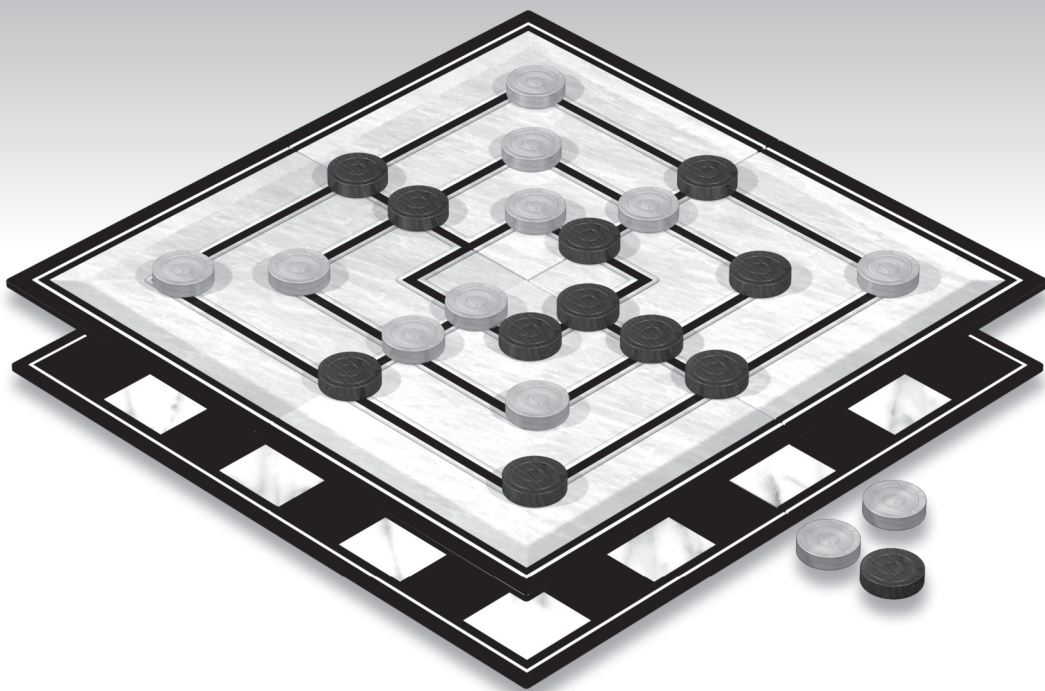


Dame Mühle

*JEU DE DAMES/JEU DE LA MARELLE · DAMA/MULINO
DRAUGHTS/NINE MEN'S MORRIS
JUEGO DE DAMAS/JUEGO DEL MOLINO*



- (D) Spielanleitung**
- (F) Les règles du jeu**
- (I) Regole del gioco**
- (GB) Playing instruction**
- (E) Instrucciones**



D Spielanleitung

DAMESPIEL

Inhalt

- 12 schwarze Spielsteine
- 12 weiße Spielsteine
- 1 Spielplan

Spielziel

Die Spieler versuchen, die gegnerischen Spielsteine zu erobern oder den Gegner bewegungsunfähig zu machen.

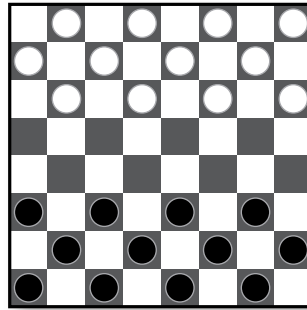
Spielvorbereitung

Die Spieler setzen sich gegenüber und legen das Spielbrett so zwischen sich, dass jeder Spieler ein dunkles Eckspielfeld zu seiner Linken hat. Die Spieler wählen ihre Farbe und nehmen sich die 12 Spielsteine ihrer Farbe. Die Steine werden so auf dem Brett angeordnet, dass auf den ersten drei Reihen auf beiden Seiten des Spielbretts, alle dunklen Felder belegt werden (siehe Abbildung). Der Spieler, der die weißen Steine spielt, beginnt das Spiel.

Spielverlauf

Gespielt wird immer nur auf den dunklen Feldern. Die Spieler ziehen abwechselnd einen Stein in schräger Richtung um ein Feld vorwärts. Felder, auf welchen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden. Befindet sich hinter einen gegnerischen Stein ein leeres Feld, so muss man diesen Stein überspringen und wegnehmen. Man spricht dabei von „Schlagen“. Es können auch mehrere gegnerische Steine (auch mit Richtungsänderungen) übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist. Alle übersprungenen Steine werden vom Brett genommen. Es darf nicht zurückgesetzt oder rückwärts gesprungen werden.

Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, so wird dieser Stein zur Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen zweiten Stein seiner Farbe oben auf setzt. Eine Dame darf beliebig weit vor- oder zurückziehen, sofern die Felder frei sind. Schlagen kann die Dame ohne unmittelbar vor dem gegnerischen Stein zu stehen auch in alle Richtungen. Allerdings muss sie auf dem unmittelbar dahinterliegenden Feld aufsetzen. Die Dame darf natürlich auch Kettensprünge machen und kann wie jeder andere Stein geschlagen werden. Ein Spieler kann



auch mehrere Damen haben. Wenn ein Spieler einen Stein schlagen kann, so muss er diesen Zug ausführen. Falls er mehrere Möglichkeiten hat, so kann er sich für einen Stein entscheiden. Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, dass er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein wegnehmen.

Spielende

Der Spieler, der sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder einen Gegner so einschließt, dass dieser nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.

Varianten

Schlagdame

Bei dieser interessanten Variante ist derjenige Sieger, der zuerst alle seine Steine verloren hat. Man muss also die eigenen Steine dem Gegner so zu spielen, dass er möglichst viele schlagen muss, denn auch hier besteht Schlagzwang. Ansonsten gelten die normalen Regeln.

Wolf und Schafe

Durch Auslosen wird ermittelt, wer den Wolf spielt. Er bekommt einen einzigen schwarzen Stein. Der andere erhält 4 weiße Steine als Schafe und stellt sie auf die schwarzen Felder seiner Grundlinie. Der Wolf darf zu Beginn auf ein beliebiges anderes schwarzes Feld gestellt werden. Gezogen wird stets schräg, also nur auf den schwarzen Feldern. Die Schafe dürfen dabei nur vorwärts, der Wolf vor- und rückwärts ziehen, beide aber stets nur um ein Feld und immer abwechselnd. Ziel der Schafe ist es, den Wolf so einzukreisen, dass er nicht mehr davonlaufen kann. Der Wolf hingegen versucht, die Reihe der Schafe an einer Lücke zu durchbrechen und hinter sie zu gelangen. Schafft er das, ist er der Sieger, denn die Schafe dürfen ja nicht rückwärts ziehen.

D Spielanleitung

MÜHLESPIEL

Inhalt

- 12 schwarze Spielsteine
- 12 weiße Spielsteine
- 1 Spielplan

Spielziel

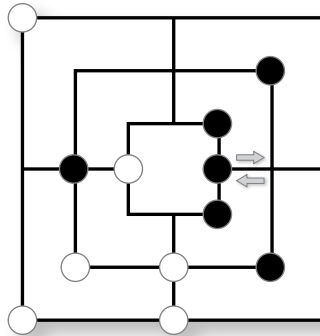
Die Spieler versuchen, möglichst viele Mühlen zu bauen, oder den Gegner zugunfähig zu machen. Durch Schließen eigener Mühlen verliert der Gegner jeweils einen Spielstein.

Spielvorbereitung

Die Spieler wählen ihre Farbe und nehmen sich je 9 Spielsteine ihrer Farbe. Der Spieler, der die weißen Steine spielt, beginnt und setzt einen Stein auf einen der Eck- oder Kreuzungspunkte des Mühle-Plans. Danach setzt Schwarz, und so geht's abwechselnd weiter, bis jeder seine 9 Steine gesetzt hat.

Schon beim Setzen versucht man, seine Steine so zu stellen, dass man eine Mühle bekommt. Eine Mühle sind 3 Steine in einer Farbe in einer Linie auf den vorgezeichneten Punkten. Der Gegner verhindert dies nach Möglichkeit, indem er rechtzeitig einen Stein dazwischensetzt. Gelingt es einem Spieler, schon beim Setzen seiner Steine eine Mühle zu bekommen, darf er seinem Gegner gleich einen Stein vom Spielbrett nehmen. Sobald sämtliche Steine gesetzt sind, beginnt man mit dem Ziehen. Abwechselnd zieht jeder mit einem beliebigen Stein auf einen angrenzenden freien Punkt und versucht auch dabei, Mühlen zu schließen oder gegnerische Mühlen zu verhindern.

Hat man eine Mühle geschlossen, so darf man dem Gegner einen beliebigen Stein vom Feld nehmen, jedoch nicht aus einer geschlossenen Mühle. Eine Mühle wird geöffnet, indem man einen ihrer 3 Steine wegzieht. Jetzt ist sie für den Gegner angreifbar. Mit dem nächsten Zug kann die Mühle aber wieder geschlossen werden. Besonders vorteilhaft ist



eine Zwickmühle (siehe Abbildung): Durch Verschieben nur eines Steins wird eine Mühle geöffnet und gleichzeitig eine zweite geschlossen. Man kann dann mit jedem Zug einen Stein des Gegners entfernen. Hat man dem Gegner sämtliche nicht zu einer Mühle gehörigen Steine weggenommen, so darf man dann auch einen Stein von einer Mühle entfernen. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er, anstatt zu ziehen, mit einem Stein auf jeden beliebigen freien Punkt springen.

