

LA BATAILLE DE FORT ALAMO

Traduction du jeu : « The Alamo »

« La victoire dans la mort »

FORT ALAMO Le 6 mars 1836

1.0] INTRODUCTION

Commandement d'Alamo-Bexar février. 24e 1836 Au peuple du Texas et à tous les Américains dans le Monde: Citoyennes, Citoyens et Compatriotes.

« Je suis assiégé par plus d'un millier de Mexicains commandés par Santa Anna. J'ai subi un bombardement continu ainsi que des canonnades pendant 24 heures et je n'ai pas perdu un seul homme, l'ennemi a exigé une reddition, faute de quoi, la garnison sera passée par le fil de l'épée, si le fort est pris. J'ai répondu à cette demande par un coup de canon, et notre drapeau flotte encore fièrement sur les murs. Jamais je ne me rendrai ni ne ferai retraite. Voici pourquoi, je vous appelle au nom de la liberté, du patriotisme, et tout ce qui est cher à l'idéal américain, à venir à notre secours rapidement. L'ennemi reçoit des renforts quotidiens et atteindra sans aucun doute trois ou quatre mille hommes dans quatre ou cinq jours. Si cet appel est négligé, je suis déterminé à tenir moi-même aussi longtemps que possible et à mourir comme un soldat qui n'oublie jamais ce qu'il doit à son honneur et à son pays. LA VICTOIRE OU LA MORT. »

Lieutenant-colonel William Travis Burt.

Alamo est un wargame pour deux joueurs, il s'agit de la simulation au niveau tactique de l'attaque faite à l'aube, 6 mars 1836, mettant en scène 2200 soldats mexicains contre une garnison de 183 hommes cernés au cœur de la mission d'Alamo devenu maintenant San Antonio, au Texas. Chaque point de force d'une unité texane représente un seul homme, et chaque bataillon du Mexique représente entre 45 et 55 hommes. Un hexagone représente 10 mètres de bord à bord, et chaque tour de jeu représente cinq minutes. Historiquement, l'assaut a duré entre 45 minutes et une heure. Dans le jeu, les joueurs à tour de rôle vont déplacer leurs forces mener des attaques. Le jeu se termine lorsque le joueur Texan a éliminé un certain nombre décisif de troupes mexicaines ou lorsque les mexicains ont éliminé toute les forces du texanes.

2.0] MISE EN PLACE DU JEU

RÈGLES STANDARD

- 1.0 Introduction
- 2.0 Mise en place du jeu
- 3.0 Composants du jeu
- 4.0 Séquence de jeu
- 5.0 Mouvement
- 6.0 Zones de contrôle
- 7.0 Terrain et ligne de vue
- 8.0 Résolution des combats
- 9.0 Résultats des combats
- 10.0 Batteries d'artillerie
- 11.0 Commandement et perte des chefs
- 12.0 Ralliement
- 13.0 Remplacement des unités mexicaines
- 14.0 Effets de la portée sur les tirs
- 15.0 Contre-attaque féroce des texans
- 16.0 Comment gagner

Les règles de « The Alamo » sont organisés par grands thèmes, dans l'ordre où ils interviennent dans le jeu. Chaque thème majeur de cette règle reçoit un numéro et un nom qui est donné ci-dessous (en général), une règle générale ou une description qui résume les règles. Cela est suivie généralement par des paragraphes numérotés on nomme les cas, et les détails de la règle. Notez que la numérotation de ces cas est une forme décimale du numéro de la section. Les joueurs devraient examiner la carte et les pions, puis lire rapidement les règles (sans essayer de les mémoriser). Ensuite, le jeu devrait être mis en place pour jouer un "galop d'essai".

Procédure:

1. Le joueur texan place son artillerie.

Un pion d'artillerie est placée sur chaque hexagone contenant un symbole de l'artillerie. Chacun est placé face de sorte que le joueur mexicain puisse voir ses valeurs.

2. Aires d'entrée du joueur mexicain.

Chaque pion du Mexique fait partie d'une colonne. Il y en a cinq et elles sont numérotées de 1 à 4 et R (Réserve). Le joueur Mexicain écrit secrètement la zone d'entrée pour chaque colonne sur une feuille de papier. Les colonnes 1 à 4 doit entrer immédiatement en jeu, la colonne de réserve entrera plus tard (Voir 2.2). Une seule colonne peut être placée par entrée dans la zone, à l'exception de la réserve, qui peut pénétrer n'importe quelle entrée. L'entrée des zones est numérotée de 1 à 6 sur la carte, et chacune est composée de huit hexagones.

Voici un exemple de placement

COLONNE	SECTEUR D'ENTREE
1	5
2	3
3	4
4	6
R	1

3. Le joueur texan place ses pions.

Tous les pions leader et combattant texans sont placés sur les hexagones qui sont dans l'enceinte d'Alamo. Une seule unité de combat peut-être placés par hexagone. Les chefs peuvent être empilés en n'importe quelle quantité sur les pions combats ou les autres pions chefs sur un hexagone. Tous les pions sont placés face visible. Bowie, doit être placé sur l'hexagone 1717 (voir 11.5).

4. Placement des pions mexicains.

Le joueur mexicain se réfère sa zone d'entrée. Toutes les unités d'une colonne doivent être placées sur les hexagones situés dans leur zone d'entrée, une unité de combat par hexagone au maximum (les chefs peuvent être empilés avec des unités de combat).

5. Commencer à jouer.

Les joueurs consultent les séquences de jeu (4.0) et commencent le premier tour. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur remplisse les conditions de victoire (voir 16.0).

[2.1] Le joueur mexicain doit entrer ses colonnes 1 à 4 lors du premier tour de jeu.

[2.2] Lorsqu'au cours d'un tour de jeu le joueur mexicain a une unité de combat non en déroute et non en désordre à l'intérieur des murs d'Alamo pendant la phase d'engagement de la réserve mexicaine, il peut engager sa colonne de réserve.

Lorsque que la réserve peut entrer en jeu, le joueur Mexicain, place les pions de sa colonne de réserve sur les hexagones de la zone d'entrée des colonnes. Le joueur mexicain révèle alors l'ordre de placement qu'il a écrit, à son adversaire.

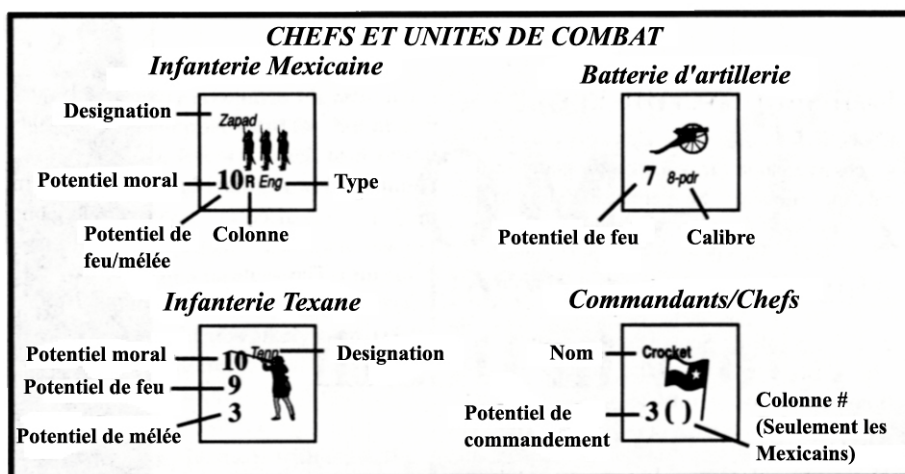
Note: "L'enceinte de Fort Alamo" sous entend tous les hexagones clos de murs, mais pas les hexagones de l'enclos à bovins et du cimetière.

[2.3] Les éléments Texan ne peuvent jamais quitter les limites de « l'enceinte d'Alamo » comprenant tous les hexagones clos de murs ainsi que l'enclos et les hexagones du cimetière.

[3.0] COMPOSANTS DU JEU

[3.1] Le jeu se joue sur une carte représentant Fort Alamo et son environnement.

Une grille hexagonale est superposée sur le terrain. Le terme «Alamo» s'applique à l'ensemble des bâtiments et aux terrains situés autour de la mission, et pas seulement à la célèbre l'église. La carte du jeu Alamo est montré en perspective cavalière afin de faciliter la visualisation des fortifications par les joueurs. Pour simplifier la manière de jouer, on considère que chaque hexagone est constitué d'un même type de terrain pour les unités de combat. Ainsi, lorsqu'un mur peut ne pas suivre exactement les hexagone, on considère pour le jeu qu'il suit ces hexagones. Lorsque des questions se posent, les joueurs doivent se rappeler que chaque hexagone doit être sans ambiguïté, les indications de la section (7.6) peuvent aider les joueurs à visualiser les effets du terrain.



[3.2] Le jeu comprend plusieurs cartes et des tableaux qui sont utilisés pour résoudre les combats, et expliquer le jeu. Ces cartes et tableaux comprennent : Le tableau des effets du terrain et leurs représentation (5.7). Le tableau des résultats des combats (8,8). et Le tableau de poursuite du siège (16.7).

[3.3] Il existe quatre types de pions: les unités de combat, les chefs, les batteries d'artillerie, et des marqueurs de jeu.

[3.4] Définition des termes

Puissance de feu. C'est le potentiel de feu d'une batterie ou d'une unité de combat, utilisé avec le tableau (8.8) qui détermine les effets des combats.

Force de l'unité au corps à corps. Elle est gérée par les résultats de la table de combat (8.8) qui déterminent les effets des combat.

Moral de l'unité. Il est utilisé lorsqu'on détermine les dommages

Potentiel de commandement. Mesure de la capacité de commandement d'un chef (du Texas ou au Mexique), utilisé lors du contrôles dommages.

Colonne. Indique la colonne à laquelle appartient une unité mexicaine (seuls les mexicains peuvent être en colonne).
Type d'unités : Ligne = Infanterie de ligne; Scout = Scout; Gren = grenadier; Eng. = ingénieurs.

Note: Ces désignations sont incluses pour leur intérêt historiques et n'ont aucun effet sur le jeu.

Taille. Indique le calibre de la balle tirée par une arme à feu (en livres). Les Texans utilisaient des fers à cheval coupés et d'autres types de projectiles qu'ils tiraient au lieu de boulets pleins. Ainsi, le canon des fusils de chasse qu'ils utilisaient étaient très gros.

[3.5] Abréviations des unités

Mexicains :

S. Louis, San Louis; **Matamor**, Matamoros; **Zapad**, Zapadores.

Texans :

Pdr, livres; **Yankees**, mélange de soldats venant des états du Nord-Est; **Miss**, Mississippi; **Carla**. Nord et Sud de la Caroline; **Kent**. Kentucky, **Tennessee**, Tennessee; **Unkn**. origine inconnus; **Lou**, Louisiane; **Mo**, Missouri, **Penn**, Pennsylvanie; **Forgn**, soldats issus de divers pays européens; **Eng**, Angleterre; **N York**, New York; **Vir**, Virginie, **Ala**, Alabama.

[3.6] Chaque boîte de «Alamo» doit contenir les éléments suivants: Une carte. Une feuille de 100 pions de jeu pré découpés. Un livret de règles Deux dés à six faces.

[4.0] SEQUENCE DE JEU

REGLE GENERALE: The Alamo est jouée en tours de jeu successifs. Au cours d'un tour de jeu, les joueurs doivent suivre les séquences de jeu. Les joueurs à tour de rôle déplacent ou non une partie ou toutes leurs unités, procèdent aux attaques, et réalisent des autres actions de jeu conformément à la séquence de jeu. Une fois la séquence achevée le tour de jeu est terminé. La bataille se termine quand les conditions de victoire (voir 16,0) sont remplies.

Pré séquence de jeu

Phase de remplacement du Mexique. Le joueur mexicain avance ses unités sur le tableau de remplacement (figurant sur le plateau) d'une case vers la case zéro. Les unités déplacées de la case de 1 à la case zéro sont mises sur les hexagones dans la zone de saisie à partir de laquelle chaque unité en colonne doit initialement entrer sur la carte (voir 2.0).

Phase de placement des unités de la Réserve mexicaine. Si la réserve du Mexique a été engagé dans la phase d'engagement mexicain lors du tour de jeu précédent, ces unités sont maintenant placées sur les hexagones de leur entrée dans la zone (voir 2.0).

TOUR DE JEU TEXAN

Phase de Mouvement texan. Le joueur peut déplacer autant d'unités texanes qu'il désire, au regard des règles de restrictions des déplacements(voir 5.0).

