

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

MEUNIER & FILS

Un jeu familial pour 4 à 6 joueurs de Reinhold Wittig. Dessins de Matthias Wittig.

CONTENU :

1 plateau de jeu et une règle, 12 Sacs de farine en 6 couleurs, 68 meules (48 blanches de valeur 1 et 20 rouges de valeur 5), 72 cartes « proverbe » (dont 2 à faire vous-mêmes : Für eigene Sprüche !) et 1 dé.

REGLE DU JEU

BUT DU JEU

Chaque joueur incarne un Maître Meunier, qui envoie ses deux fils en voyage comme compagnons meunier, afin qu'ils apprennent bien le métier. Dans le jeu, les compagnons meunier sont représentés par les sacs de farine (un compagnon meunier est donc un sac de farine !).

Les compagnons meunier apprennent leur métier au cours de leur voyage, et plus ils apprennent, plus ils acquièrent de meules (monnaie d'échange).

On peut acheter des moulins avec les meules. Le gagnant est le joueur dont les 2 compagnons meunier ont acheté des moulins en premier et sont ainsi devenus des Maîtres Meunier.



MATERIEL DE JEU

Le plateau de jeu montre une piste fermée sur laquelle les figurines se déplacent. Elle se compose de 20 cases « Paysage » et de 10 cases « Moulin » marquées d'une aile de moulin et desquelles part un chemin menant chacune à un moulin différent. Si on est sur une case « Moulin », cela signifie qu'on travaille dans le moulin correspondant.

Les illustrations de moulins sont des copies de moulins existants aux Canaries, en Crète, en Grèce, en Iran, aux Açores, en Tchécoslovaquie, en Allemagne du Nord, en Bavière et en Belgique.

Les cartes « proverbe » contiennent des instructions qui peuvent ne pas être appliquées immédiatement pendant le jeu. On doit en prendre note. Si elles donnent un avantage, on y prêtera davantage attention. Si, au contraire, elles apportent un désavantage, les autres compagnons feront attention.

PREPARATION DU JEU

- Chaque joueur reçoit deux sacs de farine d'une couleur (ce seront donc ses compagnons) et un capital de début de 7 meules : soit 7 meules blanches, soit 2 meules blanches et une rouge. Les meules sont dissimulées aux yeux des autres joueurs durant toute la partie.
- On décide du premier joueur.
- Les joueurs placent, à tour de rôle, un compagnon sur le champ libre de leur choix, donc sur une case sans aile de moulin. Puis, avec le même principe, le deuxième compagnon.
- Quand tous les compagnons sont placés, le premier joueur détermine quelle case du plateau de jeu sera utilisée pour le paiement des meules. Il choisit une des 2 cases en arche aux 2 extrémités du plateau. D'un côté, il y a les chiffres impairs 1, 3 et 5, de l'autre côté, les chiffres pairs 2, 4 et 6. Selon qu'on tombe sur un chiffre pair ou impair, on tombera sur l'un ou l'autre côté.
- Pendant le jeu, pour tout compagnon qui traverse la frontière ainsi définie, son propriétaire reçoit une meule (voir aussi « Distribution de meule »).
- Quand la frontière est déterminée, les cartes « proverbe » sont posées face cachée et constituent la pioche. Un joueur est désigné comme banquier. Il distribue les meules et récupère les meules restantes. Il peut librement échanger 5 meules blanches contre 1 rouge.



BUT DU JEU

Il faut récupérer le plus possible de meules pour pouvoir ainsi acheter des moulins. Le joueur qui le premier achète deux moulins a gagné.

DEROULEMENT DU JEU

On jette le dé à tour de rôle. Signification du dé :



Prendre une carte, suivre ses instructions et les appliquer de nouveau sur un deuxième coup.



Se déplacer de 2 cases dans le sens des aiguilles d'une montre ou prendre une carte.



Se déplacer d'autant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre



On peut répartir les points au choix sur les deux compagnons. Au total, il faut avancer ses compagnons de 6 cases. Si le joueur n'a plus qu'un compagnon, suite à l'achat de son premier moulin, il doit faire avancer son compagnon restant de 6 cases.



