

TOURS SUCCESSIFS

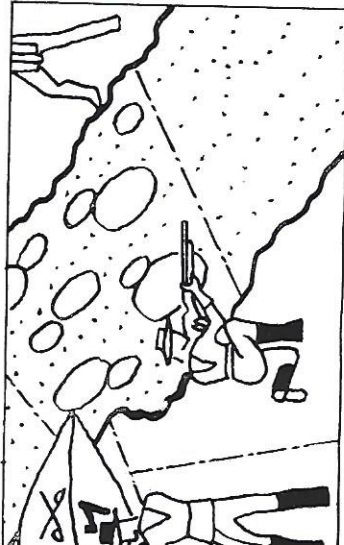
Une fois terminé un **tour de combat** la partie continuera avec un **tour de combat**, auquel succèdera à nouveau un **tour de combat**, et ainsi de suite.

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

FIN DE LA BATAILLE

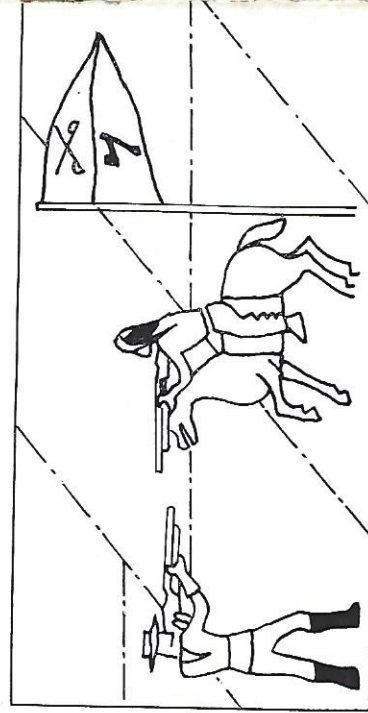
La partie sera gagnée :

— par les **LONGS-COUTEAUX**, soit si ceux-ci **parviennent à éliminer les trois 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



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

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

RÈGLE

des

PEAUX-ROUGES contre LONGS-COUTEAUX

LA BATAILLE DU LITTLE BIG HORN

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**.

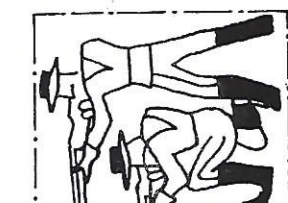
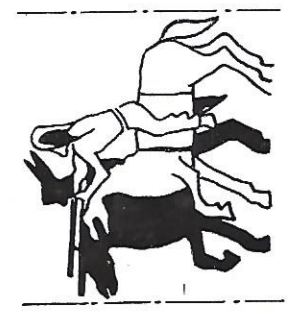
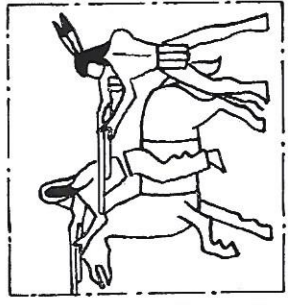
Les **cases** comprennent un triangle indiquant la position de départ.

2. — DISPOSITION DES COMBATTANTS

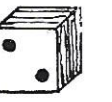
Les combattants se placeront au commencement de la partie sur les triangles, à raison d'un par case pour le coup initial :

- 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**.

à tout moment par :

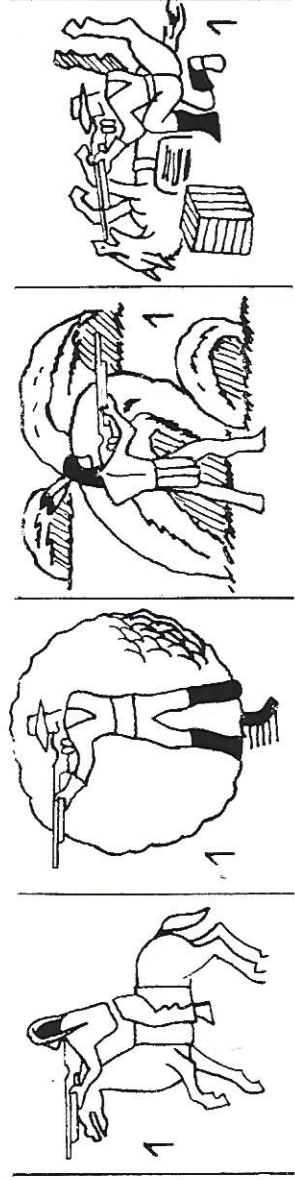


Si les combattants détiennent des points de bonification, il y aura lieu, pour chaque joueur, de les ajouter au nombre obtenu en lançant le dé, le total devant décider du sort de la rencontre entre les deux antagonistes.



$$2 + 1 = 3$$

POINTS DE BONIFICATION



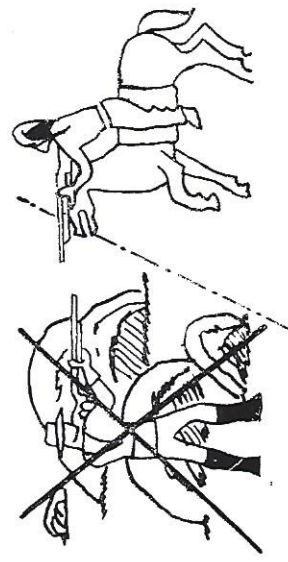
Les fantassins sur les cases servant de parapets à l'intérieur du camp : **1 point**

Les fantassins dans les rochers : **1 point**

Les fantassins dans un bosquet : **1 point**

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

Se souvenir que : ce sont les totaux qui décident.



$$3 + 1 = 4$$



$$5 + 1 = 6$$

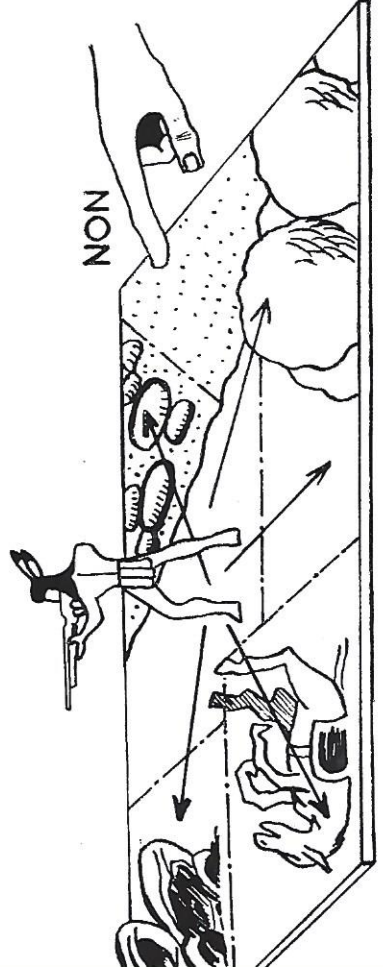
DÉBUT DE LA PARTIE

Les deux groupes adverses disposés en position de combat sur le champ de bataille, les Longs-Couteaux commencent la partie.

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 :

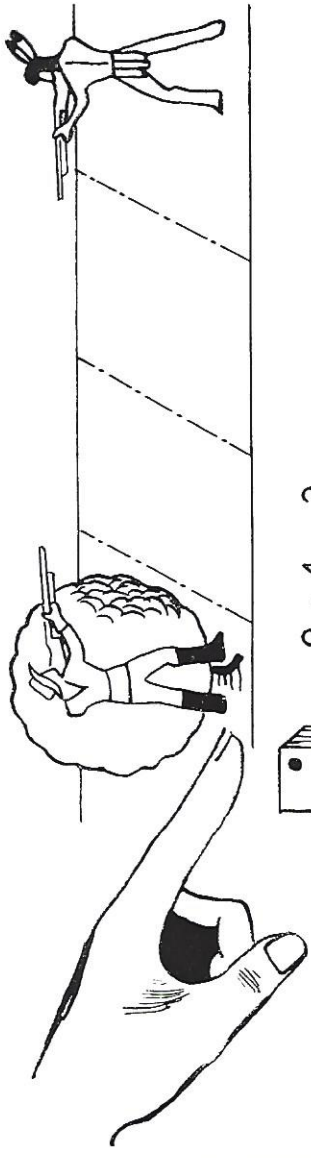
Les fantassins peuvent se déplacer sur n'importe quelles cases contiguës, à l'exception de celles sur la rivière non-guéable (ils ne peuvent jamais progresser d'une case à la fois).



NON

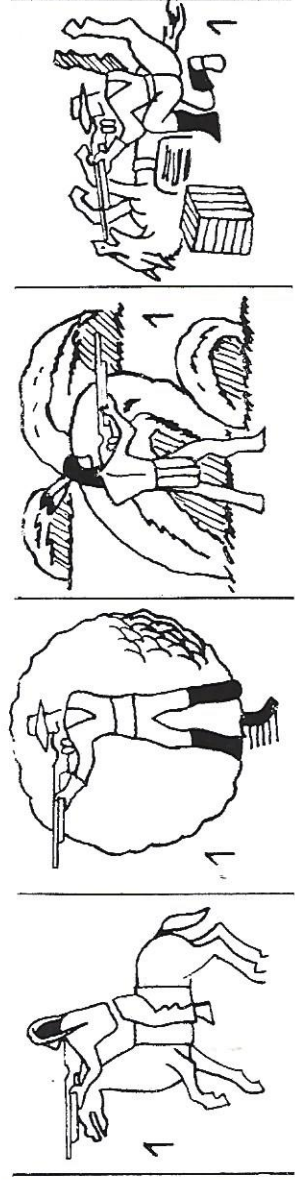
10. — CAS D'UN COMBATTANT QUI DÉTIENT UN AVANTAGE DANS LE COMBAT

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.



$$2 + 1 = 3$$

POINTS DE BONIFICATION



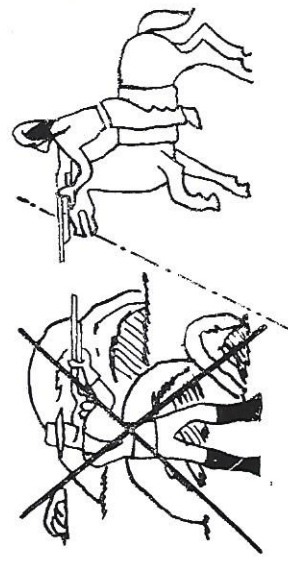
Les fantassins sur les cases servant de parapets à l'intérieur du camp : **1 point**

Les fantassins dans les rochers : **1 point**

Les fantassins dans un bosquet : **1 point**

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

Se souvenir que : ce sont les totaux qui décident.



