

Règles du Moulin

Comment jouer au Jeu du Moulin

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Aligner trois pions pour former des **moulins** et capturer les pions adverses.
- **Mécanique principale** : Poser puis déplacer ses pions sur un plateau de trois carrés concentriques pour créer des alignements.
- **Condition de victoire** : Ton adversaire ne peut plus jouer ou il lui reste seulement deux pions.

Le Jeu du Moulin, c'est un classique vieux de plus de 3 000 ans, et pourtant il n'a pas pris une ride ! Deux joueurs, dix-huit pions au total, un plateau tout simple... et une vraie profondeur stratégique qui va vous tenir en haleine du début à la fin. Idéal à sortir quand vous cherchez un duel cérébral sans vous prendre la tête avec des règles à rallonge. Allez, on s'installe !

Le matériel nécessaire

Pour jouer, voici ce dont vous avez besoin :

- Un **plateau de jeu** composé de trois carrés concentriques reliés par des lignes au milieu de chaque côté. On compte en tout **24 intersections** (les points de jeu).
- **9 pions blancs** et **9 pions noirs** (vous pouvez piquer ceux d'un jeu de dames, ça marche parfaitement).

Pas de plateau sous la main ? Tracez-le sur une feuille cartonnée ou même au sol à la craie, c'est tout aussi fun !

La mise en place

Chaque joueur choisit sa couleur : **blancs** ou **noirs**. On place le plateau entre les deux joueurs. Les neuf pions de chaque camp sont posés à côté du plateau, prêts à être joués. Le plateau est entièrement vide au départ. C'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une partie

Phase 1 : la pose des pions

La partie commence par une phase de **pose**. À tour de rôle, chaque joueur place un de ses pions sur n'importe quelle **intersection libre** du plateau. On continue ainsi jusqu'à ce que les 18 pions soient tous posés sur le plateau.

L'objectif dès cette phase ? Former un **moulin**, c'est-à-dire aligner trois de vos pions sur une même ligne droite. Si vous réussissez à créer un moulin pendant la pose, vous gagnez immédiatement le droit de **capturer** un pion adverse. Retirez-le du plateau, il ne reviendra plus jamais en jeu.

Petite astuce : pendant la pose, pensez déjà à bloquer les alignements de votre adversaire. Un moulin anticipé vaut mieux que deux rattrapés !

Phase 2 : les déplacements

Une fois tous les pions posés, on entre dans la phase de **mouvement**. À chaque tour, vous déplacez un de vos pions vers une **intersection voisine libre**, en suivant les lignes tracées sur le plateau. Impossible de sauter par-dessus un autre pion ou de se téléporter.

Le but reste le même : former des **moulins** pour capturer les pions adverses. Et attention, un pion qui fait déjà partie d'un moulin existant ne peut pas être capturé !

La technique du **double moulin** est redoutable : vous ouvrez un moulin en bougeant l'un de ses pions, puis vous le refermez au tour suivant en remettant ce pion à sa place. Résultat ? Vous capturez un pion adverse à chaque aller-retour. Votre adversaire va s'arracher les cheveux !

Comment capturer un pion

Chaque fois que vous formez un **moulin** (trois pions alignés sur une même ligne), vous capturez immédiatement un pion de votre choix dans le camp adverse. Une seule règle à respecter : vous ne pouvez pas capturer un pion qui fait partie d'un moulin déjà formé... sauf si tous les pions adverses restants sont dans des moulins. Dans ce cas exceptionnel, vous pouvez en prendre un quand même.

Un pion capturé quitte définitivement la partie.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et victoire

La partie se termine dès qu'un joueur se retrouve dans l'une de ces deux situations :

- Il ne lui reste plus que **deux pions** : impossible de former un moulin, c'est perdu !
- Il ne peut plus **déplacer aucun pion** car toutes ses intersections voisines sont bloquées.

Dans les deux cas, ce joueur est déclaré perdant. L'autre remporte la partie !

La règle optionnelle des trois pions

Envie de pimenter la fin de partie ? Appliquez cette règle bonus : quand un joueur n'a plus que **trois pions**, il peut se déplacer librement sur n'importe quelle intersection libre du plateau, sans suivre les lignes. C'est sa dernière chance de renverser la situation !

Les variantes selon l'âge

Le Jeu du Moulin s'adapte super bien à tous les niveaux. Vous jouez avec des enfants ou des débutants ? Réduisez simplement le nombre de pions par joueur : commencez à 3 ou 4 pions par camp pour simplifier, puis montez progressivement jusqu'aux 9 pions classiques. Certaines versions utilisent même 12 pions avec un plateau enrichi de diagonales, pour les joueurs qui veulent encore plus de profondeur stratégique.

Petit rappel des règles clés

Situation	Ce qu'il se passe
Vous alignez 3 pions (moulin)	Vous capturez un pion adverse
Vous ouvrez puis refermez un moulin	Vous capturez un pion adverse à chaque fermeture
Un pion est dans un moulin existant	Il ne peut pas être capturé (sauf exception)
Il vous reste 3 pions (règle optionnelle)	Vous pouvez vous déplacer où vous voulez
Il vous reste 2 pions ou vous ne pouvez plus bouger	Vous avez perdu

Si vous aimez ce type de jeux

Le Jeu du Moulin est parfait pour ceux qui adorent les duels stratégiques simples à apprendre mais riches en réflexion. Si vous aimez ce format, jetez un œil aux [règles du Backgammon](#), un autre grand classique de plateau qui mêle stratégie et anticipation. Dans un registre différent mais tout aussi tactique, les [règles de Cascadia](#) vous feront réfléchir à chaque placement. Et si vous cherchez un jeu de plateau moderne et malin à partager en famille, les [règles de Kingdomino](#) valent vraiment le détour !