

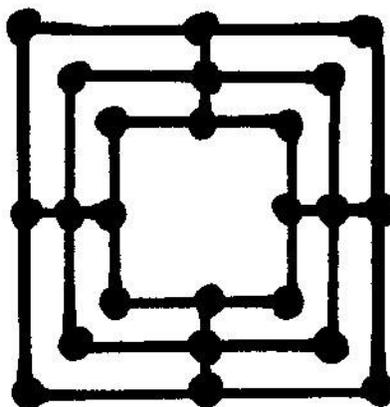
MARELLE (Autres noms : MOULIN ou LIGNE DE 3).

Matériel :

1 plan de jeu constitué de 3 carrés concentriques reliés par des traits au milieu de leurs côtés (seul le plus petit carré n'a aucun trait à l'intérieur) où 24 points sont représentés (extrémités et milieux des côtés des 3 carrés).

9 pions pour chacun des 2 joueurs.

Règle de jeu : Chaque joueur place à son tour un de ses pions sur un des points, jusqu'à épuisement de ses 9 pions. Il s'efforce de les placer sur une même ligne pour former des lignes de 3. Quand il y parvient, il ôte 1 pion adverse du jeu en commençant par ceux qui ne sont pas en ligne de 3. Quand tous les pions sont placés, chaque joueur peut déplacer un pion d'un point à un point auquel il est relié, afin de former d'autres lignes de 3 et retirer ainsi du jeu, des pions de son adversaire. On peut déplacer un pion d'une ligne de 3 pour former avec 2 autres pions déjà en ligne une nouvelle ligne de 3, puis ensuite reformer l'ancienne ligne de 3, retirant un pion adverse du jeu à chaque fois. Le gagnant est le joueur qui a retiré du jeu 7 pions de son adversaire ou qui l'empêche de bouger.



MARELLE (Autres noms : MOULIN ou LIGNE DE 3).

Matériel :

1 plan de jeu constitué de 3 carrés concentriques reliés par des traits au milieu de leurs côtés (seul le plus petit carré n'a aucun trait à l'intérieur) où 24 points sont représentés (extrémités et milieux des côtés des 3 carrés).

9 pions pour chacun des 2 joueurs.

Règle de jeu : Chaque joueur place à son tour un de ses pions sur un des points, jusqu'à épuisement de ses 9 pions. Il s'efforce de les placer sur une même ligne pour former des lignes de 3. Quand il y parvient, il ôte 1 pion adverse du jeu en commençant par ceux qui ne sont pas en ligne de 3. Quand tous les pions sont placés, chaque joueur peut déplacer un pion d'un point à un point auquel il est relié, afin de former d'autres lignes de 3 et retirer ainsi du jeu, des pions de son adversaire. On peut déplacer un pion d'une ligne de 3 pour former avec 2 autres pions déjà en ligne une nouvelle ligne de 3, puis ensuite reformer l'ancienne ligne de 3, retirant un pion adverse du jeu à chaque fois. Le gagnant est le joueur qui a retiré du jeu 7 pions de son adversaire ou qui l'empêche de bouger.

