

(Za 2 igrača)

Svaki igrač ima 9 po boi različitih piuna. Razmenjivo jedan za drugim postavljaju piune. Sa željom da jedan igrač prije dobije micu, prije od drugog igrača. Ko prvo napravi micu.

Smije drugome da uzme jedan piun (1 piun što je na polju) ali koji usastavlja micu od drugog igrača. Kad su sva 9 piuna postavljena, onda smeju da se vuku do sledećeg slobodnog polja.

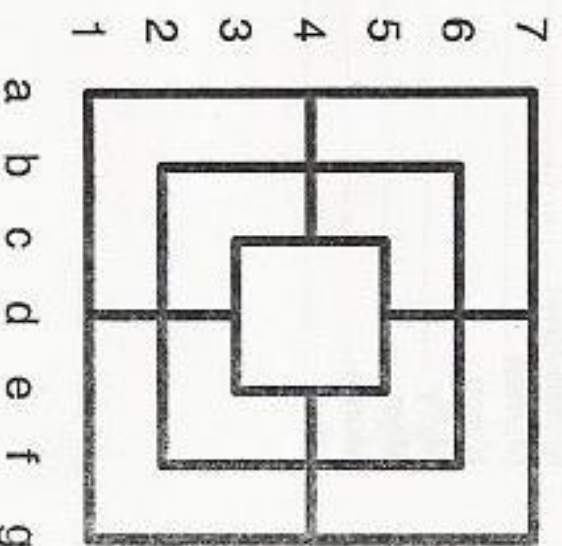
Isto sa željom da se donije (napravi) mica. Da bi protivniku uzeo piun, bez sopstvene opasnosti, najbolje je napraviti (po mogućnosti) 2 mice (dupla mica) uz kojoj se prilikom otvaranja jedne mice, druga zatvara.

Ko trenutno nemozr više vući piuna izgubio je igru.

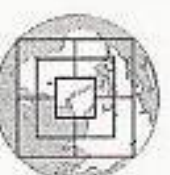
Koji igrač ostane sa 3 piuna, znači smije da skače pocelom polju, a kad se ostane sa 2 piuna, znači izgubljena igra.

Das Mühlespiel

The Morris game



@ Copyright by



WELT-MÜHLESPIEL-DACHVERBAND
ASSOCIATION MONDIALE DU CHARRET
WORLD ASSOCIATION OF NINE MEN'S MORRIS
ASSOCIAZIONE MONDIALE DEL MULINELLO
ASOCIACIÓN MUNDIAL DEL TRES EN RAYA

E-Mail: <http://www.muehlespiel.ch>

AL	Cic-Mic.....	14
D	Mühle.....	3
DK	Mølle.....	10
E	Tres en raya.....	7
F	Mareilles (Charet).....	4
GB	Merrill (Morris).....	6
I	Mulinello.....	5
N	Mølle.....	11
NL	Molen-Spel.....	9
PL	Mlynek.....	8
S	Kvarn.....	12
SF	Mylly.....	13
CS	Mlyn.....	15
USA	Morris.....	6
YU	Mica.....	16

CS Mlyn

15

Kazdy hráč má 9 různobarevných kuzelek. Strídave jsou kuzelky uštinovány do nárožních bodů hríste. Každý ze dvou hrácu se snazi udelat mlyn.

Tri kuzelky vodorovne anebo svíse vzdy vedle sebe. Kdo má mlyn dostane od spoluhráče kuzelku. Pojem „uzavreny mlyn“ vznikne kdýz každá kuzelka je volná jenom kuzelky z mlynu jsou blokovány.

Ted jsou vsechny kuzelky na hrísti a oba hráci pohybují kuzelkami.

Zvitezit nad hrácem znamená vytvorit spoluhráci past. Je to pak dvojity mlyn v kterém tentýz tah jeden mlyn otevře a zaroven druhy mlyn uzavře.

Kdo nemuze pak dále umístit žádnou kuzelku ten prohrává.

Kdo má nakonec uz jenom tři kuzelky na hrísti smí skákat. To znamená hráč muze umístit kteroukoli kuzelku na jakékoli místo. Hra definitivne končí jestli mř jeden z hrácu uz jen dve kuzelky. Hráč prohrál.

(2 Lojtar)

Gjdo lojtar posedon 9 kokrra (dy ngjyrshë).

Ne menyrtë të deshiruar vendosen kokrrat e kundërshtarve, me dëshirë se cili prej lojtarve i pari e krijon rendin (vijen e drejt prej 3 kokrrave).

Kush prej lojtarve e krijon i pari rendin. Ka të drejtë me i marrë kundërshtar 1 kokërr.

