

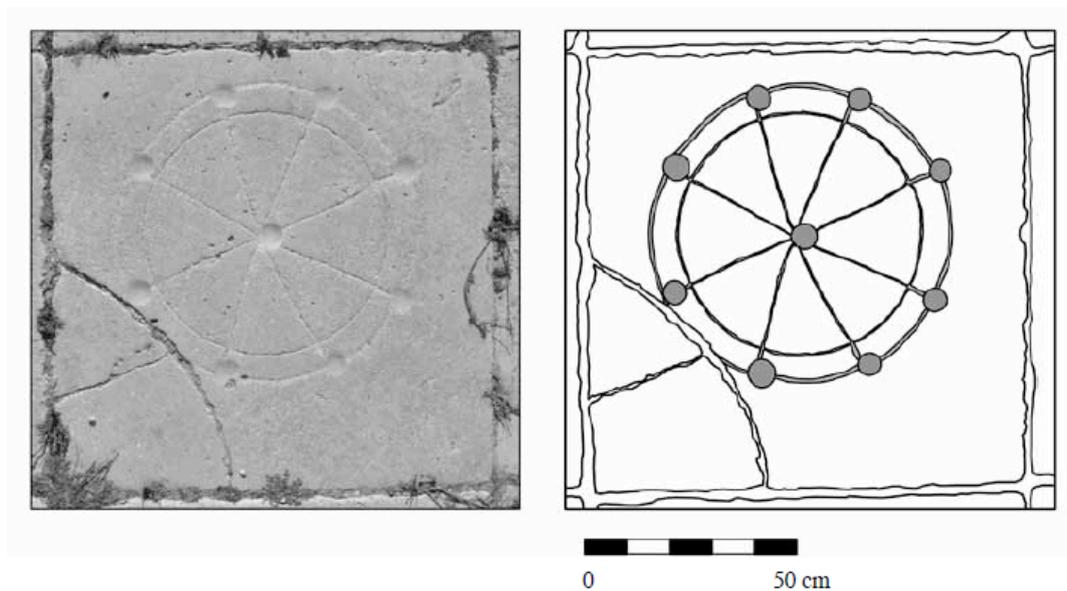
La marelle ronde

Inventée par des archéologues

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 cercle traversé verticalement, horizontalement et diagonalement par 4 lignes qui se croisent (comme un motif de roue). Il en résulte neuf intersections ou points sur lesquels les pions peuvent être placés.



Mise en place

L'écran montre le dessus du plateau de jeu. A gauche du cercle 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, via le centre du cercle, c'est-à-dire à faire un « moulin »

Déroulement du jeu

1. Les joueurs placent alternativement un de leurs pions sur un point libre du cercle.
2. Une fois les 6 pions posés, 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 le premier.

Au sujet de notre reconstitution des règles du jeu

Les règles du jeu sont celles proposées par Carl Blümlein en 1918, qui sont encore généralement acceptées aujourd'hui. Pourtant, l'existence d'une « marelle ronde » n'est attestée nulle part. Toutefois, des « motifs de roues » sont abondamment gravés dans les sols en marbre des villes romaines.

Vous constaterez qu'il est facile de bloquer l'adversaire sur le cercle et de le forcer à quitter le centre. En fait, le joueur qui occupe le centre est désavantagé. Cependant, si les deux joueurs évitent cette situation, le jeu ne fonctionnera pas et il est peu probable que la « marelle ronde » ait jamais existé.

Pour en savoir plus

- Florian Heimann, The loop within circular three men's morris, *Board Game Studies Journal Online*, 8, 2014, p. 51-61.
- Claudia-Maria Behling, Der sog. Rundmühle auf der Spur – Zug um Zug zur Neudeutung römischer Radmuster, in: E. Trinkl (éd.), *Akten des 14. Österreichischen Archäologentages am Institut für Archäologie der Universität Graz vom 19. bis 21. April 2012*, Wien, Phoibos Verlag, 2014, p. 63-70.
- Ulrich Schädler, Encore sur la « marelle ronde » : 100 ans après Carl Blümlein, in : V. Dasen, T. Haziza (éds.), *Jeux et jouets, Kentron* 34, 2018, p. 87-98.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.