

# Jeu des Mérelles

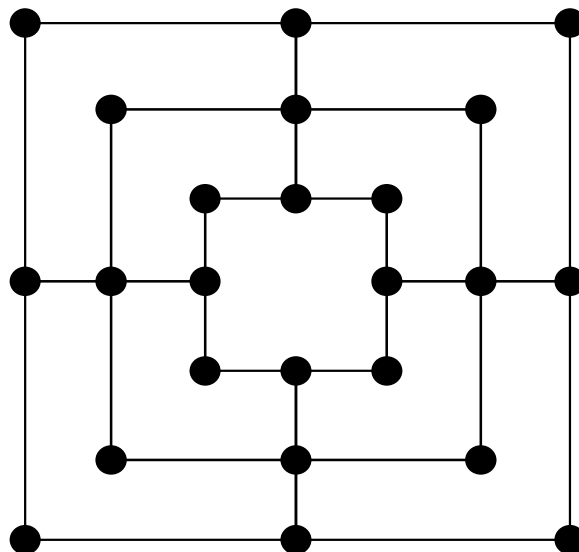
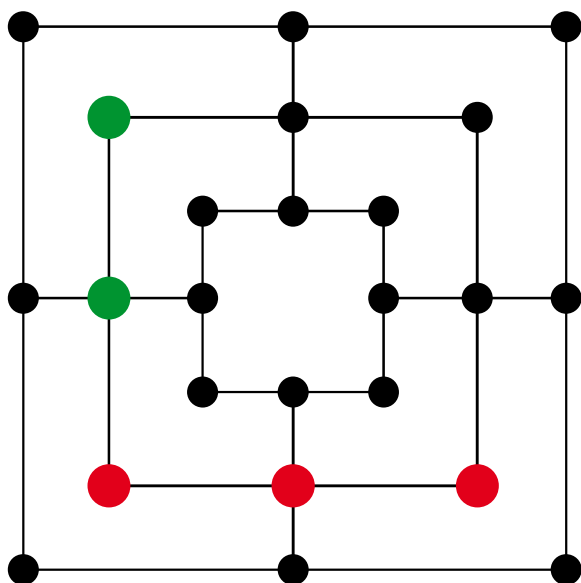


Se joue à deux joueurs

Durée : 10 à 20 min

9 pions de couleur par joueur

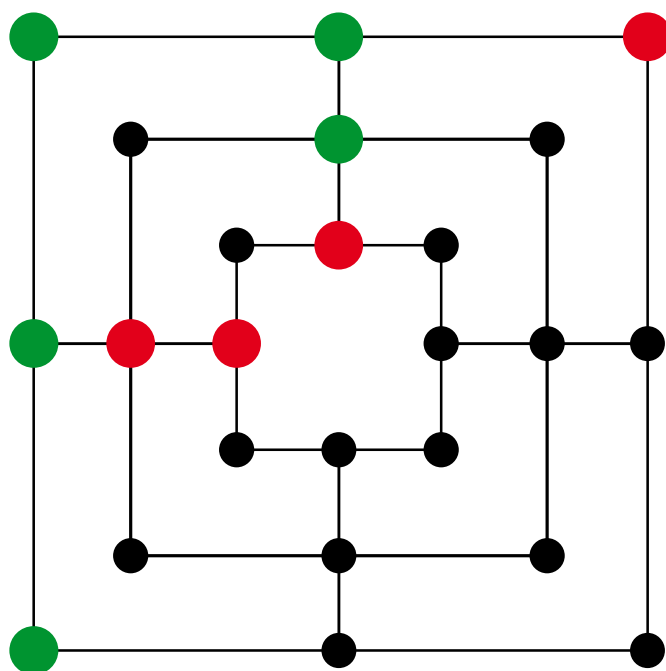
But du jeu : former des alignements de trois pions afin de prendre les pions adverses.



Première phase de jeu :

Chaque joueur place à tour de rôle un de ses pions sur une intersection du plateau (points noirs). Il doit essayer de former un alignement de trois pions, tout en empêchant l'adversaire de faire de même.

Dès qu'un joueur aligne trois pions, il peut prendre un pion adverse de son choix, sauf ceux qui sont dans un alignement qui ne peuvent être pris qu'en l'absence de pions isolés.



Deuxième phase de jeu :

Lorsque tous les pions sont posés, chaque joueur doit former de nouveaux alignements en déplaçant ses pions vers la plus proche intersection libre. Dès qu'un alignement est formé, le joueur peut prendre un pion adverse. Attention : il n'est pas possible de former un nouvel alignement avec les trois pions d'un ancien alignement démonté.

Lorsqu'un joueur n'a plus que trois pions, il peut choisir n'importe quelle intersection pour poser son pion et essayer de former un nouvel alignement.

Le premier joueur à prendre 7 pions à son adversaire remporte la partie !