Spielende

Hat ein Spieler weniger als 3 Steine, hat er verloren, da er nun keine Mühle mehr zustande bringen kann. Ein Spieler kann auch mit mehr als 3 Steinen verlieren, wenn er vom Gegner so eingemauert wurde, dass dieser nicht mehr ziehen kann.

Varianten

Gemischte Mühle

Bei dieser Variante werden die Setz- und Zugphase nicht voneinander getrennt. Das heißt der Spieler kann sich entscheiden, ob er einen Stein einsetzen möchte oder ob er einen Stein ziehen möchte.

Ceylonische Mühle

Die Regeln sind mit einer Ausnahme unverändert: Auch wenn beim anfänglichen Hereinsetzen der Spielsteine eine Mühle entsteht, darf kein gegnerischer Spielstein weggenommen werden. Der Spieler, dem es gelingt, in dieser ersten Spielphase eine Mühle zu schließen, hat jedoch einen weiteren Spielzug. Sind alle Steine im Spiel und gelingt es einem Spieler, eine Mühle zu schließen, so nimmt er dem Gegner einen Stein weg und hat einen weiteren Spielzug.

F Les règles du jeu

JEU DE DAMES

Contenu

- 12 pions noirs
- 12 pions blancs
- 1 plateau de jeu (le damier)

But du jeu

Les joueurs essaient de prendre les pions de l'adversaire ou de les bloquer.

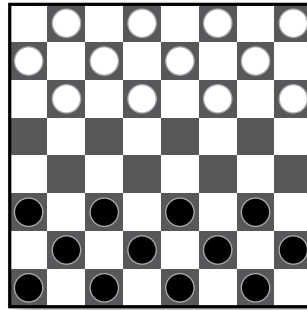
Les préparatifs

Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre et placent le damier entre eux de manière à ce que chacun ait une case noire dans le coin à sa gauche. Les joueurs choisissent leur couleur et prennent les 12 pions de cette couleur. Ils les placent chacun sur les cases noires des quatre premières rangées (voir l'illustration). Le joueur qui a les pions noirs commence la partie.

Déroulement du jeu

On ne joue que sur les cases noires. A tour de rôle, on déplace l'un de ses pions d'une case vers l'avant en diagonale. On ne peut pas placer de pion sur une case qu'on occupe déjà soi-même ou occupée par un pion adverse. S'il y a une case libre derrière un pion adverse, on doit sauter par-dessus ce pion et enlever le pion par-dessus lequel on a sauté. On a alors « pris » un pion à son adversaire. On peut aussi sauter par-dessus plusieurs pions (aussi en changeant de direction), si les cases derrière ceux-ci sont toutes libres. On retire du damier tous les pions par-dessus lesquels on a sauté. On ne peut pas déplacer un pion en arrière, mais on peut sauter en arrière.

Lorsqu'on atteint avec un pion la première rangée de l'adversaire, ce pion devient une dame. On la marque en empilant un pion déjà capturé de sa couleur sur ce pion. Une dame peut se déplacer en avant et en arrière d'un nombre quelconque de cases pourvu que celles-ci soient libres. Si la dame veut prendre, elle ne doit pas forcément se trouver directement à côté du pion adverse. Elle peut prendre dans toutes les directions, mais la case qui se trouve directement derrière le pion adverse doit être libre. Naturellement, la dame peut aussi exécuter des sauts successifs et peut être capturée comme tous les autres pions. Il est possible de posséder plusieurs dames.



Si un joueur peut prendre un pion, il doit le faire. Au cas où il y aurait plusieurs possibilités, il peut choisir quel pion il capture. Si un joueur qui a effectué un déplacement en avant n'a pas remarqué qu'il pouvait prendre un pion adverse, l'autre joueur peut lui prendre son pion.

Fin de jeu

Le joueur qui a pris tous les pions de l'adversaire ou qui a bloqué ses pions de manière à ce qu'il ne puisse plus se déplacer, a gagné la partie.

Variantes

Dames de brigand

Dans cette variante intéressante, gagnera le premier qui aura perdu tous ses pions. On doit donc positionner ses pions de manière à ce que l'adversaire soit obligé de les prendre, car dans cette variante aussi, il est obligatoire de prendre un pion quand on peut le faire. À part cela, s'appliquent les règles de la partie normale.

