

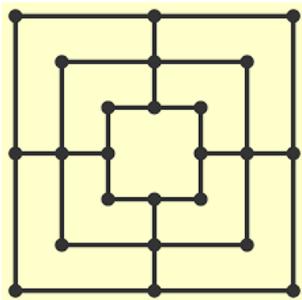
## Jeu de mères dit « du moulin »

Ce jeu de stratégie à deux joueurs aurait été déjà pratiqué par les Romains et les Égyptiens, mais il a été surtout très populaire dans nos régions aux XIII<sup>e</sup> et XIV<sup>e</sup> siècles.

Ainsi le roi de Castille Alphonse X avait demandé l'édition d'un livre de jeux, et ce jeu s'y trouve.

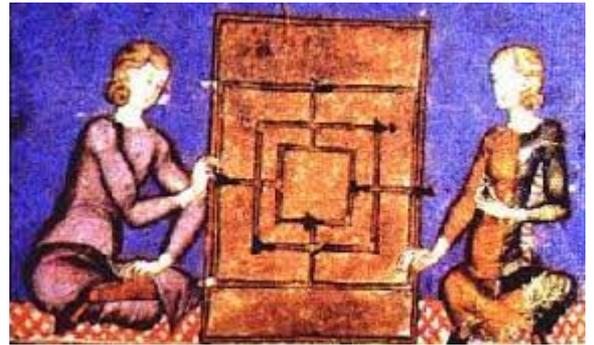
Le jeu se joue avec des pions (9 pour chaque joueur, chacun de sa couleur).

Chaque joueur, à son tour, pose un de ses pions sur l'un des 12 coins ou sur l'un des 12 croisements de lignes, si la place n'est pas déjà occupée.

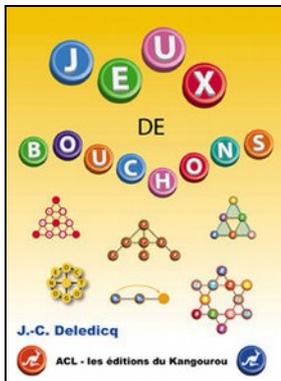


Une fois les 9 pions de chaque joueur posés, chaque joueur à son tour déplace un de ses pions sur un emplacement voisin, libre.

Si un joueur a trois pions alignés, il retire de plateau un des pions de l'adversaire. Trois pions alignés s'appelle un « moulin ». Un joueur ne peut pas choisir de prendre un pion dans un moulin de l'adversaire. Le joueur gagnant est celui qui a pris 7 pions à son adversaire, ou lorsque son adversaire bloqué, ne peut plus jouer.



Dans sa collection de 10 livres « Jeux de ... », les éditions du Kangourou ont fait paraître *Jeux de bouchons* (voir des extraits pages suivantes).



On y trouve de nombreux jeux de pions, sur lesquels on peut, ou non, écrire des nombres, lettres ou couleurs, transformant ainsi la matière plastique en matière grise...

Page 28, on trouve un jeu de « Taquin » plus astucieux qu'il n'y paraît : il s'agit, en déplaçant les lettres le long des segments tracés, de « faire tourner le mot d'une position ».

En effet, si au lieu du mot « octogone », formé avec les lettres données, on avait choisi le mot « hexagone », le même problème aurait été impossible à résoudre !

Pour y réussir, avec le mot octogone, il ne faut pas garder le même ordre de lettres, mais il faut échanger deux lettres « O » l'une avec l'autre dans l'écriture du mot !

**37** OCTOGONE TAQUIN  
Prendre 8 pions marqués O, C, T, O, G, O, N et E.  
En utilisant la case libre, déplacer les lettres, le long des lignes, pour passer de la position A à la position B.

O C T O G O N E

# 15

## Placer les pions numérotés de 1 à 12.

Les nombres à l'extérieur de l'étoile doivent être les sommes des 5 nombres placés dans les 5 cases correspondantes.

(Les places des nombres 10, 11 et 12 sont indiquées.)

10 12 11

25 40 40 25 40

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

# 38

## SOLITAIRE ÉTOILÉ

Placer 9 pions sur 9 des 10 cases.

Un pion se déplace de 2 cases sur une ligne, à condition que la case voisine soit occupée et la suivante libre :



Le pion au-dessus duquel s'est effectué le déplacement est retiré du jeu.

**But du jeu : terminer avec un seul pion !**