Phase de combat texan. Le joueur texan peut engager autant d'unités de combat et de batteries pour attaquer les unités Mexicaines qu'il désire, l'une après l'autre, comme il le souhaite au vue des règles de restrictions des combats (voir 8.0 et 9.0). Les résultats de chaque combat sont appliquées immédiatement (voir 9.0).

Phase Ralliement texan. Le joueur texan enlève tous les marqueurs désordonnés qui étaient placés sur ses unités et retourne tous les marqueurs déroute sur leur côté désordonnés. Les unités empilées avec un chef sont automatiquement ralliées (voir 11,0).

TOUR DE JEU MEXICAIN

Phase d'engagement de la réserve mexicaine.

Lorsque le joueur mexicain a une unité de combat non en déroute ou non en désordre dans les murs de Fort Alamo (voir 2.3), il peut engager sa colonne de réserve. Il doit annoncer cet engagement au joueur texan. La colonne des unités de réserve sera placées sur la carte lors de la prochaine phase du Mexique de placement des unités de réserve.

Phase de Mouvement des mexicains.*

Phase de combat des mexicains.*

Phase de Ralliement des mexicains.*

Ces trois phases sont effectuées, comme les on l'a fait pour les phases du joueur Texan

Phase de vérification de retraite des mexicains.

Le joueur mexicain doit vérifier (durant les 5 premiers tours), s'il ne subit pas une retraite de son armée du fait des pertes, suivant les procédures de retraite du paragraphe (16.0). Si une retraite est requise, le jeu se termine immédiatement, et les joueurs déterminent les résultats de la poursuite du siège de Fort Alamo.

Phase d'actualisation du tour de jeu.

Le marqueur de tour de jeu est avancé d'une case sur le tour de jeu de la carte pour marquer le début du une nouveau tour. Le jeu continue jusqu'à atteindre les conditions de victoire (voir Conditions de victoire, 16.0).

[5.0] MOUVEMENT

REGLE GENERALE: Chaque unité de combat et unité chef a une capacité de déplacement de 8 points de mouvement, il s'agit du nombre de cases sur laquelle le ou les pions peuvent se déplacer durant une phase de mouvement. Chaque joueur déplace uniquement ses unités propres au cours de la phase de mouvement de ses unités.

PROCÉDURE: Les unités sont déplacées une par une, hexagone par hexagone, dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions désiré. Une unité dépense un ou plusieurs points de mouvement lorsqu'elle entre dans un hexagone. Un joueur peut déplacer une unité jusqu'à ce que tous ses points de mouvement aient été utilisés (mais pas dépassés) ou jusqu'à ce que le joueur décide d'arrêter de déplacer son unité. Lorsque le déplacement de cette unité est terminé, on ne peut plus le déplacer durant la phase en cours. La phase de mouvement se termine lorsque le joueur a déplacé toutes ses unités ou quand il a déplacé autant d'unités que souhaité et qu'il annonce la fin de sa phase.

[5.1] Une unité ne peut jamais dépasser son potentiel de mouvement.

Une unité peut être déplacée dans la mesure permise par son potentiel de mouvement. Chaque unité dépense un point de mouvement pour entrer dans un hexagone. Les unités peuvent être déplacées de moins de cases qu'elles ne sont autorisées, mais elle ne peuvent pas dépasser le nombre limite de points de mouvements. Les unités ne sont jamais forcées de se déplacer au cours de la Phase de Mouvement. En outre, une unité ne peut être déplacée qu'au moment de la phase de mouvement du joueur concerné. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent jamais être transférés à d'autres unités ou conservés pour le tour suivant. Les points de mouvement d'une unité sont réduits à 4 si elle est en désordre (voir 9.3). Les batteries d'artillerie peuvent se déplacer uniquement en se faisant remorquer (voir 10.0).

[5.2] Le nombre de points de mouvement qu'une unité doit dépenser pour entrer dans un hexagone dépend du type de terrain franchi lorsqu'elle pénètre dans l'hexagone.

Le coût pour entrer dans un hexagone est toujours de un point de mouvement. Cependant, le coût pour franchir certains hexagones est ajouté au coût de base de un point nécessaire pour entrer dans un hexagone. Par exemple, si une unité veut traverser un hexagone de mur de pierre, le coût pour entrer dans l'hexagone serait de 2 points de mouvement (1 pour l'hexagone, plus 1 pour le mur dans l'hexagone). Les coûts en point de mouvement nécessaires pour passer sur les hexagones de terrains sont répertoriés sur la carte (voir 5.7). Si une unité ne possède pas assez de points mouvement pour entrer dans un hexagone, elle ne peut pas y pénétrer.

[5.3] Une unité ne peut jamais entrer ou passer par un hexagone contenant une unité de combattant ennemi. Une unité qui pénètre sur une case contenant une batterie d'artillerie ennemie et/ou un chef, capture uniquement la batterie (voir 10.0) et tue le chef (voir 11.4).

[5.4] Une ou plusieurs unités de combat peuvent se déplacer dans un hexagone contenant une autre unité de combat amicale, mais les unités de combat ne peuvent jamais terminer la phase de mouvement empilés dans le même hexagone au même niveau.

Les batteries d'artillerie et les chefs ne sont pas considérés comme des unités de combat et peuvent donc être librement empilés et / ou avec des unités de combat. En d'autres termes, un joueur peut mettre fin à sa phase de mouvement avec un certain nombre de dirigeants et / ou de batteries empilées dans un hexagone.

[5.5] En général, une unité doit cesser son mouvement en entrant dans un hexagone qui est dans la zone de contrôle d'une unité de combat ennemi.

Les six hexagones entourant immédiatement l'hexagone occupé par une unité de combat sont appelés «la zone de contrôle» de cette unité (voir 6.0).

[5.6] Une unité de combat, chef, ou une batterie ne peut jamais quitter volontairement la carte, et aucune unité texane ou chef ne pourra jamais sortir du périmètre d'Alamo.

Une unité est éliminée si elle est forcée de retraiter dans un hexagone où elle ne peut pas entrer légalement (voir 9.6).

[5.7] Tableau des effets du terrain (voir la carte)

<i>TYPE DE TERRAIN</i>	<i>COÛT POUR LE TRAVERSER</i>	<i>L'ARTILLERIE PEUT-ELLE LE TRAVERSER</i>	<i>POSSIBILITE D'EXTENSION DE LA ZDC</i>	<i>NIVEAU DE L'HEXAGONE (a)</i>
Clair	+0	Oui	Oui	-
Rivière à sec	+0	Oui	Oui	-
Mur de pierre	+1	Non	Non	1
Mur de bois	+1	Non	Non	1
Parois interne	+2	Non	Oui	2
Parois externe	+4	Non	Non	2
Mur de l'église (b)	P	Non	Non*	2
Porte	+1	Non	Oui	-
Meurtrière	P	Non	Non*	-
Rampe d'artillerie (c)	+0	Non	Non	-
Brèche (d)	+0	Oui	Oui	-
Impassable (e)	P	Non	Non*	-
Mur intérieur	P	Non	Non*	-

[6.0] ZONE DE CONTROLE

Les règles sur les zones de contrôle (ZDC) pour le jeu Alamo sont essentielles pour la simulation de cette bataille. Celles-ci diffèrent des règles habituelles de ZDC des autres jeux et doivent être lues attentivement.

Règle générale: Les six hexagones entourant immédiatement une unité de combat constituent la zone de contrôle de cette unité. Les ZDC amies interdisent aux unités ennemies de se déplacer sur elles, et peuvent affecter la capacité d'un joueur ennemi à battre en retraite avec ses unités. Si une unité amie est dans une ZDC ennemie, l'unité ennemie est également dans la ZDC de l'unité «l'accueillant».

Une ZDC ne s'étend pas au travers de certains types d'hexagones de terrain, et cela inclus les murs de pierre, les murs en bois, les murs extérieurs, les murs de l'église, les «meurtrières» et les hexagones impraticables. Par exemple, une unité du Texas et du Mexique qui occupe le sommet d'un immeuble, mais qui sont séparées par un hexagone de mur extérieur, ne serait pas affectées par la ZDC de l'autre.

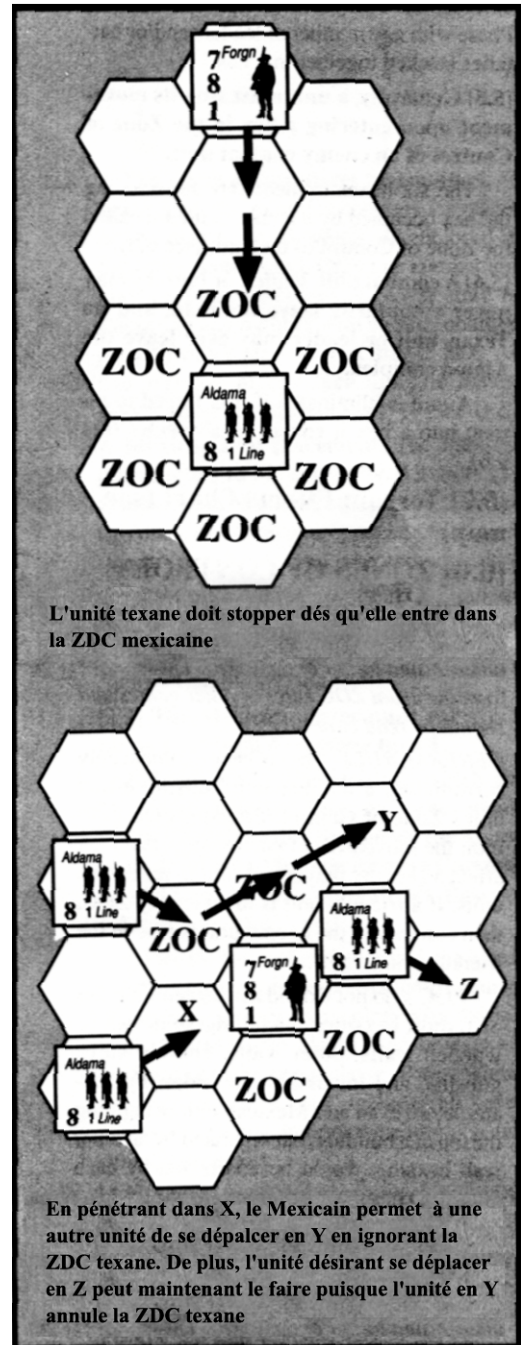
[6.1] En général, une unité amie doit cesser son mouvement dans le premier hexagone de la ZDC d'une unité ennemie dans lequel elle pénètre.

Une unité texane doit toujours s'arrêter dans une ZDC Mexicaine. En outre, une unité texane peut seulement quitter une ZDC Mexicaine à la suite d'un combat. L'unité texane ne peut pas quitter la ZDC ennemi pendant la phase de mouvement texan.

Les unités du Mexique doivent cesser leur déplacement lorsqu'elles pénètrent dans une ZDC texane s'il n'y a aucune autre unité du Mexique dans la ZDC texane. Une ou des unités mexicaine ne peuvent quitter une ZDC texane que si il y a une (ou plusieurs) unité mexicaine dans la ZDC de cette unité texane (voir 6.2).

[6.2] Les unités du Mexique ne seront pas affectés par la ZDC d'une unité texane, qui est déjà occupées par une autre unité du Mexique.

Les deux exemples ci-contre ne couvrent pas toutes les combinaisons possibles entre les ZDC et les unités



[6.3] Une unité ne peut jamais traverser hexagone de mur quelque soit son type durant sa phase de mouvement, si, ce faisant, l'unité tente de passer au même niveau et dans la ZDC d'une unité ennemie qui est adjacente à ce mur et même au même niveau.

Exemples: Si une unité texane occupe l'hexagone 1404, une unité du Mexique sur l'hexagone 1506 ne serait pas en mesure d'entrer en 1405 (elle pourrait entrer sur l'hexagone 1406 puisque le texan n'a pas de ZDC à cet emplacement). Une unité du Mexique en 1304 serait en mesure d'entrer 1305, parce que l'unité texane occupe un hexagone placé à un niveau supérieur à l'hexagone 1305. S'il y avait une unité texane en 1205, l'unité du Mexique en 1304 ne serait pas en mesure d'entrer 1305. **Important:** Une unité du Mexique en 1507 serait en mesure d'entrer en 1407 même si les ZDC texane s'étaient étendues dans cet hexagone du fait du déplacement de l'unité texane sur les hexagones 1307 ou 1308. Une unité peut traverser un mur et entrer dans la ZDC d'un ennemi lorsqu'elle réalise une avance après combat (voir 9.7).

[6.4] Une unité de combat exerce une ZDC constamment, sauf lorsqu'elle est en déroute.

[6.5] Une unité qui est dans une ZDC ennemie ne peut pas s'engager dans un combat au feu, elle peut seulement s'engager dans un combat en mêlée.

