

Hans Schürmann / Manfred Nüscheler

**So gewinnt man
Mühle**

Otto Maier Verlag Ravensburg

Bildquellen:

Liechtensteinisches Landesmuseum, Vaduz S. 6
Reutlinger General-Anzeiger S. 54.

Alle anderen abgebildeten Spielsteine, Brettspiele
und Pläne stammen aus der Sammlung des Bayerischen
Nationalmuseums in München. Teilweise wurden sie
dem Buch von Georg Himmelheber: Spiele -
Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend
(Deutscher Kunstverlag) entnommen, in dem sie
auch ausführlich beschrieben sind.

Originalausgabe

© 1980 Otto Maier Verlag

Ravensburg

Umschlagfoto: Barbara Bräuning

Illustrationen: Heike Diem

Satz: Göppel, Ravensburg

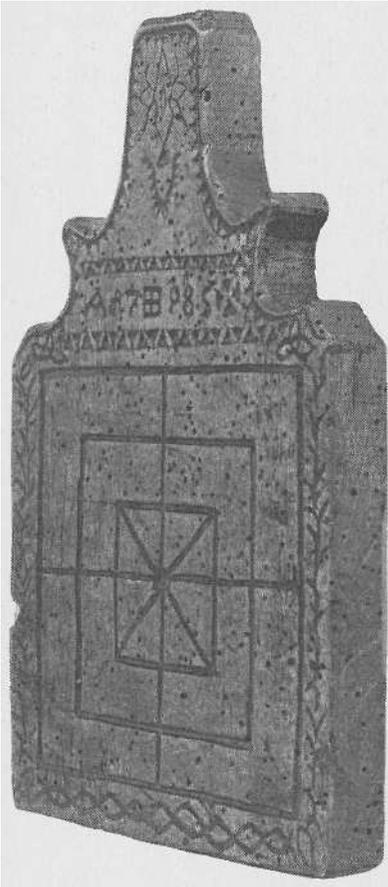
Druck und Verarbeitung: Ebner Ulm

Printed in Germany

84 83 82 81 80 54321 ISBN 3-473-43039-0

Inhalt

Inhalt.....	3
Einleitung.....	4
Die Grundregeln.....	7
Der Aufbau einer Mühle.....	13
Eine Mühle ist geschlossen! Wo rauben?.....	19
Die Problematik der Zentrumsmühle.....	21
Der Gegner hat einen Stein mehr, wie ist zu spielen?.....	29
Die Angst vor einer Mühle.....	32
Die Analyse verschiedener Stellungen.....	37
Streitfragen.....	44
Bei Gewinnstellung: Einkreisen oder rauben?.....	47
Das Springen.....	49
Endspiele.....	55
Eröffnungen.....	61
Verschiedene Partien.....	67
Die wichtigsten Grundregeln.....	73
Wer ist im Vorteil? Schwarz oder Weiß?.....	74
Regeln und Richtlinien für Turniere.....	76
Die Radmühle.....	82
Die einfache Mühle.....	85
Das 3-Stein-Mühlespiel.....	87
Das 10-Stein-Mühlespiel.....	90
Die Armenische Mühle, ein 10-Stein-Mühlespiel.....	92
Die Lasker'sche Mühle.....	98
Die Rautenmühle.....	100
Die Sonnen-Mühle.....	106
Die Fünfeck-Mühle.....	108
Die Sechseck- oder Wabenmühle.....	110
Die Springer-Mühle oder das Rösselspiel.....	113
Die Schachmühle.....	116
Die Große Mühle.....	119
Die Raum- oder Würfelmühle.....	121
Das 3-Würfel-Mühlespiel.....	122



Mühle-Spielbrett aus dem Jahre 1785 aus Sevelen, aus-gestellt im Liechtensteinischen Landesmuseum, Vaduz.

Einleitung

Dieses Buch beschäftigt sich mit einem Spiel, das alle kennen und das auch fast in jeder Familie zu finden ist: dem Mühlespiel. Den ältesten Mühleplan fand man auf einer Dachplatte des Tempels in Kurna in Ägypten aus der Zeit um 1400 vor Christus. Daraus schließt man, daß dieses einfache, aber raffinierte Taktikspiel zum ältesten Spielgut der Menschheit gehört. Andere Spuren fand man auf Ceylon aus der Zeit des Königs Maha-dathika Maha-Naga (9-21 nach Christus). In Europa lag ein Spielplan in den Ruinen von Troja, und ein Spiel war auf einem Begräbnisplatz der Bronzezeit in Irland. Als man 1880 bei Gokstad in der Nähe des Sandefjords in Norwegen einen Grabhügel öffnete, fand man darin ein über 1000 Jahre altes Wikingerschiff, das als Grabstätte für einen König diente. Neben vielen anderen Gegenständen hatte man dem König auch einen holzgeschnitzten Mühlespielplan auf seine Reise mitgegeben.

Der besondere Vorzug dieses Spiels liegt darin, dass es auch von ungeübten Spielern rasch erlernt werden kann. Die Regeln sind leicht verständlich, aber dennoch ist Mühle kein "Kinderspiel".

Wie beim Schach ist eine Eröffnungs- und Endspieltechnik anwendbar, es muss taktisch und strategisch vorgegangen werden und weitläufige Kombinationen sind möglich. Mühle ist also kein simples Hin und Herschieben von Steinen, wobei mehr oder weniger das Glück entscheidet! Der Verlauf gut gespielter Partien zeigt, dass eine Vielzahl von Finessen, Tücken und Fallen möglich sind. Viele, die bisher nur im Familienkreis ihre Kunst erprobt haben, erleben in den Zirkeln der Halbprofis ihre blauen Wunder.

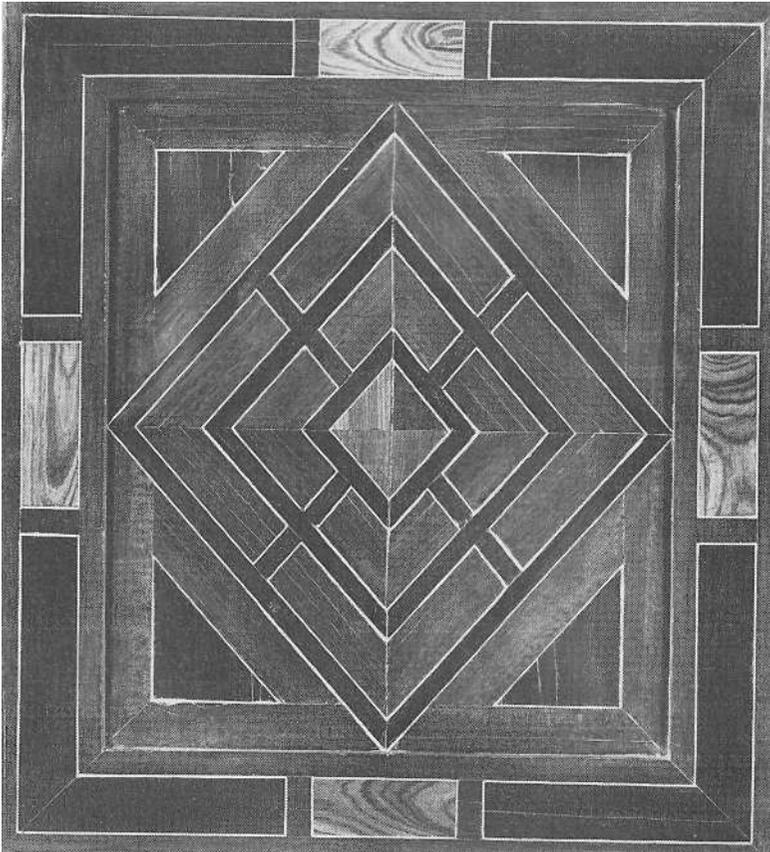
In den folgenden Kapiteln wird eine handfeste Theorie über die Eröffnung - das Setzen und das Endspiel - das Springen vermittelt. Wer die Ausführungen über die Spielführung in den verschiedenen Spielabschnitten gelesen und geübt hat, wird Sicherheit bei den Manövern auf dem Spielfeld haben.

Beim Setzen der Steine wird meist schon über Erfolg oder Niederlage entschieden. Ein geübter Endspieler springt in dieser Spielphase rasch ins Ziel. Das Mittelspiel ist seltener zu entscheiden. Dennoch muss man beim Ziehen aufpassen.

Der kleinste Fehler kann zum Verlust der Partie führen.

Da es eine Menge interessanter Varianten während des Spiels gibt, braucht man einige Zeit, bis man genug Erfahrungen gesammelt hat. So weiß der Anfänger noch nicht, dass derjenige, der beim Setzen schon eine Mühle schließt, fast immer verliert, wenn der Gegner nur spielt. Wer weiß, dass man im Endspiel mit 3 Steinen gegen 4 Steine des Gegners gewinnen kann? Doch verlieren Sie jetzt nicht den Mut, freuen Sie sich an den Überraschungen und interessanten Kombinationen, die in dem Spiel enthalten sind. Lesen Sie, und üben Sie mit diesem Buch, dann wissen Sie, wie man Mühle gewinnt.

In dem Buch sind außerdem 15 Spielvarianten des Mühlespiels, die teilweise auf demselben Spielplan gespielt werden können. Doch gibt es auch Spiele, zu denen dreidimensionale Spielpläne benötigt werden. Soweit es erforderlich ist und es der Rahmen des Buches zulässt, werden nicht nur die Regeln dieser Varianten angegeben, sondern auch Theorie und Taktik erläutert.



Mühleplan eines Brettspiels aus Deutschland, um 1600. Die Felder sind aus Birke und schwarz gebeizter Eiche und mit Zinnadern eingefasst. Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.

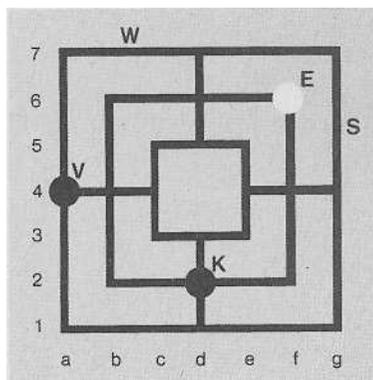
Die Grundregeln

Am Mühlespiel können sich zwei Personen beteiligen. Sie benötigen einen Spielplan und neun weiße und schwarze Spielsteine.

Dieses Spielmaterial kann man in den verschiedensten Ausstattungen kaufen. Aber man kann den Plan auch mit einem Bleistift auf ein Papier zeichnen, ihn mit einem Nagel in eine Steinplatte ritzen oder ihn mit einem Stückchen Holz in den Sand pflügen. Als Spielsteine dienen dann beispielsweise Knöpfe, Münzen, Steine, Bohnen, Bonbons oder Muscheln.

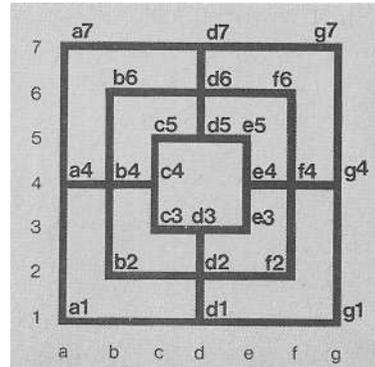
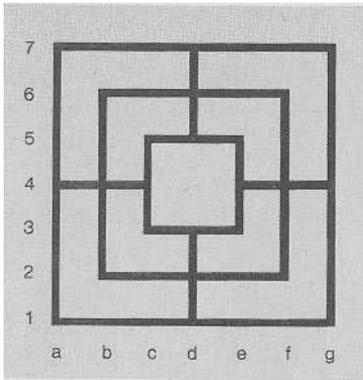
Zu Spielbeginn ist das Spielfeld leer. Die Spieler sitzen sich gegenüber, einer benutzt die weißen Steine, der andere die schwarzen Steine. Wer als erster setzen soll, entscheidet das Los. Üblicherweise beginnt Weiß. In den weiteren Partien wird dann abgewechselt. Es können sich auch zwei Parteien, deren Mitspieler sich untereinander beraten, am Spiel beteiligen.

Auf dem Spielplan des Mühlespiels sind drei ineinanderliegende Quadrate aufgezeichnet, die an den Seiten durch vier Linien verbunden sind. Man setzt abwechselungsweise auf die Schnittpunkte der Linien einen Stein. Man setzt also auf die Kreuzungen (K), auf



die Ecken (E) und auf die Schnitt- oder Verbindungspunkte (V).

Um die Partien aufzuschreiben, verwenden wir wie beim Schachspiel eine sogenannte Notation (Bezeichnung). Alle waagerechten Linien (W) werden mit einer Ziffer und alle senkrechten Linien (S) mit einem Buchstaben bezeichnet. So kann jeder Punkt auf dem Spielplan genau bestimmt werden.



Da auf den handelsüblichen Spielplänen keine Bezeichnungen angebracht sind, sollte man diese beispielsweise mit selbsthaftenden Etiketten anbringen. Dann kann man mit diesem Buch leichter üben und auch den Spielverlauf mit einem Partner aufzeichnen. Auf dem Spielfeld sind

3 Quadrate:

ein äußeres Quadrat mit den Punkten

a1 g1 g7 a7

ein . mittleres Quadrat mit den Punkten

b2 f2 f6 b6

ein inneres Quadrat (Zentrum) mit den Punkten

c3 e3 e5 c5

4 Kreuzungen:

f4 d2 b4 d6

4 Schnittpunkte auf dem äußeren Quadrat:

g4 d1 a4 d7

4 Schnittpunkte auf dem inneren Quadrat:

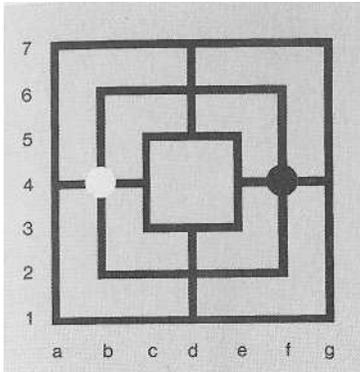
e4 d3 c4 d5

Bei der Niederschrift oder Notation der Partie wird zunächst die Folge des Zuges angegeben, dann folgt der Zug von Weiß und dann der Zug von Schwarz. Werden die beiden Züge in einer Zeile notiert, so werden sie durch ein Komma getrennt. Weiß steht immer an erster Stelle. Will man nur den Zug von Schwarz notieren, so setzt man vor das Komma das Zeichen „-“.

Einige Beispiele sollen das verdeutlichen:

1. b4

Weiß setzt im 1. Zug den Stein auf b4

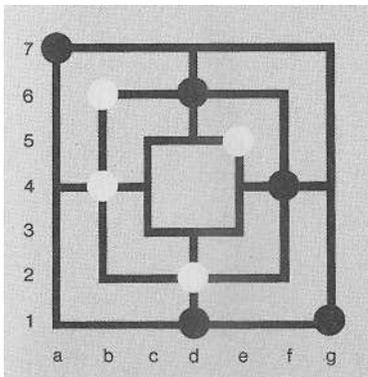


1. - f4

Schwarz setzt im 1. Zug den Stein auf f4

17. - a7-a4

Schwarz zieht im 17. Zug mit seinem Stein von a7 auf a4. Das Zeichen - bedeutet "zieht auf."

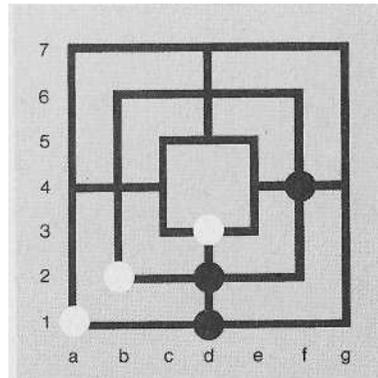


18. d2-b2/xa4

Weiß zieht im 18. Zug von d2 auf b2, schließt eine Mühle und schlägt den gegnerischen Stein auf a4. Das Zeichen / bedeutet "eine Mühle wird geschlossen". Das Zeichen x bedeutet "ein gegnerischer Stein wird geschlagen".

21.- d1-g4

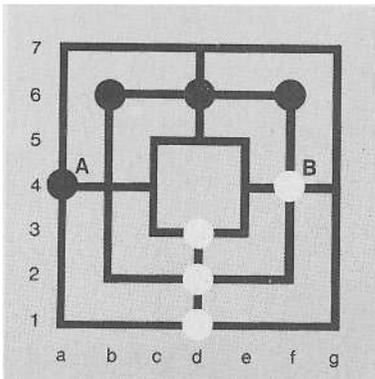
Schwarz springt im 21. Zug von d1 auf g4. Das Zeichen - bedeutet also auch "springen".



Ein ? hinter der Notation weist auf einen schlechten oder fehlerhaften Zug hin, ein ! auf einen guten oder einzig richtigen Zug.

Ziel des Setzens ist es, eine Mühle aufzubauen oder sich Ausgangsposition für das Ziehen zu verschaffen. Die Mühle wird von 3 Steinen, die nebeneinanderwaagrecht oder senkrecht platziert sind, gebildet.

Wer eine Mühle hat, darf einen beliebigen Stein des Gegners wegnehmen, jedoch keinen aus einer geschlossenen Mühle. Dies wird im folgenden Beispiel deutlich:

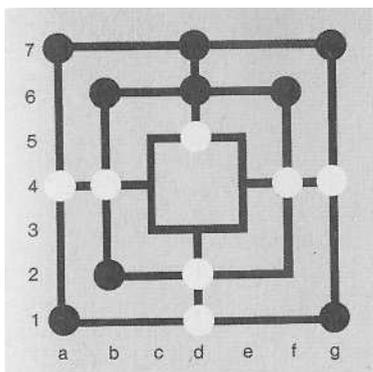


In dieser Stellung darf nur Stein A oder Stein B weggenommen oder geschlagen werden.

Der Spieler, der einen Stein mehr besitzt, weil er einen gegnerischen Stein schlagen konnte, hat schon eine kleine Chance, das Spiel zu gewinnen, sofern seine Steine nicht blockiert werden. Gelingt ihm zudem der Aufbau einer zweiten Mühle, während der Gegner noch keine besitzt, so ist der Sieg ziemlich sicher.

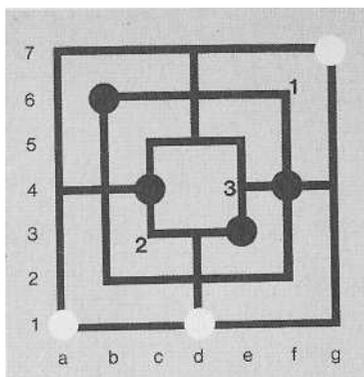
Allerdings müssen die Mühlen dann taktisch gut liegen und beweglich - d.h., vom Gegner nicht eingeschlossen sein.

Sind alle 9 Steine gesetzt und Mühlen angelegt, so können diese durch Ziehen geöffnet und erneut geschlossen werden. Dem Gegner wird immer wieder ein Stein weggenommen, bis zuletzt nur noch die eigenen Steine vorhanden sind und der Sieg sichergestellt ist. Vielfach gibt der Gegner die Partie schon vor dem Verlust der Steine auf, wenn er die Aussichtslosigkeit einer Fortsetzung des Kampfes eingesehen hat. Ziehen darf man nur bis zur nächsten unbesetzten Verbindungslinie, Ecke oder Kreuzung. Eigene oder gegnerische Steine dürfen nicht übersprungen werden. Man hüte sich allerdings davor, rasch Mühlen zu errichten, besonders solche am äußeren oder inneren Quadrat, da diese leicht blockiert werden können. Um sich möglichst große Bewegungsfreiheit zu verschaffen, ist es unumgänglich, zuerst im Mittelfeld zwei Kreuzungen zu besetzen.

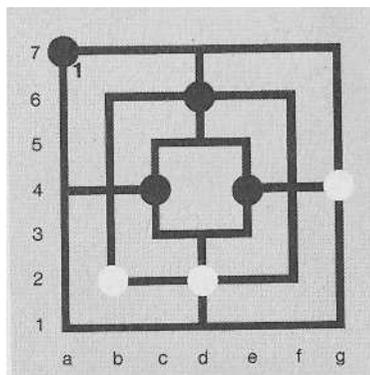


In diesem Beispiel wäre Schwarz am Zuge, er kann jedoch mit keinem Stein ziehen, da keine offenen Stellen mehr vorhanden sind. Er ist eingesperrt und hat verloren, obwohl er zwei Mühlen bilden konnte.

Wenn ein Spieler nur noch drei Steine besitzt, darf er statt ziehen auch springen. Er kann einen der restlichen Steine auf jeden beliebigen freien Platz setzen. Dabei muss er versuchen, so rasch wie möglich eine Mühle zu bilden, um die Zahl der gegnerischen Steine zu verringern. Ist der kritische Punkt erreicht, an dem der Gegner selbst nur noch vier Steine übrig hat, so muss man mit Vorsicht entscheiden, wann und welcher Stein zu schlagen ist. Die Bildung einer gegnerischen Doppelmühle muss nämlich verhindert werden, da man sonst auf einen Schlag verliert.

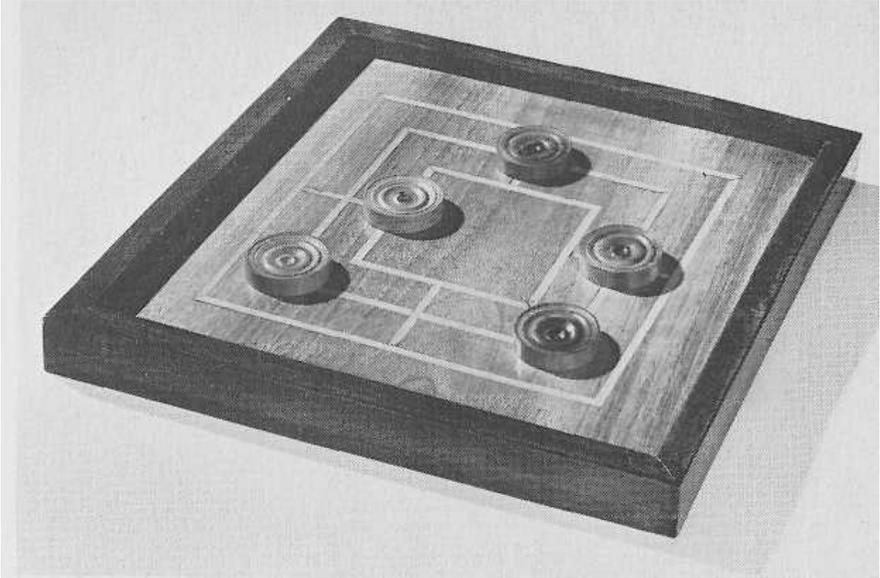


In dieser Stellung ist es nicht ratsam, Schwarz den 4. Stein wegzunehmen, da durch die Besetzung von Punkt 1; 2 oder 3 eine Doppelmühle gebildet werden kann.



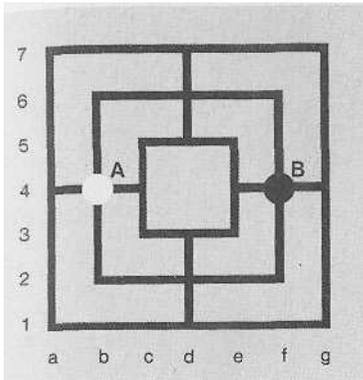
In dieser Stellung kann man ohne Risiko den 4. Stein entfernen. Dies kann nur Stein 1 sein. Der Weg zum Gewinn ist dann kurz. Auf die Taktik, die in dieser Spielphase anzuwenden ist, wird im Kapitel

(siehe Seite 48.) noch genauer eingegangen.