Le loup et les moutons

On tire au sort pour savoir qui joue le loup. Le joueur correspondant reçoit un seul pion noir. L'autre joueur reçoit quatre pions blancs, qui sont autant de moutons, et les place sur les cases noires de sa première rangée. Au début, on place le loup sur l'une des autres cases noires. On déplace toujours les pions d'une case en diagonale et uniquement sur les cases noires. Les moutons ne peuvent se déplacer qu'en avant, tandis que le loup peut se déplacer en avant et en arrière. Ils jouent à tour de rôle. Les moutons essaient d'encercler le loup de manière à ce qu'il ne puisse plus s'enfuir. Et le loup essaie de franchir la ligne des moutons pour atteindre une case située derrière eux. S'il y parvient, il gagne la partie, puisque les moutons ne peuvent pas se déplacer en arrière.

F Les règles du jeu

JEU DE LA MARELLE

Contenu

- 12 pions noirs
- 12 pions blancs
- 1 plateau de jeu

But du jeu

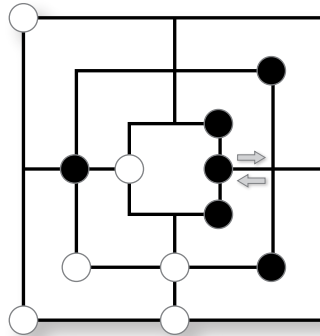
Les joueurs essaient d'aligner trois de leurs pions aussi souvent que possible ou de bloquer l'adversaire. Pour chaque alignement qu'un joueur réalise, son adversaire perd l'un de ses pions.

Préparatifs

Les joueurs choisissent leur couleur et prennent les neuf pions de cette couleur. Le joueur qui a les pions blancs commence la partie. Il place un pion sur une intersection sur le plateau de jeu. Ensuite, c'est le tour du joueur noir, et ainsi de suite à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait placé ses neuf pions.

En plaçant ses pions, on essaie de les aligner. Un alignement consiste en trois pions de la même couleur qui se trouvent sur les intersections de la même ligne. L'autre joueur essaie d'empêcher son adversaire d'aligner ses pions en plaçant l'un de ses pions entre ceux de l'adversaire. Si un joueur arrive à former un alignement dans la phase du placement des pions, il peut tout de suite prendre un pion adverse qui se trouve déjà sur le plateau de jeu. Au moment où tous les pions sont placés sur le plateau, on les déplace. A tour de rôle, chaque joueur déplace l'un quelconque de ses pions sur une intersection avoisinante libre et essaie de former des alignements ou d'empêcher son adversaire d'en faire.

Quand on a formé un alignement, on peut retirer du plateau de jeu un pion de son adversaire, mais pas de pion qui se trouve dans un alignement de trois. On ouvre un alignement en déplaçant l'un de ses trois pions. Maintenant, l'autre joueur peut l'attaquer. Mais pendant le tour suivant, on peut refermer l'alignement. Un alignement double est le plus fructueux (voir l'illustration): en déplaçant un seul pion, on ouvre l'un des alignements et on en



ferme un autre du même coup. Dans ce cas-là, on peut enlever un pion adverse à chaque tour.

Si on a pris tous les pions de son adversaire ne se trouvant pas dans un alignement, on peut aussi enlever un pion d'un alignement. Dès qu'un joueur ne possède plus que trois pions, il peut sauter sur n'importe quelle intersection libre au lieu de déplacer un pion d'une intersection à la suivante.

Fin de jeu

Si un joueur possède moins de trois pions, il a perdu, puisqu'il ne peut plus former d'alignement. On a aussi perdu – même si on possède encore plus de trois pions – si son adversaire a bloqué tous nos pions de telle sorte qu'on ne puisse plus en déplacer aucun.

Variantes

Marelle mixte

Dans cette variante, les phases de placement et de déplacement des pions ne sont pas séparées. C'est-à-dire qu'un joueur peut choisir s'il veut placer un pion sur le plateau de jeu ou s'il veut en déplacer un.

Marelle de Ceylan

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, sauf qu'ici, on n'enlève pas de pion à l'adversaire si on arrive à former un alignement pendant la phase de placement. Mais le joueur qui a formé un alignement pendant cette première phase de la partie peut jouer une fois de plus. Au moment où tous les pions sont placés et qu'un joueur arrive à former un alignement, il prend un pion à son adversaire et joue un tour de plus.

1 Regole del gioco

DAMA

Contenuto

- 12 pedine nere
- 12 pedine bianche
- 1 damiera

Scopo del gioco

I giocatori devono cercare di conquistare le pedine dell'avversario oppure bloccarlo completamente.

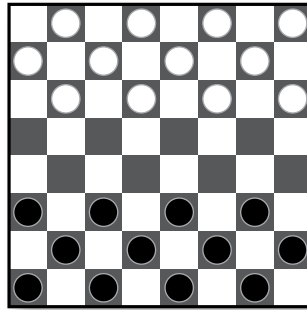
Preparativi

I giocatori si siedono di fronte e sistemano la damiera al centro, in modo che ognuno abbia una casella nera d'angolo alla sinistra. Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 12 pedine di tale colore. Le pedine vanno sistemate sulla damiera in modo che nelle prime tre righe su ognuno dei due lati tutte le caselle scure siano occupate (v. immagine). Il giocatore con le pedine bianche inizia la partita.

