
Game for two persons.**mini-play**

The mill playing field shows three squares who are connectioning which each other by ohne central point.

At this way aries 24 corners and points of intersection an 16 lines; every line has three points which represents the mill, in case this line is occupied with stones in the same colour.

Now the players choose their colour, and after this they put alternate one stone into such a point.

From this moment on they play further from point till point into the direction they want. By the start of putting the stones into the playing field, every player likes to build a mill, and with the call „Mill closed“ he tries to take from his opponent a stone; this may not be a stone which belongs to his own mill.

Schon beim Setzen strebt jeder Spieler danach, eine Mühle ankündigen und mit dem Ruf „Mühle zu!“ dem Gegner einen Stein fortnehmen zu können, der aber nicht zu dessen eigener Mühle gehören darf. Natürlich versucht man, die feindliche Mühle im Aufbau schon zu stören, beim Setzen und später beim Ziehen, besonders wenn der Gegner mit dem Warnruf: „Mühle auf!“ einen Mühlstein zeitweilig seitwärts gezogen und die Gefahr angekündigt hat. Denn nach Öffnen und Wiederschließen greift sich der Besitzer der Mühle jeweils einen Feindstein. Besonders wirksam ist die **Zwickmühle**:

Zwei Mühlen haben einen Stein gemeinsam, so daß bei **jeder** Bewegung dieses Steines der Doppelruf: „Mühle auf und zu!“ die Entfernung eines Feindsteines meldet. Besitzt ein Spieler nur mehr drei Steine, so darf er springen. Dafür darf aber der Gegner die Mühle angreifen.

Das Spiel ist für den Spieler verloren, der nur mehr 2 Steine hat oder bewegungsunfähig eingeschlossen ist.

1 Punkt: Auch der Sieger hat Verlust erlitten.

2 Punkte: Der Verlierer hat dem Sieger den ersten Verlust erst beibringen können, nachdem er mit nur drei Steinen noch über die Sperren springen durfte.

3 Punkte: Der Sieger hatte keinen Verlust.

Mühle

mini-play

Of course you try to disturb the mill of the enemy in building, already by the start when you put your stones into the playing field. Later you try to disturb when the opponent warned with the call „Mill open“ and put one stone for a while out of the playing field and when he notified this danger.

After closing and opening the mill, the owner of the mill may take a stone of the opponent. Very exiting is the „Pinch Mill“.

Two mills have one common stone so that by every move of this stone the call „Mill opened and closed“ mentions the removing of the enemy his stone.

When now one player has three stones he may jump, therefor the opponent may attack the mill.

The game ends for that player who still has two stones, or who cannot move anymore.

1 Point: The winner also loses a few stones.

2 Points: The loser deals the first lost with the winner, after that he could jump with three stones over barricade,

3 Points: The winner did not lost any stones.

Das Mühlebrett zeigt drei Quadrate ineinander, deren Seitenmittelpunkte jeweils miteinander verbunden sind. So entstehen 24 Eck- und Schnittpunkte und 16 Linien und **jede Linie hat 3 „Punkte“**, die die „M ü h l e“ bilden, wenn sie mit Steinen gleicher Farbe belegt sind. Nach Wahl der Farben setzen Weiß und Schwarz abwechselnd einen Stein auf solche Punkte, bis die je 9 Steine verteilt sind. Von nun an wird gezogen, von Punkt zu Punkt, in beliebiger Richtung.