

ÂGE CONSEILLÉ

à partir de
6-7 ans

DURÉE D'UNE PARTIE

5 à 10
minutes

NOMBRE JOUEURS

2

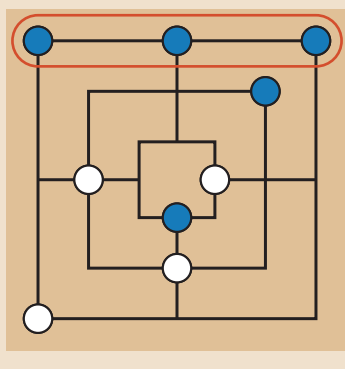
La marelle s'appelle aussi le jeu du moulin, les méréelles, le charret, la dame ou nine men's morris.

CONTENU DU JEU : 1 coffret-plateau en bois de 24 intersections + 18 pions (9 par couleur).

LE BUT DU JEU : Former des moulins pour retirer les pions de l'adversaire. On gagne quand il ne lui reste que 2 pions, ou quand il ne peut plus bouger.

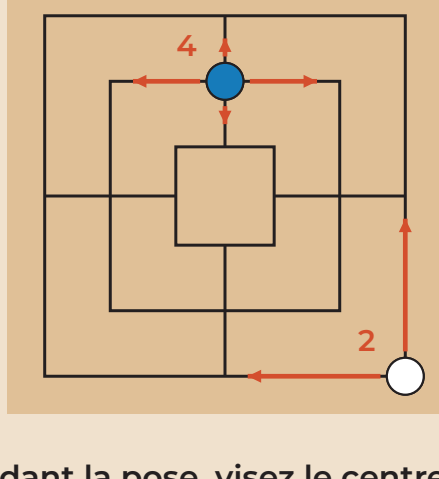
MISE EN PLACE : Le plateau est vide. Chaque joueur prend ses 9 pions. Les pions se posent uniquement sur les intersections, là où les lignes se croisent. On tire au sort le joueur qui commence.

Le moulin : trois pions de la même couleur alignés sur une même ligne du plateau : un côté de carré ou une ligne du milieu. Il n'y a pas de diagonale. Le joueur qui forme un moulin retire aussitôt un pion adverse de son choix, sauf un pion qui fait lui-même partie d'un moulin. Si tous les pions adverses sont dans des moulins, il peut quand même en retirer un.



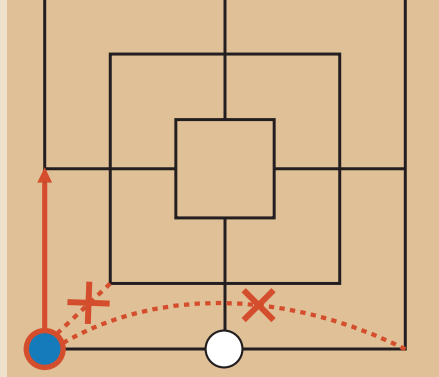
Un moulin : 3 pions de la même couleur alignés sur une ligne du plateau

1. La pose : chacun son tour, les joueurs posent un pion sur une intersection libre, jusqu'à ce que les 18 pions soient placés. Un pion posé ne bouge plus pendant cette phase. Un moulin formé pendant la pose retire déjà un pion adverse.

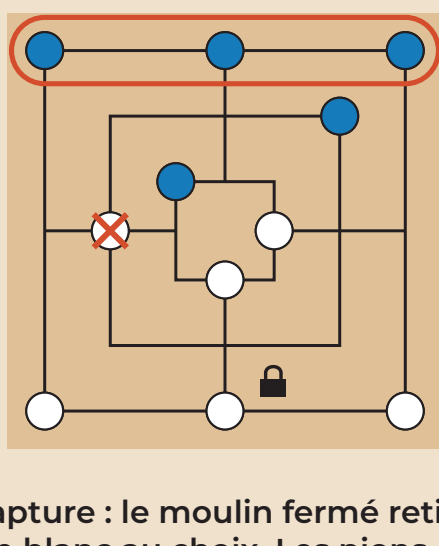


Pendant la pose, visez le centre : un pion du carré du milieu a 4 voisines, un pion dans un coin n'en a que 2

2. Le déplacement : chacun son tour, les joueurs font glisser un de leurs pions vers une intersection voisine et libre, en suivant une ligne. Un seul pas par tour. On ne saute pas par-dessus un pion, et on ne coupe pas en diagonale.

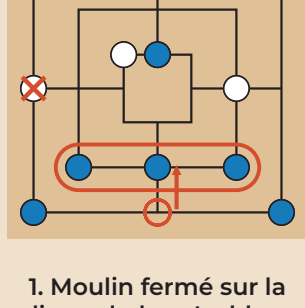


Le déplacement : un pas vers une intersection voisine libre, en suivant une ligne. Pas de diagonale, pas de saut par-dessus un pion

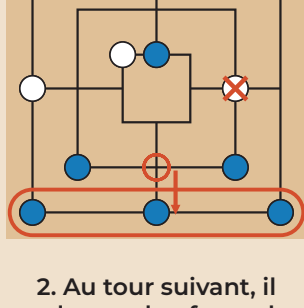


La capture : le moulin fermé retire un pion blanc au choix. Les pions d'un moulin déjà formé (ligne du bas) sont protégés

Un moulin que l'on ouvre en déplaçant un pion, puis que l'on referme au tour suivant, compte comme un nouveau moulin : il retire encore un pion.



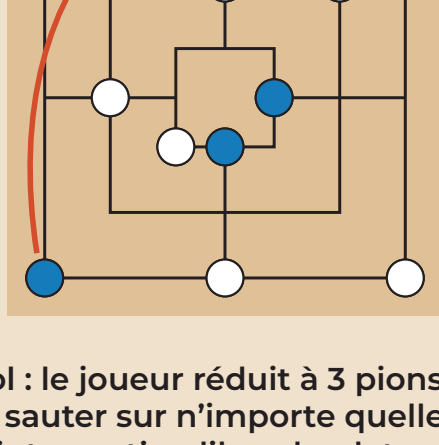
1. Moulin fermé sur la ligne du bas. Le bleu monte son pion du milieu : nouveau moulin, un pion blanc capturé



2. Au tour suivant, il redescend, referme le premier moulin et capture encore

Fin de la partie : Un joueur perd dès qu'il ne lui reste que 2 pions, ou dès qu'aucun de ses pions ne peut bouger.

Variante « le vol » : à convenir avant de jouer. Un joueur qui n'a plus que 3 pions peut déplacer un pion vers n'importe quelle intersection libre du plateau.



Le vol : le joueur réduit à 3 pions peut sauter sur n'importe quelle intersection libre du plateau

Trois conseils pour gagner : visez le centre pendant la pose, les intersections du carré du milieu ont 4 voisines, les coins 2 seulement. Ne fermez pas un moulin trop tôt : pendant la pose, l'adversaire vous voit venir et bloque la troisième intersection ; préparez plutôt deux alignements à la fois. Comptez les pions mobiles : un adversaire qui n'a plus qu'un pion capable de bouger est à un coup de la défaite, même s'il lui reste six pions.