

*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

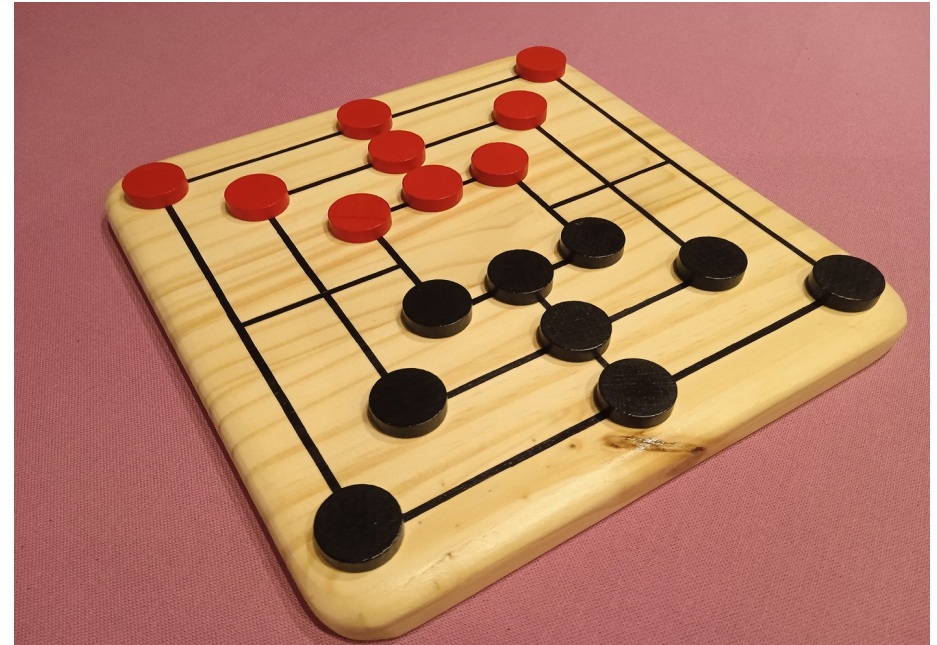
**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



www.atoidejouhet.com

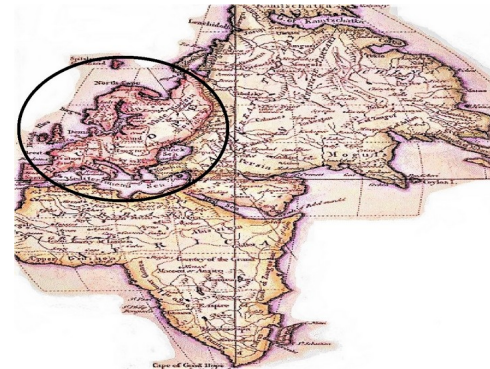
Moulin

*Jeu pour 2 joueurs, à partir de 8 ans
Durée d'une partie : 10 minutes environ*

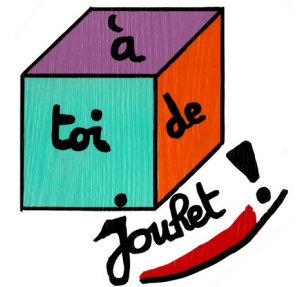


Un jeu du Moyen-Age ...

Marque Déposée



... originaire d'Europe



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

Matériel

- un plateau de jeu en Pin maritime de 24 intersections.
- un sac en toile de jute contenant 9 pions rouges et 9 pions noirs en hêtre.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

Introduction

Immense classique des jeux de pions, le **Moulin** (aussi appelé **Marelle** ou **Jeu de Mérelles**) est un jeu indémodable de placement et d'alignement. C'est le jeu le plus populaire en Europe au Moyen-Age avant l'avènement des **Échecs**.

Pour la petite histoire ...

... le **Moulin** est très pratiqué dans toute l'Europe médiévale, des peuplades Vikings du Nord jusqu'aux cours royales Espagnoles ou Portugaises. Il y a différentes variantes du jeu, en fonction du tracé du plateau ou du nombre de pions notamment.

Ces racines remontraient peut-être à l'Antiquité voire même à l'Age du Bronze, où il devient encore plus difficile de lui attribuer une provenance exacte. Des tracés similaires datant d'avant J.C. auraient été retrouvés notamment en Irlande, en Égypte, en Grèce et à Rome, mais les historiens n'ont pu à ce jour les dater avec précision et déterminer s'il s'agissait bien là de plateaux de jeu.

Référencé dans le célèbre Livre des Jeux d'Alphonse de Castille et ses superbes illustrations au XIIIème siècle sous le nom d'« **Alquerque de 9** », toujours pratiqué de nos jours en Allemagne, en Autriche ou en Suisse, le **Moulin** n'a pas encore révélé tous ses secrets.

But du jeu

Capturer 7 pions adverses.

Déroulement d'une partie

Les joueurs disposent de 9 pions chacun, situés en dehors du plateau en début de partie. Ils se mettent d'accord pour savoir qui commence.

Une première phase de jeu voit les joueurs placer leurs pions à tour de rôle sur le plateau. La seconde phase de jeu verra les joueurs dans l'obligation de déplacer à tour de rôle un de leur pion sur le plateau, d'un point adjacent à un autre reliés entre eux par un trait.

A tout moment dans la partie (en phase de placement comme en phase de déplacement) un joueur qui alignera 3 pions constituera un **Moulin**, et capturera alors un pion de son choix à son adversaire **sauf** sur un **Moulin** constitué : les 3 pions d'un **Moulin** déjà en place sont en effet protégés de toute capture adverse.

Laisser un **Moulin** en place ne permettra pas de prise au tour suivant : chaque prise devra être la conséquence de la réalisation d'un nouvel alignement de 3 pions. En revanche, il est tout à fait autorisé de défaire un **Moulin** ... pour le refaire au coup suivant !

En toute fin de partie, le malheureux joueur à qui il ne reste plus que 3 pions aura le grand avantage de disposer de déplacements « libres » : à son tour de jeu, il pourra déplacer un de ses pions sur n'importe quel point libre du plateau, adjacent ou pas.

Cette règle permet en principe de considérablement rééquilibrer la partie et de pouvoir renverser une situation désespérée. Mais attention : si les 2 joueurs n'ont plus que 3 pions chacun, ils ont tous les 2 le droit de bénéficier du déplacement « libre » !

Le vainqueur sera celui qui capture 7 pions à son adversaire (ce dernier n'en aura alors plus que 2, annihilant pour lui toute possibilité de **Moulin**).