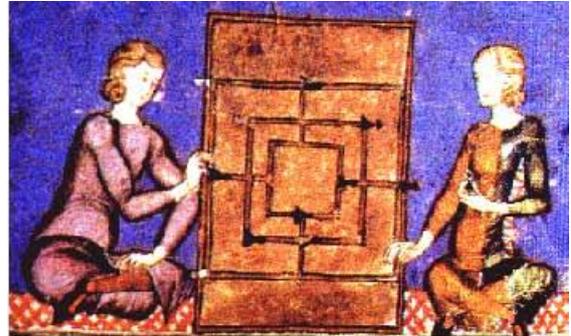


Le jeu du moulin

Histoire :

Le jeu du moulin est un jeu de société traditionnel en Europe. Il est aussi appelé « neuf hommes de Morris », « jeu de marelles » ou « marelle ». Ses origines sont incertaines mais des jeux semblables sont identifiés dans l'Égypte Ancienne. Le plateau de jeu est attesté dès l'Antiquité et il est très répandu durant le Moyen Âge. Il existe, par ailleurs, différentes variantes du jeu en fonction du dessin du plateau et du nombre de pièces employées par les joueurs.



Le livre des jeux, Alphonse X Le Sage (13^e siècle).

Plusieurs découvertes archéologiques montrent que le plateau de jeu pouvait être gravé sur des blocs de pierre, des tuiles ou des ardoises réutilisées à cet usage.



Plateau de jeu (ardoise),
Prieuré Saint-Cosme, La Riche (37).
© SADIL



Fragments de plateau de jeu
(ardoise et pierre),
Château du milieu, Chinon (37).
© SADIL

Les jetons de forme circulaire étaient, quant à eux, fabriqués à partir d'os animal ou de fragments de céramique taillés.



Jeton en os,
Lycée Saint-Euverte, Orléans (45).
©E. Roux-Capron (SAMO)



Jetons en céramique,
Réserve de La Butte de César, Amboise (37).
©L. Cinçon (SADIL)

Les jetons du jeu sont, ici, personnalisés avec la représentation d'un pygargue à queue blanche. Ce rapace que l'on peut observer dans les forêts et les zones humides de la région Centre Val-de-Loire, est un oiseau symbolique. Il est représenté dès la période gauloise sur les monnaies carnutes (peuple gaulois vivant dans la région d'Orléans).

Pour en apprendre plus sur ce rapace :

<http://archeologie.orleans-metropole.fr/a/3316/le-pygargue-a-queue-blanche-le-quiz/>

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 9 pions « Pygargue » à colorier de la couleur de votre choix
- 9 pions « Pygargue » à colorier de la couleur de votre choix

Nombre de joueurs : 2

Durée : Environ 15 minutes

But du jeu : Former des alignements de trois pions permettant de prendre des pions adverses.

Règles du jeu :

Le jeu se déroule en deux temps : la pose puis le mouvement.

- La pose : Tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre.
- Le mouvement : Lorsqu'il n'a plus de pion à poser, chaque joueur peut faire glisser l'un de ses pions vers une intersection voisine libre en suivant le chemin marqué.

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, sauf si celui-ci fait déjà partie d'un moulin.

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer. L'autre joueur remporte alors la victoire.

Bonne partie !