Les unités qui ont leur ZDC traversée par un mur, n'ont pas leur ZDC qui s'étend derrière ce mur, cependant, elles peuvent s'engager dans un combat au feu, même si elles sont adjacentes. Les unités mexicaines dans une ZDC texane ne peuvent pas s'engager dans un combat au feu, même s'il y a plus d'une unité mexicaine dans la ZDC texane.

[7.0] TERRAIN ET LIGNE DE VUE (voir carte)

REGLE GENERALE : Une unité attaquante doit avoir un ligne de vue dégagée jusqu'à l'unité en défense sur laquelle elle dirige son tir. Le terrain peut bloquer la ligne de vue. De plus, il peut parfois être bénéfique au défenseur en rendant le jet pour toucher plus difficile. Alamo est constitué de différentes structures ayant différentes hauteurs. En termes de jeu, chaque terrain possède une élévation spécifique, notée 1 ou 2.

LES CAS

[7.1] Chaque hexagone de terrain a une élévation spécifique, quelle que soit les types de terrains représentés sur cet hexagone.

[7.2] Les bâtiments sont composés de 2 niveaux ; le niveau 1 c'est l'intérieur du bâtiment et le niveau 2 c'est le toit.

Lorsqu'une unité est dans le bâtiment le joueur place un marqueur « inside » (dedans) sur l'unité. Aucun marqueur n'est utilisé pour l'unité sur le toit. Exemple : Une unité sur à l'intérieur du bâtiment dans l'hexagone 1415 devra avoir un marqueur «inside» placé au dessus d'elle. Les unités dans les bâtiments peuvent faire feu vers l'extérieur depuis les meurtrières et les portes. Les murs intérieurs sont impassables pour les mouvements, et les unités dans les bâtiments qui sont séparées par un mur intérieur en peuvent combattre l'une contre l'autre. Les plates formes en bois n'ont pas d'intérieur ; elles sont considérées comme des niveaux 2.

[7.3] Les terrains affectent les zones de contrôle (voir 6.3), les déplacements des unités (voir 5.2), et les combats (voir 8.6).

[7.4] Une unité peut pénétrer dans un bâtiment par une porte or un hexagone de brèche.

Une unité sur un toit doit d'abord être déplacée hors du toit pour pouvoir entrer dans un bâtiment par une brèche ou une porte. Une unité sur un hexagone intérieur de bâtiment avec sur le même hexagone une autre unité sur le toit doivent être empilées l'une sur l'autre sans pour autant violer les limites d'empilement (5.4). En effet, ces deux unités sont considérées comme étant sur des hexagones différents.

[7.5] Une ligne de vue (LDV) est déterminée lorsqu'on peut tracer une ligne droite imaginaire du centre de l'hexagone de l'unité faisant feu au centre de l'unité ciblées.

La LDV est bloquée si le tracé de cette ligne traverse ou entre sur un hexagone de terrain qui la bloque. Utilisez un bord de règle pour vérifier la LDV.

[7.6] Utilisez aussi l'exemple présent sur la carte pour déterminer comment une LDV peut-être bloquée ou non par un hexagone de terrain.

Notez bien que ce diagramme ne saurait représenter tous les cas de figure. Si les joueurs ne sont pas d'accord sur la présence ou non d'une ligne de vue, il leur est conseillé de procéder à un tirage de dés pour clore le débat.

[8.0] RÉOLUTION DES COMBAT

REGLE GENERALE: Il existe deux types de combat: Le corps à corps et le combat au feu. Chaque unité de combat dans le jeu a deux notes de force pour le combat: La première note indique la force du combat au feu, la seconde indique sa force en mêlée (ou corps à corps). L'Artillerie n'a qu'un point indiquant sa force de combat par le feu.

[8.1] Pour qu'une unité engage le combat, au feu ou en mêlée, elle doit être soumise aux conditions énumérées ci-dessous:

1. Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois au cours d'une phase de combat. Une unité est donc en mesure d'effectuer soit un tir soit une mêlée pendant un tour de jeu mais pas les deux au cours d'une même phase de combat.

2. Une unité ne peut jamais attaquer durant la phase de combat ennemi. Elle ne peut attaquer que si elle a reçu un résultat «Contre-attaque" au cours d'un un combat ayant eu lieu lors d'une attaque ennemie.

3. Une unité peut être attaqué plusieurs fois. Durant la phase de combat ennemi, une unité peut être attaquée à la fois en mêlée et par le feu (attention rappel (6.5)) par toutes les d'unités ennemies qui ont la possibilité de le faire.

4. La force d'une unité de combat doit toujours être utilisée dans son ensemble. Une unité ne peut jamais garder une partie de sa force ou diviser ses points forces contre plusieurs d'une cibles.

5. Les unités n'attaquent qu'une fois par phase de combat. Chaque unité fait une attaque séparée pendant le combat, deux unités ne peuvent jamais combiner leurs forces lors d'une attaque.

6. Une unité ne peut seulement attaquer qu'une unité ennemie. Même si une unité est adjacente à plusieurs unités ennemies ou a une Ligne de Vue sur plusieurs unités adverses, elle ne peut attaquer qu'une unité au cours de la phase de combat.

7. Les unités en déroute ne peuvent jamais attaquer. Les unités en désordre peuvent attaquer, mais leur efficacité est réduite (voir point 9.3).

[8.2] Les combats au feu et en mêlée sont résolus en utilisant la même procédure.

LIMITATIONS DES COMBATS AU FEU

1. L'unité attaquante doit avoir une ligne de vue directe contre l'unité visée (voir 7.5). Elle peut attaquer n'importe quelle unité présente sur la carte du moment qu'il y a une ligne de vue directe (voir 14.0).
2. L'unité attaquante ne doit pas être dans une ZDC ennemie. Une unité amie dans une ZDC ennemi ne peut qu'attaquer au corps à corps.

LIMITATIONS DES COMBATS EN MELEE

1. L'unité attaquante doit être adjacente à l'unité qui défend.
2. L'unité attaquante et l'unité en défense ne peuvent pas combattre en mêlée à travers une meurtrière, le mur de l'église, les murs intérieurs, et les hexagones infranchissables (voir le tableau des effets du terrain). Aucune mêlée ne peut se produire à travers ces hexagones de terrain.

[8.3] Procédure de résolution des combats

Chaque attaque, que ce soit en mêlée ou par les tirs, est résolu en utilisant la procédure suivante:

1. Localiser la force de combat des attaquants sur la table de combat: Le terrain que l'unité en défense occupe déterminera la colonne de la table de combat qui sera utilisée.
2. Lancez un dé et croisez le résultat avec force de combat de l'unité: Le résultat indiquera soit, aucun effet, un touché ou une contre-attaque obligatoire.
3. Si un coup touche, l'unité en défense doit vérifier les dégâts (voir 8.4). Exemple: Une unité du Mexique en 1403, attaque une unité texane en 1404. L'unité du Mexique a une force en mêlée de 9, et l'unité texane est en défense derrière un hexagone de mur extérieur. Le joueur mexicain cherche sur le tableau «la rangée extérieure de mur» et la colonne 9, jette les dés et contrôle le résultat. Sur un résultat de 3, un succès est obtenu (H). Sur un résultat de 6 (-), le combat ne produit aucun résultat.

[8.4] Procédure pour l'application des dommages

Si l'attaquant obtient un succès lors d'une attaque, le joueur défenseur fait un jet de dommages pour l'unité affectée en appliquant les procédures suivantes.

1. jeter deux dés
2. Modifier le total des dés. Le total peut être augmenté ou diminué par des modificateurs énumérés dans la section 8.5.
3. Comparez la somme finale au potentiel moral de l'unité en défense:
 - a. Si la somme est inférieure ou égale au moral de l'unité, il n'y a pas d'effet.
 - b. Si la somme dépasse le moral de l'unité de un, l'unité devient désordonnée, un marqueur désordre est placé sur le pion unité.
 - c. Si la somme dépasse le moral de l'unité de deux points, l'unité reçoit un pas de perte et se trouve en désordre. Le pion est retourné sur son verso pour indiquer la perte d'un niveau et un marqueur désordre est placé sur lui. Si le pion avait déjà reçu un pas de perte, elle est éliminée sur place.
 - d. Si la somme dépasse le moral de l'unité de trois points ou plus, l'unité est immédiatement éliminée.

Les résultats des dommages sont appliqués immédiatement avant que d'autres combats soient résolus. Exemple: Une unité possédant un moral de 8 est touché (H). Le propriétaire jette deux les dés et obtient un 11. Comme il y a 3 points de plus que son moral l'unité est éliminée.

[8.5] Modificateurs aux dés de dommage

Lorsqu'un joueur doit effectuer un jet de dommages suite à un combat, certains facteurs sont ajoutés ou soustraits du résultat des dés. Tous les modificateurs qui s'appliquent aux dés sont ajoutés pour produire un total modifié.

Soustractions au jet de dé de dommages

1. Si un chef est empilé avec l'unité en défense sa valeur de commandement est soustraite au jet de dommages
2. (Joueur mexicain seulement.) S'il y a une unité de combat Mexicaine non en déroute/non en désordre dans les murs de Fort Alamo (pas dans l'étable ou à l'église), on soustrait 1 aux dés de dommages.

Addition au jet de dé de dommages

1. Si un chef est empilé avec l'unité attaquante, sa valeur de commandement est ajoutée au jet de dé de dommages
2. Tout résultat sur table de combat indiquant un modificateur, doit voir ce modificateur ajouté au jet de dé de dommages.
3. Si le défenseur est en déroute ou en désordre au moment du jet de dés de dommages, 2 points sont ajoutés à ce jet de dés.
4. (Joueur texan seulement) pour chaque unité Mexicaine en combat dans la ZDC de l'unité Texane, on ajoute 1 point au jet de dés de dommages.
5. (Joueur texan uniquement) Si il y a une unité Mexicaine non en déroute/ non en désordre à l'intérieur des murs d'Alamo (pas dans l'étable ou à l'église), on ajoute 1 point au jet de dés de dommages. Exemple: Une unité texane doit faire un jet de dé de dommages à la suite d'un résultat de "2" sur la table de combat. L'unité texane est empilée avec Travis (valeur de commandement 3) et il y a de deux unités Mexicaines dans sa ZDC. Le modificateur final serait un "+ 1" aux dés (un 2 de la table de résultat des combats plus 2 pour les unités du Mexique égale à 4, moins la valeur de commandement de Travis qui est de 3 (voir 8,5,1), cela donne un résultat final de +1).

[8.6] Lors d'une attaque, l'unité en défense peut bénéficier du type de terrain de l'hexagone auquel elle est adjacente.

La force de combat de l'unité attaquante est recoupée avec le type de terrain présent sur l'hexagone sur lequel est placée l'unité en défense, pour déterminer quelle colonne sera utilisée pour résoudre le combat. Exemple: Une unité attaquante, placée sur l'hexagone 1608 devrait utiliser la rangée «Door-way» (porte) lorsqu'elle doit attaquer une unité ennemi placée en 1718.

[8.7] Certains hexagones ne profitent qu'à une unité qui leur est adjacente.

1. Les murs extérieurs, murs intérieurs, murs de l'église bénéficient seulement aux unités en défense qui sont adjacentes et qui occupent les hexagones de niveau 2.

2. Les murs en bois et les murs en pierre bénéficient seulement aux unités en défense qui occupent le côté intérieur de ces hexagones. Exemple: Une unité en 1205 bénéficieraient de la protection de la paroi, mais une unité en 1204 (donc du côté extérieur) ne bénéficierait pas de l'avantage de protection de la paroi.

3. Les «meurtrières» et les portes bénéficient seulement aux unités en défense qui occupent des bâtiments. Exemple: Une unité en 1309 utilisera rangée de la « meurtrière » sur la table de combat lorsqu'elle va d'attaquer une unité en défense sur l'hexagone 1409. L'unité en 1309, cependant, sera considérée si elle est attaquée comme étant sur le terrain «Clair» car elle n'occupe pas un bâtiment. Note: Si une Ligne de visée passe exactement entre deux unités en défense placées deux hexagones ou si le défenseur est sur deux types de terrains à la fois, le défenseur prend toujours en compte le terrain le plus bénéfique sur les résultats de la table de combat. Par exemple, si une unité réalise un tir depuis 1208 sur 1408, et que les hexagones 1408/1309 ont reçu des brèches, l'unité en 1408 devrait tout de même utiliser la rangée «meurtrière» sur la table de combat.

