

MEXICO 1519



INTRODUCTION

En avril 1519, Hernán Cortés débarque sur la côte du Golfe du Mexique à la tête d'une expédition espagnole venue de Cuba. Il fonde la ville de Villa Rica de Vera Cruz. L'accueil de la population locale est chaleureux car elle voit en lui le messenger du Dieu Quetzalcóatl (le fameux serpent à plumes). L'empereur Moctezuma qui a eu plusieurs songes prémonitoires lui prédisant l'arrivée de cet envoyé divin est bienveillant et sans crainte : il envoie des ambassadeurs et des présents en or qui ne font qu'aiguiser la convoitise du conquistador. C'est le début de l'aventure !

Ce scénario dure 14 tours, chacun de 2 mois, entre avril 1519 et août 1521. Il oppose les **Conquistadors** menés par Cortés aux peuples et guerriers de l'**Empire Aztèque**. Cette conquête épique se joue à la fois sur la carte pour sa partie stratégique et militaire d'une part, et via le jeu de cartes (2 par tour pour chaque camp) qui reflète la dimension politique et religieuse du conflit d'autre part.

En effet les deux camps ne combattent pas pour les mêmes raisons et de la même façon : guerre de conquête et d'annihilation pour les Espagnols, guerre religieuse destinée à faire des prisonniers à sacrifier pour les Aztèques.

Les Espagnols pourront-ils conquérir un empire si puissant alors qu'ils ne sont qu'une poignée ?

Les cartes événements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations diplomatiques nombreuses, politiques ou militaires variées.

DURÉE DE JEU

Durée de jeu moyenne : 2h30

Camp favorisé : aucun

Camp le plus difficile à jouer : Aztèques

Le jeu dure 14 tours (entre avril 1519 et août 1521), chaque tour étant équivalent à 2 mois.

Le **joueur Conquistador** commence, suivi du **joueur Empire Aztèque**.



FORCES

Le **joueur Conquistador** player contrôle les unités des **Conquistador (beige clair)** et leurs **Alliés indiens (beige)**.

Le **joueur Empire Aztèque** contrôle les unités **Aztèques (vert clair)**, **Texcoco (rose sombre)**, **Tlacopan (bleu clair)**, **Tlaxcala (marron)** et des **autres tribus (violet)**.

Ce scénario est basé sur le jeu 'Cortés à la Conquête du Mexique' paru dans le magazine Vae Victis #VV 137

PLATEAU DE JEU

La carte couvre le Mexique (côtes occidentale et versant ouest du plateau central). La région hors-carte de Cuba ne fait pas partie du Mexique.



Il y a 5 zones politiques au Mexique: les territoires tribaux de la Triple Alliance, composée de **l'Empire Aztèque (vert clair)**, la cité de **Texcoco (rose sombre)** et la cité de **Tlacopan (bleu clair)**, le territoire des autres tribus indépendantes, comme la cité de **Tlaxcala (marron)** ou les **autres tribus (violet)**. Cuba (hors carte) et Vera Cruz appartiennent toutes deux au **Conquistador** au début du jeu.

Cuba n'est accessible que par navire (disponibles pour les **Conquistadors** au début sauf s'ils les brûlent - voir règles spéciales ci-dessous - ou éventuellement plus tard avec l'arrivée de Caravelles) et c'est la seule région où de nouvelles unités espagnoles peuvent être construites.



VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

- Pour le **joueur Aztèque** si il contrôle toutes les régions du Mexique ET que Cortés a été tué.
- Pour le **joueur Conquistador** s'il contrôle toutes les 3 cités de la Triple Alliance et celle de Tlaxcala, sans avoir perdu Vera Cruz et que Cortés est toujours en jeu quand cela survient.
- Ou pour le camp qui atteint ou dépasse 30 PV à la fin d'un tour.

VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

Le camp ayant le plus de PV en fin de partie remporte le scénario. Cependant, quel que soit le score, le **Conquistador** ne peut pas gagner si Cortés a été éliminé.

BONUS PV

- Chaque joueur recevra en fin de partie autant de PV que la valeur économique des régions et villes de la carte (chiffre en rouge) qu'il contrôle.
- Le **joueur Aztèque** gagne 10 PV s'il s'empare de Vera Cruz, et le même montant (10) s'il élimine Cortés.

PERTE PV

- Le **joueur Aztèque** perd 10 PV s'il ne contrôle PAS Tenochtitlan à la fin du jeu.

Les cartes vont faire varier ces gains de PV selon leurs descriptions.

RÈGLES SPÉCIALES

PHASE ÉCONOMIQUE

Tous les trois tours (tours 3, 6, 9, 12), il y a une phase économique avec revenu, maintenance et achat de nouvelles unités. NOTE : les unités espagnoles ne sont pas reconstructibles, ne les perdez pas !

Coût des Unités et Cartes :

- Porteurs / Charriots / javelots, archers et frondeurs indigènes : 1\$
- Cartes / Brigantins ou caravelles / Guerriers lourds et-ou Elite indigènes: 3\$

PRESTIGE ESPAGNOL

Ce niveau représente l'aura des **Conquistador** envers les indigènes qui les prennent pour des envoyés des Dieux. Tant que ce prestige est au dessus de 10 (il démarre à 20), de nombreuses cartes **Aztèques** ne fonctionne pas. Mais une fois en dessous de 10, les **Aztèques** pourront abandonner la Guerre Fleurie.



GUERRE FLEURIE

Tant qu'elle est en vigueur, les guerriers indigènes n'infligent que des paniques (car leur but au combat est de faire des prisonniers, pas des morts). Une fois la Guerre fleurie abandonnée, ils pourront infliger de vraies pertes en bataille. NB: les archers, frondeurs et javelots sont des troupes d'escarmoucheurs qui n'infligent que des paniques (même après abandon de la Guerre Fleurie)



VARIOLE

On ne peut y échapper. Une fois en vigueur, les indigènes des deux camps vont commencer à subir des pertes tous les tours, croissante en ampleur avec le temps.



LES CHOIX DE CORTES

Au tour 1, le joueur **Conquistador** peut choisir de brûler ses vaisseaux ou pas. S'il le fait il gagne un bonus de moral permanent mais perd les navires et avec eux la possibilité de récupérer des troupes à Cuba, sauf par le rare jeu de quelques cartes.



Pour gagner, il doit prendre Tenochtitlan. Cela sera facilité si Cortés y arrive, grâce à un jeu de carte à ce moment. Notez que tant que cela n'a pas eu lieu, (ou jusqu'à la chute du prestige espagnol en dessous de 10), le chef **Aztèque Moctezuma** n'a pas le droit de quitter la capitale **Aztèque**.



NOCHE TRISTE

Cette carte au jeu obligatoire vient en deux exemplaire (un par camp) et elle va beaucoup changer le style de la partie (par exemple peut mettre fin aux Guerres Fleuries automatiquement), notamment en donnant accès à de nouvelles cartes.



SAISONS DES PLUIES

Les tours 1-2-3, 7-8-9 et 13-14 sont la Saison de Pluie. Pendant ceux-ci, toutes les unités terrestres des deux camps perdent 1 PM automatiquement



SIEGE DE TENOCHTITLAN

Aucun test de siège n'est possible sur la cité de Tenochtitlan tant que le Lac Texcoco n'est pas bloqué. Les **Conquistadors** recevront des cartes, après la Noche Triste, qui permettent la mise en place d'un blocus sur le lac et, ainsi, du siège.

