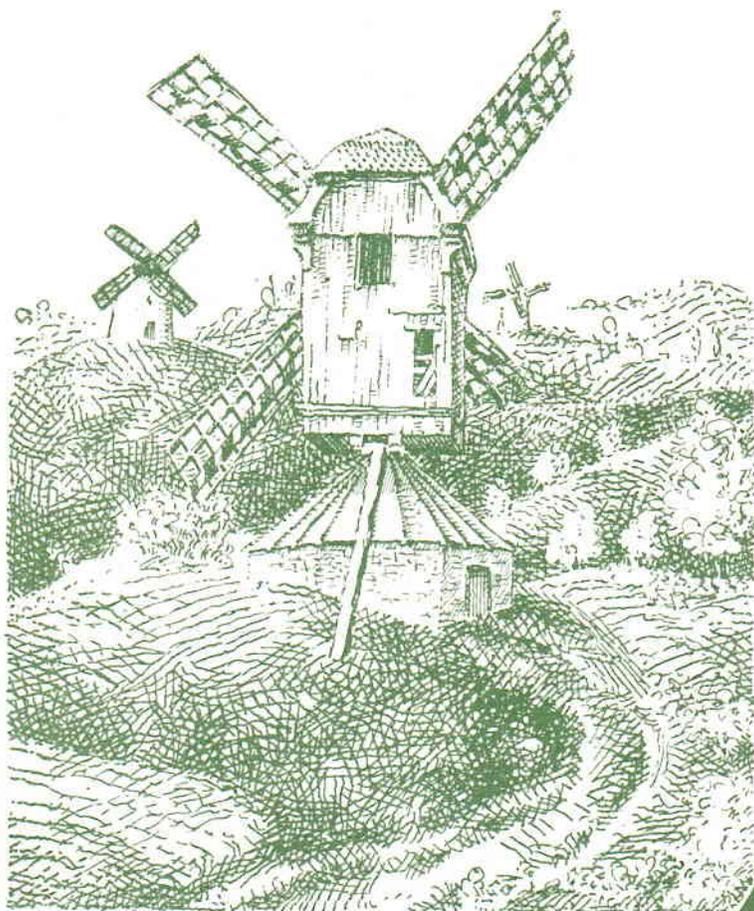


REINHOLD WITTIG

# MEUNIER ET FILS

Le jeu de  
la corporation  
des vaillants  
meuniers



---

*«Meunier, tu dors, ton moulin, ton moulin va trop vite,  
Meunier, tu dors, ton moulin, ton moulin va trop fort».*

*... mais peut-être a-t-il déjà joué au jeu du  
«Meunier et fils», et qu'on ne peut pas lui dire  
«Tu y vas fort, tu n'as jamais pensé  
à être meunier».*



---

# MEUNIER ET FILS

Pour jouer en famille, avec 4, 5 ou 6 joueurs –  
un jeu de Reinhold Wittig. Graphique de Matthias Wittig.

---

## ACCESSOIRES:

Tapis de jeu, règles du jeu, 12 sacs à farine de 6 couleurs, 68 meules (48 meules blanches de 1 point, et 20 meules rouges de 5 points), 70 cartes à proverbes et 1 dé.

---

## RÈGLES DU JEU

---

### L'idée est la suivante

Chacun des joueurs a le rôle du maître meunier qui envoie ses fils garçons meuniers faire leur Tour de France, pour apprendre le métier. Les garçons meuniers sont représentés dans ce jeu par des sacs à farine (garçon meunier = sac à farine!).

Les garçons meuniers apprennent leur métier et c'est le nombre de meules récoltées en route qui prouvera leur savoir. Avec ces meules, il est possible d'acheter des moulins. Le gagnant est celui dont les deux garçons meuniers achèteront les premiers des moulins et seront donc devenus maîtres meuniers.



## MATÉRIEL

Les figurines se déplacent au centre du tapis de jeu, dans le sens des aiguilles d'une montre, sur un parcours composé de 20 **cases ordinaires**, plus 10 **cases signalées** par des ailes de moulins, qui sont le point de départ des chemins menant aux différents moulins. Si on se trouve sur l'une de ces cases-à-moulin, cela veut dire qu'on travaille dans le moulin correspondant.

Les moulins représentés sur le tapis de jeu se trouvent aux Iles Canaries, en Crète, en Iran, aux Açores, en Tchécoslovaquie, dans le Nord de l'Allemagne, en Bavière et en Belgique.

Les cartes à proverbes donnent des instructions qui ne seront pas toujours à exécuter immédiatement. Il faudra donc s'en souvenir. Si c'est à votre avantage, vous vous en souviendrez certainement. Si c'est à votre désavantage, les autres joueurs ne l'oublieront pas.

