



**Agon**

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / [leglobejoueur@gmail.com](mailto:leglobejoueur@gmail.com)

# Agon

## Petite histoire

Le Agon ou *Queen's guards* est un jeu du 18<sup>ème</sup> siècle d'origine française ou britannique. Il présente plusieurs originalités : son plateau, d'abord, de forme hexagonale, ses modalités de capture par encadrement, ensuite, mais surtout le fait qu'il soit un jeu de course purement stratégique.

## Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / course

## Matériel nécessaire

Un plateau hexagonal

1 pion haut foncé (reine)

6 pions plats foncés (soldats)

1 pion haut clair (reine)

6 pions plats clairs (soldats)

## BUT DU JEU

Amener sa reine au centre du plateau de jeu et l'entourer de ses 6 gardes.

## POUR Y PARVENIR

Chaque joueur déplace à tour de rôle une de ses pièces, dans le but de se rapprocher du centre et de gêner l'adversaire dans ses déplacements, en le prenant en tenaille.

## DÉPLACEMENTS

Les soldats et les reines se déplacent à l'identique, d'une case vers une case adjacente de même couleur ou de couleur différente, mais **seulement vers le centre**. Il est interdit de déplacer une pièce vers la périphérie. Il est également interdit de se mettre volontairement en tenaille entre deux pièces adversaires, sauf en cas de capture.

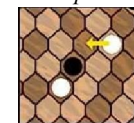


En jaune, les mouvements autorisés

En rouge, les mouvements interdits.

## CAPTURES

Elles se font en prenant une pièce adverse en tenaille, selon les règles, seulement à 180° ou à 180 et 120°. Pour les débutants, il est conseillé d'adopter la règle de prise à 180°, afin de limiter la durée de la partie.



Prise à 180°



Prise à 120°

Lorsqu'un joueur capture une pièce adverse, son tour de jeu s'arrête. La pièce capturée est maintenue sur le plateau de jeu mais doit immédiatement être déplacée par l'adversaire.

→ Un **soldat** doit être déplacé sur une des cases libres **du bord du plateau**.

→ Une **reine** peut être déplacée sur **n'importe quelle case libre du plateau à l'exception de la case centrale**.

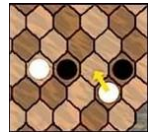
**Il est interdit au joueur de profiter de ce déplacement forcé pour prendre une pièce adverse en tenaille.**

Ce déplacement obligatoire est considéré comme **un tour de jeu**. Une fois le déplacement effectué, **c'est donc à nouveau à l'adversaire de jouer**.

**Remarque1** : dans le cadre d'un déplacement simple, il est interdit de placer une de ses pièces en tenaille entre deux pièces adverses. Mais cette interdiction est levée si le mouvement permet au joueur de prendre.



Mouvement interdit

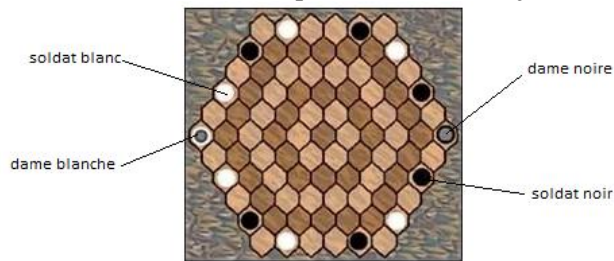


Mouvement autorisé

**Remarque2** : La reine peut être capturée à tout moment, même si elle se trouve sur la case centrale.

### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



Les joueurs se placent de part et d'autre du plateau de jeu, derrière leur reine.

Un tirage au sort (à défaut d'entente entre les joueurs) peut être effectué pour désigner le joueur qui commence.

Chaque joueur déplace à tour de rôle une de ses pièces vers le centre du plateau, en respectant les règles de déplacement et l'obligation de jouer immédiatement les pièces capturées. Il est interdit de passer son tour.

### FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un des joueurs parvient à amener sa reine au centre du plateau et à l'entourer de ses six soldats : il est déclaré vainqueur.

**Remarque** :

Si un joueur entoure la case centrale avec ses six soldats, alors qu'il n'y a pas de reine sur la case, il perd la partie.

#### Résumé

- il est interdit de déplacer ses pièces vers la périphérie, (sauf les pièces capturées),
- les captures se font par encadrement à 180° (+/- 120°)
- un fantassin capturé doit être immédiatement déplacé vers une case libre de la périphérie,
- une reine capturée doit être immédiatement déplacée vers une case libre du plateau, à l'exception de la case centrale
- les captures ne sont pas obligatoires.