richardson

Rozwój: Brian Youse

Oprawa graficzna: Niko Eskubi

Okładka: Jordan Worley

Testerzy gry: Guy Chaney, Gary Phillips, Ken Dunn, David Hoskins, Michael Vogt, Bob Sohn, Dave Bohnenberger, John Vasilakos, Chad Mekash, Allen Hill, Nathan Hill, Eric Feifer, Dennis Rhoads, Tim Paterson, Christopher Ono, Dan Dolan, Pete Atack, Charles Stampley, Randy Callard, Rob Winslow, Stan Myszak, Greg Schmittgens, Ray Freeman, Dan Gavrilovic, Lew Ritter, Jack Jung, Roger Taylor, Sean Druelinger, Chris Easter, Francis Czawlytko, Michael Boucher.

Specjalne podziękowania: Chas Argent, Perry Cocke, Jeff Evich, Adam Starkweather, JR Tracy, Mark Sockwell, Joe Pellam, Paul Suderman, and Kevin Valerian.

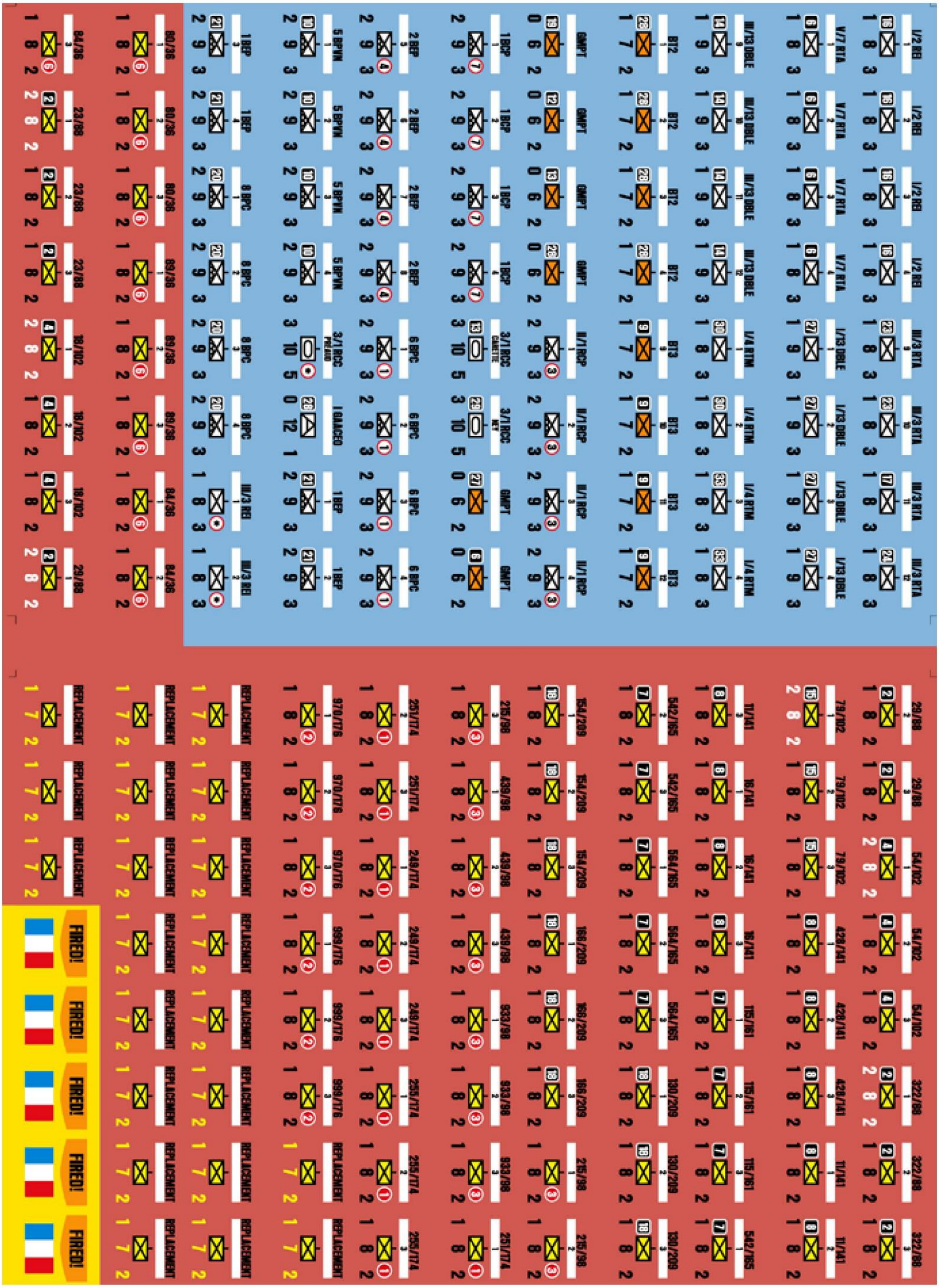
© Multi-Man Publishing, Inc. 2014.

