

Merelle

Matériel : 1 plateau de jeu, 5 pions blancs, 5 pions noirs

But du jeu : aligner les cinq pions de sa couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Déroulement

Une partie se déroule en deux phases, la phase de pose puis la phase de déplacement.

Phase de pose : l'un des joueurs commence en posant un de ses pions à une intersection du plateau. Puis c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs aient posé tous leurs pions. Si l'un des joueurs parvient à aligner ses cinq pions lors de cette phase, il gagne la partie.

Phase de déplacement : si aucun joueur n'est déclaré vainqueur pendant la phase de pose, la partie se poursuit. Lors de cette phase, à son tour, le joueur va déplacer l'un de ses pions d'une intersection à une autre en suivant les lignes du plateau. Ce déplacement peut se faire dans n'importe quelle direction, mais d'une intersection à la fois. Il est interdit de sauter par-dessus un pion, qu'il soit adverse ou de sa couleur. La partie prend fin dès qu'un joueur parvient à aligner ses cinq pions.

Histoire

La Mérelle apparaît autour de 3000 av. JC en Egypte, en Mésopotamie, en Grèce et au Pakistan. Le jeu disparaît à la chute de la civilisation romaine pour refaire surface dans les pays nordiques. Au moyen-âge, la Mérelle est très populaire dans toute l'Europe, notamment anglo-saxonne, où on la retrouve sous plusieurs formes : à 3, 5, 9 ou 12 pions, avec des plateaux différents avec ou sans diagonales.