

# 178 - Pogo

Catégorie ESAR : 406 - jeu de stratégie.

Catégorie ludo : version Ligue Braille.

Editeur jeu original : FilsFils International.

Accessibilité : jeu contrasté.

A partir de 8 ans, pour 2 joueurs.

Présentation :

Chaque joueur prend 6 pions de sa couleur. Au cours des déplacements, les pions des adversaires peuvent s'empiler les uns sur les autres.

C'est la couleur du pion qui est placé au-dessus de la pile qui détermine à qui elle appartient.

Le gagnant est le joueur qui a placé une pièce de sa couleur au sommet de chaque pile.

## **BUT DU JEU**

Contrôler toutes les pièces, c'est-à-dire réussir à placer une pièce de sa couleur au sommet de chaque pile.

## **PREPARATION DU JEU**

Chaque joueur dispose ses 6 pions sur une ligne, en les superposant par 2 sur les 3 cases disposées devant lui.

## **DEROULEMENT D'UNE PARTIE**

- 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.

Exemple : si je prends 1 pièce, je la repose 1 case plus loin. Si j'en prends 2, je les repose toutes les deux et empilées, 2 cases plus loin.

Et si je prends une pile de 3 pièces (le maximum autorisé), je la déplace de 3 cases.

- Les déplacements peuvent décrire des coudes (déplacements en « L »).
- 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. Les pièces de dessous peuvent appartenir à l'autre joueur.
- La hauteur des piles n'est pas limitée.
- Les cases occupées n'empêchent pas le passage des pièces.

## **FIN DE LA PARTIE**

Le premier qui arrive à contrôler tous les pions de l'adversaire gagne la partie.