GAGNER DES MEULES

On reçoit des meules dans les cas suivants :

1. On reçoit toujours, de la banque, une meule si on traverse, avec un compagnon, la frontière fixée en début de jeu.
2. Un compagnon qui se dirige vers le compagnon d'un autre joueur qui est sur une case « Paysage » (pour les cases moulin, voir 4), lui apporte les dernières informations et commérages des moulins. Le compagnon remercie le premier de ses nouvelles en lui donnant une meule. Si plusieurs compagnons sont sur la case « Paysage », chacun remercie le compagnon apportant les nouvelles avec une meule.
3. Selon les instructions de certaines cartes, on peut recevoir une meule soit par un autre joueur, soit directement de la banque.
4. Si un joueur a son premier moulin, chacun des autres compagnons qui stationne sur ce moulin, doit payer une meule au joueur comme paiement de son apprentissage.

ACHAT DE MOULIN

Avec 14 meules, on peut acheter son premier moulin. Le compagnon qui veut acheter son premier moulin doit être seul dans la case moulin en question. On place alors le compagnon sur le moulin avec la somme qu'il a payée.

A partir de maintenant, si une carte exige un paiement par le propriétaire du moulin, on doit prendre cet argent dans celui posé sur le moulin. La banque ne paie plus pour la propriété privée !

On ne doit acheter un moulin que si on a beaucoup plus de meules que le prix demandé pour un moulin, afin que le deuxième compagnon ne soit pas sans ressources. Le compagnon restant peut emprunter de l'argent à ce moulin. Cependant, cet emprunt doit être remboursé avant l'achat du deuxième moulin. De même, au moment de l'achat du deuxième moulin, le premier moulin doit avoir retrouvé la valeur totale d'achat, soit 14 meules.

Après le premier achat de moulin, le joueur n'a plus qu'un compagnon à faire avancer. Avec un 6 au dé, il peut choisir de combien de cases il avance, tout en ne dépassant pas 6 cases.



FIN DU JEU

On peut acheter le deuxième moulin avec seulement 7 meules. Le joueur qui achète son deuxième moulin a gagné. Toutefois, entre le premier et le deuxième achat, le deuxième compagnon doit s'être déplacé et avoir au moins une fois franchi la frontière et être seul sur la case au moment de l'achat.

DUREE DU JEU

En changeant le capital de départ et le prix d'achat des moulins, on peut rallonger ou raccourcir le temps de jeu.

Pour ceux à qui l'ambiance des moulins plaît, nous recommandons le livre «Moulins à vent» De Edelgard et Wolfgang Fröde chez DuMont Editions. Egalement remarquable mais épuisé, le livre «Moulins à vent» de Jannis C. Notebaart, chez Mouton Editions, La Haye, Paris.

Je dédie ce jeu à Anna Corinna avec mes meilleurs vœux pour son voyage.



