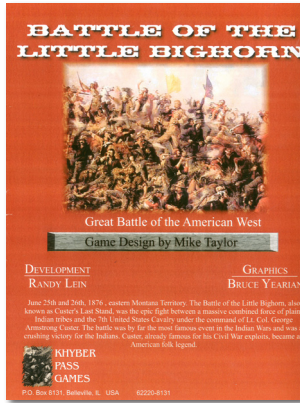


↳ **le matériel :**

- 317 pions à monter soi-même,
- une carte 28x44cm,
- seize pages de règles,
- huit aides de jeu.

Depuis le jeu précédent (*Alamo*) la société Khyber Pass Games a fait un bond qualitatif important qui se confirme avec ce jeu. Les pions à monter soi-même sont en effet livrés sur support adhésif et le carton pour le montage est également fournis (avec un exemple de pion monté). Les règles sont bien présentées et un petit livret à part détaille les scénarii disponibles et plonge les joueurs dans l'ambiance grâce à un rappel historique.



Au niveau du graphisme, les pions et la carte sont très réussis. Les pions représentent la cavalerie US sur fond à dominante bleu à l'aide de silhouette et les Indiens avec un fond à dominante marron. On trouve également des pions pour les chefs, les villageois et les camps indiens ainsi que pour les chevaux non montés. La carte représente la zone des combats avec des dégradés de couleurs pour les di-

vers niveaux d'altitude. Les accidents du terrain typiques de la zone sont bien sûr représentés, comme les ravins, les forêts, les passages à gué, les ruisseaux... et la rivière Little BigHorn!

Ce jeu présente donc la célèbre bataille de Little Bighorn des 25 et 26 juin 1876 au niveau tactique. Comme tout jeu de ce type nous avons droit à une étude détaillée des possibilités de chaque camp et de très nombreux paramètres typiques de la situation traitée sont pris en compte. Les unités peuvent ainsi être à cheval ou pied à terre ou allongées sur le sol et peuvent avoir plusieurs états : normal, en désordre, cloués au sol ou en déroute. Le combat se fait à distance par les armes de tir (carabine, flèches) et en mêlée par les armes de contact (tomahawk, pistolet, ...). Le moral et le ralliement sont bien sûr pris en compte et les chefs ont une grande importance. Les unités de la cavalerie US doivent gérer leurs munitions, les villages indiens peuvent être brûlés et la population civile (présente sous forme de pions) peut être massacrée comme dans la réalité. Cela n'apporte d'ailleurs pas automatiquement de points de victoire : il faut tester la réaction de la presse et du public à la fin du jeu.

↳ **les scénarii :**

- Cinq scénarii sont disponibles :
- Un scénario d'initiation de seulement quatorze tours qui recrée les derniers instants du Général Custer.
 - Un scénario historique de la bataille complète en soixante-et-un tours !! Attention, c'est très, très long !
 - Deux autres scénarii correspondant à des situations hypothétiques (placement libre de la cavalerie US et renfort disponible).
 - Enfin un scénario très intéressant qui re-

créé l'état d'esprit dans lequel devait se trouver Custer au moment de la bataille. En effet, alors que le déploiement US est imposé, le placement des troupes indiennes est aléatoire. Ainsi le joueur US peut aussi bien tomber sur des camps d'Indiens non alertés et peu nombreux (ce que pensait trouver Custer en réalité) que sur de très nombreuses troupes en état d'alerte et prêtes à en découdre!

↳ **Pour conclure :**

Le jeu intéressera surtout le public américain, à la vue du thème traité, sans oublier les amateurs de western, de cow-boys et d'Indiens ! D'ailleurs cette année le magazine Strategy & Tactics traitera lui aussi pour le numéro 236 cette bataille à travers un jeu opérationnel de Joseph Miranda. A cette occasion, la campagne entière de Custer sera simulée. Notons enfin que ce jeu aura un petit frère chez le même éditeur avec la sortie prochaine de *Battle of the Rosebud* (bataille qui précède celle de Little Bighorn).

Editeur : Khyber Pass Games
 Année de parution : 2006
 Sujet : la célèbre bataille de Little Bighorn les 25 et 26 juin 1876
 Concepteur : Mike Taylor
 Développeur : Randy Lein
 Graphismes : Bruce Yearian
 Echelle : tactique, un tour représente 20mn
 Prix : 29\$

↳ **Ressources en ligne :**

- le site de l'éditeur : <http://www.khyberpassgamesonline.com/lbh.html>
- la fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/20774>

Jean-Michel Constancias

