













2



6 - ∞



10 min. - ∞

	Spielanleitung	Seite	2
	Playing instruction	page	2
	Règle du jeu	page	2
	Instrucciones del juego	página	2 - 3
	Istruzioni di gioco	pagina	3
	Spelhandleiding	pagina	3
	Spilleregler	side	3
	Spelanvisning	sida	4
	Instrukcja gry	strona	4
	Инструкция к игре	страни́ца	4

Mühle

DE

Inhalt:

1 Spielbrett
9 helle und 9 dunkle Spielsteine

Spielbeginn:

Die Spielsteine werden nach Farbe unter den Spielern aufgeteilt. Das Los bestimmt den Spieler, der zuerst einen Stein setzen darf.

Spielverlauf:

Abwechselnd platzieren beide Spieler je einen Spielstein auf dem Spielbrett. Gesetzt werden darf der Stein entweder auf das Ende oder die Mitte einer Linie. Sind alle Spielsteine gelegt, wird das Spiel durch abwechselndes Ziehen eines frei gewählten Spielsteins in die nächste freie Spielbrettposition fortgesetzt. Dabei darf weder ein eigener noch ein fremder Spielstein übersprungen werden.

Ziel des Spiels:

Eine oder mehrere „Mühlen“ zu erhalten.

(Mühle = drei Spielsteine einer Farbe in einer waagerechten oder senkrechten Reihe)

Eine „Mühle“ berechtigt den Besitzer, einen Spielstein des Gegners vom Brett zu nehmen. Es darf allerdings kein Stein aus einer geschlossenen „Mühle“ entfernt werden.

Den Spielern ist es nun erlaubt, ihre Mühlen zu öffnen (einen Stein aus der Reihe zu setzen) und im nächsten oder einem späteren Spielzug wieder zu schließen. Jedes Mal wenn eine Mühle geschlossen wird, darf ein Spielstein des Gegners vom Brett genommen werden.

Hat ein Spieler nur noch drei Spielsteine, so darf er in beliebige freie Positionen, auch über Spielsteine hinweg springen.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst weniger als drei Spielsteine auf dem Brett hat, hat verloren.

Nine Men's Morris

GB

Contents:

1 playing board
9 white and 9 black pieces

To start the Game:

The colours are allocated to the players. A draw determines the player who first lays one of his pieces.

The run of the game:

Alternately both players lay one piece each on the board. This is to be set either at one end or in the middle of a line. When all pieces are set, play continues by alternate moves to an unoccupied spot of the players own free choice whereby neither one's own nor the opponent's pieces may be jumped over.

The Aim of the Game:

To form one or more „mills“.

(Mill = three pieces of one colour in a horizontal or a vertical row)

Whoever gets a „mill“ is entitled to take one of his opponent's pieces from the board. It is not allowed however to remove pieces from a „mill“. The players are allowed to open their mills (to move a piece out of the row) and in the next move or later close it again making a „new“ mill. Every time a mill is made one of the opponent's pieces may be taken from the board.

If a player has only three pieces left on the board, then here he is allowed to move onto any free position at all, also to jump over pieces.

End of the Game:

The player who is the first to have less than three pieces on the board is the loser.

Le moulin

FR

Contenu:

1 plateau de jeu
9 pions clairs et 9 pions sombres

Début du jeu:

Les pions sont distribués par couleur entre les joueurs. Le joueur, qui a le droit de poser son pion le premier, est tiré au sort.

Déroulement du jeu:

Les joueurs déposent à tour de rôle leurs pions sur le plateau de jeu. Les pions peuvent être placés soit à la fin ou au milieu d'une ligne. Une fois tous les pions posés, les joueurs continuent à déplacer à tour de rôle un pion de leur choix sur la prochaine position libre sachant qu'il n'est pas autorisé de sauter par dessus un pion, que se soit le sien ou celui de l'adversaire.

But du jeu:

Garder un ou plusieurs moulins

(Un moulin = 3 pions en ligne horizontale ou verticale d'une couleur)

Un „moulin“ donne le droit à son propriétaire de retirer du jeu un pion de l'adversaire. Toutefois il est interdit de retirer un pion d'un moulin déjà complet.

Les joueurs ont cependant le droit d'ouvrir leurs moulins (retirer un pion de la ligne) et de le refermer au prochain coup ou à un coup ultérieur. A chaque fois qu'un moulin est fermé, un pion adverse peut être retiré, du jeu.

Si un joueur n'a plus que trois pions, il a le droit de se placer sur la position libre de son choix même en sautant par-dessus d'autres pions.

Fin du jeu:

Le joueur qui le premier a moins de 3 pions sur le plateau de jeu a perdu.

Merels

ES

Contenido:

1 tablero
9 fichas blancas y 9 fichas negras

Inicio del juego:

Los jugadores se reparten las fichas, blancas para uno y negras para el otro. Se echa a suertes qué jugador realizará el primer movimiento.