<p>Aucun maître n'est satisfait.</p> <p>Si tu as encore tes deux compagnons, tu reçois une meule de la banque. Par contre, si l'un d'eux est déjà devenu meunier, tu ne reçois rien.</p>	<p>Tu as sali tes vêtements. Tu dois maintenant les nettoyer et les faire sécher.</p> <p>Passes ton tour.</p>	<p>Un compagnon raccourcit agréablement les kilomètres.</p> <p>Si tu es avec un autre compagnon sur ta case, paie-lui une meule pour ses loisirs. Il devient ainsi plus gai. Si tu es seul, tu ne paies rien.</p>
<p>Un meunier qui ne veut jamais se déplacer est un mauvais meunier.</p> <p>Montre que ce proverbe n'est pas valable pour toi. Lance le dé. Sur un résultat de 3 à 6, la banque te paie une meule. Sinon, c'est toi qui donnes une meule à la banque.</p>	<p>Parle peu, parle vrai, vit petitement, paie au comptant...</p> <p>... à savoir : une meule à la banque.</p>	<p>A celui qui se fait âne, chacun veut lui faire porter ses sacs.</p> <p>Toutefois, cette fois-ci tu as de la chance ! Le prochain joueur qui fait un 6 au dé te paie une meule.</p>
<p>L'Homme ne vit pas seulement de pain. Il vit aussi de jeux.</p> <p>Pose une meule par terre. A une distance convenue, chacun des autres joueurs lance une de leur propre meule. Celui qui s'est rapproché le plus de la tienne, la remporte.</p>	<p>Je mange du pain et je chante une chanson.</p> <p>Chacun des joueurs choisit un chiffre entre 1 et 6. Lance le dé. Si le dé affiche un chiffre choisi par l'un des joueurs, le joueur en question doit te donner une meule pour que tu chantes. Si tu ne veux pas chanter, c'est toi qui lui donnes une meule.</p>	<p>Ton professeur de danse n'est pas très bon.</p> <p>Tu essaies quand même. Pour ta peine, tu reçois une meule de la banque.</p>
<p>Tu pries.</p> <p>Tu peux payer 3 meules à la Banque. Ensuite, lance le dé. La banque te paie une meule par point donné par le dé.</p>	<p>Le vent a emporté le sage chez toi.</p> <p>Tu passes un tour de jeu à l'écouter !</p>	<p>La richesse va et vient.</p> <p>Lance le dé. Sur un résultat de 1, tu reçois 2 meules ; avec 2, tu reçois une meule ; avec 5, paie une meule, avec 6 paie 2 meules ; avec 3 et 4, il ne se passe rien.</p>
<p>En cherchant dans ta bourse, deux meules tombent.</p> <p>Ce sont tes deux voisins de droite et de gauche qui les trouvent. Donne à chacun d'eux une meule !</p>	<p>Conduire des ânes qui portent les bagages est plus intéressant que de les porter soi-même !</p> <p>Pour avoir eu cette bonne idée, tu reçois immédiatement une meule de la banque.</p>	<p>Un bon ami est toujours bien accueilli.</p> <p>Avec cette carte, tu peux immédiatement te déplacer jusque sur la case d'un autre compagnon et lui demander une meule qu'il doit te donner.</p>
<p>Le moulin ne peut pas moudre à cause de la rivière qui a débordé.</p> <p>Le prochain joueur qui dépasse un de tes compagnons te paie 2 meules.</p>	<p>Les chardons sont la salade de l'âne.</p> <p>Tu lui donnes ce qu'il y a de meilleur et tu reçois en récompense une meule de la banque.</p>	<p>Ce que l'on fait volontiers n'est pas un travail.</p> <p>Cette sagesse t'apporte une meule de la banque.</p>
<p>L'artisanat a le vent en poupe.</p> <p>Chaque meunier qui est employé dans un moulin reçoit une meule afin qu'il retienne bien cette maxime.</p>	<p>Si l'âne se sent trop bien, il va trop vite et se casse une jambe.</p> <p>Mime l'âne dans cette situation.</p>	<p>On ne rejette pas facilement de vieilles chaussures, coutume ou pas. Une bonne coutume est de donner quelque chose au plus pauvre.</p> <p>Donne une meule au plus pauvre des joueurs.</p>

