

MEXICO 1846



INTRODUCTION

Ce scénario est le scénario 1846 de 'Halls of Montezuma', la **Grande Campagne** de la guerre Americano-Mexicaine de 1846-1848. Ce conflit fut déclenché par le président américain Polk [un Démocrate] sur sa conviction que la frontière sud du Texas devait passer sur le fleuve Rio Grande, alors que le Mexique la revendiquait plus au nord, sur le fleuve Nueces. Le parti Whig [et de nombreux autres citoyens américains] étaient opposés à cette guerre.

Un des joueurs représente les forces terrestres et navales des **Etats-Unis d'Amérique**, l'autre joue les forces terrestres et navales du **Mexique**. Les forces mexicaines sont plus nombreuses au début de la partie, mais leur commandement est pitoyable et leur moral au plus bas. Elles ne reçoivent en outre que très peu de renforts, alors que les USA voient affluer de nombreuses unités de 'Volunteers' et de l'armée régulière.

- Les **Mexicains** doivent résister farouchement contre l'assaut des forces d'un ennemi supérieur en moral puis en force, en s'efforçant de gagner suffisamment de temps pour que les contraintes et conflits de la politique intérieure américaine mettent un terme à la guerre.
- Les **USA** doivent avancer, jusqu'à la prise éventuelle de Mexico, avant que l'opposition des Whigs à la guerre n'oblige à une paix négociée. Ce sentiment anti-guerre est représenté par l'Indice de Tension du jeu.

Pour les deux camps, une attention toute particulière doit être portée aux lignes de ravitaillement. Le jeu des cartes et les événements divers vont grandement affecter tous les aspects de cette campagne.

DURÉE DU JEU

Durée la plus longue : 10h+

Camp favorisé: USA

Camp le plus difficile à jouer : Mexique

Cette Grande Campagne de 'Halls of Montezuma' dure 44 tours, chacun représentant 15 jours, entre Avril 1846 et Mars 1848.

Le joueur **USA** commence et effectue toujours son tour en premier.



FORCES

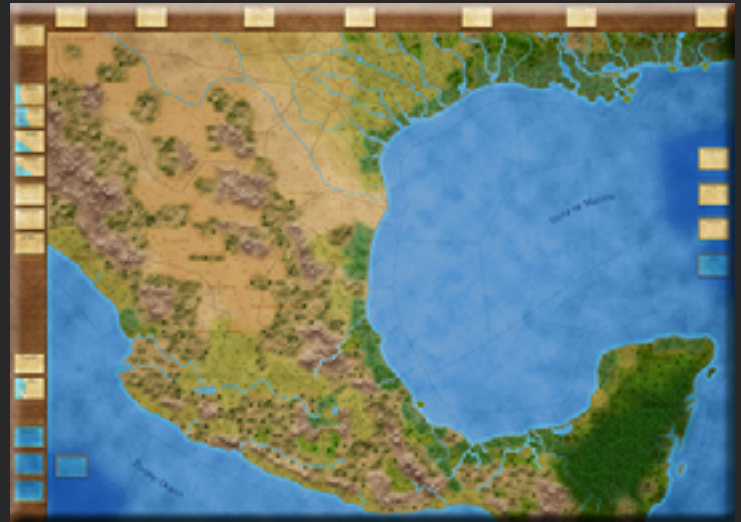
Les forces **Americaines** incluent les unités de l'**US Navy**, l'**US Regular Army** et des **Milices des Etats**. Les forces **Mexicaines** incluent des unités de l'**Armée Régulière** et différents groupes de **Milices**. La marine **mexicaine** est inexistante et ne se compose que de quelques forceurs de blocus.

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu couvre l'essentiel du Texas, la côte méridionale américaine sur le Golfe du Mexique, et l'essentiel du Mexique, du Yucatan au Rio Grande.

Les régions plus occidentales des USA et du Mexique, ainsi que certaines mers ou îles importantes sont aussi représentées par des «Cases Hors-carte».

Note: de nombreuses villes, cités ou villages ont de très solides fortifications, ce qui est un artifice du jeu pour représenter la difficulté à pacifier un territoire aussi étendu.



VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

Le joueur **Americain** gagne s'il occupe la ville de Mexico avec une force ravitaillée.

Le joueur **Mexicain** gagne si l'Indice de Tension atteint un seuil prédéfini mais initialement inconnu. (un message d'avertissement apparaît quand le niveau possible de victoire mexicaine approche).

Sinon le joueur avec le plus de Points de Victoire à la fin du jeu remporte la partie.

PV BONUS

De nombreuses régions et structures fournissent des PV lors de leur capture, et peuvent en coûter lors de leur perte.

Toutes ces régions ou structures à PV sont visibles sur la carte ou sur le navigateur de région



Le Climat Politique aux USA [Indice de Tension - voir ci-après] augmente au fur et à mesure de la pénétration des forces US au Mexique et à la capture des cités ou villes mexicaines.

Le joueur **Mexicain** gagne 1 PV pour chaque unité de l'**Armée Régulière américaine** qu'il détruit, cette même valeur étant également perdu par l'**Americain** dans un tel cas.

RENFORTS

USA

1^{er} Juin 1846

- dans une région au choix du joueur parmi une liste :

1st LA, 1st TX,

1st US, 4th US Artillery, 7th US

- dans la case Great Plains

Clark's Battalion, Kearney's Pack Train, Price's Regiment, 1st Missouri Volunteers, 2nd Missouri Volunteers, Doniphan's Regiment, Doniphan's's Pack Train

15 Juin 1846

- dans la case Northern California

John C. Fremont, California Volunteers, Sutters Volunteers, Clark's Battery, Pacific Sailors, Supply unit

1^{er} Août 1846

1st KY, 1st MD, 1st MS, 1st OH, 1st TN,

GA Cavalry, LA Cavalry,

5th US Artillery, 6th US Artillery,

A partir du tour 16, avec 40% de chance chaque tour à parlorsque les USA contrôle Brownsville, Monterey, Matamoras et Tampico

Scott's Army [à la Nouvelle Orléans]

Winfield Scott

3rd US Cavalry

11th US, 12th US, 14th US, 15th US, 2nd US, 6th US, 9th US

1st USMC

20 lb Bty

Supply

4 Transports Naval (4)

MEXIQUE

Aucun renfort prévu pour le Mexique, car ceux-ci n'arrivent que par le jeu de cartes.

RÈGLES SPÉCIALES

11^{eme}/12^{eme} INFANTERIES MEXICAINES

Ces deux unités mexicaines sont immobiles et ne peuvent être libérées que par le jeu d'une carte spécifique.

REPLACEMENTS

Chaque camp reçoit 1 remplacement par tour. D'autres, ainsi que les constructions, peuvent être fournis par le jeu de cartes.

CARTES

Chaque joueur tire 2 cartes par tour dans ce jeu, plus quelques tirages variables. Un maximum de 10 cartes peut être gardé en main.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Ces sources sont indiquées par le symbole de ravitaillement ci-contre.



USA : New Orleans, Corpus Christie, Brownsville, Vera Cruz, plusieurs Cases hors-carte.

Mexique : Mexico City, Vera Cruz, Monterrey, Acapulco, Chihuahua, plusieurs Cases hors-carte.

BROUILLARD DE GUERRE

Les deux camps subissent un brouillard de guerre partiel, c'est à dire que le joueur ne peut pas voir le contenu des piles adverses (seulement indiquées par un drapeau ou blason). Il faut une carte (e.g. Reconnaissance) pour les examiner en détails.

PERCEES

Il n'y en a pas dans ce jeu.

CLIMAT POLITIQUE AUX ETATS-UNIS

Appelé également Indice de Tension ou **Sentiment Anti-guerre**, c'est un indice numérique qui varie au cours de la partie, essentiellement du fait du jeu de certaines cartes clés (politiques, diplomatiques) et du gain ou de la perte de localités importantes.



Quand il atteint ou approche **20**, le **Mexique remporte la partie**, car les considérations et querelles de politique intérieure américaines ont conduit à une paix négociée et à la fin de la guerre.