

# ASSAUT

*Une des nombreuses variantes du jeu médiéval «le renard et les poules». Le jeu d'Assaut est un jeu stratégique de type chasse, mettant en présence deux joueurs ne possédant pas le même nombre de pièces ni le même objectif.*

## Historique

*En 1664, La Marinière décrit un jeu de la guerre faisant défendre un bastion sur un diagramme où les pions de l'attaque et de la défense sont en nombre inégal. Les prises sont réalisées comme aux dames. Au début du XIX<sup>e</sup> siècle, en Allemagne, le jeu des assiégeants est illustré de scènes militaires préfigurant celles qui fleuriront sur les jeux d'Assaut et d'Asalto.*

*A partir de 1855, on joue à l'Assaut, ou Asalto dans de nombreux pays européens. La variante présentée ici est française ; elle date d'avant la 1<sup>ère</sup> guerre mondiale.*

*Ce jeu est aujourd'hui tombé en désuétude (sauf à la Maison des Jeux).*

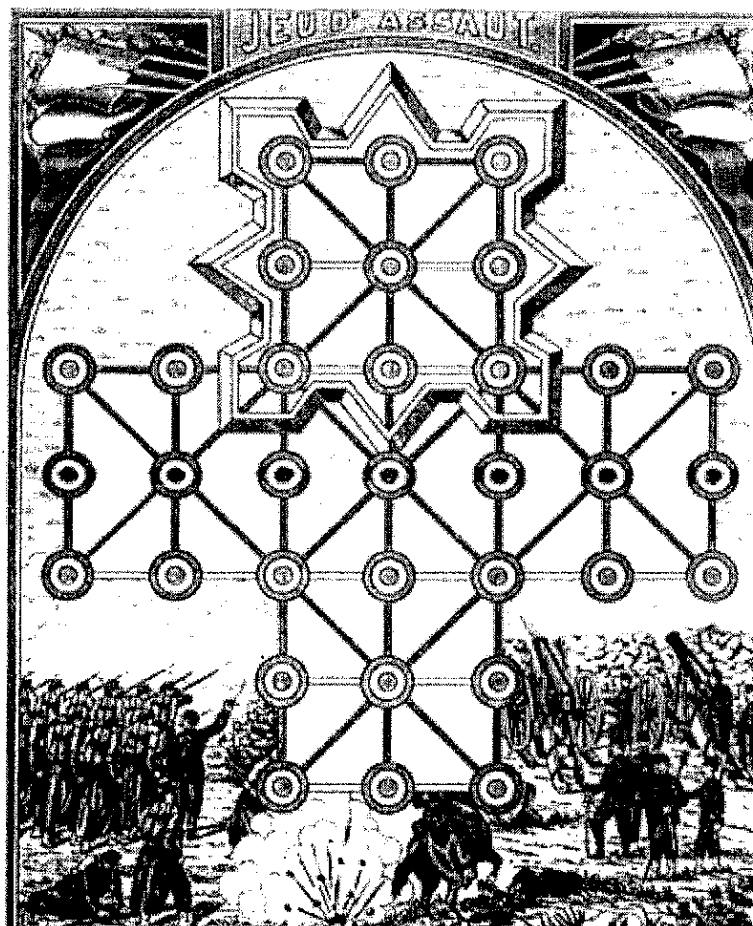
## Matériel

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

## But du jeu

Pour celui qui a les officiers (les 2 pions), prendre le plus possible de pions "soldats" pour empêcher les soldats de s'emparer de la forteresse.

Pour celui qui a les soldats (les 24 pions), occuper les 9 cases de la forteresse.



Jeu d'Assaut en carton. 1830. Musée des Arts de l'Enfance

## **Déroutement**

Les soldats occupent les 24 points situés à l'extérieur de la forteresse.

Les officiers choisissent leur position à l'intérieur de la forteresse.

Les soldats jouent en premier.

### **Les soldats**

Ils se déplacent uniquement dans la direction de la forteresse, en ligne droite ou en diagonale.

Tout déplacement doit obligatoirement rapprocher le pion de la forteresse.

Par contre, dans la forteresse, les soldats peuvent se déplacer dans toutes les directions (mais ils n'ont plus le droit d'en sortir).

Les soldats ne peuvent pas capturer des officiers.

### **Les officiers**

Ils avancent d'une intersection, dans n'importe quelle direction .

Ils peuvent capturer des pions adverses en sautant par dessus, à condition qu'il y ait une intersection vide immédiatement après (même type de prise que le jeu de dames).

Un officier qui oublie de faire une prise ou qui ne réalise pas toutes les prises possibles (par ex. 1 pion capturé alors que 2 pions pouvaient être capturés avec le même officier) peut être "soufflé" par l'adversaire et donc retiré du jeu.

## **Fin de partie**

Les soldats gagnent la partie :

- si 9 soldats occupent la forteresse

ou - si les officiers ne peuvent plus bouger à leur tour de jeu.

Les officiers gagnent la partie:

- s'il reste moins de 9 soldats

ou - si les soldats ne peuvent plus bouger.

## **Variante MdJ**

Si les soldats bloquent les officiers, ils ont perdu. La prise est obligatoire, il n'y a donc pas de pions soufflés.