

Sujet

Jeu tactique : Pogo



Nombre de joueurs : 2

Matériel :

- plateau de 9 emplacements
- 12 pions ronds (6 blancs et 6 noirs)

But du jeu :

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

Description du jeu :

La position initiale des pièces est celle indiquée sur la figure en haut à droite. Le joueur qui a les pièces blanches commence. A tour de rôle, chaque joueur effectue un déplacement qui doit obéir aux règles suivantes :

- Un joueur peut déplacer au choix, une, deux ou trois pièces, qui doivent déjà être empilées sur la même case.
- La pièce au sommet de l'ensemble déplacé doit être de sa couleur. Les pièces de dessous peuvent appartenir à l'autre joueur.
- L'ensemble déplacé doit bouger du même nombre de cases que le nombre d'éléments dont il est constitué.

Les pièces peuvent être déplacées dans toutes les directions, mais pas en diagonale. Le déplacement d'une pile de deux pièces peut se faire en coude. Celui d'une pile de trois pièces peut décrire un ou deux coudes. Peu importe si la case d'arrivée est occupée ou pas. Les cases occupées n'empêchent pas le passage des pièces. La hauteur des piles n'est pas limitée.

Exemples : Si je soulève **une** pièce, je la repose **une** case plus loin. Si je soulève un empilement de **deux** pièces, je le repose sans en séparer les pièces **deux** cases plus loin. Si je soulève un empilement de **trois** pièces (le maximum autorisé), je le repose **trois** cases plus loin.

Objectif du projet :

Permettre à l'utilisateur de jouer à **Pogo** contre l'ordinateur. L'utilisateur devra choisir au début de la partie s'il désire jouer avec les blancs ou les noirs, ou s'il désire regarder l'ordinateur jouer contre lui-même.