

POGO (F)

Jeu de réflexion pour 2 Joueurs – Auteur : Laurent Escoffier

Matériel : 1 plateau, 6 pièces empilables de chaque couleur.

But du jeu : contrôler toutes les pièces, c'est-à-dire réussir à placer une pièce de sa couleur au sommet de chaque pile (on joue vue d'en haut)

Position du départ : les pions sont empilés par deux dans trois cases devant chaque joueur, une rangée de trois cases restant libre entre les deux rangées de pions.

Règle :

- Les joueurs effectuent un déplacement à tour de rôle. Les pièces se déplacent dans toutes les directions, sauf en diagonale, d'un nombre de cases égal au nombre de pièces prélevées.
- Ex. : si je prends 1 pièce, je la pose 1 case plus loin. Si j'en prends 2, je les repose toutes les deux et empilées 2 cases plus loin. Et si j'en prends 3 (le maximum autorisé), je les repose toutes les trois ensemble 3 cases plus loin.
- Les déplacements peuvent décrire des coudes.
- Une pile appartient au joueur qui possède la pièce supérieure : elle ne peut être déplacée ou « cassée » que par lui.
- On peut prendre au maximum 3 pièces d'une pile. La pièce du dessus doit appartenir au joueur qui joue, les autres peuvent être de la couleur de l'adversaire.
- La hauteur des piles n'est pas limitée.
- Les cases occupées n'empêchent pas le passage des pièces.