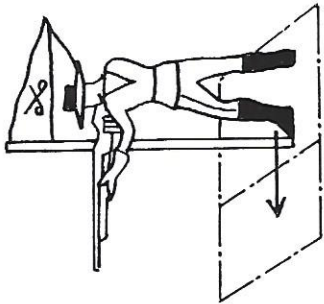
$$3 + 1 = 4$$



$$5 + 1 = 6$$

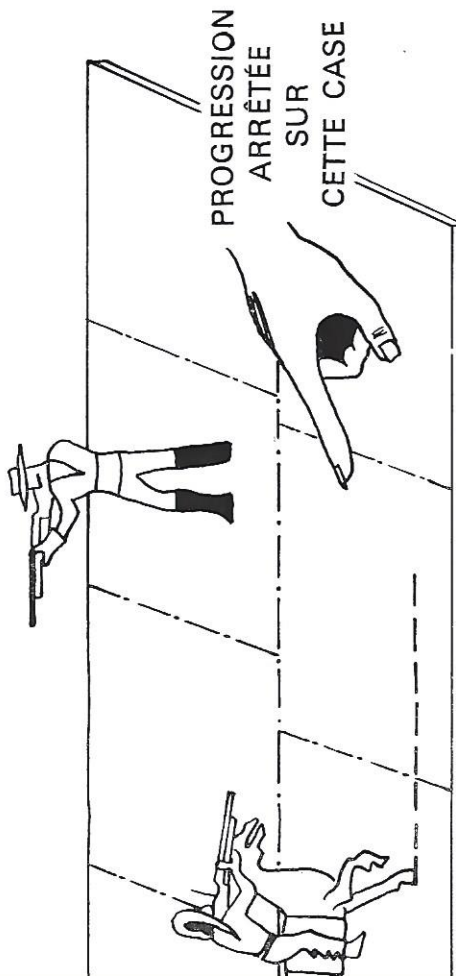
DÉPLACEMENT DU DRAPEAU

ici ne pourra être déplacé que par un soldat, et ne pourra jamais être bougé seul.



CASES MENACÉES PAR L'ENNEMI

Les combattants pourront progresser, même à portée de tir des armes adverses, mais ils 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.



