

*Jeux Traditionnels du Monde  
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET  
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON  
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



[www.atoidejouhet.com](http://www.atoidejouhet.com)

# L'Assaut

*Jeu pour 2 joueurs, à partir de 7 ans  
Durée d'une partie : 15 minutes environ*

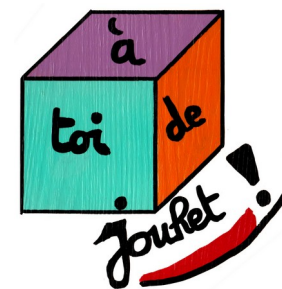


*Un jeu d'Europe ...*



*... originaire d'Europe entière*

*Marque Déposée*



*Jeux Traditionnels du Monde  
Créations de Jeux  
Fabrication Artisanale Française*

## *Matériel*

- un plateau de jeu en pin Maritime en forme de croix composé de 33 intersections.
- un sac en toile de jute contenant 24 petits pions clairs (*les soldats*) et 2 grands pions foncés (*les officiers*) en hêtre.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

## *Introduction*

L'Europe Occidentale belliqueuse de la deuxième partie du XIXème siècle remet au goût du jour et améliore un jeu très prisé de l'époque médiévale.

Ou comment la barbarie des batailles épiques entre les grands Empires peut donner naissance à un subtil jeu d'attaque-défense ...

## *Pour la petite histoire ...*

... *L'Assaut* est directement inspiré du jeu médiéval *Les Poules et Le Renard* présent dans toute l'Europe à partir du XIIème siècle (Italie, France, Royaume-Uni, Islande, Allemagne, Hollande, Russie, Suède ...).

Ce jeu, dont les origines exactes sont contestées (Pays Scandinaves pour certain, cour d'Espagne et de France pour d'autres), présentait déjà un plateau en forme de croix à l'époque mais avec généralement un seul pion (le renard) contre 12 (les poules).

Les grands affrontements entre les Empires Coloniaux du XIXème siècle relanceront l'intérêt pour l'asymétrie du jeu *Les Poules et le Renard*, en y rajoutant des pions et une dimension militaire, sorte d'allégorie de leurs plus « belles » victoires. En France par exemple, *L'Assaut* deviendra très populaire et connaîtra plusieurs éditions suite à la bataille de Sébastopol en 1855, où Patrice de Mac Maon prendra la ville et prononcera le célèbre « j'y suis, j'y reste ».

## *But du jeu*

Pour les officiers, capturer 16 soldats.

Pour les soldats, occuper les 9 points de la citadelle (le carré marron sur le plateau de jeu)

## *Mise en place*

Les soldats sont placés sur les 24 points extérieurs à la citadelle, soit comme sur la photo figurant en première page de ce livret. Ils commenceront la partie.

Les officiers sont placés sur 2 des points de la citadelle, laissés au choix du joueur qui les contrôle.

## *Déroulement d'une partie*

Chaque joueur doit déplacer un de ses pions à tour de rôle (si l'un des 2 joueurs ne peut plus se déplacer, il a perdu).

Les officiers peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction d'un point à un autre partout sur le plateau (dans la citadelle comme en dehors). Ils capturent les soldats en sautant par dessus si l'emplacement d'arrivée est libre, et peuvent effectuer ainsi plusieurs prises avec le même pion lors du même tour si cela est possible.

Un officier est obligé de capturer un soldat quand il le peut : s'il ne le fait pas, il est automatiquement « soufflé », c'est à dire capturé par les soldats (et donc retiré du jeu).

Si plusieurs prises sont possibles, le joueur contrôlant les officiers effectuera celle de son choix (celui des 2 officiers qui ne se déplacera pas ne sera pas soufflé).

Les soldats se déplacent également d'un point à un autre mais ne peuvent pas sauter par dessus les officiers, ni reculer par rapport à la citadelle, ni se déplacer latéralement (sauf sur la première ligne située le long de l'entrée de la citadelle, mais toujours en direction de celle-ci : interdiction de s'en éloigner).

Une fois dans la citadelle, ils pourront se déplacer comme ils le souhaitent mais ne peuvent plus en sortir.