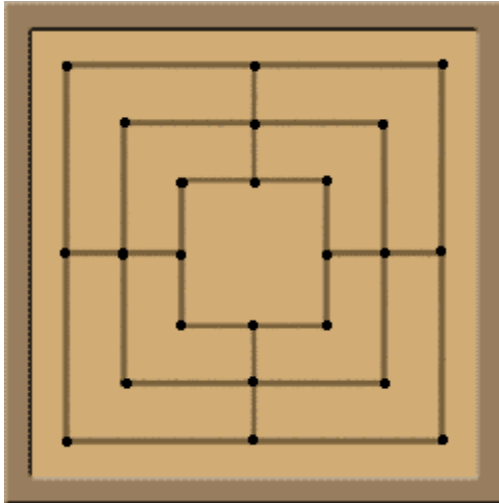


Jeu Du moulin

Description

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).



Chaque joueur a 9 pions (9 hommes de Morris), de couleur différente pour chacun d'eux.

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 les propres pions, ce qui donne le droit de capturer un pion de l'opposant.

Déroulement du jeu

On tire au sort pour savoir qui fera le premier mouvement. Le jeu a deux phases bien différenciées.

Le jeu commence avec le tableau vide. À la première phase chaque joueur à son tour place un de ses neuf pions un point libre quelconque du tableau. Pendant cette phase il est interdit de déplacer les pions déjà placés sur le tableau.

Une fois placées à tour de rôle tous les pions sur le tableau, on commencera la deuxième phase. 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 retiré du tableau et ne peut plus être joué.

À chaque fois qu'on complète un moulin on devra faire une prise, même si le moulin a été fait préalablement et il soit fait à nouveau quand un même pion retourne à un point qu'il occupait avant dans un moulin. 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.

Dès qu'un joueur n'a que trois pions sur le tableau, conséquence d'avoir subi six prises, il peut déplacer ses pions librement à n'importe quel point du plateau, sans la limitation de le faire seulement aux points adjacents.

Fin

Un joueur gagne la partie dans des deux cas suivants :

- Quand il a réalisé 7 prises, et par conséquent son adversaire a seulement deux pions et ne peut plus former de moulins.
- Quand l'adversaire ne peut plus réaliser aucun mouvement parce qu'il a tous ses pions bloqués.

De la même façon qu'aux échecs, la partie est nulle dans les cas suivants :

- Quand les deux joueurs font 50 mouvements sans réaliser aucune prise.
- Quand la position des pions est répétée trois fois sur le tableau.