Kjo vlen edhe në vazhdim të lojës: Cili ben 3 kokrra rend ka të drejtën e marrjes së kokrrës së kundërshtarit - Nji gie duhet të kihet parasysht - nuk guxon të miret kokrra në rendin e kundërshtarit.

Kur njeri nga kundërshtarët mbet vetëm me 3 kokrra, ka drejtën e kercimit në gjithë fushën e lojës.

Kur njeri nga kundërshtarët mbet vetëm me 2 kokrra ka humbur lojën.

(2 Spieler)

Jeder Spieler hat 9 in der Farbe unterschiedliche Kegel. Abwechselnd setzen beide die Kegel (auf die Schnitt- oder Eckpunkte des Spielfeldes), immer im Bestreben, schon beim Aufsetzen zu einer Mühle zu kommen (3 Kegel waagrecht oder senkrecht nebeneinander). Wer eine Mühle schliessen kann, darf dem Gegner einen Kegel wegnehmen: „Mühle zu“ (jeder Kegel ist hierfür frei, nur nicht einer aus einer geschlossenen Mühle).

Sind alle Kegel gesetzt, so wird abwechselnd gezogen; jeweils ein Kegel bis zum nächsten Schnitt- oder Eckpunkt.

Um den Gegner schädigen zu können, ohne die Gefahr, beim nächsten Zug des Gegners einen Kegel aus der geöffneten Mühle zu verlieren, kommt es darauf an, sich eine Zwickmühle zu bauen. Das ist eine Doppelmühle, in welcher derselbe Zug, der die Mühle öffnet, gleichzeitig die andere schliesst.

Wer nicht mehr ziehen kann (eingesperrt ist), hat verloren.

Wer nur noch drei Kegel besitzt, darf springen, d.h. sich auf irgendwelche beliebige Punkte setzen. Hat man jedoch nur noch zwei Kegel, so hat man verloren.

(Jeu de Marelles pour 2 personnes)

Chaque joueur dispose de neuf pions de couleur différente. Les joueurs posent, à tour de rôle, une à une, leurs pièces sur une intersection, tâchant des le début de réussir par la pose un alignement de trois pièces horizontalement ou verticalement posées donnent un alignement, une „Mühle“ - un moulin). Celui qui arrive à le faire aura le droit d'enlever à son adversaire une pièce. Il peut prendre chaque pièce sauf les pièces constituant un alignement.

Une fois toutes les pièces posées chacune est avancée dans n'importe quel sens mais toujours le long des lignes indiquées jusqu'à la prochaine intersection ou au prochain coin.

Pour avoir le droit de retirer un pion de son adversaire sans courir le danger perdre un pion d'un alignement recouvert au prochain tour, il est nécessaire de réussir à construire un double alignement qui tout en ouvrant un alignement ferme par la même pose un autre.

Un joueur, qui ne peut pas avancer un pion (il est enfermé), a perdu la partie.

Quand un joueur n'a plus que trois pions il peut, sur une même ligne droite, franchir à son gré les stations intermédiaires inoccupées - c'est-à-dire il peut sauter. Le joueur qui n'a plus que deux pions a perdu la partie.

(2 pelaajaa)

Pelinappuloita on kahta väriä, yhdeksän kumpaakin väriä. Vuorotellen kumpikin pelaaja sijoittaa nappulansa pelilaudalle. Tarkoituksena on muodostaa mylly tai rivi. Tämän muodostavat 3 vaakasuorassa tai kohtisuorassa olevaa nappulaa. Joka voi sulkea myllyn saa poistaa vastustajaltaan yhden pelinappulan, ei kuitenkaan vastustajan suljettuna olevasta myllystä.

Kun kaikki nappulat ovat sijoitettuna pelilaudalle pelaajat siirtelevät vuorotellen nappuloitaan, tarkoituksenaan tehdä itselleen myllyjä tai estää vastustajaa tekemästä niitä. Mikäli mahdollista tulisi pyrkiä muodostamaan kaksoismylly, so. Mylly jossa yksi siirto jokaavaa myllyn sulkee toisen.

Kun pelaajalla on jäljellä vain 3 nappulaa hän saa lentää, eli hän saa omalla vuorollaan siirtää nappulansa mihin tahansa vapaana olevaan kohtaan.

Voittaja on se, joka vastustajaltaan on voinut poistaa niin monta nappulaa, että hänellä on jäljellä vain 2 eikä näin voi tehdä myllyä. Voittaja on myös se, joka on pystynyt sijoittamaan nappulansa niin, ettei vastustaja pysty enää siirtämään omaansa.

