

LA RINGUETTE (marelle, moulin)



Cette famille de jeux est très ancienne, puisqu'elle est déjà mentionnée par certains auteurs antiques, notamment en Grèce. Le terme actuel vient du radical pré-roman marr, «caillou», ayant donné, en ancien français, mérelles, puis marelles en français moderne.

Nombre de joueurs : 2

But du jeu

Aligner ses trois pions avant l'adversaire.

Parcours des pions

Les pions se déplacent d'un segment à la fois, pour se rendre sur une intersection voisine inoccupée.

Déroulement de la partie

Chacun choisit sa couleur de pions. Le plus jeune joue en premier ou bien les joueurs tirent au sort celui qui commence. Tour à tour, les joueurs placent leur premier, puis leur deuxième, puis leur troisième pion sur une intersection libre du diagramme. A partir du quatrième tour, tous les pions étant posés, la phase de mouvement peut commencer. Un joueur est victorieux dès qu'il a réussi à aligner ses trois pions.



