

RÈGLE

des

PEAUX-ROUGES contre LONGS-COUTEAUX

LA BATAILLE DU LITTLE BIG HORN

POUR 2 JOUEURS

1. - CHAMP DE BATAILLE

Le tableau de jeu est divisé en **cases** sur lesquelles les combattants évolueront durant la partie, dans n'importe quelle direction, engageant la lutte lorsqu'ils se trouvent à portée de l'ennemi.

L'on distingue sur le tableau de jeu : **le champ de bataille** proprement dit, avec des **bois**, des **rochers**, des **parapets** constitués, au centre du terrain, par des chevaux tués et des caissons, et une **rivière** (guéable et non-guéable). Les endroits de la rivière où il n'y a pas de gué ne peuvent jamais être traversés ni occupés par les combattants ; les fantassins pourront se déplacer sur toutes les autres cases ; les cavaliers indiens ne pourront se mouvoir que sur les **cases sur lesquelles ne figurent ni bois, ni rochers**, et sur les **passages à gué des rivières**.

Les **cases** comprennent un triangle indiquant la position de départ.

2. - DISPOSITION DES COMBATTANTS

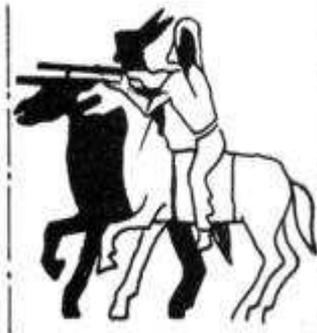
Les combattants se placeront au commencement de la partie sur les triangles, à raison d'un par case pour le coup initial :

- Les **Longs-Couteaux** ainsi que le **drapeau**, sur les **triangles bleus** ;
- Les **Peaux-Rouges** sur les **triangles rouges** et chacun des **cavaliers indiens** sur les **triangles rouges** marqués d'une **tête de cheval**.

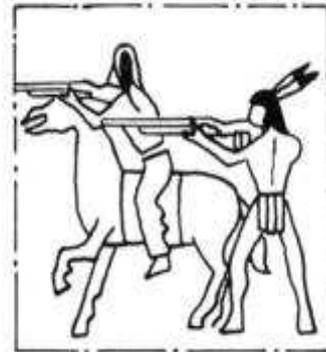
Après le coup d'envoi, chaque case pourra être occupée à tout moment par :



Trois, deux ou un fantassin (excepté sur les cases de la rivière non-guéable).



deux ou un cavalier (excepté sur les rochers, les bois et la rivière non-guéable).



On pourra également placer sur une même case un cavalier et un fantassin.

A aucun moment de la partie, il ne pourra se trouver davantage de combattants par case que les nombres indiqués ci-dessus.

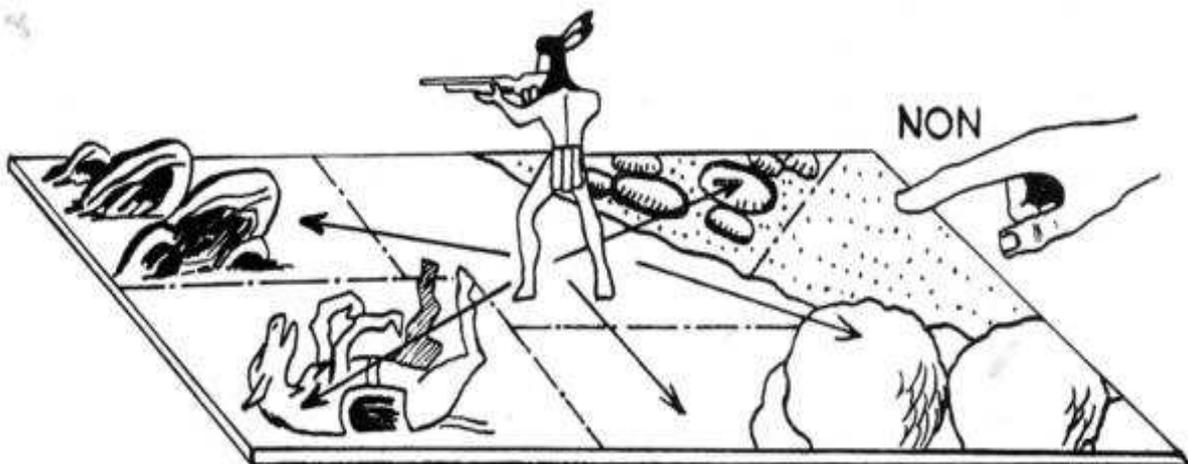
3. - DÉBUT DE LA PARTIE

Une fois les deux groupes adverses disposés en position de combat sur le champ de bataille, les **Long-Couteaux** commencent la partie.

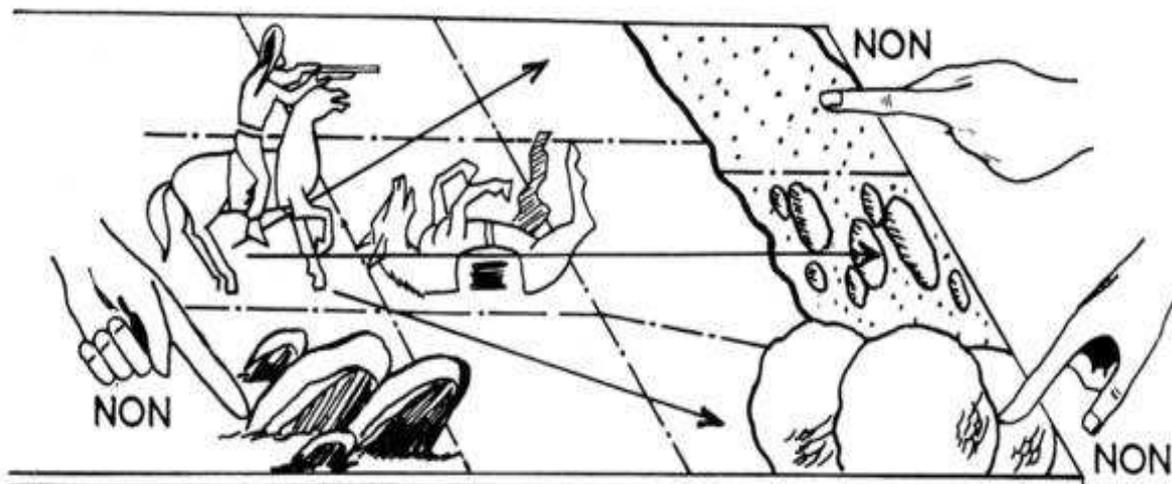
4. - MOUVEMENTS

Le joueur auquel revient le tour de jouer, peut déplacer dans **n'importe quelle direction la totalité ou partie seulement de ses combattants**, conformément aux règles suivantes :

- Les fantassins peuvent se déplacer sur n'importe quelles **cases contiguës**, à l'exception de celles sur la **rivière non-guéable** (ils ne peuvent jamais progresser de plus d'une case à la fois).