## PRÉPARATION

- On distribue à chacun des joueurs 2 sacs à farine d'une même couleur et un capital de 7 points-meule, c'est-à-dire 7 meules blanches, ou 2 blanches et 1 rouge qui vaut 5 points. Cachez vos meules pendant toute la durée du jeu.
- On décide de celui qui commence.
- Les joueurs posent à tour de rôle d'abord le premier, puis au deuxième tour le deuxième sac à farine sur les cases ordinaires (c'est-à-dire sans ailes de moulin) de leur choix.
- Quand tous les sacs à farine sont posés, le premier joueur lance le dé pour déterminer l'endroit qui sera la limite de distribution des meules. La limite sera à l'une ou l'autre des extrémités du parcours le trait séparant les deux cases directement sous les deux demi-cercles. Sur l'un de ceux-ci, il y a les nombres impairs 1, 3, 5 et sur l'autre, les nombres pairs 2, 4, 6. Si le dé donne un nombre pair, la limite sera du côté du demi-cercle portant les nombres pairs, et si c'est un nombre impair, de l'autre côté.



- Lorsqu'un sac à farine franchit cette limite pendant le jeu, le propriétaire du sac reçoit une meule (voir «Gain de meules»).
- Une fois que la limite est déterminée, on pose les cartes en pile, à l'envers. Un des joueurs est désigné comme caissier et est chargé de payer et d'encaisser. Au début du jeu, toutes les meules et tous les moulins non distribués appartiennent à la caisse. Le caissier peut changer les meules rouges en blanches, puisque celles-ci valent cinq fois moins que les rouges.

## BUT DU JEU

Il faut réussir à gagner le plus de meules possible, pour acheter des moulins. Le premier joueur qui a acheté deux moulins a gagné.

## DÉROULEMENT DU JEU

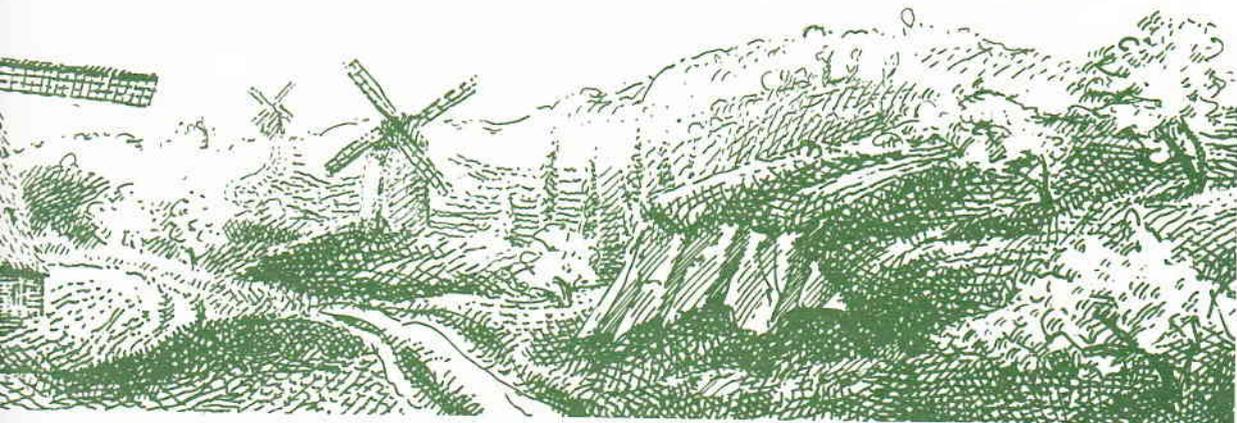
Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Les points obtenus donnent des instructions :

 **Prendre une carte**, suivre ses instructions et la reposer sur une deuxième pile.

 **Avancer de deux cases** (dans le sens des aiguilles d'une montre) **ou prendre une carte**.

   **Avancer** d'autant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre.

 Les points peuvent être répartis sur les deux sacs, **six cases au total**. Si le joueur a déjà un moulin, il n'a plus qu'un pion à faire avancer, et il peut choisir de combien de cases il veut avancer, mais pas plus de 6.



