

“mühle”



Spielziel

Bei Mühle geht es darum, so viele Mühlen wie möglich zu schließen und dadurch dem Gegner Spielsteine vom Spielfeld zu nehmen. Wenn ein Spieler nur noch zwei Spielsteine hat, hat er verloren.

Spielvorbereitung

Das Spielfeld besteht aus drei ineinander liegenden Quadraten. Deren Seitenmitten sind über Geraden miteinander verbunden. Mit dieser raffinierten Konstruktion entstehen bei jedem Quadrat acht Schnittpunkte. Jeder Spieler bekommt 9 Spielsteine in einer Farbe, pink oder grün.

Spielablauf

Jede Partie besteht aus drei Phasen, in denen jeweils bestimmte Regeln zu beachten sind.

Die erste Phase ist die Setzphase. In der Setzphase legen die beiden Spieler ihre Spielsteine abwechselnd auf das zunächst leere Spielbrett. Als Ablagepunkte dienen die acht Schnittpunkte eines Quadrates.

Auf dem Spielfeld sind die Schnittpunkte mit Kreisen versehen. Traditionell beginnt der Spieler, der die grünen Spielsteine hat. Wer die grünen Spielsteine bekommt, wird zuvor ausgelost. Wem es gelingt, 3 Steine in einer Reihe zu legen (gilt sowohl für vertikale, als auch horizontale Geraden), d. h. eine Mühle zu schließen, darf einen Stein des Gegenspielers vom Brett nehmen. Es darf nur kein Stein aus einer geschlossenen Mühle sein, außer es befinden sich alle gegnerischen Steine in Mühlen. Werden während der Setzphase durch einen Spielstein zwei Mühlen gleichzeitig gebildet, darf dennoch nur ein Spielstein des Gegners entfernt werden. Die zweite Phase ist die Zugphase. Nachdem beide Spieler ihre neun Spielsteine gesetzt haben, beginnt die Zugphase des Spiels. In dieser ist es jedem Spieler erlaubt, seine eigenen Spielsteine von einem Schnittpunkt zu einem benachbarten zu ziehen. Allerdings müssen die Schnittpunkte, auf die gezogen werden soll, frei von anderen Spielsteinen sein. Auch in dieser Phase wechseln sich die beiden Spieler mit ihren Zügen ab. Und auch hier gilt: wenn ein Spieler eine Mühle schließen kann, darf er einen Stein des Gegenspielers vom Brett nehmen. Hat ein Spieler nur noch 3 Steine, so beginnt die dritte Phase, die Endphase. Er darf nun seine Spielsteine von einem beliebigen Schnittpunkt zu einem beliebig freien anderen bewegen. Es ist also nicht mehr zwingend notwendig, dass Schnittpunkte, auf die gezogen werden soll, benachbart sind. Das Spiel endet, wenn ein Spieler nur noch 2 Steine auf dem Brett hat.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn der Spieler, der an der Reihe ist, keinen Zug mehr ausführen kann.