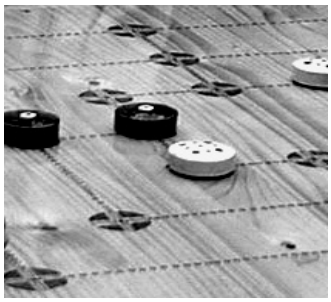


XIIIème | France | stratégie | 2 pers.

Moulin

❒ à partir de 7 ans

❒ durée : env. 15 min

Le jeu du Moulin, très populaire au Moyen-Âge, est original par son mode de prise.
Faire un "moulin", c'est à dire aligner trois de ses pions, permet de prendre un pion adverse.

historique

*Ce jeu était très en vogue dans l'Europe du Moyen-Âge sous le nom de **Merelle** (aujourd'hui on emploie souvent le nom de **Marelle** pour le désigner). Ses origines remontent à l'Antiquité.*
Le diagramme et le nombre des pions étaient variables selon les différents pays d'Europe où le jeu était pratiqué.
*De nos jours, des variantes du Moulin sont jouées aux quatres coins du monde, comme le **Mylna** en Islande, le **Chuk Sam** en Chine ou l'**Akidada** au Nigéria.*

matériel

Un **plateau** de **24 intersections**,
9 pions d'une couleur, 9 pions d'une autre.

but du jeu

Capturer les pions de l'adversaire en réalisant des alignements de trois pions.

Marelle sur tablier.
Détail de la "Suite des Nobles Pastorales", vers 1520.
Tapisserie. Paris, musée du Louvre.
in Histoire des jeux de société.

déroulement

première phase de jeu : la pose des pions

On pose, à tour de rôle, un de ses pions sur une intersection de son choix.
Si on parvient à réaliser un alignement de trois pions, on retire **immédiatement** du jeu un pion adverse de son choix. Un alignement est réalisé lorsque 3 pions se trouvent sur des intersections contiguës, reliées par une ligne (voir figures ci-dessous).
Attention, dans cette phase de jeu, il n'y a pas de déplacement de pion.
Lorsque tous les pions sont posés, on passe à la phase suivante.

seconde phase de jeu : le déplacement des pions

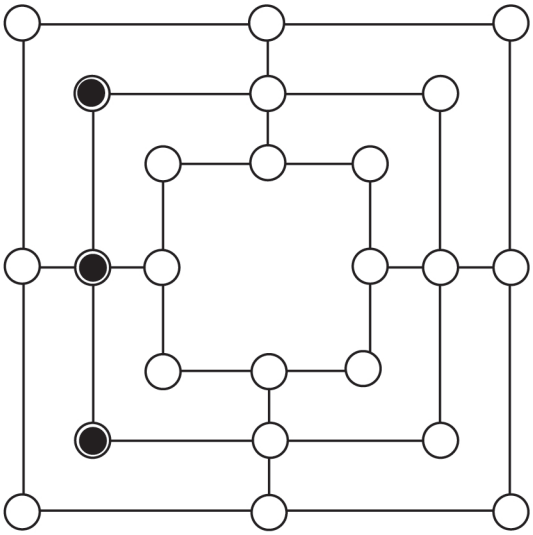
A son tour de jeu, on déplace un de ses pions dans le but de réaliser un alignement de trois pions.
Un pion se déplace d'une seule intersection à la fois, en suivant les traits du diagramme, et forcément vers une intersection libre. Comme dans la 1ère phase, chaque fois que l'on parvient à réaliser un alignement de trois pions, on retire immédiatement du jeu un pion adverse de son choix.

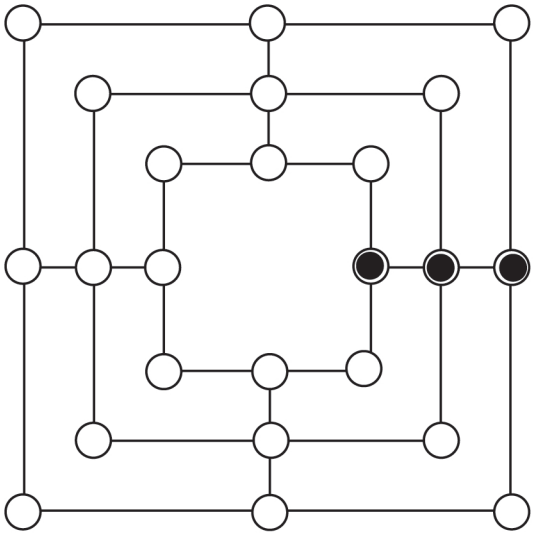
Lorsque l'on n'a plus que 4 pions, on peut déplacer, à son tour de jeu, un de ses pions sur **n'importe quelle intersection du jeu**, et ceci jusqu'à la fin de la partie.

fin de la partie

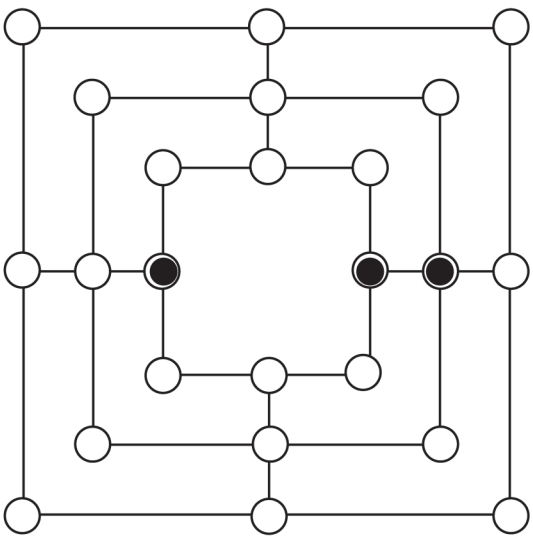
Lorsqu'une personne ne possède plus que 2 pions, elle a perdu et la partie est terminée.

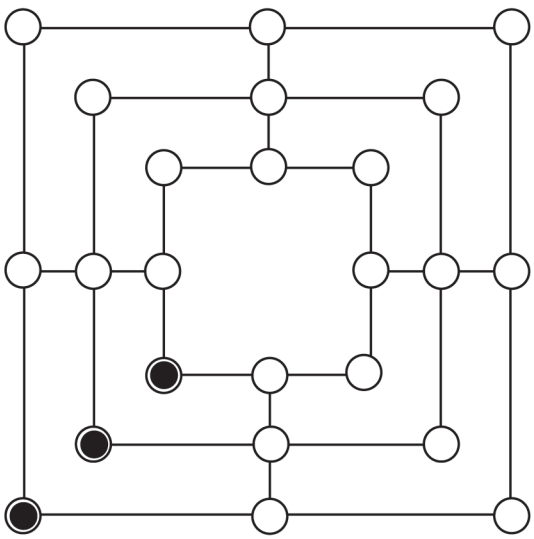
exemples d'alignements





exemples de faux alignements





le Moulin