

MOULIN ROUGE

pour 2, 3 ou 4 joueurs.

CETTE BOÎTE CONTIENT

- une piste composée d'un socle et de 3 anneaux concentriques mobiles portant 8 alvéoles chacun.
- 40 pions de 4 couleurs différentes.

BUT DU JEU

En formant des lignes de trois pions de sa couleur, le joueur doit prendre les pions de ses adversaires afin de rester le seul en jeu.



RÈGLE DE JEU

- Au début de la partie, aligner les alvéoles en tournant les anneaux. Ces alvéoles doivent former des rayons à partir du centre.
- Désigner le premier joueur. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur prend 10 pions de la même couleur.



A leur tour, les joueurs peuvent **choisir** l'une des trois possibilités suivantes dans le but d'aligner 3 pions et d'empêcher leurs adversaires d'en faire autant :

- 1) Placer un de leurs pions dans un alvéole libre de l'un des anneaux.
- 2) Tourner un anneau dans n'importe quel sens, à partir d'un alignement d'alvéoles jusqu'au suivant.

Cependant, lorsqu'un anneau a été tourné, on ne peut le tourner à nouveau que si un autre anneau l'a été entre temps.

- 3) Déplacer un de ses pions, déjà en jeu, d'un alvéole jusqu'à un autre alvéole immédiatement voisin qu'il soit, ou non, sur le même anneau.

IMPORTANT

Le joueur qui pose le premier pion est avantageé si ses adversaires ne jouent pas, dès le premier tour, de façon à l'empêcher de former une ligne.

COMMENT FORMER UNE LIGNE DE 3 PIONS

- a) en alignant les pions côte à côte sur un seul des anneaux.
- b) en les alignant sur les 3 anneaux, formant un rayon.





2 alignements
sur un même
anneau.



1 alignement et
2 pions sur un
même anneau.

Les 2 pions formant les extrémités d'une ligne sur un anneau ne peuvent, sans être déplacés, servir à la formation d'une nouvelle ligne.

PRISE DES PIONS

- Chaque fois qu'un joueur aligne 3 pions, il prend, sur la piste, un pion à chacun de ses adversaires. Ces pions sont mis hors jeu.
- Si un joueur en tournant un anneau forme une ligne avec trois des pions d'un adversaire, celui-ci n'en tire aucun avantage et ne prend pas de pion aux autres joueurs.
Dans certains cas, former une ligne pour un adversaire peut être la meilleure défense pour soi.

Quand un joueur n'a plus que 4 pions sur la piste, il en déplace un à chaque tour, et peut le poser dans n'importe quel alvéole.

Quand un joueur n'a plus que 2 pions, il est éliminé. Ses pions restent sur la piste et seront pris par les joueurs qui formeront de nouvelles lignes.

**LE GAGNANT EST LE JOUEUR QUI RESTE EN JEU
APRÈS L'ÉLIMINATION DE TOUS LES AUTRES
JOUEURS.**