


Membre de
2 Tours de jeu
La Rochelle



Accueil

Citations

Liste des jeux

Infos club


Liens

Le jeu c'est quoi ?

Contact

Livres d'or

Nos partenaires de jeu
jeux de société, de stratégie et de plateau



AGORA

Retour présentation

COMPOSITION DU JEU:

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

16 Pions bicolores (noir sur une face, blanc de l'autre)



RÈGLE DU JEU:

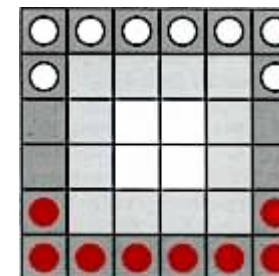
Préparation

Tous les pions sont posés sur le tablier (diag. 1a). L'un des joueurs joue avec les rouges et son adversaire avec les blancs.

Le diagramme 1b présente le plateau de jeu vu en coupe, il montre les trois niveaux du tablier

Objectif

Bloquer son adversaire en capturant tous ses pions (il faut parvenir à les retourner à sa couleur ou à en prendre le contrôle)

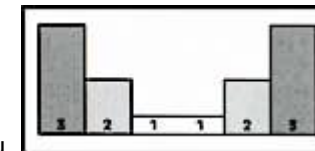


diag. 1a

Mécanisme

Chaque joueur à tour de rôle déplace l'un de ses pions d'une seule dans n'importe quelle direction (comme le roi aux Echecs).

Un déplacement peut conduire à trois types de situation: la case libre, la prise ou le prisonnier.



diag. 1b

- Le déplacement sur une case libre est toujours possible, que cette case soit plus haute, plus basse ou au même niveau.

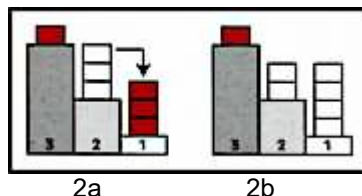
Un pion peut également se déplacer vers une case occupée par un pion adverse ou une pile de pion dont le pion supérieur est un pion adverse.

3 possibilités:

- S'il part d'un niveau supérieur, il doit capturer le pion ou la pile de pions.
- S'il part d'un niveau identique, il peut soit capturer le pion ou la pile de pions, soit se faire prisonnier.
- S'il part d'un niveau plus bas, il doit se faire prisonnier.

- La capture: Les pions adverses qui composent cette pile sont retournés (diag. 2).

- Le prisonnier: un pion peut se constituer prisonnier en se glissant sous une pile adverse sans se retourner (diag. 3). Dans la nouvelle pile, la couleur du prisonnier peut devenir majoritaire, alors elle prend le pouvoir et c'est la révolution. En quittant une pile, un pion peut rendre sa couleur minoritaire donc les prisonniers prennent le pouvoir (diag. 4).

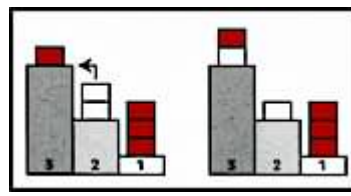


2a

2b

diagramme 2: Exemple de capture

- 2a: le blanc du sommet de la pile (2) va se déplacer sur la pile (1)
- 2b: la pile (1) est prise et change de couleur

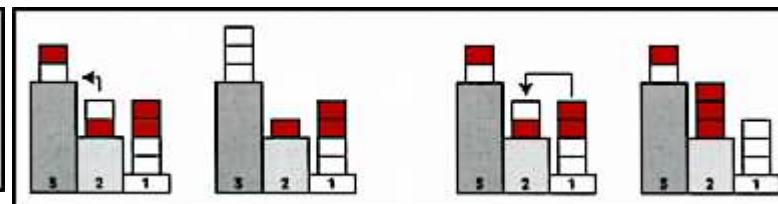


3a

3b

Diagramme 3: Exemple de prisonnier

- 3a: le blanc de la pile (2) se glisse sous la pile (3).
- 3b: la pile (3) contient un prisonnier blanc.



4a

4b

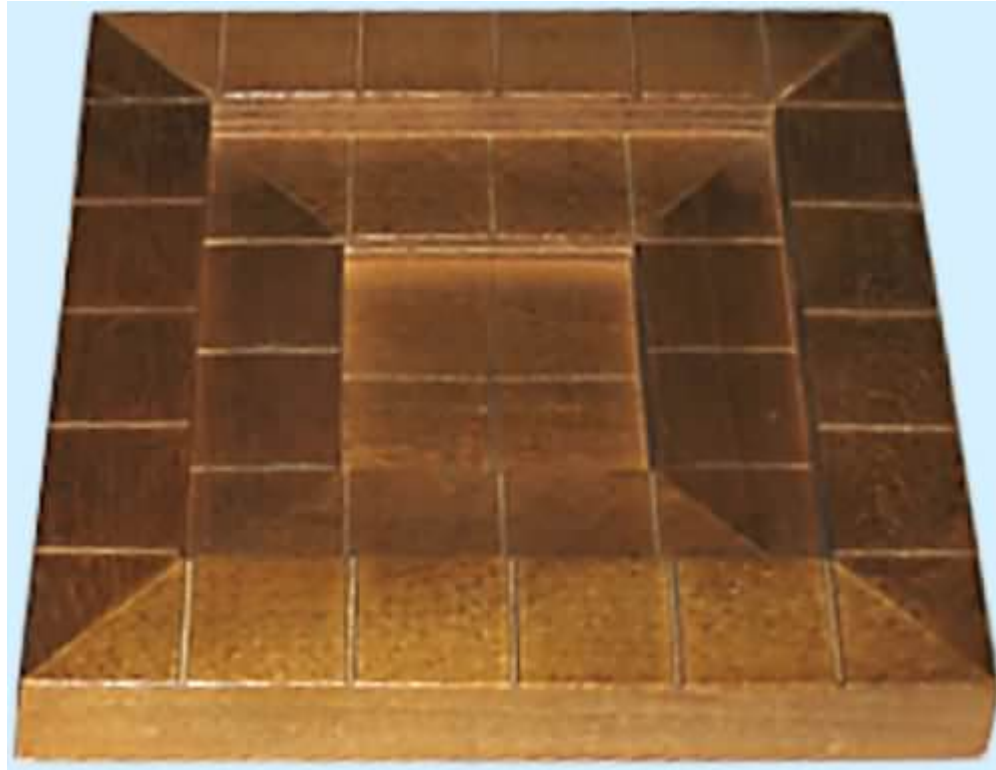
4c

4d

Diagramme 4: Exemple de révolution.

- 4a : le blanc de la pile (2) se glisse sous la pile (3).
- 4b : les deux blancs sont majoritaires sur la pile (3) et prennent le rouge qui est retourné au profit des blancs.
- 4c : le rouge de la pile (1) vient se poser sur la pile (2).
- 4d : les pions blancs se trouvant dans la pile (2) sont capturés. Mais les blancs de la pile (1) deviennent majoritaires et prennent le rouge et

Plateau de jeu (taille réelle = 25 x 25 cm)



[Retour présentation](#)