

# POGO

règle trouvée sur <http://jesweb.net>

## But du jeu

Etre le premier à avoir une pièce de sa couleur au sommet de chaque pile.

## Matériel

Un plateau en bois massif de 3 cases sur 3.  
Par joueur, 6 pièces rondes et empilables,

## Principe

Au départ, chaque joueur met sur la ligne devant lui deux pièces par case, empilées, comme le montre la photo ci-contre:



A tour de rôle, chaque joueur effectue un déplacement, qui doit obéir aux règles suivantes, plus difficiles à expliquer qu'à pratiquer !

Un joueur peut déplacer, au choix, une, deux ou trois pièces, qui doivent déjà être empilées sur la même case.

Les pièces déplacées doivent être prélevées au sommet d'une pile existante: on ne peut pas déplacer des pièces qui sont "sous" d'autres pièces.

La pièce au sommet de l'ensemble déplacé doit être de sa couleur.

Il est obligé de les déplacer d'un bloc, sans les séparer.

L'ensemble déplacé doit bouger du même nombre de cases que le nombre d'éléments dont il est constitué. Le déplacement se fait en ligne ou en colonne (pas de diagonale), peu importe si la case d'arrivée est occupée ou pas. Ainsi, une pièce se déplace d'une case, deux pièces de deux cases, trois pièces de trois cases. Dans les deux derniers cas, le déplacement peut se faire en "coude".

La case d'arrivée ou les cases intermédiaires peuvent être libres ou occupées par n'importe quelles pièces. Le cas échéant, le ou les pièces déplacées s'empilent sur les pièces situées sur la case d'arrivée.

La ou les pièces déplacées s'empilent donc sur les éventuelles pièces de la case d'arrivée. Il n'y a pas de limite à la taille des piles. Ainsi, on peut imaginer que sur une case il y ait 3 pièces claires, une pièce noire et deux pièces claires empilées. Dans ce cas, si c'est au joueur clair de jouer, il peut prélever une, deux, ou trois pièces au sommet de cette pile et les déplacer. S'il prend deux pièces claires, la pile de départ aura une pièce foncée à son sommet après le coup du joueur clair.

Dès qu'un joueur contrôle toutes les piles (en ayant une pièce de sa couleur à leur sommet), il gagne immédiatement la partie.

## Exemples de déplacements



Le déplacement va s'effectuer à partir de la pile montrée par la flèche:



Le joueur peut par exemple choisir de déplacer une pièce vers le bas de la figure (1 pièce = 1 case de déplacement):



Le joueur peut également choisir de déplacer les deux pièces supérieures de la pile, de deux cases. Par exemple vers la droite de la figure, où les deux pièces déplacées viennent s'empiler sur la pièce sombre:



Il peut également faire un déplacement "coude" de deux cases:



Si le joueur décide de déplacer trois pièces, il doit les faire bouger de trois cases. Voici un exemple de déplacement de trois cases:



Autre possibilité de déplacement de trois cases: