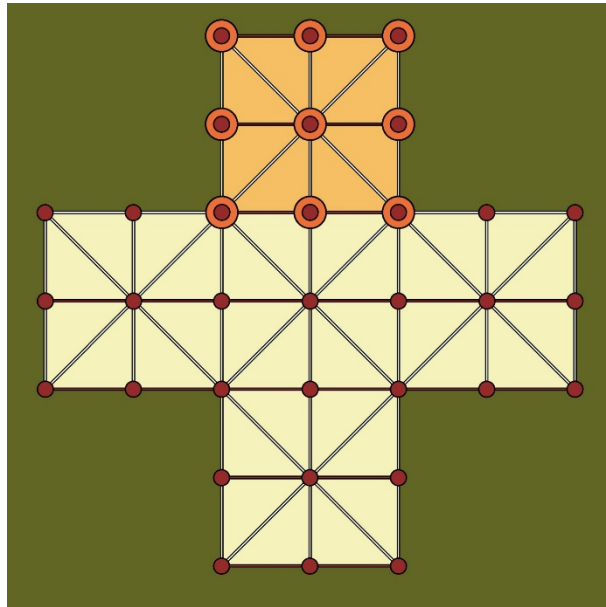


L'ASSAUT



Né au XIX^e siècle en Europe, L'Assaut est un jeu de stratégie abstrait qui met en scène un siège militaire. Son plateau en forme de croix représente une forteresse défendue par deux officiers, tandis qu'une armée d'assaillants tente de les encercler.

Ce jeu asymétrique, autrefois très répandu dans les salons et les écoles, illustre la confrontation entre la mobilité d'une petite garnison et la supériorité numérique d'un adversaire. Rapide à apprendre et riche d'un point de vue tactique, il demeure un bel exemple de l'ingéniosité ludique du XIX^e siècle.

But du jeu

- Pour les soldats : il s'agit d'envahir la forteresse et donc d'en occuper les 9 points ou d'immobiliser les 2 officiers.
- Pour les officiers : il s'agit de prendre le maximum de soldats pour les empêcher de s'emparer de la forteresse ou d'empêcher les soldats de marcher.

Matériel

- **Un plateau de jeu comportant 33 intersections** (Fig. 1)
- **24 pions soldats** (assiégeants, joueur 1)
- **2 pions officiers** (assiégés, joueurs 2)

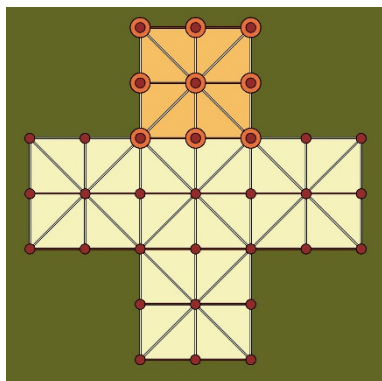


Fig. 1 : Plateau du jeu d'Assaut

Mise en place

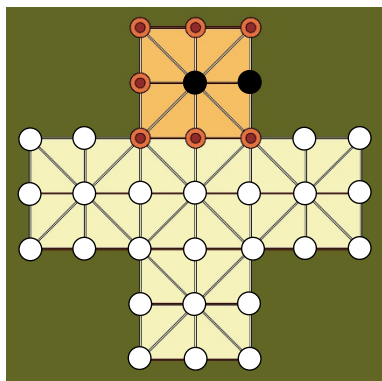


Fig. 2 : Position de départ

Position de départ (Fig. 2)

- Les vingt-quatre soldats assiégeants sont placés sur les vingt-quatre points en dehors de la forteresse.
- Les deux officiers assiégés sont placés sur deux points au choix dans la forteresse.

Déroulement de la partie

Les assiégeants commencent la partie.

Les assiégeants, pour arriver à la forteresse, doivent avancer d'un point à un autre, en suivant toujours les lignes blanches, sans pouvoir ni reculer ni suivre les lignes noires. Une fois dans la forteresse, les soldats ne peuvent plus en sortir. Ils peuvent cependant s'y déplacer aussi bien en avant qu'en arrière mais toujours en suivant uniquement les lignes blanches.

Les deux officiers assiégés, au contraire, marchent en tous sens d'un point à un autre, sur les lignes blanches ou noires, en avançant ou en reculant.

Les défenseurs doivent, comme dans le jeu de Dames, prendre chaque pion derrière lequel se trouve une case vide, et continuer à en prendre plusieurs, s'il y a lieu, en avant, en arrière ou de côté. La prise est obligatoire et, si plusieurs prises sont possibles, il conviendra de choisir celle qui permet la prise du plus grand nombre de pions (Fig. 3). Les défenseurs chercheront aussi à se retirer dans la forteresse tant que faire se peut afin d'empêcher les assiégeants d'en occuper toutes les cases.

Les assiégeants ne prennent pas les assiégés mais ils peuvent les souffler (retirer du jeu) quand ceux-ci oublient de prendre. Cette perte est d'autant plus sensible pour la défense qu'elle n'a que deux pions à sa disposition. Par courtoisie, et dans l'intérêt de la partie, il est toutefois préférable que le joueur qui attaque indique la faute à son adversaire et lui demande de prendre. Pour cette raison, la prise est rendue OBLIGATOIRE dans la version numérique du jeu.

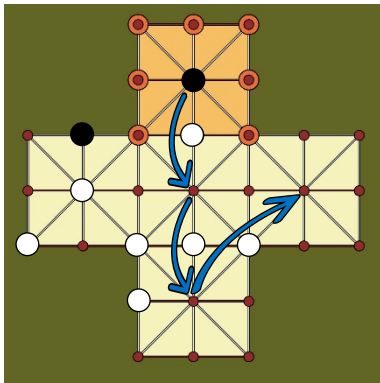


Fig. 3 : Exemple d'une prise multiple

Fin de partie et conditions de victoire

Les assiégeants gagnent si :

- Ils parviennent à occuper les neuf cases de la forteresse
- Ils bloquent les officiers en les empêchant de marcher.

Les défenseurs gagnent si :

- Ils prennent au moins 16 soldats, les empêchant ainsi d'occuper la forteresse.
- Ils bloquent les soldats assiégeants en les empêchant de marcher.