

Stati Uniti (US)	
Operazioni COIN	Attività Speciali
<p>Addestra (+ tutte le AS) Scopo: > forze locali, > Supporto, < Clientelismo Luogo: città o province con pezzi US Costo: 3 risorse per spazio in cui piazzati ARVN Procedura: piazza 1-2 Irregolari o, con base US, 1-2 Rangers o 1-6 cubi ARVN. Poi, in 1 di questi spazi controllato COIN, puoi pacificare 1-2 livelli (3 risorse per togliere Terrore e per ogni livello verso Supporto); se in Saigon, trasferisci fino a 3 Clientelismo nelle risorse.</p>	<p>Allerta (max 2 spazi) Scopo: colpisci con forze locali, > Aid Operazione: Addestra / Pattuglia Luogo: 1-2 spazi <i>non</i> selezionati per Addestra Procedura: in ogni spazio, Rastrella o Assalta con ARVN (costo 0), oppure attiva 1 Ranger o Irregolare per rimuovere 2 pezzi nemici (basi per ultime, non i tunnel). Poi, se vuoi +6 Aid</p>
<p>Pattuglia (+ tutte le AS) Scopo: proteggi le LdC, riposizionati tra le città Luogo: qualsiasi LdC o città Costo: 0 Procedura: sposta qualsiasi truppa US su o lungo LdC o città adiacenti, fermandoti se c'è il nemico. In ogni LdC attiva 1 nemico per cubo US e, se vuoi, assalta gratis su 1 LdC</p>	<p>Ponte Aereo (tra 4 o 2 spazi) Scopo: ammassare truppe per Operazione Operazione: tutte Luogo: 4 spazi qualsiasi, 2 coi Monsoni Procedura: ridistribuisce le truppe US e fino a 4 Irregolari, Rangers, truppe ARVN tra gli spazi selezionati.</p>
<p>Rastrella (+ ponte aereo o attacco aereo) Scopo: entra un in area, scova il nemico Luogo: qualsiasi provincia o città Costo: 0 Procedura: muovi qualsiasi truppa US, se vuoi su LdC adiacenti senza nemici e di qui in uno spazio adiacente. Attiva 1 guerrigliero per ogni truppa o Irregolare US o – nella jungla – 1 ogni 2</p>	<p>Attacco Aereo (max 6 o 2 spazi) Scopo: distruggere nemici esposti, < Trail Operazione: tutte Luogo: 1-6 spazi con pezzi COIN, 2 coi Monsoni Procedura: negli spazi selezionati, rimuovi fino a 6 pezzi nemici attivi (truppe, guerriglieri, basi, non i tunnel). Sposta ogni spazio attaccato di 1 verso Opposizione. Se vuoi, -1 Trail</p>
<p>Assalta (+ ponte aereo o attacco aereo) Scopo: elimina il nemico Luogo: spazi con truppe US e nemici Costo: 3 se aggiungi l'assalto ARVN Procedura: rimuovi 1 pezzo nemico attivo per spazio (truppe NVA, guerriglieri, basi / tunnel al 4+) per ogni truppa US, rimuovi 2 per 1 se c'è base US, rimuovi 1 per 2 se montagna senza base US. In 1 spazio puoi aggiungere l'assalto ARVN</p>	<p>Vittoria US: Supporto + truppe e basi US disponibili =>50 ARVN: popolazione controllata COIN + Clientelismo =>50 NVA: popolazione controllata NVA + basi =>18 VC: Opposizione + basi =>35</p>

1) Vittoria?	Coup (Golpe): fasi		
<p>2) Risorsa →</p>	<p>Sabotaggio: sabota ogni LdC (non sabotata) in cui: guerriglieri VC+NVA > pezzi COIN; o adiacente a una città senza controllo COIN</p>	<p>-1 Trail se un qualsiasi spazio in L&C è controllato COIN</p>	<p>> risorse ARVN = Aid + LdC (-sabot.) Regola ECON (15 – sabot.) > risorse VC = basi > risorse NVA = basi in L&C + 2x Trail < Aid = 3x pezzi Casualties</p>
<p>3) Supporto →</p>	<p>US e ARVN: max 4 province/città con: controllo COIN + polizia + truppe del pacificatore. 3 risorse per scalino / Terrore, max 2 scalini (+Terrore)</p>	<p>VC: max 4 spazi con: no controllo COIN e pezzi VC. 1 risorsa per scalino / Terrore, max 2 scalini (+Terrore)</p>	