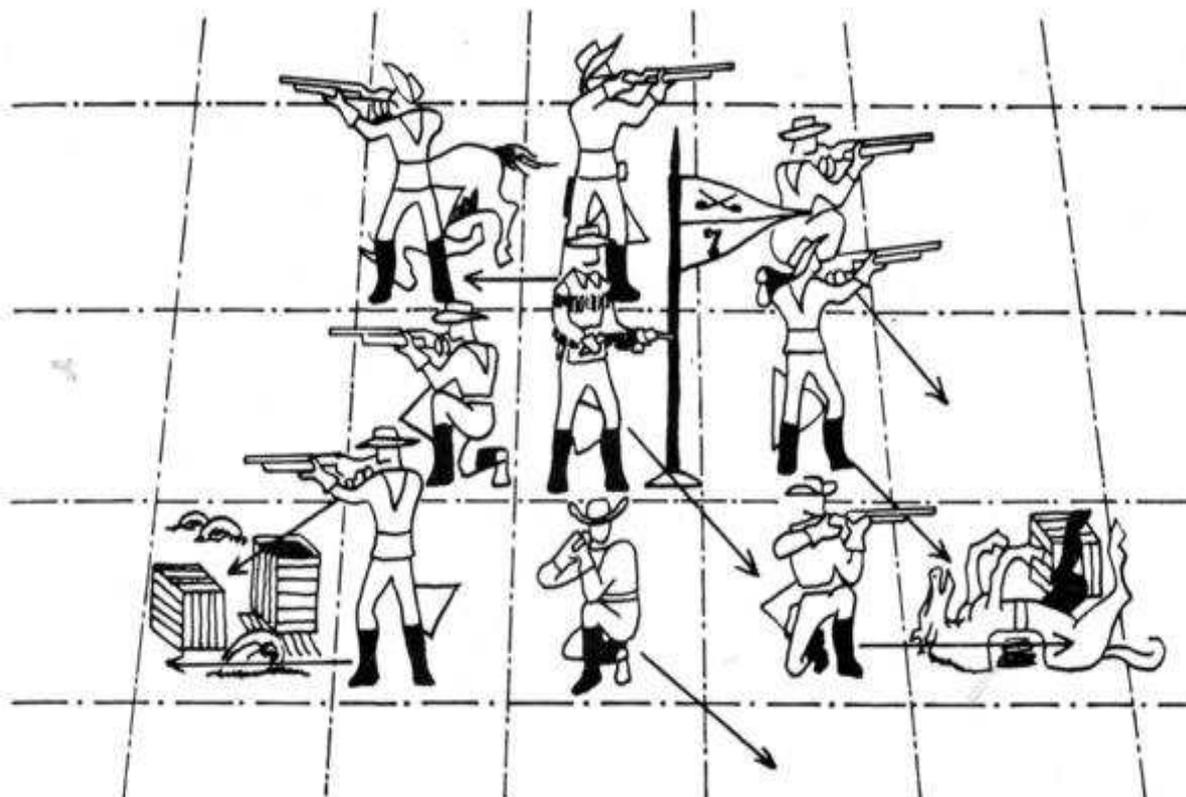


- Les cavaliers peuvent avancer de trois, deux ou une case contiguës entre elles (à l'exception des bois, des rochers et de la rivière non-guéable, emplacements sur lesquels ils ne peuvent se trouver).



Dans le cas où on le juge inopportun, il n'est pas obligatoire d'effectuer un déplacement de troupes.

Se rappeler : que tous les soldats d'un clan peuvent être déplacés lors d'un même tour et que les déplacements se feront toujours sur les cases contiguës, c'est-à-dire celles qui sont en contact les unes avec les autres par un point quelconque.



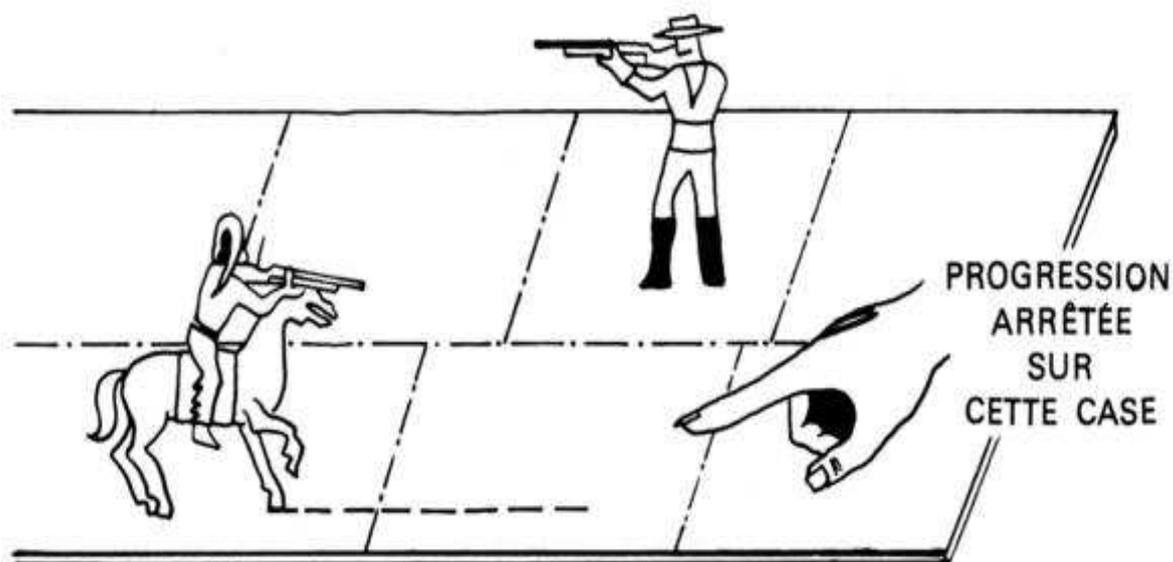
DÉPLACEMENT DU DRAPEAU

Celui-ci ne pourra être déplacé que par un soldat, et ne pourra jamais être bougé seul.



