



# Assaut



2 joueurs	15 min	Stratégie	XIX <sup>e</sup> siècle	Europe
-----------	--------	-----------	-------------------------	--------

*Une des nombreuses variantes du jeu médiéval “le renard et les poules”, mettant en présence deux joueurs ne possédant pas le même nombre de pièces.*

*En 1664, La Marinière décrit un jeu de guerre faisant défendre un bastion sur un diagramme où les pions de l’attaque et de la défense sont en nombre inégal. 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, l’Asalto ou le jeu “des officiers et des cipayes” dans de nombreux pays européens.*

## Matériel

1 plateau de jeu, 24 pions d’une couleur (les soldats), 2 pions d’une autre couleur (les officiers).

## But du jeu

Pour celui qui a les officiers, capturer 16 soldats.

Pour celui qui a les soldats, occuper les 9 cases de la forteresse.

## Déroulement

- **Préparation**

Les soldats sont sur tous les croisements en dehors de la forteresse. Les officiers choisissent leur place à l’intérieur de la forteresse.

- **Déplacements des pions**

Les soldats et les officiers se déplacent vers les intersections voisines libres, en suivant les lignes du jeu.

Les soldats n’ont jamais le droit de reculer. Ils doivent toujours prendre le chemin le plus court pour atteindre la forteresse. Une fois à l’intérieur de la place forte, ils ne peuvent jamais en sortir. Toutefois, les déplacements à l’intérieur du château peuvent se faire dans n’importe quelle direction.

Les officiers peuvent aller dans tous les sens. Ils peuvent sortir du château et y revenir.

- **Capture des pions**

Les officiers sont obligés de prendre, quand ils peuvent le faire. Les officiers capturent des soldats en sautant par dessus, à condition qu'il y ait une intersection vide immédiatement après (même type de prise que le jeu de dames).

Les soldats ne peuvent jamais capturer un officier en sautant par-dessus.

- **« Souffler n'est pas jouer »**

Si par oubli ou par choix, un officier ne capture pas de pion alors qu'il en a la possibilité, son adversaire peut le lui faire remarquer et « souffler » le pion fautif. « Souffler » signifie enlever le pion fautif du plateau du jeu. Ceci n'empêche pas l'adversaire de jouer son tour normalement – « souffler n'est pas jouer. »

Un seul officier peut être retiré de cette manière.

- **Fin de la partie**

Si les soldats occupent les 9 places de la forteresse, ils gagnent la partie. De même, si les deux officiers ont été soufflés, la partie est terminée et les soldats gagnent.

Les officiers gagnent s'ils ont capturé 16 soldats, car il est impossible d'envahir la forteresse avec le reste de soldats.

Si un des joueurs ne peut pas se déplacer à son tour de jeu, il a perdu.

### Variante

- **Interdiction de bloquer les officiers**

Lorsqu'un joueur ne peut pas se déplacer, il a perdu. Cela arrive fréquemment aux officiers, qui sont en minorité.

Dans cette variante, il est interdit de bloquer les officiers. Les soldats perdent en effet la partie s'ils empêchent les officiers de se déplacer.

- **Des soldats plus libres**

Les soldats peuvent se déplacer horizontalement. Ils ne sont plus obligés d'avancer vers le château, mais n'ont jamais le droit de reculer.