

La merelle

NOMBRE DE JOUEURS : 2

MATÉRIEL : 1 plateau de jeu (même dessiné), 9 jetons noirs, 9 jetons blancs.

TYPE DE JEU : stratégie, placement de pions

MISE EN PLACE : donner les 9 jetons de chaque couleur à chacun des joueurs.

On tire au sort celui qui commence.

But du jeu: former des moulins
pour éliminer ou bloquer l'adversaire.

Un *moulin*, c'est l'alignement de 3 jetons du même joueur, sur 3 intersections reliées par une même ligne. Lorsqu'on forme un moulin, on écarte du plateau, définitivement, un jeton de l'adversaire.

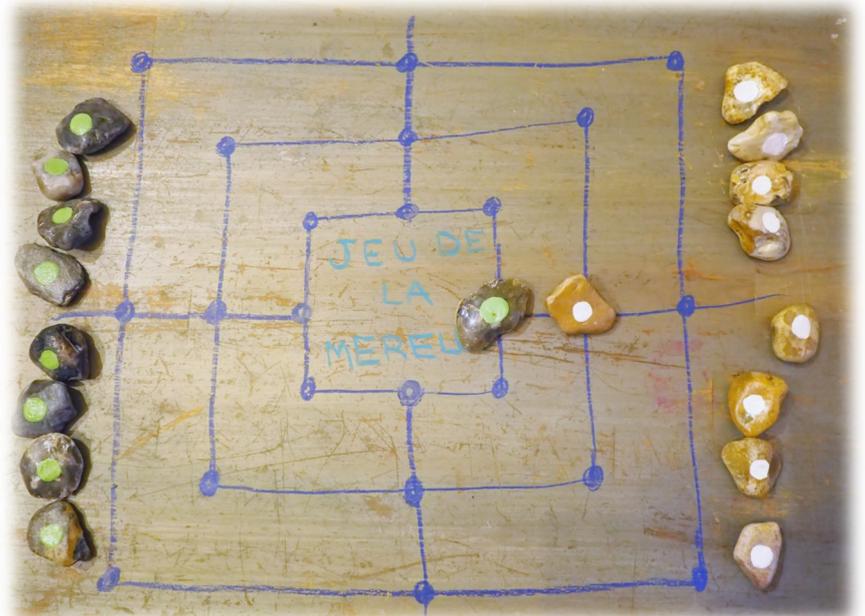
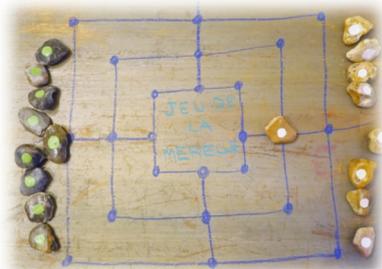
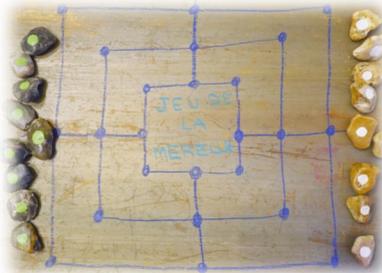
Les jetons se placent aux intersections. Dans la **première phase du jeu**, les joueurs **placent leurs jetons** chacun à leur tour, un par un, sur n'importe quelle intersection du jeu (1)

Attention: on peut former un moulin dès cette phase de jeu (1 bis).

