

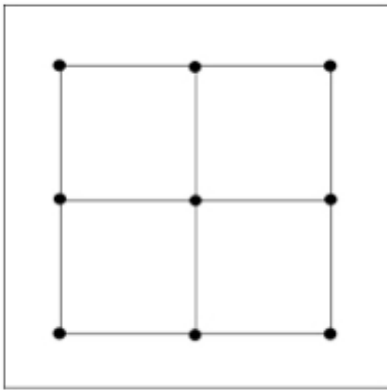
La petite marelle à trois pions

Un jeu pour deux joueurs.

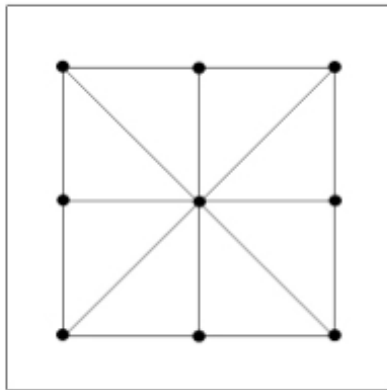
Matériel de jeu : 3 pions (noir ou blanc) par joueur, 1 plateau de jeu.

Le plateau de jeu se compose d'un carré traversé verticalement, horizontalement et diagonalement par 4 lignes qui se croisent. Il en résulte neuf intersections sur lesquelles les pions peuvent être placés.

A



B



Mise en place

L'écran montre le dessus du plateau de jeu. A gauche du plateau se trouvent trois pions blancs. A droite, trois noirs, ceux de l'adversaire ou de l'ordinateur.

But du jeu

L'objectif est d'être le premier à aligner ses trois pions. Il y a en tout 8 possibilités d'alignement.

Déroulement du jeu

1. Les joueurs placent alternativement un de leurs pions sur un point (= l'intersection de lignes) inoccupé du carré.
2. Une fois les 6 pions placés, les joueurs en déplacent alternativement un le long des lignes jusqu'à un point voisin inoccupé. Les joueurs ne sont pas autorisés à passer leur tour. Ils ont l'obligation de déplacer un pion à chaque fois que c'est leur tour.
3. Les pions ne peuvent se déplacer qu'en direction d'un point voisin. Un pion ne peut pas sauter par-dessus un autre et deux pions ne peuvent pas être sur le même point.

4. Les joueurs continuent à déplacer les pièces jusqu'à ce que l'un d'entre eux réussisse à aligner ses trois pions.

Fin de la partie

Le vainqueur est celui qui parvient à aligner ses trois pions en premier.

Au sujet de notre reconstitution des règles du jeu

Les règles de la petite marelle (ou jeu du moulin) à trois pions sont bien connues. Elles ont été décrites par le roi Alphonse X d'Espagne dans son « Livre des Jeux » (« Libro de los juegos ») de 1284. Le poète romain Ovide la mentionne brièvement dans deux de ses œuvres (L'art d'aimer, III 365-66, et Tristes, II 480-81) : il y écrit que sur un petit plateau de jeu avec deux fois trois pièces le joueur qui gagne est celui qui aligne ses pièces. Malheureusement, il ne mentionne pas le nom latin du jeu et n'explique pas exactement les règles du jeu. Dans les villes romaines, on trouve de tels plateaux gravés dans le sol, et aussi en deux autres variantes : l'une sans les deux diagonales, l'autre sans diagonales mais avec des lignes transverses reliées aux centres des côtés carrés.

Le Roi Alphonse nous a laissé la description d'une stratégie gagnante pour le joueur qui commence la partie. Nous ignorons si cette dernière était déjà connue à l'époque romaine.

Pour en savoir plus

- Ulrich Schädler / Ricardo Calvo, *Alfons X. "der Weise", Das Buch der Spiele*, Wien/Berlin 2009, p. 295-96, 306.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.

U. Schädler © ERC Locus Ludi