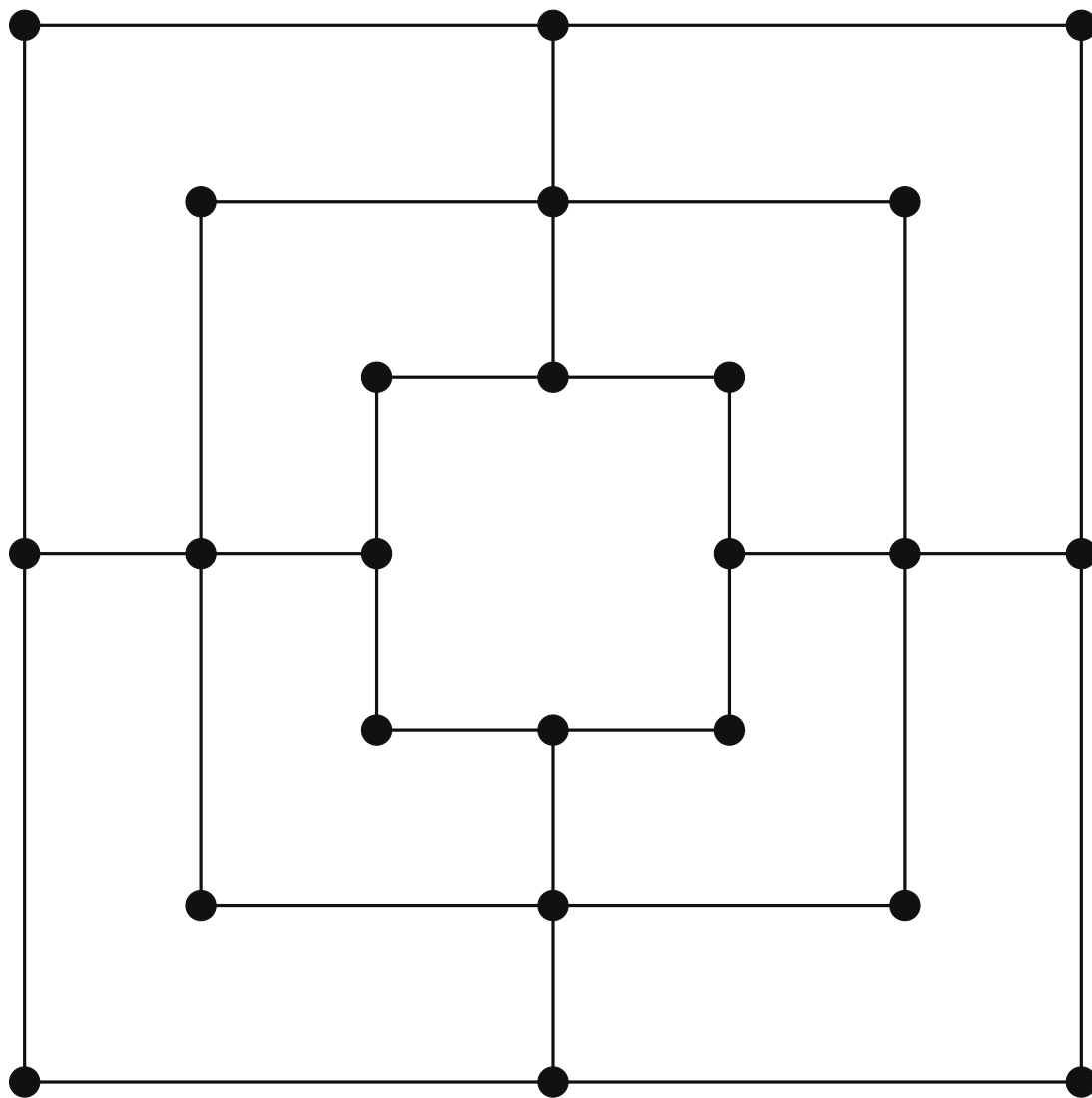


Jeu du moulin

24 · 9 par joueur · 2 · A4, 2 feuilles · à imprimer depuis jeux-a-imprimer.fr



Règle du jeu

À deux, neuf pions chacun. Première phase : on pose à tour de rôle un pion sur un point libre, jusqu'à ce que les dix-huit soient placés. Deuxième phase : on déplace un de ses pions vers un point voisin relié par un trait.

Aligner trois pions sur un même trait forme un moulin : celui qui le ferme retire aussitôt un pion adverse du plateau, en choisissant de préférence hors d'un moulin déjà formé. Un pion retiré ne revient pas.

On perd quand il ne reste que deux pions, ou quand aucun déplacement n'est possible. Quand un joueur n'a plus que trois pions, il a le droit de sauter n'importe où sur le plateau : c'est ce qui empêche les parties de s'enliser.

Les pions sont sur la deuxième feuille : neuf unis, neuf rayés. Découpez-les, ou remplacez-les par dix-huit boutons de deux couleurs.

Les dix-huit pions

Neuf unis et neuf rayés : le camp se lit à la trame, pas à la couleur.

Découpez les dix-huit pions : neuf unis pour un joueur, neuf rayés pour l'autre. Sur du papier ordinaire ils feront l'affaire pour une partie ; collés sur un carton de boîte de céréales, ils se ramassent sans se plier. Dix-huit boutons de deux couleurs les remplacent tout aussi bien.