Svolgimento del gioco

Si gioca soltanto sulle caselle scure. I giocatori muovono alternativamente una pedina procedendo in avanti di una casella e in senso diagonale. Non si può muovere sulle caselle occupate da un'altra pedina, propria o dell'avversario. Se dietro ad una pedina avversaria vi è una casella libera, bisogna saltare oltre tale pedina nella casella libera e prenderne infine la pedina avversaria. Ciò viene chiamato „presa“ oppure „mangiare“. Possono essere mangiate anche più pedine avversarie allo stesso tempo (anche con cambiamenti di direzione), ma solo se dietro ogni pedina vi è una casella libera. Tutte le pedine mangiate vengono tolte dalla damiera. È comunque proibito indietreggiare e mangiare all'indietro.

Se una pedina raggiunge l'ultima riga (la base) dell'avversario essa diventa dama. Lo si mostra ponendo su di essa un'altra pedina già mangiata dello stesso colore. Una dama può avanzare o indietreggiare fin dove vuole, sempre se le caselle sono libere. La dama può mangiare anche in tutte le direzioni e anche senza trovarsi immediatamente davanti alla pedina avversaria (o pezzo avversario). Deve però poi toccare la casella direttamente dietro tale pezzo. La dama può certamente anche effettuare delle prese a catena e può essere man-



giata come tutte le altre pedine. Ogni giocatore può avere più di una dama.

Se un giocatore può mangiare, è costretto ad effettuare questa mossa. Se ha varie possibilità di presa, può scegliere liberamente quale pezzo mangiare. Se invece il giocatore muove in avanti non accorgendosi di dover mangiare, l'avversario può togliergli la rispettiva pedina.

Fine del gioco

Vince il giocatore che ha catturato tutte le pedine dell'avversario o che chiude l'avversario in modo tale che questi non può più muovere.

Varianti

Mangia la dama

In questa variante interessante vince colui che per primo avrà perso tutte le sue pedine. Bisogna quindi muovere le proprie pedine in modo che l'avversario debba mangiare il più possibile, perché anche qui esiste l'obbligo di mangiare. Inoltre valgono le regole normali.

Lupo e pecore

Mediante sorteggio viene scelto chi fa il lupo. Costui riceve un'unica pedina nera. L'altro giocatore riceve 4 pedine bianche che fanno da pecore e le posiziona sulle caselle nere della sua riga base. Prima di iniziare, il lupo va posizionato su un'altra casella nera qualsiasi. Le mosse vanno effettuate sempre in diagonale, cioè solo sulle caselle nere. Mentre la pecora può solo avanzare, il lupo può anche retrocedere, ma tutti e due possono spostarsi solo di una casella e alternandosi. Le pecore hanno lo scopo di accerchiare il lupo in modo che egli non possa più fuggire. Il lupo invece cerca di trovare un buco nel muro delle pecore per poterlo superare e mettersi dietro le pecore. Se ci riesce avrà vinto, visto che le pecore non possono retrocedere.

1 Regole del gioco

MULINO

Contenuto

- 12 pedine nere
- 12 pedine bianche
- 1 tavoliere

Scopo del gioco

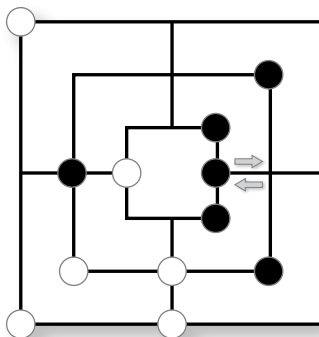
I giocatori cercano di realizzare più mulini possibili o bloccare completamente l'avversario. Chiudendo i propri mulini, l'avversario perde sempre una pedina.

Preparativi

Ogni giocatore sceglie un colore e prende 9 pedine di tale colore. Il giocatore con le pedine bianche inizia la partita e colloca una pedina su uno degli angoli o croce della base di gioco. Poi segue il nero, e si prosegue in tal modo a turno fin quando ognuno ha posizionato le sue 9 pedine.

Già dall'inizio si cerca di posizionare le proprie pedine in modo da realizzare un mulino. Un mulino è formato da 3 pedine dello stesso colore collocate in una linea ininterrotta sui punti stampati. L'avversario cerca a sua volta di impedire ciò posizionando in tempo tra di esse una delle sue pedine. Se un giocatore riesce già nella fase di posizionamento delle pedine a formare un mulino, egli può subito togliere una pedina dell'avversario dal tavoliere. Appena sono state posizionate tutte le pedine si inizia a muovere. A turno, ognuno muove una pedina su un punto confinante libero, cercando anche di realizzare mulini propri o impedire mulini avversari.