Polska wersja dla Portalu Strategie (portal.strategie.net.pl)

Tłumaczenie: Patryk Służański

Korekta: Andrzej Zyśko

Zestaw żetonów



Karty Viet Minh

Improved defenses (1, 2)

Zagraj tę kartę podczas akcji gracza francuskiego, aby podwoić współczynnik obrony jednego obszaru (włączając w to znaczniki okopów) do maksymalnej wartości 6. Tę kartę należy zagrać przed wykonaniem rzutu kośćmi.

Można zagrać dwie kopie tej karty podczas jednej akcji, w celu potrojenia wartości obrony terenu.

Rats of the Nam Yum (3)

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie swojej akcji. Wybierz obszar kontrolowany przez gracza francuskiego, na którym nie ma jednostek Viet Minh. Rzuć 1k6. Wynik określa liczbę jednostek francuskich na tym obszarze(wybranych przez gracza Viet Minh), które zostaną zużyte. Jeśli wynik rzutu kostką jest większy, niż liczba świeżych jednostek francuskich, nie ma dodatkowego efektu.

Giap demands success (4, 5)

Podczas szturmu, po wykonaniu rzutu kośćmi ataku, rzuć nimi ponownie, i wybierz wyższy wynik. Usuń 1 dodatkową jednostkę szturmującą. Możesz nadal przerzucać kości, ale każdy przerzut kosztuje utratę 1 dodatkowej jednostki szturmującej. Liczba punktów ataku nie jest przeliczana przed każdym przerzutem.

Detonate mine shaft (6)

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie swojej akcji. Wybierz obszar kontrolowany przez gracza francuskiego, sąsiadujący z obszarem zawierającym okopy poziomu 3. Gracz francuski może teraz wycofać z tego obszaru tyle jednostek, ile chce (wliczając użyte jednostki). Wszystkie świeże jednostki, które zostaną wycofane, zostają przekręcone na stronę zużytą. Rzuć 1k6. Wynik określa liczbę obrażeń, jakie gracz Viet Minh rozdysponowuje jednostkom francuskim pozostającym na danym obszarze.

Po zagraniu tej karty usuń ją z gry. Nie można zagrać tej karty w pierwszej turze gry.

Poor weather (7, 8)

Zaneguj francuską kartę *Fighter Bomber* lub *B-26*.

Katyusha rockets (9)

Siła ognia 12

W ramach swojej akcji wykonaj atak o sile ognia 12 na obszar sąsiadujący z kontrolowanym przez ciebie. Siła ognia wzrasta do 13, jeśli na atakowanym obszarze znajduje się 7 lub więcej jednostek francuskich.

Po zagraniu tej karty usuń ją z gry.

Propaganda (10)

W ramach swojej akcji wybierz obszar sąsiadujący z kontrolowanym przez ciebie, na którym znajdują się jednostki tajskie. Rzuć kostką za każdą tajską jednostkę. Przy wyniku 4, 5, lub 6 jednostka jest usuwana z gry.

Po zagraniu tej karty usuń ją z gry.

Heavy flak (11)

Zagraj podczas francuskiej fazy zaopatrzenia. Zwiększ o 1 ilość obszarów, które nie otrzymają zaopatrzenia.

Surprise assault (12, 13, 14)

W swojej akcji wykonaj szturm. Poziom okopów obszaru, z którego atakują jednostki, może mieć dowolną wartość (włączając 0).

Emergency replacements (15)

Na koniec dowolnej akcji (swojej lub przeciwnika) umieść dwie świeże jednostki z Pola jednostek zreorganizowanych na dowolnym, kontrolowanym przez siebie, obszarze.

W tej turze nie możesz wykonać rzutu na reorganizację. Umieść Znacznik braku reorganizacji na torze tur gry w ramach przypomnienia, i usuń go na koniec tury.

Nie można zagrać tej karty w pierwszej turze gry.

105mm artillery (16, 17, 18, 19, 20)

Siła ognia 9

W ramach swojej akcji wykonaj atak o sile ognia 9 na obszar sąsiadujący z kontrolowanym przez ciebie. Siła ognia wzrasta do 10, jeśli na atakowanym obszarze znajduje się 7 lub więcej jednostek francuskich.

LUB

Ogień kontrbateryjny

Zaneguj każdą francuską kartę artylerii (w tym TOT Artillery).

75mm artillery (21, 22, 23, 24)

Siła ognia 8

W ramach swojej akcji wykonaj atak o sile ognia 8 na obszar sąsiadujący z kontrolowanym przez ciebie. Siła ognia wzrasta do 10, jeśli na atakowanym obszarze znajduje się 7 lub więcej jednostek francuskich.

LUB

Ogień kontrbateryjny

Zaneguj każdą francuską kartę artylerii (w tym TOT Artillery).

Night assault (25, 26, 27)

Zagraj podczas ataku i dodaj 3 do wartości wyrzuconej na kości ataku. Tę kartę należy zagrać przed wykonaniem rzutu kostką.

Można zagrać wiele kopii tej karty podczas jednej akcji.

