

## **Moulin**

Jeu pour deux personnes

### **Matériel de jeu:**

plan de jeu

2 x 9 dames en deux couleurs

1 règle

On distribue neuf pions de même couleur à chaque participant. Puis on place à tour de rôle un pion à la fois sur le point d'intersection ou de jonction de deux lignes. Le but du jeu est d'aligner trois pions d'une couleur sur une ligne droite et c'est cela qui constitue un "moulin". Celui qui a un moulin, a le droit d'enlever à son adversaire un pion placé sur le plan de jeu, mais aucun faisant partie d'un moulin fermé. Quand tous les pions sont placés, on commence à suivre les traits, c'est-à-dire que l'on déplace alternativement les pions de point en point. Il va de soi que chacun, en "suivant" les traits, de même qu'en "plaçant" les pions, cherche à faire le plus possible de moulins car chaque fois qu'un moulin peut être fermé, un pion peut être ôté à l'adversaire.

Lorsque le moulin d'un joueur est ouvert et que l'adversaire ferme le sien préalablement, il a le droit d'ôter un pion au moulin ouvert. Quand un joueur a deux moulins réunis de telle manière qu'en poussant un pion tantôt à gauche tantôt à droite, il ouvre tantôt l'un des moulins tantôt ferme l'autre, il doit dire chaque fois que cela se produit "Le moulin est ouvert" ou "Le moulin est fermé". C'est ce qu'on appelle un "double moulin".

Lorsqu'un joueur n'a plus que trois pions, il peut "sauter", c'est-à-dire placer un pion sur n'importe quel point inoccupé; ceci toutefois seulement quand c'est son tour de jouer. A ce moment du jeu, on doit tâcher de faire soi-même un moulin et de détruire celui de l'adversaire. Lorsque ce dernier n'a plus que deux pions, il est battu.

On peut cependant aussi gagner une partie en encerclant l'adversaire, c'est-à-dire en le tenant de si près qu'il finit par ne plus pouvoir bouger.