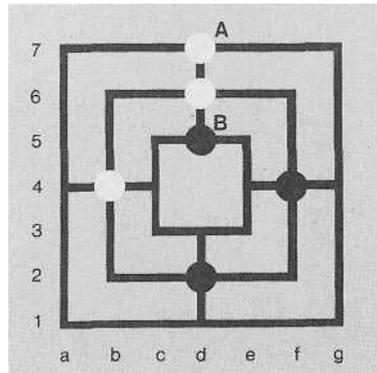


Schlichtes Mühlebrett aus Deutschland, 1. Hälfte 19. Jh. Ein schmuckloser Plan mit Intarsien aus Birke und Esche, Mahagoni-Rahmen. Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.

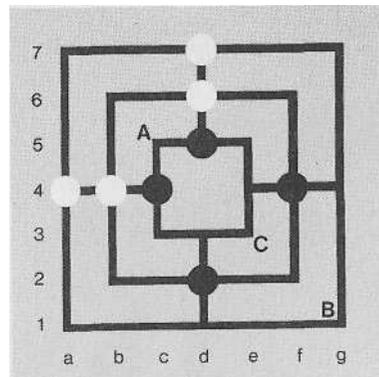
Der Aufbau einer Mühle



Erstes Ziel ist es, ein bis zwei Kreuzungen im Mittelfeld zu besetzen. Als Nachziehender (Schwarz) belegt man immer zuerst das Feld gegenüber dem gegnerischen Stein. In dem Bild ist dies der Punkt B. Versäumt man diesen Zug, so besetzt der Gegner diesen Platz und das Spiel endet dann meist unentschieden. Daran ist der Gegner, der als erster setzt, natürlich sehr interessiert.

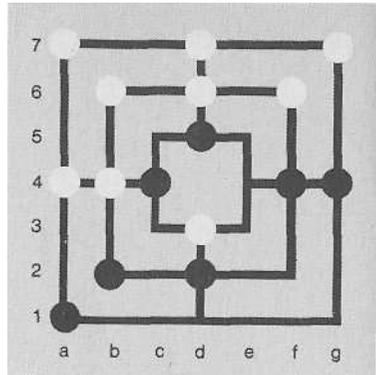
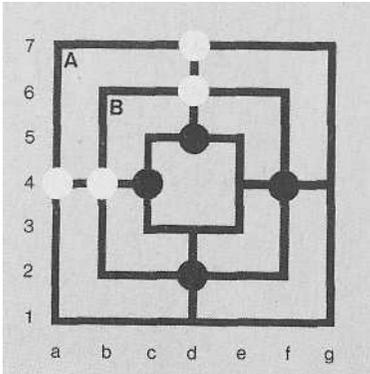


Es ist nicht ratsam, sofort eine senkrechte Mühle aufzubauen (A). Schwarz verhindert dies natürlich mit Stein B und bekommt so erfahrungsgemäss das bessere Spiel.



Ist Weiß so unvorsichtig, nach zwei Seiten eine Mühle aufbauen zu wollen, führt dies nicht zum Ziel.

Weiß muss, um eine gute Gegenmühle zu verhindern, auf Feld A setzen. Damit hat er einen Stein verschenkt. Schwarz kann durch Belegen der Punkte B und C die Initiative an sich reißen.



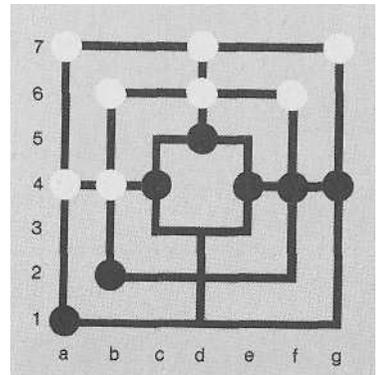
- 10. d3-e3 d2-d3
- 11. e3-e4 d3-e3
- 12. e4-e5 e3-e4xe5

Weiß ist eingeschlossen

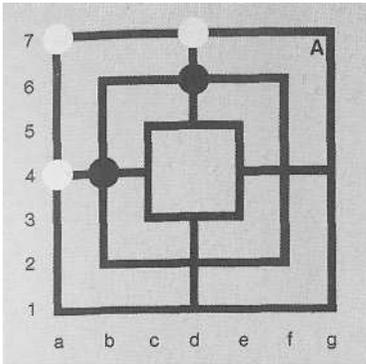
Wenn Weiß diese Absicht fortsetzt, um sofort eine Mühle zu bilden, so ist sein Schicksal rasch besiegelt. Trotz Mehrbesitz von 2 Steinen, ist er bewegungsunfähig.

Das illustriert am besten folgende Partie:

- 1. d6 d2
- 2. b4 f4
- 3. d7? d5
- 4. a4? c4
- 5. a7? a1
- 6. b6? b2
- 7. f6/xb2 b2
- 8. g7/xb2 b2
- 9. d3 g4!

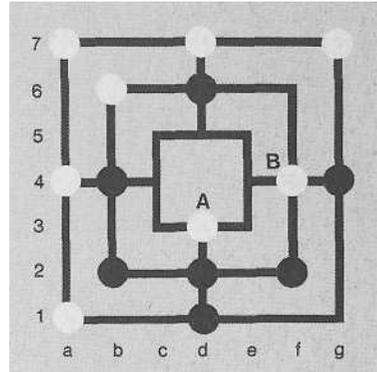


Ein ebenso aussichtsloses Ziel ist es, im inneren oder äußeren Quadrat Mühlen zu bilden. Schwarz kann Punkt A besetzen, könnte aber auch Weiß beide Mühlen schließen lassen.

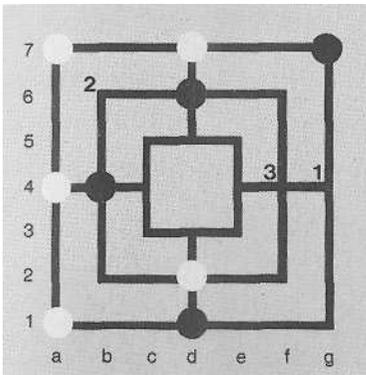


Kann Weiß alle beiden Mühlen bilden, so ist seine Lage trotzdem aussichtslos. Das Schlussbild könnte folgendermaßen aussehen:

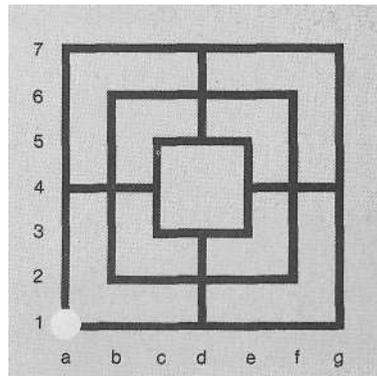
Wenn Schwarz nur eine gegnerische Mühle zulässt, so könnte es nach dem 5. Zug von Schwarz zu dieser Position kommen:



Weiß ist im Zugzwang und muß mit Stein A oder B ziehen, kann also aufgeben.



Wie man sieht, hat Weiß nur noch einen beweglichen Stein. Wenn er gar auf Punkt 2 setzt, was fast notwendig ist, so hat er einen weiteren inaktiven Stein. Schwarz kann vorerst die Punkte 1 oder 3 belegen, mit seinem zweitletzten Stein dann das Feld 2, wenn es noch frei ist. Weiß steht auf Verlust.



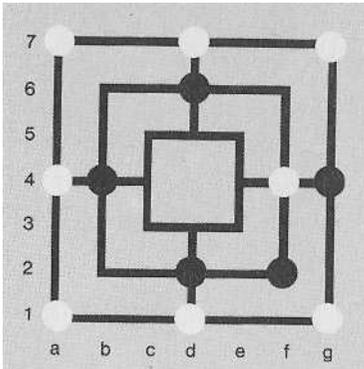
1. a1

Viele Spieler glauben, man müsse nun als Nachziehender die gegenüberliegende Ecke (g7) besetzen, um so eine Mühle des Anziehenden (Weiß) zu ver-

hindern. Viel besser ist aber:

1. d2 (oder b4)
2. g7? b4
3. g1? f4 usw.

Die Partie könnte so verlaufen wie die im folgenden beschriebene Partie, in der Weiß 3 Mühlen aufbaut und dennoch verliert.



Diese Stellung ergab sich nach folgendem Partieverlauf:

- | | |
|-----------|----|
| 1.a1 | d2 |
| 2.g7 | b4 |
| 3. a7 | d6 |
| 4. a4/xb4 | b4 |
| 5. d7/xd6 | d6 |
| 6. g1 | 94 |
| 7. d1xd2 | d2 |
| 8. f4 | f2 |

Variante 1:

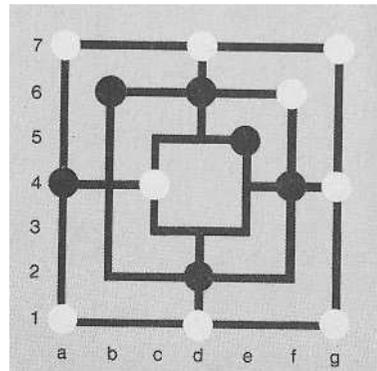
- | | |
|-----------|------|
| 9. b2 | e4 |
| 10. f4-f6 | e4f4 |

Weiß ist eingeschlossen

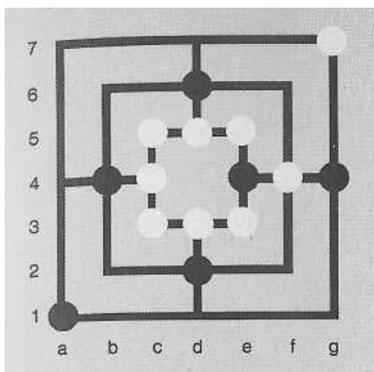
Variante 2:

- | | |
|-----------|-----------|
| 9. e4 | b2/xe4 |
| 10. f4-e4 | f2-f4 |
| 11. e4-e3 | f4-f2/xe3 |

Weiß ist eingeschlossen

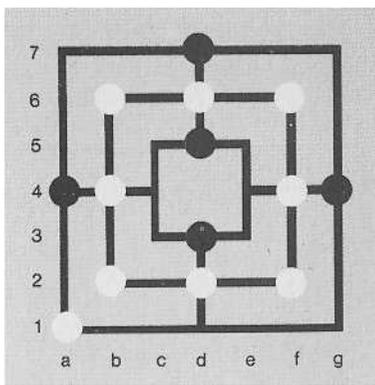
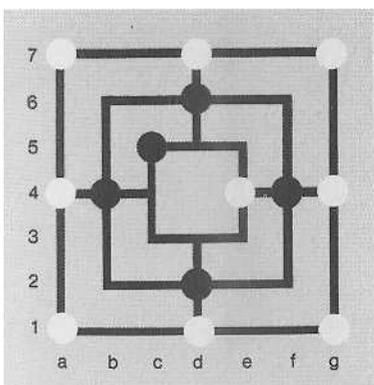
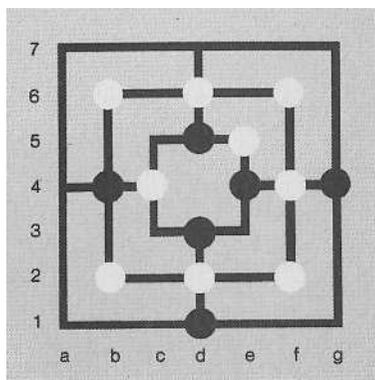
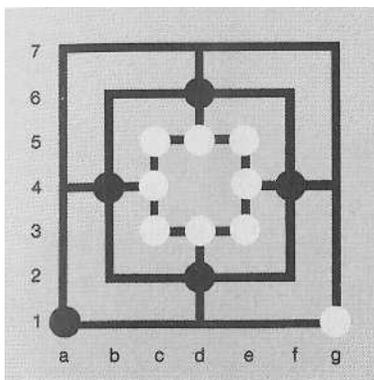


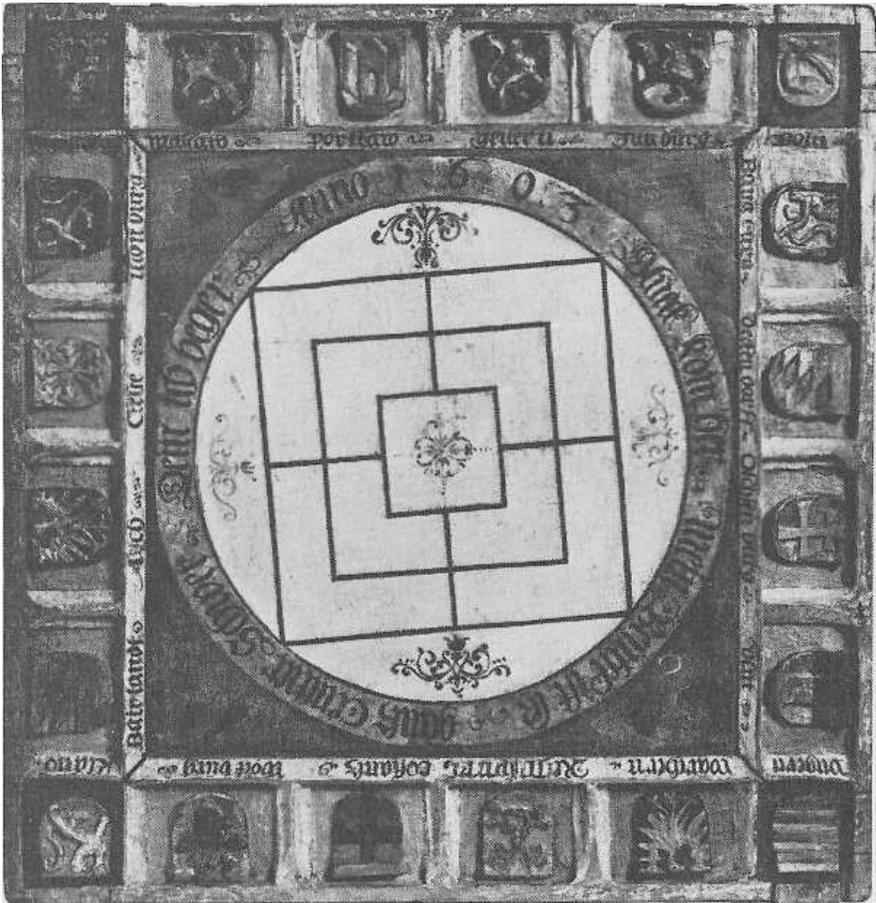
Auch in dieser Stellung hat Weiß trotz der 3 Mühlen keine Chance. Sein einziger freier Stein wird in wenigen Zügen eingeschlossen.



Diese Partien enden unentschieden. In allen 3 Stellungen kann ein schwarzer Stein natürlich keine Mühle schließen.

Vorsicht bei Mühlen im mittleren Quadrat. Im allgemeinen soll man nur den Aufbau von einer, in seltenen Fällen von zwei Mühlen zulassen. In beiden folgenden Fällen ist Schwarz verloren, da er im Zugzwang ist und Weiß seine Mühlen öffnen kann.





Mühleplan eines Brettspiels aus Süddeutschland, um 1500. Die Spielfelder des Kastens sind vertiefte Füllungen. Auf dem Rahmen sind 20 Wappen mit Beischriften in Fraktur: "ungern, warchern, Regenspurc Co(n)stantz, Wockburg, Klano, Bairlandt, Aich, Cleue, mont-burg, Marsillia, Malcaw, porteaw, geuern, Juttburg, Boln". Um den Plan die Schrift: "Glück kom her". Mein Beutel ist ler. Gantz

Center Schwer. Dein ich beger. Anno 1603". Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.

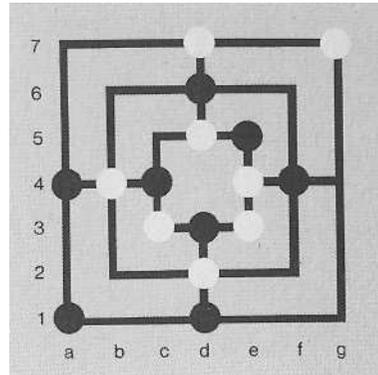
Eine Mühle ist geschlossen! Wo rauben?

Im allgemeinen nimmt man einen wichtigen gegnerischen Stein weg, um so wieder eine gute Mühle aufbauen zu können. Ersetzt der Gegner seinen geraubten Stein nicht sofort wieder durch einen neuen, so erringt man einen Vorteil.

Hat man nur noch einen Stein zum Setzen und kann mit ihm eine Mühle bilden, so raubt man dem Gegner einen Stein an der Stelle, an der wieder eine eigene Mühle geschlossen werden könnte.

Diese Taktik sollte hauptsächlich dann angewandt werden, wenn die erste Mühle auf eine Seite hin frei ist. Selbst wenn der Gegner mit seinem letzten Stein eine Mühle bilden kann, sollte man in der geschilderten Weise vorgehen, denn Weiß hat auch, nachdem ihm ein Stein geraubt wurde, noch eine bewegliche Mühle.

Den Beweis liefert diese Stellung:



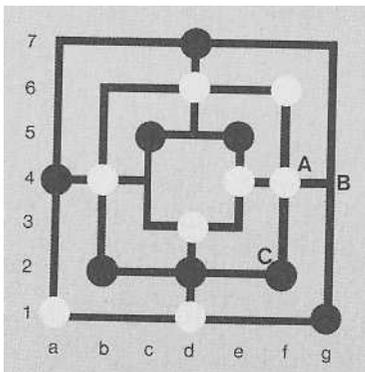
- 9. a7/xe5 g1/xd5
- 10. g7-g4

Schwarz zieht beliebig

- 11. g4-g7/xd3

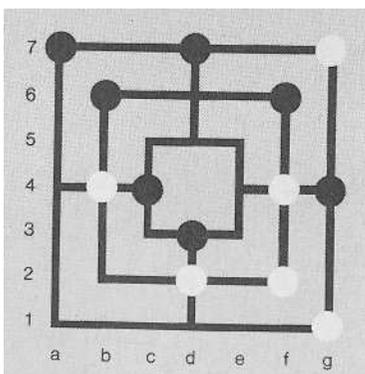
Weiß noch mit offener Mühle,
Schwarz ist verloren!

Es gibt Spieler, die, sobald sie eine Mühle vorbereitet haben, diese unbedingt schließen wollen, auch wenn ihnen dieses nur schaden würde. Man muss zunächst eine weitere Mühle vorbereiten, selbst wenn diese noch von einem gegnerischen Stein behindert wird.



In diesem Beispiel zieht Weiß von Punkt A zu Punkt B, Schwarz muß seine Mühle öffnen und erst jetzt schließt Weiß die offene Mühle (b4-b6), raubt den schwarzen Stein auf f4 und hat eine sogenannte Zwickmühle: Ein Stein zieht hin und her, öffnet dabei eine Mühle und schließt gleichzeitig eine andere.

Das Schlagen des richtigen Steines soll folgendes Beispiel zeigen:



Weiß am Zuge muß natürlich mit

1. b4-b2

die Mühle schließen.

Schlägt nun Weiß einen Stein der offenen schwarzen Mühle b6, d7 oder f6 so verliert Weiß, durch den Zug von Schwarz

1. - c4-b4

Weiß muss spielen

1. b4-b2/xg4!

Es folgt dann

1. - d7-d6/xg1
2. b2-b4 d6-d7
3. b4-b2/xd3!

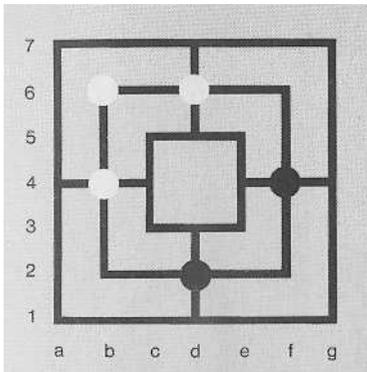
Besser als xb6, da Weiß d2-d1 ziehen kann, Weiß hat drei gegnerische Steine geschlagen und seine restlichen Steine sehr konzentriert. Schwarz kann nicht mehr gewinnen, da Weiß durch Drohungen alle Spezialfälle von 6 Steinen gegen 5 (4 oder 3) gegnerische Steine verhindern kann. Diese Taktik wird später noch ausführlich erläutert, (s. Seite 58f)

Zu Abb. Seite 21 Brettstein aus Süddeutschland, um 1600. Brustbild Sigismund I. von Polen (1467 ~ 1548). Buchsbaum, 0 5,6 cm. Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.

Die Problematik der Zentrumsmühle

Schwächere Spieler versuchen meist, schnell zu einer Mühle zu gelangen. Diese Taktik ist unvorteilhaft, denn sie führt meistens zur Niederlage. In gewissen Varianten oder bei schwachem Gegenspiel kann hie und da ein Remis (Unentschieden) erzielt werden, selten auch ein Gewinn.

Am häufigsten wird wohl die Bildung der Zentrumsmühle (im inneren Quadrat) bevorzugt. Das Beispiel soll dies deutlich machen:



Das ist die Anfangsstellung:

1. b4 f4
2. d6 d2
3. b6?

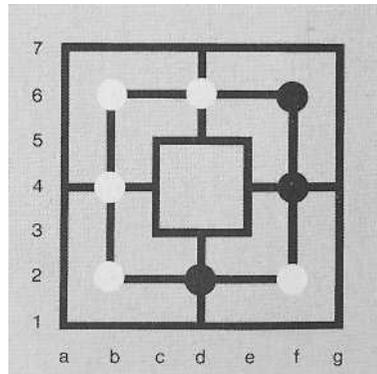
die zur Mittelmühle (im mittleren Quadrat) führt und nicht zu empfehlen ist.



Es folgt also weiter:

3. - f6
4. b2/xf6 f6
5. f2

Dieser Stein muss doch einmal gesetzt werden, der Zug hätte aber auch noch aufgespart werden können.



So sieht die Stellung aus, nachdem Weiß den 5., Schwarz den 4. Stein gesetzt hat:

Schwarz wird nun die gegnerische Mühle einkreisen und mit dem letzten Stein eine eigene Mühle bilden. Dazu sind folgende Züge notwendig.

Variante 1:

- 5. - c4
- 6. e4 d7!
- 7. d3 a4!
- 8. a7

Nach 8. e3 verliert Weiß ebenfalls. Es würde folgen:

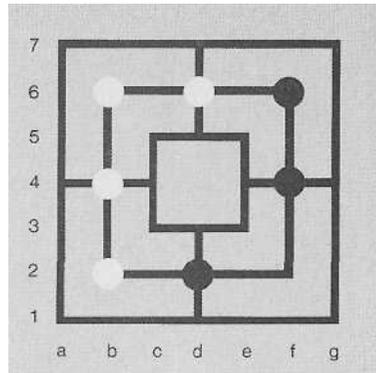
- 8. - d5
- 9. e5 e3
- 10. d3-c3 e3-d3
- 11. e4-e3 a4-a1

und Schwarz siegt, da er eine freie Mühle hat.

Variante 2:

- 5. - c4
- 6. e4 d7!
- 7. d1 a4!
- 8. a7 d5
- 9. c5 g1
- 10. e4-e3 d7-g7

und Schwarz kommt wieder zu einer Mühle.



In der hier gezeigten Stellung hat Weiß soeben eine Mühle geschlossen und kann einen gegnerischen Stein rauben. Fast alle Spieler neigen dazu, den Stein auf f6 oder f4 wegzunehmen. Dabei könnten sie als Anziehende dem Gegner eine Falle stellen und den Stein auf d2 wegnehmen. Dadurch würde Schwarz zur Bildung einer Mühle (mit f2) verlockt und das Blatt würde sich zugunsten von Weiß wenden. Dies hat folgenden Grund: Weiß ist nach dem Setzen der Steine am Ziehen, er kann so als erster seine Mühle öffnen, ohne dass Schwarz dies verhindern könnte. Weiß muss aber immer im Bereich der schwarzen Steine mit der Bildung neuer Mühlen drohen durch Setzen seiner Steine auf e5, e3, g1, g7, a1 usw.