Dopo aver realizzato un mulino si può togliere dal tavoliere una pedina avversaria qualsiasi che non faccia parte di un mulino. Un mulino viene aperto spostando una delle sue 3 pedine. Adesso è attaccabile dall'avversario. Ma già con la prossima mossa il mulino può essere nuovamente chiuso. Molto conveniente è un mulino doppio (v. immagine): con lo spostamento di una sola pedina è possibile aprire un mulino e allo stesso tempo chiuderne un altro. Con ogni singola mossa si può quindi catturare una pedina avversaria.



Appena si è riuscito ad eliminare tutte le pedine avversarie non appartenenti ad un mulino, si può iniziare a togliere anche una pedina da un mulino. Quando un giocatore possiede soltanto tre pedine, egli può, non solo, muovere da un punto all'altro, ma anche saltare con una pedina su ogni punto libero qualsiasi.

Fine del gioco

Appena un giocatore rimane con meno di 3 pedine, avrà perso, perché non è più in grado di formare un mulino. Un giocatore può anche perdere possedendo più di 3 pedine, e ciò se l'avversario lo blocca in tal modo che costui non può più fare nessuna mossa.

Varianti

Mulino misto

In questa variante le fasi di posizionamento e movimento non sono divise. Ciò significa che il giocatore può decidere se vuole posizionare una nuova pedina o muovere una pedina già posta.

Mulino ceylonese

Le regole rimangono le stesse, all'infuori di un'eccezione: anche se nella fase di posizionamento delle pedine si realizza un mulino, è vietato togliere una pedina avversaria. Il giocatore però che realizza un mulino in questa prima fase di gioco può fare un'ulteriore mossa. Se tutte le pedine sono ormai posizionate e un giocatore realizza un mulino, allora egli toglie una pedina avversaria dal tavoliere e può fare un'ulteriore mossa.

GB Playing instruction

DRAUGHTS

Contents

- 12 black pieces
- 12 white pieces
- 1 board

Aim of the game

Players try to capture all the opponent's pieces or to outmanoeuvre the opponent, so that he is unable to move.

Preparations

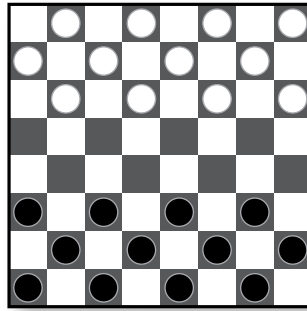
Players sit opposite each other and place the board on the table between them, so that each player has a dark corner square at his left. Each player chooses a colour and takes the 12 corresponding pieces. Both sides place their pieces on the dark squares in the first three rows of the board (see illustration). Black plays first.

How to play

You only use the dark squares. In turns, players move one of their pieces one square forwards diagonally. You may not move on squares that are occupied by your own or an opponent's piece. Whenever a piece has an opponent's piece adjacent to it and the square immediately behind the opponent's piece is vacant, the opponent's piece has to be leapfrogged and taken – thus "captured". It is possible to leapfrog several opponent's pieces (including direction changes), if the square behind each of these pieces is vacant. All leapfrogged pieces are removed from the board. You may not move or leapfrog backwards.

Any piece that reaches the opponent's first row becomes a king, and is crowned by a second piece of the same colour which has already been taken. In contrast to a normal piece, a king may move and leapfrog forwards and backwards. Of course, the king may also execute several successive jumps and can be captured like every other piece. A player may have several kings.

If a player is in a position to take an opposing piece, he must do so. If more than one of his pieces is



able to take opposing pieces, he can choose which one to move. If a chance to take an opponent's piece is overlooked, the opponent can remove this player's piece.

End of the game

A player has won the game when he has captured all of his opponent's pieces or when his opponent cannot move any of his remaining pieces because they are blocked.

Variations:

Losing Draughts

In this interesting variation, the first player to have lost all his pieces wins the game. Thus, the aim is to manoeuvre your pieces so that your opponent is forced to take them, because in this variation, pieces must also be taken wherever it is possible to do so. Otherwise, the rules of the original game apply without any modification.

Wolf and Sheep

Players draw lots to determine who plays the wolf. He receives one single black piece. The other player receives four white pieces as sheep and places them on the black squares of his first row. At the start of the game, the wolf can be placed on any vacant black square. All sheep are moved forward diagonally one square, while the wolf moves one square forwards or backwards. They play in turns. The sheep try to surround the wolf so that he cannot move, while the wolf tries to break through the chain of sheep, and get behind them. If he manages to do so, he has won the game, for the sheep cannot move backwards.

GB Playing instruction

NINE MEN'S MORRIS

Contents

- 12 black pieces
- 12 white pieces
- 1 board

Aim of the game

Players try to build as many mills as possible or to block all the opponent's pieces. Every time a player forms a line of three (mill), he can remove an opponent's piece.