<p>4) Rischieramento →</p>	<p>L&C: rimuovi tutti i pezzi ARVN e US (truppe US → out of play)</p>	<p>Truppe ARVN devono uscire da province e LdC senza basi COIN. Puoi muovere tutte le altre truppe ARVN a: città senza controllo NVA; basi COIN; Saigon. Puoi muovere polizia in qualsiasi LdC o spazio controllato COIN nel Vietnam del Sud</p>	<p>NVA: puoi spostare qualsiasi truppa ovunque a qualsiasi base NVA Fine Partita?</p>
<p>5) Impegno →</p>	<p>1/3 (per dif.) truppe US da Casualties → out of play. Le altre → Available. Puoi muovere 10 truppe e 2 basi US tra: Available; spazi controllati COIN; LdC; Saigon.</p>	<p>6) Reset →</p>	<p>Trail: 0→1; 4→3 Rimuovi Terrore e Sabotaggio Guerriglieri e Forze Speciali → nascoste Elimina le carte Momentum</p>

Repubblica del Vietnam (ARVN)	
Operazioni COIN	Attività Speciali
<p>Addestra (+ Trasporta / Governa) Scopo: > forze locali, > Supporto Luogo: città o province senza controllo NVA Costo: 3 risorse per spazio in cui piazzati ARVN Procedura: se in città o se c'è una base US/ARVN, piazza 1-2 Ranger o 1-6 cubi ARVN. Se vuoi, in 1 spazio, rimpiazza 3 cubi ARVN con 1 base ARVN o, se ci sono truppe e polizia ARVN e il controllo COIN, pacifica 1-2 livelli (3 risorse per togliere Terrore e per ogni livello verso Supporto)</p>	<p>Governa (max 2 spazi) Scopo: > Aid o Clientelismo Operazione: Addestra / Pattuglia Luogo: 1-2 spazi controllati COIN con Supporto (<i>non</i> Saigon e <i>non</i> selezionati per Addestra) Procedura: per ogni spazio, +Aid = 3x popolazione oppure, se i cubi ARVN > cubi US, trasferisci Aid = 1x popolazione al Clientelismo e sposta di 1 livello verso Neutrale</p>
<p>Pattuglia (+ tutte le AS) Scopo: proteggi le LdC, riposizionati tra le città Luogo: qualsiasi LdC o città Costo: 3 risorse in totale Procedura: sposta qualsiasi cubo ARVN su o lungo LdC o città adiacenti, fermandoti se c'è il nemico. In ogni LdC attiva 1 nemico per cubo ARVN e, se vuoi, assalta gratis su 1 LdC</p>	<p>Trasporta (da 1 spazio) Scopo: ricolloca truppe, prepara Rangers Operazione: tutte Luogo: qualsiasi Procedura: sposta fino a 6 truppe o Rangers ARVN da 1 spazio, anche tramite LdC o città, verso una destinazione scelta. Fermati in caso di nemici. Nascondi tutti i Rangers</p>
<p>Rastrella (+ Trasporta / Raid) Scopo: entra un in area, scova il nemico Luogo: qualsiasi provincia o città Costo: 3 risorse per spazio Procedura: muovi qualsiasi truppa ARVN, se vuoi su LdC adiacenti senza nemici e di qui in uno spazio adiacente. Attiva 1 guerrigliero per ogni cubo o Ranger ARVN o – nella jungla – 1 ogni 2</p>	<p>Raid (max 2 spazi) Scopo: riposiziona e colpisci con le forze speciali Operazione: Rastrella / Pattuglia / Assalta Luogo: 1-2 spazi qualsiasi Procedura: porta negli spazi selezionati tutti i Ranger adiacenti che vuoi. Poi, se vuoi attiva 1 Ranger per spazio per rimuovere 2 pezzi nemici (basi per ultime, non i tunnel)</p>