Die folgende Kurzpartie weist einen Weg:

- | | |
|-----------|---------|
| 1. b4 | T4 |
| 2. d6 | d2 |
| 3. b6 | f2/xd6? |
| 4. b2/xd2 | f6 |
| 5. e4 | d5 |
| 6. d7 | c4 |
| 7. c5 | d3! |
| 8. e3! | e5 |
| 9. d1! | d2 |

Schwarz hat keinen besseren Zug

- | | |
|-----------|-------|
| 10. b6-d6 | d3-c3 |
| 11. e3-d3 | f4-g4 |
| 12. e4-f4 | |

und die weiße Mühle wird aktiv. Falls im 8. Zug -, d1 gespielt wurde, folgt

- | | |
|---------------|-----------|
| 9. e5/xd3 | d3 |
| 10. b2-d2 | f6-d6 |
| 11. d2-b2/xd3 | d6-f6/xd7 |
| 12. b2-d2 | |

Schwarz hat nichts mehr. Man sieht, dass Sieg und Niederlage oft nahe beieinander liegen.

Nun sollen einige Varianten mit 2 Mühlen von Weiß gezeigt werden:

Varianten mit 2 Mühlen von Weiß

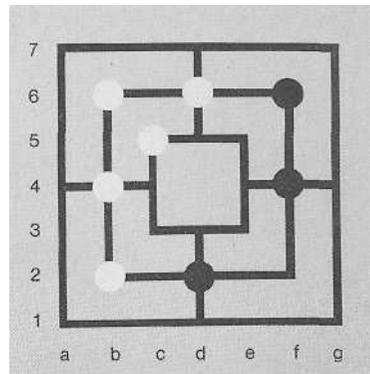
- | | |
|-----------|----|
| 1. b4 | f4 |
| 2. d6 | d2 |
| 3. b6 | f6 |
| 4. b2/xf6 | f6 |
| 5. c5 | |

Der Zug 5. f2 verliert, wie aus der vorigen Partie ersichtlich ist.

Variante 1:

5. - f2/xc5?

Dies ergibt eine symmetrische Stellung, die den Anziehenden bevorzugt. Bei optimalem Spiel von Weiß, kann Schwarz bestenfalls ein Remis erzielen.



Variante 2:

5. - c4!
6. d5 e5!

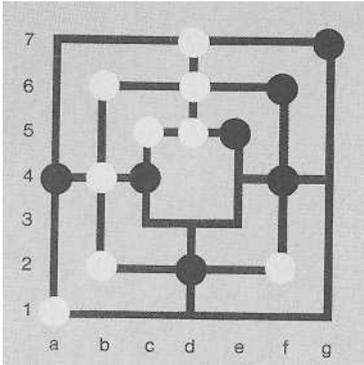
Der einfachste Weg zum Gewinn! In Variante 3 wird gezeigt, dass 6. -, d7 zwar auch zum Gewinn führt, doch das Spiel ist komplizierter.

7. d7/xf6 f6
8. f2

Die freie Mühle muss verstopft werden, da Schwarz sie sonst mit seinem letzten Stein schließen und leicht gewinnen würde.

8. - g7!
9. a1

Noch der beste Zug! Schwarz droht, mit dem letzten Stein auf g1 oder e3 eine Mühle zu öffnen, durch diesen Zug wird es verhindert.

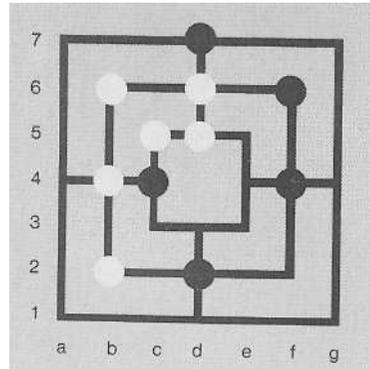


10. a1-d1 f4-e4
11. f2-f4 c4-c3
12. b4-c4 a4-b4
13. d7-a4 g7-d7
14. a7-a4 e3-d3
15. c4-c3 d3-e3/xc3
16. a4-a1 e3-d3
17. f4-g4 d3-e3/xg4

Schwarz gewinnt

Variante 3:

1. b4 f4
2. d6 d2



3. b6 f6
4. b2/xf6 f6
5. c5 c4
6. d5 d7

Siehe Spielzug links unten!

7. e5/xd7 d7
8. f2? g4!
9. e4 a4!

auch 9. -, a7 ist spielbar, der Gewinnweg wäre aber länger

10. e4-e3 f4-e4
11. f2-f4 g4-g1

und anschließend zieht Schwarz g1-d1-a1 und hat so eine unzerstörbare Mühle auf der a - Linie. Weiß ist reif zum Aufgeben.

Variante 3.1:

Die Züge 1 bis 7 entsprechen denen der Variante 3.

8. g4!

Dieser zunächst nicht nahe-

liegende Zug ist viel besser als 8. f2. Für Schwarz ist nun kein Gewinnweg mehr ersichtlich.

Als Beispiel Variante 3.1.1:

- 8. - a4
- 9. d1 a1
- 10. e5-e4 d7-a7/xc5
- 11. d6-d7! d2-f2/xd7

nicht 11. -, f6-d6, da sonst Weiß auf g1, g4 und g7 eine Mühle bildet.

- 12. b2-d2

Weiß schlägt noch mindestens 2 Steine und hält problemlos Remis.

Variante 3.1.2:

- 8. - a1
- 9. f2

jetzt der beste Zug. Nach 9. g7? verliert Weiß, weil 9. - e4 folgt 10. g4-g1?? wegen 10. -, f4-g4! oder 10. b4-a4, d2-f2/xb2 und Weiß verliert.

- 9. - g7/xf2

sehr gut, jeder andere Zug würde zur Niederlage führen!

- 10. e5-e4 d2-f2/xc5
- 11. b2-d2 a7-a4

Die Partie endet remis.

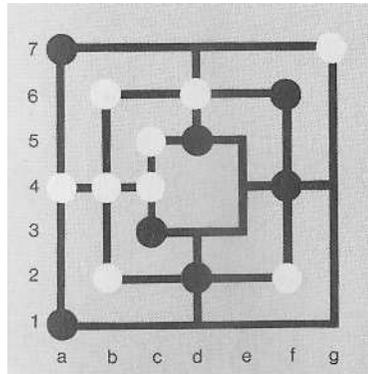
Variante 4:

- 5. - d5 c3!
- 6. c4

(6. - a4? wird unentschieden, wie die folgenden Varianten zeigen:

- 7. a4/xc3 c3!
- 8. f2 a1
- 9. g7

noch der beste Zug, da nicht alle schwarzen Drohungen zu decken sind.



- 9. - a7
- 10. d6-d7 f6-d6
- 11. g7-g4 a1-d1
- 12. g4-g1 f4-e4
- 13. a4-a1 a7-a4
- 14. f2-f4 e4-e3
- 15. f4-g4 e3-d3/xg4

Schwarz gewinnt.

Variante 5:

- 1. b4 f4

- | | |
|-------------------|-----|
| 2. d6 | d2 |
| 3. b6 | f6 |
| 4. b2/xf6 | f6 |
| 5. c5 | d5 |
| 6. c4 (statt c3!) | a4? |
| 7. c3/xa4 | a4 |
| 8. f2 | g4 |
| 9. d1! | |

nicht 9. e4? wegen 9. -, d3! und Schwarz gewinnt g4-g1 und d1

Variante 5.1:

- | | |
|---------------|-----------|
| 9. - | e4/xf2 |
| 10. c3-d3 | d2-f2/xc5 |
| 11. b2-d2/xa4 | e4-e3 |
| 12. d2-b2/xg4 | f2-d2 |
| 13. b4-a4 | d2-f2/xb2 |
| 14. d6-d7 | d5-e5 |
| 15. b6-b4/xe3 | f4-g4 |

Nur ein Remis.

Variante 5.2:

- | | |
|-----------|-------|
| 9. - | d3 |
| 10. d6-d7 | f6-d6 |
| 11. d1-g1 | d3-e3 |
| 12. g1-d1 | |

Weiß darf die Mühle nicht öffnen, sonst folgte 3-e4/xc5 und Schwarz gewinnt.

- | | |
|-------|-------|
| 12. - | e3-d3 |
|-------|-------|

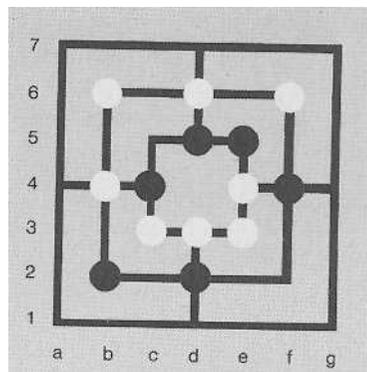
Schwarz soll dagegen nicht schließen, weil er keinen Stein aus einer offenen Mühle herausnehmen kann.

- | | |
|-----------|-------|
| 13. d1-g1 | d3-e3 |
| 14. g1-d1 | e3-d3 |

Die Variante führt ebenfalls nur zu einem Remis durch Zugwiederholung.

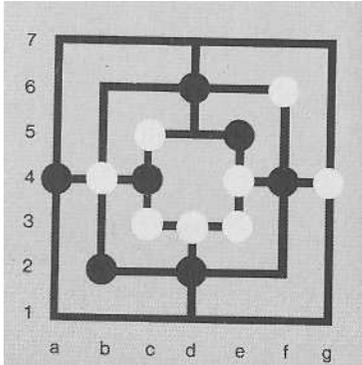
Weiß verschafft sich 2 Mühlen und verliert ziemlich sicher, wie folgende Partien zeigen:

- | | |
|-----------|-----|
| 1. b4 | f4 |
| 2. d6 | d2 |
| 3. e4 | c4 |
| 4. d3 | d5 |
| 5. b6 | b2 |
| 6. f6/xb2 | b2 |
| 7. e3 | e5! |
| 8. c3/xf4 | f4 |



Variante 1:

9. c5? a4!!
 10. d6-d7 d5-d6
 11. d7-g7 f4-f2/xb4
 12. b6-b4 f2-f4
 13. g7-g4

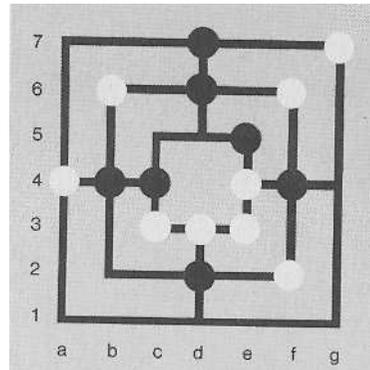


- 13.- d6-d5!
 14. g4-g7 f4-f2/xb4

Weiß kann aufgeben

Variante 2:

9. f2?? a7!
 10. b4-a4 b2-b4
 11. d6-d7 d5-d6
 12. d7-g7 a7-d7



13. g7-g4 c4-c5

Falls 14. c3-c4, 14... c5-d5/xc4
 Weiß 15. beliebig, verliert.

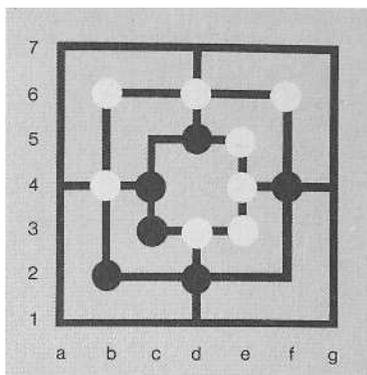
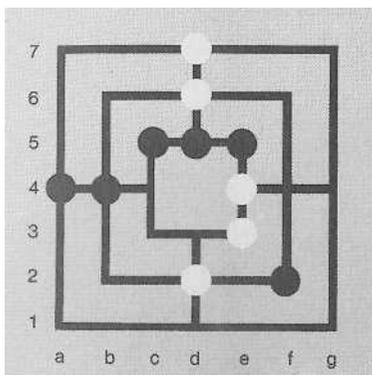
14. a4-a1 b4-c4
 (oder beliebig)
 15. b6-b4 c5-d5/xb4

Weiß hat keine Chance mehr.

Variante 3:

9. a4 a1
 10. a4-a7 a1-a4
 11. a7-d7 f4-f2/xb4
 12. b2-b4 c4-c5/xb4
 13. c3-c4 b2-b4
 14. c4-c3/xd2 c5-c4/xf6
 15. d3-d2 c4-c5/xc3

Schwarz steht besser, doch Weiß hat noch kleine Chancen für ein Unentschieden.



Weiß verschafft sich 2 Mühlen, eine Zentrum- und eine Randmühle und hat keine Gewinnaussichten:

- | | |
|-----------|-----|
| 1. b4 | f4 |
| 2. d6 | d2 |
| 3. e4 | c4 |
| 4. d3 | d5 |
| 5. b6 | b2 |
| 6. f6/xb2 | b2 |
| 7. e3 | c3? |
| 8. e5/xf4 | f4 |

Variante 1:

- | | |
|-------------|-----------|
| 9. d1? | a4! |
| (besser g4) | |
| 10. d1-g1? | f4-f2/xb4 |

Schwarz gewinnt. Spielt Weiß aber den besseren Zug 9. -, g4 dann kann Schwarz kaum gewinnen.

Variante 2:

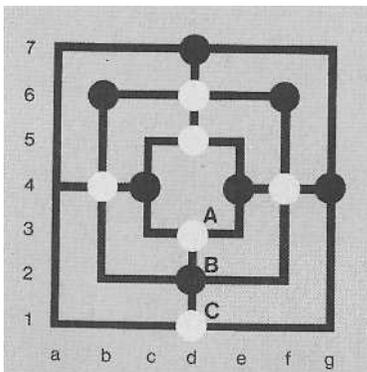
- | | |
|---------------|-----------|
| 9. g4 | a4 |
| 10. d6-d7 | d5-c5/xb4 |
| 11. d7-d6/xb2 | c4-b4! |
| 12. e5-d5 | c5-c4/xd5 |
| 13. d6-d5 | c4-c5 |
| 14. d5-e5/xb4 | a4-b4 |
| 15. e5-d5 | b4-c4/xd5 |

Spielt Weiß c5 oder 12, so kann Schwarz auch nicht gewinnen. Daher spielt Schwarz bei diesem Doppelmühlen-Angriff von Weiß besser 7. -, e3! als 7. -, c3?. Ziel sollte sein, die gegnerischen Mühlen zu isolieren!

Der Gegner hat einen Stein mehr, wie ist zu spielen?



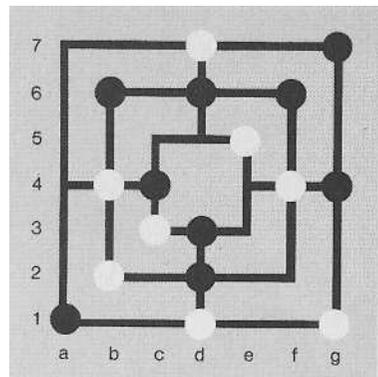
Meistens ist die Partie verloren, wenn der Gegner noch mindestens 7 Steine besitzt. Unter Umständen kann man noch im äußeren oder inneren Quadrat im Kreis herumziehen. Dies kann der Gegner nicht verhindern, schließlich ist man ja nicht verpflichtet diese



Taktik aufzugeben und auf Verlust zu spielen.

In diesem Beispiel kann Weiß im inneren Quadrat hin und her ziehen. Schwarz wird sich hüten von B nach A zu ziehen, da Weiß sonst durch den Zug von C nach B eine Mühle errichten könnte.

Wenn sonst aber der Spieler, der einen Stein mehr als der Gegner besitzt, eine Mühle öffnen kann, dann sollte er sie auch öffnen und versuchen, eine weitere Mühle aufzubauen. So kann er die Partie gewinnen.

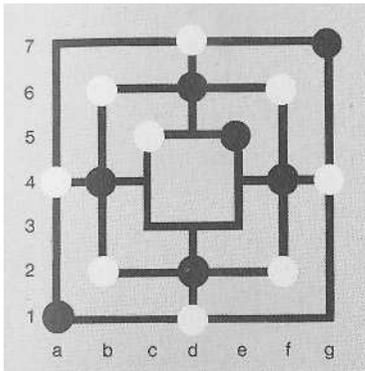


In diesem Beispiel ist der Spielverlauf ziemlich einfach. Schwarz öffnet seine Mühle d6-d5, zieht dann von a1-a4 und hat sich so eine weitere Mühle gesichert.

noch nicht immer ist das Spiel so einfach und übersichtlich. Wenn eine Mühlenbildung auf die eben geschilderte Weise nicht durchgeführt werden kann, so sollte nach einigen wenigen

Versuchen trotzdem ein vorhandene Mühle geöffnet werden. Falls diese verloren geht, ist der Wiederaufbau nur eine Frage der Zeit.

Hier ist ein Sonderfall dargestellt: 2 Steine weniger und dennoch remis!



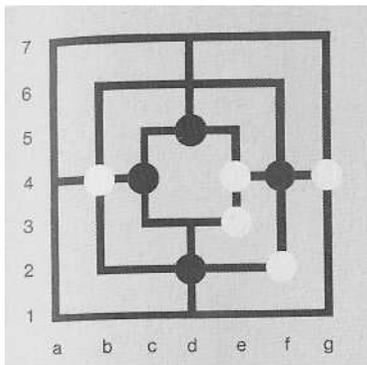
In dieser Stellung stehen 7 gegen 9 Steine, das Spiel ist dennoch unentschieden. Meistens verliert in Spielen, in denen 8 gegen 9 Steine stehen, derjenige mit 8 Steinen, sobald der Stärkere die Mühle öffnen kann. Dies gilt auch dann, wenn der Schwächere die gegnerische Mühle zunächst blockiert.

Zu Abb. Seite 31: Einer von 24 Brettsteinen aus Nürnberg, um 1700. Venus straft Amor. Im Hintergrund zwei schnäbelnde Tauben. Lateinische Inschrift: PECCAT ILLE VERBERATVR (Jener fehlt und wird geschlagen). Ahorn, 0 5,7 cm. Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.



Brettstein aus Walroßzahn, 2. Hälfte 12 Jh. Ein junger Mann hält einen Hasen über seinen Kopf, zu beiden Seiten hochspringende Hunde. Auf dem Rand steht: "Hic lepore ve-nator tollit (Hier trägt der Jäger den Hasen)". Ø 5,6 cm. Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.

Die Angst vor einer Mühle



In der hier gezeigten Stellung hat Weiß den 5. Stein auf e3 gesetzt und spekuliert frühzeitig auf eine (schlechte) Mühle. Diese Absicht verleitet einen ungeübten Spieler zu einer Fehlaktion, da er die Mühle verhindern will. Ein gewiegtter Fuchs dagegen wird durch das Verhalten von Weiß nicht beunruhigt.

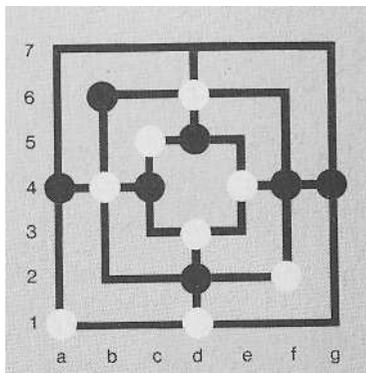
Er reagiert nämlich so:

- 5. - d1
- 6. e5/xd2 d2
- 7. d3 c3
- 8. c5 (wird erzwungen) d7
- 9. d6 g1

Schwarz gewinnt.

In einigen Beispielen haben wir schon gesehen, dass gegnerische Mühlen nicht unbedingt zu verhindern sind. In der Stellung

dieses Beispiels muss Schwarz sogar mit g7! Weiß zum Schließen der Mühle zwingen. Die weiße Mühle wird dann umzingelt und im Rücken dieser schlechten Mühle kann Schwarz eine freie Mühle aufbauen:



- 1. - g7!
- 2. g1/xd2 d2
- 3. d3-c3 g7-d7
- 4. c3-d3

ein besserer Zug ist nicht möglich

- 4. - g4-g7
- 5. d3-c3

Würde Weiß g1-g4 öffnen, nimmt Schwarz g4 und siegt

- 5. - a4-a7/xd6

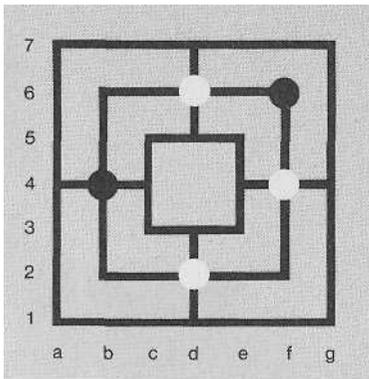
Weiß verliert.

Nun wird eine lehrreiche Partie gezeigt, in der Weiß 3 Kreuzungen besetzt und gewinnt, da Schwarz im inneren Quadrat eine Mühle aufgebaut hat.

1.f4 2. d6 b4 f6?

Schwarz besetzt die Ecke um den Gegner am Bilden einer Mühle im Zentrum zu hindern. Dies ist jedoch überflüssig, da Weiß richtigerweise sofort die drei Kreuzungen besetzt.

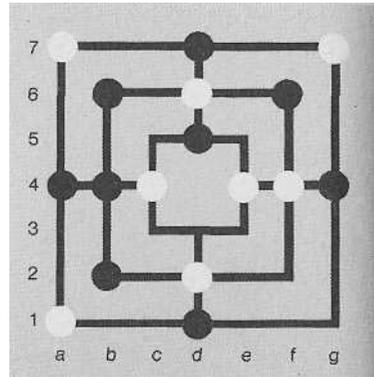
3. d2!



3. - b2 b6/xd6?
4. a1

Schwarz verliert, weil er diese scheinbar gute Mühle macht.

5. d6 d1
6. a7 a4
7. c4 d5
8. g7 d7
9. e4 g4



10. e4-e5 d5-c5
11. e5-d5 d1-g1
12. a1-d1 a4-a1
13. a7-a4

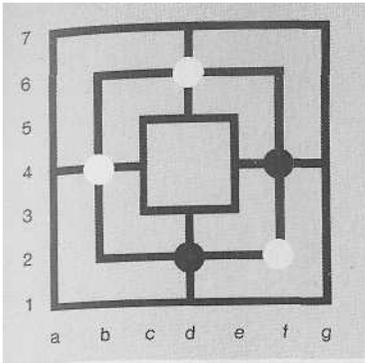
Schwarz verliert.

In dieser Partie setzt Weiß nach

1. b4 f4
2. d6 d2

im 3. Zug auf f2. Mit diesem passiven Stein will er verhindern, dass der Gegner eine Mittelmühle bilden kann. Schwarz antwortet am besten mit c4 oder auch a7. Weiß kommt nun in Schwierigkeiten, da Schwarz nun die Initiative ergriffen hat und auch den letzten Stein besitzt. Dennoch hat Weiß durch umsichtiges Spielen Chancen auf ein Remis.

3.f2 c4 a7
4. e4

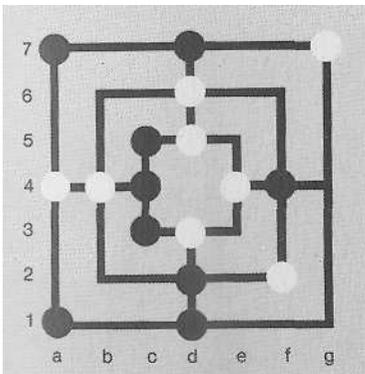


Variante 1:

- | | |
|--------------------|----|
| 5. d5? (besser g1) | d7 |
| 6. g7 | a1 |
| 7. a4 | d1 |
| 8. d3 | c3 |
| 9. b2? | |

c5 ist aussichtsreicher

9. - c5/xb2

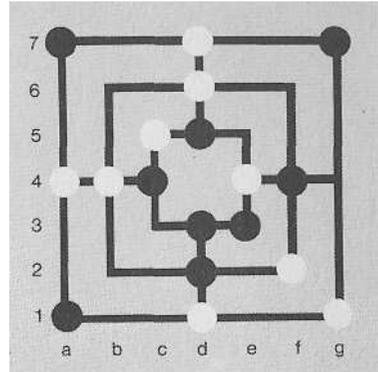


- | | |
|---------------|-----------|
| 10. d5-e5 | f4-g4 |
| 11. d3-e3/xd2 | c3-d3 |
| 12. e4-f4 | d3-c3/xf4 |
| 13. f2-f4 | g4-g1/xf4 |

Weiß hat verloren.

