

Le jeu de marelle

RÈGLES DU JEU

(2 joueurs)

Le but est de prendre les pions de l'adversaire. Pour cela, il faut aligner 3 de ses pions sur une ligne, afin de former ce qu'on appelle « un moulin ». Attention, on ne peut pas faire de ligne ni dans la diagonale, ni dans un coin.

Chacun a 9 pions. On tire au sort qui commence.

Phase de déplacement

Au départ, le plateau est vide. Chaque joueur pose à tour de rôle un pion sur l'une des intersections. Lorsqu'un joueur parvient à former une ligne, il a le droit de prendre un pion adverse. Ce pion est définitivement écarté du jeu.

Un pion qui se trouve dans un moulin ne peut pas être pris.

Lorsque tous les pions sont placés, la partie entre dans la deuxième phase.

Phase de mouvement

A tour de rôle, les joueurs déplacent un pion en direction du cercle le plus petit et en suivant les lignes du plateau. Chaque fois qu'un joueur forme un moulin, il prend un pion adverse (sauf s'il se trouve dans un moulin).

Un joueur ne peut pas passer son tour : il doit déplacer un pion quitte à détruire un de ses moulins.

Fin de la partie

Le joueur perd lorsqu'il n'a plus que 2 pions ou qu'il ne peut plus déplacer ses pions car ils sont bloqués.

Attention

On ne peut pas former deux fois de suite le même moulin (le détruire et le reformer au tour suivant).

On ne peut pas passer au-dessus d'un autre pion.

On se déplace d'une seule intersection et jamais en diagonale.

Il ne peut pas y avoir 2 pions sur la même case.



Imprime le plateau de jeu
page suivante et découpe les pions.
Tu peux aussi jouer avec des
bonbons colorés et les manger à la
fin de la partie de marelle !