5. – CASES MENACÉES PAR L'ENNEMI

Les combattants pourront progresser, même à portée de tir des armes adverses mais devront **obligatoirement s'arrêter** sur toute **case contiguë** à celle occupée par l'ennemi, et **engager la lutte** lors de la **phase «combat»** qui succède à la **phase «mouvement»**, une fois celle-ci terminée.



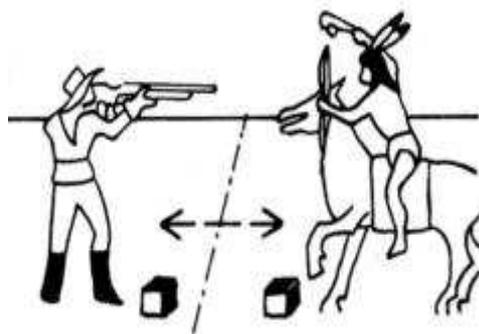
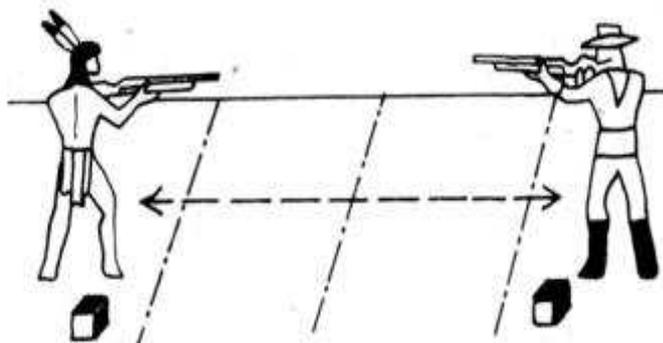
6. – CASES OCCUPÉES PAR L'ENNEMI

Celles-ci ne pourront être occupées autrement que par le combat selon le sort des dés qui détermine le résultat de toute rencontre individuelle (voir chapitre «Combats individuels»).

7. – BATAILLE

Le **combat** peut être engagé par un joueur une fois que, le **mouvement de ses troupes terminé**, certains de ses combattants tiennent avec leurs armes l'ennemi à portée de tir ; on agira alors de la façon suivante:

Portée de tir : Les armes à feu peuvent atteindre tout ennemi situé à 3 cases de distance du tireur.

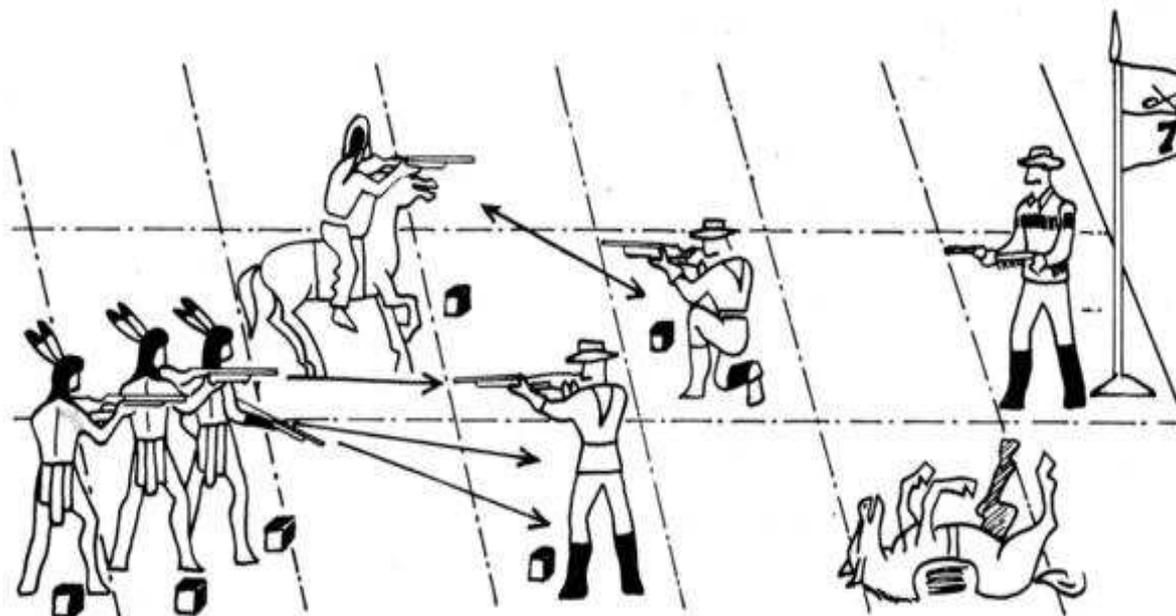


Les cavaliers indiens armés de haches «Toma-hawks» ne peuvent atteindre que les adversaires situés sur une case adjacente.

Le Général Custer et ses officiers ayant une puissance de feu supérieure à celle des autres combattants, ont la faculté de tirer deux coups consécutifs à chaque tour, lorsqu'ils ont l'adversaire à portée de tir.

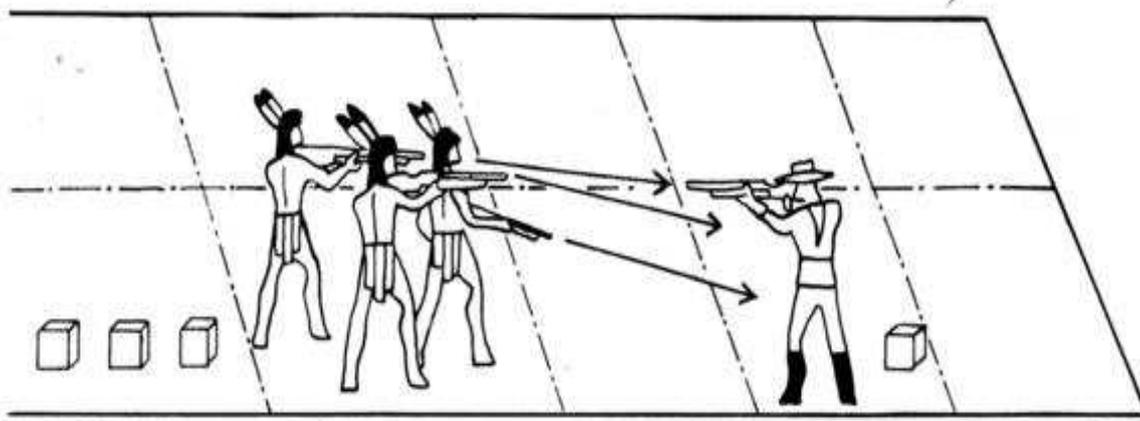
COMBATS INDIVIDUELS

Tous les combattants qui, lors d'un même tour, se trouvent à portée de leurs armes respectives, peuvent tirer, en jetant les dés qui décideront du résultat de chaque rencontre individuelle.

