

# MISE EN PLACE DU JEU

## 1. Mise en place des marqueurs

Placer dans les cases de statut de chaque Etat les marqueurs de statut civique et de contrôle. Au début du jeu, tous les Etats sont contrôlés par le Mexique. Placer le marqueur de statut civique face « En Révolte » pour le Yucatan, les autres Etats étant sous statut « Calme ». Placer ensuite les marqueurs comme décrit ci-après :

### Marqueurs du Mexique

Volonté Politique (VP) du Mexique.....30  
Président.....Arrillaga  
Santa-Anna.....Leader en Exil  
Remplacements.....face « non pris »  
Statut du Gouvernement.....face « Stable »

### Marqueurs des Etats-Unis

Niveau de blocus.....case « 0 »  
Bellicosité.....case « 1 »  
Escadre du Pacifique..... « inactive »  
Escadre du Golfe..... « inactive »  
Remplacements.....face « non pris »

### Marqueurs neutres

Phase de ravitaillement\*.....face « non pris »  
« Re-mélanger ».....près de la pioche  
Tours.....face « Crise », tour 1  
\* Pour noter l'exécution de l'Événement de rvt.

### Statut de contrôle

Espaces du Texas.....Etats-Unis  
Nouvelle-Orléans.....Etats-Unis (permanent)  
Zone Disputée.....jamais contrôlée  
Tous les autres Espaces.....Mexique  
Haute- & Basse-Californie.....Mexique  
Yucatan.....Mexique

## 2. Mise en place Mexique, Unités à pleine capacité

### Forteresse de Mexico

Unité de Mexico (immobile)



### Saltillo, Monterey ou San Luis Potosi

Leader Arista

1 Unité Infanterie Légère

1 Dragon

Train Logistique



### Matamoros

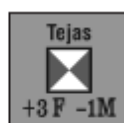
Leader Ampudia

4 Unit. Régulières Infant.

1 Dragon

1 Zapadores (sapeurs)

Marqueur Armée du Texas (Tejas)



Placer tous les autres Leaders exceptés Santa-Anna et Valencia dans la réserve des Leaders. Toutes les autres Unités, sauf Guérilla, sont placées dans la réserve. Placer toutes les Guérillas dans la case d'attente (Holding). Toutes les fortifications et tous les marqueurs de contrôle sont placés à part.

## 3. Mise en place Etats-Unis, Unités à pleine capacité

### Fort Brown

Leader Taylor

4 Unités Infanterie/Artillerie (1<sup>er</sup>, 4<sup>e</sup>)

2 Unités d'Infanterie

1 Unité de Dragon

Train Logistique

Barricades (tirées au hasard, re-tirer

si « +0 » ou « +1 »)

Marqueur Armée d'observation

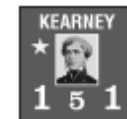


### Nouvelle-Orléans ou un Espace du Texas

Leader Kearney

1 Dragon

1 Artillerie



### OPTION

Si la VP initiale du Mexique est augmentée de « +5 », le joueur US peut ajouter à sa Force :

### Fort Brown

Leader Worth, 3 Infanterie

Tous les leaders US (sauf Scott) sont placés dans la réserve des Leaders. Toutes les Unités au départ sont placées dans la réserve ; placer celles « En-Guerre » de côté jusqu'à ce que la Guerre soit déclarée. Scott et tous les fortifications et marqueurs de contrôle sont mis de côté jusqu'à leur entrée en jeu.

### PUIS

Mélanger les 30 cartes Action, et exécuter la Phase d'Événements Aléatoires du tour « 1 ».

### Phase de Distribution des Cartes tour « 1 »

Séparer les cartes Stratégie Crise/Guerre. La carte « Tejas ! » est attribuée au joueur du Mexique. Mélanger les 29 cartes Crise et en donner « 4 » au joueur US et « 3 » au joueur du Mexique. Placer de côté les cartes Stratégie restantes jusqu'à ce que la Guerre soit déclarée.

## FEUILLE DE DEBUT RAPIDE

Cette feuille est organisée autour de la séquence de jeu. Si vous lisez cette feuille et vous vous référez à la séquence de jeu, vous devriez rapidement débiter une partie. Si vous pensez qu'il y a conflit entre ce qui suit et les règles, suivez les règles.

**La clef du jeu est la Volonté Politique (VP) du Mexique.** La table de VP indique ce qui fait varier cette VP à la hausse comme à la baisse – le joueur des Etats-Unis espère la faire baisser le plus possible. Une bataille, la prise de villes spécifiques et autres points du jeu affecteront la VP ; soyez attentifs, elle peut varier très très rapidement.

