

Nombre de joueurs

2

Durée

10 min

Matériel

Un plateau de jeu et 18 pions (9 pour chaque joueur)

But du jeu

Aligner 3 pions d'une même couleur sur une ligne pour capturer les pions de l'adversaire.

En début de partie le plateau est vide. Le jeu se déroule en deux phases :

une phase de placement et une phase de mouvement.

Phase de placement

Chaque joueur place un pion à tour de rôle sur les intersections de son choix.

Le but est de former un alignement de trois pions (appelé « moulin »). Les pièces d'un moulin sont invulnérables.

Lorsqu'un moulin est formé, le joueur peut capturer un pion adverse se trouvant sur le plateau (sauf un pion du moulin).

Lorsque tous les pions sont placés, la seconde phase peut commencer.

Phase de mouvement

À tour de rôle, chaque joueur glisse un pion vers une intersection voisine libre.

Lorsqu'il parvient à créer un nouveau moulin, il prend un pion à son adversaire.

Sauf, les pions d'un moulin qui restent invulnérables. Un joueur est obligé de jouer, même s'il est obligé pour cela

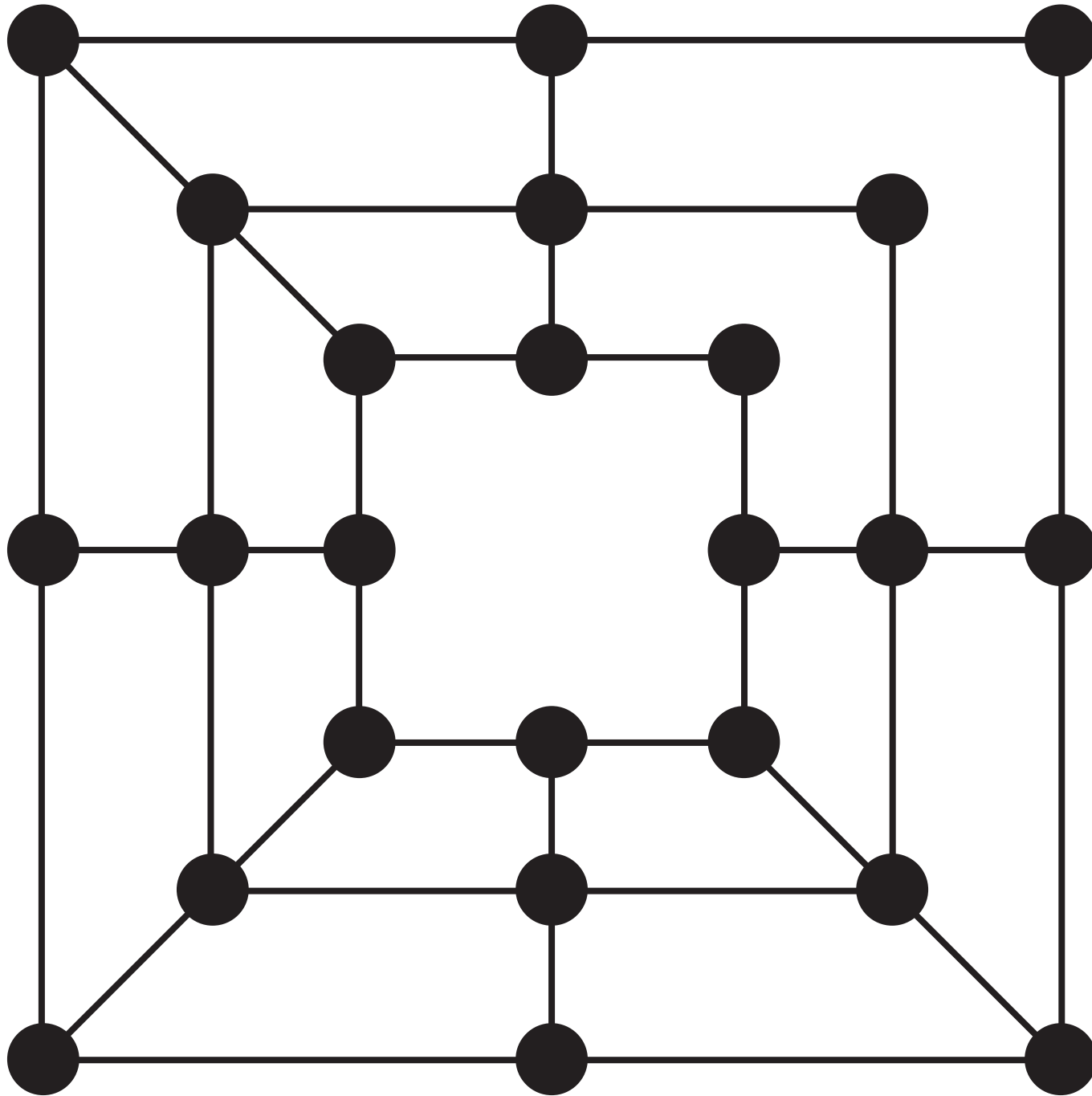
de « casser » un moulin. Il est interdit de reformer un moulin cassé avec le même pion.

Fin du jeu

Le jeu est terminé quand l'un des joueurs ne dispose plus que de deux pions

ou lorsque les pions sont bloqués.

PLATEAU



PIONS À DÉCOUPER

