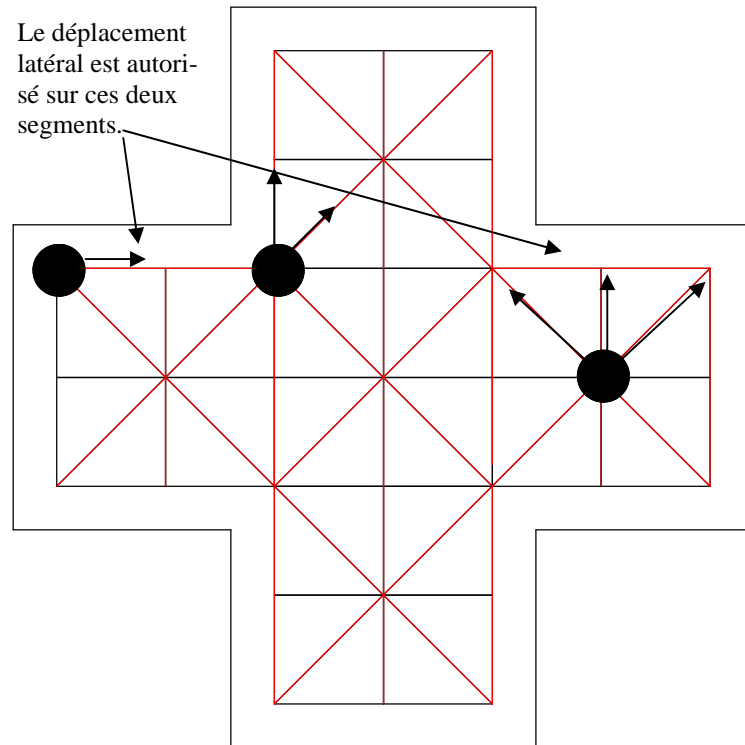




Les soldats se déplacent uniquement sur les lignes rouges vers l'avant, ils ne peuvent donc jamais reculer, mais peuvent se déplacer latéralement sur leurs dernières lignes (mais toujours pour se diriger vers la forteresse):



ASSAUT

Jeu de la citadelle
LIVRET



Le jeu d'assaut daterait de la fin du XIX^e siècle et trouverait son origine dans le jeu de « Renard et poules ».

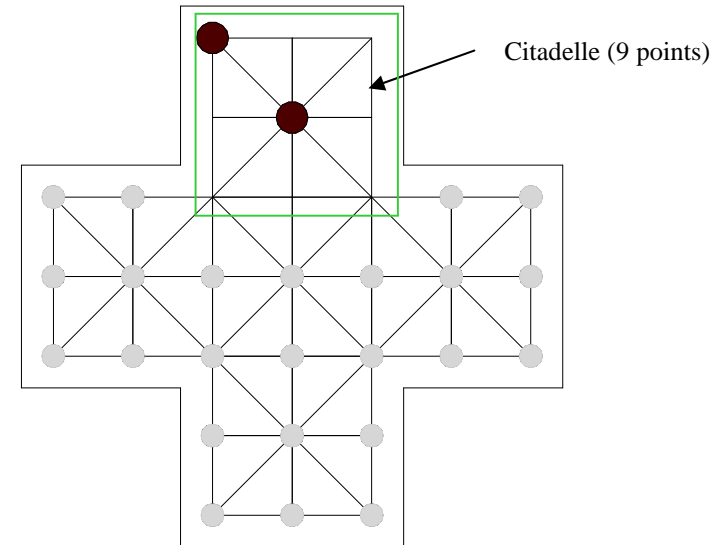
Certains y voient une adaptation des jeux scandinaves de tafl (Tablut...), nous pensons qu'il viendrait plutôt du jeu arabe d'alquerque.

Très populaire à la fin du XIX^e et début XX^e, les éditions illustrées du jeu d'assaut représentaient alors couramment des victoires militaires coloniales.

Matériel : 1 tablier en forme de croix, 2 grands pions (officiers), 24 petits pions (soldats)

Objectifs : Pour les officiers : capturer 16 soldats
Pour les soldats : occuper la citadelle ou bloquer les officiers ou capturer les officiers.

Disposition de départ :



En début de partie, les soldats sont positionnés comme sur le dessin ci-dessus, la position des officiers dans la citadelle est laissée au choix du joueur.

CONTENU

1 PLATEAU EN FORME DE CROIX

(En chêne massif)

2 GRANDS PIONS

24 PETITS PIONS

Déplacements :

Officiers : Toutes les directions d'une case

Soldats : uniquement vers l'avant (sauf sur la dernière ligne cf dessin page suivante)

Prises :

Les officiers capturent les soldats par saut, comme au jeu de dames, la prise est obligatoire. Les captures peuvent s'enchaîner.

Les soldats ne peuvent capturer directement les officiers, cependant, un officier qui ne réalise pas une prise possible (ou la meilleure prise possible) est « soufflé » et retiré du définitivement du jeu.

