



Jeu du moulin

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Jeu du moulin

Petite histoire

Le jeu du moulin ou merreles ou jeu du jarret est un jeu de stratégie très populaire dans de nombreuses cours européennes aux XIIIème et XIVème siècles. Il reste encore aujourd'hui largement pratiqué en Allemagne, en Autriche et en Suisse.

Même si son origine est controversée, comme pour la plupart des jeux anciens, le jeu du moulin est souvent attribué à la Rome antique.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / alignement

Matériel nécessaire

un plateau

9 pions clairs

9 pions foncés

BUT DU JEU

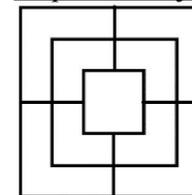
Capter 7 pions de l'adversaire en effectuant des alignements avec ses propres pions.

POUR Y PARVENIR

Les joueurs déposent leurs pions à tour de rôle sur le plateau, puis les déplacent.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le plateau de jeu



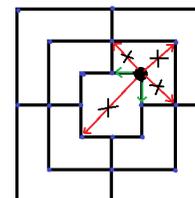
En début de partie, tous les pions sont à l'extérieur du plateau qui est placé entre les joueurs.

Les joueurs décident d'un commun accord ou par tirage au sort lequel des deux commence à jouer et quelle est sa couleur.

La partie se déroule en 3 phases.

Phase 1 : les joueurs **déposent** à tour de rôle un pion sur une des intersections libres du plateau. **Durant cette phase, les pions posés ne peuvent pas être déplacés.**

Phase 2 : quand les joueurs ont posé tous leurs pions, ils les **déplacent** à tour de rôle **d'une intersection vers une intersection voisine libre, en suivant les lignes du plateau.**



Le pion noir a deux options de déplacement (flèches vertes).

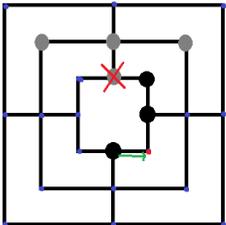
Phase 3 : quand un joueur **n'a plus que 3 pions** sur le plateau, il peut déplacer ses pions d'une intersection vers **n'importe quelle intersection libre.**

Durant chacune de ces phases, les joueurs peuvent capturer les pions adverses.

Pour capturer un pion à l'adversaire, un joueur doit **aligner trois de ses propres pions** le long des lignes du plateau (les alignements en diagonale ne sont pas pris en compte).

Le joueur choisit quel pion il capture, mais il ne peut pas s'agir d'un pion entrant dans la composition d'un moulin adverse, sauf si tous les pions adverses forment des moulins.

NB : on appelle moulin, l'ensemble de 3 pions alignés



Si noir se déplace sur le point rouge ou, selon la phase de jeu, dépose un pion sur ce point, il capture le pion blanc marqué d'une croix, et obligatoirement celui-ci, les autres formant un moulin.

Remarque :

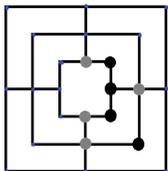
C'est la réalisation d'un moulin qui autorise la capture. Les moulins constitués lors des tours précédents et non défaits ne permettent pas de capturer.

FIN DE PARTIE

La partie se termine soit :

- quand un des joueurs **n'a plus que deux pions en jeu : il a alors perdu ;**

- quand un des joueurs **est dans l'incapacité de jouer** à son tour de jeu parce que tous ses pions sont bloqués (le joueur possède plus de trois pions sur le plateau et aucun d'entre eux n'a d'intersection libre adjacente à sa position) ;



Si c'est au tour de noir de jouer, il a perdu car il ne peut déplacer aucun pion

- quand **50 coups sont joués sans qu'aucune prise ne soit effectuée : la partie est déclarée nulle**, quel que soit le nombre de pions capturés par chaque joueur ;

- quand la même situation se reproduit **plus de trois fois : la partie est également déclarée nulle** quel que soit le nombre de pions en jeu de chaque joueur.

RESUME

- chaque joueur possède 9 pions,
- phase 1 : les joueurs déposent à tour de rôle 1 pion sur une intersection,
- phase 2 : les joueurs déplacent un de leurs pions vers une intersection libre voisine,
- phase 3 : quand un joueur n'a plus que 3 pions, il les déplace vers n'importe quelle intersection libre,
- pour capturer, un joueur doit créer un moulin (alignement de 3 pions le long des lignes),
- les pions n'appartenant pas à un moulin sont capturés en priorité,
- si un joueur ne peut pas jouer, il perd la partie.