

# Envie de jouer



comme au  
Moyen Âge ?

château  
DE  
CREVECŒUR



## Les jeux au Moyen Âge

Les jeux occupent une place importante dans la société médiévale et concernent toutes les catégories sociales,

tous les âges. Il existe plusieurs types de jeux : les jeux d'apprentissage, de mimétisme, les jeux de plateaux, d'adresse, les jeux physiques, stratégiques, les jeux de hasard ou de réflexion. Le jeu constitue avant tout un divertissement, un défoulement, un passe-temps mais également un mode d'apprentissage pour le corps et l'esprit. C'est également un moment de partage.

# Découvrons la mérelle



La mérelle est très appréciée au Moyen Âge. Ce jeu tient son nom des méreaux, petites pièces ou jetons utilisés pour jouer. La mérelle est pratiquée par toutes les couches de la société médiévale.



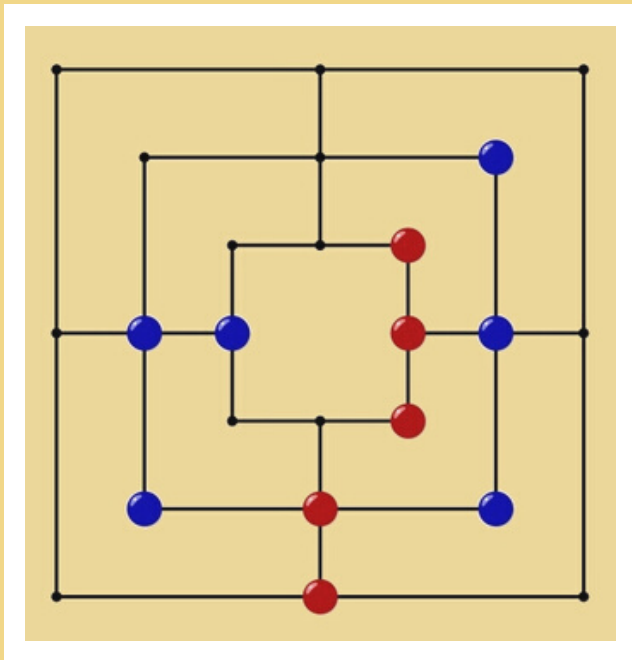
Angers, Jeu de mérelle médiéval du 10<sup>e</sup> siècle.

AM Lesca

Il existe plusieurs types de mérelle, ou marelle, à 3, 6 ou 9 pions, avec ou sans dé. Nous vous proposons ici de jouer à la mérelle à 9 ou **jeu du moulin** sans dés.

Le jeu de morpion est la version moderne de la mérelle.

# Règles du jeu



**Nombre de joueurs** : 2

**Matériel** : un plateau mérellier), 9 méreaux (pions) blancs et 9 noirs.

**But du jeu** : Eliminer les jetons de l'adversaire ou les empêcher de se déplacer.

**Au départ**, le plateau est vide. On tire au hasard le joueur qui commence.

**1ère phase** : pose des pions (neuf premiers coups).

Chaque joueur pose, à son tour, un de ses pions sur une intersection libre en essayant de réaliser des alignements de trois pièces suivant une ligne tracée tout en contrecarrant l'adversaire.

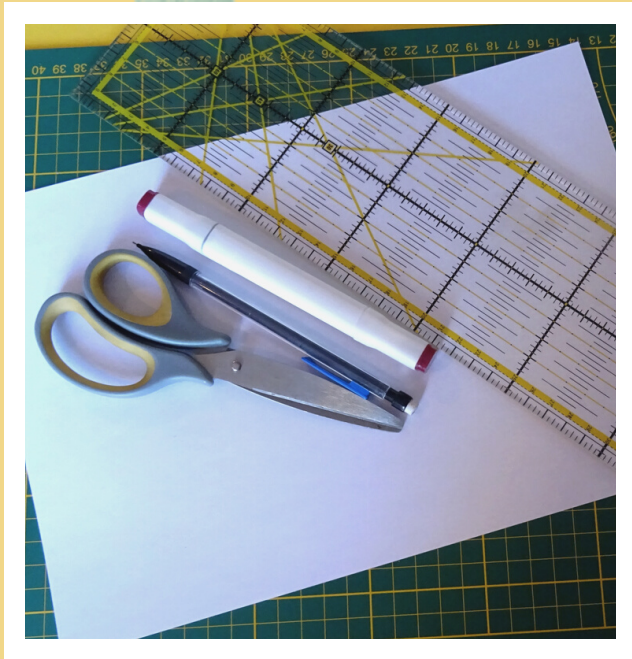
# Règles du jeu



**2e phase** : déplacement des pions (à partir du dixième coup). A son tour, chaque joueur peut déplacer un de ses méreaux en suivant une ligne. S'il réalise une rangée de trois pions suivant une ligne tracée, appelé moulin,

