

MARELLE

REGLES DU JEU :

À partir de la « Terre », chaque joueur, son tour venu, fait progresser son palet sur le parcours en le plaçant sur la case qui convient.

En début de jeu, c'est la case numérotée « 1 ». En cours de jeu, c'est la case qui numériquement succède à celle du dernier tour réussi par le joueur.

Si le placement du palet est réussi, c'est-à-dire s'il s'arrête sur la bonne case, sans mordre sur une ligne et éventuellement si la méthode utilisée est conforme aux conventions, le joueur fait un aller-retour ordonné du parcours, sans mordre sur les lignes, sans poser le pied dans la case du palet, même après l'avoir ramassé juste avant de franchir sa case lors du trajet retour jusqu'à la « Terre ».

Tant que le joueur n'a pas commis d'erreur, il poursuit son tour en continuant de faire progresser le palet. Dès qu'une erreur est commise son tour se termine et sauf exception particulière, il repartira du point de progression où son dernier placement de palet et parcours réussis l'avaient mené, quand reviendra son tour.