

LE JEU DU MOULIN

Aperçu en : France et Suisse

Nombre de joueurs : 2 personnes

Histoire :

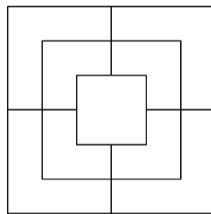
Le jeu du moulin est un des jeux dont la pratique est la plus **ancienne**. S'il est difficile de dater précisément son émergence, des traces de ce jeu ont été retrouvées en **Egypte** dans les **années XIV avant Jésus Christ**.

En **Europe**, il est tout d'abord apparu en Espagne avant de se diffuser dans les autres pays. Il y était particulièrement en vogue au **Moyen-Age**. Aujourd'hui, les règles peuvent **varier** légèrement d'un pays à l'autre. Le jeu du moulin est nommé « Mylna » en Island, « Chuch Sam » en Chine ou encore « Akidada » au Nigéria.

Matériel :

- **1 plateau**. Il comprend trois carrés imbriqués (un petit, un moyen, un grand) et quatre lignes qui relient les carrés par leur milieu. Il comprend 24 intersections.

Plateau :

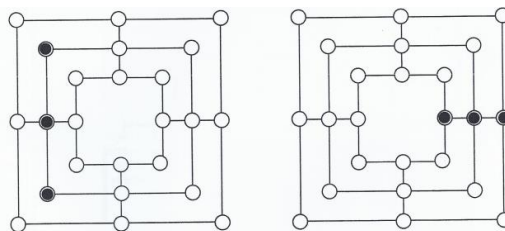


- **18 pions**, dont 9 d'un type ou d'une couleur qui se distingue des 9 autres.

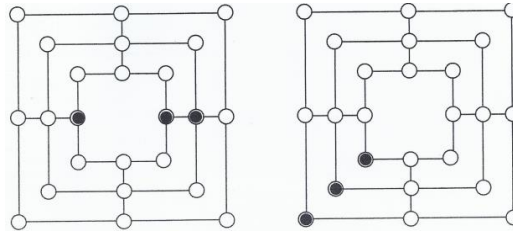
But du jeu :

Le but du jeu est de former des « **moulins** » : aligner trois pions sur des intersections reliées par une ligne horizontale ou verticale (les diagonales ne peuvent pas former de moulins). Quand un joueur forme un moulin, il peut enlever un pion de son adversaire.

Exemples d'alignements qui forment des moulins :



Exemples d'alignements qui ne forment pas de moulins :



Il y a ainsi deux façons remporter le jeu : (1) faire en sorte que son adversaire **ne puisse plus déplacer aucun de ses pions** ; (2) faire en sorte de son adversaire n'ait **plus que deux pions sur le plateau**.

Règles :

- Au départ, le plateau est **vide**.
- L'un après l'autre, les joueurs **placent** un de leur pion sur le plateau. Ils renouvellent l'opération jusqu'à ce que tous les pions soient sur le plateau. Dès cette phase, il est possible de créer des moulins et donc d'enlever du plateau un pion de son adversaire (plus de détail ci-après).
- Pour la suite du jeu, les joueurs **déplacent** un de leurs pions chacun leur tour. Le déplacement se fait d'une intersection à une autre, sur des lignes adjacentes.
- Suite à un déplacement, si un des joueurs forme un moulin, il **enlève** du plateau un pion de son adversaire. Il ne peut pas choisir d'enlever un pion qui fait partie d'un moulin. Dans le cas exceptionnel où tous les pions de son adversaire forment des moulins, il peut enlever n'importe lequel.
- Si les joueurs choisissent d'**ouvrir** puis de **refermer** le même moulin, ils peuvent à nouveau enlever un pion de leur adversaire. *Cette règle peut être annulée après d'avantage de pratique du jeu. Dans ce cas, on ne peut pas refaire deux fois le même moulin.*
- Les pions qui ont été enlevés du plateau ne peuvent **pas y revenir**.
- Quand un joueur n'a plus que trois pions sur le plateau, il peut désormais **sauter** pour se déplacer : aller sur n'importe quelle intersection du plateau non occupée, même si celle-ci n'est pas sur une ligne adjacente.
- Quand un joueur **ne peut plus déplacer aucun de ses pions** ou **n'a plus que deux pions** sur le plateau, son adversaire est déclaré gagnant.