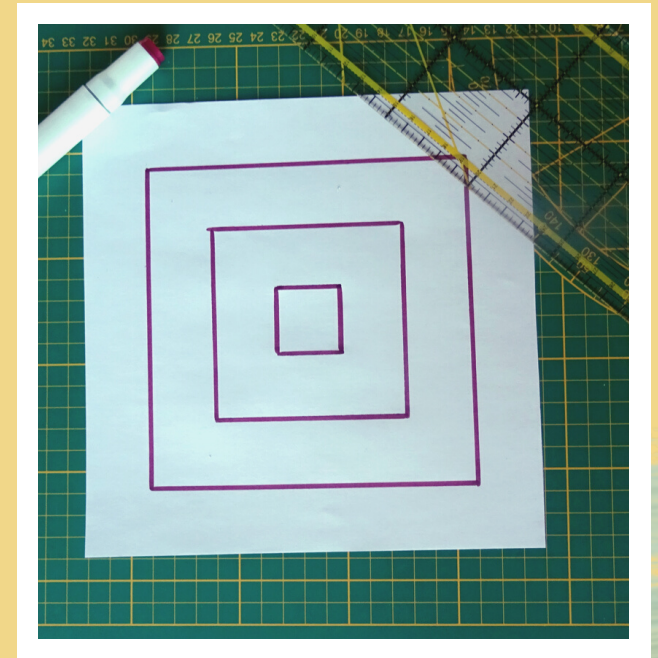
il capture un pion adverse isolé. Ce dernier ne doit pas faire partie lui-même d'un moulin. Il est retiré définitivement du jeu. Une capture par création d'un alignement est possible dès la phase de pose. Le premier qui n'a plus que deux pions, ou qui à son tour, ne peut déplacer aucun de ses pions, a perdu.

# Fabriquer son mérellier

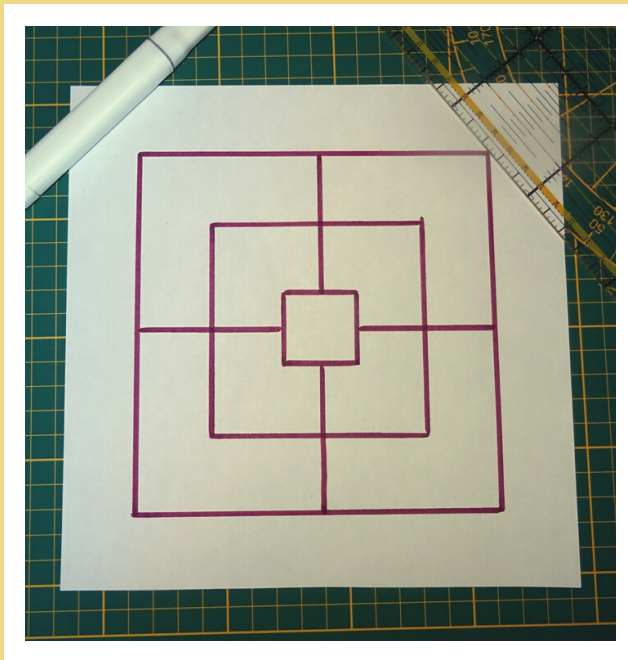


**Matériel** : une feuille A4, des ciseaux, une règle à tracer et un feutre.

- 1) Découpez** un carré de 21 x 21 cm
- 2) Tracez 3 carrés** les uns dans les autres. Commencez à 3 cm du bord. 3 cm les séparent ; le dernier fait 3 x 3 cm.



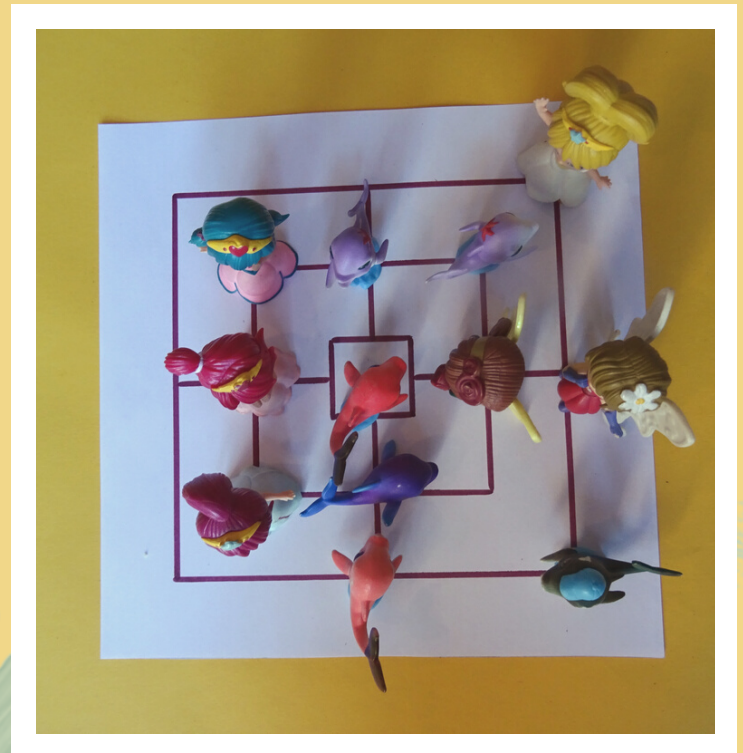
# Fabriquer son mérellier



**3) Tracez 4 droites** partant du carré central. Les 4 droites passent par les milieux des côtés des 3 carrés.

**4) Trouvez des pions** ou méreaux, au choix :

- coquillettes contre fusillis
- cailloux contre feuilles
- fées contre dauphins...



# Amusez-vous !





# Remerciements



- Règles adaptées d'après Fabian MULLERS et Sylvestre JONQUAY, *Les jeux au Moyen Âge*, Éditions La Muse, 2016
- Crédits photographiques : Stéphane Casali et Anne-Marie Lesca
- Illustrations : Macrovector et Adijapan