<p>Assalta (+ Trasporta / Raid) Scopo: elimina il nemico Luogo: spazi con cubi ARVN e nemici Costo: 3 risorse per spazio Procedura: rimuovi 1 pezzo nemico attivo per spazio (truppe NVA, guerriglieri, basi / tunnel al 4+) ogni 2 truppe ARVN nella jungla, pianura; ogni 3 in montagna; ogni 2 cubi ARVN in città o LdC. +6 Aid per base rimossa</p>	<p>Vittoria US: Supporto + truppe e basi US disponibili =>50 ARVN: popolazione controllata COIN + Clientelismo =>50 NVA: popolazione controllata NVA + basi =>18 VC: Opposizione + basi =>35</p>

1) Vittoria?	Coup (Golpe): fasi		
2) Risorsa →	Sabotaggio: sabota ogni LdC (non sabotata) in cui: guerriglieri VC+NVA > pezzi COIN; o adiacente a una città senza controllo COIN	-1 Trail se un qualsiasi spazio in L&C è controllato COIN	> risorse ARVN = Aid + LdC (-sabot.) Regola ECON (15 – sabot.) > risorse VC = basi > risorse NVA = basi in L&C + 2x Trail < Aid = 3x pezzi Casualties
3) Supporto →	US e ARVN: max 4 province/città con: controllo COIN + polizia + truppe del pacificatore. 3 risorse per scalino / Terrore, max 2 scalini (+Terrore)	VC: max 4 spazi con: no controllo COIN e pezzi VC. 1 risorsa per scalino / Terrore, max 2 scalini (+Terrore)	
4) Rischieramento →	L&C: rimuovi tutti i pezzi ARVN e US (truppe US → out of play)	Truppe ARVN devono uscire da province e LdC senza basi COIN. Puoi muovere tutte le altre truppe ARVN a: città senza controllo NVA; basi COIN; Saigon. Puoi muovere polizia in qualsiasi LdC o spazio controllato COIN nel Vietnam del Sud	NVA: puoi spostare qualsiasi truppa ovunque a qualsiasi base NVA Fine Partita?
5) Impegno →	1/3 (per dif.) truppe US da Casualties → out of play. Le altre → Available. Puoi muovere 10 truppe e 2 basi US tra: Available; spazi controllati COIN; LdC; Saigon.	6) Reset →	Trail: 0→1; 4→3 Rimuovi Terrore e Sabotaggio Guerriglieri e Forze Speciali → nascoste Elimina le carte Momentum

Vietnam del Nord (NVA)	
Operazioni Insurrezionisti	Attività Speciali
<p>Raduna (+ Infiltra / Bombarda) Scopo: > forze locali, > Trail Luogo: città o province senza Supporto Costo: 1 per spazio (+2 per il Trail) Procedura: piazza 1 guerrigliero NVA o rimpiazzane 2 con una base NVA. Se presente base NVA, puoi piazzare guerriglieri = basi + Trail. Poi, se vuoi, paga 2 per +1 Trail</p>	<p>Infiltra (max 2 spazi) Scopo: ingloba i VC, aggiungi e addestra le forze NVA Operazione: Raduna / Marcia Luogo: 1-2 spazi con basi NVA o NVA > VC Procedura: basi: piazza truppe NVA fino a Trail + basi e, se vuoi, rimpiazza guerriglieri NVA con truppe. Oppure, se NVA > VC, sposta l'Opposizione uno scalino verso Neutrale e rimpiazza 1 VC (anche tunnel) con NVA</p>
<p>Marcia (+ tutte le AS, mai coi Monsoni) Scopo: muovere forze Luogo: qualsiasi Costo: 1 per ogni destinazione che non sia LdC (vedi Trail) Procedura: muovi qualsiasi truppa NVA e guerriglieri in spazi adiacenti. Se su una LdC/Supporto: pezzi mossi + cubi e forze speciali US/ARVN => 3, attiva i guerriglieri NVA mossi. Se in Laos o Cambogia, puoi marciare di nuovo.</p>	<p>Bombarda (max 2 spazi) Scopo: riduci le forze nemiche adiacenti Operazione: tutte Luogo: 1-2 spazi con 3+ truppe US/ARVN o basi US/ARVN e con/adiacenti a uno spazio con 3+ truppe NVA Procedura: rimuovi 1 truppa US o ARVN da ogni spazio (US → Casualties)</p>