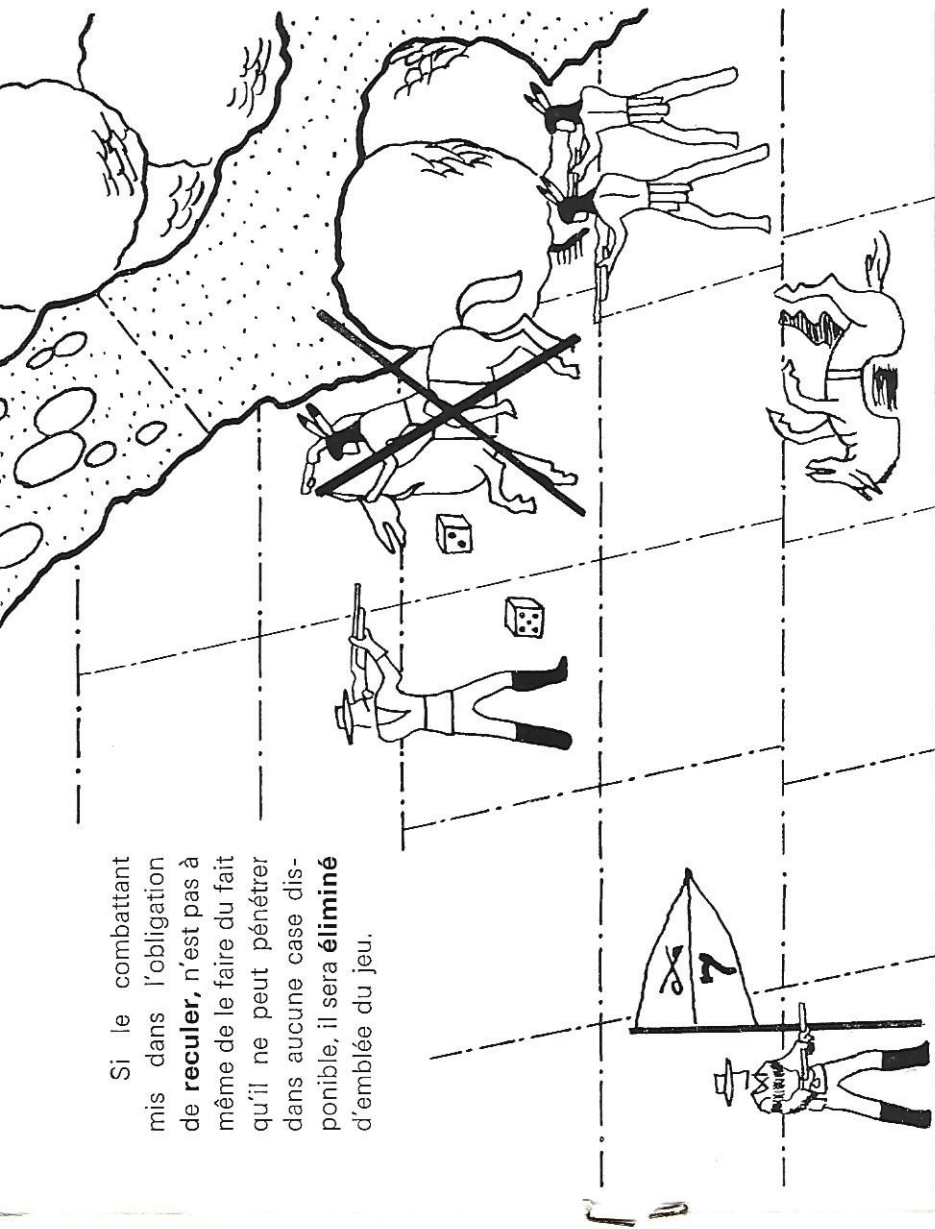
CASES OCCUPÉES PAR L'ENNEMI

Les cases occupées par l'ennemi ne pourront être occupées autrement que par le combat selon le sort qui détermine le résultat de toute rencontre individuelle (voir chapitre « Combats individuels »).

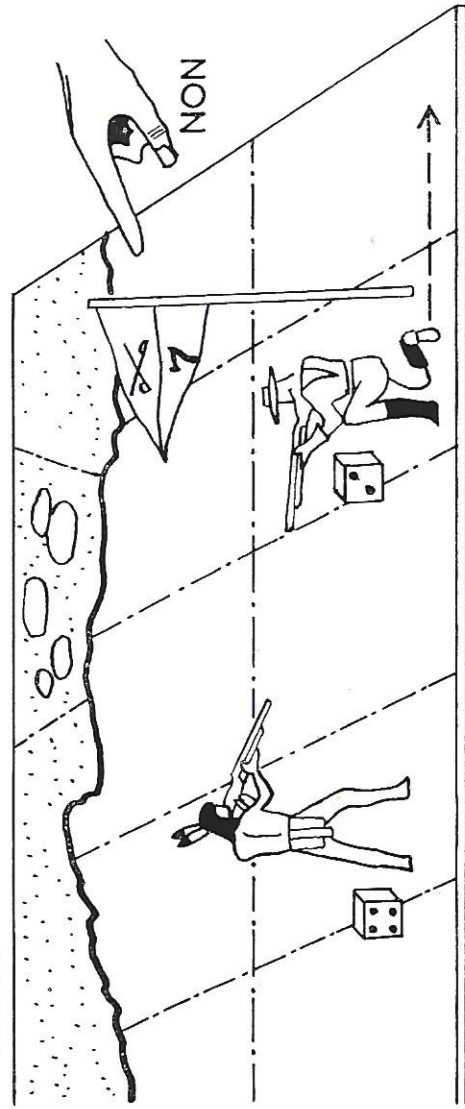
ATAILLE

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

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.

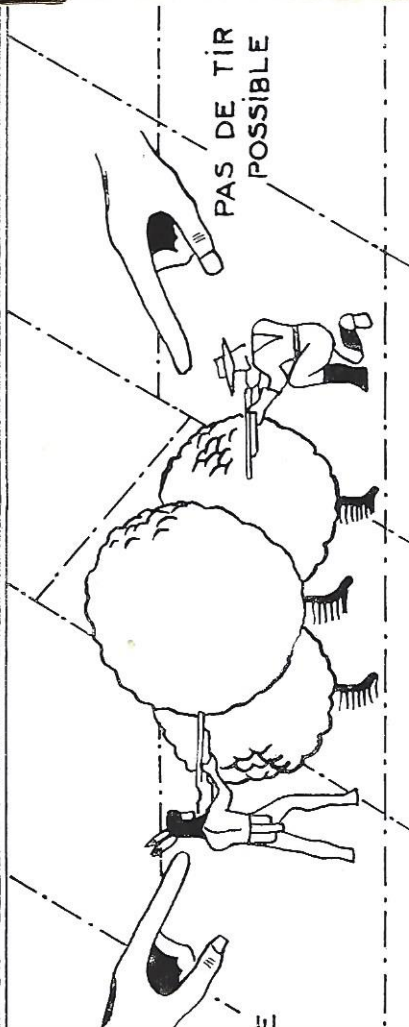
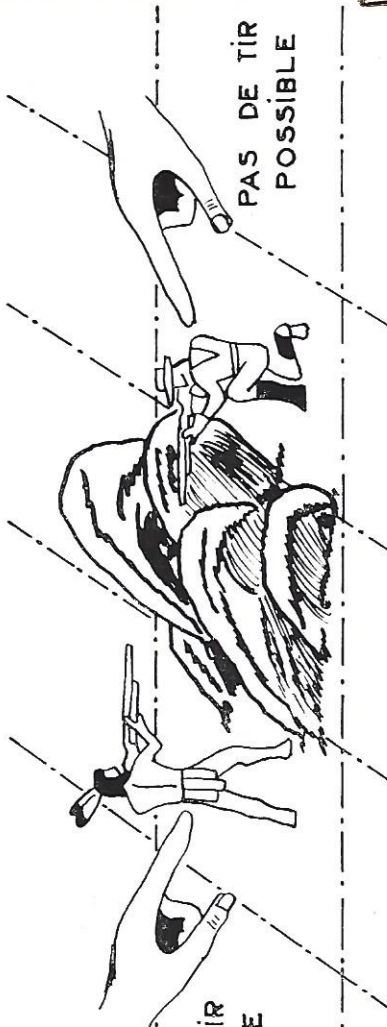