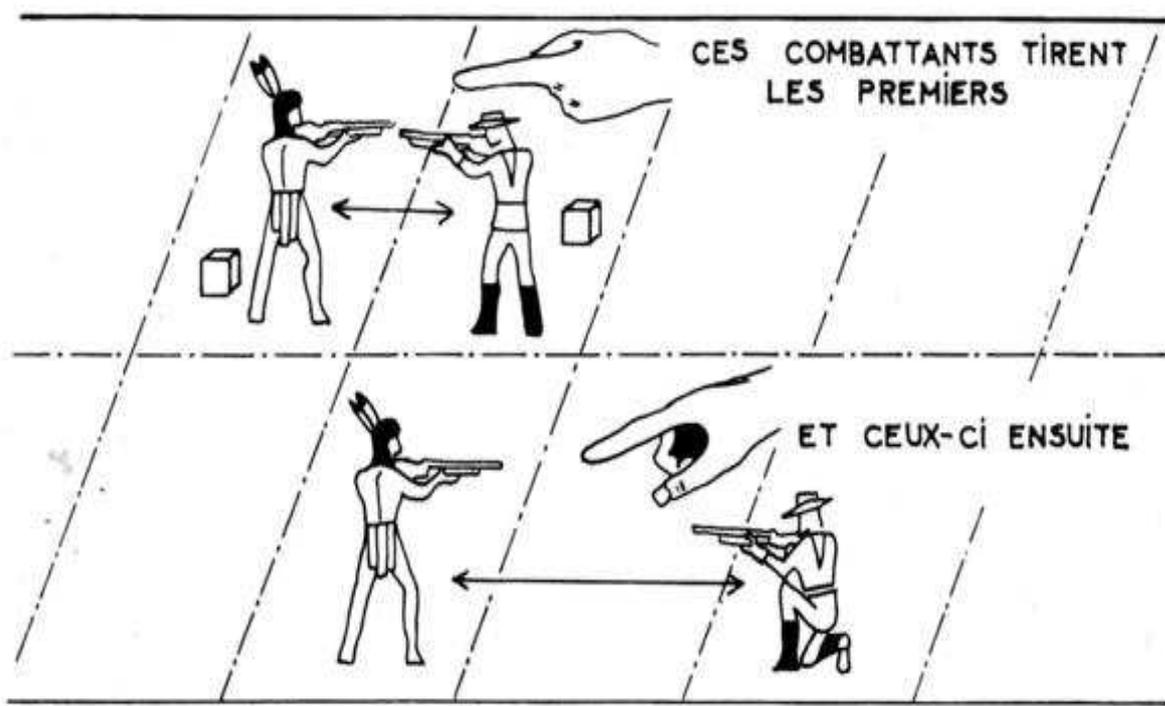


Le joueur qui a effectué le dernier déplacement de troupes **désignera** l'adversaire sur lequel chacun de ses soldats ouvre le feu (il est recommandé de faire tourner le dos à l'ennemi, aux soldats, au fur et à mesure qu'ils ont tiré, afin de savoir lesquels doivent encore ouvrir le feu).

En aucun cas, un soldat ne pourra ouvrir le feu deux fois consécutivement lors d'un même tour. Par contre, plusieurs soldats peuvent tirer successivement sur un même ennemi ; celui-ci ne pourra répondre qu'une fois au feu de l'adversaire, étant livré dans les autres cas au sort des dés.



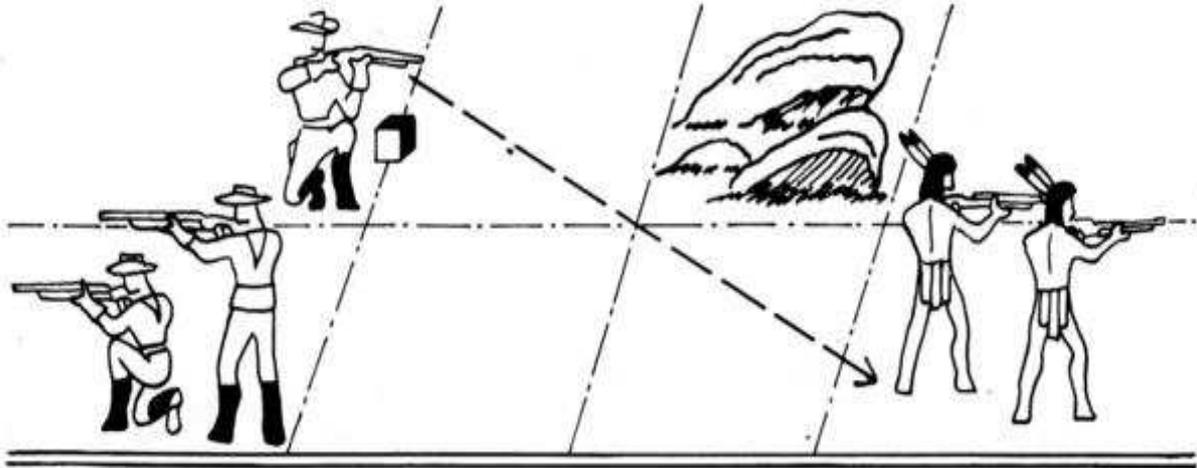
Ceux qui sont au **corps à corps** auront priorité pour engager le combat, c'est-à-dire ceux qui se trouvent sur deux cases contiguës ; le sort de ceux-ci devra être décidé en premier lieu, et seulement après, celui des ennemis qui se trouvent sur des cases plus distantes (mais toujours à portée de tir).



Dans le **corps à corps**, le vainqueur pourra occuper la case du vaincu (les cavaliers ne pourront jamais occuper les bois ni les rochers).

