

ASSAULT

2 Joueurs
24 Pions blancs (les soldats)
2 Pions noirs (les officiers)

BUT DU JEU

Les soldats doivent capturer les 9 points d'intersection de la forteresse. Les officiers doivent les empêcher en capturant un maximum de soldats.

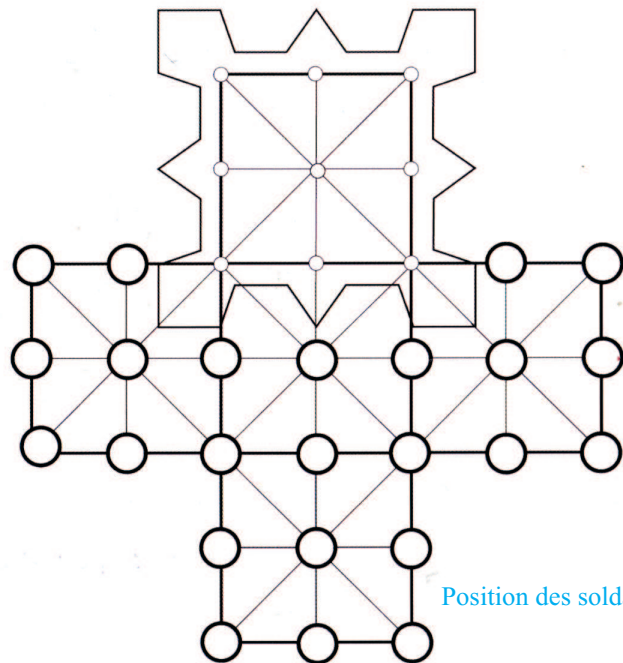
LA MISE EN SCÈNE D'UNE BATAILLE

L'assaut de la forteresse est l'un des nombreux jeux dérivés du jeu du renard et des poules. À partir du XIXe siècle apparaissent des jeux de chasse qui relatent divers événements militaires. Certains spécialistes pensent que le jeu de l'assaut de la forteresse pourrait bien relater la prise de Sébastopol en 1855. Il est apparu en France puis a été diffusé dans d'autres pays européens. Les Anglais le baptisèrent « Asalto ».

RÈGLE DU JEU

• Commencer la partie

Placez les soldats comme indiqué sur le schéma ci-dessous.
Les officiers se placent où ils veulent dans la forteresse.
Les joueurs jouent à tour de rôle. Les soldats commencent.



Position des soldats au départ

• Déplacer un soldat

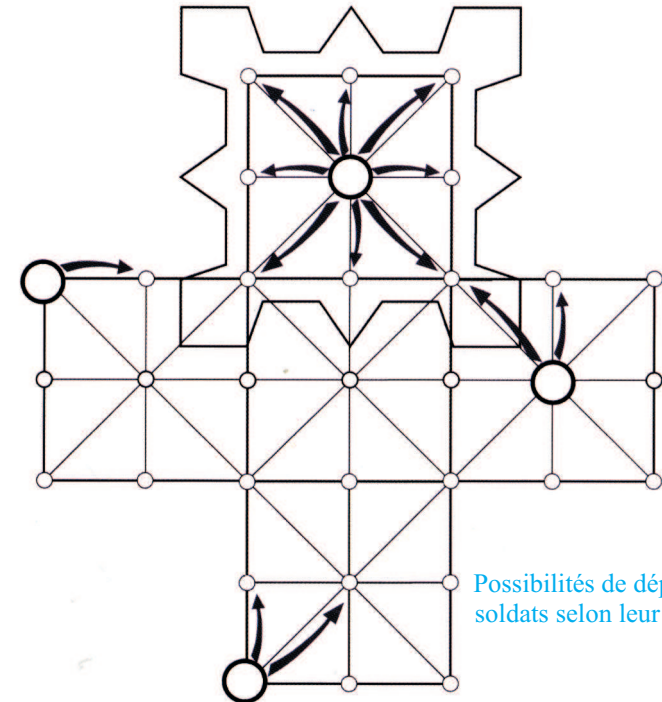
Lorsqu'il se déplace, un soldat doit toujours se rapprocher de la forteresse, carré situé au sommet du plateau et entouré de fortifications.

Il va se placer sur un point d'intersection voisin libre, en suivant une ligne. Il peut se déplacer en diagonale et à la verticale, toujours en avançant.

Il ne peut se déplacer horizontalement que lorsqu'il se trouve dans les coins supérieurs des branches de la croix.

Lorsqu'un soldat est entré dans la forteresse, il peut se déplacer dans tous les sens, mais il n'a plus le droit d'en sortir.

Un soldat ne peut pas capturer un officier.

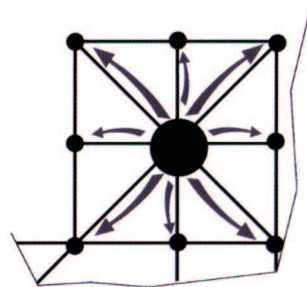


Possibilités de déplacement des soldats selon leur emplacement

- **Déplacer un officier**

L'officier peut se déplacer dans toutes les directions, quel que soit son emplacement.

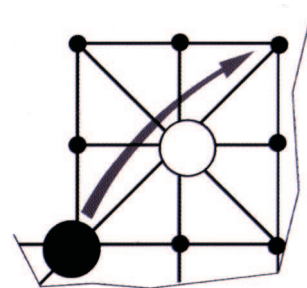
Il doit suivre une ligne pour atteindre un point d'intersection voisin libre.



possibilités de déplacement d'un officier

- **Capter un ou plusieurs soldats**

L'officier peut capturer un soldat en sautant par-dessus, si le point d'arrivée est vide. Le soldat est alors retiré du jeu.

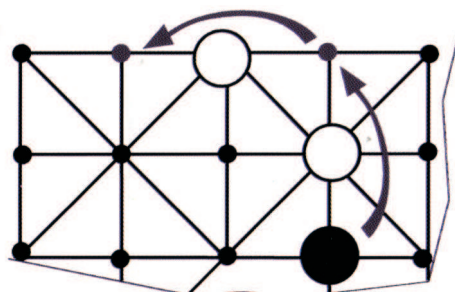


Capture d'un soldat par un officier

Si un officier, après avoir capturé un premier soldat, est en position d'en capturer un autre, il doit le faire dans le même tour de jeu.

L'officier doit toujours effectuer le déplacement qui lui permet de prendre un maximum de soldats.

S'il ne le fait pas, il est « soufflé », c'est-à-dire retiré du jeu.



Capture de plusieurs soldats par un officier

- **Terminer la partie**

Si l'un des joueurs ne peut plus avancer ses pions, il a perdu.

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

Si 9 soldats parviennent à occuper la forteresse, ils ont gagné.