

Le moulin à neuf pions

2 joueurs - première découverte vers 7-8 ans - plateau A4 et quatre situations corrigées.

Préparer

18 pions : neuf clairs, neuf foncés. Le plateau compte 24 points. Les pions se posent sur les points, jamais dans les carrés.

Poser puis déplacer

À tour de rôle, poser un pion de sa réserve sur un point libre. Une fois les deux réserves vides, glisser un pion vers un point voisin libre, le long d'un trait.

Former un moulin

Trois pions de sa couleur sur un même segment complet permettent de retirer un pion adverse. Choisir un pion hors moulin ; si tous sont dans des moulins, on peut en retirer un de ces moulins.

Fin et conventions de ce kit

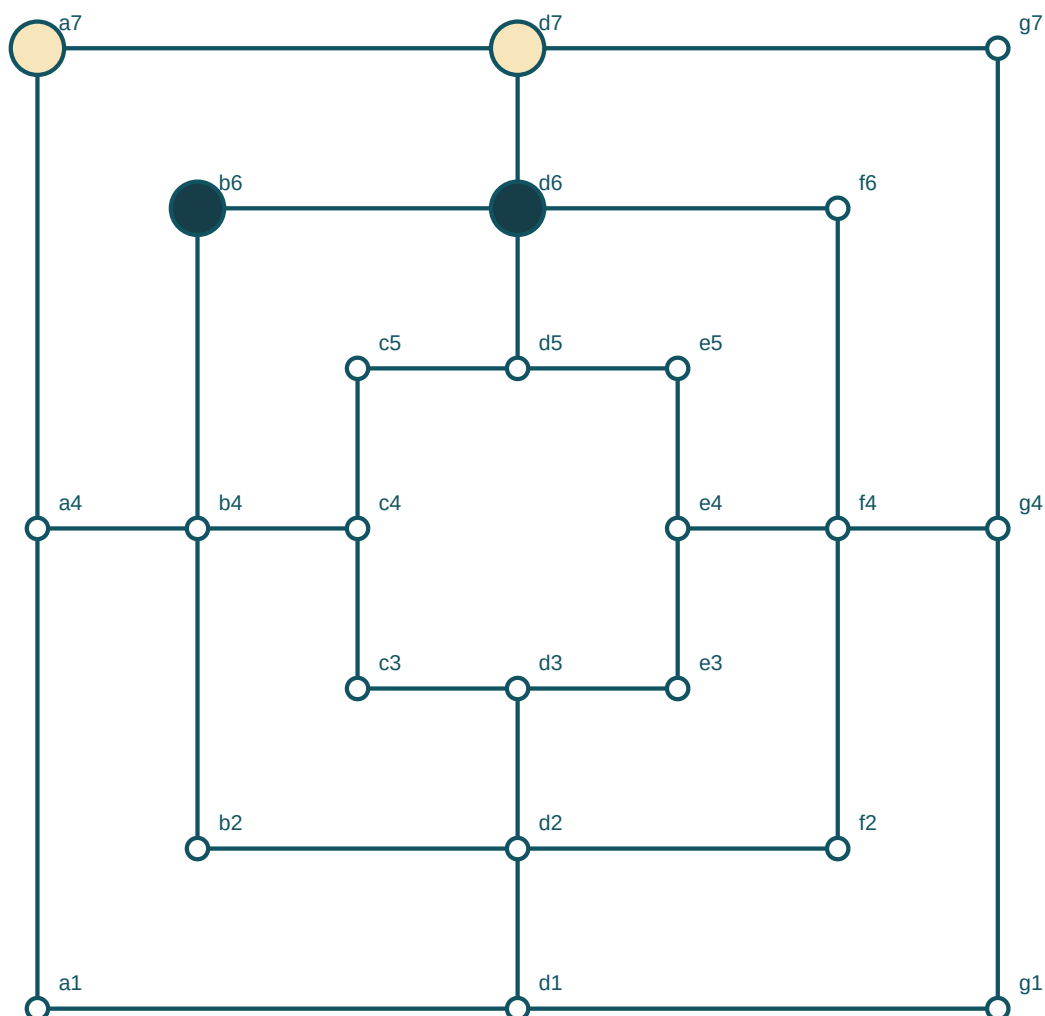
Avec trois pions et la réserve vide, on peut voler vers n'importe quel point libre. Après la pose, avec moins de trois pions, on perd ; on perd aussi si aucun déplacement n'est possible à son tour. Un coup créant deux moulins ne prend ici qu'un pion. Même position, même joueur et mêmes réserves pour la troisième fois : partie nulle.

