

LITTLE BIG HORN

Du western pour vos hexagones

Peaux Rouges contre Tuniques bleues! Le sujet est rarissime dans les wargames mais ce n'est pas étonnant qu'un thème aussi original ait donné envie à Eurogames de faire réviser le jeu d'I.T. Résultat: un jeu sans doute encore améliorable, mais qui sort de l'ordinaire.

Il est certain qu'en 1876, dans les grands espaces de l'Ouest, les «bons» étaient les Sioux. Custer était un massacreur doublé d'un inconscient. Il avait refusé de croire qu'il risquait de se heurter à des forces dix fois supérieures en nombre au demi-régiment qu'il menait à la mort. En fait, dans cette inconscience même réside l'une des difficultés de cette simulation: il est très difficile au joueur U.S. d'être aussi mauvais que Custer. Et il risque d'être dur pour son adversaire d'être aussi efficace que Crazy Horse et Sitting Bull!

La carte en relief est plutôt belle à regarder et surtout, le carton fort sur lequel elle est imprimée fournit — qualité commune à tous les jeux de la série — un plan de jeu bien agréable. Regrettons tout de même que, dans les cases de forêt, la distinction entre plaine et plateau soit difficile à faire.

Les pions sont très élégants: bleu et or comme il se doit pour les Visages Pâles, ornés de peintures de guerre pour les différentes tribus de la nation sioux. Voilà qui nous change des Allemands gris, des Russes bruns, des Anglais beiges et des Américains vert sombre. Hélas, le verso (face réduite) de plusieurs pions de cavalerie représente un pion d'infanterie. Cette erreur ne doit pas créer de confusion avec la double représentation des pions de cavalerie que le joueur U.S. peut remplacer par des pions «cavalerie démontée» qui se comportent exactement comme de l'infanterie.

Cette possibilité est un élément capital, car si l'infanterie est moins coûteuse au corps à corps que la cavalerie (6 pour 9), elle possède deux phases de tir par tour au lieu d'une et bénéficie de + 1 au dé de tir si elle est commandée.

Séquences à surprises

A propos de phase, jetons un coup d'œil sur la séquence de jeu.

Le joueur U.S. (ne dites pas «l'Américain»: les Sioux étaient américains aussi, non?) le joueur U.S. donc commence par une phase de tir, à laquelle succède une phase de mouvement puis de corps à corps le cas échéant (la cavalerie commandée peut charger, sa force passant alors de 9 à 12). Le joueur Sioux effectue les mêmes opérations, mais il «bénéficie» d'une phase préalable où un jet de dé indique combien de Braves préféreront, ce tour-ci, s'occuper des squaws et des papooses plutôt que combattre. De plus, l'infanterie et la cavalerie démontée U.S. peu-

vent effectuer des tirs d'opportunité sur les Indiens qui bougent — et c'est très sanglant. Cette séquence de jeu et quelques autres points suscitent diverses réflexions. Pourquoi les Sioux ne peuvent-ils tirer sur des Longs Couteaux qui leur passent sous le nez? Comment la cavalerie (des deux camps) fait-elle pour vomir un feu d'enfer tout en chargeant? Comment fait l'infanterie pour quitter sans difficulté ni dommage la Zc des Sioux qui l'attaquent à dos de mustangs? Comment des cavaliers démontés, traînant leurs chevaux par la bride, peuvent-ils réussir à encercler les Peaux Rouges, toujours sur leurs mustangs?

Heureusement, il y a dans la règle de LBH des surprises plus heureuses. C'est le cas du mouvement secret hors carte des tribus sioux, excellente idée qui fait régner un suspense très intéressant. Le joueur U.S. regarde tout autour de la carte monter les signaux de fumée, tandis que résonnent les tambours de guerre... Brrr!

Une question d'équilibre

Il ressort des remarques ci-dessus que les Sioux, malgré la force de leurs pions (12), ont mille difficultés face à un joueur U.S. normalement doué. Celui-ci s'efforce au début de temporiser en attendant ses renforts et quand tout le monde est là, il avance comme un rouleau compresseur. Je le répète, l'efficacité du tir de l'infanterie et de la cavalerie démontée est terrifiante, sans parler des Gatling (les premières mitrailleuses), surtout si

FICHE TECHNIQUE

Little Big Horn (2e édition) est un wargame en français publié par Eurogames.

Sujet: en 1876, les affrontements entre l'armée des U.S.A. et les Sioux, qui virent à l'anéantissement de la moitié du 7e de cavalerie et la mort du général Custer.

Niveau: tactique. Un pion: une compagnie environ, un tour: 15 à 30 minutes.

Matériel: une carte en carton fort, environ 150 pions et marqueurs.

Complexité: 4/10.

En deux mots: un jeu simple sur un thème très original. Mais, joueurs expérimentés ou novices, nos propositions de modifications sont vivement recommandées.

A signaler: pour les possesseurs de l'édition International Team, Eurogames propose la règle et les aides de jeu au prix de 30 F.



ces unités sont commandées.

Pourtant le jeu est beau, l'ambiance est au rendez-vous. Alors, comment retomber sur ses pieds? D'abord, en rendant aux Sioux un tir d'opportunité. Ensuite, en interdisant le mouvement à toute unité qui tire au début de son tour de jeu. Enfin, en interdisant à l'infanterie et à la cavalerie démontée de quitter la Zc d'une unité sioux et en interdisant à la cavalerie démontée d'entrer en Zc sioux.

Un bon point pour LBH: le jeu s'adapte avec souplesse à ces modifications. En fait, vous pouvez aussi imaginer des «what if» qui renouvellent son intérêt après quelques parties. Par exemple, supprimez la table de mobilisation des Sioux: considérez qu'ils sont tous assoiffés de scalps blonds; et/ou faites varier les effectifs engagés; ou donnez au joueur U.S. pour ses renforts une photocopie de la feuille de mouvements hors carte, qu'il utilisera comme le Sioux, mais en ne bougeant qu'aux tours impairs.

Hugh leader

Cette célèbre bataille n'a vu l'affrontement que de trois mille combattants environ de chaque côté, alors que des chocs opposant des armées de cent mille hommes s'étaient déroulés douze ans avant entre Bleus et Gris. C'est dire bien sûr qu'à long terme, les Sioux, si fort qu'ait été leur droit, n'avaient pas la moindre chance face à la marée venue de l'est. Mais je m'égare...

Si j'ai discuté la règle, ce n'est que pour vous permettre de mieux profiter du jeu! Dans le fond, on pourrait très bien faire de LBH un jeu à scénarios du type Squad ou Tank Leader, le soleil et les chevaux en plus. On pourrait même — pourquoi pas? — utiliser les cartes de ces jeux!

François Trajan