<p>On se retrouve avec plaisir.</p> <p>Lance les dés 2 fois (et pas plus !). Si tu obtiens deux fois le même chiffre, tu reçois une meule de la banque.</p>	<p>Calme plat.</p> <p>Tous les meuniers qui sont dans des moulins vont dans un champ libre éloigné et reçoivent une meule en compensation.</p>	<p>La pratique fait le Maître.</p> <p>Lance le dé 3 fois. Si tu atteins au moins le total de 12, reçois 2 meules de la banque.</p>
<p>Tu es tombé amoureux de la fille du meunier.</p> <p>Passe ton prochain tour avec elle.</p>	<p>C'est toujours à toi que les malheurs arrivent.</p> <p>Mais tes voisins sont généreux. Ton voisin de droite et celui de gauche te donnent chacun une meule.</p>	<p>Les meuniers adorent se déplacer.</p> <p>Mets un de tes compagnons sur une case voisine de la frontière.</p>
<p>Le gîte et le couvert te sont offerts.</p> <p>Ton tour s'arrête immédiatement pour que tu puisses mieux en profiter.</p>	<p>Il est heureux que, dans les moulins, les sacs de farine ne puissent pas parler !</p> <p>Pendant 2 tours, si quelqu'un te surprend à parler, tu dois lui donner une meule.</p>	<p>Le vent ne se laisse pas mettre en bouteille.</p> <p>Utilise le bon vent et prends deux meules de la banque.</p>
<p>Celui qui vient le premier, moule le premier.</p> <p>Le premier qui vient dans ton propre moulin, reçoit de toi une meule en souvenir du Maître meunier que tu es devenu depuis peu !</p>	<p>C'est un déshonneur d'apprendre aussi longtemps et d'être encore aussi maladroit.</p> <p>Paie une meule à la banque.</p>	<p>Ton travail mérite des éloges.</p> <p>Pour toi, quelque chose tombe aussi : prends une meule à la banque.</p>
<p>Chat à la maison, la souris se sauve.</p> <p>Tu amènes un nouveau chat au prochain moulin dans lequel tu entres. On te récompense avec une meule (du meunier s'il y en a un ou de la banque).</p>	<p>Entre amis, il faut s'aider.</p> <p>Place un compagnon (mais pas un des tiens !) sur une case voisine de la frontière.</p>	<p>Celui qui se couche avec les poules peut se lever au chant du coq.</p> <p>Tu gagnes une meule pour cette bonne qualité de vie.</p>
<p>Un mauvais artisanat ne nourrit pas son maître. Un bon, abondamment.</p> <p>Si tu as déjà un moulin, prends 2 meules de la banque. Si tu n'en as encore aucun, cette carte ne te sert à rien.</p>	<p>La richesse appelle la richesse.</p> <p>Si tu as un moulin, tu obtiens immédiatement un profit de 2 meules de la banque. Si tu n'en as aucun, cette carte ne te sert à rien.</p>	<p>Qui travaille n'a pas d'ennui.</p> <p>Si tu peux faire quelque chose pour le bien-être physique de tes compagnons de jeu, fais-le tout de suite. Sinon paie une meule à la banque.</p>
<p>Trop de sacs font s'écrouler l'âne.</p> <p>Lance le dé. Sur un résultat de 1 à 3, prends une meule de la banque. Sur un résultat de 4 à 6, donne une meule à la banque.</p>	<p>La belle meunière te fait un petit signe.</p> <p>Tu es tellement heureux que tu offres tout de suite une meule à celui qui fera le nombre le plus élevé avec le dé.</p>	<p>S'il pleut sur Monsieur, le valet prend la fuite.</p> <p>On prélève l'impôt à ton meunier, mais toutefois, tu prends une meule de la caisse.</p>