Première séance : reconnaître les lignes, jouer la pose, puis apprendre le déplacement. Garder les corrigés à part. Les âges sont des repères, pas un test de niveau.

2

1. Fermer un moulin pendant la pose

Les blancs posent un pion. Où ferment-ils un moulin ?

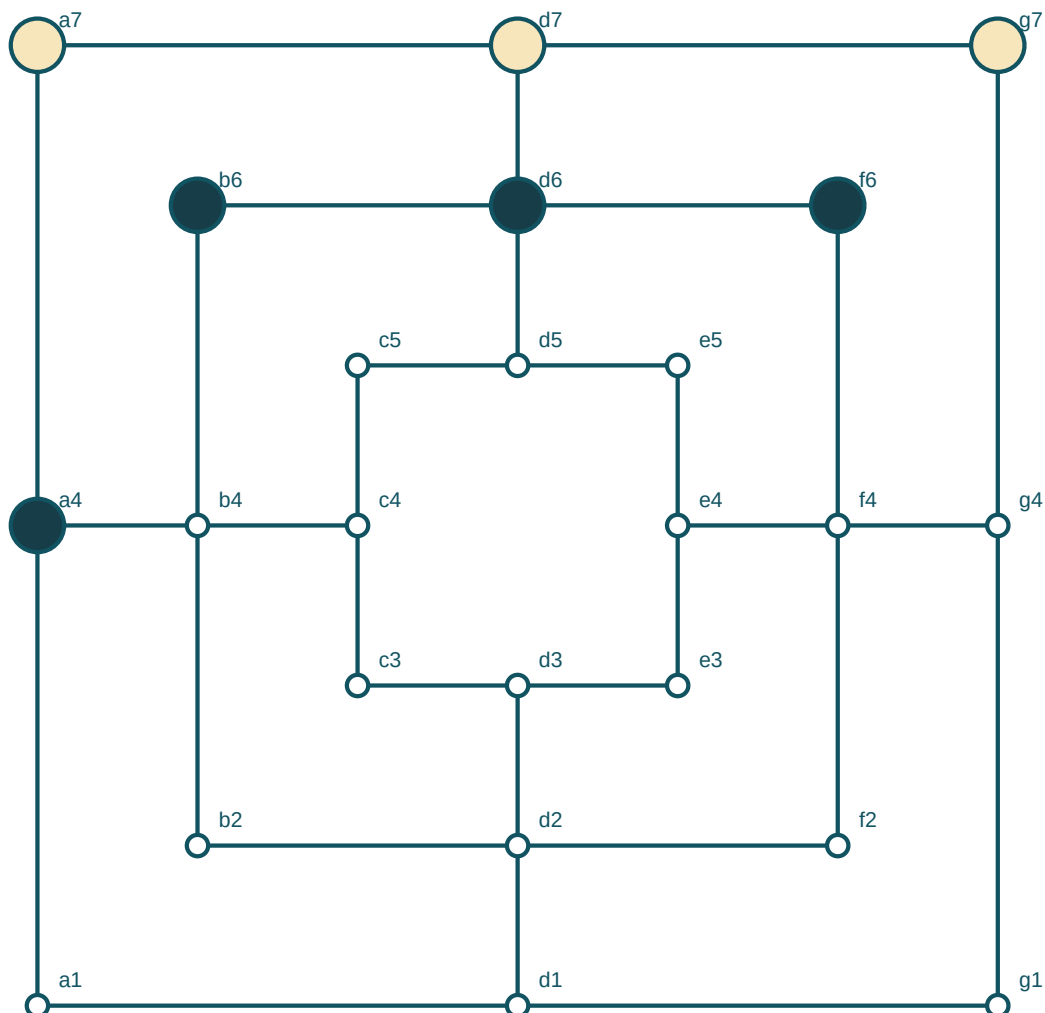


Ma réponse et mon explication

Les pions clairs sont les blancs. Les pions foncés sont les noirs. Pour les situations 3 et 4, aucun pion ne reste en réserve.

2. Choisir la prise autorisée

Les blancs viennent de fermer le moulin du haut. Quel pion noir peut être retiré ?

