



Cidex 205 - Crolles
38190 BRIGNOUD

“LE JEU DES MARELLES”

L’histoire du jeu

*La Marelle est un des jeux les plus anciens du monde.
Des fouilles archéologiques nous le justifient :*

*— le plus vieux plan de Marelle fut trouvé, gravé sur
une plaque de toit d’un temple égyptien qui fut construit
il y a plus de 3000 ans ;*

*— lors des fouilles à Troie, on découvrit également un
plan de Marelle.*

*L’origine du jeu remonte même probablement jusqu’aux
Phéniciens, pour qui ce jeu avait également une valeur
sacrée.*

But du jeu

Le joueur doit essayer de réduire le nombre de pions de son adversaire à deux ou le bloquer.

Pour cela il forme le plus de Marelles possible, c'est-à-dire un alignement de trois pions de même couleur, qui lui permet de retirer un des pions ennemis du plan du jeu.

Règle du jeu

Au début du jeu chaque joueur pose à tour de rôle un de ses pions sur l'un des points formés par l'intersection des lignes du plan de jeu.

Les blancs commencent.

Lorsque tous les pions sont posés, chaque joueur à son tour déplace un de ses pions du point qu'il occupe jusqu'à un point voisin qui est libre.

Dès qu'un joueur a formé une Marelle, il peut prendre un pion ennemi de son choix et le sortir du jeu, cependant ce pion ne peut faire partie d'une Marelle déjà formée.

Quand un joueur n'a plus que trois pions, il peut sauter, cela veut dire qu'à la place d'avancer un pion, il peut le placer sur n'importe quel point libre du jeu.

Fin du Jeu

Le vainqueur est celui qui le premier réduit le nombre des pions de son adversaire à deux, ou qui bloque les pions ennemis de telle façon qu'il ne puisse plus jouer.

Jeu contre l'ordinateur

• Avec le crayon optique

— Dans le posé des pions, on pointe la case de destination.

— Dans la phase de déplacement, on pointe la case de départ (le pion est alors évidé) puis la case de destination.

— Pour la prise d'un pion, on le pointe avec le crayon optique.

• Avec le clavier

Les opérations sont les mêmes, sauf que l'on entre les coordonnées des pions.

Quand l'ordinateur joue, il représente le pion en cours de déplacement par un pion évidé et le pion pris à l'adversaire est matérialisé en rouge.