

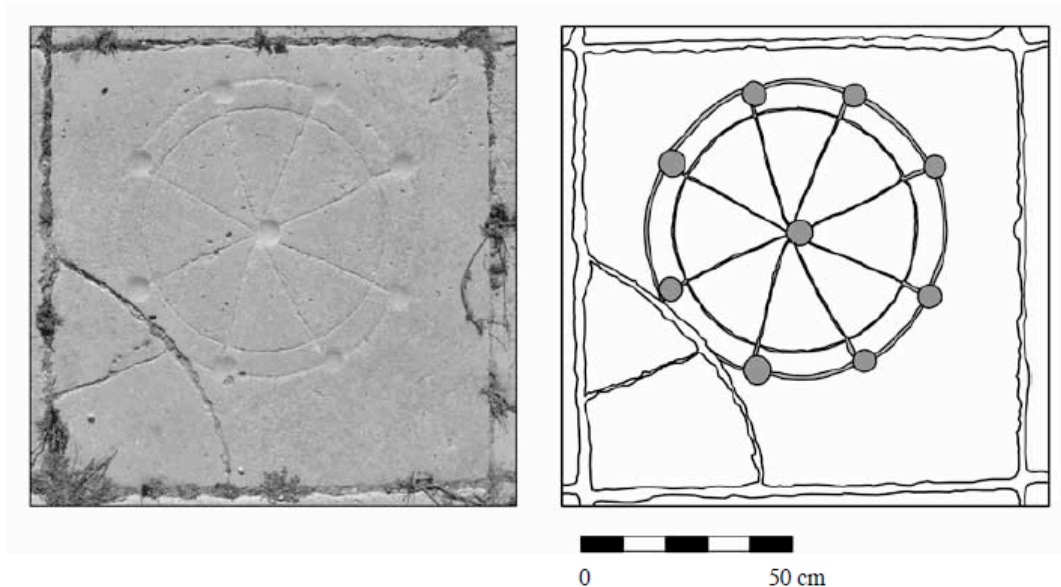
«Rundmühle»

Eine Erfindung der Archäologen

Ein Spiel für zwei Spieler

Spielmaterial: je 3 Spielsteine (schwarz und weiß) für jeden Spieler, 1 Spielbrett.

Das Spielfeld besteht aus einem Kreis, der von 4 sich kreuzenden Linien durchzogen wird (eine Art Radmuster). Dies ergibt neun Punkte, auf die die Spielsteine platziert werden.



Spiel Aufbau

Auf dem Bildschirm sehen Sie das Spielbrett in Draufsicht. Auf der linken Seite liegen die drei weißen Spielsteine für Sie bereit. Ihr Gegner oder der Computer spielt mit den schwarzen Steinen auf der rechten Seite.

Ziel des Spiels

Das Ziel ist es, als erster seine drei Spielsteine in eine Reihe zu bringen, die den zentralen Punkt beinhaltet, also eine «Mühle» zu machen.

Spielverlauf

1. Die Spieler stellen abwechselnd einen ihrer Spielsteine auf einen leeren Punkt (= die Schnittpunkte der Linien) auf dem Brett.
2. Sobald alle 6 Steine auf dem Spielfeld platziert sind, ziehen die Spieler abwechselnd einen ihrer Steine entlang der Linien zu einem benachbarten Punkt. Wer am Zug ist, darf nicht aussetzen, sondern muss einen Spielstein bewegen.
3. Spielsteine können nur zu einem direkt benachbarten Punkt ziehen. Ein Spielstein darf nicht über einen anderen Stein springen, und zwei Spielsteine können nicht auf dem gleichen Punkt stehen.

Ende des Spiels

Die Spieler wechseln sich weiter ab, bis es einem Spieler gelingt, seine drei Spielsteine in einer geraden Linie (über den Mittelpunkt) aufzustellen. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Zu unserer Rekonstruktion der Spielregeln

Die Spielregeln sind die von Carl Blümlein 1918 vorgeschlagenen, die bis heute allgemein akzeptiert werden. Die Existenz einer runden "Kleinen Mühle" ist jedoch nirgendwo belegt, nur die "Radmuster" sind reichlich in die Marmorböden alter römischer Städte eingeritzt zu finden.

Sie werden feststellen, dass es einfach ist, den Gegner auf dem Kreis zu blockieren und ihn zu zwingen, den Mittelpunkt zu verlassen. Tatsächlich ist der Spieler, der den Mittelpunkt besetzt, im Nachteil. Wenn nun aber beide Spieler diese Situation vermeiden, funktioniert das Spiel nicht und es ist daher unwahrscheinlich, dass es die «Rundmühle» je gegeben hat.

Zum Weiterlesen

- Florian Heimann, The loop within circular three men's morris, *Board Game Studies Journal Online*, 8, 2014, p. 51-61.
- Claudia-Maria Behling, Der sog. Rundmühle auf der Spur – Zug um Zug zur Neudeutung römischer Radmuster, in: Elisabeth Trinkl (ed.), *Akten des 14. Österreichischen Archäologentages am Institut für Archäologie der Universität Graz vom 19. bis 21. April 2012*, Wien 2014, p. 63-70.
- Ulrich Schädler, Encore sur la « marelle ronde » : 100 ans après Carl Blümlein, in : V. Dasen, T. Haziza (éds.), *Jeux et jouets, Kentron* 34, 2018, p. 87-98.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.

U. Schädler © ERC Locus Ludi