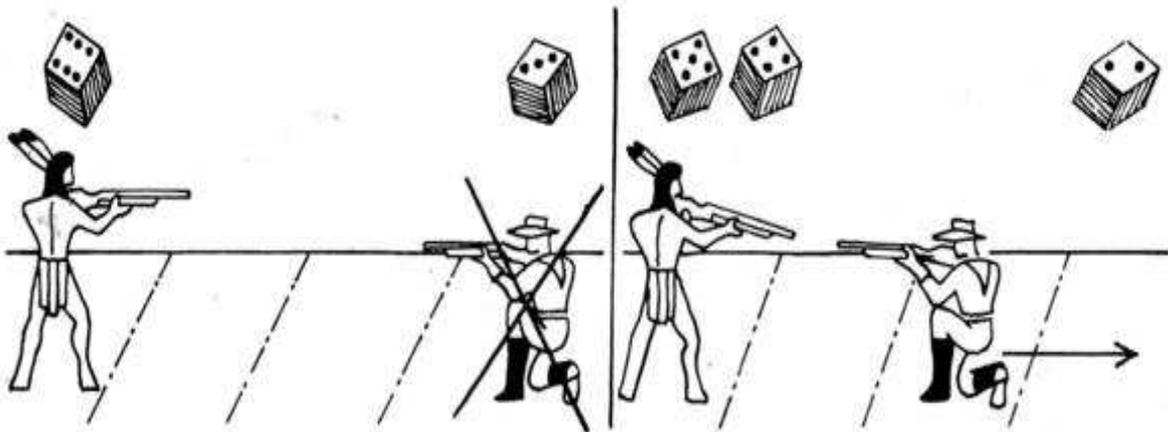
Il est seulement obligatoire de répondre à l'attaque ou au feu ennemi dans le cas **du corps à corps**. Lorsque le feu est ouvert à distance (soit à 2 ou 3 cases) le joueur peut réserver le tir de son combattant pour un moment qu'il estime plus propice, ce qui n'empêchera pas que, si l'ennemi, en ouvrant le tir, a obtenu avec le dé le nombre suffisant de points (6), celui-ci l'élimine, ou peut le faire rétrograder (avec un 5 ou un 4).

Une fois que **tous les combattants d'un même joueur** qui ont effectué le dernier mouvement auront tiré, les combattants de l'autre joueur qui n'auraient pas encore ouvert le feu, pourront tirer à leur tour si celui-ci l'estime à propos.



COMMENT DÉTERMINER LE GAGNANT D'UNE RENCONTRE INDIVIDUELLE (à conditions égales)

Chaque joueur lancera le dé, et celui qui obtiendra le nombre de points le plus élevé sera le vainqueur.

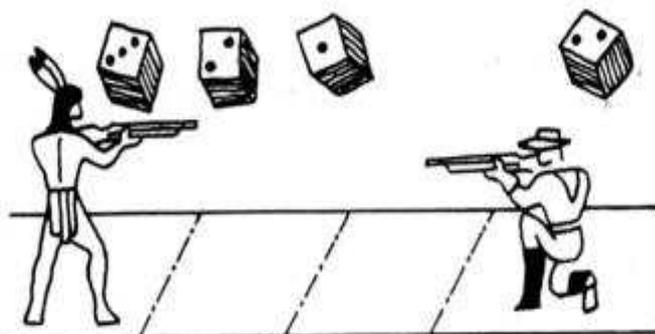


Avec un 6, il **élimine l'ennemi sur le champ**.

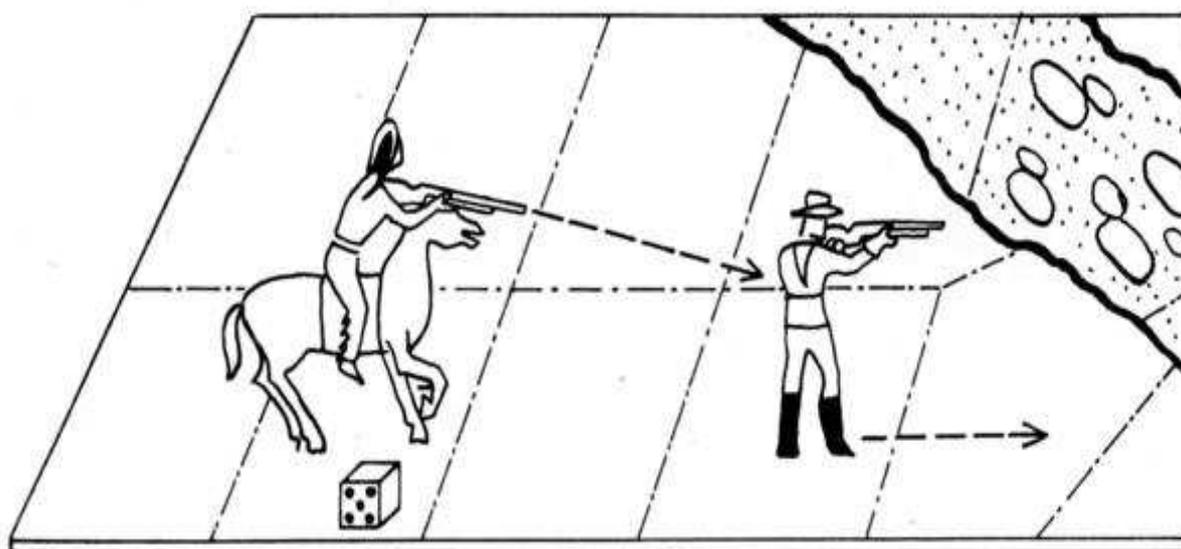
Avec un 5 ou un 4, il le fait **reculer vers une case contiguë de son choix**.

En cas de coup nul, les pièces des adversaires ne bougent pas.

Quand les résultats obtenus par les deux joueurs sont 3, 2 ou 1, l'on considère que les joueurs ont manqué leur coup et la situation demeure inchangée.



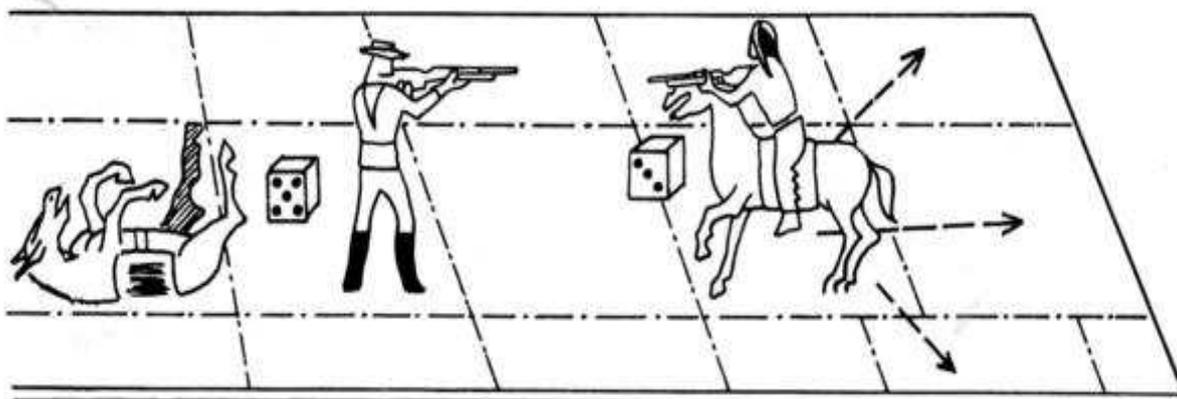
Se rappeler que : si l'ennemi sur lequel on fait feu n'est pas en mesure de répondre, l'aboutissement de la rencontre sera fonction du résultat obtenu par le dé du camp qui a ouvert le feu.



