

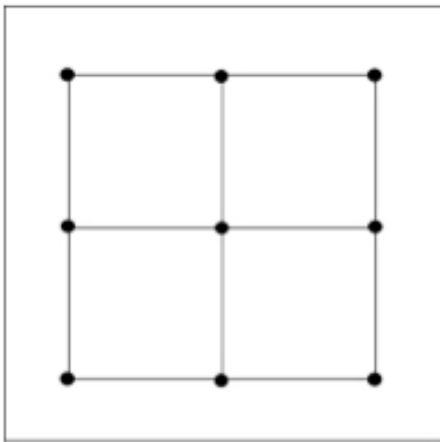
Kleine Mühle

Ein Spiel für zwei Spieler

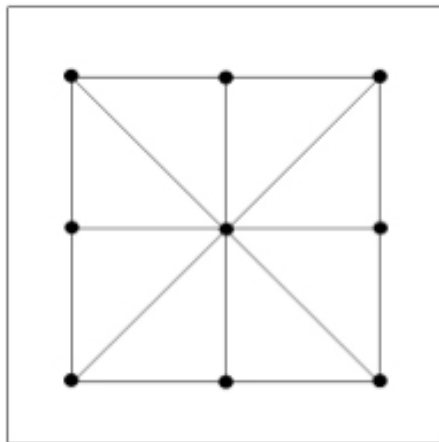
Spielmaterial: je 3 Spielsteine (schwarz und weiß) für jeden Spieler, 1 Spielbrett.

Das Spielfeld besteht aus einem Quadrat, das von 4 sich kreuzenden Linien senkrecht, waagrecht und diagonal durchzogen wird. Dies ergibt neun Schnittpunkte, auf die die Spielsteine platziert werden.

A



B



Spielaufbau

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, also eine «Mühle» zu machen. Es gibt 8 Möglichkeiten für eine «Mühle».

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 Spielbrett platziert sind, ziehen die Spieler abwechselnd einen ihrer Steine entlang der Linien zu einem benachbarten unbesetzten 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 aufzustellen. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Zu unserer Rekonstruktion der Spielregeln

Die Regeln der «Kleinen Mühle» sind bekannt. Sie wurden schon von König Alfons X. von Spanien in seinem «Buch der Spiele» («Libro delos juegos») von 1284 beschrieben. Der römische Dichter Ovid erwähnt es kurz in zweien seiner Werke (Liebeskunst, III 365-66, und Tristien, II 480-81): Er schreibt, dass auf einem kleinen Spielbrett mit zweimal drei Steinen der Spieler gewonnen hat, der seine Steine verbindet. Leider nennt er weder den lateinischen Namen des Spiels noch erklärt er die Spielregeln genau. In römischen Städten findet man solche Spielbretter eingeritzt in Fussböden, aber auch zwei Varianten: eine ohne die beiden Diagonalen, eine andere ohne die Diagonalen, jedoch mit Querverbindungen zwischen den Mittelpunkten der Quadratseiten.

König Alfons gibt eine Gewinnstrategie für den Startspieler an. Ob diese schon in römischer Zeit bekannt war, wissen wir nicht.

Zum Weiterlesen

- Ulrich Schädler / Ricardo Calvo, *Alfons X. "der Weise", Das Buch der Spiele*, Wien/Berlin 2009, p. 295-96, 306.
- 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