## GAIN DE MEULES

Vous pouvez recevoir des meules de différentes façons :

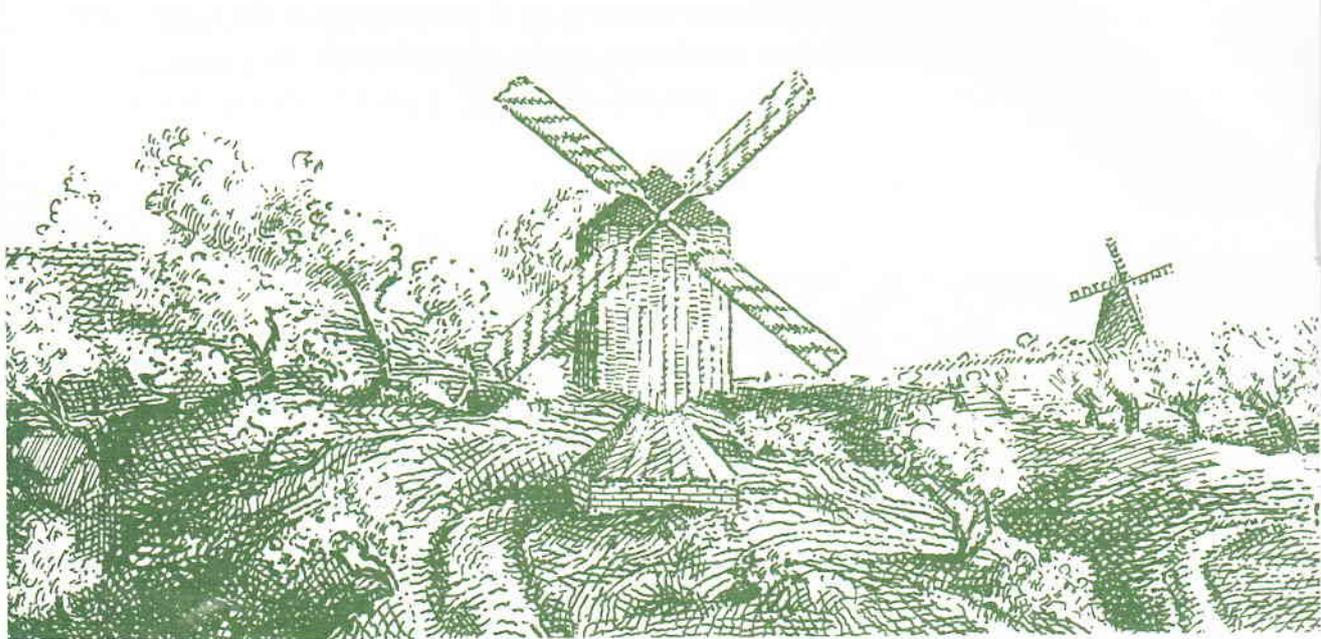
1. Chaque fois qu'un sac à farine passe la limite déterminée au début, la caisse vous verse une meule.
2. Quand vous rejoignez un sac à farine sur une case ordinaire (voir 4., case à moulin). Comme vous apportez des nouvelles et des potins des moulins voisins, le joueur vous remercie en vous donnant une meule. S'il y a plusieurs joueurs sur la case, chacun d'eux vous remercie d'une meule.
3. Les cartes ordonnent à la caisse ou à un joueur de vous verser une meule.
4. Quand vous avez votre premier moulin, chaque garçon meunier qui s'arrête chez vous, doit vous verser une meule pour payer son apprentissage.

## ACHAT DE MOULINS

Vous pouvez acheter votre premier moulin avec 14 points-meule. Il faut avoir un sac à farine seul sur la case à moulin correspondante. Vous posez votre pion sur le moulin et aussi le prix d'achat.

C'est avec cet argent, qu'il faudra payer ce que les cartes pourront exiger. La caisse ne prend pas en charge les dépenses privées !

Il vaut mieux n'acheter un moulin que lorsqu'on a nettement plus de meules que le prix d'achat, sinon le deuxième sac n'aurait plus rien. Il peut au besoin emprunter au moulin, mais il faudra rembourser avant d'acheter le deuxième moulin. Pour pouvoir acheter le deuxième moulin, il faut qu'il y ait la somme complète sur le premier.



---

Une fois qu'il a acheté le premier moulin, le joueur n'a plus qu'un pion à faire avancer. S'il a obtenu un 6, il peut choisir d'avancer de six cases, ou moins.

---

## **FIN DU JEU**

Vous pouvez acheter le deuxième moulin avec 7 points-meule supplémentaires, pour gagner. Le deuxième sac à farine doit repasser au moins une fois la limite de paiement, entre l'achat du premier et du deuxième moulin, et être seul sur la case correspondante au moulin à acheter.

---

## **DURÉE DU JEU**

En changeant le capital initial et le prix d'achat des moulins, on peut prolonger ou raccourcir la durée du jeu.

---

Je dédicace ce jeu à Anna Corinna, avec mes meilleurs souhaits pour la voie qu'elle suivra.

---