[8.8] Tableau des résultats des combats (voir la carte)

[9.0] RESULTAT DES COMBATS

REGLE GENERALE. Les abréviations sur la table de résultat des combats, indiquent si oui ou non une attaque est réussie. Si une attaque est un succès, le joueur défenseur doit faire un jet de dommage pour vérifier si l'unité touchée a reçu des dommages. Les résultats des dommages peuvent être les suivants, soit une unité contre-attaque, ou elle n'est pas affectée, elle peut passer en désordre, être éliminée ou avoir sa force réduite et passer en désordre. Une unité en désordre, qui reçoit un deuxième résultat de désordre, passe en déroute.

[9.1] Il y a quatre résultats possibles qui sont indiqués sur les résultats table de combat.

• = **Aucun effet.** L'attaque a échoué, et le défenseur ne fait pas de dommages.

H = Touché. L'attaque réussit et, le joueur en défense doit faire un jet de dommages.

= **Modificateur aux jet de dégâts.** L'attaque est réussie, et un jet de dommage doit être effectué par le joueur défenseur. Le modificateur indiqué sur la table des résultats des combats est ajouté au jet de dé de dommage.

C = contre-attaque. Le joueur défenseur peut, mais sans obligations, faire une contre-attaque immédiate avec l'unité qui a été attaqué. L'objectif de la contre-attaque doit être l'unité qui a été à l'origine de l'attaque. Une autre contre-attaque peut résulter de la première contre-attaque, dans ce cas, l'unité attaquante d'origine peut à nouveau attaquer l'unité qui à l'origine défendait. Ce processus peut se poursuivre jusqu'à ce qu'un des joueurs décide de ne pas contre-attaquer, que l'une des unités soit éliminée ou qu'un autre résultat se produise de combat apparaisse.

Une unité peut contre-attaquer, soit par le tir ou en mêlée pour autant qu'il lui soit possible d'utiliser cette méthode d'attaque. Si une unité se trouvaient dans la ZDC d'une unité ennemie et reçoit un tir d'une seconde unité, et qu'elle reçoive un résultat de contre-attaque, il ne lui est pas permis de contre-attaquer l'unité qui lui a tiré dessus. Voir la règle optionnelle (15.0) pour les autres résultats possibles.

[9.2] une unité en désordre et recevant un deuxième résultat de désordre passe en déroute et doit retraire de trois hexagones.

Une unité en déroute qui reçoit un résultat de désordre reste en déroute et retraite de trois hexagones supplémentaires (voir 9.6).

[9.3] effets du désordre

Les marqueurs «désordres» sont utilisés pour désigner les unités en désordre. Jusqu'à ce qu'elle soit ralliée au cours de sa phase de ralliement, une unité qui en désordre est assujettie aux restrictions suivantes:

1. Le potentiel de tir et de mêlée de l'unité est réduit de moitié (arrondir les fractions au nombre supérieur). Elle peut encore engager le combat.

2. le potentiel de mouvement de l'unité est réduite à 4 points, mais elle peut encore bouger.

3. l'unité ne peut pas utiliser une batterie d'artillerie (voir 10.4).

4. Une unité en, qui reçoit un deuxième résultat de désordre passe en déroute (voir 9.2) et doit immédiatement retraire de trois hexagones.

5. L'unité ne peut pas contre-attaquer.

6. L'unité ajoute «2» à tous les jets de dommages qu'elle subit tant qu'elle reste en désordre.

[9.4] Effets de la déroute

Les marqueurs déroute sont utilisés pour désigner une unité qui est en déroute. Jusqu'à ce qu'elle soit ralliée au cours de sa phase de ralliement, une unité en déroute est soumise aux limitations suivantes:

L'unité doit retraire de trois cases (voir 9.6) à partir du moment où elle passe en déroute à la suite de la réception d'un deuxième résultat de désordre

2. Une unité en déroute qui reçoit un autre résultat désordre, retraite à nouveau de trois autres hexagones et reste en déroute.
3. Une unité en déroute ne peut se déplacer au cours de sa phase de mouvement.
4. Une unité en déroute ne peut ni s'engager dans aucun combat, ni utiliser d'une batterie d'artillerie pour faire feu.
5. Une unité en déroute n'a pas ZDC.
6. Une unité en déroute ne peut contre-attaquer.
7. Une unité en déroute ajoute «2» à tous les jets de dommages qu'elle subit tant qu'elle reste en désordre.

[9.5] Chaque unité de combat contient deux « pas » de force.

Les points de forces inscrits sur le recto du pion sont ses points de force complet; les points de forces réduits sont imprimés le verso du pion. Pour représenter la perte d'un niveau de force de l'unité, on retourne le pion.

[9.6] Une unité en retraite doit toujours retraire de trois hexagones.

Les unités en retraite sont déplacées par le joueur à qui elles appartiennent. Les unités de combat sont les seules unités soumises à des retraites. Une batterie d'artillerie ne peut jamais être éliminée ou passer en retraite, mais elle peut être capturée par une unité de combat ennemie. Un chef ne peut retraire que si il est empilé avec une unité de combat alliée qui retraire. Une unité doit toujours retraire dans un hexagone «sécurisé». Un hexagone «sécurisé» se définit comme suit.

1. En entrant dans l'hexagone «sécurisé», l'unité augmente la distance entre elle et l'unité ennemie qui a causé sa déroute.
2. L'hexagone n'est pas dans une ZDC ennemie. Une unité texane ne peut jamais retraire dans une ZDC mexicaine. Une unité mexicaine peut, cependant, retraire dans la ZDC d'une unité texane s'il existe déjà une autre unité mexicaine non en déroute dans la ZDC de cette unité texane.
3. L'hexagone se trouve pour le joueur texan, dans les limites de Fort Alamo, y compris la cours de l'église et l'enclos à bétail.

Une unité qui n'est pas en mesure de battre en retraite dans un hexagone «sécurisé» est éliminée. Tous les hexagones de la voie de retraite de l'unité doivent être «sécurisés» sinon l'unité est éliminée. Une unité ne peut jamais entrer dans le même hexagone deux fois durant sa retraite, et une unité doit toujours être déplacée aussi loin que possible de toutes les unités ennemies (ne permettant pas ainsi à la retraite d'être utilisée pour avancer). Si une unité amie retraire dans un hexagone contenant une autre unité amie, cette dernière passe aussi en déroute. Ainsi il est possible qu'il se produise une réaction en chaîne provoquée par une déroute initiale, et chacune des unités qui passent ainsi en déroute, doit procéder à une retraite de trois hexagones.

Une unité mexicaine dans un hexagone placé dans une zone d'entrée subissant une retraite est éliminée. Si elle était au complet au moment de son élimination, le joueur la place sur la case «2» de la grille de remplacement sur la carte (et «2» dégâts sont des notés par un marqueur sur la piste de «casualties» (pertes) mexicaine). Si l'unité est à effectif réduit lorsqu'elle est éliminée, le joueur concerné la place sur la case «3» de la grille de remplacement (et «3» dégâts sont enregistrés sur la piste de «pertes» mexicaine).

[9.7] Quand une unité en défense est éliminée ou forcée de battre en retraite à la suite d'un combat en mêlée, l'unité attaquante peut avancer dans l'hexagone précédemment occupé par le défenseur.

Cette avance n'est pas considérée comme un mouvement et ne nécessite pas la dépense de points de mouvement. L'unité attaquante doit être avancée au moment où le défenseur retraire, avant la résolution de tout autre combat. Lorsqu'elle avance, l'unité attaquante peut entrer ou sortir d'une ZDC ennemie sans restrictions. Exemple: Une unité du Mexique en 1504 pourra avancer en 1404 si elle a provoquer une retraite de l'unité texane en 1404.

Note. L'avance après combat est une règle très importante et c'est la principale méthode par laquelle les unités mexicaines peuvent traverser le mur d'enceinte.

[9.8] Les chefs et les batteries ne sont pas affectées par un désordre ou une déroute, toutefois un pion chef qui empilé avec une unité en déroute a la possibilité de rester empilé avec elle.

De même que les batteries ne peuvent pas faire feu par elles-mêmes, elles ne sont pas affectées par la déroute des unités empilée sur elles. Toutefois, les unités de combat en désordre ou mises en déroute ne peuvent jamais faire feu avec une batterie. Un chef qui est empilé avec une unité en déroute a la possibilité de rester empilé avec elle comme si elle-même subissait une déroute. Le joueur propriétaire peut toutefois laisser le pion chef dans l'hexagone d'origine s'il le désire.

[10.0] BATTERIES D'ARTILLERIE

REGLE GENERALE: Les batteries d'artillerie peuvent être utilisées par les deux adversaires pour l'attaque des unités ennemies ou la destruction des murs. Les batteries ne peuvent se déplacer et / ou faire feu, que si elles sont empilées avec une unité de combat. Les batteries peuvent être utilisés par les deux adversaires. Pour permettre un tir de batterie une unité de combat du joueur en phase doit commencer sa phase de combat dans le même hexagone que la batterie.

[10.1] Une batterie peut être déplacée seulement par une unité de combat non en déroute / non en désordre mexicaine qui commence la phase de Mouvement mexicain empilée avec elle.

Le mouvement de l'unité mexicain dans ce cas est réduite à 4 pour son déplacement. La batterie peut être déplacée par l'unité jusqu'à quatre hexagones.

[10.2] Une fois seulement au cours de la partie, le joueur texan peut déplacer une batterie d'un hexagone (en tenant compte des mêmes limitations que dans 10.1).

Historiquement, la batterie en 1516, a été déplacé à 1415. En effet les texans n'ont pas eu le temps ou la main-d'œuvre nécessaire pour repositionner leurs batteries.

[10.3] Les batteries ne peuvent jamais être déplacées sur des hexagones de terrain sauf sur du terrain clair ou des hexagones servant de rampe de déplacement des canons.

[10.4] Les batteries peuvent seulement s'engager dans un combat au feu (jamais en mêlée), et seulement si elles commencent leur phase de tir de combat empilées avec une unité non en déroute / non en désordre.

Le tir est résolu allouant la force de combat de la batterie sur la table de résolution des combats (sur la carte) et en procédant comme pour un feu normal. L'unité empilée avec la batterie peut également s'engager dans un combat par un tir. Ainsi, une unité peut tirer deux fois dans une seule phase de combat: par son propre feu, et par le tir de la batterie, dont elle est la servante. Une unité ne peut faire feu avec une batterie qu'une fois par phase de tir quel que soit le nombre de pions avec laquelle elle est empilée.

[10.5] Une batterie ne peut-être jamais tirer si elle commence sa phase de combat à côté d'une unité de combat ennemi.

Si la batterie est séparée de l'unité ennemie par un hexagone de terrain qui bloque la ZDC de l'unité ennemie, la batterie ne peut toujours pas faire feu.

[10.6] Une batterie peut créer une brèche dans un hexagone de terrain.

Pour détruire un hexagone de terrain, le joueur qui tire annonce qu'il fait feu avec sa batterie sur cet hexagone et jette 2 dés. Si de total des dés est égal ou inférieure au potentiel de combat de la batterie, le mur est détruit. Il n'est pas nécessaire pour un attaquant d'attaquer un hexagone occupé par une unité en défense. Toutefois, si une destruction est réalisée dans un hexagone occupé par une unité ennemie, cette unité doit faire un jet de dommages en appliquant tous les modificateurs (voir 8.5). Une destruction est indiqué, en plaçant un marqueur «Breach» (brèche) sur la carte, sa flèche pointant vers l'hexagone détruit. Un hexagone détruit est considéré comme un hexagone de terrain clair pour tous les cas à venir.

[10.7] Une batterie ne bloque pas les Lignes de Vues (LDV) et ne compte pas dans l'empilement.

[10.8] Une batterie ennemie qui est capturée peut être utilisée au cours de la phase de combat allié suivante.

[11.0] COMMANDEMENT ET PERTES DES CHEFS

REGLE GENERALE: le potentiel de commandement d'un chef peut modifier les jets de dés utilisés lorsqu'on procède à un jet de dommages. Lorsqu'un pion chef est empilé sur un hexagone avec une unité en défense, son potentiel de commandement est soustrait au total du jet de dé. Lorsqu'un pion chef est empilé sur un hexagone avec une unité en attaque, son potentiel de commandement est ajouté au total (voir 8.5). Les chefs peuvent être tués par un tir ennemi ou par un pion ennemi se déplaçant dans leur hexagone.

PROCÉDURE: Un chef empilé avec une unité qui a subit une perte de niveau ou avec une unité qui est éliminée peut se faire tuer. Lorsque la perte de niveau ou de l'élimination de l'unité se produit, le joueur propriétaire doit lancer un dé:

sur un résultat de «1», le chef est tué, sur un résultat de 2 à 6, il survit au combat. Les commandants texans tués sont retirés du jeu. Les commandants mexicains sont retournés sur leur verso et sont placés en l'état sur la grille de remplacement des unités mexicaines (voir 13,0). Un commandant mexicain empilé avec une unité qui est éliminée, n'est pas tué, il est placé sur la grille de remplacement des unités mexicaines lui aussi (voir 13,6). Un chef est toujours tué s'il est seul dans un hexagone et qu'une unité ennemie pénètre dans cette hexagone.

