

**ASSAUT****EUROPE**

<b>A partir de :</b>	10 ans	<b>Effectif +/- :</b>	2 au minimum
<b>Durée :</b>	20 min	<b>Epoque / Pays / Type :</b>	XIXe / France / Stratégie
<b>Historique :</b>	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 XIXe siècle, en Allemagne, le jeu des assiégeants est illustré de scènes militaires préfigurant celles qui fleuriront sur les jeux d'Assaut et d'Asalto. À partir de 1855, on joue à l'Assaut au l'Asalto dans de nombreux pays européens. La variante présentée ici est française ; elle date d'avant la première guerre mondiale. Ce jeu est aujourd'hui tombé en désuétude ( <a href="#">sauf à la maison des jeux</a> ).		
<b>But du Jeu :</b>	Pour celui qui est officier (les 2 pions), prendre le plus possible de pions « soldats » pour empêcher les soldats de s'emparer de la forteresse. Pour celui qui est soldat (les 24 pions), occuper les 9 cases de la forteresse.		
<b>Matériel :</b>	1 <a href="#">plateau de 33 Intersections dont 9 constituent la forteresse</a> - 24 pions d'une couleur (soldats) - 2 pions d'une autre couleur (officier.).		
<b>Déroulement / Règles :</b>	Les soldats occupent 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.  <b><u>Les soldats :</u></b> 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.  <b><u>Les officiers :</u></b> 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 exemple, un pion capturerait alors que 2 pions pouvaient être capturés avec le même officier) peut-être « soufflé » par l'adversaire est donc retiré du jeu.  <b><u>Fin de la partie :</u></b> Les soldats gagnés la partie : <ul style="list-style-type: none"><li>✚ 9 soldats occupent la forteresse</li><li>✚ si les officiers ne peuvent plus bouger à leur tour de jeu.</li></ul> Les officiers gagnent la partie : <ul style="list-style-type: none"><li>✚ s'il reste moins de 9 soldats</li><li>✚ si les soldats ne peuvent plus bouger.</li></ul>		
<b>Variante :</b>	-		



