

Le jeu du Moulin

est un traditionnel jeu de société Européen. Ce tablier existait déjà dans l'Égypte antique et les Vikings connaissaient aussi ce jeu.

Nombre de joueurs : 2

- Un tablier formé de 3 carrés imbriqués offrant 24 intersections
- 18 pions (neuf pions blancs et neuf pions noirs)

But du Jeu : Bloquer son adversaire ou ne lui laisser que 2 pions

Le jeu affronte à deux personnes sur un tableau formé par quatre carrés concentriques reliés au centre de leurs quatre côtés par des lignes perpendiculaires. Le jeu se déroule sur les 24 points du tableau (les 12 coins des carrés et les 12 intersections qu'ils forment avec les lignes perpendiculaires).

Le but est de parvenir à ce que le joueur adverse ait seulement deux pions sur le tableau ou qu'il lui soit impossible de réaliser des mouvements, ses pièces étant bloquées. Pour ceci, le but immédiat est d'essayer de faire des **Moulins** (trois pions en ligne) avec ses propres pions, ce qui donne le droit de capturer un pion de l'opposant.

Marche du jeu : Le jeu a deux phases bien différenciées : Le jeu débute par une phase de placement des pions, puis est suivie par la phase de déplacements.

1ère Phase : Le jeu commence avec le tableau vide. À la première phase les joueurs placent tour à tour leurs neuf pions sur un point libre quelconque du tableau. Pendant cette phase il est interdit de déplacer les pions déjà placés sur le tableau.

2ème Phase : Une fois les pions placés, on commencera la deuxième phase. Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces sur un point adjacent libre, à travers la ligne qui relie le point d'origine et le point de destination.

Pendant les deux phases du jeu, si le pion incorporé ou déplacé termine un « moulin », c'est-à-dire une rangée de trois pions de la même couleur situées sur les trois points d'une même ligne, il sort du jeu un pion ennemi. A moins qu'il ne reste plus de pions à sortir, un joueur ne peut toucher aucun pion qui fasse partie d'un moulin ennemi. Une fois sorti du jeu, un pion ne peut plus y rentrer. Dès qu'un joueur n'a plus que trois pions sur le tableau, il peut déplacer ses pions librement sur n'importe quel point du plateau (la règle des points adjacents ne vaut plus).

eu

ur gagne la partie dans l'un des deux cas suivants :

n des joueurs a réalisé 7 prises et par conséquent son adversaire a seulement deux
ons et ne peut plus former de moulins.

n des joueurs ne peut plus réaliser de mouvement parce que tous ses pions sont
oqués.

ème façon qu'aux échecs, la partie est nulle et il y aura égalité dans les cas suivants :

es deux joueurs font 50 mouvements sans réaliser aucune prise.

a position des pions est répétée trois fois sur le tableau.

les 2 joueurs ont 3 pions chacun et qu'après une série de 10 tentatives aucun des 2
ueur n'arrive a gagner.