Variante 2:

- | | |
|-------|----|
| 5. g1 | a1 |
| 6. a4 | d3 |
| 7. d1 | g1 |
| 8. d7 | d5 |
| 9. c5 | e3 |



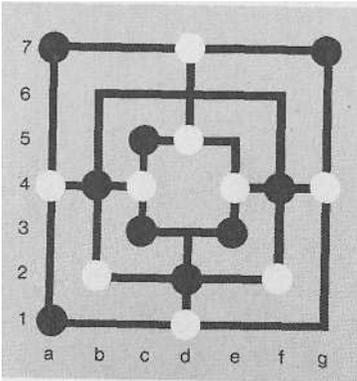
- | | |
|---------------|-----------|
| 10. g1-g4! | d3-c3 |
| 11. b4-b2! | c4-b4 |
| 12. c5-c4 | d5-c5 |
| 13. d6-d5 | d2-d3/xc4 |
| 14. d1-d2/xf4 | b4-c4/xe4 |
| 15. b2-b4 | e3-e4 |
| 16. b4-b2/xe4 | c4-b4 |
| 17. g4-f4 | c3-c4 |
| 18. f4-f6 | d3-c3/xa4 |

Remis.

Zu Abb. Seite 46: Brettstein aus Augsburg, um 1520/25. Dargestellt ist Lukretia mit dem Dolch in der Brust. Lindenholz; Augen, Lippen und Wunde sind eingefasst. 0 5,1 cm. Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.

Variante 2.1:

Nach 13. d6-d5



13. - d2-d3/xd1

statt

- 13. - d2-d3xc4
- 14. f2-d2! a1-d1
- 15. a4-a1 a7-a4
- 16. d7-d6 g7-d7
- 17. g4-g7 d1-g1

Weiß hat einen Stein frei, remis.
Die Partie mit 3. -, a7 soll auch
vorgestellt werden:

- 1. b4 f4
- 2. d6 d2
- 3. f2 a7

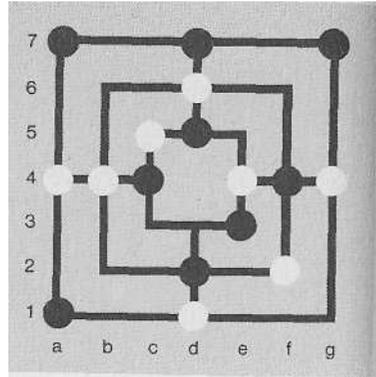
Neben 3. -, c4 der stärkste Zug.

- 4. e4 c4
- 5. d1 d5
- 6. g4

6. g7!

würde die Aktivität des Steines a7
einschränken

- 6. - a1
- 7. a4 g7
- 8. c5 d7/xd6
- 9. d6 e3



10. b4-b2

Variante 1:

- 10.- c4-c3??
- 11. c5-c4! d2-d3 x beliebig

Welchen Stein Schwarz auch
schlägt, er verliert!

11.- d2-d3/xb2

Variante 1.1:

- 12. d1-d2 d5-c5
- 13. d6-b6

Weiß gewinnt

Variante 1.2:

- 11. - d2-d3/xa4
- 12. d1-d2/xf4

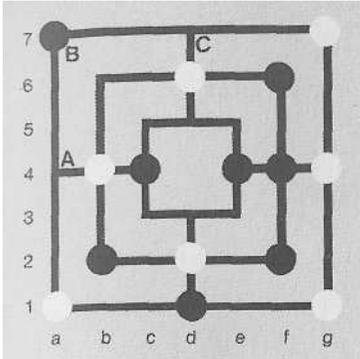
Weiß gewinnt.

Variante 2:

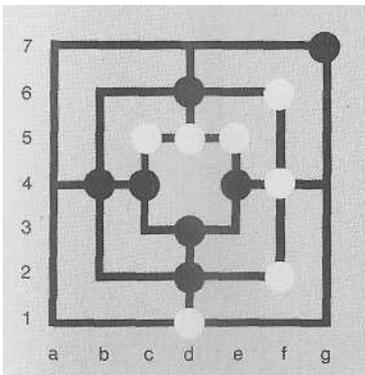
- 10.- d5-e5
- 11. a4-b4 a7-a4
- 12. d6-b6/xd2 d7-a7/xf2
- 13. b6-d6 a7-d7
- 14. d6-b6/xf4 e5-d5!
- 15. d1-d2 d7-d6

Schwarz gewinnt mit der offenen Zwickmühle.

Die Analyse verschiedener Stellungen

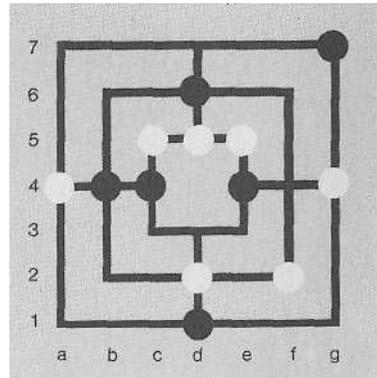


Weiß hat den letzten Stein zum Setzen. Die Partie scheint unentschieden, weil Schwarz von B nach C ziehen wird, um den Gegner am Öffnen der Mühle zu hindern und doch gibt es eine einfache Lösung zum Gewinn, Weiß setzt auf A, Schwarz zieht von B nach C und der Anziehende hat eine neue Mühle, indem er von A nach B zieht.



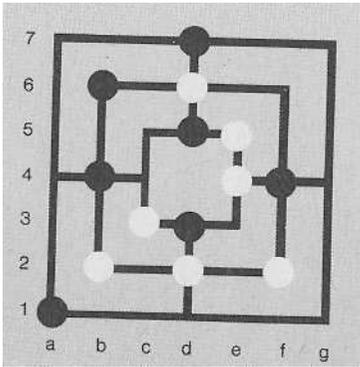
1. f4-g4! Gewinnt

Hier scheinen beide Mühlen blockiert zu sein. Doch durch Öffnen der senkrechten Mühle wird die waagerechte frei.

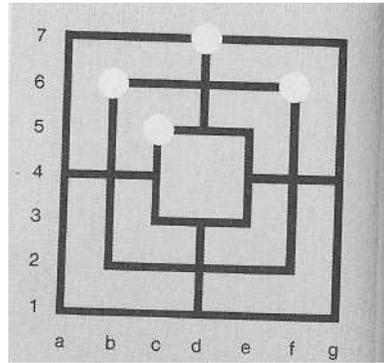


1 . f2-f4 und dann f4-f6

Hier befreit Weiß seine Mühle, indem er auf der f-Linie mit einer neuen Mühle droht.



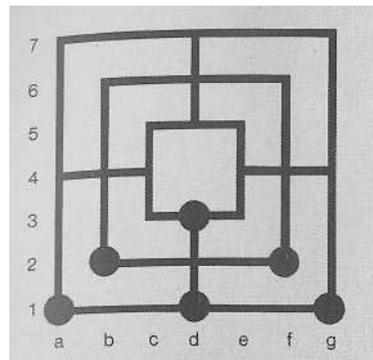
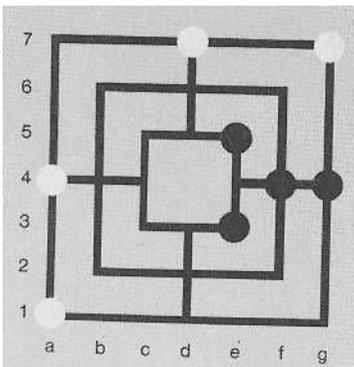
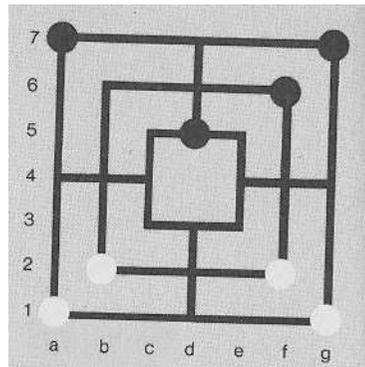
1. d2-d1, d3-d2 erzwungen
2. c3-d3 und gewinnt.



In dieser Stellung sind noch keine Mühlen angelegt.

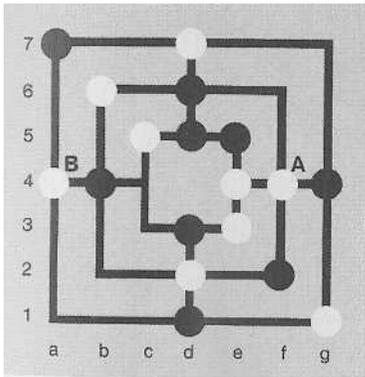
Hier öffnet Weiß seine Mühle so, dass er dadurch 3 weitere Steine zu einer neuen Mühle zusammenbringt.

Nun folgen Stellungen, in denen der Gegner sofort wieder eine Mühle bilden kann, obwohl ihm soeben ein Stein genommen wird. In den ersten beiden Stellungen sind bereits offene Mühlen vorhanden.



Gelingt es einem Spieler eine' Kreuzzwickmühle, wie sie hier

gezeigt wird, aufzubauen, dann kann er die Partie nur noch dann verlieren, wenn er grobe Schnitzer macht.



Eine Mühle kann freigelegt werden, indem man mit einer zweiten Mühle droht. In diesem Beispiel wird der Zugzwang ausgenutzt.

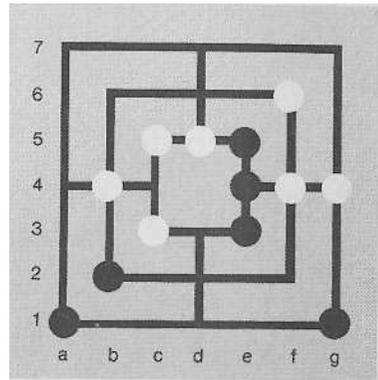
Weiß ist am Zuge und verliert schnell, er hat nur noch zwei Steine zum Ziehen:

1. f4-f6 f2-f4
2. d2-b2 d1-d2
3. g1-d1 g4-g1
4. a4-a1 a7-a4
5. d7-a7 d3-c3
6. c5-c4 d5-c5

Weiß kann aufgeben

Zieht Weiß sofort a4-a1, dann verliert er noch schneller.

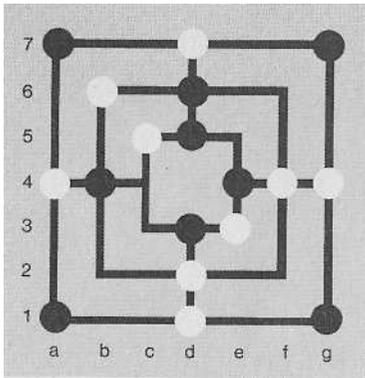
1. a4-a1 a7-a4
2. d7-a7 d3-c3
3. c5-c4 d5-c5



In dieser Stellung ist Weiß am Zug und gewinnt. Dies aber nur dann, wenn er im 1. Zug f4-f2 spielt und damit eine zweite Mühle öffnet. Würde Weiß mit b4-c4 die Mühle schließen, dann könnte Schwarz mit dem nächsten Zug e3-d3 seine Mühle öffnen und seinerseits einen Stein des Gegners gewinnen.

1. f4-f2! e4-f4
2. b4-c4/xf4 b2-d2
3. g4-f4/xd2 e4-d3
4. f2-d2!

und Schwarz ist erledigt.



In der hier gezeigten Stellung hat jeder Spieler 2 Kreuzungen und 4 Steine im äußeren Quadrat gesetzt

Weiß hat im mittleren Quadrat 3 und im inneren Quadrat 2 Steine. Bei Schwarz ist es umgekehrt. Weiß ist im Vorteil, da er auf dem äußeren Quadrat die Verbindungspunkte zu den Kreuzungen besetzt hält. Die schwarzen Steine auf den Eckpunkten sind eingeschlossen und beeinflussen den Spielverlauf nicht.

Schwarz am Zug würde in dieser Stellung sofort verlieren.

1. - d5-e5

2. c5-d5 und die weiße Mühle ist geschlossen. Schwarz hat keine rettende Zugmöglichkeit mehr.

Auch mit einem anderen Zug würde Schwarz verlieren:

1. - d6-f6

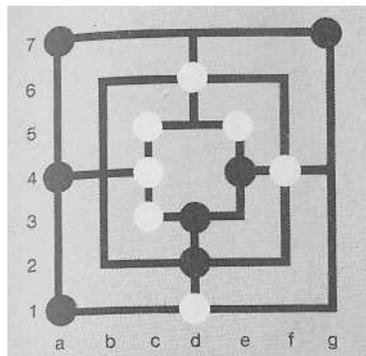
2. d2-b2 d3-d2
3. b6-d6 und Weiß gewinnt.

Weiß am Zug gewinnt, nachdem einige komplizierte Züge notwendig waren:

- | | |
|----------|-------|
| 1. f4-f6 | e4-f4 |
| 2. e3-e4 | d3-c3 |
| 3. d2-d3 | b4-b2 |
| 4. b6-b4 | c3-c4 |
| 5. d1-d2 | |

Weiß bildet auf der Linie c3-d3-e3 eine Mühle.

Dennoch führen Stellungen, in denen die Steine im äußeren Quadrat so wie in diesem Beispiel verteilt sind, nicht immer zum Gewinn. Hat nämlich derjenige, der im äußeren Quadrat die Verbindungslinien besetzt hält, im mittleren Quadrat nur 2 Steine und kommt der Gegner immer in einem für ihn günstigen Augenblick zum Ziehen, dann endet die Partie unentschieden.



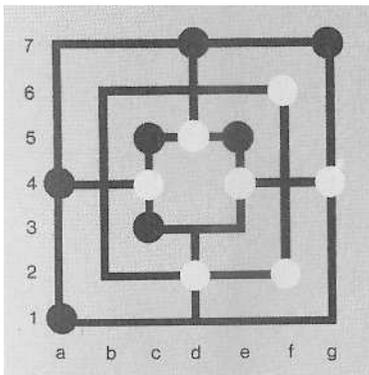
In dieser Stellung gewinnt Weiß,

wenn er 1. c5-d5! oder 1. c4-b4 spielt.

Schließt Weiß mit 1. d6-d5 die Mühle, erwischt Schwarz mindestens noch 1 Stein. Dies ergäbe remis. Also:

- | | |
|--------------|-------|
| 1. c5-d5! | a7 |
| 2. d5-c5/xd7 | d7 |
| 3. d6-d5/xd7 | g7-d7 |
| 4. c4-b4 | d2-b2 |

Schwarz verliert.



Will Weiß diese Partie gewinnen, muss er natürlich die Mühle schließen: Es stehen ihm dafür 4 Möglichkeiten offen; doch nur eine davon gewinnt.

1. f2-f4!

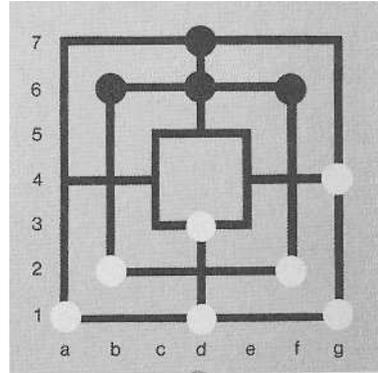
Der einzige Siegeszug, weil dadurch wieder eine Mühle geöffnet wird.

1. f2-f4/xd7 g7-d7
2. d2-f2/xa4

Schwarz hat keine Chance mehr!

In dieser Stellung ist Weiß am Zug und gewinnt durch diese Lösung:

1. d1-d2/xd7! b6-d1
2. f2-f4



Variante 1:

2. - d1-b6
3. x beliebig

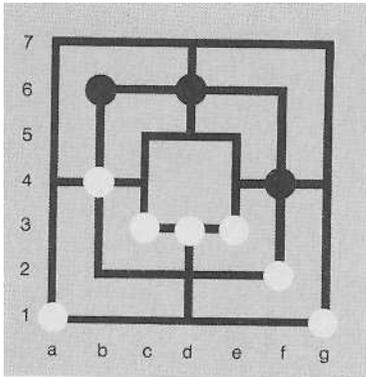
Nach jedem Stein, den Schwarz schlägt, hat Weiß eine Möglichkeit, 2 Mühlen zu öffnen und die Partie zu gewinnen.

Variante 2:

2. - d6-f2
3. g4-g7 f6-g4
4. d3-c3

Weiß gewinnt.

In der nun folgenden interessanten Situation gewinnt Weiß mit 7 Steinen, obwohl Schwarz mit 3 Steinen sofort ein Stück wegnehmen kann!



1, d3-d2

Weiß öffnet mit einem Zug 3 Mühlen! Ein Sonderfall! Es droht b4-b2/x oder d2-d3/x oder d2-d1/x

1. - f4-f6/xd2
erzwingen!
2. f2-d2

Weiß hat 2 Mühlen offen auf d1 und d3. Schwarz kann nicht in beide Löcher springen und verliert.

Auch wenn in dieser Stellung Schwarz am Zug wäre, würde er ' verlieren.

Variante 1:

1. - f4-f6
x beliebig
2. Weiß öffnet mit d3-d2 auf jeden Fall 2 Mühlen und gewinnt.

Variante 2:

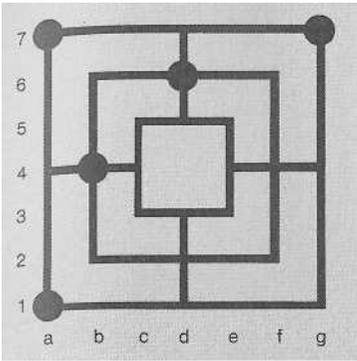
- 1.- f4-d2
2. c3-c4 d2-f6/xc4
(d2-f6/xd3 3. f2-d2 und Weiß hat 2 offene Mühlen)
3. d3-d2

Mit 2 offenen Mühlen und Weiß gewinnt.

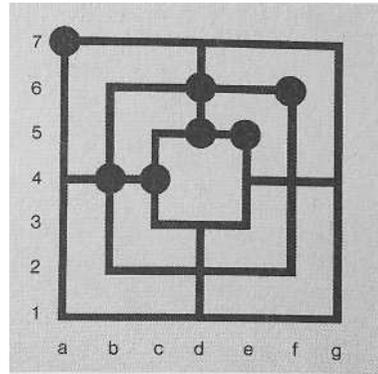
Schließlich soll noch gezeigt werden, mit wie viel Steinen offene Mühlen vorbereitet werden:

Mit 3 Steinen ist 1 offene Mühle möglich.

Mit 4 Steinen ist 1 offene Mühle möglich.

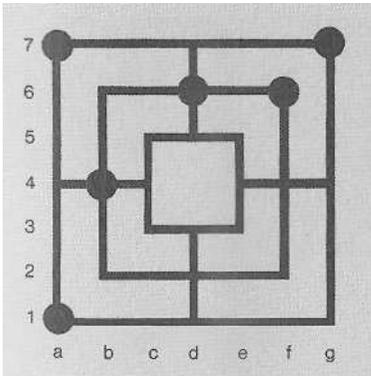


Mit 5 Steinen sind 2 offene Mühlen möglich.

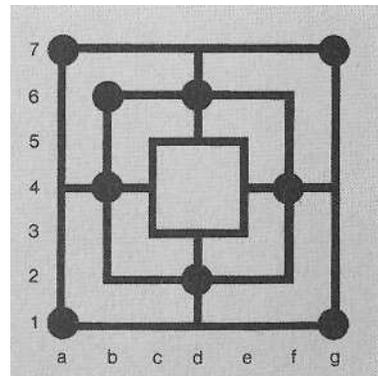


Mit 7 Steinen sind 4 offene Mühlen möglich.

Mit 8 Steinen sind 4 offene Mühlen möglich.



Mit 6 Steinen sind 3 offene Mühlen möglich.



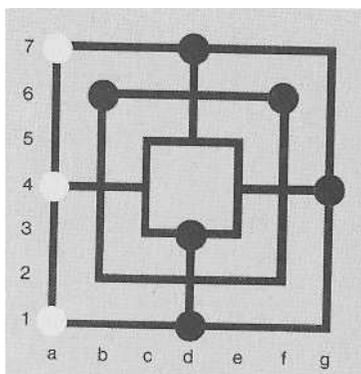
Mit 9 Steinen sind 6 offene Mühlen möglich.

Streitfragen



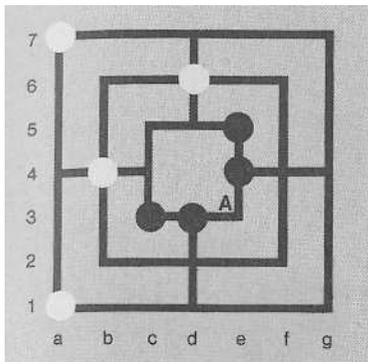
Brettstein aus Süddeutschland, um 1600. Karl V. (1500 - 1568). Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.

Die Regel sagt: Aus einer geschlossenen Mühle darf kein Stein geraubt werden. Da aber bekanntlich keine Regel ohne Ausnahme ist und vielerorts die Spieler die Ansicht vertreten, dass die drei letzten Steine auch dann weggenommen werden dürfen, wenn sie eine Mühle bilden, muss man sich vor Spielbeginn einigen und die Regeln festlegen. Uns scheint die oben zitierte Regel vernünftiger.



Im hier gezeigten Beispiel hat Weiß mit a1-a4-a7 eine Mühle geschlossen. Schwarz gewinnt mit dem Zug d7-d6/x eine Mühle. Im anderen Fall muss Schwarz d1-g1 ziehen, um dadurch 2 offene Mühlen zu haben. Weiß kann nur in eine springen und verliert.

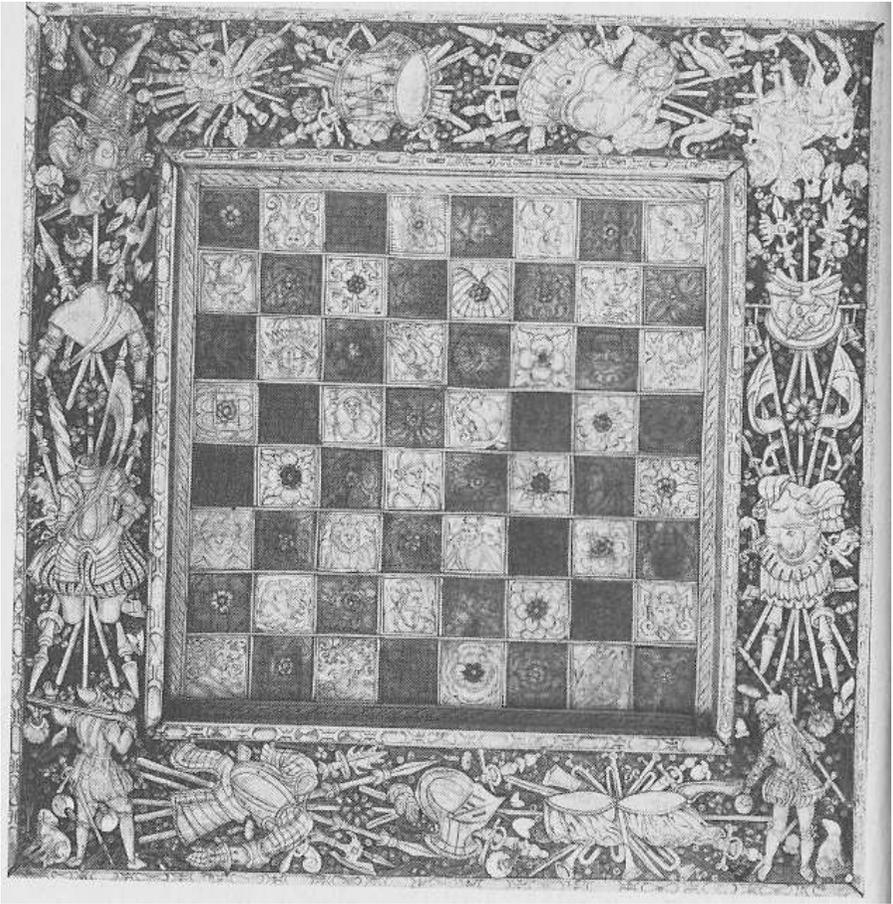
Eine originelle, aber seltene Stellung ist hier gezeigt:



Punkt dann auch bleiben müsste. Bei Freiluft-Mühlespielen haben die Steine oft lange Stiele als Griffe. Da hier besonders viele Berührungsmöglichkeiten gegeben sind, sollte man sich vor dem Kampf über diesen Punkt aussprechen und die Verhaltensweise festlegen.

