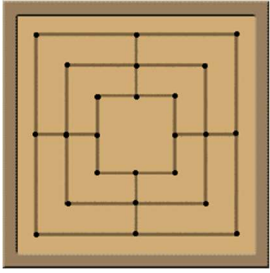


# Le jeu du moulin



## Historique :

Ce jeu est connu par beaucoup de noms différents : Jeu du Moulin, Neuf hommes de Morris, Morris, Merels. C'est un des jeux vivant des plus anciens qui existent. On en trouve des traces déjà au XIV<sup>e</sup> siècle A.J.C. dans l'ancienne Égypte, et un peu plus tard en Grèce. On a connaissance déjà de son existence en Europe Occidentale, surtout à travers la péninsule Ibérique, au XIII<sup>e</sup> siècle. Le jeu atteint son apogée au XIV<sup>e</sup> siècle, où il se jouait dans de nombreuses cours européennes.

Il y a de différentes variantes du jeu en fonction du dessin du tableau et du nombre de pièces qu'on emploie par joueur (3,4,5,7,9 ou 12). La variante jouée avec 9 pions, est la plus intéressante du point de vue de la stratégie.

## But du jeu

Le but général du jeu est de parvenir à ce que l'opposant ait seulement deux pions sur le tableau ou qu'il lui soit impossible de réaliser aucun mouvement ayant toutes ses pièces 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.

Ici chaque joueur a 9 pions.

## Déroulement du jeu :

On tire au sort pour savoir qui fera le premier mouvement.

Le jeu a deux phases bien différenciées.

phase 1 : Le jeu commence avec le tableau vide. Chaque joueur place à tour de rôle un de ses neuf pions sur un point libre du plateau. Pendant cette phase il est interdit de déplacer les pions déjà placés sur le tableau. Une fois tous les pions sur le tableau, on commencera la deuxième phase.

Phase 2 : Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces à un point adjacents 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, on devra capturer un pion adverse; le pion capturé est retirée du jeu et ne peut plus être jouée.

Le joueur qui fait la prise choisit librement le pion qu'il capturera entre tous les pions de l'adversaire qui n'appartiennent à aucun moulin. Au cas où tous les pions de l'adversaire forment des moulins, celui qui fait la prise choisira librement un quelconque d'entre eux.

Il est interdit de refaire un moulin avec les mêmes pions dans la même position.

## Fin de partie :

- Lorsqu'un joueur ne possède plus que 2 pions ou s'il ne peut déplacer aucun de ses pions à son tour de jeu, il a perdu la partie.
- Il y aura égalité si les deux joueurs font 50 mouvements sans réaliser aucune prise ou si la position des pions est répétée trois fois sur le plateau de jeu.
- Quand l'adversaire ne peut plus réaliser aucun mouvement parce qu'il a tous ses pions bloqués.