<p>Attacca (+ Bombarda / Imboscata) Scopo: distruggere il nemico Luogo: qualsiasi spazio con NVA e nemici Costo: 1 risorsa per spazio Procedura: - 1 nemico ogni 2 truppe NVA, oppure attiva tutti i guerriglieri NVA e tira un dado: ≤ n° guerriglieri = - 2 nemici (basi per ultima, US → Casualties). Attrito: -1 attaccante per ogni truppa o base US rimosse</p>	<p>Imboscata (max 2 spazi) Scopo: attacca in movimento, successo sicuro Operazione: Marcia / Attacca Luogo: 1-2 spazi in cui i guerriglieri nascosti NVA hanno marciato o stanno per attaccare Procedura: attacca (fai solo questo attacco): attiva 1 guerrigliero, rimuovi 1 nemico (senza tirare) e nessun NVA. Se su LdC, bersaglia un pezzo adiacente, se vuoi</p>
<p>Terrore (+ Bombarda) Scopo: < Supporto ed economia Luogo: spazi con truppe NVA o Guerriglieri NVA nascosti Costo: 1 risorsa per provincia o città (0 per LdC) Procedura: in ogni spazio, attiva 1 guerrigliero NVA. Provincia/città: piazza 1 Terrore (se assente) e sposta di 1 verso Neutrale. LdC: piazza 1 Sabotaggio (se assente)</p>	<p>Vittoria US: Supporto + truppe e basi US disponibili =>50 ARVN: popolazione controllata COIN + Clientelismo =>50 NVA: popolazione controllata NVA + basi =>18 VC: Opposizione + basi =>35</p>

1) Vittoria?	Coup (Golpe): fasi		
2) Risorse →	Sabotaggio: sabota ogni LdC (non sabotata) in cui: guerriglieri VC+NVA > pezzi COIN; o adiacente a una città senza controllo COIN	-1 Trail se un qualsiasi spazio in L&C è controllato COIN	> risorse ARVN = Aid + LdC (-sabot.) Regola ECON (15 – sabot.) > risorse VC = basi > risorse NVA = basi in L&C + 2x Trail < Aid = 3x pezzi Casualties
3) Supporto →	US e ARVN: max 4 province/città con: controllo COIN + polizia + truppe del pacificatore. 3 risorse per scalino / Terrore, max 2 scalini (+Terrore)	VC: max 4 spazi con: no controllo COIN e pezzi VC. 1 risorsa per scalino / Terrore, max 2 scalini (+Terrore)	
4) Rischieramento →	L&C: rimuovi tutti i pezzi ARVN e US (truppe US → out of play)	Truppe ARVN devono uscire da province e LdC senza basi COIN. Puoi muovere tutte le altre truppe ARVN a: città senza controllo NVA; basi COIN; Saigon. Puoi muovere polizia in qualsiasi LdC o spazio controllato COIN nel Vietnam del Sud	NVA: puoi spostare qualsiasi truppa ovunque a qualsiasi base NVA Fine Partita?
5) Impegno →	1/3 (per dif.) truppe US da Casualties → out of play. Le altre → Available. Puoi muovere 10 truppe e 2 basi US tra: Available; spazi controllati COIN; LdC; Saigon.	6) Reset →	Trail: 0→1; 4→3 Rimuovi Terrore e Sabotaggio Guerriglieri e Forze Speciali → nascoste Elimina le carte Momentum

Viet Cong (VC)	
Operazioni Insurrezionisti	Attività Speciali
<p>Raduna (Tassa / Sovverti) Scopo: > forze locali Luogo: città o province senza Supporto Costo: 1 per spazio Procedura: piazza 1 guerrigliero VC o rimpiazzane 2 con una base VC. Se presente base VC, puoi piazzare guerriglieri = basi + Popolazione, oppure nascondi qualsiasi guerrigliero VC</p>	<p>Tassa (max 4 spazi) Scopo: > risorse Operazione: tutte Luogo: fino a 4 spazi con guerriglieri nascosti VC e no controllo COIN Procedura: attiva il guerrigliero VC, sposta 1 livello verso Supporto Attivo, e > risorse VC = Economia / Popolazione x2</p>