Schwarz am Zug hat die Möglichkeit, durch Besetzen von Feld A 2 Mühlen gleichzeitig zu schließen. Vom logischen Standpunkt aus, ist Schwarz sicher berechtigt, 2 gegnerische Steine auf einmal zu schlagen. Viele Spieler bezweifeln dies. Doch man bedenke, dass diese Doppelmühle ja durch andere Züge zustande gekommen sein kann. Wenn jede Mühle für sich gebildet worden wäre, dann hätte der Gegner insgesamt auch 2 Steine verloren.

Bei vielen Karten und Brettspielen gilt die Regel: Was liegt, das pickt! (Berührt, geführt! Piece touché pièce joué)! Beim Mühlespiel wird dies nicht so streng gehandhabt, weil es nicht Turnier mäßig zugeht. Aber man sollte wohl darauf hinweisen, dass der berührte Stein auch gezogen wird und der gesetzte Stein an diesem



Brettspiel aus Süddeutschland, um 1560 - 1580. Die Spielfläche ist mit reichen Einlagen überzogen, außen vorwiegend Hörn mit wenig Perlmutter und Messing, innen vorwiegend Perlmutter. Die Zeichnungen sind in Schwarz graviert. Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.

Bei Gewinnstellung: Einkreisen oder rauben?

Es steht jedem frei, durch Einkreisen der gegnerischen Steine das Spiel zu beenden. Wenn man aber noch mindestens 7 Steine hat und eine Reservemühle, um nicht durch eine Mühle des Gegners überrumpelt zu werden, dann ist es eleganter, gegnerische Steine zu rauben!

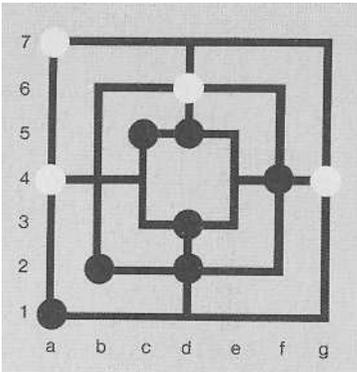
Niemand wird gerne eingekreist. Viele glauben noch an Rettung, wenn sie noch 3 Steine haben und springen können, doch dies ist in dieser Stellung eine Illusion.

Einer der Autoren spielte einmal auf einer Freiluft-Spielanlage gegen einen schwächeren Gegner. Mit 9 Steinen hätte er alle gegnerischen Steine bis auf 4 rauben und diese 4 dann einkreisen können, er selbst ließ sich aber alle Steine bis auf 3 wegnehmen, obwohl viele Zuschauer bedenklich den Kopf schüttelten. Wenn der Gegner nicht den 4. Stein geschlagen hätte, hätte die Partie unentschieden geendet. So aber kam das Unvermeidliche, die „Raubgier“ des Gegners wurde bestraft, denn der Stärkere gewann mit seinen 3 Steinen zum Vergnügen des Publikums und zur Enttäuschung des Gegners.

Hat man selbst noch 9, 8 oder 7 Steine und der Gegner nur noch 5



oder 4, dann muss man überlegen, ob man den viertletzten Stein des Gegners noch schlagen will oder ob man alle 4 Steine einkreist. Wenn der Gegner nicht 3 Steine zu einer Mühle zusammenführt, gelingt das Einkreisen mit mindestens 7 gegen 4 Steine immer. Oft ist man aber auch gezwungen, den 4. Stein des Gegners zu rauben, um zu verhindern, dass einem selbst ein Stein genommen wird und weil ein Endspiel mit 6 Steinen gegen 4 Steine nicht mehr zu gewinnen ist.



Das Beispiel zeigt eine Stellung in der 7 gegen 4 Steine stehen und der Sieg nach Rauben des 4. Steines durch offene Mühlen gelingt.

1. d6-d7 a1-d1/xa7
2. a4-f2 d1-g1
3. g4-d1 d5-e5
4. d7-e4 c5-c4
5. e4-d6 e5-e4
6. d6-g4 c4-c3

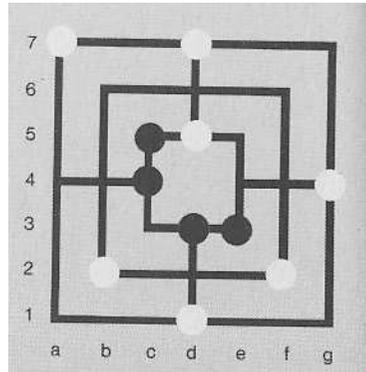
Mühlen sind nun offen, doch Schwarz würde auch mit dem Zug

6. -, c4-c5 gewinnen, da Weiß im

7. Zug ja aus einer gegnerischen Mühle springen muss.

Den viertletzten Stein darf man nur schlagen, wenn man selbst noch eine offene Mühle in Reserve hat. Außerdem darf der Gegner nicht mit jeweils 2 Steinen zwei aufeinanderstoßende Linien besetzen (Stellung der schwarzen Steine im inneren Quadrat, vgl. Bild). Würde man unter diesen

Bedingungen den 4. Stein des Gegners schlagen, so kann dieser noch; durch Springen gewinnen. Dies ist im folgenden Spiel dargestellt:



1. g4-g7/xd3 e3-c3/xd1
2. d7-d6 c3-d7
3. f2-f4 d7-c3/xd6

Weiß verliert.

Das Springen

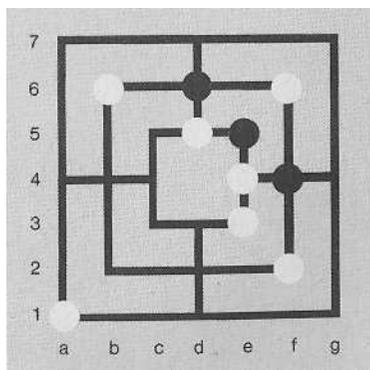
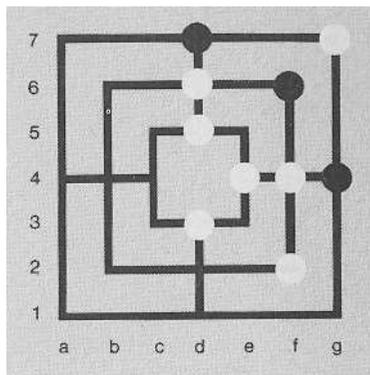
Treten zwei gleich starke Spieler gegeneinander an und es stehen sich 6:6, 6:5, 5:5, 5:4, 4:4 eventuell auch 6:4 Steine gegenüber, dann wird ohne weiteres Remis gegeben, wenn der Gegner nicht mehr eingekreist werden kann. Denn die Erfahrung zeigt, dass derjenige, der zuerst springen kann, in 9 von 10 Fällen auch gewinnt. Man sollte also nicht, wenn man noch 6, 5 oder 4 Steine hat, den Gegner springen lassen, es sei denn, man hätte im Augenblick eine äußerst günstige Stellung. Solche Stellungen sind im Kapitel Endspiele beschrieben.

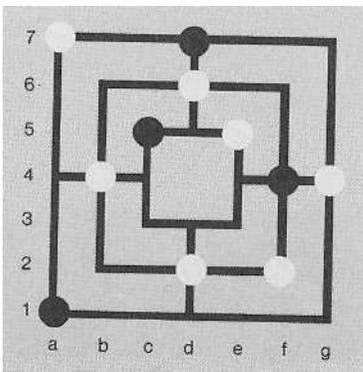
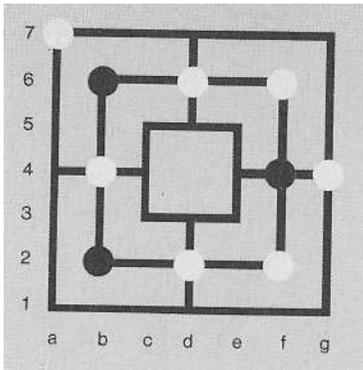
Derjenige, der zuerst springen kann, muss versuchen, die Steine des Gegners bis auf 4 zu schlagen. Diese restlichen Steine muss er dann auseinander treiben. Viele Spieler bringen sich durch vorzeitige Mühlenbildung in eine schwächere Position. Ihre Mühle kann am Anfang und im Mittelspiel umringt und blockiert sein und der Gegner gewinnt im Endspiel mit 3 Steinen gegen 4,5 oder 6 durch Springen.

Bei einem Stand von 7:4 Steinen oder 7:3 Steinen ist das Spiel rasch beendet. Einmal kann man mit 7 Steinen die 4 gegnerischen rasch blockieren, doch sicherer lässt sich der Gewinn bei Wegnahme des 4. Steines herbeiführen.

Die folgenden 3 Stellungen veranschaulichen dieses. Weiß hat einen freien Stein und Schwarz muss die Mühle freigeben.

Nach einigem Üben sollte man solche Gewinnwege mühelos finden.





In dieser Stellung stehen 7:4 Steine. Bevor man den 4. Stein wegnimmt, muss man eine 2. Mühle aufbauen. Sonst passiert es leicht, dass der Gegner zuerst eine Mühle einrichtet und gewinnt.

Man geht beispielsweise so vor:

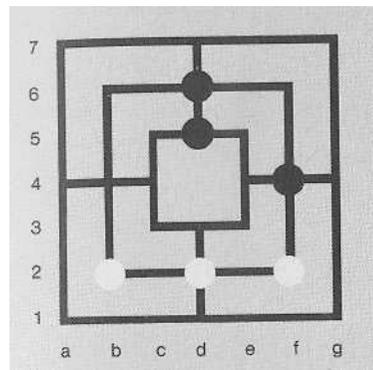
- | | |
|--------------|-------|
| 1. e5-e4 | a1-d1 |
| 2. b4-b2/xf4 | c5-f4 |
| 3. d2-d3 | d1-d2 |
| 4. d6-d5 | d7-e5 |
| 5. a7-d7 | e5-d6 |
| 6. d5-e5 | d6-e3 |
| 7. d7-d6 | |

und Schwarz muss aus der Mühle weichen.

Mit 8 oder 9 Steinen gegen 3 Steine wickelt sich die Partie noch schneller ab.

In den meisten Fällen ist es nicht schwer, mit 3 gegen 4 Steine und später mit 3 gegen 3 Steine in Gewinnposition zu kommen. Man muss vor dem Schlagen des 4. gegnerischen Steines die Steine auseinander treiben. Dies gelingt manchmal nur mit Mühe oder überhaupt nicht.

Ein Beispiel, in dem der Sieg leicht erreicht wird:



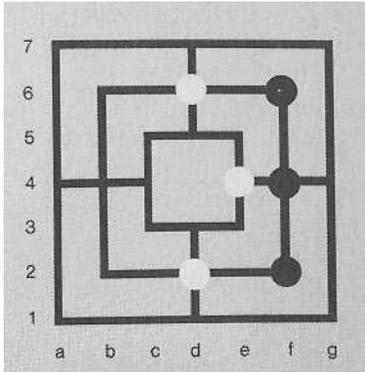
1. b2-d7 d5-b2
2. f2-d1

man sucht einen Weg, wo keine gegnerischen Steine hindern.

2. – b2-d3
3. d2-a1 d3-g1
4. d1-a7

es ist soweit.

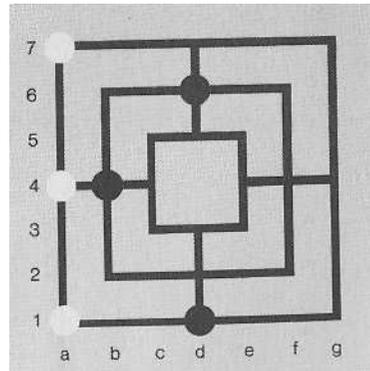
In diesem Beispiel gewinnt Schwarz durch eine List:



- | | |
|-----------|--------|
| 1. - | f4-g4! |
| 2. e4-f4 | f2-g1 |
| 3. d2-g7 | g4-d1 |
| 4. g7-a1! | g1-d2 |
| 5. a1-d3! | f6-a1 |
| 6. d6-g1 | d1-a4 |
| 7. g1-a7 | a1-b4 |
| 8. f4-c4 | a4-b2 |

Schwarz gewinnt.

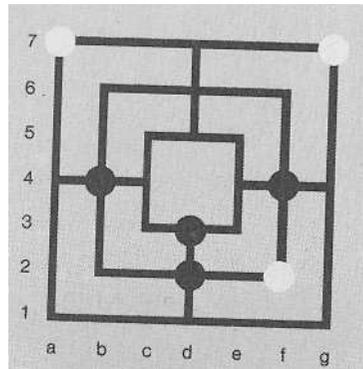
In diesem Beispiel ist Weiß am Zug und gewinnt:



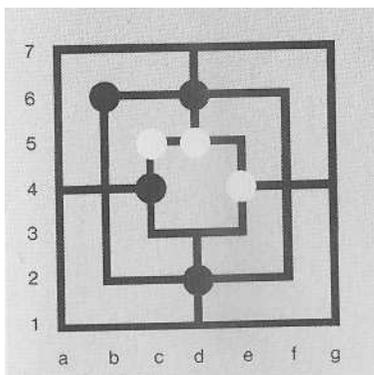
1. a4-d7 oder a1-g7

einfacher geht's nicht.

Ein weiteres Beispiel, in dem 3 Steine gegen 4 gewinnen:

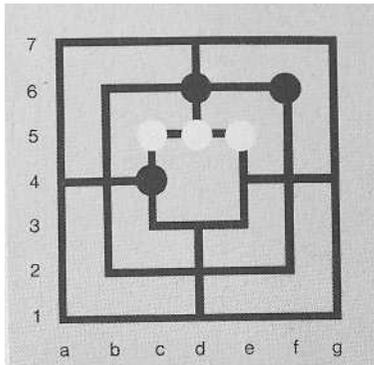


1.f2-d7/xd2! d3-f6

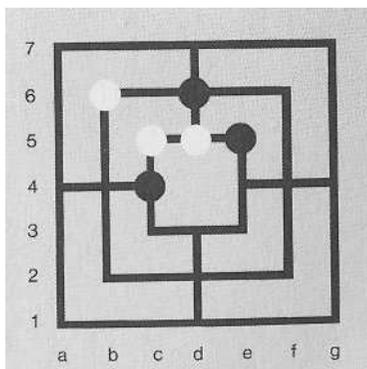


Weiß glaubt in dieser Stellung mit 1. e4-e5/xb6 zu gewinnen. Doch mit einem Trick hält Schwarz Unentschieden. Weiß sollte noch mit dem Schließen der Mühle zuwarten.

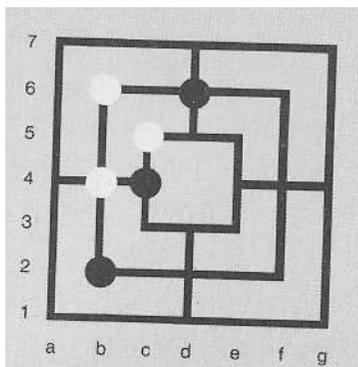
1. e4-e5/xb6 d2-f6!



2. e5-b6 erzwungen
2. - f6-e5!



3. d5-b4 e5-b2



4. b6-d5 b2-e5

Weiß kann sich nicht befreien, Remis durch Zugwiederholung.'



Freiluft-Mühlespielfelder werden immer häufiger auf öffentlichen Plätzen angelegt.

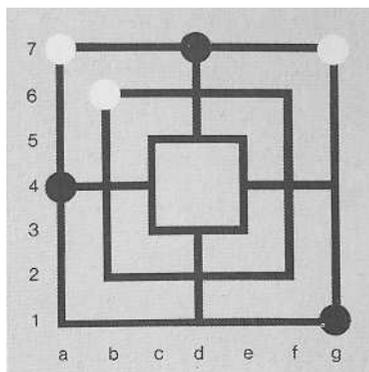
(Foto G. Ostertag/Reutlinger General-Anzeiger)

Endspiele

3 Steine gegen 4 Steine:

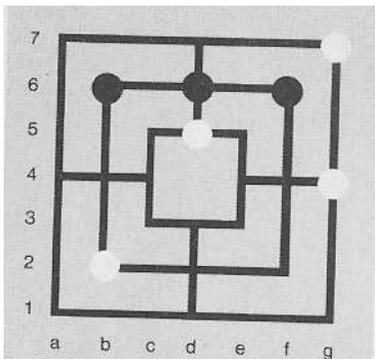
Das Endspiel mit 3 Steinen gegen 4 Steine ist für denjenigen mit 3 Steinen fast immer zu gewinnen. Doch muss der Spieler mit 3 Steinen folgende Prinzipien beachten:

1. Bevor man den viertletzten Stein des Gegners nimmt, muss man abschätzen, ob dieser mit seinen restlichen 3 Steinen nicht in einem Zug zwei Mühlen errichten kann.
2. Aufpassen, dass die feindlichen Steine genügend auseinandergetrieben sind, um die Gefahr eines Unentschieden zu vermeiden, was manchmal nicht zu verhindern ist (s. Beispiel).
3. Im weiteren muss man (s. Hüpfen) immer mit 2 Steinen eine offene Mühle drohen, bis man zum dritten zieht und 2 Mühlen platzieren kann.
4. Achtung! Nie darf man so drohen, dass darauf der Gegner mit einer Gegen-drohung parieren kann.

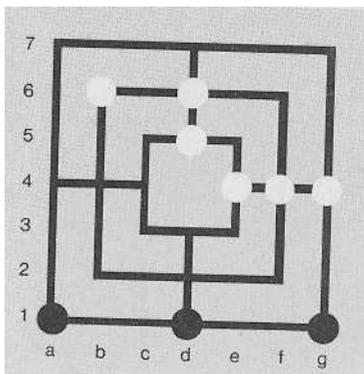


Hier muss Weiß auf d6 oder b4 drohen. Droht Weiß zum Beispiel auf f6 (1. g7-f6??) so spielt Schwarz 1. -, g1-d6 und Weiß muss auf d5 parieren. Jetzt kann Schwarz die Partie dirigieren und gewinnen.

Im Normalfall kann man mit 3 Steinen gegen 4 oder 5 Steine des Gegners nie verlieren. Beherrscht man aber diese Phase im Endspiel nicht genau, so sollte man einfach auf das Schlagen des 4. oder 5. gegnerischen Steines verzichten, um so ein sicheres Remis zu erzielen.



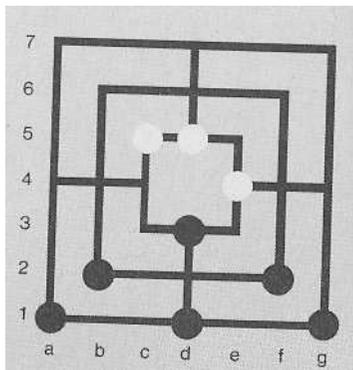
Hier ist ein Sonderfall dargestellt. Schwarz muss g7 oder g4 nehmen und Weiß kommt nach dem Zug g4-f2 in Vorteil. Denn wie Schwarz auch die Mühle pariert, Weiß kann mit einer Gegenmühle operieren. Schwarz hätte in solch einer Stellung die Mühle nicht schließen dürfen!



In dieser Stellung kann Schwarz einen beliebigen weißen Stein schlagen, Weiß kann in jedem Fall 2 Mühlen öffnen.

Hätte Schwarz, anstatt die Mühle zu schließen, auf f6 versperrt, so

wäre er nach 1. g4-g7, f6-a1/xg7 im Vorteil, da Weiß keine 2. Mühle bilden kann und aus der schwarzen Mühle keinen Stein nehmen darf.

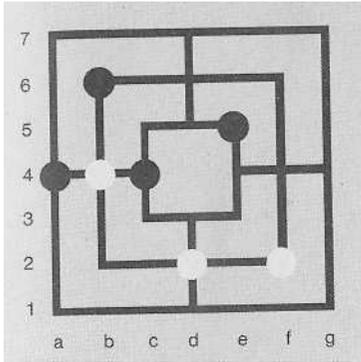


In dieser Stellung muss Weiß 1. e4-d2! ziehen, denn würde er mit e4-e5 die Mühle schließen, so hätte er verloren. Er könnte dem Gegner b2, d3 oder f2 rauben, dennoch hätte Schwarz noch eine offene Mühle. Mit g1-g4 würde Schwarz eine weitere öffnen und Weiß kann ja nur eine versperren.

1. e4-d2! g1-g4
2. d2-e5/xd1

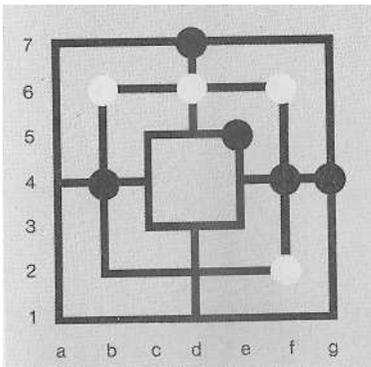
Schwarz verliert, ihm nützt das Schließen der Mühle nichts mehr, da die weiße Mühle ja nicht angetastet werden darf. Das Endspiel 3 Steine gegen 5 Steine wird durch Schlagen eines gegnerischen Steines auf das Endspiel 3 Steine gegen 4 Steine reduziert. Bei diesem Spielstand kann der Spieler mit 3 Steinen in 9 von 10 Fällen gewinnen. Hierzu

ein Beispiel. Weiß mit 3 Steinen kann Schwarz mit 4 Steinen den 4. Stein nicht wegnehmen, obwohl dieser eine offene Mühle hat.



1. b4-b2/xc4

Schwarz kann nicht mehr kontern. 5 Steine gegen 4 Steine:



In dem Beispiel wäre 1. f2-d2? ein grober Fehler! Weiß lässt sich die Mühle einschließen. Mit 1. d6-d5! hätte Weiß ein Unentschieden erzielt, da Schwarz den 4. weißen Stein nicht schlagen darf, Weiß würde so mit 3 Steinen gegen 5

Steine gewinnen.

1. f2-d2 e5-d5!

Guter Zug von Schwarz. Die gegnerische Mühle ist umzingelt. Es wäre fehlerhaft von Schwarz mit e5-e4 seinerseits eine Mühle schließen zu wollen.

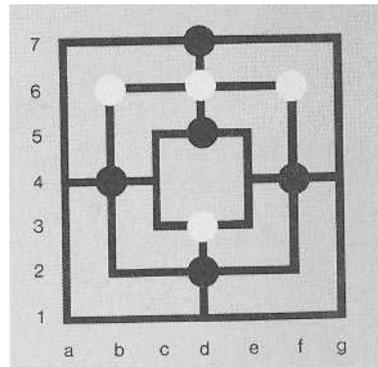
2. d2-d1 g4-g1

Schwarz wird gewinnen, da er nachzieht.