S Kvarn 12

(2 spelare)

Varje spelare har 9 pjäser i sin färg. Omväxlande sätter båda ut sina pjäser på spelplanens kors-eller hörnpunkter och försöker sätta en kvarn eller rad. Det är 3 pjäser vågrätt eller lodrätt på planen. Den som kunnat sluta en kvarn får ta en pjäs av motståndarens, dock inte en pjäs, som står i en sluten kvarn.

När alla pjäserna satts ut, fortsätter spelet med att dra kvarn eller rad. Spelare i tur flyttar en pjäs till nästa kors eller hörn för att snabbast möjligt göra en sluten kvarn och plocka bort motspelarnas pjäser. Om möjligt skall man försöka göra en dubbelkvarn, så att när man öppnar en kvarn sluter man den andra.

Segrare är den, som kan plocka bort motspelarens pjäser, så att endast två pjäser återstår och denne ej kan göra kvarn.

Segrare är också den som kunnat sätta och dra sina pjäser så att motspelaren icke kan dra någon av sina pjäser.

I Mulinello 5

(2 giocatori)

Ciascun giocatore ha 9 pedine di colore diverso, che vengono collocate a turno sul diagramma agli angoli e nei punti d'intersezione, cercando di formare un mulinello (3 pedine allineate in senso orizzontale o verticale). Chi riesce a „chiudere” un mulinello ha diritto a sottrarre una pedina all'avversario. (Si può prendere qualsiasi pedina, tranne quelle formano un mulinello chiuso).

Quando tutti i pezzi sono piazzati, vengono spostati, sempre a turno, da un'intersezione (o un angolo) all'altra.

Per non correre il rischio di vedersi sottrarre una pedina da un mulinello aperto alle prime mosse dell'avversario, è opportuno cercare di costruire mulini doppi, nei quali una mossa n'apre uno e contemporaneamente ne chiude un altro.

Il giocatore, qui non può fare una mossa (è chiuso a chiave), ha perso.

Il giocatore che rimane con 3 sole pedine può saltare, e cioè può piazzare i propri pezzi in un qualsiasi punto di sua scelta. Chi resta con solo 2 pedine ha perso.

GB Merrill

6

USA Morris

(A kind of Morris), 2 players only

Each player has 9 pieces differing in colour. Alternatively both will place the pieces (on the intersection or corner points of the board), always trying to get already a „Mühle“ by proper placing (3 horizontal or vertical pieces one beside the other). The player, who is able to close a Mühle, may take one of the opponent's pieces: „Mühle closed“ (Any piece may be taken, except those being in a closed Mühle).

When all pieces had been placed, then moves will be made, alternatively, as mentioned above, always one piece up to the next intersection or corner point. To inflict damage to the opponent without running the risk of losing a piece from an open Mühle at the opponent's next move, one should try to build a double-mill (Mühle), i.e. a Mühle, in which the same move which opens one Mühle closed simultaneously another one.

If a player cannot move one of his pieces (is locked up), he has lost the game.

A player who has only 3 pieces left, may leap, in other words he may place his pieces on any desired point. However, if a player has only 2 pieces left, he has lost the game.

N Mühle

11

Bare to personer kan være med.

Hver spiller har 9 brikker, forskjelling i farge. De te partene skiftevis en brikke på skjærings- eller hjørnepunktene av spillefeltet, idet de stadig, allerede mens de setter prøver å få en „mølle“, det vil si: 3 brikker ved sinen av hverandre i vannrett eller lodret trening. (men ikke diagonal). Den som lukker en mølle, har lov å ta en brikke fra den andre, men aldri fra en lukket mølle.

Når alle brikkene er satt, begynner flyttingen, igjen skiftevis som for slik at en flytter brikken bare til neste skjærings- eller også hjørnepunktet. For å kunne skade motstanderen uten selv å risikere å miste en brikke fra en åpen mølle, er det hensiktsmessig å legge det an på å få et - trekk -, en dobbelmølle, det vil si den samme brikke som åpner en mølle, lukker samtidig en annen mølle med ett og samme trekk.

Den som bare har tre brikker igjen, for lov å hoppe, det vil si flytte på hvilket som helst punkt på spilleplanen.

Den som bare har 2 brikker igjen, har tapt.

DK Mølle

10

(2 spillere)

Hver spiller har 9 brikker, i hver sin farve. Man skiftes til at placere brikkerne på skærings- eller hjørnepunkterne, idet det gælder om at danne en „mølle“ (3 brikker vandret eller lodret ved siden af hinanden). Den som kan lukke en mølle, må tage en brik fra modstanderen: „Mølle lukket“. Enhver brik kan fjernes, så længe den ikke står i en „mølle“. Når alle brikkerne er sat på spillepladen, rykker man skiftevis (en brik ad gangen) til nærmeste „hul“.

