

MÜHLE 2 spieler

ziel

ziel des spiels ist es, entweder durch das bilden sogenannter mühlen (jeweils drei eigene steine in einer reihe) so viele gegnerische steine zu schlagen, dass der gegner nur noch zwei steine übrig behält, oder die auf dem spielfeld verbliebenen gegnerischen steine so zu blockieren, dass der gegner nicht mehr ziehen kann. das spiel läuft in drei phasen ab.

phase 1 – spielsteine platzieren

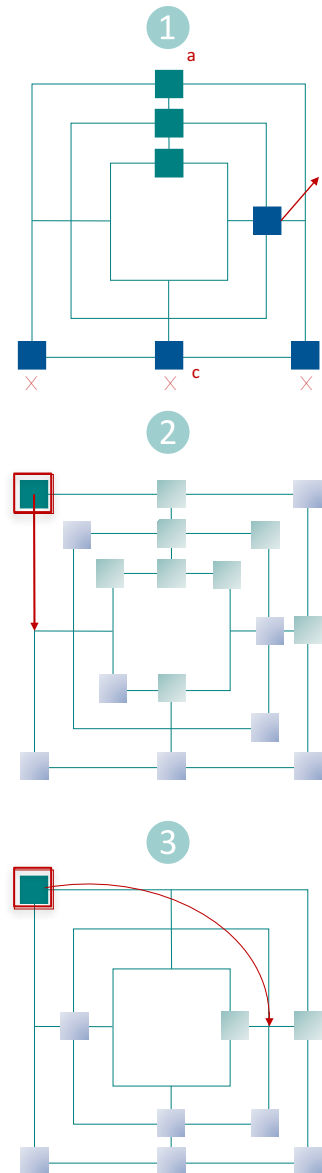
das mühlespiel beginnt mit einem leerem spielfeld. jeder spieler setzt abwechselnd je einen stein auf einen freien kreuzungs- oder eckpunkt. gelingt es einem spieler drei seiner eigenen steine, nebeneinander in einer linie zu setzten, so hat er eine „mühle“ ① /a + c und darf einen beliebigen stein des gegners aus dem spiel nehmen ① /b, sofern dieser stein nicht ebenfalls bestandteil einer mühle ist ① /c. sobald alle spielsteine gesetzt sind beginnt phase 2.

phase 2 – spielsteine bewegen

die spielsteine werden gezogen, das heißt, pro runde darf jeder spieler einen stein auf einen direkt angrenzenden, freien punkt bewegen. ② spielsteine dürfen dabei nicht übersprungen werden. es ist erlaubt bestehende mühle in einem zug zu öffnen, und im nächsten wieder zu schließen. kann ein spieler keinen stein bewegen, so hat er verloren.

phase 3 - springen

sobald ein spieler nur noch drei steine hat, darf er mit seinen steinen springen, das heißt, er darf nun pro runde mit einem stein an einen beliebigen freien punkt springen ③. sobald ihm ein weiterer stein abgenommen wird, hat er das spiel verloren.



NINE MEN'S MORRIS 2 player

the goal

the board consists of a grid with twenty-four intersections or *points*. each player has nine pieces, or "men". players try to form 'mills' - three of their own men lined horizontally or vertically - allowing a player to remove an opponent's man from the game. a player wins by reducing the opponent to two pieces, or by leaving him without a legal move.

phase one: placing pieces

nine men's morris starts on an empty board. the players determine who plays first, then take turns placing their men one per play on empty points. whenever a player is able to place three of his pieces in a straight line, vertically or horizontally, he has formed a *mill* ① /a + c, that player immediately removes from the board one piece belonging to the opponent ① /b that doesn't form part of a mill ① /c. once all pieces have been placed, phase two begins.

phase two: moving pieces

players continue to alternate moves, this time moving a man to an adjacent point. ② a piece may not "jump" another piece. players continue to try and form mills, and remove their opponent's pieces in the same manner as in phase one. a player may "break" a mill by moving one of his pieces out of an existing mill, then moving the piece back to form the same mill a second time, or any number of times; and each time removing one of his opponent's men. when one player has been reduced to three men, phase three begins.

phase three: "flying"

when a player is reduced to three pieces, there is no longer a limitation of moving to only adjacent points. in this case, any player with only three pieces remaining is allowed to move from any point to any other point on the board regardless of lines or whether the destination point is adjacent. ③