

Сетап: Выберите сценарий: короткий, средний или полный. Назначьте игрокам 1 или 2 фракции (если кто-то контролирует 2 фракции, особые правила победы приведены на стр. 4). Инструкции по сетапу приведены в руководстве, стр. 23-24.

Структура: 3 (короткий/средний) или 6 (полный) кампаний по ≈ 8-12 карт событий (раундов), разделенных 3-6 картами переворота.

Победа: У каждой фракции (США, ARVN, NVA, VC) есть свои собственные условия победы (смотрите раздел "Помощь игроку"). Победа может быть достигнута в начале раунда переворота, или, если победителя нет после фазы перераспределения в последнем раунде переворота (в финальном раунде переворота нет фазы принятия обязательств и сброса), определите победителя и ранжируйте его в порядке убывания с учетом разницы в победах. Подробности смотрите в правилах в разделе 7.

Особенности карты:

- Только подразделения NVA и VC могут находиться в Северном Вьетнаме.
- Провинции между которыми находится Линия коммуникации (ЛК) являются смежными. ЛК являются локациями и могут содержать любые фишки, кроме баз.
- Только регионы с населением (цифры в квадрате) могут иметь поддержку/оппозицию. Они бывают 3 типов: город, низменность, джунгли и горы.
- Города (черные точки) не являются провинциями и служат ссылками для определения смежности.
- Ресурсы, помощь и покровительство не могут превышать 75.

Ограничения фишек: максимум 2 базы на провинцию/город. Нет ограничений по количеству других фишек в провинции.

Доступность фишек: При размещении новых фишек игроки должны брать их из зоны доступных фишек. Если требуемый тип фишек недоступен в зоне, они могут взять его из любого места на карте. *Исключение: US могут делать это только с нерегулярными формированиями и силами ARVN, но никогда с американскими войсками / базами.*

Подпольные/активные: Партизаны всегда размещаются/заменяются подпольной стороной (без звездочки) и меняют статус только тогда, когда это указано. Другие фишки всегда активны: войска/полиция ARVN, войска US, войска NVA.

Переговоры: Переговоры ведутся открыто. Игроки могут вести переговоры и заключать любые сделки в рамках правил, но соглашения не являются обязательными.

Последовательность хода: Первая доступная фракция выбирает 1 из 3х вариантов или пасует. Вторая доступная фракция выбирает доп. опцию за выбранным 1й фракцией вариантом или пасует. Если две доступные фракции выбрали Операции/События, то раунд завершается.

Сезон муссонов: Во время последней карты событий перед картой переворота: никакого марша / зачистки; Воздушный десант / авиаудар максимум в 2 локации; и никакого ключевого события.

Операции: Для обычных операций игрок обычно может выбрать несколько мест для проведения операции, но для ограниченных операций - только 1 регион. Нельзя проводить одну и ту же операцию дважды в локации. Активная фракция выбирает порядок действий, целевые фракции и потери противника. Дружественные части (US/ARVN и NVA/VC) защищают базы своего союзника.

Специальные действия: Те же общие правила, что и в описанных выше операциях, плюс: фракция может выполнить свой SA в любое время до, во время или после своей операции.

Карты событий:

- Всегда 2 карты рубашкой вниз: карта текущего раунда и карта следующего раунда.
- Активная фракция выполняет все необходимые действия, чтобы реализовать текст буквально и по порядку. Необходимо реализовать все, что указано на карте события. Если указана и выбрана другая фракция для разрешения части события, решения принимает эта фракция. Если событие двойного назначения (незатененные/заштрихованные части), может выполняться маркер и часть, независимо от фракции.
- Способности (Sarabilities) имеют эффекты, которые сохраняются до конца игры. Используйте маркер и карточку в качестве напоминаний.
- Временные (Momentum) события имеют эффекты, которые сохраняются до фазы сброса следующего раунда переворота. Используйте маркер и карточку в качестве напоминаний.

Раунды переворота:

- 1) Примените эффект карты, если таковой имеется, и поместите его в поле "Лидер RVN" (карты неудачной попытки помещаются под текущим лидером, а не выше). Эффекты нового лидера RVN действуют до тех пор, пока поверх него не будет помещена другая карта переворота. *Примечание: Никогда не делайте 2 переворота подряд. Если после раунда переворота появляется карта второго раунда переворота, примените только эффект карты и назначьте нового лидера RVN; не проводите второй раунд переворота.*
- 2) Фаза победы: если фракция выполнила свое условие победы, игра заканчивается. Определите порядок победителей / рангов с учетом разницы в победах. При равенстве очков приоритет в таком порядке: VC, ARVN, NVA.
- 3) Переходите к этапам раунда переворота: Фаза получения ресурсов, Фаза поддержки, Фаза передислокации, Фаза обязательств (США), Фаза обновления.

Ключевые события (нет в коротком сценарии): В начале раунда фракция может разыграть свое Ключевое событие, если: эта фракция доступна в этом раунде **И** выполнено предварительное условие красного цвета на карте **И** 1-я доступная фракция еще ничего не сделала **И** в качестве следующей карты не отображается переворот.

- При этом текущая карточка игнорируется, и вместо нее вступает в силу карточка Ключевого события.
- Некоторые карты ключевых событий могут перебить карты других ключевых событий (игроки, у которых было преимущество, возвращают свое ключевое событие в свою руку).