3. d1-d2 g1-d1!

4. d2-d3 d1-d2

Wohin Weiß auch zieht, er wird eingeschlossen.



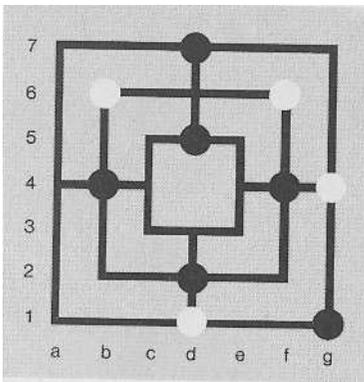
Wäre statt Weiß Schwarz am Zug, würde die Partie unentschieden enden. Dann wäre Weiß in der Opposition und könnte als Nachziehender nicht mehr eingeschlossen werden.

- 5. d3-e3 d2-d3
- 6. e3-e4 d3-e3
- 7. e4-e5 e3-e4

Weiß ist eingeschlossen.

Man sieht, beim Einschließen kommt es nicht nur auf die Stellung an, sondern auch, wer am Zug ist (Opposition).

6 Steine gegen 4 Steine:

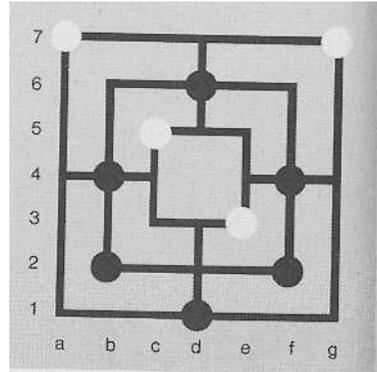


Das Beispiel zeigt, dass ein Sieg durch Einschließen in der Regel nur möglich ist, wenn die 4 gegnerischen Steine nur auf 2 benachbarten Quadranten verteilt sind.

- 1. f6-d6 d7-g7
- 2. d1-a1 d2-d1
- 3. d6-d7 d5-d6
- 4. d7-a7 g7-d7
- 5. g4-g7 g1-g4
- 6. a7-a4 d7-a7
- 7. g7-d7 g4-g7

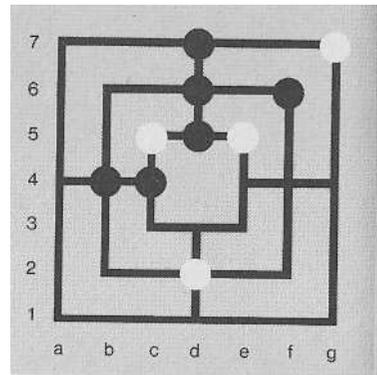
Weiß ist umzingelt.

In den beiden folgenden Beispielen wird der Sieg durch den Aufbau von 3 offenen Mühlen erzielt.



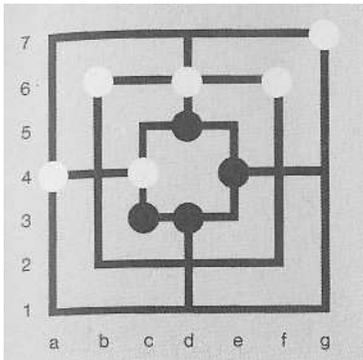
- 1. e3-d3 d1-d2/xg7

Weiß kann nicht in beide Mühlen springen.



- 1. e5-e4 d7-a7!
- 2. g7-d7 b4-b6/xd7!

Im 3. Zug zieht Schwarz dann b6-b4 und hat 2 offene Mühlen.

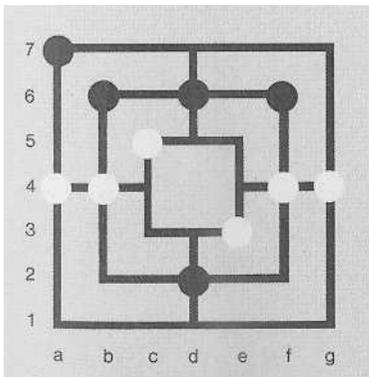


Hier ist ein Sieg dargestellt, den Weiß mit einer verstärkten Zwickmühle erreicht (mit einem Zug werden 2 Mühlen geöffnet).

1. b6-b4/xd3 c3-b6
erzwungen!
2. a4-a7

2 offene Mühlen!

6 Steine gegen 5 Steine:



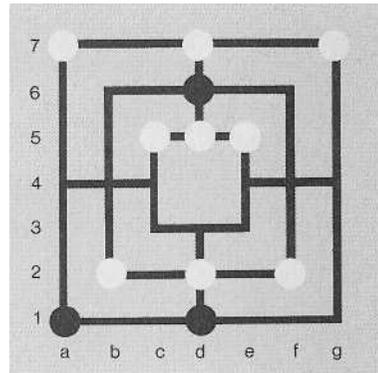
Ein Sieg ist durch Einschließen möglich, nachdem der richtige gegnerische Stein geraubt wurde.

1. c5-d5!

Falls Weiß die schwarze Mühle nicht blockiert, endet die Partie unentschieden, wenn Schwarz d6-d5 zieht.

- | | |
|--------------|-------|
| 1. - | d6-d7 |
| 2. d5-d6! | d2-d3 |
| 3. e3-e4/xd3 | d7-g7 |
| 4. e4-e3 | g7-d7 |
| 5. g4-g7 | |

Schwarz ist eingeschlossen 3 Steine gegen 9 Steine:



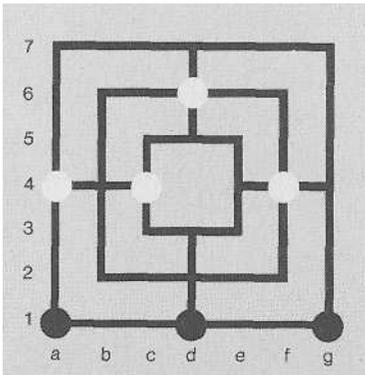
3 springende Steine sind oft sehr stark. Sie können gegen 9 gegnerische Steine gewinnen oder zumindest ein Remis erzielen.

In der hier gezeigten Stellung bekommen die 3 schwarzen Steine die Oberhand. Der Gegner hätte genau überlegen sollen, bevor er den 4. Stein von Schwarz geraubt hat.

1. f2-f4 d6-g1/xf4
2. d5-d6 g1-d5
3. g7-g4 d5-g1/xd6
4. e5-e4

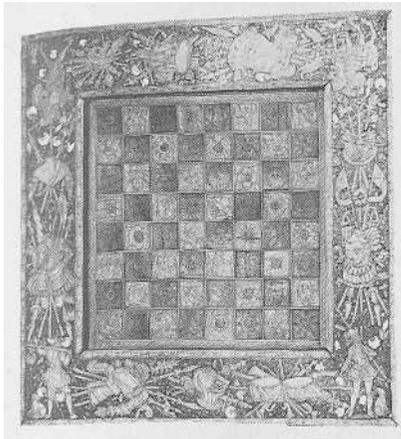
Das Schließen der weißen Mühle bringt nichts, da die schwarze Mühle nicht angerührt werden darf.

4. - a1-g7
5. e4-f4 g7-a1/xg4
6. a7-a4 g1-f2
7. c5-c4 f2-g1/xb2
8. d2-b2 g1-b4
9. d7-d6 b4-g1/xb2



In dieser Stellung kann Schwarz nur noch gewinnen, wenn Weiß einen Fehler macht. Mit dem Zug d6-b6 hat Weiß eine Dreiergruppe gebildet, der 4. Stein kann sich frei bewegen.

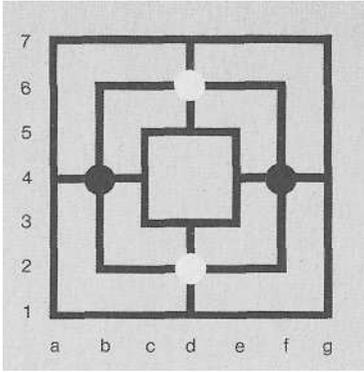
Eröffnungen



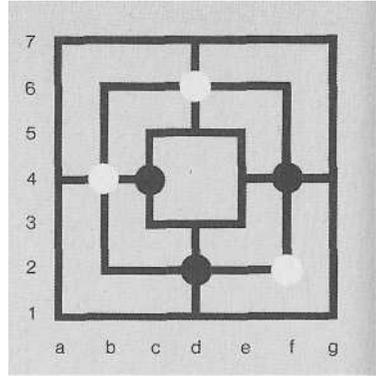
In diesem Kapitel werden verschiedene Eröffnungen vorgestellt. Sie haben noch keine bestimmte Namen. Da es aber nur eine Frage der Zeit ist, bis Turniere nicht nur auf lokaler Ebene, sondern auch international ausgetragen werden, bis es mehr Literatur über das Mühlespiel gibt, werden die Eröffnungen sicher bald bekannte Namen wie beim Schachspiel tragen.

Spieler aus Zürich, die bei den Autoren in Bern spielten, erklärten, dass sie eine ganz andere Taktik hätten. Türken halten in Bern überraschend gut mit, auch Spanier, Jugoslawen und Italiener sind sehr versiert - so gibt es schon die Bezeichnungen Holländischer Angriff, Züricher Taktik, Genfer Variante, Müllers Gambit, Cadenaccio-System, Türkische Verteidigung usw.

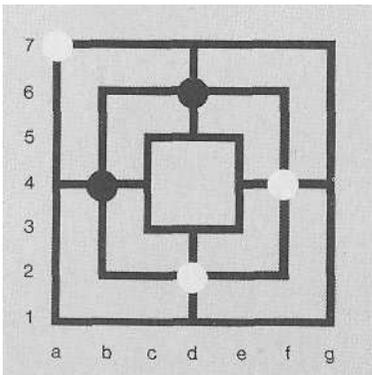
Die hier vorgestellten und kommentierten Eröffnungen stellen nur eine Auswahl unter den verschiedenen spielbaren Varianten dar.



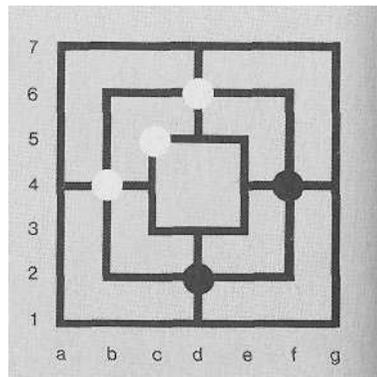
Remis-Variante



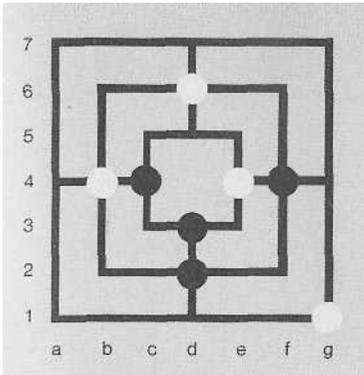
Schwarz steht besser



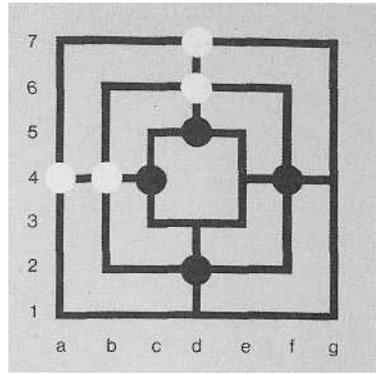
Weiß ist angriffslustig, der
Spieldausgang ist offen



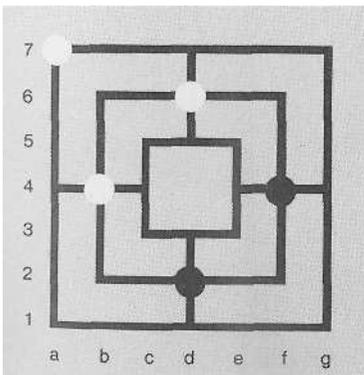
Günstig für Schwarz



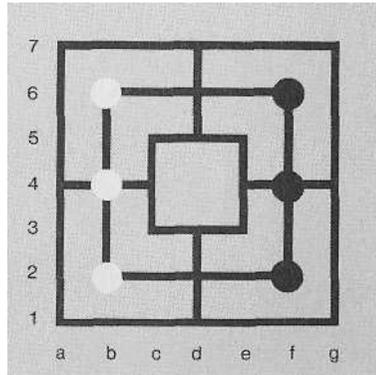
Weiß steht auf Gewinn



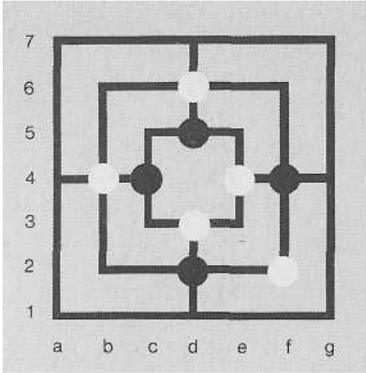
Nutzloser Versuch von Weiß



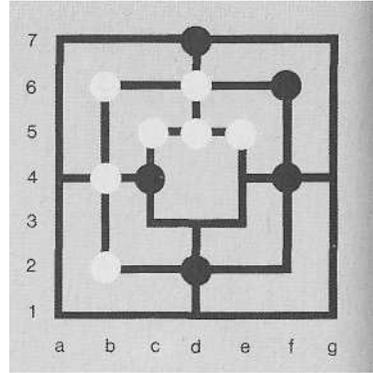
nicht zu empfehlen



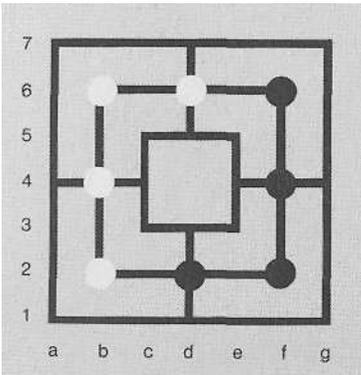
Weiß steht auf Gewinn



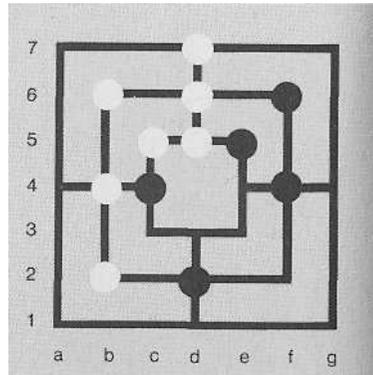
Cadenaccio-System



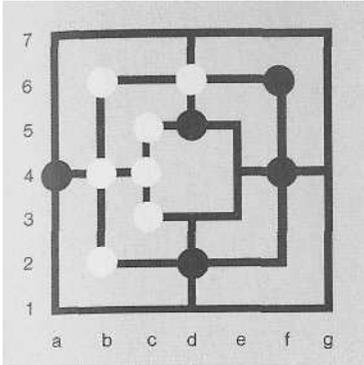
Schwarz steht besser



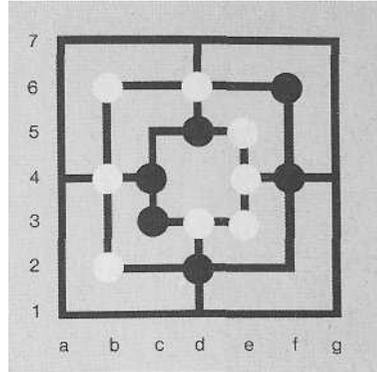
Weiß leicht im Vorteil



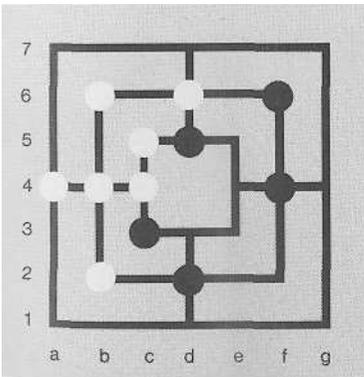
Schwarz steht auf Gewinn



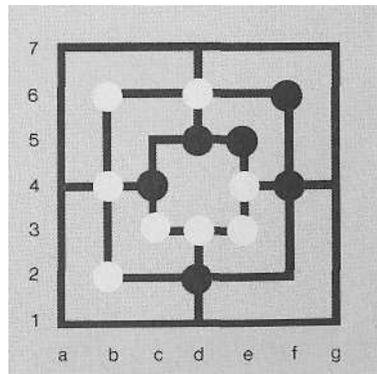
Remis-Variante



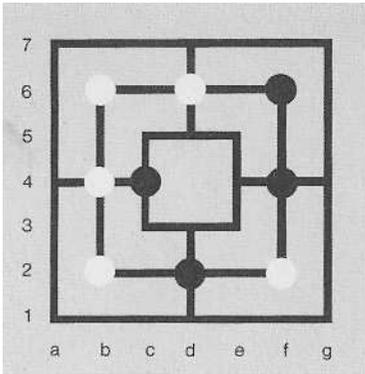
Schwarz steht besser



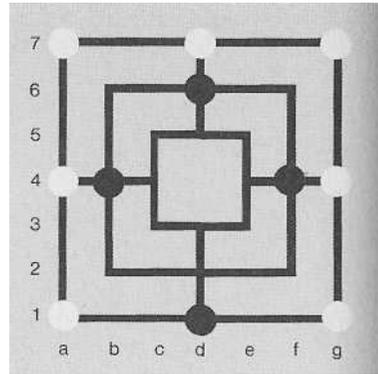
Schwarz steht auf Gewinn



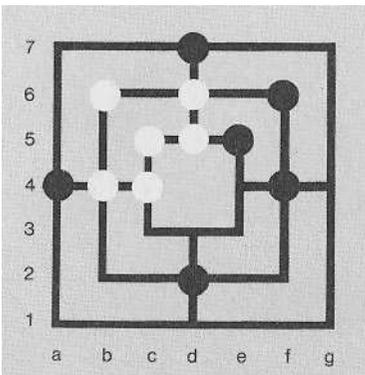
Schwarz steht besser



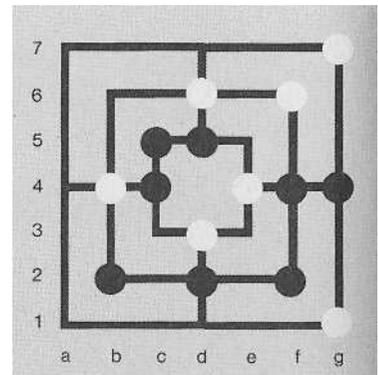
Schwarz steht auf Gewinn



Weiß steht auf Verlust



Weiß steht auf Verlust



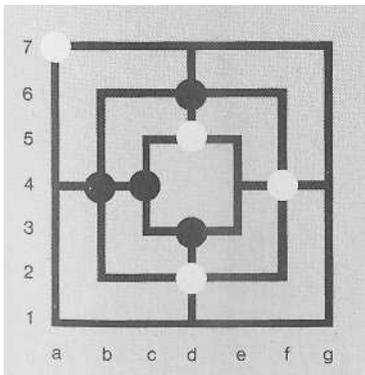
Türkischer Doppelmühlenangriff im Nachzug. Schwarz steht auf Gewinn.

Verschiedene Partien



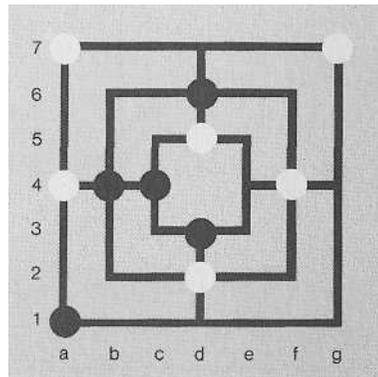
Die hier vorgestellten Partien sollen zum genauen Analysieren des Spielverlaufs anregen.

Dieses Beispiel zeigt einen verfrühten Quermühle-Angriff des nachziehenden Spielers:



1. d2 d6
2. f4 b4
3. d5 d3
4. a7 c4?

Der Angriff von Schwarz kommt zu früh. Er hätte zuerst 4. -, e4 setzen müssen. Er wollte Weiß mit dem isolierten Paar a7, a4 einen Stellungsnachteil beibringen, in Wirklichkeit verschenkt er aber ein wichtiges Tempo.

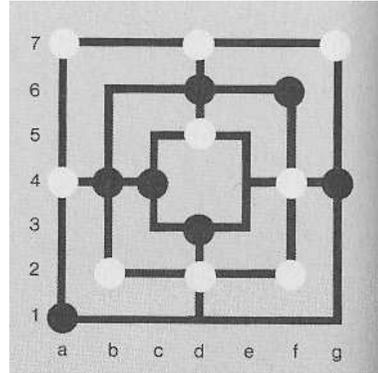
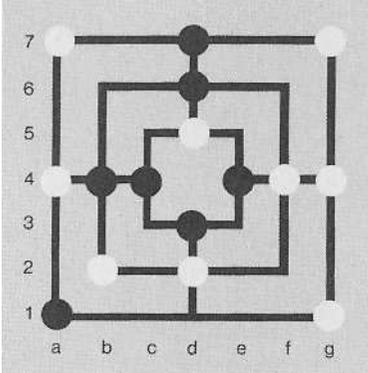


5. a4 a1
6. g7!

Jetzt muss Schwarz versuchen, mit d7 oder g4 den weißen Angriff zu stoppen. Die beiden folgenden Varianten zeigen, dass es für Schwarz keine Rettung mehr gibt.

Variante 1:

- 6. - d7
- 7. g4! e4
- 8. g1/xe4 e4
- 9. b2!



Schwarz kommt nun bald in Zugzwang.

Schwarz darf a1 nicht ziehen, da Weiß mit a4-a1! kontern würde. Auf c4-c3 würde Weiß mit c5-c4 reagieren.

Weiß hat eine offene und eine freie Mühle, was Schwarz auch spielt, er hat verloren (am besten wäre noch f6)!

- 9. - f6
- 10. f4-f2/xf6 c4-c3
- 11. g1-d1 e4-e3/xd1
- 12. f2-f4 d6-f6
- 13. d5-d6

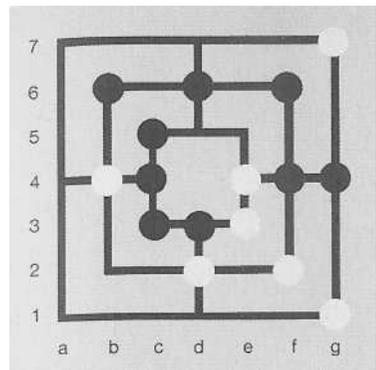
- 11. d2-d3 b4-b6/xb2
- 12. a4-b4 a1-a4
- 13. f2-d2 e3-e4
- 14. d3-c3 e4-e3
- 15. d2-d3

Schwarz kann keinen Stein mehr schlagen.

Schwarz kommt in Zugzwang.

Variante 2:

- 6. - g4
- 7. f2! f6
- 8. b2/xf6 f6
- 9. d7/xd6 d6



Diese Partie zeigt die Kraft des

„Nachzugs“. Das Bild zeigt die Stellung, nachdem Schwarz mit dem 9. Stein die Mühle geschlossen hat und d5 geraubt hat.

1. d2 d6
2. b4 f4
3. d5 d3
4. g7 c4
5. g1?

Verfrühte Drohung, die zum Verlust der Partie führt.

5. - g4
6. e4

Weiß muss parieren, hat nur noch 3 Steine und kann nicht mehr drohen. Daher kann Schwarz 2 Mühlen machen.

