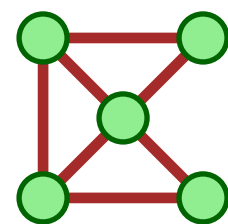
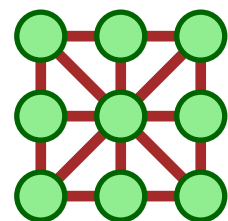


Le jeu du fer à cheval

«Le jeu se joue à deux; chacun des joueurs possède deux jetons de couleurs différentes. Les deux joueurs posent alternativement les deux jetons sur une case vide, puis, à chacun leur tour, ils font glisser l'une de leur pièce sur une case voisine. La partie est perdue par le joueur qui ne peut plus déplacer aucun de ses jetons et qui s'est laissé bloquer.» (Édouard Lucas)

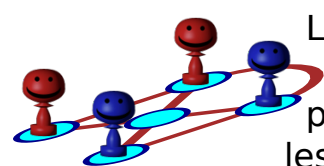
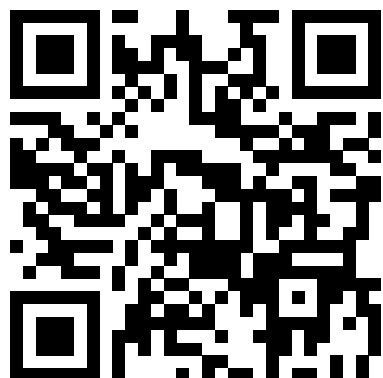
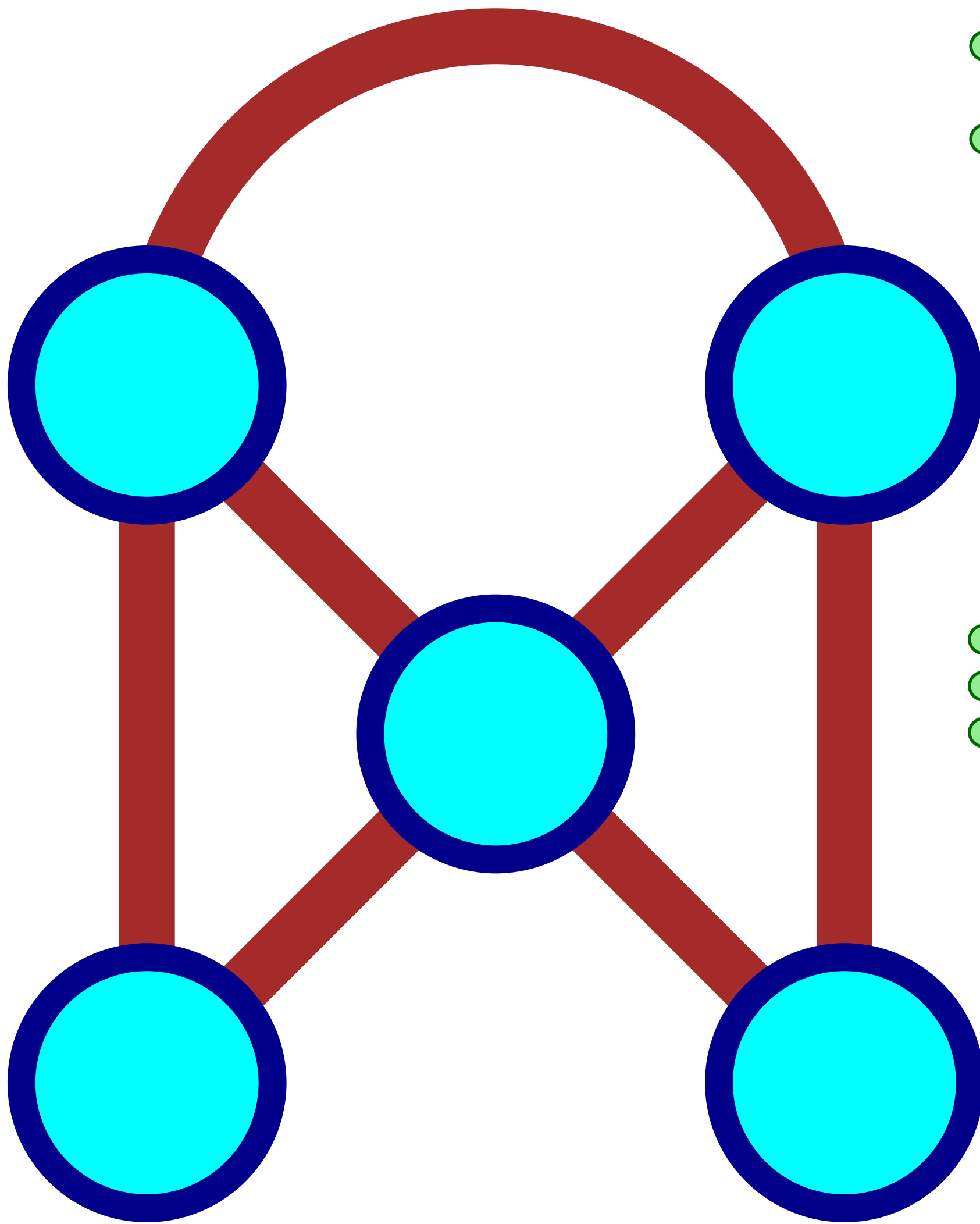


«La figure du Fer à cheval ne diffère pas sensiblement de celle de la Marelle simple dans laquelle on a supprimé les deux médianes et un côté» (Édouard Lucas)

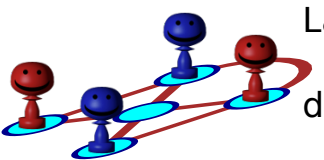
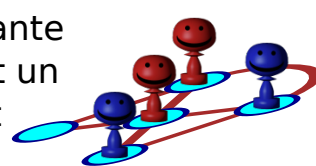


Édouard Lucas compte 16 parties possibles parmi lesquelles 2 donnent la victoire aux rouges, une aux bleus et 13 parties nulles.

«Le jeu du fer à cheval se joue dans diverses parties de l'Europe; il est très connu en Alsace et dans le Jura. On dessine sur le sol ou sur une ardoise la figure formée des trois quarts d'une circonférence et de deux diamètres perpendiculaires. On détermine ainsi cinq cases ou stations...» (Édouard Lucas)



La position à gauche est gagnante pour les rouges: En déplaçant un pion vers le centre ils bloquent les bleus (figure de droite)



La position à gauche n'est gagnante ni pour les bleus ni pour les rouges: «à moins d'inadvertance de part ou d'autre, la partie est nulle»

(Édouard Lucas)

