

RETOUR DU TEJAS



INTRODUCTION

Un scénario hypothétique (what-if), le Retour du Tejas est une variante du scénario court de début de la guerre Américano-Mexicaine. Historiquement, les forces mexicaines sont restées passivement sur la défensive et furent attaquées par les troupes américaines sans avoir quitté leurs positions. Mais si elles étaient entré en action directement sur le sol Texan, pour y soutenir leurs prétentions? Ce scénario dure 12 tours et part de l'hypothèse d'une véritable offensive mexicaine au printemps de 1846n.

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, prêtes à envahir le Texas, mais elles ne recevront que de maigres renforts, alors que le flux de volontaires et de troupes régulières américaines ira croissant.

- Les **Mexicains** doivent capturer Austin, San Antonio, Goliad, Laredo et Brownsville au Texas et les tenir aussi longtemps que nécessaire pour que les contraintes et conflits de la politique intérieure américaine mettent un terme à la guerre.
- Les **USA** doivent conserver tout ce qu'ils peuvent au Texas, en particulier Austin, San Antonio, Goliad, Laredo et Brownsville, 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 : 3h+

Camp favorisé: Mexique

Camp le plus difficile à jouer : Mexique

Ce scénario est une campagne de 5 mois, soit 12 tours de 15 jours chacun entre Avril 1846 et Septembre 1846.

Le joueur **Mexicain** 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 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 Austin, San Antonio, Goliad, Laredo et Brownsville au Texas au tour 5 ou plus tard.

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).

Il gagne également s'il contrôle Austin, San Antonio, Goliad, Laredo et Brownsville au Texas après le tour 5.

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

Uniquement si Austin, San Antonio et Goliad sont contrôlés par les USA :

- 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

Uniquement si Austin, San Antonio et Goliad sont contrôlés par les USA :

- 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,

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, plusieurs Cases hors-carte.

Mexique : Mexico City, Monterrey, 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 **10**, 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.