**Il y a deux talons de cartes, Stratégie et Action.** Le talon Action est utilisé tout au long du jeu. Le talon Stratégie se divise en 30 cartes pour le début du jeu puis 50 autres à ajouter après la Déclaration de Guerre.

**Les cartes Actions contiennent un événement réalisable lors de la Phase des Evénements Aléatoires.** Elles contiennent également une table de Capacité de Déplacement (CD). Utiliser cette dernière pour déplacer une Unité ou un Leader – sous le rang stratégique du Leader figure la CD pour cette activation.

**Les cartes Stratégie contiennent un événement et une valeur opérationnelle OPS.** Pour activer un Leader en Phase Action, jouer une carte avec une valeur OPS supérieure ou égale au rang stratégique du Leader.

### MISE EN PLACE DU JEU

**Découper et répartir pions et marqueurs par type.** Les placer selon la feuille de mise en place. Noter que les Unités ne possèdent pas de CD – elles se déplacent selon les cartes Actions jouées.

**Les Unités restantes sont placées dans une réserve (bol)** – permettant un tirage au sort des nouvelles Unités entrant en jeu. Les Leaders sont à placer à part, dans leur réserve.

### SEQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu suit cette séquence. Conduire chaque Phase dans l'ordre indiqué, sauf si une action est réalisée par le jeu d'une carte Stratégie lors de la Phase Stratégie. Le joueur du Mexique a l'initiative jusqu'à ce que la Guerre soit déclarée.

#### A. Phase des Evénements Aléatoires (7.0)

\* Jouer les Evénements notés sur la piste des tours, et dans l'ordre indiqué.

\* En alternance, les joueurs tirent quatre cartes Action et en exécutent immédiatement l'Evénement (7.1.b), en respectant l'initiative.

\* tester le retour d'exil de Santa-Anna (3.6.b).

\* Le joueur US peut déclarer la Guerre en prenant la pénalité de VP du tour (18.3.b). A partir du tour « 4 », réactiver une Escadre inactive (14.3).

#### B. Phase de Distribution des Cartes (8.0)

Distribuer à chaque joueur le nombre de cartes Stratégie approprié (8.1). Commençant par celui ayant l'initiative, chaque joueur peut tirer une carte supplémentaire, déplaçant de ce fait le marqueur de VP de « 1 » en faveur de l'adversaire.

#### C. Phase Action (9.0)

Les joueurs jouant l'un après l'autre des cartes Stratégie, celui ayant l'initiative joue d'abord (7.1.b).

Chaque carte jouée permet aux joueurs d'engager l'action de leur choix :

1. Activer des Leaders, Unités et Forces (10.0) pour les déplacer, réprimer des Révoltes (10.3), prendre le contrôle d'une Zone (10.4), résoudre un Siège (10.5) et engager des Batailles (11.0).

2. Exécuter l'Evénement de la carte (12.0).

3. Placer des marqueurs de contrôle (13.1), fortifications (13.2), Remplacements (13.4) ou Train Logistique (13.5).

4. Effectuer un mouvement naval (14.1), un débarquement (14.2), activer une Escadre (14.3) ou capturer un port (14.4).

5. Organiser une Armée (15).

6. Conduire des Raids (16.1) ou cacher/révéler une Guérilla (joueur du Mexique - 16.5).

7. Défausser ou conserver une carte (17.0).

Exécuter l'Événement de ravitaillement (9.2) par le jeu de la carte « Logistique » (automatique) ou toute carte Stratégie comportant l'icône de caravane (jet de dé, avec résultat inférieur ou égal à la valeur OPS de la carte). L'Événement de ravitaillement est unique à chaque tour, mais peut ne pas être réalisé.

La Phase Action prend fin selon (9.0).

#### **D. Phase de Statut Gouvernemental/Fin de tour (18.0)**

*Le contrôle d'Espaces peut être modifié du fait de la présence d'Unités/Forces ennemies (18.1).*

\* Retirer les marqueurs de contrôle isolés et déterminer quels Etats du Mexique sont sous contrôle des Etats-Unis (18.1.a-b).

\* Le joueur du Mexique teste l'Effondrement du Gouvernement (18.2).

\* Si les Etats-Unis ne sont pas en Guerre, le Joueur US teste la Table de Déclaration de Guerre (18.3.a).

\* Les deux joueurs vérifient la propagation éventuelle des Révoltes (18.4.a).

\* Ajuster la PV en cas de Raids, inversement de contrôle et Révoltes ; retirer les marqueurs de Raid (18.5).

#### **E. Vérifier la Victoire (5.2)**

Comme décrit sur la piste des tours, tester la fin de partie ; si elle est effective, vérifier la Victoire (18.7).

Mélanger toutes les cartes Action et avancer le marqueur de tour au tour suivant.