[11.1] Un seul chef allié peut affecter un jet de dé de dommages lorsque plusieurs chefs alliés sont empilés sur le même hexagone.

Le joueur propriétaire peut choisir lequel des commandants modifiera le jet de dé, dans le cas où il y en a deux ou plus sur l'hexagone. Cependant tous les chefs empilés ensemble seront affectés par le résultat d'un combat qui aura été engagé contre leur hexagone.

[11.2] Les pions chef ne sont pas des unités de combat et ne peuvent pas devenir des servants de batteries d'artillerie.

[11.3] Une unité est automatiquement ralliée si elle est empilée avec un chef allié pendant la phase de ralliement allié.

[11.4] Un pion chef est automatiquement tué si il occupe un hexagone de lui-même ou s'il est empilé avec une batterie et qu'une unité de combat ennemie occupe cet hexagone.

Un commandant ne peut pas quitter une ZDC ennemie, sauf si elle est empilée avec une unité amie qui est en mesure de quitter la ZDC ennemie (voir 6.0).

[11.5] Le commandant texan Bowie été alité, au moment de l'assaut Mexicain et, par conséquent, ne peut pas se déplacer.

Il peut utiliser sa capacité d'affecter les combats des unités amies avec lesquelles il est empilé. Si jamais il est forcé à la retraite, il est tué sur place.

[12.0] RALLIEMENT

REGLE GENERALE: Une unité de combat peut passer en déroute du fait des résultats d'un combat; elle peut passer en déroute si l'hexagone qu'elle occupe est occupé (ou traversé) par une unité alliée qui réalise une retraite du fait qu'elle subit une déroute. Une fois qu'une unité est désorganisée ou en déroute, ses capacités à s'engager dans un mouvement et dans un combat sont réduites. Pour qu'une unité puisse quitter son statut de désordre ou de déroute elle doit procéder à un ralliement.

PROCÉDURE: Pendant la phase de ralliement du joueur, toutes les unités amies qui sont en état de désordre sont ralliées et les marqueurs de «désordre» sont retirés de ces unités. Une unité qui est en déroute voit quant à elle son statut réduit à un statut de désordre et est donc partiellement ralliée. Une unité qui est en déroute, mais qui est empilée avec un chef durant la phase alliée de ralliement est automatiquement ralliée et le marqueur déroute est totalement supprimée (et non réduit à désordonné comme précédemment).

[13.0] REMPLACEMENT MEXICAIN

COMMENTAIRE: Lorsque l'unité Mexicaine est éliminée, elle peut rentrer à nouveau durant un des tours de jeu suivant. Une unité mexicaine représente beaucoup plus d'hommes qu'une unité texane, et tous les hommes ne sont pas tués lorsque l'unité est dite «éliminée» parce qu'on considère qu'une partie des hommes la constituant, sont seulement dispersés.

REGLE GENERALE: Quand une unité mexicaine est éliminée, le pion est placé sur la grille de remplacement mexicain sur l'emplacement équivalent au nombre de pertes subies lors de son élimination. Par la suite, le pion unité est avancé sur la grille jusqu'à ce qu'ils puisse entrer sur la carte par la zone d'entrée à partir de laquelle il était initialement entré.

PROCÉDURE: Quand une unité mexicaine est éliminé, le joueur mexicain met le pion sur un emplacement de la grille de remplacement, selon les critères suivants:

1. Si une unité est à pleine puissance lorsqu'elle est éliminée, elle est mise sur la case «2».
2. Si une unité est à effectif réduit et qu'elle reçoit un autre pas de perte, elle est placée sur la case «2» de la grille
3. Si une unité est à effectif réduit et reçoit un résultat d'élimination (suite à une perte de deux ou plusieurs pas de pertes d'un coup), elle est placée sur la case «3» de la grille.

Au cours de la phase de remplacement mexicaine, d'un tour de jeu, le joueur mexicain déplace toutes ses unités d'une case sur la grille de remplacement vers la case zéro. Les unités qui arrivent sur la case zéro durant un tour de jeu sont placées dans leur zone d'entrée d'origine et peuvent être déplacées au cours de la phase de mouvement du joueur mexicain, ces unités peuvent également être laissées sur la case du zéro pour rentrer au cours d'une phase de remplacement ultérieure.

[13.1] une unité qui est mis sur la case 3 est toujours placée sur sa face affaiblie.

[13.2] une unité placée sur la case 2 est toujours placée sur sa face la plus forte.

[13.3] une unité qui est éliminée parce qu'elle est incapable de battre en retraite est toujours mise sur la case 3.

[13.4] Le joueur Mexicain peut décider de retarder l'entrée des unités qui devraient être placés sur la carte. Il peut ensuite les faire entrer au cours d'une phase de remplacement mexicaine de son choix.

[13.5] Aucune unité du Mexique ne peut être totalement éliminée, elle sera toujours admise au processus de remplacement.

[13.6] Un commandant mexicain empilé, avec une unité qui est éliminée, est mis sur la grille de remplacement avec cette unité, s'il n'a pas été tué.

[13.7] Un commandant Mexicain qui est tué est retourné sur son verso (côté chef de remplacement) et sera placé sur la grille de remplacement dans la case 3.

Les commandants texans n'ont pas d'officiers de remplacement notés sur le dos de leur pions et sont éliminés de façon permanente s'ils sont tués. Un officier remplaçant mexicain qui est tué, est placé dans la case 2; sa force reste la même, on considère qu'un autre officier de remplacement prend sa place et qu'il a les mêmes caractéristiques.

[14.0] EFFETS DE LA PORTEE SUR LES TIRS (Règles optionnelles)

COMMENTAIRE: La règle suivante ajoute du réalisme supplémentaire au jeu, avec une complexité supplémentaire. Pour cette raison, la règle est optionnelle. Les fusils du début du 19e siècle ont été pour la plupart à chargement par la bouche, et d'une portée effective de 80 à 120 mètres (selon la marque). Une exception notable à ceci a été le fusil Kentucky, une arme avec une précision mortelle, même au-delà de 250 yards (environ 229 m, soit près de 27 hexagones). Au fort Alamo il y avait plusieurs groupes d'hommes armés de ces armes, la plupart d'entre eux du Kentucky ou du Tennessee. L'armée mexicaine était armée d'un fusil au canon plus court et au chargement par la bouche.

REGLE GENERALE: En s'engageant dans un combat au tir, la puissance de feu de l'unité reste celle de la valeur imprimée sur son pion aussi longtemps que la distance entre elle et l'unité cible est de 7 hexagones ou moins. Pour chaque hexagone au delà de 7, la force de l'unité attaquante est réduite d'un point. La portée maximale du tir d'une unité est de 14 hexagones. Ainsi, une unité ouvrant le feu sur une autre unité à une distance de 9 hexagones aurait sa puissance de feu réduite de 2. Lorsqu'on trace une Ligne de Vue et que l'on compte les hexagones, l'hexagone que l'unité attaquante occupe n'est pas compté, mais l'hexagone qu'occupe l'unité défendante ciblée est compté. Ainsi, l'espace entre une unité en 1205 et une unité en 1212, est de 7 hexagones.

Les batteries d'artillerie et les unités texanes du Tennessee et du Kentucky ne sont jamais soumis aux effets de la portée des armes. Ces unités peuvent en effet tirer sur toute la longueur de la carte sans réduction de la puissance de feu de leurs armes. Les unités du Mexicaines sont toujours concernées par portée.

[15.0] CONTRE-ATTAQUE FEROCES DES TEXANS (Règles optionnelles)

REGLE GENERALES: Une unité texane qui est empilée avec un chef texan au moment où elle reçoit un résultat de contre-attaque lors d'une attaque mexicaine peut devenir «bersek» et contre-attaquer féroce.

PROCÉDURE: Quand un résultat sur la table de combat indique pour une unité texane en défense une contre-attaque, et que cette unité est empilée avec un chef texan, le joueur texan lance le dé. Si le résultat est égal ou inférieur au degré de commandement du chef, une contre-attaque féroce est lancée; si elle est supérieure, une contre-attaque normale est faite.

[15.1] Un jet de dé d'attaque féroce réussi permet à l'unité Texane de faire un nombre de contre-attaques égales au potentiel de commandement du chef avec lequel elle est empilée, plus un.

Ainsi, une contre-attaque féroce menée par Travis permettrait à une unité d'attaquer 4 fois de suite.

[15.2] La cible d'une contre-attaque féroce doit être l'unité mexicaine, qui a provoqué une contre-attaque.

Si l'unité mexicaine à l'origine de l'attaque est éliminée et que l'unité texane a encore des contre-attaques féroces à faire, l'unité texane peut faire feu ou engager une mêlée contre toute unité du Mexique qu'il devrait normalement être en mesure d'attaquer au cours de la phase de combat texane. Les règles s'appliquant à la ZDC et aux Lignes de Vue doivent être respectées même au cours d'une contre-attaque féroce.

[15.3] Si un texan obtient un résultat «C» au cours d'une contre-attaque féroce ce résultat est considéré comme un «sans effet» au lieu d'offrir une contre-attaque au joueur mexicain (en résumé le joueur Mexicain ne va pas contre attaquer).

[15.4] Le joueur texan peut toujours poursuivre une contre-attaque féroce, même si son unité passe au statut de désordre ou de déroute (exception aux règles 9.4 et 9.3).

[15.5] Une unité texane en déroute ou en désordre qui a réussi à obtenir une contre-attaque féroce sur un jet de dé, est immédiatement ralliée et peut contre-attaquer (exception à la règle 12.0).

[16.0] COMMENT GAGNER

REGLE GENERALE: Pour le joueur mexicain, il faut pour gagner la partie, qu'il tue tous les texans de Fort Alamo avec des pertes minimales (pour que la guerre contre le Texas puisse continuer avec succès). Pour le joueur texan il faut pour gagner la partie, éliminer une quantité déterminante de soldats mexicains pour permettre aux autres forces texanes de vaincre les mexicains lors d'une prochaine bataille (San-Jacinto, historiquement).

PROCÉDURE: Le joueur texan peut réaliser une victoire immédiate au cours des tours de jeu 1 à 5 s'il élimine assez de soldats mexicain pour déclencher la retraite de ces derniers. Sinon, le jeu se poursuit jusqu'à l'achèvement du tour 12 ou jusqu'à ce que tous les commandants texans et les unités texanes soient tués. Suite à quoi, les joueurs totalisent le nombre de points de victoire que le joueur texan a accumulé et le compare avec la table des points de victoire (16.5) pour déterminer le vainqueur.

[16.1] Chaque fois qu'une unité de combat mexicaine est éliminée et qu'elle est placée sur la grille de remplacement (voir 13.0) un certain nombre de blessés sont enregistrés sur la grille de «Pertes» en nombre égaux à la position du pion mis sur la grille de remplacement.

Si, par exemple, une unité mexicaine éliminée est placée sur la case «2» de la grille de remplacement, on augmentera alors de «2» le total des blessés que l'on indiquera sur la grille de «pertes». Chaque point de pertes, représente 10 victimes réelles.

[16.2] Lors de la phase de retraite du Mexique des cinq premiers tours de jeu, le joueur mexicain compare son total de pertes avec le numéro indiqué pour ce tour sur l'échelle de tour de jeu afin de déterminer si le joueur texan a remporté une victoire immédiate.

Si le total des blessés mexicains est égal ou supérieur au nombre de pertes indiqué sur la case du tour de jeu, le jeu se termine et le joueur texan gagne (L'armée mexicaine aurait plus que probablement, retirée ses troupes si elle avait subi un peu plus des pertes qu'elle n'en a reçu historiquement durant les phases initiales de la bataille).

[16.3] Si les mexicains se retirent, le joueur texan peut consulter la table de siège (16.7) pour déterminer les différentes issues de la batailles au cas ou l'armée mexicaine reste hors de portée de tir et poursuit le siège.

Cette fonction de jeu est facultative et vise à donner aux joueurs un sentiment de ce que serait les effets d'un tel siège s'il avait eu lieu historiquement.

[16.4] Si le retrait du Mexique n'a pas lieu au cours des 5 premiers tours de la bataille, le jeu se termine lorsque toutes les unités du texanes sont éliminées, et les points de victoire sont ensuite calculés.