For at kunne skade modspiller, uden selv at komme i fare for at blive slået, gælder det om at danne en „svikmølle“ det vil si to møller placeret således at man må den ene mølle åbnes, i samme træk lukker den anden.

Når en spiller kun har 3 brikker tilbage kan denne springe, det vil si sætte sine brikker hvor som helst.

Den spiller der kun har 2 brikker tilbage har tabt spillet.

E Tres en raya

7

(2 jugadores)

Cada jugador tiene 9 fichas del mismo color. Cada uno tira siempre ficha por ficha en uno de los puntos señalados en el dibujo. Con la intención de hacer tres en raya como enseñan los puntos rojos (3 fichas horizontal o vertical). El jugador que puede hacer tres en raya puede cojer al otro jugador una ficha (Menos el el sitio que ya está hecho tres en raya).

Cuando todas las fichas están puestas se puede correr de un punto a otro.

Para que el otro jugador no pueda hacer tres en raya, se debe poner su ficha entre la suyas.

Cuando uno de los jugadores solamente tiene 3 fichas, puede saltar de un sitio a otro; entre todos los puntas que quiera.

El jugador que le quedan 2 fichas a pérdida.

(Gra dla dwóch graczy)

Każdy gracz ma po 9 kregli różniących się w kolorze. Obaj gracze stawiają na przemian swoje kregle na punkty przecięcia lub narozne pola gry, starając się już przy ustawianiu osiągnąć młynek (tzn. 3 kregle obok siebie w jednej linii poziomo lub pionowo).

Kto może zamknąć młynek mówi: „Młynek” i może zabrać przeciwnikowi jeden kregiel, tylko nie ten z zamkniętego młynka.

Jeśli wszystkie kregle są postawione zabiera się na przemian jeden kregiel

*dorażowo do następnego punktu narożnego lub przecięcia.

Aby zaszkodzić przeciwnikowi bez niebezpieczeństwa utraty kregla przy jego następnym ruchu należy sobie zbudować trudne położenie.

Jest to podwójny młynek, w którym ten sam ruch, który jeden młynek otwiera, jednocześnie zamyka drugi.

Kto już nie może ciągnąć (jest przyblokowany) przegrywa. Kto posiada tylko trzy kregle może skakać, tzn. stawiać kregle na dowolnych punktach. Ten, kto ma tylko dwa kregle przegrywa.

Speelbord van het molenspel. 9 witte en 9 zwarte stenen.

Er kunnen slechts 2 personen aan meedoen, waarbij elke speler 9 stenen van dezelfde kleur ontvangt.

Het doel van het spel is, drie stenen op een rij geplaatst te krijgen. Dit noemt men een molen en wie dat maakt of afbreekt, door van te tegenspeler een steen weg te nemen, echter niet een welke in de molen staat. De 9 stenen welke elke speler heeft ontvangen, worden achtereenvolgens afwisselend geplaatst, ieder op zijn beurt, een steen tegelijk.

Hierbij moet men proberen de stenen op een rij de plaatsen door dere in de juiste volgorde op een rij te zetten te doen of bij de tegenstander proberen te verhinderen. Zijn alle stene geplaatst, dan speelt elke speler om de beurt zijn steen maximaal een veld verder. Alleen via de aangegeven lijnen van de ene hoek of kruispunt naar het volgende vrijstaande veld.

Bij het spelen blijft eest de waarde van de molen, omdat een molen geopend en gesloten kan worden, waarbij tegelijkertijd een steen van de tegelspeler kan worden weggenomen.

Men moet er op letten, dat te tegenstander niet met een molen te ver vooruit komt, omdat hij dan het recht heeft (- indien hem dat lukt -) een steen weg te nemen uit de open molen stelling.

Heeft een van beide spelers zijn stenen door de molen van zijn tegenstander tot op 3 na verloren, dan mag hij springen, d.w.z. hij mag met de stenen niet slechts een plaats opschuiven, maar hij mag ieder willekeurige openstaande plaats innemen, waar de stenen geplaatst kunnen worden.

Hij moet daarbij proberen zelf een molen te vormen en die van zijn tegenstander te verhinderen.

Verliest de speler nog een van de drie overgebleven stenen, dan heeft hij het spel verloren.

Indien beide spelers nog 3 stenen over hebben, dan is het spel onbeslist. Zeer voordelig bij het berekenen van de winst kansen is direct vanaf de opening te proberen 2 molens te vormen op de parallel lopende lijnen en wel zo, dat men bijt openen van de ene, de andere molen kan sluiten (in kleuren).

Indien vooraf besproken kan men bepalen, dat de winnaar bijt volgende spel het eerst begint, den wel dat men om en om wisselt.