



# MOULIN

**Contenu** : 1 plateau de jeu  
18 pions en 2 couleurs

**Nombre de joueurs** : 2

**Age** : à partir de 6 ans

**Historique** :

**Préparation** :

Chaque joueur choisit sa couleur de pion. La partie se joue en deux phases.

**Prise des pions** :

A son tour de jeu, si un joueur parvient à réaliser un alignement de trois pions (faire un moulin), il retire immédiatement un pion adverse de son choix du plateau. Les trois pions doivent impérativement se trouver sur une ligne droite et les intersections reliées par un trait .

**Première phase du jeu** :

Chaque joueur pose un de ses pions sur une intersection de son choix. Au cours de cette phase, il est possible de capturer l'adversaire en faisant des moulins (voir paragraphe " prise des pions "). Lorsque tous les pions sont posés, on passe à la phase suivante.

**Seconde phase du jeu** :

Les joueurs continuent à jouer chacun leur tour, mais cette fois en déplaçant un de leur pion dans le but de réaliser des moulins afin de capturer l'adversaire.

**Déplacement des pions** :

Un pion se déplace vers une intersection libre seulement si les deux intersections sont reliées par un trait. Il n'est pas possible d'aller en diagonale. Un pion se déplace d'une seule intersection à la fois.



### Cas particulier :

Lorsqu'un joueur n'a plus que quatre pions, il peut déplacer à son tour un de ses pions, sur n'importe quelle intersection libre du plateau de jeu. Il ne peut le faire qu'une seule fois.

### Remarque:

Il est autorisé de défaire un moulin (ancien coup) afin de le refaire au tour suivant à moins qu'un pion au moins soit différent.

Le joueur pourra à nouveau capturer un pion de l'adversaire car il aura reconstitué son moulin.

### Fin du jeu :

Lorsqu'un joueur n'a plus que deux pions sur le plateau, la partie est terminée.