

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



AGON

[Retour présentation](#)

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

2 Pions Reine (1 par joueur)

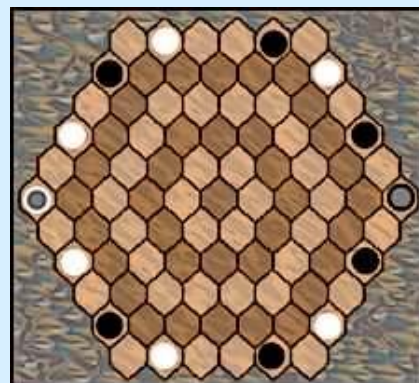


12 Pions gardes (6 par joueur)



RÈGLE DU JEU:

Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend les pions de sa couleur (1 Reine et 6 gardes), et disposez vos pions comme sur la figure ci-contre.



Chaque joueur, à son tour, glisse un de ses pions d'un hexagone à un autre vide, soit vers un hexagone de même couleur, soit vers le centre vers un hexagone d'une autre couleur. Il est interdit de déplacer l'un de ses pions vers l'extérieur. La case centrale ne peut être occupée que par une reine.

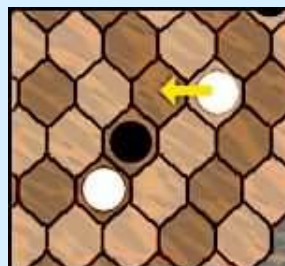
Exemple: flèche jaune = mouvements autorisés, flèches rouges = mouvements interdits



Lorsqu'un joueur prend en tenaille un pion gardes adverses (à 120 ou 180 degrés), ce dernier est obligé de déplacer, immédiatement, son pion garde sur une des cases vides du bord du plateau. Ce déplacement compte comme un tour de jeu.

Lorsqu'un joueur prend en tenaille la reine adverse (à 120 ou 180 degrés), ce dernier est obligé de déplacer, immédiatement, sa reine sur n'importe quel autre case vide du plateau de jeu à l'exception de la case centrale. Ce déplacement compte comme un tour de jeu.

Lors de ces déplacements forcés, il est évidemment interdit de déplacer



son pion de façon à prendre un pion adverse en tenaille.

Prise à 180 degrés

Prise à 120 degrés

Une remarque de Thierry

Il y a une erreur dans la règle du jeu que vous donnez : la prise à 120° est interdite ; seule la prise à 180° (quand les 3 pions forment une ligne droite donc) est valable. En effet avec la prise à 120° il devient beaucoup plus dur, voire quasiment impossible de finir une partie.

Commentaire de jeuxstrategie.free.fr

Utilisez la règles que vous souhaitez après tout il peut bien y avoir des variantes ;-)

Précision d'Alain fromager:

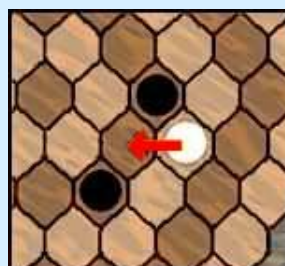
Pour moi le remplacement d'un soldat ou de la reine après une prise n'est pas considéré comme un coup mais pourquoi pas, aux joueurs de se mettre d'accord au départ.

Un joueur peut enchaîner les captures:

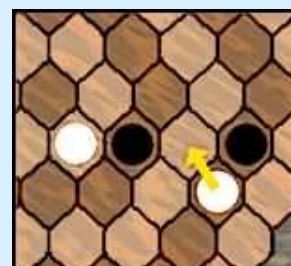
Le joueur blanc glisse son pion A une première fois obligeant le joueur noir à déplacer son pion X immédiatement vers une case du bord du plateau. Ensuite le joueur blanc glisse son pion A une deuxième fois obligeant le joueur noir à déplacer son pion Y immédiatement vers une case du bord du plateau. Puis le joueur blanc peut encore faire glisser l'un de ses pions (le même ou un autre).



Un joueur ne peut se mettre en prise que pour effectuer une capture.



mouvement interdit



mouvement autorisé

Le premier joueur à placer sa reine sur la case centrale et à l'entourer de ses 6 gardes, gagne.
Remarque: Si les six gardes d'un joueur occupent le cercle intérieur en entourant un trône vide, le joueur perd la partie, car aucune des deux reines ne peut jamais parvenir au centre.



Plateau de jeu (taille réelle = 27 x 27 cm)