Celui qui est obligé de reculer dans le combat ne peut emmener le drapeau avec lui.

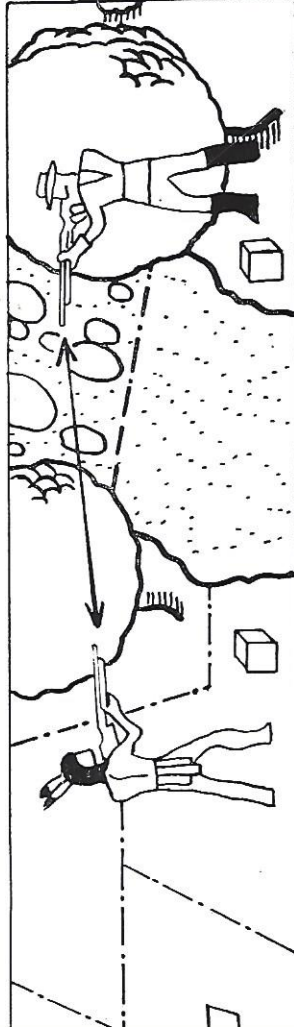


OBSTACLES PROTÉGÉANT DU FEU DE L'ENNEMI

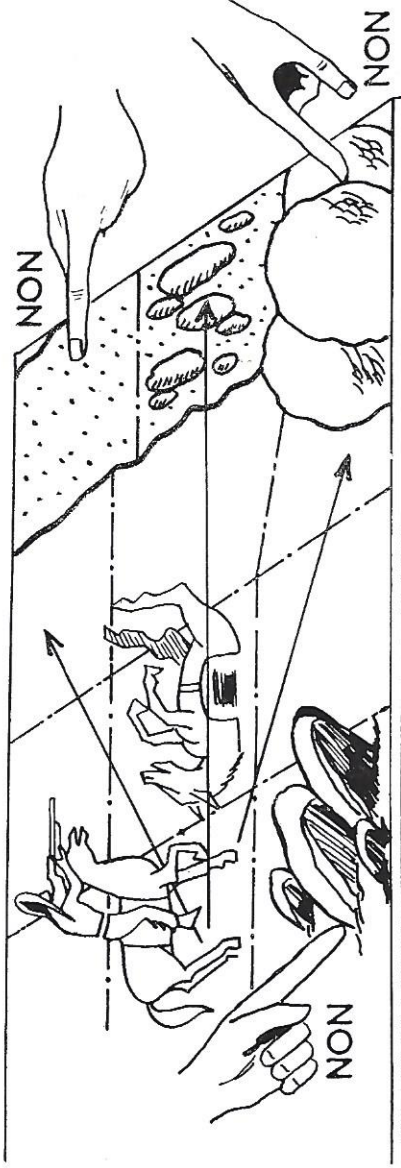
Les combattants sont à couvert du feu de l'ennemi lorsqu'une case de rochers, bois s'interpose entre eux, de telle sorte que n'importe quel coup viendrait ent frapper en vain contre l'obstacle.



