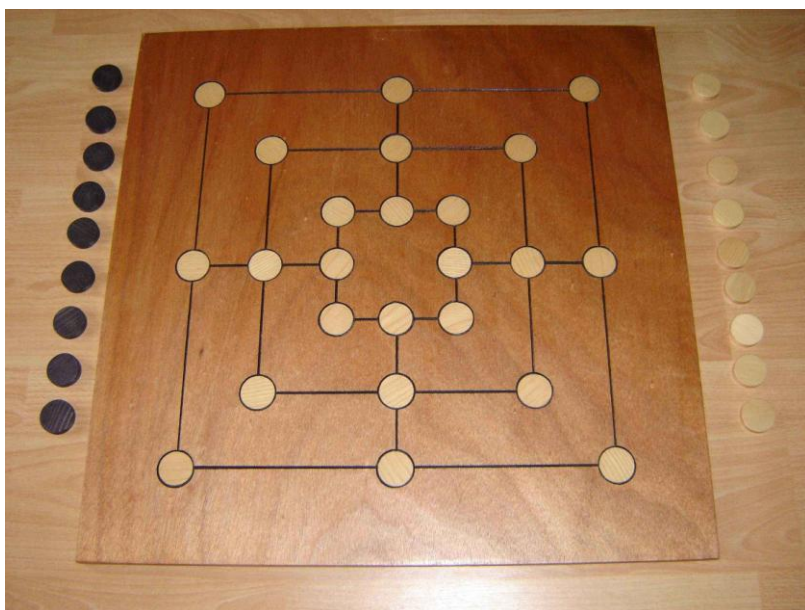


MOULIN

Jeu répandu dans toute l'Europe, depuis l'Antiquité — 2 joueurs

Ce jeu, également appelé « merelle » ou « marelle », proviendrait de Grèce ou de Phénicie et aurait été emporté et popularisé par les Vikings. Un damier a été retrouvé en 900 en Norvège. D'autres sources reconnaissent des damiers sculptés de ce jeu dès 1400 av. JC en Égypte. Ce jeu s'est par la suite beaucoup diffusé au Moyen-âge, jusqu'au Moyen Orient, et connaît aujourd'hui des variantes dans tous les coins du monde.



Âge

À partir de 7 ans

Durée

14 min 59

But du jeu

Retirer les pions de son adversaire en alignant trois de ses pions

Matériel

1 plateau – 9 pions blancs, 9 pions noirs

Mise en place

Le plateau est vide, chacun a ses pions de sa couleur.

Déroulement

Le jeu se déroule en 2 phases.

- Lors de la première phase, chaque joueur pose à son tour un pion de sa couleur sur un emplacement de son choix. Lorsqu'on réalise un alignement de 3 pions (sur 3 points reliés par une ligne), on enlève un pion adverse du plateau.

- La seconde phase commence quand tous les pions ont été posés. Chaque joueur, à tour de rôle, déplace un pion de sa couleur d'un emplacement à un autre, relié par un trait. Comme auparavant, chaque ligne de trois pions permet de capturer un pion adverse. Les aller-retours d'un coup sur l'autre sont permis (et c'est radical !).

Quand un joueur n'a plus que 4 pions, il peut à ce moment du jeu déplacer l'un de ses pions sur n'importe quel emplacement libre.

Fin de partie

La partie s'arrête quand un joueur parvient à manger 7 pions à son adversaire.

