



Géoludie

Un Monde de Jeux

En cas d'encadrement multiple, les pions doivent être ramenés par leur propriétaire les uns après les autres, chaque mouvement comptant pour un tour de jeu; si la reine est intégrée à une prise multiple, elle doit être la première pièce à être déplacée.

Il est interdit d'occuper les six cases périphériques à la case centrale avec ses six pions simultanément si la reine n'est pas au centre, une telle position signifie la défaite du joueur qui la produit.

La case centrale ne peut être occupée que par la reine.

Il est interdit de placer une de ses pièces entre deux pièces ennemies

Lorsque un pion encadré doit être déplacé (sur le bord pour un garde, n'importe où sauf au centre pour la reine); il est interdit de réaliser une tenaille suite à ce mouvement..



Livret de règles

Agon
Les gardes de la reine

Jeu de stratégie
France ou Angleterre
2 joueurs



L'Agon (autrement appelé « gardes de la reine ») est originaire d'Europe occidentale (France ou Angleterre), il daterait du XVIII^e ou du XIX^e siècle.

Il pourrait bien s'agir du premier (ou d'un des premiers) jeu dont le diagramme est composé d'hexagones, il serait en ce sens l'ancêtre de bien des jeux actuels.

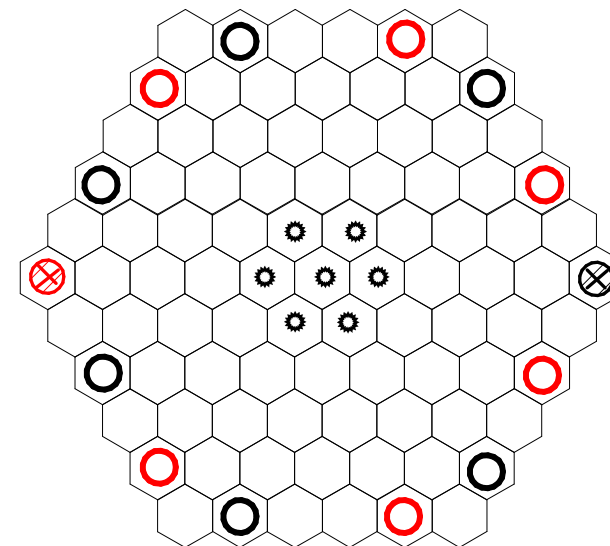
Le mécanisme de ce jeu est particulièrement intéressant, on y retrouve la prise par encadrement et l'arrangement des Tafls (jeux vikings), les pions capturés ne sont pas retirés du jeu mais sont renvoyés sur une case de départ.

L'Agon est de notre point de vue un habile arrangement de jeux anciens classiques et sans doute un des premiers « jeu moderne »

Matériel : 1 tablier de 91 hexagones, chaque joueur dispose de 6 soldats et d'une reine.

Objectif : Amener sa reine sur la case centrale et ses soldats sur les hexagones adjacents (cases marquées du symbole ♁ sur le diagramme ci-dessous)

Disposition de départ :



Déplacements : Les pièces se déplacent d'une case sur un hexagone adjacent, il est interdit de s'éloigner du centre (sauf pour effectuer une prise), les tours alternent entre les joueurs, on déplace un pion à chaque tour de jeu, les rouges débutent la partie.

« **Prises** » : Les prises s'effectuent par encadrement (Suite à un déplacement, une pièce se trouve encadrée par deux pièces ennemies, cf. ex. ci-dessous)

Il n'y a pas à proprement parlé « prise », puisque la pièce encadrée n'est pas éliminée mais doit être ramenée sur une case de bordure du plateau. Le joueur dont une pièce est encadrée a obligation d'utiliser son tour de jeu pour ramener sa pièce sur le bord du jeu. Si la reine est encadrée, son propriétaire doit la déplacer sur n'importe quelle case de son choix (à l'exception de la case centrale)

CONTENU

1 PLATEAU DE 91 CASES

7 PIONS ROUGES (Dont la reine)

7 PIONS NOIRS (Dont la reine)