Le joueur texan détermine le nombre de points de victoire qu'il a recueillis. Il reçoit un point de victoire pour chaque tour de jeu dans lequel une unité de combat du Texas ou un pion chef, est toujours en vie au début du tour du joueur texan. Exemple: si la dernière unité texane est éliminée lors de la phase de combat du Mexique, du 8eme tour de jeu, le joueur texan reçoit 8 points de victoire.

En outre, le joueur texan reçoit un point de victoire tous les 10 points de dommages infligés aux Mexicains notés sur la grille de pertes. Les dommages infligés aux mexicains sur la grille de pertes sont arrondis au nombre entier le plus proche au moment de déterminer les points de victoire. Le total des points de victoire texans sont comparés à la table des points de victoire (16.5). Exemple: Si la dernière unité texane est éliminée, le 8eme de tour de jeu et que le total des points de dommages mexicains noté sur la grille de pertes est de 45 (arrondi à 5), alors le joueur texan reçoit 13points de victoire (8 pour le tour de jeu et 5 pour les victimes mexicaines).

[16.5] Tableau des Points de Victoire

<u>Points Texans</u>	<u>Niveau de la Victoire</u>
11 ou moins	victoire décisive Mexicaine
12	victoire Mexicaine importante
13	victoire Mexicaine marginale
14	victoire Texane marginale
15	victoire Texane importante
16 ou plus	victoire décisive Texane

[16.6] Le joueur texan gagne automatiquement s'il possède encore des unités de combat ou des commandant en vie à la fin du tour de jeu 12.

[16.7] Tableau de poursuite du siège (Voir la carte)

NOTES DES CREATEURS

L'élément de jeu le plus critique pour le joueur texan est la configuration initiale. Dans son déploiement, il doit simultanément être en mesure d'apporter le maximum de puissance de feu contre les mexicains qui attaquent et être encore capable de manœuvrer ses troupes afin de couvrir toutes les approches du Mexique. Une bonne planification permettra aux texans de faire les deux, tandis qu'un mauvais plan verra des mexicains à l'intérieur de Fort Alamo à la fin du premier tour de jeu. Si l'armée mexicaine est à l'intérieur d'ici la fin du premier tour, le jeu est terminé pour le texan. Toutefois, si le joueur texan peut les retenir à l'extérieur jusqu'à la fin du deuxième tour, il a une chance. Plus longtemps les mexicains sont hors des murs, plus ils ont de victimes, meilleures seront les chances du joueur texan de gagner.

L'importance des commandants, tant du Mexique que du Texas ne doit pas être sous-estimée. Un bon chef peut presque garantir l'élimination d'une unité ennemie, si un coup le coup porte. Le joueur texan devrait éviter de tirer sur les unités empilées avec des commandants mexicains puisque d'autres les remplaceront si ils sont tués. Au lieu de cela, il devrait se concentrer sur la destruction des unités de combat le plus rapidement possible. Le joueur du Mexique, d'autre part, devrait utiliser ses chefs dans les combats contre les chefs texans. Un commandant texan solide, comme Travis, empilée avec une unité de moral élevée dans un immeuble peut rester en vie et faire des ravages.

Les deux joueurs devraient porter une attention particulière au terrain représenté sur la carte. Une seule erreur du joueur texan peut-être transformée en une importante percée par un habile joueur mexicain.

Notes historiques

La poudrière (hex 1816) n'a pas explosé historiquement (contrairement au film de John Wayne). Les pions représentent exactement le moment où ils sont lorsque le général Santa Anna décide de remplacer le général Cos. Le Général s'était préparé à combattre en personne s'il l'avait fallu. Les positions d'entrée historique des unités mexicaines sont les suivantes (colonne / zone): 1 / 1, 2 / 2, 3 / 3, 4 / 5, et R / 2.

Eric Lee Smith

RÈGLES AVANCEES POUR FORT ALAMO

par Alan R. Arvold

Cet article, dans sa forme définitive, avait été sévèrement réduit lors de sa première publication par l'éditeur, afin de pouvoir le faire passer dans son magazine. Voici l'article original, tel qu'il avait été soumis initialement à la revue « Fire & Movement ». Le jeu « The Alamo » (Jeux décision) avait été testé par David Newport et il lui avait donné une note globale de C +. Ses commentaires sur ce jeu disaient qu'il était amusant à jouer quelques fois, mais qu'à partir d'un certain nombre de parties, il perdait de son intérêt. Je ne pouvais qu'être d'accord avec lui. En effet, beaucoup d'éléments avaient été laissés de côté pour permettre une plus grande facilité de jeu et garantir sa simplicité. Pour cette raison, il représente plus un jeu d'initiation qu'un wargame approfondi. C'est pourquoi je tiens à lui offrir des améliorations. Les règles avancées suivantes sont conçues pour apporter à « Fort Alamo » un niveau plus sophistiqué et le rendre plus difficile à jouer. Beaucoup de choses introduites dans cet article sont de nature historiques et cet additif aux règles offre par endroits un côté cinématographique pour lui donner un caractère plus épique. Dans cet article, il y aura des références à certains types de pions qui ne sont pas inclus dans le jeu. Les joueurs auront à les réaliser eux mêmes.

PUISSANCE DE FEU INTENSIF

Historiquement, les texans de Fort Alamo constituaient un groupe surarmé. Les armes saisies par les texans à la garnison mexicaine lors de la prise de Fort Alamo et de San Antonio l'année précédente le prouve [Le 11 décembre 1835 les rebelles texans obligent le général Martín Perfecto de Cos et ses 800 hommes à se rendre (ndt)]. Il y avait près de 300 à 400 fusils, plus de 100 pistolets, des épées et de nombreuses lances. Ce qui signifie que de nombreux défenseurs, qui ne s'occupaient pas d'un canon, avait trois ou quatre armes chargées à leurs postes. Cela a permis aux Texans de fournir un feu dévastateur défensif lors des salves qu'ils délivraient au début de la bataille. Toutefois, après que les premières volées aient été tirées les mexicains sont parvenus au pied des murs extérieurs et les texans furent tellement occupés à essayer de les empêcher de grimper sur les murs qu'ils eurent rarement le temps de recharger plus d'une arme à feu avant d'avoir de pouvoir tirer à nouveau. Ainsi, l'avantage de la puissance de feu des texans avaient disparu peu après le début de la bataille. Pour simuler cette puissance de feu intensifs, utilisez les règles suivantes:

1. Après que le joueur texan ait mis en place l'ensemble de ses unités, mais avant que le joueur mexicain place les siennes, le joueur texan choisit dix de ses pions d'infanterie qui auront une puissance de feu intensifs. Il note leur référence et l'hexagone sur lequel il les place sur une feuille à des fins de comptabilité.
2. Une unité d'infanterie texane possédant l'avantage de la puissance de feu intensif peut tirer deux fois au cours de la phase de combat texane de son tour de jeu. Elle ne peut faire cela qu'une seule fois durant la partie. Pendant le tour où le joueur utilise le feu intensif, son unité peut donc tirer deux fois contre la même unité mexicaine ou faire feu contre deux unités mexicaines différentes.
3. Un joueur texan ne peut pas choisir une unité d'infanterie du Tennessee ou du Kentucky pour qu'elle ai l'avantage du tirs intensif (Ces hommes étaient armés de carabines pas de fusils. Ces armes prenaient plus de temps pour être recharger et il n'y en avait qu'une quantité limitée, donc ils n'avaient pas eu de fusils d'appoint.
4. Une unité d'infanterie du Texas, qui ayant l'avantage de la puissance de feu intensif, qui quitterait sa position initiale avant l'utilisation de cet avantage, le perdrait pour le reste de la partie (Au cours de la bataille lorsque les texans ont abandonné leurs positions initiales, ils l'ont fait généralement à la hâte et n'ont pas eu le temps de ramasser leurs armes d'appoint.). Bien que la plupart des joueurs utilisent cet avantage à la puissance de feu durant le premier tour, certains joueurs peuvent préférer l'utiliser avec les unités ayant cet avantage plus tard dans le courant de la partie, lorsque par exemple la situation devient désespérée.

EMPLACEMENTS SUPPLEMENTAIRE ET MARQUEUR D'ARTILLERIE

Différents spécialistes de la bataille de Fort Alamo ne sont pas totalement d'accord sur l'emplacement de tous les canons texan. L'illustration présente sur les hexagones artillerie de la carte sont ceux que la plupart des spécialistes considèrent comme exact. Cependant, pour donner au joueur texan plus de variété dans le choix de l'endroit où placer son artillerie il est possible d'ajouter les cases ci-dessous dans la liste des possibilités de placement des marqueurs d'artillerie texans.

Hex 1807
Hex 1106
Hex 0807
Hex 0708
Hex 1321
Hex 1123
Hex 0924

Le joueur texan n'est pas obligé de mettre ses marqueurs d'artillerie sur chacun de ces hexagones, mais il le peut, s'il le désire.

RESTRICTIONS

1. Sur le mur nord, des hexagones 0509 à 1106, le joueur texan doit placer au moins quatre et pas plus de cinq marqueurs d'artillerie
2. Un marqueur d'artillerie au moins doit être placé sur les positions d'artillerie dessinées, à l'arrière de l'église. Si un ou deux marqueurs d'artillerie sont placés à l'arrière de l'église les marqueurs d'infanterie les utilisant peuvent librement les déplacer d'une case à chaque tour dans la limites des trois hexagones qui réalisent la plate-forme de l'église. Ceci est une dérogation à la règle (10.2). (En effet, les servants d'artillerie à l'arrière de l'église ont été assez bien protégés et isolés des combats et ont été capables de le faire.)
3. Au moins deux marqueurs d'artillerie doivent être mis en place depuis les hexagones 1321 à 1619. (l'hexagone 1321 devrait en réalité être dans le cimetière. Certaines sources indiquent la présence de quatre canons derrière la palissade de bois entre l'Eglise et la caserne. Cependant l'organisation en hexagones de la carte ne le permettait pas. En outre plusieurs des films sur l'Alamo ont un canon à cet endroit sur le toit de la caserne)
4. Le joueur texan peut placer jusqu'à trois marqueurs d'artillerie devant l'entrée principale des hexagones 0924, 1023 ou 1123. Il peut également choisir de ne pas mettre des marqueurs d'artillerie devant l'entrée principale. Toutefois, si il place des marqueurs d'artillerie dans ces cases, la première doit être placée dans l'hexagone 1023 afin de garder la porte principale. La protection par le mur de bois autour de l'hexagone 1023 est présumé être étendue afin de protéger les marqueurs d'artillerie des hexagones situés de part et d'autre de la case 1023 (alors que cette extension n'est pas marquée sur la carte. Si aucun des marqueurs d'artillerie n'est placé dans aucune de ces trois cases, le mur de bois est présumé ne pas exister pour cette partie. (Les sources en désaccord quant au nombre de canons qui ont été positionnés devant l'entrée principale, les chiffres allant de zéro à trois).

VARIABILITE DU NOMBRE DE CANONS

Encore une fois les différentes autorités sont en désaccord sur le nombre et les types de canons qui se trouvaient dans le Fort Alamo pendant le siège. Les chiffres vont de 11 à 21. La plupart des experts s'accordent à dire qu'il y avait 17-18 canons. Encore une fois pour donner plus de variété au texans, lors de la mise en place du jeu, le joueur texan doit jeter les dés, et comparer le résultat avec le tableau ci-dessous pour voir de combien et quel type de marqueurs d'artillerie, il dispose pour la partie. Le joueur lance deux dés et consulte la table avant de placer ses marqueurs d'artillerie au cours de la mise en place de la partie.

Lancez les dés Marqueurs Nombre et type d'artillerie

2	(1) 18pdr, (2) 12pdr, (4) 8pdr, (2) canon de 6 livres, (2) 4pdr
3	(1) 18pdr, (3) 12pdr, (4) 8pdr, (2) canon de 6 livres, (2) 4pdr
4	(1) 18pdr, (3) 12pdr, (4) 8pdr, (2) canon de 6 livres, (3) 4pdr
5	(1) 18pdr, (3) 12pdr, (4) 8pdr, (2) canon de 6 livres, (4) 4pdr
6-8	(1) 18pdr, (3) 12pdr, (7) 8pdr, (2) canon de 6 livres, (4) 4pdr
9	(1) 18pdr, (3) 12pdr, (7) 8pdr, (2) canon de 6 livres, (5) 4pdr
10	(1) 18pdr, (3) 12pdr, (7) 8pdr, (2) canon de 6 livres, (6) 4pdr
11	(1) 18pdr, (3) 12pdr, (7) 8pdr, (3) canon de 6 livres, (6) 4pdr
12	(1) 18pdr, (4) 12pdr, (7) 8pdr, (3) canon de 6 livres, (6) 4pdr

Les joueurs auront à élaborer leurs propres marqueurs d'artillerie supplémentaire pour cette règle. Les joueurs peuvent placer leurs marqueurs d'artillerie dans l'un des emplacement imprimés sur la carte et/ou les hexagones d'artillerie supplémentaires indiqués plus haut, soumis aux restrictions énoncées dans les sections précédentes.