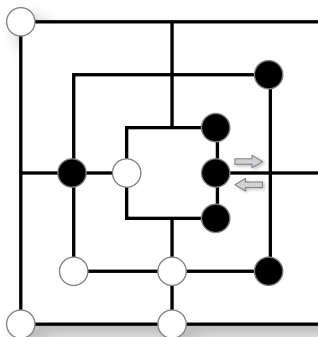
Preparations

Players choose a colour and take 9 corresponding pieces. The player with the white pieces starts. He places a piece on any vacant intersection of the board. Then, it is the black player's turn and so on in turns until each player has placed all 9 pieces on the board.

While placing the pieces, players try to build a mill – that is three pieces of the same colour on the intersections of the same row. The opponent tries to prevent this by placing one of his pieces in between before a row is completed. If a player manages to build a mill while placing the pieces on the board, he may immediately remove one of his opponent's pieces from the board. As soon as all pieces are placed on the board, players start to move them. In turns, each player moves any piece to any unoccupied adjacent intersection and tries to build a mill or to prevent opposing mills.

After having built a mill, a player may remove any opponent's piece from the board, however it is not allowed to capture a piece which forms part of a mill. You open a mill by moving one of its three pieces. Now, the opponent can attack this mill. But during the next turn, you can close your mill again. An ideal position is a double mill (see illustration): The player opens one mill and simultaneously closes another one in one single move. He can thus remove an opponent's piece every turn.

If you have already removed all opposing pieces that aren't part of any mill, you may then choose a piece from a mill. As soon as a player has only



three pieces left, they can jump to any vacant intersection on the board instead of moving only one step.

End of the game

If a player is reduced to two pieces and has no option to build new mills, he has lost. A player can also lose with more than three pieces, if his opponent blocks them so that they cannot be moved.

Variations:

Mixed Mill

In this variation, the phases of placing and moving the pieces are not separated. So players may either choose to place a piece on the board or to move a piece that is already on the board.

Ceylon Mill

The rules of the original game apply with one modification: If a player manages to build a mill while placing the pieces on the board, he may not remove an opponent's piece, but he can execute another turn. If all pieces are on the board and a player manages to build a mill, he removes an opponent's piece and executes another turn.

E Instrucciones

DAMAS

Contenido

- 12 fichas negras
- 12 fichas blancas
- 1 tablero

Objetivo del juego

Los jugadores intentan capturar las fichas del adversario o bloquearlas.

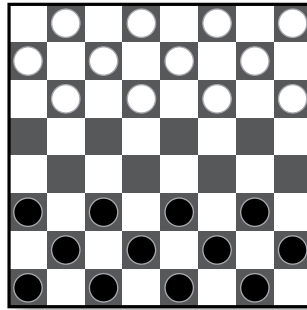
Preparativos

El tablero se coloca entre los jugadores de manera que se encuentre cada vez una casilla negra en la esquina izquierda. Los jugadores eligen su color y reciben las 12 fichas correspondientes. Las fichas se alinean sobre las casillas negras de las tres primeras filas de ambos lados del tablero (véase la ilustración). Empieza el jugador de las fichas blancas.

Desarrollo del juego

Sólo se utilizan las casillas negras. Por turnos, los jugadores desplazan una ficha de una casilla en diagonal hacia adelante. No se puede mover a una casilla ocupada por una ficha propia o del adversario. Si hay una casilla libre inmediatamente detrás de una ficha del adversario, se debe saltar y quitarla del tablero —esto es una captura. También se pueden saltar varias fichas del adversario (con cambio de dirección), si siempre hay una casilla libre inmediatamente detrás de cada una de ellas. Se quitan del tablero todas las fichas que se han saltado. No se puede saltar o desplazar una ficha hacia atrás.

Cuando una ficha llegue a la primera fila del bando contrario, se corona, convirtiéndose en dama. Se distingue del resto de las fichas porque se coloca sobre ella otra ficha del mismo color que ya se había quitado del tablero. Una dama puede desplazarse un número indefinido de casillas hacia adelante y hacia atrás si éstas están libres. La dama puede capturar en todas las direcciones una ficha adversaria que no debe forzosamente encontrarse en una casilla adyacente. Sin embargo, la casilla directamente detrás de la ficha capturada tiene que estar libre. Naturalmente, la dama también puede realizar saltos sucesivos y se puede capturar de la misma manera que las otras fichas. Es posible que un jugador tenga varias damas.



Siempre que un jugador puede capturar una ficha, tiene que hacerlo. Si hay varias posibilidades para la captura, puede elegir una ficha cualquiera. Si un jugador no ve que puede saltar la ficha de su adversario y desplaza una ficha propia, el adversario puede quitarle una ficha.