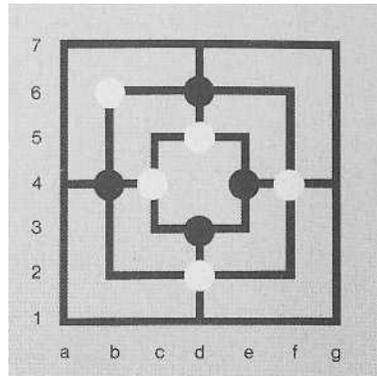
6. - f6
7. f2 b6/xf2
8. f2 c3
9. e3

Auch wenn Weiß b2/xc3 spielt, gewinnt Schwarz mit e3! Es droht c4-c3/xe4 mit Zwickmühle.

9. - c5/xd5

Weiß kann mit seiner offenen Mühle noch einen Stein schlagen, hat aber dann gegen die beiden freien Mühlen von Schwarz keine Chance mehr.

Im folgenden Beispiel wird eine Remis-Variante gezeigt:



1. d2 d6
2. f4 b4
3. d5 d3
4. c4 e4
5. b6

Sobald diese Stellung erreicht ist, finden selbst bei optimalem Spiel beide Gegner keinen Weg zu einem Gewinn. Zudem müssen sich beide anstrengen und einige Klippen überwinden, wenn sie eine Niederlage vermeiden wollen.

Variante 1:

5.- g1
6. a7

Der beste Zug! Aber auch a1 oder g7 würden unentschieden sein.

6.- g7
7. g4 a1
8. d1 e3
9. b2

oder f6. Jeder andere Zug verliert z.B. 9. e5. c3/xc4

9. - e5/xb2

Spielt Schwarz e5/xd5, so verliert er nach 10. a7-d7! e5-d5.

10. a7-a4 g7-d7

Unentschieden wegen dem Im Kreise Ziehen auf dem äußeren Quadrat.

Würde Schwarz so spielen:

10.- d3-c3?

so verliert er nach

11. d2-d3 d6-f6
12. f4-f2 e4-f4

noch der beste Zug.

13. f2-d2/xb4! f4-e4/xd5

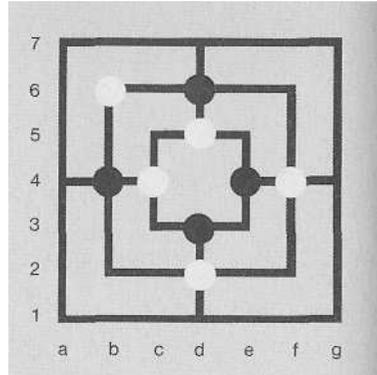
Bei xb6? hätte Weiß mit dem Zug

g4-f4 die Mühle eingeschlossen.

14. d2-b2!

Weiß gewinnt mit einer Zwickmühle.

Variante 2:



5. - a1
6. a1

Der Zug g7 wäre genauso gut, da die Stellung symmetrisch ist. g1 wäre verloren: 6. g1, g7 7. d7, a1 8. a4, e3! Wie Weiß auch spielt, Schwarz schließt eine Mühle und befreit sich z. B. 9. f6, c3/xd2 | oder 9. e5, c3/xc4

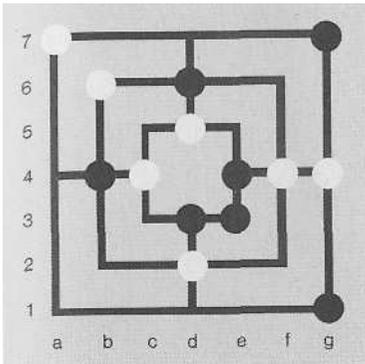
6.- g7
7. d7 g1
8. g4 e3
9. b2!

Der Zug f6 würde verlieren, wenn Schwarz mit c3/xd2 reagiert.

9. - c3/xd2

f2 würde auch zum Remis führen.

Variante 3:



- 5. b6 g1
- 6. a7 g7
- 7. g4

analog zu Variante 1, nun aber

- 7.- e3
- 8. e5 c3/xe5
- 9. e5 a4

Der Zug c5 wäre auch remis.

- 10. a7-d7 g1-d1

Es droht die Mühle a7-a4-a1

- 11. f4-f6 e4-f4
- 12. c4-c5/xd6 c3-c4/xf6
- 13. b6-d6/xd3 b4-b6
- 14. e5-e4 b6-b4/xc5
- 15. d6-b6 d1-a1
- 16. b6-d6/xf4 a4-a7
- 17. d2-f2 b4-a4/xf2
- 18. d6-b6

Schwarz hat schon 4 Steine geschlagen und Weiß raubt Schwarz den 4. Stein mit dem 19. Zug. Die Punkte werden geteilt.



Brettspiel von Franz Anton Herrmann, Wien um 1730. Reiches Bandwerk mit Muscheln auf den Rahmen und zwischen den Bändern. In der Mitte ein türkischer Herrscher. Ahorn, Mahagoni, Nußbaum. Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.

Die wichtigsten Grundregeln

Das Spiel soll so aufgebaut werden, dass es beweglich bleibt. Eher soll auf eine Mühle verzichtet werden, wenn diese vom Gegner umzingelt werden kann und dann nicht mehr zu öffnen ist.

Eine Mühle, die nach 2 oder gar 3 Seiten hin offen ist, kann dagegen unbesorgt gebildet werden. Der Gegner müsste 2 bis 3 Steine einsetzen, um diese Mühle zu umzingeln.

Drei Kreuzungen zu besetzen ist ideal, die Besetzung der 4. bringt dagegen keinen Gewinn.

Eine gegnerische Quermühle soll man am Anfang des Spieles verhindern. Selbst sollte man keine aufbauen wollen, denn eigentümlicherweise führt diese Mühle zum Verlust, wenn sie der Gegner erfolgreich abgewehrt hat. Gegen Ende des Spieles kann eine Quermühle dagegen Erfolg bringen.

Die Zugmöglichkeiten der eigenen Steine dürfen nicht behindert werden, dagegen müssen gegnerische Mühlen und Gruppierungen blockiert werden.

Keine Randmühlen aufbauen, da diese sehr leicht blockiert werden können.

Das Mühlespiel ist ein Kombinationsspiel. Trotz scheinbar einfachen Zugmöglichkeiten, sollte man nach besseren Zügen Ausschau halten.

Bei Freiluft-Spielfeldern sollte man immer den gleichen Standort einnehmen, um so die Übersicht über den großen Platz zu behalten.

Wer ist im Vorteil? Schwarz oder Weiß?



Fast immer hört man besonders von unerfahrenen Spielern, dass jedes Spiel auf einfache Art und Weise unentschieden gehalten werden kann oder dass Weiß, weil er zuerst setzt, gewinnen würde. Die Sache ist nicht so einfach, wie jeder, der dieses Buch aufmerksam gelesen hat, nun wissen wird.

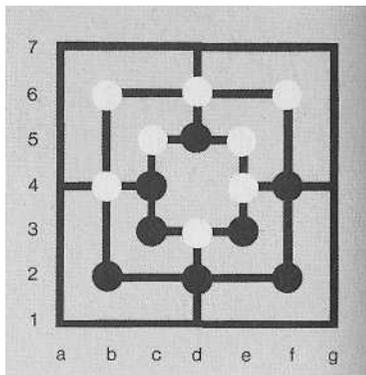
Beim Schachspiel beweisen Statistiken, dass Weiß als Anziehender einen Vorteil hat und mehr Partien gewinnt. Solche Vergleiche fehlen beim Mühlespiel.

Nach unseren Erfahrungen sind die Chancen eher umgekehrt. Schwarz kann den letzten Stein setzen und hat dadurch den Vorteil als letzter eine Mühle bilden zu können.

Wie sieht es bei gleich starken Spielern aus? Ist Schwarz oder Weiß im Vorteil? Auch hier lehrt die Erfahrung, dass Schwarz im Vorteil ist. Weiß hat zwar den ersten Zug und ist beim Setzen immer einen Stein voraus, doch für Schwarz ist es der größere Vorteil, den letzten Stein setzen zu können. Eine Ausnahme liegt bei sy-1 metrischen Stellungen vor. Dort erreicht Weiß mit dem ersten Zug oft eine gewinnbringende Position. Zumindest kann Weiß in einem solchen Fall Unentschieden halten. Schwarz muss deswegen verhindern, dass symmetrische Stellungen entstehen.

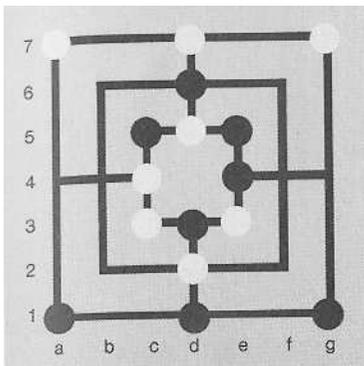
Drei Beispiele

sollen dies beweisen:



1. d6-d7 d5-d6
2. e5-d5

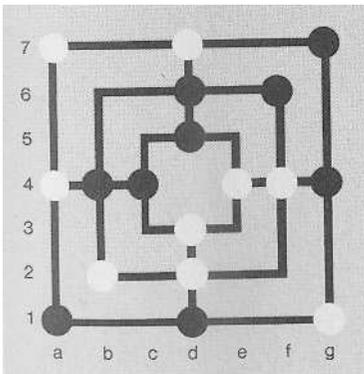
und Weiß gewinnt. Es empfiehlt sich also für den Gegner, nicht dauernd symmetrisch zu setzen.



1.g7-g4

Öffnet Schwarz seine Mühle nicht, so raubt Weiß c5, nachdem er durch 2. g4-g7 die Mühle geschlossen hat.

Im letzten Beispiel bringt die Symmetrie Weiß in Vorteil:



- | | |
|-----------|-----|
| 1. d2 | d6 |
| 2. f4 | b4 |
| 3. a7 | d5? |
| verfrüht! | |
| 4. d7 | g7 |
| 5. e4 | g4 |
| 6. g1 | c4? |

Nicht so gut, wegen der symmetrisch Stellung.

- | | |
|-------|----|
| 7. a4 | a1 |
| 8. d3 | d1 |
| 9. b2 | f6 |

Der Zug f2 verliert nach 10. d3-c3, d5-e5 11. e4-e3, c4-c5 12. d2-d3/xe5 sofort.

- | | |
|---------------|-----------|
| 10. f4-f2/xf6 | Q4-f4 |
| 11. d3-c3 | b4-b6 |
| 12. g1-g4 | f4-f6/xe4 |
| 13. f2-f4 | d5-e5 |
| 14. f4-f2/xg7 | c4-c5 |
| 15. g4-g7/xc5 | b6-b4 |
| 16. f2-f4 | b4-b6/xf4 |

Weiß hat noch 7 Steine, eine Gewinngarantie.

- | | |
|-----------|-------|
| 17. b2-b4 | d1-g1 |
| 18. g7-g4 | |

Schwarz ist erledigt.

Regeln und Richtlinien für Turniere

Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt die Partie.

Die einzelnen Züge können oder sollen aufnotiert werden. Zu diesem Zweck stehen spezielle Formulare, wie sie auch beim Schachspiel verwendet werden, zur Verfügung. Missverständnisse lassen sich so besser vermeiden.

Zur Austragung von Turnieren hat der Turnier-Leiter sogenannte Paarungstabellen zur Hand. Jeder Teilnehmer bekommt eine Nummer. Die erste Zahl hat Weiß. Wird das Turnier doppelrundig geführt, so wechselt die Farbe.

Bei einer großen Anzahl von Teilnehmern kann nicht nach Tabellen gespielt werden. In der 1. Runde teilt das Los die Partner zu und in den nachfolgenden Runden erhält jeder Spieler einen Partner mit der gleichen Punktzahl zugeordnet. An- und Nachzug sollen sich ungefähr die Waage halten. Damit die Partien nicht zu lange dauern, spielt man mit Doppeluhren, wie sie auch beim Schachspiel verwendet werden. In einem Gehäuse befinden sich zwei Uhren, die miteinander in Kontakt stehen. Hat ein Spieler seinen Zug ausgeführt, so drückt er auf einen Hebel oder Knopf und die Uhr des

Gegners setzt sich in Bewegung.

Außerdem sind sichtbare Laufzeichen am Ziffernblatt angebracht.

Es ist eine bestimmte Zeit für eine gewisse Anzahl Züge vorgeschrieben, damit eine Partie nicht zu lange dauert. Ein Spieler, der schlechter steht, kommt sonst leicht in Versuchung, ein allzu langsames Tempo einzuschlagen. Die schon gespielte Zeit ist immerfort an der Doppeluhr ablesbar. Da eine Partie im allgemeinen nicht lange dauert, kann man die Zeit auf je 30 Minuten für 30 Züge festlegen. Wird die Partie in dieser Zeitspanne nicht fertig, so kann sie vom Turnier-Leiter abgeschätzt werden, falls keine Einigung über ein Unentschieden zustande kommt. Erlaubt es die Zeit, so kann die "überfällige Partie" später unter den gleichen Bedingungen nachgespielt werden in Anrechnung der bisher verbrauchten Zeit. Die Stellung im Spiel und die Zeit sind zu notieren.

Die Uhrzeiger sind beiderseits auf 11.30 Uhr zu stellen, damit dann genau um 12.00 Uhr die Zeit abgelaufen ist. Braucht ein Spieler mehr Zeit, als vorgeschrieben ist, so fällt bei Ziffer 12 ein Blättchen, und die Partie ist wegen Zeitüberschreitung verloren.

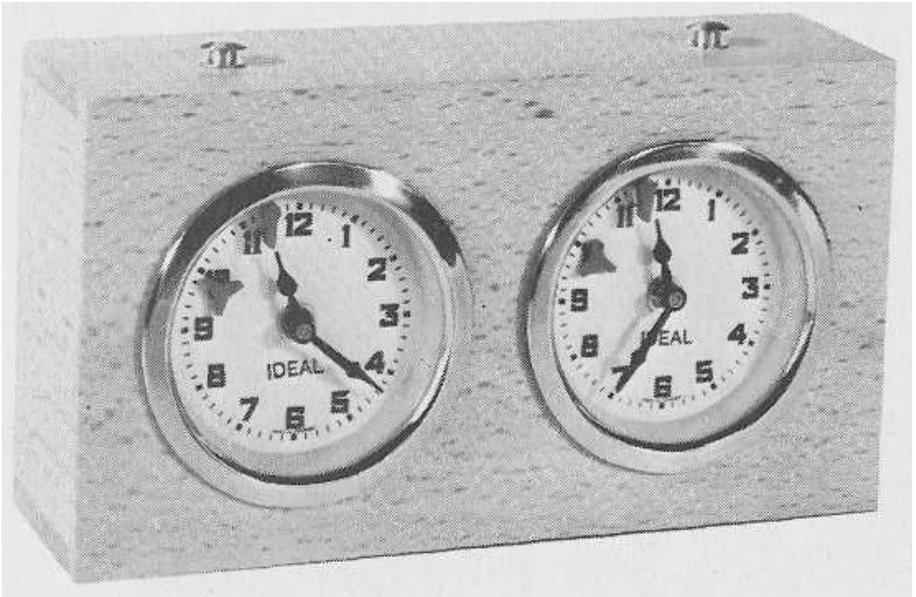
Wer einen Stein berührt, muss ihn auch ziehen und wenn dieser

abgesetzt ist, gilt der Zug als ausgeführt.

Eine gewonnene Partie kann mit 1 Punkt, eine unentschiedene mit 1/2 Punkt bewertet werden.

Gesamtsieger ist, wer am meisten Punkte erobert hat.

Einige dieser Bestimmungen können je nach Verhältnissen und Umständen abgeändert werden.



Mit einer Schachuhr können auch Mühleturniere abgehalten werden.

Paarungstabellen / Tabelles appariement

3 und 4 Spieler

1. Runde:	1-4	2-3
2. Runde:	4-3	1-2
3. Runde:	2-4	3-1

5 und 6 Spieler

1. Runde:	1-6	2-5	3-4
2. Runde:	6-4	5-3	1-2
3. Runde:	2-6	3-1	4-5
4. Runde:	6-5	1-4	2-3
5. Runde:	3-6	4-2	5-1

und 8 Spieler

1. Runde:	1-8	2-7	3-6	4-5
2. Runde:	8-5	6-4	7-3	1-2
3. Runde:	2-8	3-1	4-7	5-6
4. Runde:	8-6	7-5	1-4	2-3
5. Runde:	3-8	4-2	5-1	6-7
6. Runde:	8-7	1-6	2-5	3-4
7. Runde:	4-8	5-3	6-2	7-1

9 und 10 Spieler

1. Runde:	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2. Runde:	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3. Runde:	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4. Runde:	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5. Runde:	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6. Runde:	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7. Runde:	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8. Runde:	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9. Runde:	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

Die Partien werden wie beim Schachspiel auf Formular (Notation) aufgezeichnet wie gezeigt am die nächsten zwei Seiten.

Partie #: Gespielt am: 20.....

.....

Weiß: Schwarz:

1			21		
2			22		
3			23		
4			24		
5			25		
6			26		
7			27		
8			28		
9			29		
10			30		
11			31		
12			32		
13			33		
14			34		
15			35		
16			36		
17			37		
18			38		
19			39		
20			40		

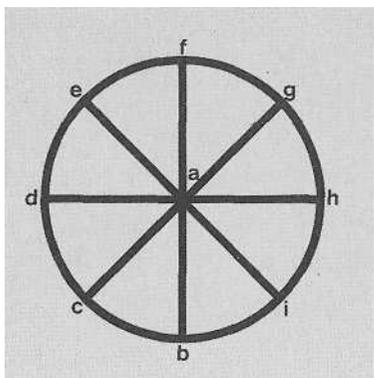
41			61		
42			62		
43			63		
44			64		
45			65		
46			66		
47			67		
48			68		
49			69		
50			70		
51			71		
52			72		
53			73		
54			74		
55			75		
56			76		
57			77		
58			78		
59			79		
60			80		

Bemerkungen:

.....

.....

Die Radmühle



Die Rad- oder Kreismühle ist eine sehr alte Spielform der Mühle, vermutlich eine der ältesten Spielarten. Allerdings fehlt der Beweis, dass es sich um die ursprüngliche Form des Mühlespiels handeln könnte. Die ältesten Fundstücke in Stein geritzte Spielfelder stammen aus der Zeit, zu der römische Legionäre in Gallien und Deutschland waren. Da für das heute übliche Mühlespiel aber viel ältere Belege vorhanden sind, kann nur die vergleichsweise einfache Spielversion der Radmühle für das Alter sprechen.

Bei der Radmühle hat jeder Spieler nur 3 Steine, die er mit dem Gegner abwechselnd auf den Spielplan setzt. Dieser Plan ist ein Rad mit acht Speichen, so ergeben sich 9 Spielpunkte: der Kreismittelpunkt und 8 Schnittpunkte von Kreis und Speichen. Man kann sich den Spielplan auf

einem Stück Karton selbst anfertigen.

Weiß beginnt und hat zunächst den Vorteil, den Mittelpunkt besetzen zu können. Eine Mühle besteht aus 3 Steinen in einer Linie, so befindet sich der mittlere Stein immer im Zentrum.

Sind alle Steine gesetzt, wird gezogen, nicht gesprungen. Man darf jeweils nur auf den nächsten Punkt ziehen.

In der Regel gleicht sich der Vorteil von Weiß sehr schnell wieder aus. Denn irgendwann kommt Weiß in die Situation, in der er nur noch den Stein in der Mitte bewegen kann. Es ergeben sich bei der Radmühle nur sehr einfache, sich schnell wiederholende Spielzüge.

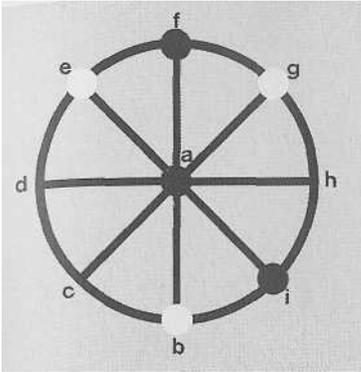
Hierzu ein Beispiel:

1. a d
2. b f
3. h i

Bis jetzt eine ausgeglichene Position.

4. a-e d-a
5. h-g!

Einzig möglicher Zug!



Im Bild ist die Stellung nach dem 5. Zug von Weiß dargestellt. Schwarz kann hier 5. -, a-d ziehen. Dies führt zum Ausgleich. Hingegen würde 5. -, i-h verlieren wegen 6. b-i! Schwarz müsste einer weißen Mühle Platz machen.

Ein weiteres Beispiel:

1. a d
2. b f
3. h i
4. a-e f-a
5. b-c! i-b?

Der letzte Zug von Schwarz war falsch, Weiß gewinnt mit

6. h-i!

Eine Variante:

1. a d
2. b f
3. h i
4. b-c f
5. a-e g!

Das Gleichgewicht ist da. Weiß kann nicht 5. a-b? ziehen wegen 5. -, g-a! und auch nicht 5. c-b? wegen 5. -, d-c!

In diesem Spiel siegt Schwarz:

1. a d
2. b f
3. h g
4. a-e f-a

(4. -, d-c verliere wegen 5. b-a)

5. b-c! a-b

Das ergibt Punkteteilung.

5. -, g-f?

verliert wegen 6. h-g!

6. h-a? g-f!

und Schwarz siegt!

Bei der Radmühle sollte man den Mittelpunkt sofort nach dem Besetzen wieder verlassen, sonst läuft man Gefahr zu verlieren. Nun gewinnt wieder Schwarz:

1. a d
2. c g
3. b?

Ein krasser Fehler, Weiß engt sich selber ein und verliert so schon beim Setzen.

3. - i!
4. a-h g-a!

Besetzt man nur Kreispunkte, so ist ebenfalls Vorsicht geboten:

1. d f
2. g 3. h? c a!

Weiß kann die Mühlenbildung von Schwarz durch c-b nicht verhindern.

In diesem Beispiel gibt's für Weiß wiederum eine Schlappe:

1. d a
2. g? b
3. f! e

Weiß verliert durch b-i Nun ein Remis:

1. d a
2. b! f
3. h c
4. h-g g-h

Nicht 4. -, f-e wegen 5. g-f!

5. d-a h-i
6. a-e

Remis, aber nicht etwa 6. g-h?

Ein routinierter Spieler wird auch bei diesem einfachen Spiel einen schwächeren Gegner öfters überlisten können:

1. b a
2. f? e
3. i! h!

Durch Springen wird ein absolutes Unentschieden erzielt.

Nur durch große Unachtsamkeit kann man verlieren, zum Beispiel:

1. c f
2. h i??
3. a

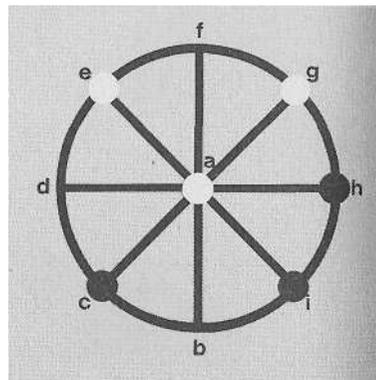
und schwupp ist die Mühle geschlossen. Das hätte auch beim Ziehen passieren können.

Noch ein Remis:

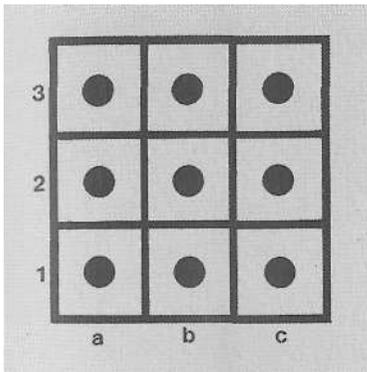
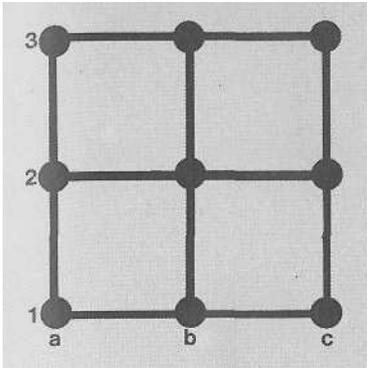
1. a d
2. b f c
3. g d-e
4. b-i f-h
5. g-d c-b
6. d-f

Remis.