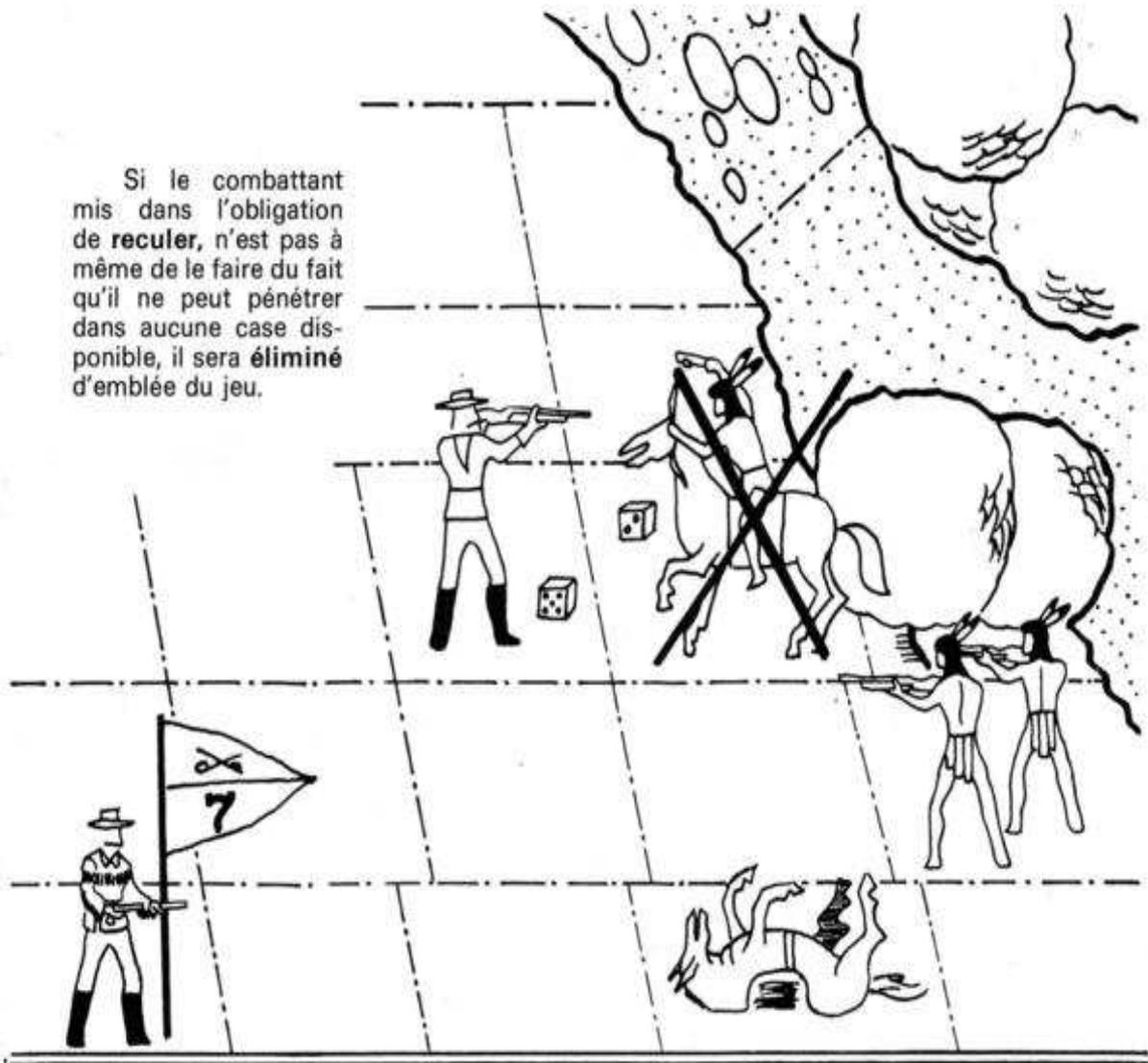
8. - RETRAITE DANS LE COMBAT

Le repli se fera toujours sur une **case adjacente** opposée à la direction du tir qui l'a motivé (il suffira d'ailleurs qu'un seul point de ladite case soit légèrement en retrait de celle occupée antérieurement).

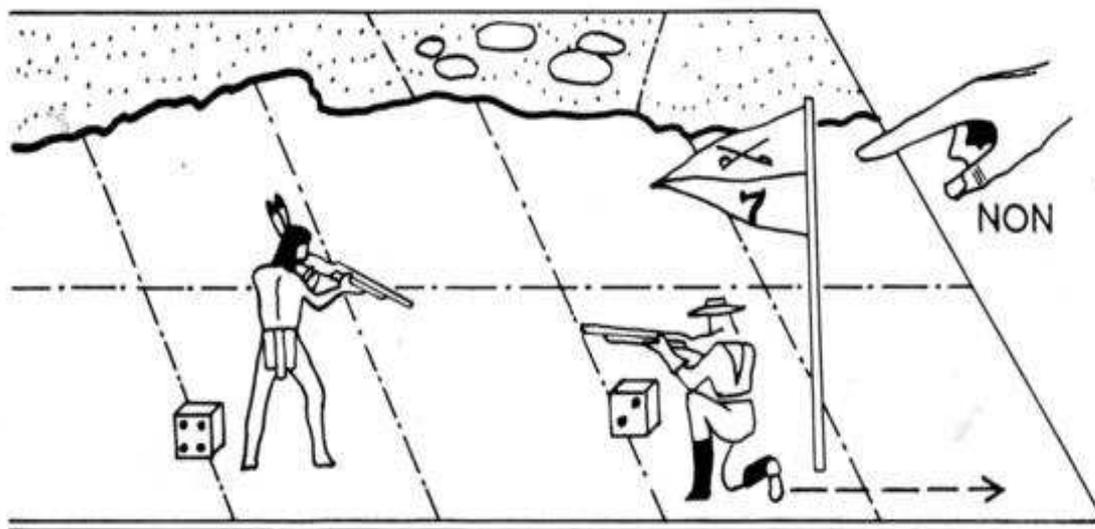
Au cas où il y aurait le choix entre plusieurs cases, **le vainqueur décidera** de la case sur laquelle le vaincu devra se replier.



