

Règles du morpion

Comment jouer au Morpion

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Aligner trois de ses symboles sur une grille de 3x3 avant l'adversaire.
- **Mécanique principale** : Poser chacun son tour un pion ou tracer un symbole dans une case libre.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur qui aligne trois pions identiques (en ligne, colonne ou diagonale) remporte la partie.

Le **Morpion**, c'est LE classique indétronable. Pas besoin de boîte de jeu, pas besoin de plateau sophistiqué : un bout de papier, un stylo, et c'est parti pour des duels endiablés ! C'est un jeu que tout le monde connaît de nom, mais dont les subtilités méritent qu'on s'y attarde deux minutes. Si vous aimez les jeux d'alignement, vous adorerez aussi le [Puissance 4](#), son grand frère sur grille verticale.

Ce qu'il vous faut pour jouer

Le **Morpion** est un jeu pour **2 joueurs**, ni plus, ni moins. Voici le matériel nécessaire :

- Une **grille de 3 cases sur 3** (soit 9 cases au total), dessinée sur une feuille, une ardoise, dans le sable ou même sur la buée d'une vitre !
- Soit **deux crayons de couleurs différentes** (ou deux feutres) pour tracer vos symboles.
- Soit **5 pions d'une couleur et 5 pions d'une autre couleur** (jetons, bouchons, petits cailloux, cubes... soyez créatifs !).

Chaque joueur choisit sa couleur ou son symbole. Traditionnellement, un joueur joue les **X** et l'autre les **O**, mais libre à vous d'inventer vos propres marques !

Mise en place de la partie

Rien de plus simple : dessinez une grille en traçant deux lignes verticales et deux lignes horizontales qui se croisent pour former **9 cases vides**. Décidez ensemble qui commence (à pile ou face, au plus jeune, au plus rapide... comme vous voulez). Et hop, c'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Dérroulement d'une partie

Comment se passe un tour

Le principe est limpide : **chacun son tour**, un joueur place son **pion** dans une case vide de la grille ou y trace son **symbole** (X ou O). Une fois posé, le pion ne bouge plus et la case est définitivement occupée. Puis c'est au tour de l'adversaire de faire la même chose.

Quand la partie se termine

La partie se termine dans deux cas :

- **Un joueur aligne trois de ses symboles** (horizontalement, verticalement ou en diagonale) : ce joueur a gagné, bravo !
- **Les 9 cases sont remplies** sans qu'aucun joueur n'ait réussi à aligner ses trois symboles : c'est un **match nul** (on dit aussi « partie nulle » ou « pat »). On efface tout et on recommence !

Petit conseil malin : à chaque nouvelle partie, **alternez le joueur qui commence**. Pourquoi ? Parce que le premier joueur a un léger avantage stratégique. C'est plus juste comme ça !

Aligner pour gagner : les combinaisons possibles

Concrètement, voici les différentes façons d'**aligner trois pions** sur la grille :

- **En ligne** : trois symboles sur la même rangée horizontale (il y en a 3 possibles).
- **En colonne** : trois symboles sur la même rangée verticale (3 possibles aussi).
- **En diagonale** : trois symboles d'un coin à l'autre en passant par le centre (2 possibles).

Au total, cela fait **8 combinaisons gagnantes**. Pas énorme, mais croyez-moi, dans le feu de l'action, on peut vite se faire piéger !

[IMAGE_FIN]

Astuces et conseils stratégiques

La case magique du centre

Si vous jouez en premier, **prenez la case centrale**. C'est la plus puissante de la grille puisqu'elle participe à 4 combinaisons gagnantes sur 8 (les deux diagonales, la ligne du milieu et la colonne du milieu). Si votre adversaire la prend, pas de panique : visez un coin !

La technique du double piège

L'astuce ultime au **Morpion**, c'est de créer une situation où vous avez **deux alignements possibles en même temps**. Votre adversaire ne peut bloquer qu'une seule case par tour, donc il sera coincé. Essayez de construire un « L » ou un « V » avec vos premiers coups pour préparer ce piège. Ce type de réflexion tactique se retrouve aussi dans d'autres jeux de placement comme le [Blokus](#) ou l'[Otrio](#).

Compter les points sur plusieurs manches

Une partie de Morpion est très rapide (souvent moins d'une minute !), alors pourquoi ne pas jouer en plusieurs manches ? Voici un petit tableau pour noter vos scores :

Manche	Joueur 1	Joueur 2
1		
2		
3		
4		
5		
Total		

Attribuez **1 point par victoire** et **0 point en cas de match nul**. Vous pouvez jouer en 5, 10 ou

même 20 manches. Le joueur avec le plus de points à la fin est le grand champion !

Pourquoi le Morpion est un incontournable

Le **Morpion** fait partie de ces jeux intemporels qu'on peut sortir absolument partout : en salle d'attente, en terrasse, dans le train, à l'école... Il ne nécessite aucun matériel coûteux et s'apprend en trente secondes. C'est aussi un formidable outil pour initier les enfants à la **réflexion stratégique** et à l'anticipation. Et si vous cherchez d'autres jeux accessibles et malins à partager en famille, jetez un œil aux [règles du Moulin](#), un autre grand classique d'alignement qui corse un peu le défi. Allez, tracez votre grille et que le meilleur gagne !