Fin de la partida

Gana la partida el jugador que haya capturado todas las fichas de su adversario o que las haya bloqueado de manera que no pueda desplazarlas más.

Variantes

Gana-pierde

En esta interesante variante gana el primero en perder todas sus fichas. Por eso, se deberían mover las fichas de manera que el adversario tenga que capturar tantas fichas como sea posible, ya que en esta variante también es obligatorio capturar. Por lo demás, se aplican las reglas del juego de base.

El lobo y las cabras

Se sortea quién juega de lobo. Este jugador recibe una sola ficha negra. El otro jugador recibe cuatro fichas blancas, que representan las cabras, y las coloca en las casillas negras de su primera fila. Al comienzo, se puede colocar el lobo en otra casilla cualquiera negra. El lobo y las cabras se desplazan en turnos y siempre en diagonal solamente una casilla, es decir, solamente en las casillas negras. Las cabras sólo pueden moverse hacia adelante; el lobo, hacia adelante o hacia atrás. Las cabras intentan encerrar al lobo de modo que no pueda moverse más. En cambio, el lobo trata de cruzar la línea de las cabras para llegar a una línea que se encuentra detrás de ellas. Si logra hacerlo, ha ganado la partida, ya que las cabras no deben desplazarse hacia atrás.

E Instrucciones

JUEGO DEL MOLINO

Contenido

- 12 fichas negras
- 12 fichas blancas
- 1 tablero

Objetivo del juego

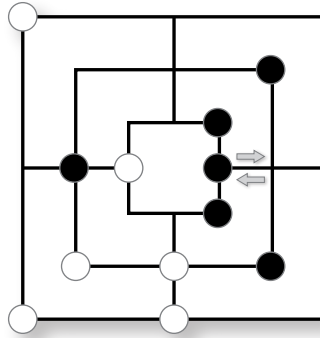
Los jugadores intentan hacer tantos molinos (tres en línea) como sean posibles o bloquear las fichas del adversario. Siempre que se completa un molino, se captura una ficha adversaria.

Preparativos

Los jugadores eligen su color y reciben 9 fichas correspondientes. Empieza el jugador de las fichas blancas. Coloca una ficha sobre cualquiera de los puntos del tablero. Después, le toca el turno al jugador de las fichas negras, etcétera en turnos, hasta que cada jugador haya colocado todas sus nueve fichas sobre el tablero.

En la fase de colocar las fichas ya se intenta completar un molino, es decir, tres fichas de su color sobre los puntos de la misma línea. El adversario intenta evitarlo colocando con antelación una ficha propia entre las fichas del otro jugador. Si un jugador completa un molino en la fase de colocar las fichas, puede inmediatamente quitar del tablero una ficha del adversario. Tan pronto como todas las fichas se encuentran sobre el tablero, se empiezan a desplazar. En turnos, cada jugador mueve una ficha propia cualquiera en un punto adyacente libre e intenta completar molinos o evitar molinos del adversario.

Si se ha completado un molino, se puede capturar una ficha cualquiera adversaria, pero no una ficha que forma parte de algún molino. Se abre un molino desplazando una de las tres fichas que forman parte de éste. Ahora, el adversario puede atacar el molino. En el siguiente turno, el jugador puede de nuevo completar su molino. El más ventajoso es un molino doble (véase la ilustración): desplazando una sola ficha, se abre un molino y se completa otro molino al mismo tiempo. En este caso, se puede quitar una ficha adversaria durante cada turno.



En el caso de que todas las fichas del adversario formen parte de algún molino, se elige libremente entre todas ellas. Una vez que un jugador sólo dispone de tres fichas sobre el tablero, puede desplazar sus fichas libremente a cualquier punto del tablero, sin la limitación de mover sólo hacia lugares adyacentes.

Fin de la partida

Tan pronto como un jugador tenga sólo dos fichas y no pueda formar nuevos molinos, ha perdido la partida. También se puede perder la partida con más de tres fichas, cuando no se puede realizar ningún movimiento por estar todas sus fichas bloqueadas.

Variantes

Molino mezclado

En esta variante no se separan las fases de colocar las fichas sobre el tablero y de desplazar las fichas. Es decir que el jugador puede elegir libremente si quiere colocar o desplazar una de sus fichas.

Molino de Ceilán

Con una sola excepción, se aplican las reglas del juego de base. Si se completa un molino durante la fase de colocar las fichas sobre el tablero, no se puede quitar una ficha del adversario. Pero el jugador que logra completar un molino en esta primera fase de la partida puede realizar un turno adicional. Si todas las fichas se encuentran sobre el tablero y un jugador completa un molino, quita una ficha del adversario del tablero y realiza un turno adicional.

© Schmidt Spiele GmbH
Ballinstr. 16, 12359 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.gamemob.de

