

AGON - Queen's guard

Ce jeu est paru en Angleterre au début du XIXème siècle. Agon se joue sur un plateau constitué de 91 hexagones répartis en 6 bandes concentriques de couleurs alternées. Les deux joueurs disposent de 7 pièces chacun, une Reine et six Gardes, qu'ils placent en début de partie comme indiqué sur la Figure 1. Une variante propose de poser, à tour de rôle, une pièce sur un hexagone vacant du plateau.

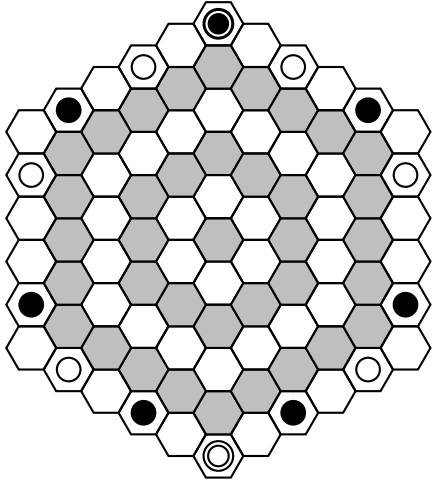


Fig. 1: Position de départ.

Le but du jeu est d'amener la Reine sur l'hexagone central du plateau et de l'entourer de ses 6 Gardes sur les 6 hexagones adjacents. Si un joueur entoure la case centrale avec ses Gardes mais si cette case centrale est vide, il perd la partie. Sur la figure 2 les blancs ont gagné.

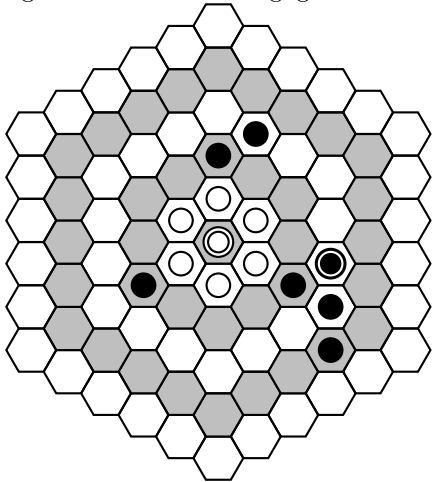


Fig. 2: But du jeu.

Chaque joueur déplace à son tour une de ses pièces, d'un hexagone à un hexagone vide adjacent, soit en direction du centre, soit sur les côtés. Les pièces ne reculent pas et seule la

Reine peut occuper la case centrale. Il y a donc au plus 4 directions possibles pour une pièce comme indiqué sur la figure 3.

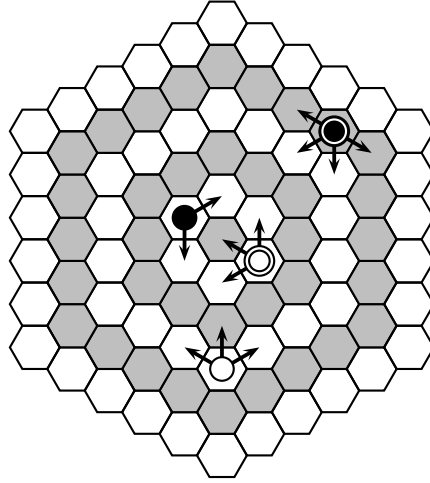


Fig. 3: Déplacements.

Un joueur "capture" une pièce adverse en la prenant en tenaille entre deux de ses pièces (custodian capture). La pièce "capturée" n'est pas retirée du jeu mais est remplacée sur le plateau par son propriétaire, à la place de son tour de jeu! La Reine peut être placée sur n'importe quel hexagone vacant (et faire une capture) sauf au centre, mais un Garde doit être placé au bord du plateau. Si le joueur doit remplacer plusieurs pièces, il les place une à une en commençant par la Reine. Enfin une pièce peut être placée elle-même en tenaille (ce qui peut lui permettre de réaliser une prise). La pièce qui s'est placée en tenaille sera prise au tour suivant si le joueur adverse conserve la position de tenaille.

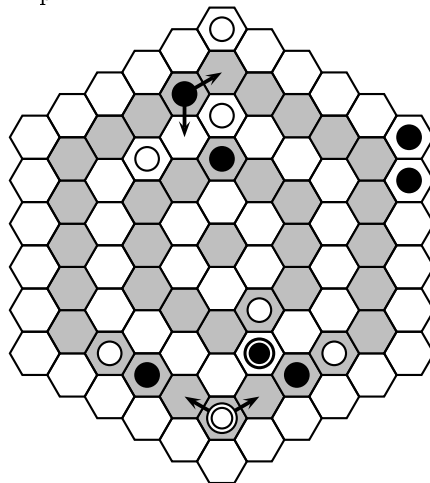


Fig. 4: Prises. Les blancs peuvent prendre une pièce (à gauche) ou deux (à droite). Les noirs peuvent prendre une pièce (à droite) ou se mettre volontairement en tenaille (en bas),

le Garde noir sera alors capturé si les blancs ne déplace aucun de ces deux pions.

Quelques conseils:

- La Reine est une pièce puissante, que l'adversaire hésitera à capturer, si elle n'est pas isolée!
- Une pièce conservée assez loin du centre en début de partie, sera très active en fin de partie à condition qu'elle puisse atteindre le centre rapidement.
- Il est fortement conseillé de privilégier les combinaisons tactiques qui permettent une succession de prise (figure 5) ou la prise de plusieurs pièces à la fois (figure 6). A l'inverse la prise d'une pièce isolée permet souvent à son propriétaire de la replacer à une meilleure position.

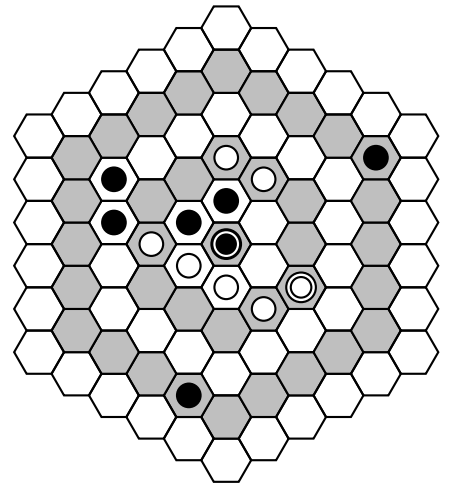


Fig. 5: Les blancs jouent et gagnent en effectuant une succession de prises.

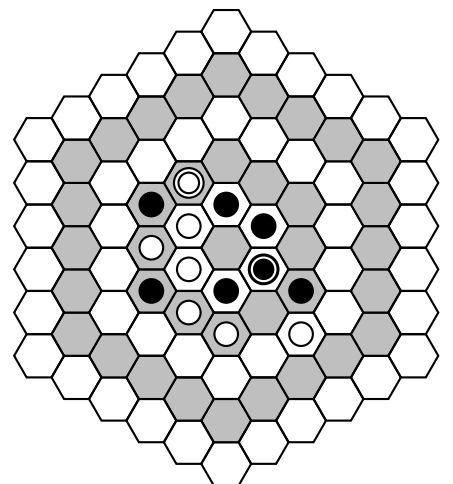


Fig. 6: Les noirs jouent et gagnent en effectuant une prise multiple.

Source: *Jeux et Stratégies* n°36, décembre 1985.