Desarrollo del juego:

Cada jugador coloca una ficha sobre el tablero cuando le toque su turno. Las fichas se pueden colocar en el extremo o en el centro de cada línea.

Una vez que se han colocado todas las fichas, el jugador al que le toque el turno desliza una de sus fichas hasta la siguiente posición libre del tablero. Al hacerlo, no podrá saltar sobre ninguna ficha, ya sea suya o del adversario.

Objetivo del juego:

Conseguir uno o varios „merels“

(merels = tres fichas del mismo color en línea, horizontal o vertical)

El jugador que consiga un merels podrá retirar del tablero una ficha del adversario, siempre y cuando esta no forme parte de un merels completo.

Los jugadores sí podrán deshacer un merels (es decir, retirar una ficha de la línea) si vuelven a completarlo en el turno siguiente o en movimientos posteriores. Cada vez que se complete un merels, se puede retirar del tablero una ficha del adversario.

Cuando a un jugador solo le queden tres fichas, podrá desplazarse hasta cualquier posición libre, incluso saltando por encima de otras fichas.

Final del juego:

Pierde el jugador que tenga menos de tres fichas en el tablero.

Mulino

IT

Contenuto:

1 scacchiera

9 pedine bianche e 9 pedine nere

Inizio della partita:

Le pedine vengono suddivise tra i giocatori in base al colore. Si estrae a sorte il giocatore che deve lanciare per primo una pedina.

Svolgimento del gioco:

A turno i due giocatori collocano una pedina per volta sulla scacchiera. Le pedine possono essere disposte al termine o al centro di una linea. Quando tutte le pedine sono state disposte, i giocatori muovono a turno una delle loro pedine nella posizione libera successiva della scacchiera. Durante questo movimento non si devono saltare le proprie pedine né quelle dell'avversario.

Obiettivo del gioco:

Ottenere uno o più „mulini“.

(Mulino = tre pedine dello stesso colore in fila orizzontale o verticale)

Un „mulino“ dà al proprietario il diritto di rimuovere una pedina dell'avversario dalla scacchiera. Non è consentito rimuovere pedine da un „mulino“ chiuso.

Il giocatore ha la possibilità di aprire il proprio mulino (togliendo una pedina dalla fila) e richiudendolo nella mossa successiva o in un'altra mossa seguente. Ogni volta che un mulino viene chiuso, è possibile rimuovere una pedina dell'avversario dalla scacchiera.

Se a un giocatore rimangono solo tre pedine, ha la facoltà di saltare nella posizione libera che preferisce, anche al di sopra di altre pedine.

Conclusione del gioco:

Perde il giocatore a cui per primo restano meno di tre pedine sulla scacchiera.

Het molenspel

NL

Inhoud:

1 speelbord

9 lichte en 9 donkere stenen

Begin van het spel:

De stenen worden naar kleur onder de spelers verdeeld. Er wordt geloot welke speler het eerst zijn steen mag zetten.

Spelverloop:

Afwisselend plaatsen beide spelers elk een steen op het speelbord. De steen mag op het einde of in het midden van een lijn worden geplaatst. Als alle stenen zijn gelegd, wordt het spel voortgezet door om de beurt schuiven van een vrij gekozen steen naar de volgende lege speelbordpositie. Daarbij mag noch over een eigen, noch over een vreemde steen worden gesprongen.

Doel van het spel:

Een of meer „molens“ te verkrijgen

(molen = drie stenen van één kleur in een horizontale of verticale rij)

Een „molen“ geeft de bezitter het recht een steen van de tegenstander van het bord te nemen. Er mag echter geen steen uit een gesloten „molen“ worden gehaald.

De spelers mogen nu hun molens openen (een steen uit de rij te zetten) en in een volgende of latere zet weer te sluiten. Telkens als er een molen wordt gesloten, mag een steen van de tegenstander van het bord worden genomen.

Als een speler nog drie stenen over heeft, dan mag hij naar willekeurige vrije posities springen, ook over andere stenen heen.

Einde van het spel:

De eerste speler met minder dan drie stenen op het bord heeft verloren.

Mølle

DK

Indhold:

1 spillebræt

9 lyse og 9 mørke spillebrikker

Start på spillet:

Brikkerne deles mellem spillerne efter farve. Der trækkes lod om, hvem der først må sætte en brik.

Spillets forløb:

Skiftevis placerer de to spillere en brik på brættet. Brikken må placeres enten i enden eller i midten af en linie. Hvis alle brikker er placeret, fortsættes spillet ved, at man skiftevis rykker en vilkårlig brik til den nærmeste åbne plads på brættet. Her må hverken en egen eller en fremmed brik springes over.

Formål med spillet:

At få en eller flere „møller“.

