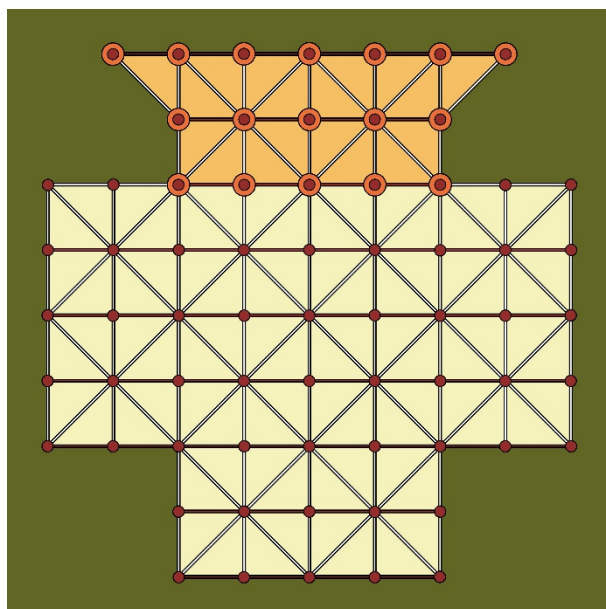


GRAND JEU D'ASSAUT



Variante amplifiée du Jeu d'Assaut classique, cette édition publiée par Charles Watilliaux vers 1890 porte l'asymétrie du conflit à une tout autre échelle. En effet, ce ne sont pas moins de cinquante assaillants qui cherchent à s'emparer d'une forteresse défendue par seulement trois officiers.

Illustré par J. Bastin et lithographié par H. Jannin, ce grand jeu de plateau s'inscrit lui aussi dans la riche production de l'éditeur parisien.

Comme son aîné, le jeu illustre la confrontation entre la mobilité d'une garnison réduite et la supériorité numérique écrasante de l'adversaire. Le déséquilibre des forces, encore plus marqué que dans la version standard, exige des défenseurs une stratégie d'autant plus rigoureuse et offre aux assaillants un défi tactique renouvelé.

But du jeu

- Pour les soldats : il s'agit d'envahir la forteresse et donc d'en occuper les 17 points ou d'immobiliser les 3 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 67 intersections** (Fig. 1)
- **50 pions soldats** (assiégeants, joueur 1)
- **3 pions officiers** (assiégés, joueurs 2)

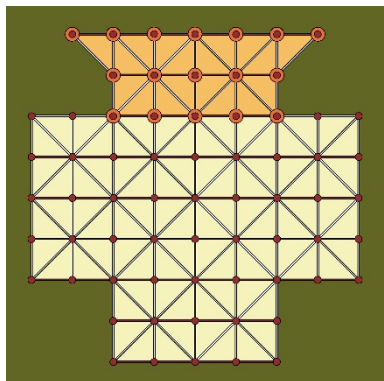


Fig. 1 : Plateau du jeu d'Assaut

Mise en place

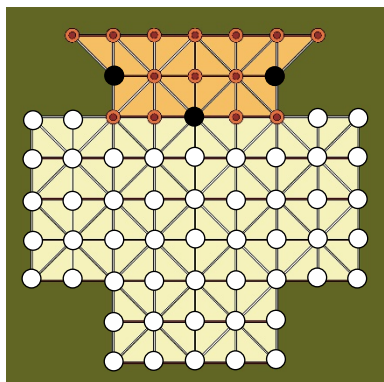


Fig. 2 : Position de départ

Position de départ (Fig. 2)

- Les cinquante soldats assiégeants sont placés sur les cinquante points en dehors de la forteresse.
- Les trois officiers assiégés sont placés sur trois 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 trois 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 trois 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.

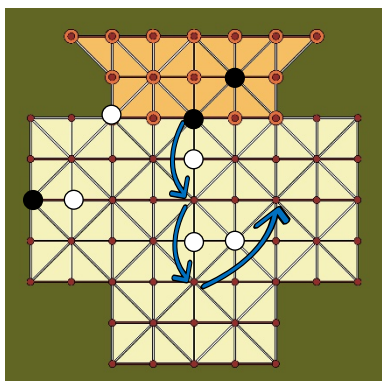


Fig. 3 : Exemple d'une prise multiple

Fin de partie et conditions de victoire

Les assiégeants gagnent si :

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

Les défenseurs gagnent si :

- Ils prennent au moins 34 soldats, les empêchant ainsi d'occuper la forteresse.
- Ils bloquent les soldats assiégeants en les empêchant de marcher.