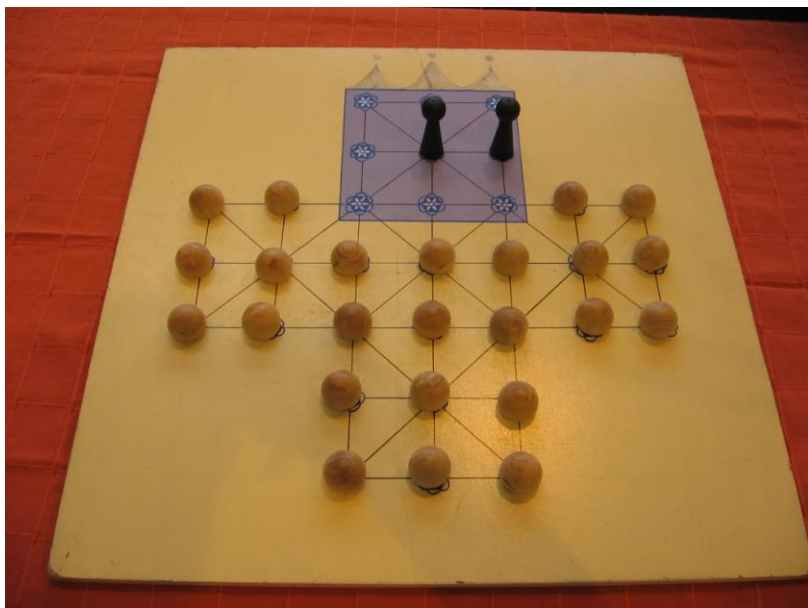


ASSAUT

Europe de l'Ouest, 19e — 2 joueurs

Un jeu qui oppose 2 forces différentes : la puissance des officiers et le nombre des soldats. Dès le moyen âge, on trouve de nombreuses variantes de ce type de jeu dissymétrique, comme « le renard et les poules ». Cette présente version est française et date d'avant la première guerre mondiale.



Âge

À partir de 7 ans

Durée

15 min 07

But du jeu

Pour les soldats, occuper les 9 places de la forteresse. Pour les officiers, capturer les soldats pour les empêcher de rentrer dans la forteresse.

Matériel

1 plateau de 33 intersections, dont 9 constituent la forteresse – 2 pions d'une couleur ou d'une taille (officiers), 24 pions d'une autre (soldats).

Mise en place

Les 2 officiers se placent où ils veulent dans la forteresse. Les soldats se placent sur tous les emplacements en dehors de la forteresse.

Déroulement

Les soldats commencent.

Les soldats avancent d'un emplacement à l'autre reliés par un trait, en avant, en diagonale, à gauche, à droite, à condition de se rapprocher toujours de la forteresse (la marche arrière est interdite, tout comme un déplacement de côté qui éloignerait de la forteresse). Une fois dans la forteresse, ils peuvent se déplacer dans tous les sens mais n'ont plus le droit d'en sortir.

(suite au verso)

Les officiers se déplacent dans toutes les directions, d'un emplacement à l'autre relié par un trait. Ils peuvent entrer et sortir de la forteresse tout au long du jeu.

Les officiers mangent les soldats en sautant par dessus, à condition que l'emplacement situé immédiatement après le pion mangé soit vide (prise comme aux dames). Il peut enchaîner plusieurs captures dans le même coup, en rebondissant entre chaque capture, au besoin en changeant de direction.

*Toute prise est obligatoire : un officier qui ne mange pas un soldat alors qu'il le pouvait est retiré du jeu. Les soldats ne pouvant manger les officiers, c'est leur seule manière de faire disparaître un officier !
(Si plusieurs prises sont possibles, c'est celle qui permet de capturer le plus de pions qui est obligatoire · si elles sont de valeur égale, les officiers choisissent librement).*



Fin de partie

Si 9 soldats ont atteint la forteresse : ils remportent la partie.

S'il reste moins de 9 soldats, les officiers ont gagné.

Si plus aucun déplacement n'est possible pour l'un ou l'autre camp. Dans ce cas c'est celui qui a immobilisé l'autre qui gagne.