(Mølle = tre brikker i en farve på række, vandret eller lodret)

En „mølle“ giver ejeren ret til at tage en af modstanderens brikker ud af brættet. Der må dog ikke fjernes en brik fra en lukket „mølle“.

Det er nu tilladt for spillerne at åbne deres møller (at placere en brik fra rækken) og lukke igen i næste eller en senere rykning. Hver gang en mølle lukkes, må der tages en brik fra modstanderen ud af brættet.

Hvis en spiller kun har tre brikker tilbage, må han i vilkårlige frie positioner også springe over brikker.

Afslutning på spillet:

Den spiller, der først har mindre end tre brikker på brættet, har tabt.

Kvarnspel

SE

Innehåll:

1 spelbräda
9 ljusa och 9 mörka spelstenar

Börja spela:

Spelstenarna fördelas uppdelade på färg på spelarna. Lotten bestämmer den spelare, som får sätta en sten först.

Spelets gång:

De båda spelarna placerar omväxlande en spelsten på spelbrädan. Stenen får antingen sättas på änden eller mitten av en linje. När alla spelstenar har lagts fortsätter spelet genom att omväxlande dra en fritt vald spelsten till nästa lediga position på spelbrädan. Varken en egen eller någon av motståndarens spelstenar får hoppas över.

Målet med spelet:

Att få en eller flera „kvarnar“.

(Kvarn = tre spelstenar i en färg i en vågrät eller lodrät rad)

En kvarn berättigar ägaren att ta bort en av motståndarens spelstenar från brädan. Det är dock inte tillåtet att ta bort en sten från en stängd „kvarn“.

Spelarna får nu öppna sina kvarnar (flytta en sten ur raden) och sedan stänga dem igen under det följande eller ett senare drag. Varje gång en kvarn stängs får en av motståndarens spelstenar tas bort från brädan.

Om en spelare bara har tre spelstenar kvar får han hoppa till godtyckliga lediga positioner och även hoppa över spelstenar.

Spelets slut:

Den spelare som först har färre än tre spelstenar kvar på brädan har förlorat.

Młynek

PL

Zawartość:

1 plansza
9 jasnych i 9 ciemnych pionków

Początek gry:

Gracze rozdzielają między sobą pionki wg koloru. O tym, który gracz rozpocznie układanie pionków, decyduje losowanie.

Przebieg gry:

Gracze rozmieszczają na przemian po jednym swoim pionku na planszy. Pionek można stawiać albo na końcu albo pośrodku linii. Po ustawieniu wszystkich pionków na planszy, gra toczy się dalej poprzez naprzemiennie przestawianie dowolnego pionka na sąsiednie wolne pole. Nie można przy tym przeskakiwać ani swoich pionków, ani pionków przeciwnika.

Cel gry:

Uzyskanie jednego lub kilku „młynków“.

(młynek = trzy pionki jednego koloru w poziomym lub pionowym rzędzie)

„Młynek” pozwala jego właścicielowi zabrać z planszy pionek przeciwnika. Nie można jednak zabrać pionka z zamkniętego „młynka“.

Gracze mogą otwierać swoje młynki (zabrać pionek z rzędu) oraz zamykać w kolejnym lub późniejszym ruchu. Za każdym razem, po zamknięciu młynka, można usunąć z planszy jeden pionek przeciwnika.

Jeśli graczowi pozostaną już tylko trzy pionki, to może on nimi przeskakiwać na dowolne puste pola, również przez inne pionki.

Koniec gry:

Gracz, który jako pierwszy będzie miał na planszy mniej niż trzy pionki przegrywa.

Мельница

RU

Содержимое набора:

1 доска для игры
9 белых и 9 черных круглых фишек

Начало игры:

Каждый участник игры получает фишки определенного цвета. Жребием определяется тот участник, который будет ставить фишку первым.

Ход игры:

Оба участника по очереди ставят на доску по одной фишке. Фишку можно ставить либо в конец, либо в середину линии. Когда все фишки находятся на доске, игра продолжается поочередными перемещениями произвольно выбираемых фишек на ближайшее свободное поле игровой доски. При этом нельзя перепрыгивать ни через свои фишки, ни через фишки соперника.

Цель игры:

Выстроить одну или несколько «мельниц».

(«Мельница» - это три фишки одного цвета, расположенных в ряд по горизонтали или по вертикали.)

«Мельница» дает право ее обладателю снять с доски одну фишку соперника, но нельзя удалять фишки, которые составляют закрытую «мельницу».

Игрокам разрешается открывать свои «мельницы» (убирать по одной фишке из ряда), а во время очередного хода или позднее их снова закрывать. Всякий раз, когда «мельница» закрывается, с доски можно снимать по одной фишке соперника.

Если у игрока осталось лишь три фишки, то он может переставлять их на любое свободное поле, даже перепрыгивая через другие фишки.

Окончание игры:

Игрок, у которого на доске осталось менее трех фишек, считается проигравшим.