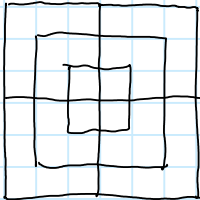


- Spiel:
- drei ineinanderliegende Quadrate
  - Eck- und Seitenmittelpunkte bilden 24 Felder
  - Schwarz und Weiß
  - 9 Spielsteine



Anforderungen:

- 3 Phasen:

## 1) Steine setzen

- beginnend wird der Zufall anbedient
- abwechselnd Steine legen bis alle 18 liegen
- wenn ein Spieler eine Mühle hat, darf er einen Stein vom Gegner nehmen  
↳ Steine in Mühlen sind geschützt (außer der Gegner hat nur Mühle)

## 2) Steine schieben

- abwechselnd je einen Stein um eine Position zu verschieben
- Wenn ein Spieler nicht mehr bewegen kann hat dieser verloren

## 3) Endgame (sobald ein Spieler nur noch 1 Stein hat)

- Der Spieler mit nur 1 Stein darf auf jedes freie Feld wecheln
- Verloren hat der Spieler mit nur noch 2 Steinen

## \* Sonderfälle

- bei zwei Mühlen gleichzeitig darf nur ein Stein genommen werden

Implementierung:

## 1) Spiel + Graph

## 2) GUI + Einstellungen

## 3) Sounds

9) Bonus stuff (if time)