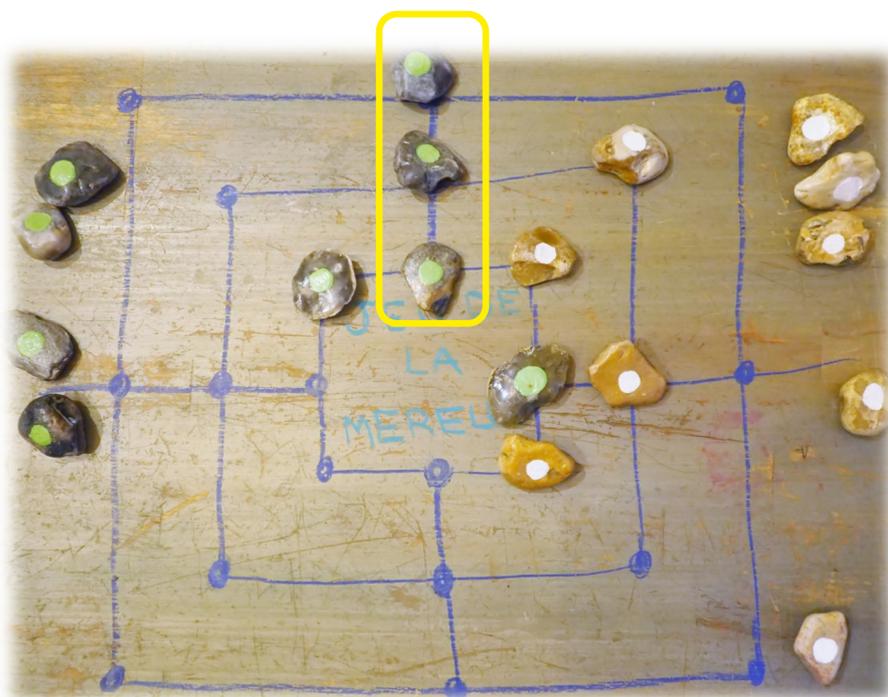
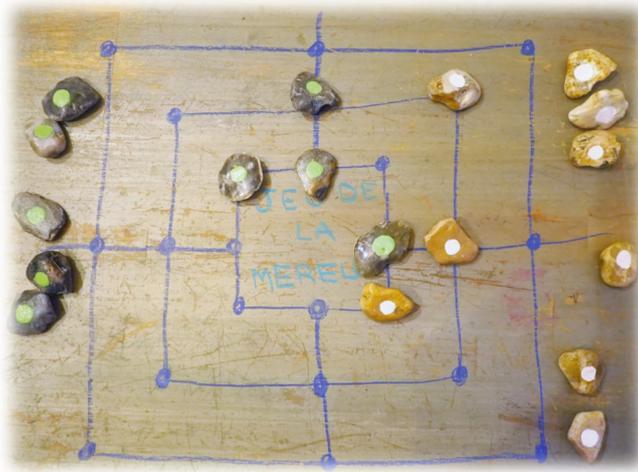
Dans la **seconde phase de jeu**, on ne fait plus que **déplacer** ses jetons sur les lignes. On ne peut déplacer un jeton que d'une intersection à la fois. On n'a pas le droit de sauter par-dessus un autre jeton, qu'il soit à soi ou à l'adversaire.

La partie se termine soit quand un joueur n'a plus de jetons disponibles sur le plateau (2 bis), soit quand tous ses jetons sont ne peuvent plus bouger (2). Il a alors perdu la partie.

1. Phase de placement



1 bis. Phase de placement: formation d'un moulin

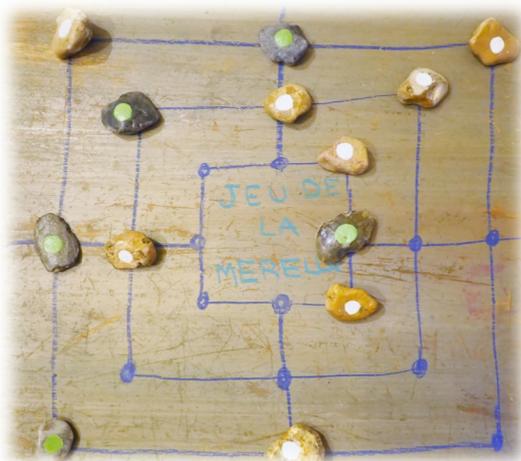


Les verts ont formé un moulin. Ils choisissent donc un jeton blanc et l'éliminent définitivement du jeu.



2. Fin de partie par blocage

Les verts sont bloqués par les blancs, ils ne peuvent plus se déplacer. Les blancs ont gagné.



2 bis. Fin de partie par élimination

Les verts ont formé un moulin et capturent le dernier jeton blanc. Les verts ont gagné.

