

*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



www.atoidejouhet.com

Merellus Circularis

*Jeu pour 2 joueur, à partir de 5 ans
Durée d'une partie : moins de 5 minutes*

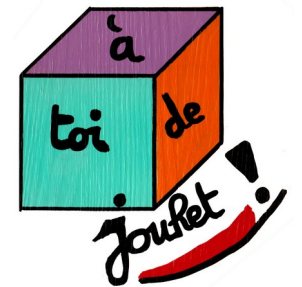


Un jeu de l'Antiquité ...



... originaire de Rome

Marque Déposée



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française*

Matériel

- un plateau de jeu en Pin maritime.
- un sac en toile de jute contenant 3 pions clairs et 3 pions foncés en hêtre.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

Introduction

La **Merellus Circularis** (traduire par **Marelle Circulaire**) est un jeu simple et très rapide au même titre que le **Morpion**.

Il est excellent pour l'apprentissage des plus jeunes aux jeux d'alignement de pions ... et à tout âge pour des parties rapides !

Pour la petite histoire ...

... le tracé circulaire du plateau est connu depuis l'Antiquité. Plusieurs diagrammes ont été retrouvés gravés dans des dalles de Forum ou sur des **tegulae** (grandes tuiles plates) qu'utilisaient les Romains.

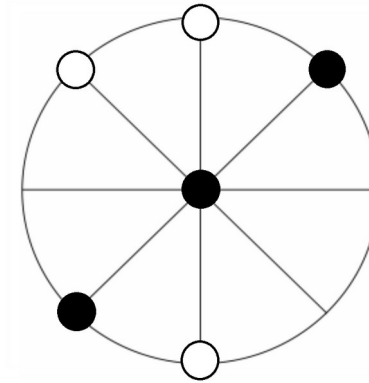
Dans la littérature, un passage de l'**Ars Amatoria** d'Ovide (1^{er} siècle av. J.C.) fait une allusion au principe de l'alignement, mais ne donne pas d'indications plus précises sur les règles ni même sur le nom initial du jeu.

S'il est appelé **Marelle Circulaire** en français actuel, j'ai choisis la langue Latine pour le nommer compte tenu de ses origines certaines. Avec un léger anachronisme : le mot **circularis** est bien du Latin ancien, mais le mot **marellus** n'apparaît qu'en **Bas Latin**, soit à la toute fin de la domination de Rome.

Une petite liberté linguistique prise par **A Toi De Jouhet !** pour rendre aux Romains ... ce qui appartient aux Romains.

But du jeu

Aligner ses trois pions sur l'un des quatre diamètres du cercle (comme par exemple les pions noir sur le schéma ci-dessous).



Il existe 2 variantes de ce jeu, elles diffèrent seulement par leurs mise en place

Variante 1

Les pions sont déjà placés comme sur la photo figurant en première page de ce livret pour commencer la partie.

A tour de rôle, les joueurs déplacent un de leur pions d'une seule intersection à une autre.

On ne peut pas placer 2 pions sur la même intersection ni sauter par dessus un autre pion.

Variante 2

Les pions sont placés en dehors du plateau de jeu pour commencer la partie. A tour de rôle, les joueurs vont placer leurs pions sur une intersection disponible.

S'il n'y a pas de gagnant une fois les 6 pions placés, la même règle de déplacement que la Variante 1 s'applique.

Conseil du fabricant

Quelque soit la variante choisie, les parties sont très courtes : jouez plusieurs manches pour déterminer un vainqueur !