Si le combattant mis dans l'obligation de reculer, n'est pas à même de le faire du fait qu'il ne peut pénétrer dans aucune case disponible, il sera éliminé d'emblée du jeu.

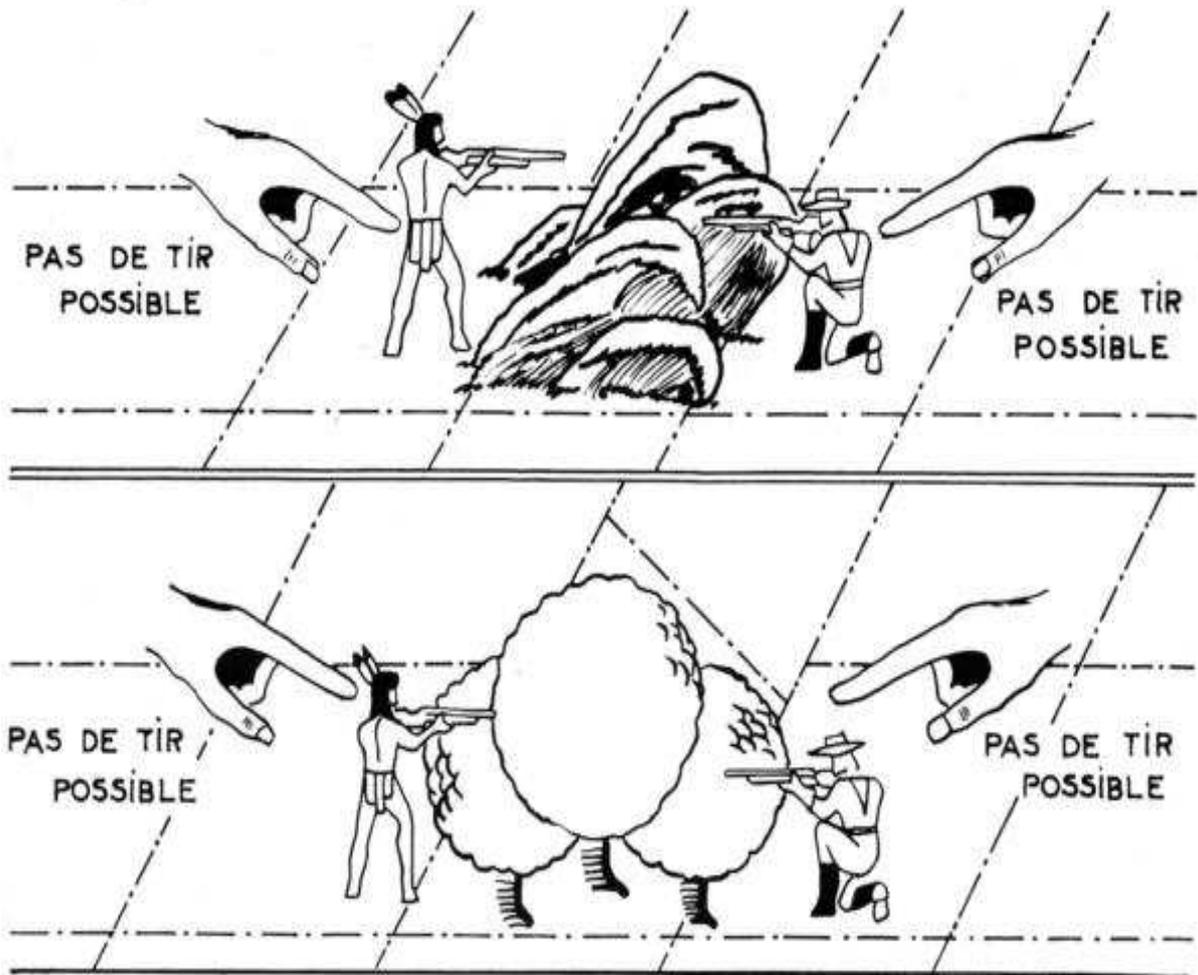


Celui qui est obligé de reculer dans le combat ne peut emmener le drapeau avec lui.

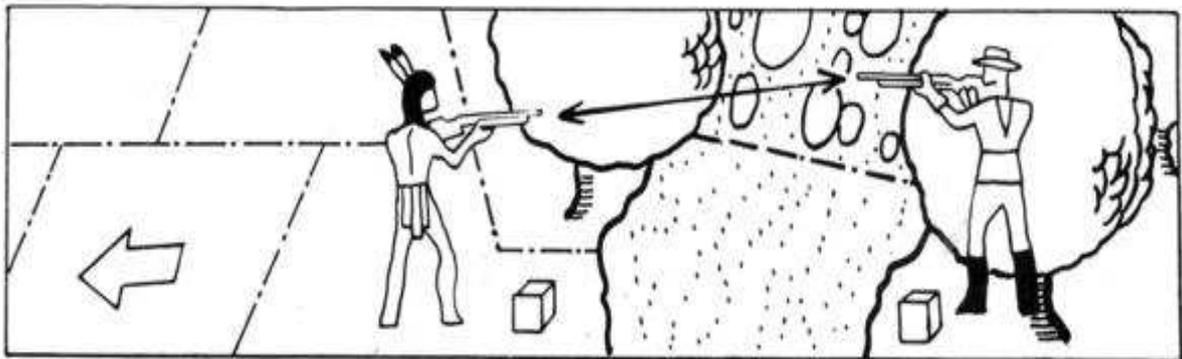


9. - OBSTACLES PROTÉGEANT DU FEU L'ENNEMI

Les combattants sont à **couvert du feu de l'ennemi** lorsqu'une case de **rochers** ou de **bois** s'interpose entre eux, de telle sorte que n'importe quel coup viendrait forcément frapper en vain contre l'obstacle.

