

Prénom :

Date :



LE MOULIN (5/5)

3./ La règle du jeu :

Le jeu se déroule en trois phases :

=> La pose

=> Le mouvement,

=> (optionnelle) Le saut

Chaque joueur dispose de 9 pions (Noirs ou blancs).

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.

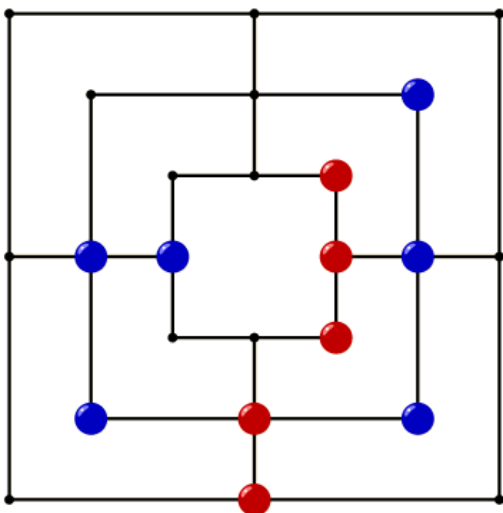
Phase 1 - La pose : Tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre. La phase 2 débute après que les joueurs ont placé tous leurs pions.

Phase 2 - 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. La phase 3 débute dès que l'un des joueurs est réduit à 3 pions.

Phase 3 - Le saut : Celui qui ne possède plus que trois pions peut alors se déplacer en sautant où il veut.

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer, il est alors le perdant.

Stratégie :



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.