<p>Marcia (+ tutte le AS, mai coi Monsoni) Scopo: muovere forze Luogo: qualsiasi Costo: 1 per ogni destinazione che non sia LdC (LdC = 0) Procedura: muovi guerriglieri VC in spazi adiacenti. Se su una LdC/Supporto: pezzi mossi + cubi e forze speciali US/ARVN = > 3, attiva i guerriglieri VC mossi.</p>	<p>Sovverti (max 2 spazi) Scopo: ingloba le unità ARVN Operazione: Raduna / Marcia / Terrore Luogo: 1-2 spazi con almeno 1 guerrigliero nascosto VC e truppe o polizia ARVN Procedura: in ogni spazio, rimuovi 2 cubi ARVN o rimpiazzane 1 con una guerrigliero VC. -1 Clientelismo ogni 2 pezzi ARVN rimossi (per difetto)</p>
<p>Attacca (+ Tassa / Imboscata) Scopo: distruggere il nemico Luogo: qualsiasi spazio con VC e nemici Costo: 1 risorsa per spazio Procedura: attiva tutti i VC. Tira un dado: \leq n° guerriglieri = -2 nemici (basi per ultima, US \rightarrow Casualties). Attrito: -1 guerrigliero VC per ogni truppa o base US rimosse</p>	<p>Imboscata (max 2 spazi) Scopo: attacca in movimento, successo sicuro Operazione: Marcia / Attacca Luogo: 1-2 spazi in cui i guerriglieri nascosti VC hanno marciato o stanno per attaccare Procedura: attacca (fai solo questo attacco): attiva 1 guerrigliero, rimuovi 1 nemico (senza tirare) e nessun VC. Se su LdC, bersaglia un pezzo adiacente, se vuoi</p>
<p>Terrore (+ Tassa / Sovverti) Scopo: > Opposizione, < economia Luogo: spazi con Guerriglieri VC nascosti Costo: 1 risorsa per provincia o città (0 per LdC) Procedura: in ogni spazio, attiva 1 guerrigliero VC. Provincia/città: piazza 1 Terrore (se assente) e sposta di 1 verso Opposizione Attiva. LdC: piazza 1 Sabotaggio (se assente)</p>	<p>Vittoria US: Supporto + truppe e basi US disponibili = >50 ARVN: popolazione controllata COIN + Clientelismo = >50 NVA: popolazione controllata NVA + basi = >18 VC: Opposizione + basi = >35</p>

1) Vittoria?	Coup (Golpe): fasi		
2) Risorse \rightarrow	Sabotaggio: sabota ogni LdC (non sabotata) in cui: guerriglieri VC+NVA > pezzi COIN; o adiacente a una città senza controllo COIN	-1 Trail se un qualsiasi spazio in L&C è controllato COIN	> risorse ARVN = Aid + LdC (-sabot.) Regola ECON (15 – sabot.) > risorse VC = basi > risorse NVA = basi in L&C + 2x Trail < Aid = 3x pezzi Casualties
3) Supporto \rightarrow	US e ARVN: max 4 province/città con: controllo COIN + polizia + truppe del pacificatore. 3 risorse per scalino / Terrore, max 2 scalini (+Terrore)	VC: max 4 spazi con: no controllo COIN e pezzi VC. 1 risorsa per scalino / Terrore, max 2 scalini (+Terrore)	
4) Rischie-ramento \rightarrow	L&C: rimuovi tutti i pezzi ARVN e US (truppe US \rightarrow out of play)	Truppe ARVN devono uscire da province e LdC senza basi COIN. Puoi muovere tutte le altre truppe ARVN a: città senza controllo NVA; basi COIN; Saigon. Puoi muovere polizia in qualsiasi LdC o spazio controllato COIN nel Vietnam del Sud	NVA: puoi spostare qualsiasi truppa ovunque a qualsiasi base NVA Fine Partita?
5) Impegno \rightarrow	1/3 (per dif.) truppe US da Casualties \rightarrow out of play. Le altre \rightarrow Available. Puoi muovere 10 truppe e 2 basi US tra: Available; spazi controllati COIN; LdC; Saigon.	6) Reset \rightarrow	Trail: 0 \rightarrow 1; 4 \rightarrow 3 Rimuovi Terrore e Sabotaggio Guerriglieri e Forze Speciali \rightarrow nascoste Elimina le carte Momentum