LE CAS JIM BOWIE

La plupart des historiens modernes s'accordent pour dire que Bowie qui était en phase terminale de tuberculose a passé la dernière partie de la bataille dans son lit probablement dans le coma, ne pouvant aucunement veiller à sa propre défense, et encore moins à celle de Fort Alamo. Ainsi, lorsque les soldats mexicains ont fait irruption dans sa chambre ils l'ont tué à la baïonnette et à coup de feu avant de d'aller chercher d'autres défenseurs. Les traditionalistes toutefois insistent pour dire que Bowie s'il était grabataire, s'était réveillé et avait tiré sur deux Mexicains avec ses pistolets et en tua aussi à l'aide de son couteau avant de succomber aux coups de baïonnettes. Hollywood a encore fait bouger la légende, notamment dans les films «Last Command» et «Thirteen Days to Glory», en montrant un Bowie assez fort pour sortir du lit et lutter contre une douzaine de Mexicains avant de finalement mourir. Dans le film de John Wayne "The Alamo", Bowie est assez fort pour prendre sa place en dehors, et pour défendre sa position sur le mur au début de la bataille finale. Ainsi, il existe de nombreuses versions, à la fois réelles et fictives, sur la fin de Bowie. Dans cette règle, le joueur texan pourra déterminer quelle version de la fin de Bowie il choisira, avant le début de la partie. Avant la mise en place des pions texans, le joueur texan lance deux dés compare le résultat au tableau ci-dessous pour voir quel statut Bowie pourra avoir dans le jeu. Les deux derniers résultats sur la table sont certes un peu plus dans l'esprit d'Hollywood, mais ils sont conçus pour donner un peu plus de variété au joueur texan.

Lancez les dés.

Statut de Bowie

2-3

Bowie est couché dans son lit inconscient (s'il n'est pas déjà mort) et ne se réveille pas durant toute la bataille. Suivez les règles normales de Bowie. Et pour cette bataille Bowie a un commandement de zéro.

4-8

Bowie bien que grabataire est réveillé et au moins en mesure de se rendre compte qu'il va être tué. Suivez les règles normales de Bowie. Dans ce jeu, il a un potentiel de commandement normal.

9-11

Bowie bien que confiné dans son quartier à cause de sa maladie est capable de sortir de son lit et donner le meilleur de lui-même avant d'être tué. Suivez les règles normales de Bowie, sauf qu'il peut être placé dans les deux hexagones 1717 ou 1321 à l'intérieur du bâtiment. (L'hexagone 1321 a été celui où Bowie est resté pendant la majeure partie du siège avant, qu'il n'ait été transféré dans l'église.) Dans ce jeu, il a un commandement de deux.

12

Non seulement Bowie est suffisamment en forme pour prendre son poste à l'extérieur sur le mur, il est même en plus armé de ce fusil fantaisie à sept canons qu'il avait dans le film de John Wayne. Bowie peut s'installer n'importe où dans le Fort et suit les mêmes règles que les autres dirigeants texans. Dans ce jeu, il a un commandement de trois.

ECHELLES

Au cours de l'assaut de Fort Alamo, les unités du Mexique ont utilisé des échelles pour escalader les murs à l'extérieur (outer walls) pour atteindre les toits et les plates-formes de tir. Cela se reflète dans le coût de +4 aux points de mouvements pour attendre une échelle et franchir un hexagone de mur extérieur. Toutefois, dans la première demi-heure de l'assaut les mexicains ont été incapables de gravir ces murs parce que les artilleurs texans visaient les soldats qui portaient les échelles dans les colonnes d'assaut. Ce n'est que par des salves de tir de fusil depuis le pied des murs extérieurs que les mexicains ont pu éliminer les artilleurs texans, et qu'ils furent en mesure d'envoyer à nouveau des soldats pour récupérer les échelles de leurs camarades morts. Pour tenir compte de cette situation utiliser les règles suivantes.

- 1 Quand une unité mexicaine tente de passer un mur extérieur et son hexagone, pour toute unité(s) se trouvant dans la colonne qui a subi un tir lors de ce tour, alors qu'elle est encore en dehors de Fort Alamo (et pas nécessairement l'unité qui tentait de franchir le mur), le joueur mexicain doit lancer un dé et consulter le tableau ci-dessous.

Résultat du jet de dé

1-2 L'unité traverse avec succès l'hexagone.

3-4 L'unité ne traverse pas l'hexagone et est considéré comme ayant dépensé 4 points de mouvement pour ses efforts pour rien (temps perdu à attendre des échelles) L'unité peut continuer son mouvement d'ailleurs si elle a encore des points de déplacement gauche.

5-6 L'unité ne traverse pas l'hexagone et reste dans celui à partir duquel elle a tenté de franchir le mur extérieur du fort (Les troupes se cachent des servants des batteries texans dans l'angle mort au pied du mur)

- 2 Quand une unité mexicaine traverse avec succès un hexagone de mur extérieur le joueur mexicain peut considérer qu'il y a une échelle contre cet hexagone. Toute unité mexicaine peut désormais traverser cet hexagone sans avoir à jeter un dé sur la table ci-dessus. Une unité texane qui bouge ou reste adjacente à cet hexagone ne peut pas enlever ce marqueur échelle (oui normalement les texans pousseraient les échelles placées contre le mur mais les échelles étant située au pied de la paroi extérieure cela permet à l'unité mexicaine suivante l'utiliser et de monter dessus, et donc de ne pas avoir besoin d'attendre l'arrivée d'une échelle.). Cependant le passage des murs extérieur, coûte toujours 4 points de mouvements.
- 3 Cette règle sur les échelles ne peut pas être utilisée sur d'autres murs du fort. En effet, les murs de l'église sont trop élevés, ceux en bois et en pierre, peuvent être facilement escaladés, et les Mexicains n'ont aucun problème pour utiliser les échelles sur ce type de mur, on ne place pas non plus d'échelle sur les escaliers, ainsi que sur les rampes d'artillerie et qui font partie intégrante des parois intérieures du fort.

PORTES

Normalement, les portes, des pièces de fort Alamo étaient soit ouvertes, soit déverrouillées. Toutefois, les portes des pièces donnant sur l'intérieur du fort avaient été spécialement préparées afin qu'elles puissent être verrouillées et barricadées dans le cas où les texans se retiraient dans ces salles pour en faire leurs derniers retranchements dans le cas où les mexicains auraient pénétré dans l'enceinte du fort. Le Général Santa Anna ayant prévu cela avait fait équiper ses colonnes d'assaut de barres de fer dans le but de les ouvrir par la force. Quand les texans ont effectivement fait retraite dans ces pièces, plusieurs unités mexicaines ont tenté de briser les portes. Si certaines sont parvenues à le faire, dans la plupart des cas, elles ont rapidement abandonné parce que les tirs de mousquets les décimaient, et les mexicains ont commencé à utiliser les canons capturés aux texans pour les faire sauter. Pour recréer cette situation utilisez les règles suivantes :

1. Les portes sont normalement considérées comme ouvertes et le coût de 1 point de mouvement s'applique lorsque une unité franchit un hexagone de porte ouverte. Cependant, quand une unité texane traverse un hexagone porte dans une pièce d'un bâtiment, le joueur texan peut déclarer que la porte sur laquelle son unité s'est trouvée a été fermée et un marqueur indiquant qu'elle est verrouillée est placé dessus. Le joueur texan doit déclarer cela au moment de la traversée de l'hexagone, et il ne peut pas attendre plus tard dans le tour pour le déclarer. Une unité texane n'est pas obligée de fermer une porte s'il ne le veut pas. Les unités mexicaine ne peuvent pas verrouiller les portes.
2. Aucune unité ne peut traverser un hexagone de porte fermée donnant sur une pièce intérieure et les zones de contrôle ne s'étendent pas au delà des murs délimitants la pièce.
3. Une unité mexicaine qui commence sa phase de mouvement en étant adjacente à une porte ou se déplaçant à côté d'une porte fermée peut tenter de la détruire. Pour ce faire, elle doit consacrer deux points mouvement et jeter un dé. Si le résultat est de 1 ou 2 cela signifie que sur le seuil a été franchi et que la porte reste ouverte en permanence pour le reste de la partie. Tout autre résultat signifie qu'elle a échoué à la briser. S'il y a une unité texane d'infanterie dans la pièce adjacente à la porte ajouter +1 au dé. Une unité du Mexique peut répéter cette opération autant de fois durant son tour que ses points de mouvements lui permettent de le faire.
4. Lorsque la porte est ouverte les Zones de Contrôle s'étendent à nouveau à travers l'ouverture et les unités peuvent à nouveau passer par la porte. L'unité mexicaine, qui détruit une porte doit encore dépenser le coût de 1 point de mouvement pour franchir cette ouverture et même si elle pénètre dans la salle de suite après.
5. Si une unité mexicaine tire au canon contre une porte fermée, et réussit son tir, l'hexagone devient un hexagone clair.
6. Une unité texane en déroute qui passe par un hexagone porte peut fermer cette porte. Si une unité texane en déroute utilise une porte fermée, celle ci devient de nouveau ouverte s'il n'y a plus d'unités texanes dans la pièce.

Exceptions:

Main Gate (La porte du fort): La porte d'entrée dans l'hexagone 1022/1023 est la porte principale de Fort Alamo. Le joueur texan doit déclarer au début du jeu après la mise en place ses unités si cette porte est ouverte ou fermée. Si la porte est fermée toutes les unités texanes à l'extérieur de la porte du fort et les marqueurs d'artillerie ne pourront plus passer par cette porte, s'ils veulent entrer dans l'Alamo ils devront escalader le mur. Une unité mexicaine, qui tente de briser la porte du fort doit faire un 1 sur un dé pour la détruire et mais elle échoue automatiquement si il y a une unité texane derrière la porte du fort. Une unité mexicaine, qui entre dans la pièce située immédiatement derrière la porte principale peut l'ouvrir en dépensant deux points mouvement. (La porte principale était d'une construction plus robuste que les portes des salles du fort Alamo).

L'église: Le portail dans hexagone 1618/1718, comme la porte principale, est plus robuste que les autres portes. Ainsi, lorsqu'elle est fermée les mexicains doivent faire un 1 sur un dé pour la détruire et elles ne peuvent pas le faire s'il y a une unité texane directement derrière elle. Les trois portes de la chambre à l'intérieur de l'église sont toujours considérée comme ouvertes. Elles ne peuvent jamais être fermées. (Ces pièces n'avaient pas été préparées comme pouvant servir de points de replis ainsi que l'avaient été les autres pièces du fort).

LES INCENDIES

Au cours de l'assaut final sur Fort Alamo les mexicains ont mis le feu à deux des pièces situées sur le mur ouest. Ils sont parvenus à cela en envoyant un soldat jeter un petit dispositif incendiaire par la fenêtre tandis que les autres soldats mexicains le couvraient par des tirs contre les texans présents dans la pièce. (Ainsi, la scène du film de John Wayne où l'on voit « l'infâme main » d'un soldat mexicain jeter une grenade dans une pièce, n'est pas une invention hollywoodienne, c'est vraiment arrivé.) Cependant, ainsi qu'il en a été pour la destruction des portes à l'aide de barres de fer, les unités mexicaines ont commençaient à avoir de nombreuses victimes dans cet exercice et ils eurent bientôt l'idée d'utiliser les canons pour nettoyer les pièces. Pour recréer la situation des effets de l'incendie, utilisez les règles suivantes:

1. Seuls les trois unités du bataillon du Mexique Zapadores dans la colonne de réserve peuvent effectuer cette opération.
2. Pour effectuer cette opération une de ces unités mexicaine doit commencer sa phase de combat à côté d'une meurtrière ou d'un hexagone porte ouverte de la salle qui va recevoir la bombe. Après la résolution du combat de cette unité contre l'unité texane située à l'intérieur de la pièce, le joueur mexicain peut faire un jet de dé supplémentaire. Un résultat de 1-3 signifie que le feu a commencé dans la salle en question et un résultat de 4-6 signifie que le feu n'a pas pu démarrer. Si un incendie a commencé le joueur mexicain place un marqueur feu dans l'hexagone chambre directement derrière la porte ou l'hexagone meurtrière à travers laquelle il a jeté sa bombe.
3. Lorsqu'un incendie se déclare dans une salle toutes les unités texanes piégées à l'intérieur de cette pièce font immédiatement un jet de dommages. Une unité texane dans le même hexagone que le marqueur feu ajoute 1 au jet de dommages. Les résultats sont appliqués immédiatement.
4. Au début de chaque phase de combat mexicaine et pour les tours suivants l'incendie se propage aux hexagones adjacents placées à l'intérieur de la même pièce. On place des marqueurs feu dans les hexagones touchés. Toutes les unités texanes encore à l'intérieur de la salle en feu procèdent à un nouveau jet de dommage à appliquer immédiatement avant que les unités mexicaines commencent leur phase de combat. Un incendie ne se propage pas au-delà de la salle dans laquelle il a commencé à prendre.
5. Aucune unité ne peut aller dans les hexagones de pièces contenant un marqueur de feu. Une unité qui commence sa phase de mouvement dans un hexagone contenant un marqueur feu doit quitter cet hexagone au cours de cette même phase de mouvement. Si elle ne peut pas sortir de cet hexagone l'unité est éliminée.
6. Les incendies ne peuvent pas être démarré dans les pièces qui ne contiennent pas d'unités texanes. Les incendies ne peuvent pas être démarrés dans un hexagone de l'église.

