

JEU DU MOULIN

Le jeu du moulin est un jeu de société traditionnel en Europe.

Le tablier de jeu existait déjà dans l'Égypte antique et dans la Rome antique. Aussi appelé jeu du charret, certains lui donnent le nom médiéval de jeu de mèreselles, voire de marelle

HISTOIRE

Des traces du jeu ont été découvertes au temple de Kurna (c'est-à-dire Cheikh Abd el-Gournah), sur l'une des rives du Nil, qui existait au XIV^e siècle av. J.-C. Des plateaux ont aussi été découverts lors des fouilles du dernier niveau de la ville de Troie, tout comme dans des tombes de l'âge du bronze en Irlande. Cependant, aucune référence sérieuse n'a jamais été produite pour Troie, et les tombes de l'âge du bronze en Irlande, découvertes au XIX^e siècle, ne peuvent être datées, qui laisse ouverte la question de l'ancienneté du jeu du moulin. Les historiens penchent aujourd'hui pour une date bien plus tardive, peut-être aux temps de la Rome antique. Le jeu est cité dans le *Livre des jeux* d'Alphonse X de Castille (sous le nom d'*alquerque de nueve*), ainsi que dans le Talmud.

« L'intérêt tout particulier de ce jeu ne tient pas seulement à son universalité (d'époques et de lieux), mais aussi à sa surprenante simplicité et à son intelligence. » Le jeu du moulin est répandu à travers le monde, où il est connu sous divers noms : jeu des mèreselles (ou marelles), *Mühle* en Allemagne, *Nine Men's Morris* en Grande-Bretagne et aux États-Unis.

MATÉRIEL

Un tablier formé de trois carrés imbriqués offrant vingt-quatre intersections

neuf pions blancs

neuf pions noirs

RÈGLE DU JEU

Le jeu se déroule en deux temps : la pose puis le mouvement.

LA POSE

tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre.

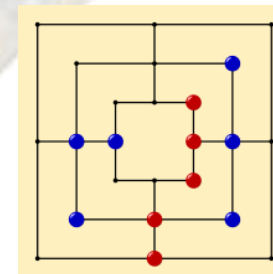
LE MOUVEMENT

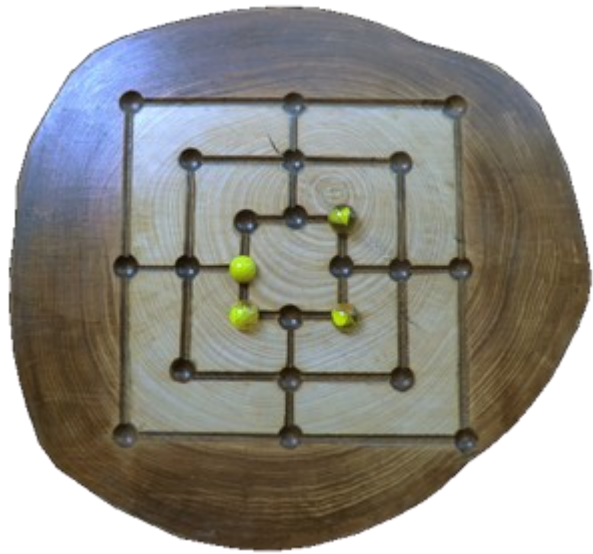
lorsqu'il n'a plus de pion à poser, chaque joueur fait glisser l'un de ses pions vers une intersection voisine libre en suivant un chemin prévu.

À tout moment du jeu, celui qui réalise un moulin, c'est-à-dire l'alignement de trois de ses pions, peut capturer un pion adverse quelconque parmi ceux n'appartenant pas à un moulin.

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer, il est alors le perdant. Une règle optionnelle donne une seconde chance à celui qui ne possède plus que trois pions : il peut alors se déplacer en sautant où il veut.

Dans la configuration ci-contre, la position des rouges est très avantageuse. On y observe la situation du « double moulin » puisque l'ouverture par le bas du moulin de droite forme aussitôt un autre moulin, mouvement qui peut se répéter et offre à chaque fois un pion bleu aux rouges. Les pions bleus de gauche auraient besoin de deux temps pour constituer un moulin : monter l'un puis glisser un autre à sa place. Certes, les pions bleus de droite sont intouchables car alignés, mais, au moindre mouvement de ce côté, le moulin sera détruit.





À vous de jouer !



MOULIN

RÈGLES DU JEU

