

SEARCH & DESTROY

Scenario NON ufficiale
per FitL – GMT Games



Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.



Soldati americani durante una pausa di un'operazione *Search and destroy*.

Search and destroy (in sigla **S&D**, nelle fonti in [italiano](#) letteralmente: **cerca e annienta**^[1] generalmente nella forma tradotta **ricerca e distruzione** o **individuazione e distruzione**)^[2] è una tattica militare impiegata sistematicamente dalle unità da combattimento dell'[Esercito degli Stati Uniti](#) nel corso della [guerra del Vietnam](#).

La tattica militare venne adottata soprattutto a partire dal 1965 nella fase della cosiddetta [Escalation](#), il periodo della guerra in [Indocina](#) caratterizzato dall'enorme incremento delle forze armate americane combattenti e dalla aggressiva strategia bellica complessiva studiata e applicata dal comandante in capo del [MACV](#), generale [William Westmoreland](#). Con questa tattica offensiva i generali americani ritenevano di poter individuare, agganciare, costringere al combattimento e distruggere le unità guerrigliere [Vietcong](#) e i [reparti regolari nordvietnamiti](#), sfruttando la schiacciante potenza di fuoco dei reparti americani e la loro presunta superiore mobilità garantita dai mezzi meccanizzati e soprattutto dagli elicotteri.

Nella realtà operativa le missioni *search and destroy* nella giungla indocinese si dimostrarono pericolose, inefficaci e costarono forti perdite alle unità americane, spesso sorprese dai guerriglieri nemici in agguato; di fronte all'impossibilità di raggiungere successi decisivi, a partire dalla seconda metà del 1968 le grandi missioni di "ricerca e distruzione", condotte per quattro anni consecutivi, furono interrotte e le forze americane passarono ad una strategia meno aggressiva in vista di un progressivo ritiro dal Vietnam.

Search & Destroy

Scenario breve per 2 giocatori: US e VietCong

Province utilizzate nello scenario:

Kien Giang, Ba Xuyen, Kien Hoa, Binh Binh, Kien Phong, Saigon, Can Tho, Ninh.

Carte in gioco, tutte da mazzo 1965:

99, 67, 105, 83, 109, 81, 89, 24, 23, 100, 8, 25, 104, 28, 95, 114, 106. I 2 Coup Failed.

Mescolare le carte, creare 2 mazzetti da 9 e in ognuno inserire e mescolare un Coup. Posizionare i due mazzetti uno sopra l'altro.

Piazzare il leader Young Turks.

Aid: 5

Econ: no

Patronage: no

Resources: VC 5, US 10

Supporto + Available: 20

COIN + Patronage: no

Opposition + Bases: 13

NVA + Bases: no

The Trail: no

Elegible: US first

Unità US disponibili: 6 Troops + 2 Rangers

Unità VC disponibili: 8 + 2 basi

Capability: AAA x US

Condizioni di vittoria:

US support + Disponibilità: 33

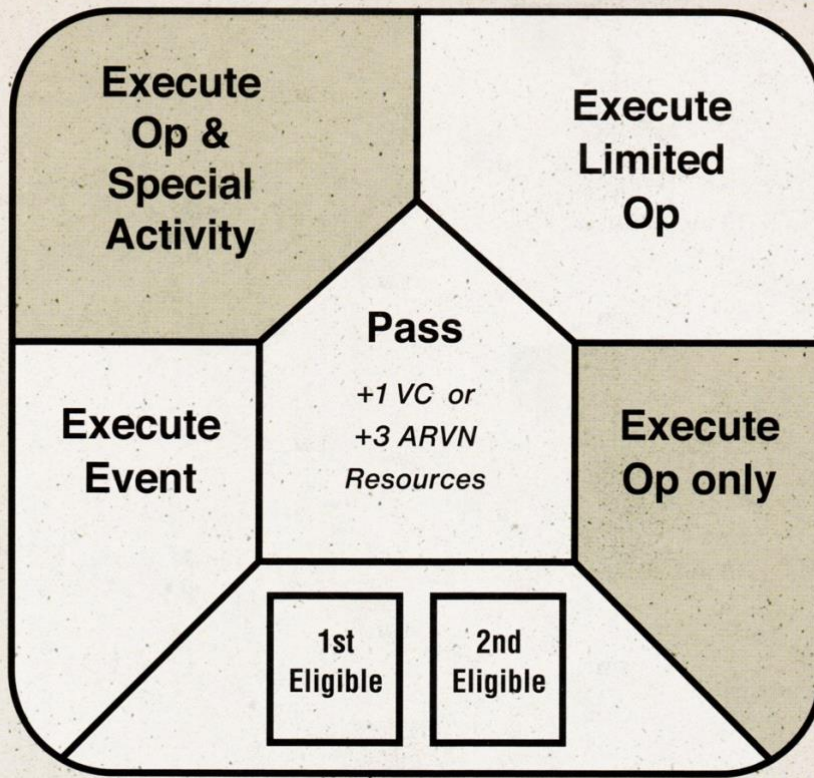
VC Opposition + Bases: 26

Regole Speciali di Scenario

- 1- Si utilizza la scheda di attivazione per due giocatori (Initiative track - in allegato)
- 2- Si scopre una sola carta alla volta
- 3- Air Lift e Aire Strike sempre solo 2 Province al massimo

- 4- Si indica solo il COIN control (x Train US)
- 5- Special Activities VC: non utilizzata
- 6- Eventi delle carte Coup non hanno effetti
- 7- Risorse durante i Coup: US 10 + carte giocate – LOC sabotate; VC basi + 5
- 8- Pacific US: costo 3 risorse; possibile in Province o città con Troops e COIN control
- 9- VC agitate: costo 1 risorsa; Province con guerriglieri e senza controllo COIN
- 10- No Redeploy
- 11- Commitment: US può muovere 6 Troops da disponibili a Province e Città, oppure da mappa a Disponibili
- 12- Vietcong: NO Subveret.

Initiative Track



Mazzo di pesca

Carte giocate