

MOULIN ROUGE

Jeu pour 2, 3, ou 4 joueurs.

Contenu :

1 tableau de jeu se composant de 3 anneaux tournants
4 x 9 fiches.

Les anneaux du tableau de jeu doivent être tournés pour que 3 ouvertures se trouvent sur une ligne droite.

Chaque joueur reçoit 9 fiches d'une couleur.

On tire au sort pour savoir qui commence.

A chaque coup, un joueur a le choix entre deux possibilités :

- il place une fiche dans une ouverture inoccupée dans un des anneaux, ou alors quand il a employé ses 9 fiches, il place une fiche correspondante libre, avec le même anneau ou avec un autre.
- il tourne un anneau une ouverture plus loin dans une direction souhaitée.

Un anneau qui a été tourné au tour précédent, peut tourner plus loin, mais ne peut reculer. Un joueur qui veut tourner un anneau, doit avoir au moins une fiche sur le tableau de jeu.

En posant, déplaçant ou tournant 3 fiches de sa couleur sur 3 anneaux en une seule rangée, a formé une aile du moulin. Il prend alors une fiche du tableau de chacun de ses adversaires, excepté les fiches d'une aile de moulin.

Si l'on arrive à réaliser 2 ailes de moulin en un seul coup, on peut enlever 2 fiches à chacun des adversaires.

Le droit d'enlever des fiches compte seulement pour le joueur qui a déjà une aile de moulin.

Une aile de moulin formée par un adversaire en tournant un anneau, ne peut pas être brisée par des fiches.

Un joueur qui n'a plus que 3 fiches dans le jeu, peut à son tour de jouer, se précipiter dans chaque ouverture libre.

Il a perdu la partie, s'il possède moins de 3 fiches. Ses fiches restent quand-même sur le tableau de jeu, jusqu'à ce qu'un adversaire s'en empare.

Le dernier joueur ayant encore 3 fiches sur le tableau de jeu, est le vainqueur.

clipper windhammer

clipper games & toys b.v. amsterdam.

