

REGLE DE JEU

« Ti Marèl a 5 pyé »

HISTORIQUE

Jeu pratiqué en Guadeloupe et plus particulière à Maire Galante (dépendance de l'archipel guadeloupéen.

BUT DU JEU

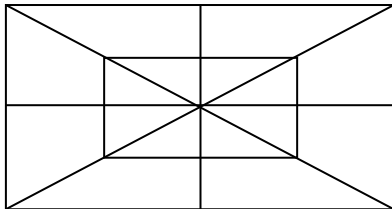
Aligner 3 pions les uns à la suite des autres sur les nœuds d'un quadrillage.

COMPETENCES

S'affronter et opposer individuellement.

MATERIEL

- 1 support papier uni sur lequel sera dessinée la marelle à 5 pieds.



- 2 jeux de 3 pions.

NOMBRE DE JOUEURS

- 2

DEROULEMENT

A tour de rôle, chaque joueur place un pion sur un nœud en cherchant à empêcher à son partenaire d'obtenir les meilleurs placements.

Les déplacements se font de nœuds à nœuds. Un après l'autre, chaque joueur déplace un pion après l'autre.

Un joueur gagne une partie quand il a réussi à aligner ses 3 pions les uns à la suite des autres (sans pions adverses intercalés entre les siens).

