JEU 15 : MARELLE
(ou jeu du moulin)

RÈGLE DU JEU / REGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGL E DU JEU / RÈGLE DU JEU RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU /REGLE DU JEU

REGLE DU JEU

Le jeu se déroule en deux temps : la pose puis le mouvement.

La pose

tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre.

Le mouvement

lorsqu'il n'a plus de pion à poser, chaque joueur fait glisser l'un de ses pions vers une intersection voisine libre en suivant un chemin prévu.

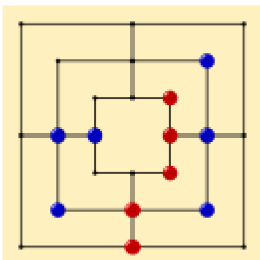
À tout moment du jeu, celui qui réalise un moulin — c'est-à-dire l'alignement de trois de ses pions — peut capturer un pion adverse, sauf si celui-ci fait déjà partie d'un moulin.

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer, il est alors le perdant. Une règle optionnelle donne une seconde chance à celui qui ne possède plus que trois pions : il peut alors se déplacer en sautant où il veut.

Le « double-moulin »

Dans la configuration ci-dessous, la position des rouges est très avantageuse. On y observe la situation du « double-moulin » puisque l'ouverture par le bas du moulin de droite forme aussitôt un autre moulin, mouvement qui peut se répéter et offre à chaque fois un pion bleu aux rouges...

Les pions bleus de gauche auraient besoin de deux temps pour constituer un moulin : monter l'un puis glisser un autre à sa place. Certes, les pions bleus de droite sont intouchables car alignés, mais, au moindre mouvement de ce côté, le moulin sera détruit.



RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU