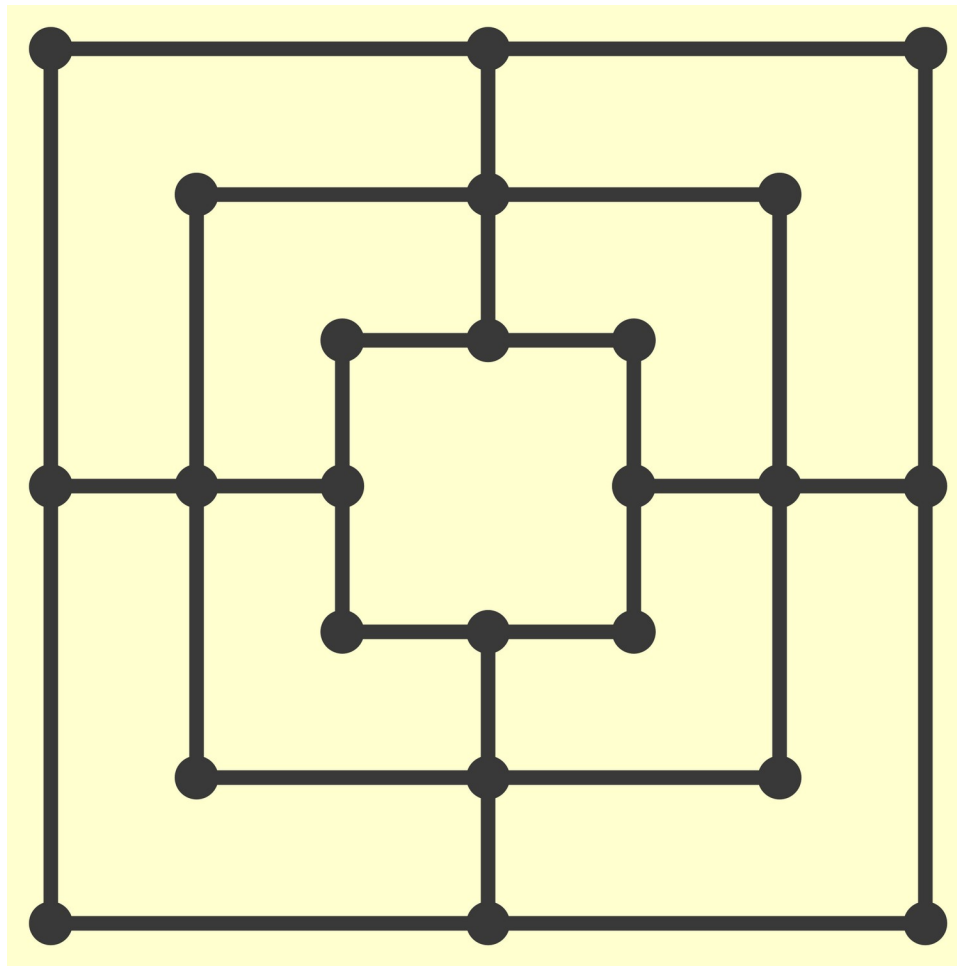


## JEU DE LA MÉRELLE OU JEU DU MOULIN



### matériel

- un plateau de jeu (à redessiner sur une feuille, planche de bois, un tissu...)
- 9 pions x 2 couleurs différentes (noix, noisettes, bouchons,...)

### UN PEU D'HISTOIRE...

Le jeu de la Mérelle est un **jeu très ancien**, déjà pratiqué par les Egyptiens et les Romains. En France, c'est au **XIV<sup>e</sup> siècle (entre 1300 et 1400)** qu'il devient **populaire**, un peu avant l'époque de Jean sans Peur. Il fait partie des **jeux de stratégie autorisés** à la différence des **jeux de hasard** mal vus car souvent liés à de l'argent.



### NOMBRE DE JOUEURS : 2

### BUT DU JEU

Pour gagner il faut réduire les pions de son adversaire à **moins de deux pions** ou **bloquer tous ses pions** grâce à la construction de « moulins ».

### DÉROULEMENT

#### PHASE 1 : PHASE DE PLACEMENT DES PIONS

- Le joueur qui commence est tiré au hasard. Chaque joueur **place** à tour de rôle un pion sur le plateau au niveau d'une **intersection** ou d'un angle .
- Le but de cette phase 1 est de former un « moulin » ou « mérelle », c'est-à-dire un **alignement de 3 pions de la même couleur, en suivant les lignes du jeu.**
- Lorsqu'un joueur forme un moulin, il peut capturer un pion adverse se trouvant n'importe où sur le plateau (sauf les « moulins » qui sont protégés).

#### PHASE 2 : PHASE DE MOUVEMENT

- Chaque joueur **déplace** à tour de rôle un pion. Comme pour la phase 1, chaque joueur qui parvient à former un **nouveau moulin** prend un pion à son adversaire.
- Les pions ne peuvent se déplacer que d'une **seule case libre à la fois** et **en suivant les lignes** tracées sur la table.
- un **pion ne peut pas sauter par dessus une case déjà occupée**
- les joueurs doivent déplacer obligatoirement à chaque tour un de leurs pions même s'ils sont obligés pour cela de « casser » un moulin
- **il n'est pas possible de casser et reformer le même moulin à chaque tour**

### BONNE PARTIE !