

# Règle du jeu du moulin

D'après C. BREYER, *Jeux et jouets à travers les âges. Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Bruxelles, éditions Safran, 2010, p.101.

## **Préparation du jeu**

Chaque joueur reçoit 9 pions de même couleur. Le plateau est vide au départ du jeu.

## **But du jeu**

Former des alignements de trois pions permettant de prendre des pions adverses.

## **Déplacement des pions**

Attention, le jeu se déroule en deux phases : une phase de pose, où les joueurs placent à tour de rôle leurs pions sur le plateau, une phase de déplacement des pions sur le plateau. Dans la première phase du jeu, les pions sont déposés sur les intersections, pour tenter de former des alignements de trois pions tout en tentant d'empêcher l'adversaire de faire de même. Dans la seconde phase du jeu, une fois tous les pions déposés sur le plateau, les pions se déplacent en suivant les lignes, vers une intersection voisine libre. Il est interdit de sauter au-dessus d'un pion, sauf pour le joueur qui ne dispose plus que de trois pions (fin de la deuxième phase du jeu).

## **Prise de pions adverses**

Dès qu'un joueur réussit à aligner trois pions, il peut prendre, sur le plateau, un pion adverse de son choix, à l'exception de pions appartenant à un alignement déjà formé (Toutefois, si tous les pions adverses sont dans des alignements, le joueur aura néanmoins le droit de défaire un de ces alignements pour prendre un pion).

## **Déroulement du jeu**

On décide ou on tire au sort le joueur qui commence.

### 1) Première phase de jeu :

Pour commencer, chaque joueur place, à tour de rôle, un de ses pions sur une intersection du plateau de jeu, en tentant de former un alignement de trois pions, tout en empêchant l'adversaire de faire de même.

Dès qu'un joueur parvient à aligner trois pions, il peut prendre un pion adverse de son choix.

### 2) Deuxième phase de jeu :

Lorsque tous les pions sont sur le plateau, les joueurs déplacent à tour de rôle un pion de leur choix vers une intersection voisine restée libre, pour essayer de former d'autres alignements. Là encore, si un joueur réussit à aligner trois pions, il peut à nouveau prendre un pion de l'adversaire.

Attention : lorsqu'un alignement déjà formé est démonté pour en former d'autres, il est interdit de reformer le même alignement avec les mêmes pions !

> *Astuce* : les alignements déjà formés devront dès lors rester en place le plus longtemps possible. Il faudra donc d'abord tenter de former de nouveaux alignements de trois pions avec les pions isolés.

Lorsqu'un joueur ne dispose plus que de trois pions, il peut déposer un de ses pions où bon lui semble, de la manière la plus avantageuse possible, pour tenter d'aligner ses trois pions et prendre ainsi un pion à l'adversaire.

Dès qu'un joueur ne dispose plus que de deux pions, la partie est terminée !

## **Le gagnant**

Le joueur qui réussit à prendre sept pions à l'adversaire remporte la partie.