Karty francuskie

Bigeard refuses to leave (1)

Zagraj tę kartę po jakimkolwiek ataku lub szturmie przeciw tobie, i zignoruj jeden punkt obrażeń za każdą twoją jednostkę na tym obszarze.

Po zagraniu tej karty usuń ją z gry.

Command coordination (2, 3)

Przerzuć dowolną francuską kostkę podczas ataku, i przyjmij nowy rezultat.

Debouchez a zero! (4, 5)

Zagraj tę kartę podczas szturmu sił Viet Minh na obszar. Wykonaj atak z siłą ognia 6 na szturmujące jednostki, zanim one wykonają swój szturm. Szturmujące jednostki nie korzystają ze współczynnika obrony obszaru. Wyniki rozpatrywane są normalnie, a następnie pozostałe świeże jednostki Viet Minh kontynuują szturm. Jeśli nie ma już świeżych szturmujących jednostek, akcja natychmiast się kończy, a jednostka Viet Minh nie jest tracona w ramach szturmu.

Można zagrać kilka kopii tej karty podczas jednej akcji, jednak każda jest rozpatrywana indywidualnie.

Tej karty nie można łączyć z kartą *Mines.*

Bordels mobiles de campagne (6)

W swojej akcji wybierz obszar. Wszystkie twoje jednostki na tym obszarze odwracane są ze strony zużytej na świeżą.

Flares (7, 8)

Zaneguj kartę *Night Assault* zagraną podczas jednego szturmu. Szturm jest kontynuowany.

Relief force from Isabelle (9)

W ramach swojej akcji rzuć 1k6, i porównaj wynik z poniższą tabelką. Umieść odpowiednie świeże jednostki w obszarze 38. Wszystkie te jednostki mają * jako turę posiłków.

Wynik rzutu	Jednostki
1-3	2 jednostki piechoty
4-5	1 jednostka pancerna
6	1 jednostka pancerna i 1 jednostka piechoty

Po zagraniu tej karty usuń ją z gry.

Ta karta nie może być zagrywana po 4 turze gry.

Flamethrowers (10)

Przed rozpatrzeniem ataku przez jednostki francuskie wartość współczynnika obrony atakowanego obszaru jest obniżana do zera.

Mines (11, 12)

Zagraj podczas szturmu sił Viet Minh na kontrolowany przez ciebie obszar. Rzuć kością. Wynik wskazuje, ile jednostek Viet Minh (wybranych przez ich właściciela) zostaje natychmiast wycofanych i nie bierze udziału w szturmie. Pozostałe świeże jednostki muszą teraz kontynuować szturm. Jeśli nie ma już świeżych jednostek do szturmu, akcja natychmiast się kończy, a jednostka Viet Minh nie jest tracona podczas szturmu.

Można zagrać kilka kopii tej karty podczas jednej akcji, jednak każda jest rozpatrywana indywidualnie.

Tej karty nie można łączyć z kartą *Debouchez a Zero!*

Mortar support (13, 14, 15)

Siła ognia 3

Dodaj 3 do wartości dowolnego ataku wykonywanego przez twoje jednostki. Tę kartę należy zagrać przed wykonaniem rzutu kostką.

Można zagrać kilka kopii tej karty w czasie jednej akcji.

Counter attack (16, 17)

Zagraj podczas swojej akcji. Jeśli w poprzedniej akcji utraciłeś kontrolę nad obszarem, możesz zebrać dowolne ze swoich jednostek z przyległych do straconego obszarów w stos (jednostki mogą pochodzić z różnych obszarów, muszą jednak mieć wystarczającą ilość punktów ruchu, by wejść na utracony obszar). Następnie wykonaj atak wszystkimi tymi jednostkami przeciw wrogim jednostkom na utraconym obszarze. Po wykonaniu ataku twoje jednostki zostają zużyte i pozostają na tym obszarze. Na atakowanym obszarze nie umieszczamy znacznika ostrzału.

B-26 bombers (18, 19)

Siła ognia 6

W swojej akcji wykonaj atak z siłą 6 na dowolny obszar.

Fighter bombers (20, 21)

Siła ognia 4

W dowolnym momencie swojej akcji wykonaj atak z siłą ognia 4 na dowolny obszar. Przydzielasz wszystkie obrażenia, poza drogami odwrotu.

Można zagrać kilka kopii tej karty podczas jednej akcji, jednak każda jest rozpatrywana indywidualnie.

Artillery (22, 23, 24, 25, 26)

Siła ognia 7

W swojej akcji wykonaj atak z siłą ognia 7 na obszar przyległy do kontrolowanego przez ciebie.

LUB

W swojej akcji usuń wszystkie znaczniki okopów z obszaru przyległego do kontrolowanego przez ciebie.

TOT artillery (27)

Siła ognia 10

W swojej akcji wykonaj atak z siłą ognia 10 na obszar przyległy do kontrolowanego przez ciebie.

LUB

W swojej akcji usuń wszystkie znaczniki okopów z obszaru przyległego do kontrolowanego przez ciebie.