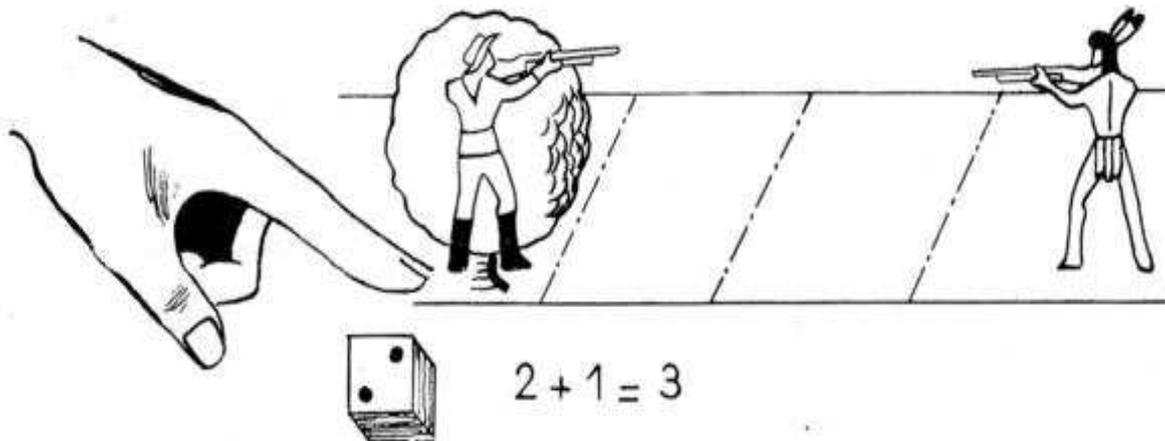


Dans les autres cas, l'on peut tirer, par exemple **par dessus la rivière**, qu'elle soit guéable ou non, en comptant celle-ci pour **une case supplémentaire**.

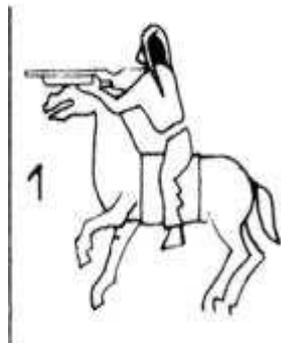


10. - CAS D'UN COMBATTANT QUI DÉTIENT UN AVANTAGE DANS LE COMBAT

Si les combattants détiennent des points de bonification, il y aura lieu, pour chaque joueur, de les ajouter au nombre obtenu en lançant le dé, le total devant décider du sort de la rencontre entre les deux antagonistes.



POINTS DE BONIFICATION



La cavalerie
dans la lutte
au corps à corps :
1 point



Les fantassins
dans un bosquet :
1 point



Les fantassins
dans les rochers :
1 point

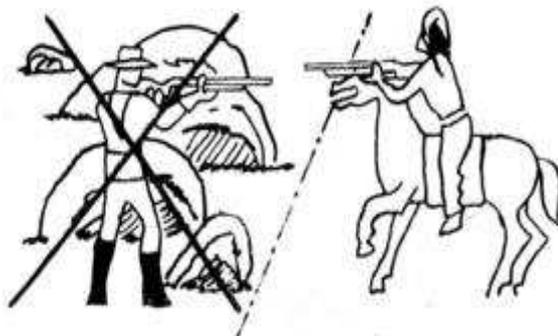


Les fantassins
sur les cases
servant de parapets
à l'intérieur du camp :
1 point

Se souvenir que : ce sont les totaux qui décident.



$$3 + 1 = 4$$



$$5 + 1 = 6$$

11. - TOURS SUCCESSIFS

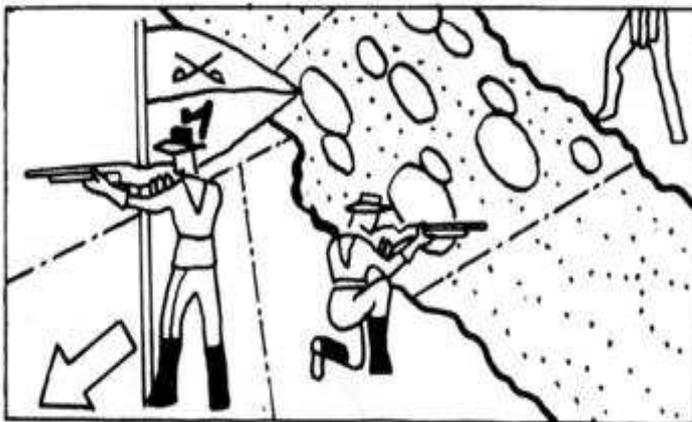
Une fois terminé un **tour de combat** la partie continuera avec un **tour de mouvement**, auquel succèdera à nouveau un **tour de combat**, et ainsi de suite.

S'il n'y a pas de combat, on alternera simplement les **tours de mouvement**.

12. - FIN DE LA BATAILLE

La partie sera gagnée :

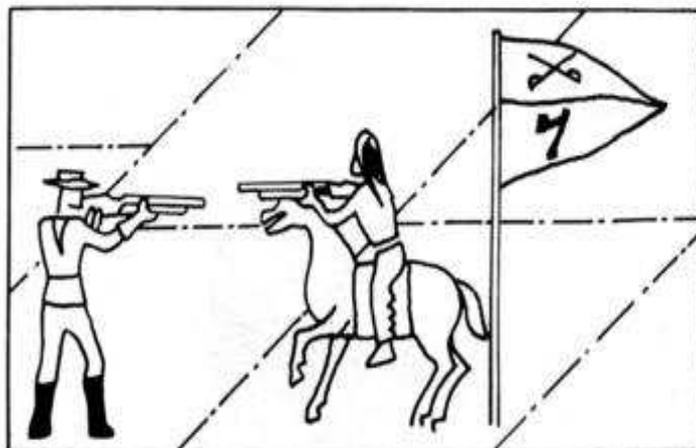
- par les **LONGS-COUTEAUX**, soit si ceux-ci **parviennent à éliminer les trois Chefs Indiens** (c'est-à-dire les cavaliers avec un fusil),



soit en **plaçant le drapeau** dans l'une quelconque des deux cases indiquées par une **flèche bleue**.

- par les **PEAUX-ROUGES**, soit en **éliminant le Général CUSTER** et ses officiers,

soit en **conquérant le drapeau** c'est-à-dire en **s'introduisant dans la case où il se trouve** (ceci signifie bien entendu qu'aucun soldat américain n'est dans cette case).



Tout autre résultat donnera lieu à un **match nul**.