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

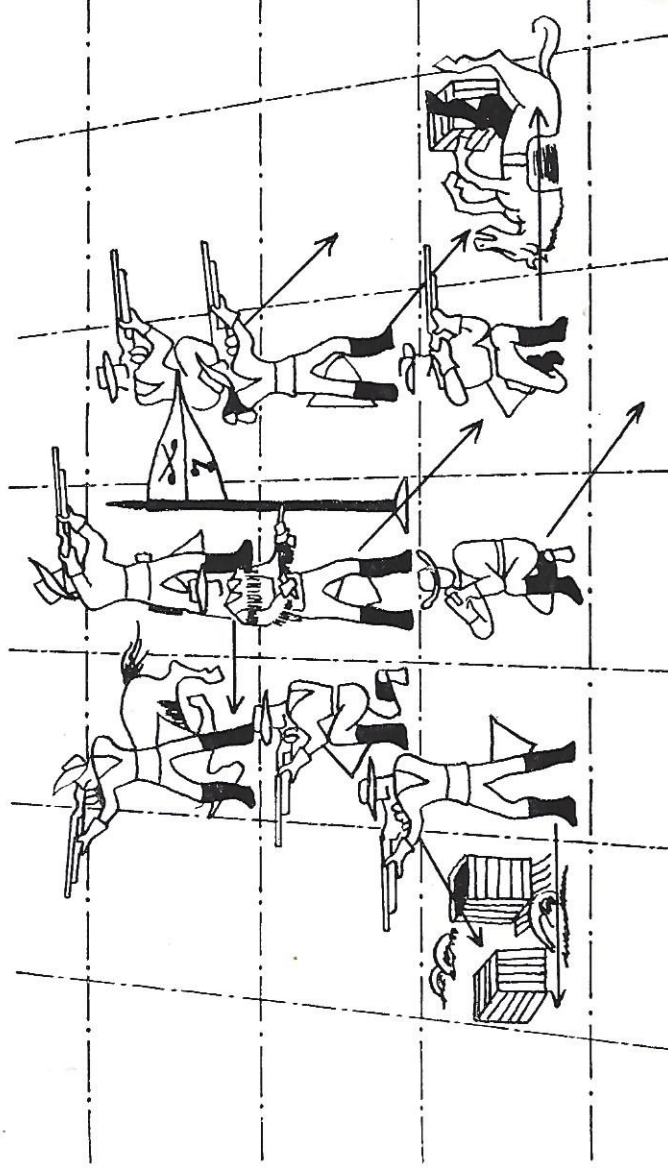


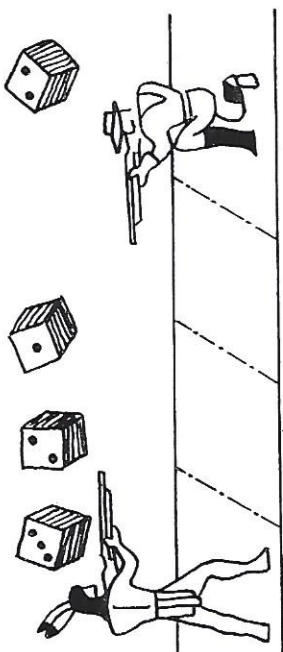
— Les cavaliers peuvent avancer de trois, deux ou une case contiguës entre elles (à l'exception des bois, des rochers et de la rivière non-guéable, emplacements sur lesquels ils ne peuvent se trouver).



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

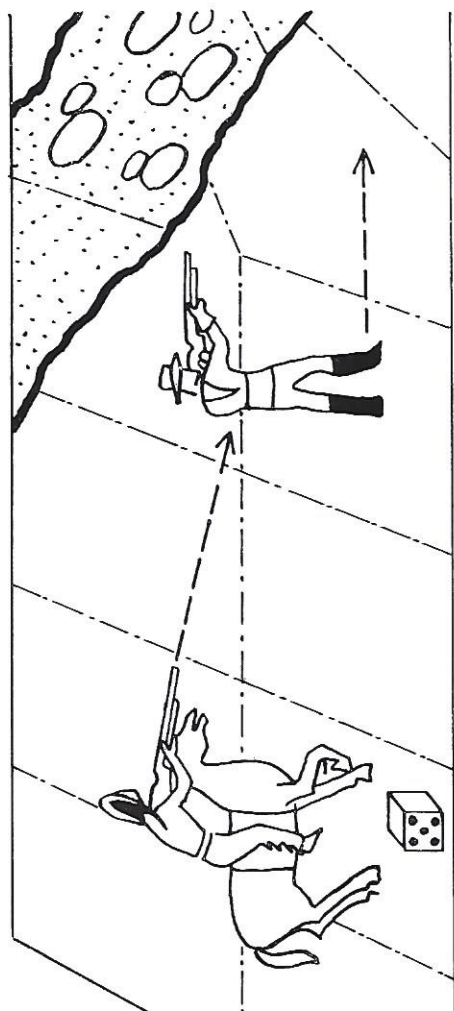
Se rappeler : que tous les soldats d'un clan peuvent être déplacés lors d'un même tour et que les déplacements se feront toujours sur les cases contiguës, c'est-à-dire celles qui sont en contact les unes avec les autres par un point quelconque.





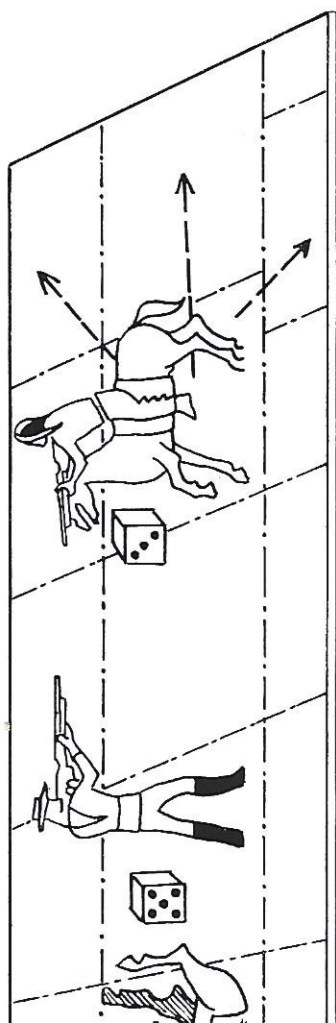
Quand les résultats obtenus par deux joueurs sont 3, 2 on considère que les coups ont manqué leur coup et la position demeure inchangée.