<p>Qui sait bien commander est aussi un bon serviteur.</p> <p>Un compagnon dans un champ devant ou derrière un des tiens décide de rejoindre ton enseignement et te paie une meule (Souviens-t'en !).</p>	<p>Un bon cheval vaut son fourrage.</p> <p>Tu as oublié de donner à manger à l'âne. Paye une meule au prochain joueur qui fait « 1 » au dé.</p>	<p>Ne reporte pas à demain ce que tu peux faire aujourd'hui.</p> <p>Tu avances vite. Traverse la frontière avec un de tes compagnons et encaisse la monnaie.</p>
<p>Nul ne peut refuser un baiser fait en tout bien tout honneur.</p> <p>Ton voisin de gauche est cependant jaloux. Calme le avec une meule !</p>	<p>Quelqu'un qui fait aussi lui-même ce qu'il ordonne est quelqu'un de bien.</p> <p>Si tu as déjà un moulin, tu reçois tout de suite une meule de la banque pour la bonne gestion de ton entreprise. Sinon, cette carte ne te sert à rien.</p>	<p>Il n'y a pas de déshonneur à ne pas savoir.</p> <p>Donne une meule au compagnon qui a payé pour l'enseignement d'un autre. Si cet événement n'a pas encore eu lieu, souviens-toi de cet ordre.</p>
<p>Les années d'apprentissage sont des années de pauvreté.</p> <p>Et l'apprentissage n'est pas encore gratuit ! Chaque compagnon qui est dans un moulin doit payer une meule à la banque ou au meunier.</p>	<p>Qui dort ne pêche pas ! Qui ronfle... !</p> <p>Paie une meule au compagnon le plus proche devant toi. S'ils sont plusieurs, celui qui fait le plus petit chiffre au dé l'emporte.</p>	<p>Tout travail mérite salaire.</p> <p>Pour chacun de tes compagnons dans un moulin, lance le dé. Sur un résultat de 5 ou 6, reçoit une meule soit de la banque soit du meunier.</p>
<p>A chacun sa charge.</p> <p>Le prochain compagnon qui atteint un moulin reçoit une meule de la banque.</p>	<p>Priez comme si rien ne pouvait vous aider, travaillez comme si aucune prière ne pouvait vous aider.</p> <p>La banque te paie 2 meules pour ce bon principe.</p>	<p>Tu mouds de la farine déjà moulue !</p> <p>Tu viens de perdre beaucoup de temps. Passe ton tour.</p>
<p>Les lois de l'hospitalité.</p> <p>Tu connais les règles de courtoisie. Mets ton compagnon dans le champ le plus proche d'un autre joueur. Tu es si aimable et travailleur qu'il te remercie poliment de ta visite en te tendant une meule.</p>	<p>Le cal à la main a plus d'honneur que l'anneau en or au doigt.</p> <p>Chaque compagnon qui est employé dans un moulin reçoit une meule de la banque ou du meunier comme lot de consolation.</p>	<p>Les enfants de meunier tombent rarement ou jamais de leur bête.</p> <p>Tu es l'exception ! Reçois une meule de la banque !</p>
<p>On ne doit pas mettre sa lumière sous le boisseau.</p> <p>Tu fais cependant trop de vent ! Donne une meule à ton voisin de droite.</p>	<p>Qui veut grimper l'échelle sociale doit commencer par le premier échelon.</p> <p>Recule l'un de tes compagnons sur le champ avant la frontière.</p>	<p>Soir abondance, matin pénurie.</p> <p>Chacun lance le dé. Celui qui a le chiffre le plus élevé se charge du travail du matin pour toi. Tu lui donnes donc une meule.</p>
<p>L'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt.</p> <p>Cette sagesse te rapporte une meule de la banque.</p>	<p>Le compagnon est l'âne du meunier.</p> <p>La banque te donne 2 meules comme consolation car en tant qu'âne, tu es souvent taquiné !</p>	<p>Refuser aimablement est mieux que de donner en râlant.</p> <p>Tu n'as pas besoin de donner la prochaine meule qui te sera demandée.</p>

<p>Le moulin claque au bord du ruisseau bruissant.</p> <p>Essaye d'imiter ce bruit.</p>	<p>Tempête.</p> <p>Chacun aspire de l'air. Puis souffle. Celui qui souffle le plus longtemps reçoit une meule de la banque.</p>	<p>Dieu moude lentement.</p> <p>Tes compagnons ne sont pas les plus rapides non plus. Avec le prochain 6 au dé que tu fais, tu ne pourras te déplacer que de 3 champs mais tu pourras répartir ces points entre tes deux compagnons.</p>
<p>Où deux personnes se disputent, le troisième se réjouit.</p> <p>Tes deux voisins de droite et de gauche lancent alternativement le dé et additionnent leurs points ainsi obtenus. Celui qui atteint le premier 15 te donne une meule.</p>	<p>C'est de l'eau sur mon moulin !</p> <p>Erreur. Tu as un moulin à vent. Pour cette erreur, paie une meule à la banque.</p>	<p>Couture cousue doublement tient doublement.</p> <p>Cette carte double l'effet de la prochaine carte que tu joueras.</p>
<p>L'amour fait même danser l'âne.</p> <p>Souviens-toi de ta première heure de danse. Invite un autre compagnon à une petite danse.</p>		