

LE CHAUDRON DES GÉNÉRAUX



INTRODUCTION

Pendant la guerre américano-mexicaine, le major-général Scott fut nommé par le président James K. Polk à la tête de l'armée régulière et des unités de volontaires au Rio Grande pour une campagne rapide. Mais les tensions entre Scott et Polk se développèrent et le commandement passa à Zachary Taylor. Polk souhaitait en effet un démocrate pour commander l'expédition contre la capitale mexicaine, et non un whig qui, s'il réussissait, en ferait un rival pour la présidence.

Les deux officiers démocrates les plus haut gradés étaient William O. Butler et Robert Patterson. On ignorait ce que valait Butler, et Patterson, d'origine irlandaise, n'était pas éligible à la présidence. Scott était un Whig, mais il avait le soutien des membres du cabinet de Polk et reçut le commandement.

Un des joueurs représente les forces terrestres et navales des [Etats-Unis d'Amerique](#), l'autre joue les forces terrestres et navales du [Mexique](#), ces dernières étant en infériorité numérique et avec un moral au plus bas.

- 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.

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 : 3h+

Camp favorisé: USA

Camp le plus difficile à jouer : Mexique

Ce scénario est une campagne de 11 mois, soit 22 tours de 15 jours chacun entre Mars 1847 et Mars 1848.

Le joueur [USA](#) commence et joue le premier chaque tour.



FORCES

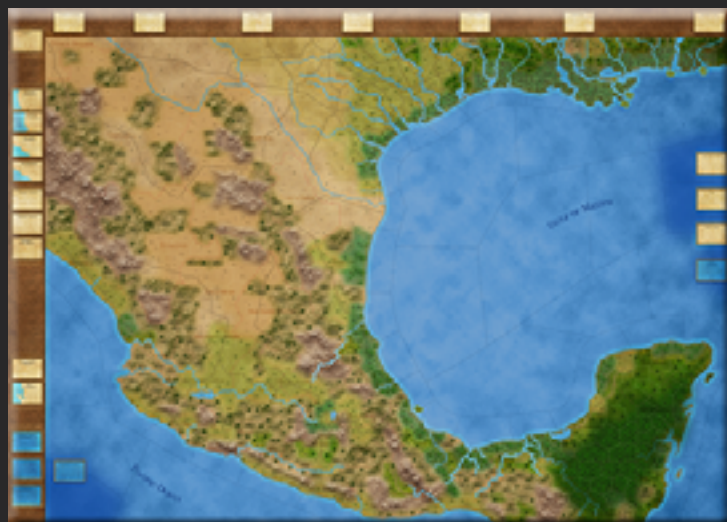
Les forces **Americaines** incluent les unités de l'**US Navy**, l'**US Regular Army** et des **Milices des Etats**.
Les forces **Mexicaines** incluent des unités de l'**Armée Régulière** et différents groupes de **Milices**. La marine **mexicaine** est inexistante et ne se compose que de quelques forceurs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

PLATEAU DE JEU

Le partie jouable du plateau de jeu dans ce scenario est limitée aux régions proches de Vera Cruz, Mexico et Acapulco.

En outre, New Orleans est accessible à la marine américaine, et les ports de Campeche et Acapulco aux forceurs de blocus mexicains.

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

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

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 et Vera Cruz.

Mexique : Mexico City et Vera Cruz.

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.