Appeler que : si l'ennemi sur lequel on fait feu n'est pas en mesure de répondre, le feu sera ouvert par le dé du camp.

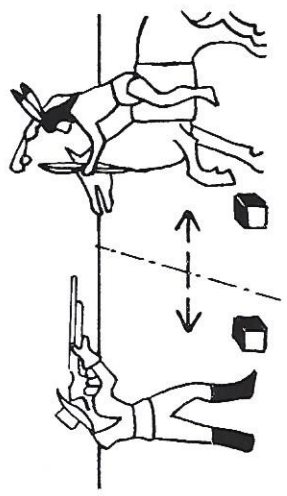


RETRAITE DANS LE COMBAT

Le repli se fera toujours sur une case adjacente opposée à la direction du tir motivé (il suffira d'ailleurs qu'un seul point de ladite case soit légèrement en sa faveur occupée antérieurement).
 Dans le cas où il y aurait le choix entre plusieurs cases, le vainqueur décidera sur laquelle le vaincu devra se replier.



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

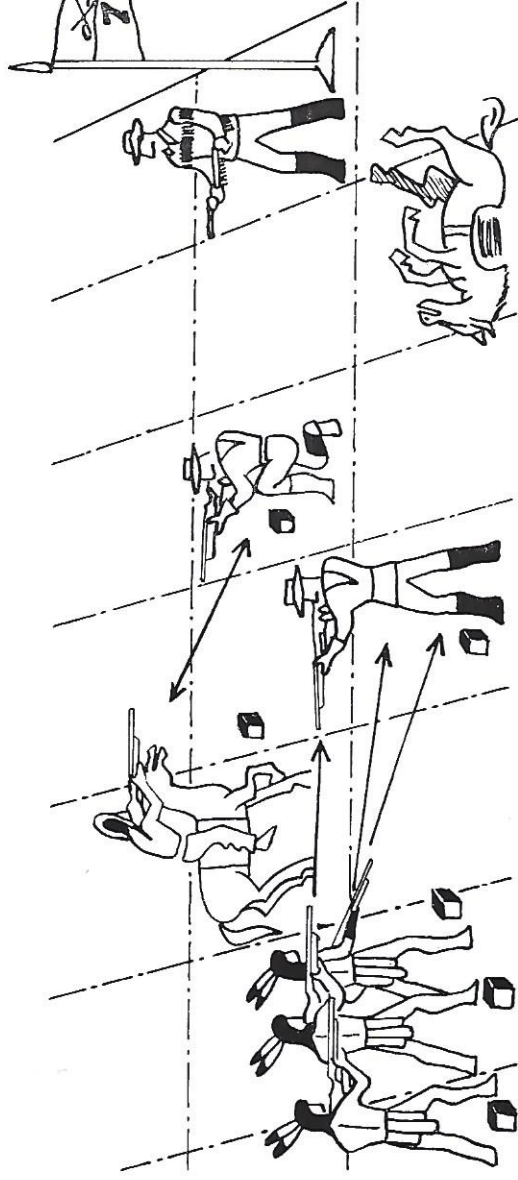


Les cavaliers indiens armés de haches « Tomahawks » ne peuvent atteindre que les adversaires situés sur une case adjacente.

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.

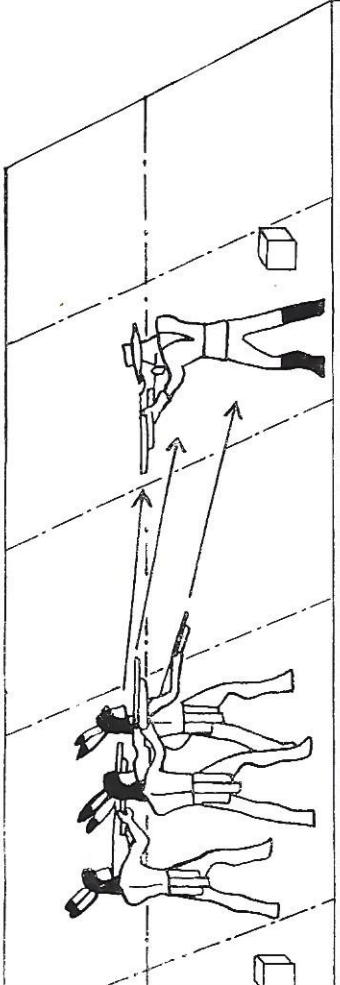
COMBATS INDIVIDUELS

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.



