

# **Mühle Spielanleitung/Spielregeln**

Brettspielnetz.de Team  
Copyright 2017 Brettspielnetz.de

# Inhalt

Mühle Spielregeln.....	1
Ziel und Grundlagen des Spiels.....	2
Phase 1: Das Einsetzen der Steine.....	3
Phase 2: Das Versetzen der Steine.....	5
Phase 3: Das Versetzen der Steine bei weniger als 4 eigenen Steinen.....	6
Ende des Spiels.....	7
Strategie.....	8
Regeln für Unentschieden.....	9

# Mühle

## Spielregeln

Das Mühlespiel ist eines der ältesten bekannten Spiele und in vielen Ländern Europas unter verschiedenen Namen verbreitet: Nine Men Morris, Molenspel, Mill en Merrelles.

# Ziel und Grundlagen des Spiels

Sorge dafür, dass dein Gegner weniger als 3 Steine übrig hat oder dass er nicht mehr ziehen kann. Das Spiel besteht aus **3 Phasen**: Einsetzen, Versetzen und Endspiel.

In jeder Phase kannst du Steine deines Gegners vom Brett entfernen, wenn du **3 Steine in eine Reihe** setzt (horizontal oder vertikal) - diese drei Steine werden auch **Mühle** genannt. Jedes Mal, wenn du eine Mühle bildest, musst du einen Stein deines Gegners entfernen, wenn nicht alle seine Steine Teile von seinen Mühlen sind - diese sind **geschützt**. Allerdings nur solange der andere Spieler mehr als 3 Steine hat!

**Sonderfall:** Seit dem Jahr 2010 regeln die offiziellen Mühleregeln den Fall neu, dass eine Mühle geschlossen wird aber alle Steine des Gegners in eine Mühle verbaut sind. In diesem Sonderfall darf ausnahmsweise auch ein geschützter Stein des Gegners entfernt werden!

# Phase 1: Das Einsetzen der Steine

Zuerst müssen die Spieler jedes Mal, wenn sie am Zug sind, einen ihrer Steine auf dem Brett auf eine der Kreuzungen der horizontalen und vertikalen Linien setzen (kenntlich am Punkt). Diese Phase ist zu Ende, wenn jeder der Spieler seine 9 Steine eingesetzt hat.

Nach ein paar Zügen kann das Brett wie hier aussehen:

## Phase 2: Das Versetzen der Steine

Wenn jeder Spieler seine 9 Steine platziert hat, beginnt die 2. Phase. In jedem Zug muss der Spieler einen seiner Steine auf einen **angrenzenden freien Platz** versetzen. Auch hier gilt wieder, dass er, wenn dabei eine Mühle entsteht, einen **ungeschützten** Stein seines Gegners vom Brett nehmen muss (also einen Stein, der nicht an einer gegnerischen Mühle beteiligt ist).

## Phase 3: Das Versetzen der Steine bei weniger als 4 eigenen Steinen

Die 3. Phase beginnt, wenn einer der Spieler nur noch 3 Steine übrig hat. Er darf seinen Stein, den er im Zug bewegt, nun nicht nur auf einen angrenzenden Platz versetzen, sondern auf einen **beliebigen freien Platz**. Er darf also beliebig mit dem Stein springen. Das gilt auch für den anderen Spieler, sobald dieser weniger als 4 eigene Steine hat.



# Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Ein Spieler kann **keinen gültigen Zug** mehr machen.
- Ein Spieler hat nur noch drei Steine auf dem Brett - egal ob verteilt oder in einer Mühle - und der andere Spieler schließt eine Mühle.

In beiden Fällen hat der andere Spieler gewonnen.

# Strategie

Aus der deutschen Wikipedia: Insbesondere während der Anfangsphase des Spieles ist es weniger wichtig, frühzeitig Mühlen zu bilden, als vielmehr eine große Beweglichkeit seiner Steine sicherzustellen. So sind die vier zentralen Kreuzungspunkte des Mühlebretts bevorzugt zu besetzen, während die Eckpunkte zu meiden sind. Außerdem ist es beim Schlagen eines Steines meistens besser, eine zusätzliche eigene Mühle zu öffnen, als eine gegnerische Mühle zu verhindern.

Eine gängige Strategie ist die Zentrumsmühle. Sie besteht darin, als anziehender Spieler zügig eine Mühle auf dem mittleren Ring anzustreben. Weiß versucht, zwei der zentralen Kreuzungspunkte und anschließend die Ecke zwischen diesen Kreuzungspunkten zu besetzen. Damit droht er mit zwei offenen Mühlen gleichzeitig. Erfahrene Schwarz-Spieler kontern, indem sie ebenfalls mit den ersten beiden Steinen Kreuzungen besetzen. Diese Strategie führt bei optimalem Spiel beider Kontrahenten zu Remis. Da ein solches Spiel jedoch schwer zu durchschauen ist und beide Spieler deshalb anfällig für Fehler sind, endet das Spiel in der Praxis vergleichsweise häufig mit dem Sieg des einen oder anderen Spielers.

Wer mehr über die Strategie lernen will, dem sei die Seite von Hubert Baumgarten empfohlen, der dort das Buch "So gewinnt man Mühle" von Hans Schürmann und Manfred Nüscheler sehr schön umgesetzt hat.

# Regeln für Unentschieden

Einige Parteien enden unentschieden. Das heißt, dass keiner der beiden Spieler mehr gewinnen kann, es sei denn der Gegner macht einen schweren Fehler. Ihr seid dann nicht gezwungen, endlos weiterzuspielen und auf den Fehler des Gegenspielers zu lauern... Offiziell ist ein Spiel unentschieden, wenn:

- beide Spieler dem zustimmen.
- 3 Mal dieselbe Stellung erreicht wird. \*
- nach 50 aufeinanderfolgenden Zügen keine Mühle geschlossen wurde. \*

\* Diese Punkte werden von Brettspielnetz **nicht automatisch erkannt**. Wenn eine dieser Situationen auftritt, schickt eurem Mitspieler mit dem nächsten Zug ein Remis-Angebot und schreibt in der Nachricht die Begründung für euer Remisangebot mit Verweis auf die Spielregel. Sollte er/sie das Remis-Angebot ohne Begründung ablehnen, müsst ihr über das Kontaktformular eine Nachricht an die Admins schicken, in der ihr die **Spielnummer** und "**Mühle**" notiert und mitteilt, warum ihr eine Remis-Stellung seht. Wenn es sich um eine **Zugwiederholung** handelt, müsst ihr auch die **3 Zugnummern angeben**, in denen sich die Stellung wiederholt - wir suchen keine komplette Partie durch! Der Admin wird das dann prüfen und gegebenenfalls die Partie auf unentschieden setzen. Wenn es tatsächlich Remis ist, kann es dem Gegner passieren, dass er wegen Spielverzögerung verwarnet wird! **In dieser Zeit solltet ihr natürlich keine weiteren Züge machen!** Bitte beachtet, dass es sich in den Bedingungen um 50 Vollzüge handelt. Das heißt, wenn beispielsweise der erste Zug die Zugnummer 41 hatte, ist das Spiel erst ab dem 91. Zug remis, wenn sich bis dahin nichts getan hat.