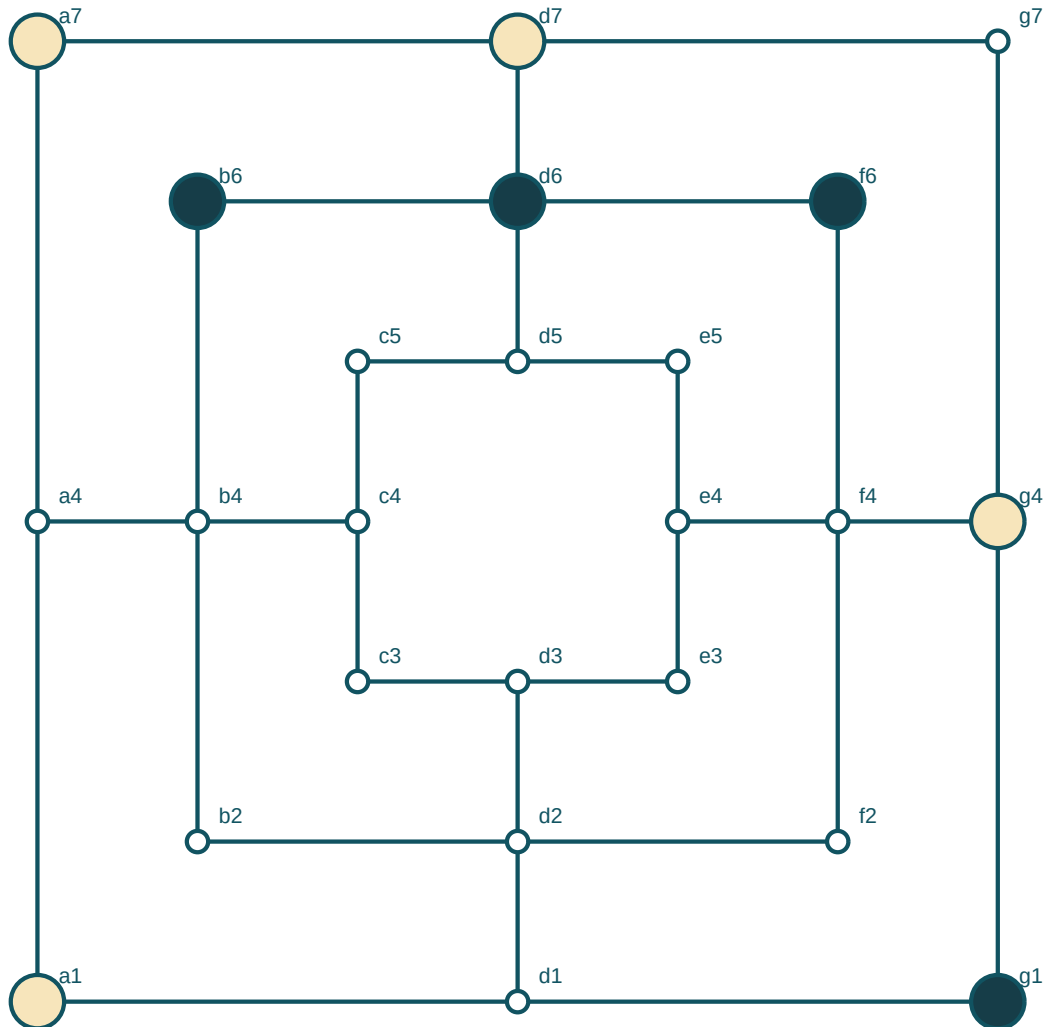


Ma réponse et mon explication

Les pions clairs sont les blancs. Les pions foncés sont les noirs. Pour les situations 3 et 4, aucun pion ne reste en réserve.

3. Former un moulin en glissant

Les réserves sont vides. Les blancs jouent. Quel déplacement ferme le moulin du haut ?