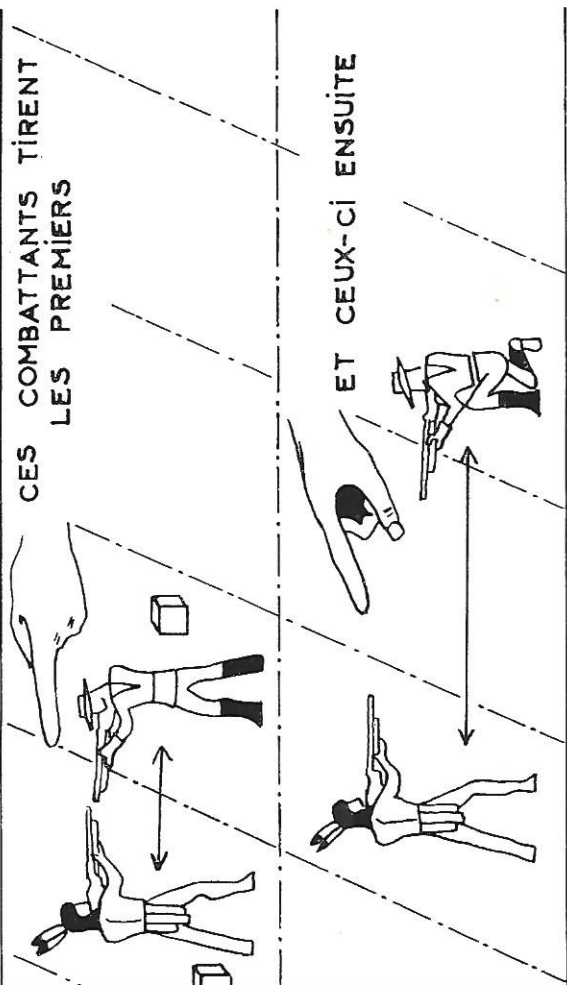
Le joueur qui a effectué le dernier déplacement de troupes désignera l'adversaire sur lequel chacun de ses soldats ouvre le feu (il est recommandé de faire tourner le dos à l'ennemi, aux soldats, au fur et à mesure qu'ils ont tiré, afin de savoir lesquels doivent encore ouvrir le feu).

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



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

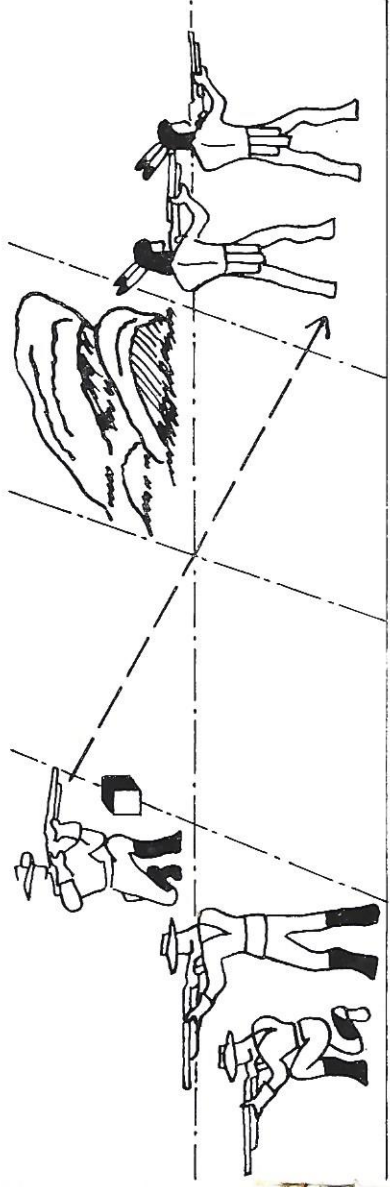
CES COMBATTANTS TIRENT LES PREMIERS



le corps à corps, le vainqueur pourra occuper la case du vaincu (les cava-
 pourront jamais occuper les bois ni les rochers).

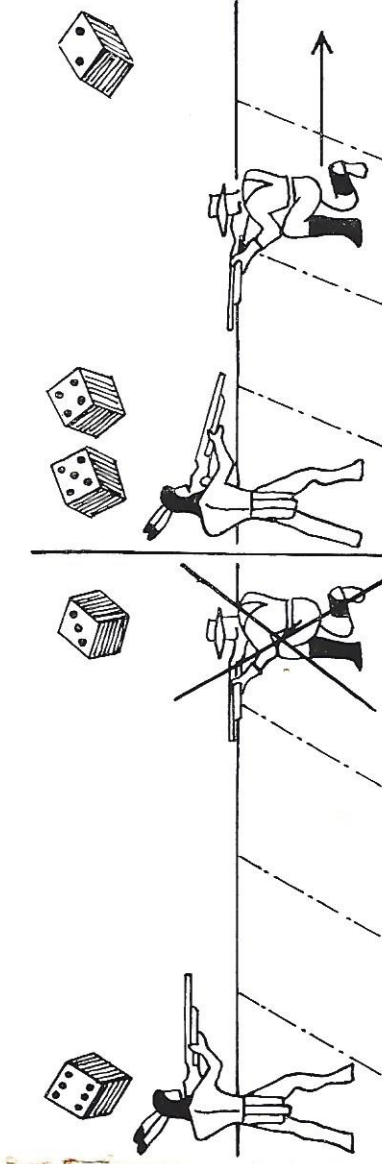
Il est seulement obligatoire de répondre à l'attaque ou au feu ennemi dans le
 cas du corps à corps. Lorsque le feu est ouvert à distance (soit à 2 ou 3 cases) le
 joueur peut réserver le tir de son combattant pour un moment qu'il estime plus propice,
 ce qui n'empêchera pas que, si l'ennemi, en ouvrant 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.