L'ARMURERIE

Les texans ont placé un arsenal dans une des salles de stockage ainsi que des armes supplémentaires qui n'ont pas été utilisées par les troupes postées sur les murs. Ces armes été en surplus des armes d'appoint utilisés dans la règle du tir intensif. Il y avait aussi quelques armes de petit calibre et de la poudre. Historiquement, le local était situé dans l'hexagone 1414. Au cours de l'assaut, une quinzaine de texans tinrent ce poste pendant environ 45 minutes et cette salle a été la dernière pièce à être prise par les troupes mexicaine, leur causant près de 50 victimes.

Pour recréer cette situation utilisez les règles suivantes:

1. Avant la mise en place de ses pions, le joueur texan peut noter secrètement l'emplacement de l'arsenal de Fort Alamo. Il peut être située dans une chambre dans la caserne longue, de la caserne de courte, ou sur le mur ouest. Il ne peut pas être situé dans l'église. Lorsque les unités mexicaines attaquent des unités texanes qui se trouvent dans l'armurerie ou que des unités mexicaines se déplacent dans l'hexagone comprenant la salle d'armes, le joueur texan annonce que l'arsenal est là.
2. Les unités texanes qui sont dans l'armurerie bénéficient des avantages suivants:
 - a) Elles Soustraient 1 au lancer de dés lors d'un jet de dommages que l'on doit effectuer sur elles. Cela s'ajoute à tous les autres modificateurs.
 - b) Pour chacune d'elles, le joueur texan ajouter un +1 au potentiel de tir et de mêlée.
 - c) Ces unités peuvent se devenir «furieuses» et effectuer une contre-attaque féroce sans être empilées avec un commandant. Elles sont toutes considérées comme ayant un commandement de trois lors du jet de contre destiné à déterminer si elles bénéficient d'une contre attaque féroce.
3. Ces avantages ne durent que tant que les unités texanes restent dans cette pièce.
4. Lorsque les unités mexicaine pénètrent dans l'armurerie ou qu'un incendie a consumé toute la pièce ou encore que les mexicains en ont éliminé toutes les unités texanes présentes, on considère alors que l'arsenal a été détruit. Les unités texanes qui l'investiraient à nouveau plus tard ne pourront plus bénéficier des avantages qu'offraient l'occupation de l'armurerie avant sa destruction.

LE MAGASIN DE POUDRE

La poudrière de Fort Alamo, qui se trouve sur l'hexagone 1816, a abrité la plus grosse partie de la poudre qui n'a pas été utilisée. La majeure partie de cette poudre était de la fabrication mexicaine et donc considérée comme étant de qualité inférieure de sorte que les texans ont refusé d'en utiliser tant qu'ils ne manquaient pas leur poudre qui était de meilleure qualité. Plusieurs films dépeignent l'explosion du magasin à l'aide d'une torche allumée et jetée par Davy Crockett au moment de sa mort. Historiquement, le magasin n'a pas explosé (et Davy Crockett n'a jamais essayé de le faire sauter). Toutefois l'un des texans nommé Robert Evans a fait une tentative au cours d'une course folle avec une torche allumée pour atteindre ce magasin et y jeter une torche. Bien qu'il soit parvenu à atteindre le mur ouest de l'église il était poursuivi par des soldats mexicains qui bien que n'ayant pas réalisés ce qui se passait, l'on abattu avant qu'il ne puisse jeter sa torche dans la réserve de poudre.

Certes, une règle pour cet événement semble tenir plus de l'anecdote que d'autre chose, mais il n'en reste pas moins qu'une tentative a été faite et le joueur texan dans ce jeu devrait pouvoir avoir la même chance que son homologue historique. Pour ce faire utilisez les règles suivantes:

1. Lors du tour du joueur texan juste après que les mexicains soient parvenus à éliminer la dernière unité texane qui était placée à l'intérieur de l'église, le joueur texan peut tenter de faire exploser le magasin de poudre, par un de ses commandants.
2. Pour ce faire le joueur texan doit avoir au moins un commandant sur la carte. Le joueur texan ne peut pas utiliser Bowie comme commandant pour accomplir cette action si Bowie ne possède pas un potentiel de commandement de 3. S'il n'y a pas de commandant texan sur la carte ou s'il n'y a que Bowie mais que ce dernier n'a pas un potentiel de commandement de 3, aucun des défenseurs de fort Alamo ne peut tenter de faire sauter le magasin de poudre.
3. Pour faire sauter le magasin, le joueur texan doit faire se déplacer le commandant texan situé le plus près du dit magasin à l'hexagone magasin et cela par le chemin le plus court possible dans le respect des règles. Dans ce cas et seulement dans ce cas là, le commandant en question est considéré comme ayant un nombre illimité de points de mouvement pour effectuer son déplacement vers le magasin de poudre. Si le plus court chemin passe dans des hexagones contenant des troupes mexicaines et / ou dans leurs zones de contrôle le commandant texan doit utiliser ce trajet. Si le commandant texan atteint l'hexagone où se trouve le magazine de poudre alors ce dernier explose.
4. Chaque fois que le commandant texan entre sur un hexagone contenant une unité mexicaine et / ou une zone de contrôle de cette unité mexicaine, cette dernière peut faire feu sur le pion texan. Cela inclut une unité mexicaine qui se trouverait dans le même hexagone que le magazine de poudre. Chaque unité mexicaine qui peut faire feu, ne peut tirer cependant qu'une fois, peu importe le nombre d'hexagones que cette unité mexicaine contrôle (en comptant celle sur laquelle elle se trouve) et que le commandant texan traverse. Le tir est considéré comme un tir normal. Le commandant texan est considéré comme ayant un potentiel moral de 10 et ne peut utiliser sa propre valeur de commandement pour modifier un jet de dé de dommages. Lorsque le jet de dé de dommage dépasse 10, après les modifications, le commandant texan est considéré comme ayant été tué et la tentative sur le magasin de poudre échoue. Une unité mexicaine ayant fait feu sur le commandant texan lors de sa course vers le magasin, peut encore ouvrir le feu au cours de sa phase de combat normale pour ce tour.
5. Lorsque le magasin de poudre explose toutes les unités et les marqueurs d'artillerie dans cet hexagone ainsi que dans toutes les cases adjacentes sont détruits. En outre, tous hexagones de mur situés dans les sept hexagones de rayon sont détruits et considérés comme hexagones clairs pour le reste de la partie. (Si cela ne paraît pas être un souffle assez puissant pour certains joueurs, il faut se rappeler qu'il s'agissait de poudre mexicaine, et que celle-ci n'était pas très puissante.)

CORRECTIONS SUR LE TERRAIN

Sur la carte, le mur en bois, qui se trouve entre la caserne et le long de l'enceinte Nord du fort, n'est pas assez élevé. De nombreuses autorités s'accordent sur le fait que le mur était aussi haut que le mur d'enceinte extérieur. Mais ce mur avait été préparé à la hâte pour sceller une brèche qui existait depuis l'année précédente. Les planches de bois avaient laissé des espaces entre elles qui permirent aux troupes mexicaines d'escalader les murs comme sur une échelle lors de l'assaut final. Ainsi, les unités mexicaines ne devraient pas être en mesure de traverser ces hexagones murs de bois aussi vite que le jeu normal le permet. Pour remédier à cette situation, utilisez les règles suivantes:

1. Les hexagones mur de bois ; 1304/1305, 1204/1305, 1204/1205, et 1105/1205 sont désormais considérés comme des hexagones de mur extérieurs (outer wall). Cela signifie qu'il en coûte maintenant +4 points de mouvement pour traverser ces hexagones. Cependant, en raison de la construction du mur, les unités mexicaines n'ont pas à jeter de dés pour voir s'ils ont des échelles pour escalader le mur, ils peuvent le franchir à volonté.

- Il n'y a pas d'hexagones de paroi intérieure ou de toits derrière ce mur. Toutefois unités mexicaine peuvent toujours pénétrer dans les hexagones situés derrière le mur. (Il y avait un monticule de terre derrière le mur placé là pour le renforcer, que les mexicains avaient pris l'habitude d'utiliser pour descendre du mur.) Les unités mexicaines doivent toujours payer les +2 points de mouvement pour passer sur l'hexagone de paroi intérieure à côté de ces hexagones, s'ils veulent passer aux hexagones de niveau 2, qui leurs sont adjacents.

EXTENSION DE LA DUREE D'UNE PARTIE

Les douze tours de jeu représentent une heure de temps réel. Depuis le début de l'assaut à la fin de la bataille, l'action a duré 90 minutes, les mexicains donnent des durées plus courtes. Quoiqu'il en soit, après une heure de combats, la question de la victoire mexicaine ne faisait plus de doute. Mais les conditions de victoire du jeu sont basés sur la façon dont les texans dans le jeu se sont comportés face à leurs homologues de la vie réelle. Avec toutes les règles avancées indiquées dans cet article le joueur mexicain aura plus de mal à gagner en douze tours, étant donné que beaucoup de ces règles favorisent les Texans. Ainsi, il semble juste de donner aux mexicains tout le temps dont ils ont disposé historiquement pour achever leur mission.

- Le jeu dure maintenant jusqu'au tour 18.
- La règle 16.6 est modifié comme suit:
Le joueur Texan gagne automatiquement s'il a des unités de combat ou des commandants en vie à la fin du tour 18.
- Règle 16.5 sur les points de victoire est modifié comme suit:

<i>Points de victoires Texans</i>	<i>Niveau de la Victoire</i>
17 ou moins	Victoire décisive du Mexique
18	Victoire du Mexique importante
19	Victoire du Mexique Marginale
20	Victoire texane Marginale
21	Victoire texane importante
22 ou plus	Victoire décisive texane

- Toutes les autres règles dans les règles section 16.0 est resté inchangé.

CONCLUSION

J'espère que ces règles augmenteront le niveau de complexité ainsi que le plaisir du jeu pour tous les joueurs.

SOMMAIRE

LA BATAILLE	1
DE FORT ALAMO	1
[1.0] INTRODUCTION	2
[2.0] MISE EN PLACE DU JEU	2
[3.0] COMPOSANTS DU JEU	3
[4.0] SEQUENCE DE JEU	4
[5.0] MOUVEMENT	4
[6.0] ZONE DE CONTROLE	6
[7.0] TERRAIN ET LIGNE DE VUE (voir carte)	7
[8.0] RÉSOLUTION DES COMBAT	7
Addition au jet de dé de dommages	8
[9.0] RESULTAT DES COMBATS	9
[10.0] BATTERIES D'ARTILLERIE	11
[11.0] COMMANDEMENT ET PERTES DES CHEFS	11
[12.0] RALLIEMENT	12
[13.0] REMPLACEMENT MEXICAIN	12
[14.0] EFFETS DE LA PORTEE SUR LES TIRS (Règles optionnelles)	13
[15.0] CONTRE-ATTAQUE FEROCES DES TEXANS (Règles optionnelles)	13
[16.0] COMMENT GAGNER	13
NOTES DES CREATEURS	14
Notes historiques	14
PUISSANCE DE FEU INTENSIF	15
EMPLACEMENTS SUPPLEMENTAIRE ET MARQUEUR D'ARTILLERIE	15
VARIABILITE DU NOMBRE DE CANONS	16
LE CAS JIM BOWIE	16
EHELLES	17
PORTES	18
LES INCENDIES	19
L'ARMURERIE	19
LE MAGASIN DE POWDRE	20
CORRECTIONS SUR LE TERRAIN	20
EXTENSION DE LA DUREE D'UNE PARTIE	21
CONCLUSION	21