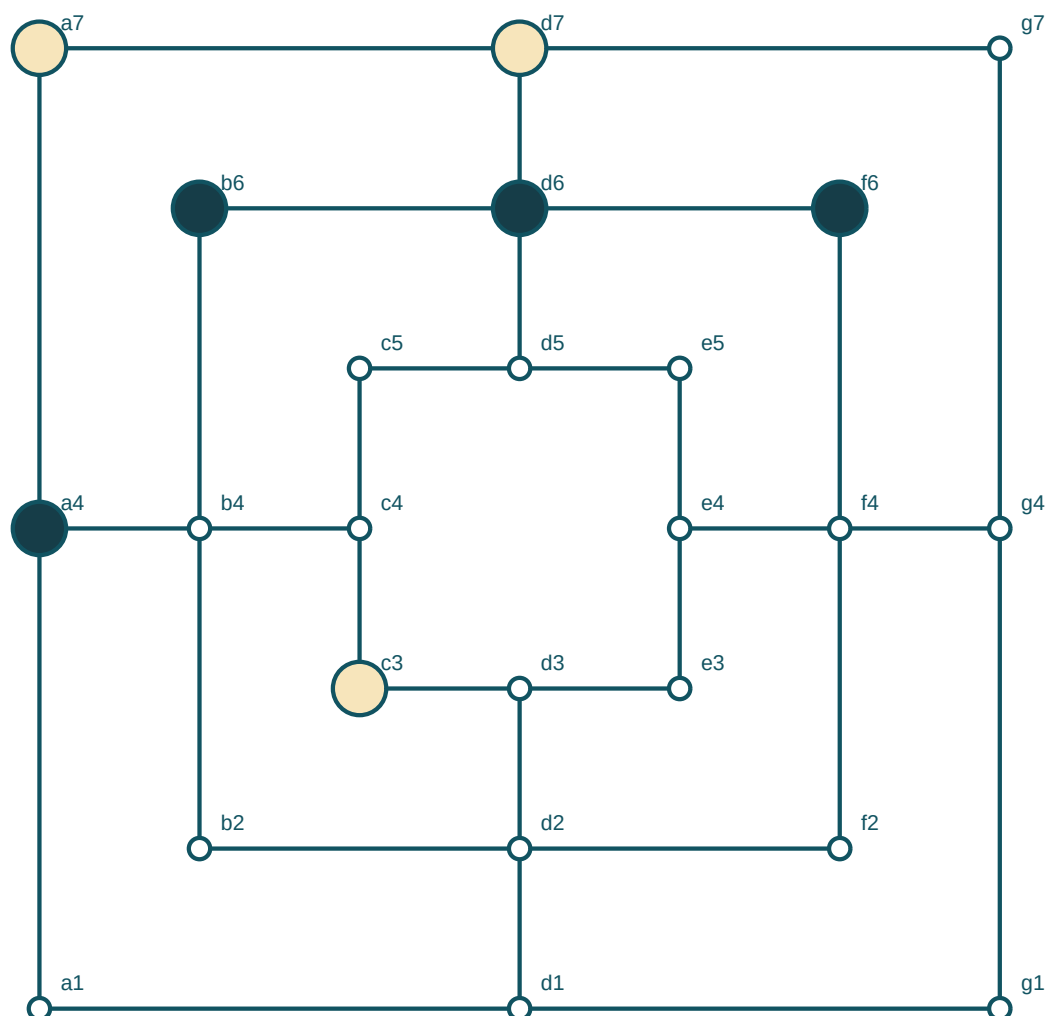


Ma réponse et mon explication

Les pions clairs sont les blancs. Les pions foncés sont les noirs. Pour les situations 3 et 4, aucun pion ne reste en réserve.

4. Voler avec trois pions

Les réserves sont vides. Les blancs n'ont plus que trois pions. Peuvent-ils aller de c3 à g7 ?



Ma réponse et mon explication

Les pions clairs sont les blancs. Les pions foncés sont les noirs. Pour les situations 3 et 4, aucun pion ne reste en réserve.

Les quatre corrigés

Ces situations sont des exercices locaux, pas des problèmes de victoire forcée.

1. Fermer un moulin pendant la pose

En g7 : a7-d7-g7 forme un moulin.

2. Choisir la prise autorisée

a4 uniquement. b6-d6-f6 est un moulin protégé tant que a4 existe.

3. Former un moulin en glissant

g4 vers g7, le long du trait. a7-d7-g7 devient un moulin.

4. Voler avec trois pions

Oui, avec le vol retenu ici. À quatre pions ce saut serait interdit.

Règle comparée à la notice 100 Jeux Classiques de Schmidt Spiele (jeu de la marelle). Plateau, repères et exercices originaux AnimyJob. Les conventions de prise double et de répétition sont annoncées pour ce kit.