

La règle de la Marelle

Description

Les Marelles, bien qu'homonymes, n'ont que peu de chose à voir avec le Jeu de Marelle qui se joue en extérieur à cloche-pied.

Leur nom vient du mot latin merellus qui signifie pion.

Longtemps les marelles ont été connues sous le nom de Mérelles ou Mérels.

Leur origine antique semble avérée. Ovide décrit déjà ce jeu : « L'art de disposer sur un petit damier trois pièces par joueur, la victoire restant à celui qui les a placées sur la même ligne. ».

Bien que se jouant sur des diagrammes souvent similaires, il faut distinguer la Marelle de l'Alquerque (ou jeu du Moulin) dans lequel les pions sont « mangés » par saut et qui est plus proche des dames.

Il existe différentes variantes de ce jeu.

Le damier peut différer présentant plus ou moins de possibilités de placements.

Souvent, plus le damier propose d'emplacements, plus le nombre de pions que possèdent les joueurs est important.

Règles du Jeu de Marelle.

Suivant le nombre de connexions disponibles, chaque joueur dispose de 3 à 5 pions à sa couleur.

La première partie du jeu consiste à poser un pion chacun son tour sur une des intersections libres du damier.

Une fois tous les pions placés, les joueurs peuvent bouger un de leur pion à tour de rôle dans le but de provoquer un alignement de 3 de ses pions qui amène à la victoire.

Les Marelles à 9 pions avec prise.

Des Marelles à 9 pions par joueurs se jouent traditionnellement sur une grille de 5 sur 5.

Comme ce jeu possède plus de pions, on utilise de nouvelles règles.

Le joueur qui réussit un alignement a le droit de retirer du jeu une pièce adverse.

Quand un joueur ne possède plus que 4 pions, il peut franchir plusieurs intersections d'affilée pourvu que celles-ci soient libres et que le mouvement se fasse en ligne droite.

Le joueur qui n'a plus que 2 pions perd la partie.

Le Dara.

Le Dara est une Marelle africaine qui se joue sur un damier de 5 sur 6. Chaque joueur y utilise 12 pions. Traditionnellement, cette Marelle ne comporte pas de lignes de jonction, mais uniquement des points sur lesquels viennent se placer les pions.

Les mouvements verticaux et horizontaux sont autorisés mais pas ceux des diagonales.

Pour le reste, les règles sont les mêmes que celles du jeu précédent.

Illustration extraite du "Livre des Jeux" d'Alphonse X. 1283, Séville.

Cette partie est décrite en fait comme le jeu d'Alquerque, mais le damier est identique à celui d'une Marelle.