Wenn der Stein im Zentrum nie mehr gezogen wird, so kann kein t Gewinn mehr möglich sein, wie diese Stellung zeigt:



Die einfache Mühle



Das ist die einfachste Form des Mühlespiels, zu der man sich den Spielplan selbst anfertigen kann. Man zeichnet entweder ein Quadrat, das man in 4 kleinere Quadrate unterteilt und setzt die Steine auf die Schnittpunkte der Linien.

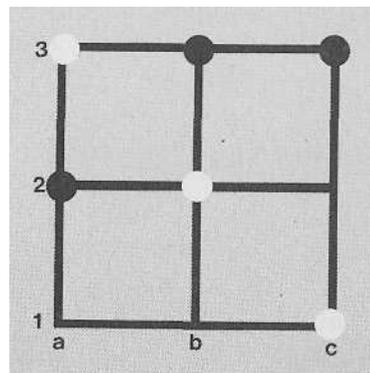
Man kann auch ein Quadrat in insgesamt 9 Felder unterteilen, um dann die Steine in diese Felder einzusetzen.

Man hat also 9 Spielpunkte und jedem Spieler stehen 3 Steine zur Verfügung. Die Steine werden abwechselungsweise gesetzt, dann wird gesprungen. Man zieht nicht von einem Feld (oder von einem Punkt) zum anderen, sondern man kann sich frei bewegen. Beide Spieler versuchen, so schnell wie möglich eine Mühle zu bilden - und dabei auch zu verhindern, dass der Gegner eine Mühle bilden kann.

Nach den Erfahrungen und der Theorie gibt es weder für Weiß noch für Schwarz Vorteile oder zwingende Gewinnwege. Nur wenn der Gegner Fehler macht, kann man eine Partie für sich entscheiden.

Hier nun einige Remis- und Verlust-Varianten beim Springen und Ziehen.

Diese Stellung ergibt sich nach dem Setzen:



1. b2 b3 c3
2. c1

Nicht a1 oder b1 wegen 3. c2

3. a3 a2! verliert wegen
3. - c2 4. b2-a1.

Eine unentschiedene Position.
Weiß gewinnt:

1. a1 c3
2. b2 b1?
3. a2

Und nochmals:

1. a1 c3
2. b2 a2?
3. b1

Daher:

- 1.a1 c3
2. b2 c1!
3. c2 a2!

Unentschieden, da kein Gewinn möglich.

In den folgenden Beispielen wird gezogen:

- 1.a1 c3
2. b2 a3
3. b3! b1
4. a1-a2 c3-c2

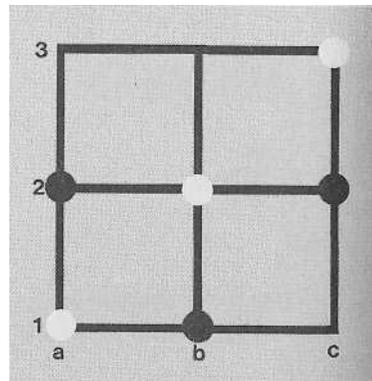
Remis. Natürlich nicht 4. -, b1-a1 oder b1-c1 wegen 5. b2-b1! oder 5. b2-c2! Weiß würde gewinnen.

Nochmals ein Remis:

1. b2 b3
2. c1 a3
3. c3! c2!
4. c1-b1

Ungünstig wäre 4. b2-b1? wegen 4. -, b3-b2!!

4. - a3-a2
5. b1-a1 c2-c1 Remis.



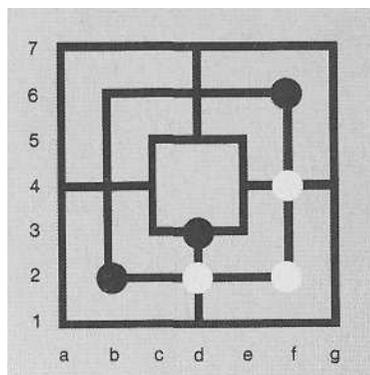
In dieser Stellung ist Schwarz am Zug, er kann nur a2-a3 ziehen und keiner kann mehr gewinnen. Auf b1-c1? käme a1-b1 oder auf c2-c1? würde c3-c2! folgen und Schwarz müsste den Punkt a2 für die weiße Mühle preisgeben.

Das 3-Stein-Mühlespiel



Bei dieser Spielart werden auf dem normalen Mühlespielplan nur jeweils 3 Steine gesetzt. Jeder Spieler versucht, beim Setzen oder durch Springen eine Mühle zu bilden. Man spielt also nach dem Setzen gleich wie beim Endspiel im normalen Mühlespiel. Da Weiß immer drohen bzw. das Spiel dirigieren kann, ist sein Sieg so gut wie sicher. Dazu muss er aber präzise spielen (und die folgenden Anleitungen beachten). Wenn Schwarz auch ein Routinier wäre und immer den richtigen Stein zöge, so hätte er kaum Chancen für ein Unentschieden oder gar einen Sieg. Diese Spielvariante ist also eine recht einseitige Angelegenheit.

Nun ein Beispiel:



1. d2 d3

Schwarz muss die taktische Freiheit des weißen Steins einschränken.

2. f2

Weiß muss drohen.

2. - b2
3. f4! f6
4. f2-g4 f6-e4

Falls 4. -, d3-e4 so folgt 5. f4-g1 und 6. g4-d1 und Weiß gewinnt.

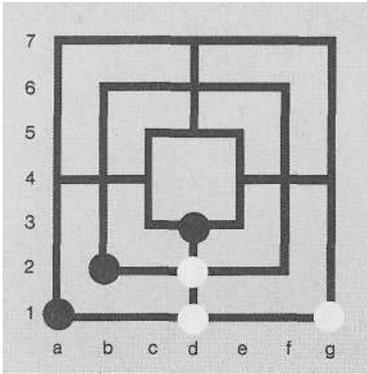
5. d2-g7 d3-g1
6. g4-d7 b2-a7
7. g7-d6 g1

oder e4 oder a7-d5

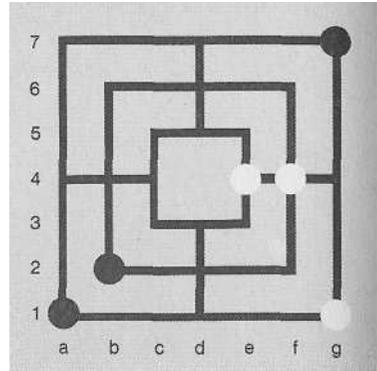
8. d7-f6

Weiß hat 2 offene Mühlen und gewinnt.

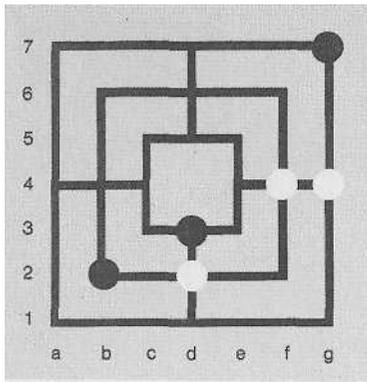
Ein weiteres Beispiel:



- | | |
|----------|-------|
| 1. d2 | b2! |
| 2. d1 | d3 |
| 3. g1 | a1 |
| 4. d1-g4 | a1-g7 |
| 5. g1-f4 | |



- | | |
|------------|-------|
| 8. - | b2-g4 |
| 9. e4-f6 | g7-f2 |
| 10. f4-d6! | f2-b6 |
| 11. f6-d5 | b6-d7 |
| 12. g1-c5 | g4-e5 |
| 13. d5-b6 | e5-f6 |
| 14. d6-b4 | d7-b2 |
| 15. b6-c4 | |



- | | |
|----------|-------|
| 5. - | d3-e4 |
| 6. g4-d1 | e4-d3 |
| 7. d2-g1 | d3-a1 |
| 8. d1-e4 | |

und Sieg.

Eine Variante von Schwarz mit dem Zug:

- | | |
|----------|-------|
| 4. - | b2-g7 |
| 5. g1-f4 | g7-e4 |
| 6. g4-f2 | |

Weiß gewinnt.

Eine weitere Variante:

- | | |
|----------|-------|
| 4. - | d3-g7 |
| 5. g7-e4 | g7-f4 |
| 6. g1-e3 | a1-e5 |
| 7. e4-d3 | |

Weiß gewinnt.

Spielvariante der 3-Stein-Mühle:

1. d2 g7
2. d1! d3
3. g1 a1

Nach dem Setzen wird nur gezogen und nicht gesprungen. So einfach das Spiel scheint, es hat auch seine Tücken. Ein Unentschieden liegt ziemlich nahe, denn will man nicht verlieren, droht man einfach mit einer Mühle oder blockiert einen Stein des Gegners.

Remis. Nicht etwa so:

1. d2 g7
2. d3? d1
3. g4 a4!

Als Beispiel:

1. d2 g7
2. b4 g1
3. g4 f4
4. b4-c4 g7-d7
5. g4-g7?

und gewinnt.

Konzentriertes Nachdenken ist bei dieser Spielart auch bei scheinbar einfachen Stellungen notwendig.

Der Zug verliert wegen 5. -, g1-g4! Denn es droht dann 6. -, f4-f2 und 7. -, d7-d6 oder nach 6. d2-f2, d7-d6. Weiß kann aber einfach 4. d2-d1 ziehen und g1 ist lahmgelegt, das Spiel ist unentschieden.

Hat man einen schwächeren Gegner vor sich, so versucht man, auf Gewinn zu spielen, ohne die Sicherheiten zu einem Remis aus der Hand zu geben:

1. d2 d6
2. f4? d5!
3. d7

und Schwarz bekommt mit 3. -, e5 eine Mühle.

Will man sofort mit einer Mühle drohen, dann antwortet man so:

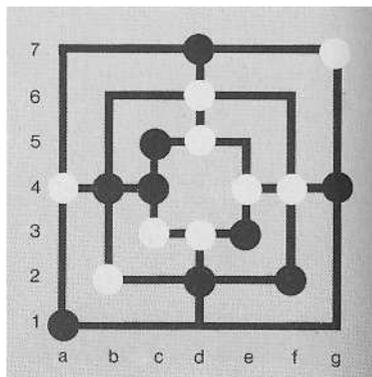
Das 10-Stein-Mühlespiel



Einige Mühlespieler haben damit begonnen, auf dem normalen Spielfeld mit 10 statt nur 9 Steinen zu spielen. Dabei ist die Wahrscheinlichkeit geringer, dass eine Partie unentschieden endet. Wenn 20 Steine auf dem Feld liegen, ist es natürlich leichter möglich, den Gegner einzuschließen. Zudem muss man dem Gegner mindestens 4 (bei 9 Steinen nur 3) Steine entfernen, sofern man sicher sein will, nicht zu verlieren. Besitzt der Partner 6 oder weniger Steine kann man ja bei richtiger Fortsetzung kaum verlieren.

Dagegen gewinnt beim normalen Mühlespiel mit 9 Steinen Schwarz häufig, da er nach dem Setzen eine freie Linie besitzt und so eine Mühle bilden kann.

Das Beispiel zeigt die Stellung nach 9 gesetzten Steinen. Würde man mit 9 Steinen spielen, würde Weiß am Zug klar verlieren:



10. d6-b6

Er hat nichts Besseres.

10.- d7-d6

Weiß steht im Zugzwang!

11. g7-d7 d2-d1

12. d7-g7 g4-g1/xg7

und Schwarz gewinnt.

Spielt man in dieser Ausgangsstellung aber mit 10 Steinen, so könnte Weiß mit 10. d1! Unentschieden halten.

Zum Beispiel:

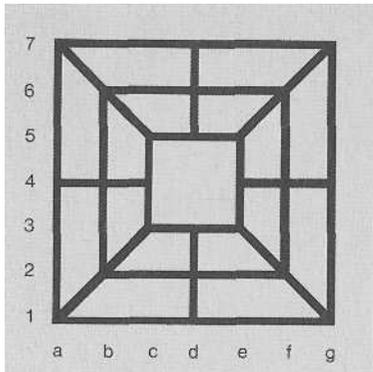
10. - f6

Er hat nichts Besseres.

11. d1-g1 d2-d1
12. b2-d2 b4-b2
13. e4-e5

und dieser Stein kann ziehen, weil
13. -, e3-e4 wegen einer weißen
Mühle nicht ratsam ist.

Die Armenische Mühle, ein 10-Stein-Mühlespiel



Das Spielfeld der Armenischen Mühle unterscheidet sich von der normalen Mühle durch die Diagonallinien, die durch die Ecken der Quadrate gehen. Da diese Pläne im Handel häufig erhältlich sind, kennen manche nur diese Spielart.

Das Spielfeld sieht auf den ersten Blick komplizierter aus, das Spiel ist aber keineswegs schwieriger, sondern eher einseitiger. Der Ansetzende, also Weiß, hat einen gewaltigen Vorteil. Wenn Schwarz auch zur Verteidigung alle Register zieht, er ist meistens verloren. Weiß kommt frühzeitig zur Mühlebildung, dies wirkt sich verheerend aus, weil die Mühlen nach vielen Seiten offene Zugmöglichkeiten haben. Vielfach ergeben sich schnell erzielte Niederlagen.

Ist Schwarz ein gewiegter Kenner, der gegen einen schwächeren Gegner antritt, so hat er noch gute Chancen, wenn er frühzeitig die Eckpunkte des mittleren Quadrates besetzt.

Einschließen ist fast unmöglich, da die Diagonalen immer Gelegenheit zum Entweichen geben. Die nachstehenden Partien demonstrieren den Vorteil von Weiß.

Die 1. Partie:

1. b2 f6

Beide Spieler besetzen einen Eckpunkt im mittleren Quadrat. Dies sind die taktisch wichtigsten Positionen, man steht auf 3 Linien und hat 4 Zugmöglichkeiten.

2. b6! b4?

f2 wäre besser, wie die nächste Partie zeigen wird.

3. f2! d2

Weiß besitzt nun 3 Eckpositionen im mittleren Quadrat und bekommt schnell die Oberhand.

4. g7!

Schwarz hat keine vernünftige Drohung mehr.

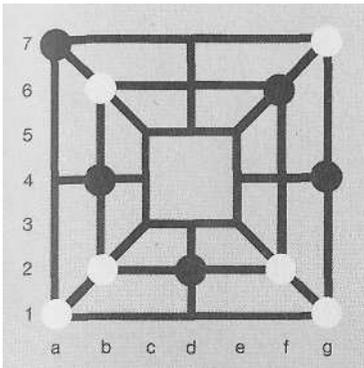
4. - a7

Etwas besser wäre a1, doch auch dieser Zug würde keinen Ausgleich bringen.

5. g1 g4

Besser als e3, da Schwarz nun 6. - , e4! drohen kann.

6. a1!!



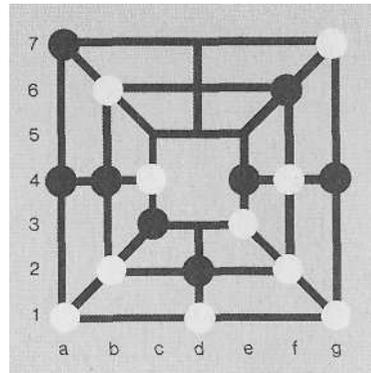
Weiß eröffnet 3 Mühlen und bereitet den siebringenden Angriff vor.

6. - c3
 7. e3/xc3 c3
 8. d1/xd2 d2
 9. c4

Schwarz hat keine Chance mehr. Es könnte folgen:

9. - e4
 10. f4 a4

Dieser Zug von Schwarz wurde erzwungen, denn sonst würde Weiß einfach die Mühle öffnen.



11. e3-d3 e4-e3
 12. g7-d7 f6-d6
 13. f4-f6

Schwarz verliert wegen Zugzwang.

Die 2. Partie:

1. b2 f6 f2
 2. b6

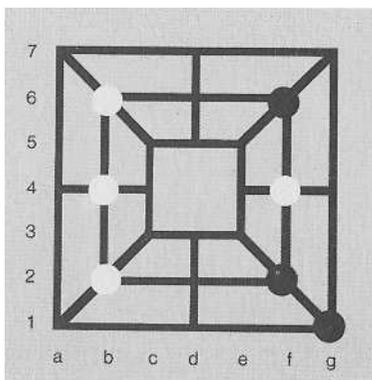
Schwarz lässt eine weiße Mühle zu, besitzt dafür auch 2 der wichtigen Eckpunkte.

3. b4/xf2 f2
 4. f4??

Zu passiv, Weiß sollte die schwarze Mühle zulassen, sonst ergreift Schwarz die Initiative und hält Unentschieden. Besser wäre der Zug 4. a1! wie die 3. Partie zeigen wird.

4. - g1!

Nun ist Schwarz am Drücker

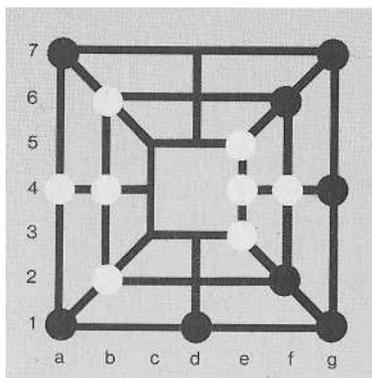


- 5. e3 g7
- 6. e5 g4/xe5
- 7. e5 a7!

Schwarz behält die Initiative, lässt eine weiße Mühle zu und rettet so das Unentschieden.

- 8. e4/xa7 a7
- 9. d7 a1
- 10. a4 d1/xd7

Die Stellung ist ausgeglichen



- 11. b4-c4 g7-d7
- 12. c4-b4/xf6

Jeder schlägt noch solange wie er kann, dann reichen die Kräfte zu einem Sieg nicht mehr aus.

- 12. - d7
- 13. e5-f6 g7/xa4
- 14. f6-e5/xa4! a1-a4

Remis.

Die 3. Partie:

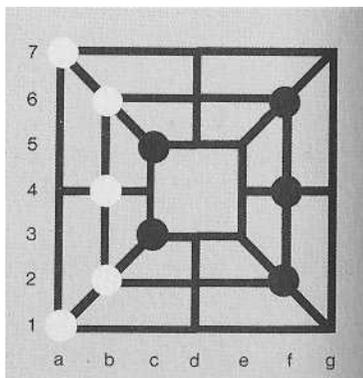
- 1. b2 f6
- 2. b6 f2
- 3. b4/xf2 f2
- 4. a1!!

Viel stärker als f4, denn so hält Weiß seinen Vorsprung.

- 4. - f4/xa1
- 5. a1 c3
- 6. a7!

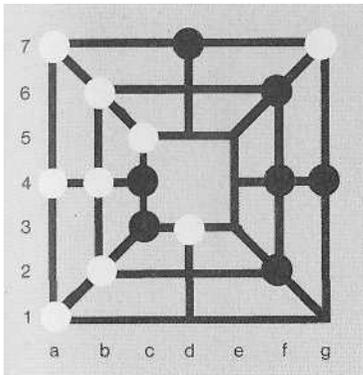
Weiß startet einen siegreichen Angriff.

- 6. - c5



Besser wäre 6. -, a4, was aber nach 7. c5/xc3, c3 8. g7, d7 9. g1, g4 10. d1/xg4, g4 11. b6-d6! für Schwarz ebenfalls verloren ist. Weiß hat eine offene Doppelmühle.

- 7. a4/xc5 c4
- 8. c5/xc4 c4
- 9. g7 d7
- 10. d3! g4



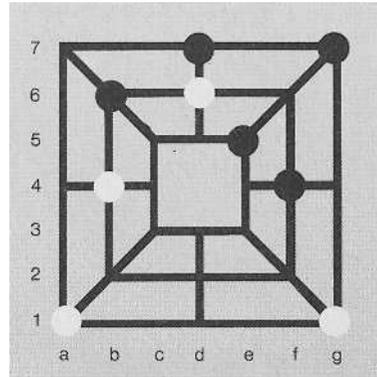
- 11. b6-d6 f4-e4 und xf2
- 12. d6-b6/xe4

Weiß hat gleichzeitig 2 Mühlen geschlossen und kann 2 Steine schlagen. Spielt aber Schwarz nicht 11. -, f4-e4, so kann Weiß mit a1-d1 eine weitere Mühle öffnen und der Rest wäre leicht zu bewältigen.

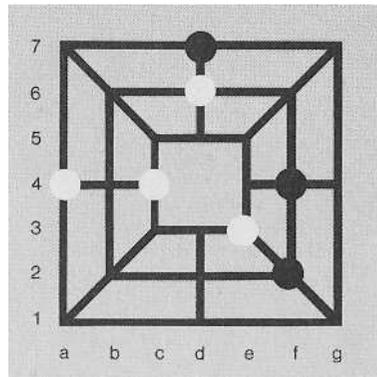
Interessant ist bei der Armenischen Mühle das Springen. Es ergeben sich ganz andere Möglichkeiten wie bei der normalen Mühle. Wer 5 oder mehr Steine hat, kann leicht Zwick- oder Doppelmühlen aufbauen. Dies ist

von entscheidender Bedeutung. Im Gegensatz zum normalen Mühlespiel gelingt es selten, mit 3 gegen 4 oder mehr Steine zu gewinnen.

Diese Stellung macht die Kraft der Diagonale deutlich:



Es gewinnt Schwarz mit 1. -, f4-f6/xd6 und falls 2. b4-d1/xd7 und Schwarz könnte beispielsweise so ziehen 2. -, g7-d7!

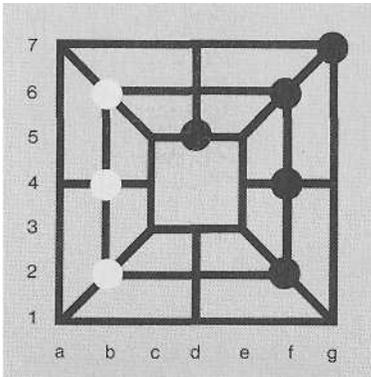


In diesem Beispiel kann Schwarz (am Zuge) ausnahmsweise gewinnen. Die weißen Steine haben keinen Zusammenhang.

1. - d7-f6/xc4
2. a4-d5 f4-d7

Mit dem 3. Zug sperrt Weiß die schwarze Mühle, doch kontert Schwarz mit 3. -, f2-g7! und Weiß hat das Nachsehen. Hätte Weiß 2. a4-e5 gezogen, würde Schwarz mit 2. -, f6-e4! 2 Mühlen bekommen.

Diese Partie ergibt ein Unentschieden:

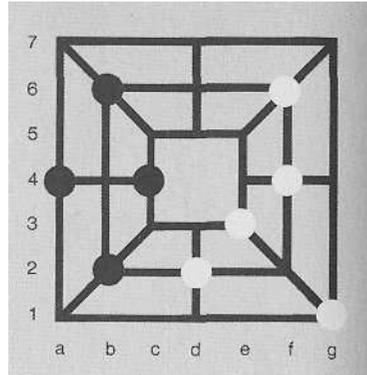


Weiß kann den Sieg nicht erzwingen und darf höchstens noch ein Stück schlucken, die schwarzen Steine sind zu gut gruppiert.

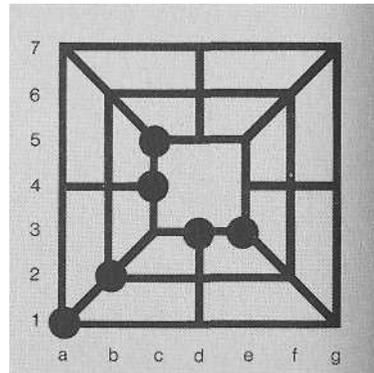
1. b4-e5 f2-g1
2. e5-b4/xg1!

Remis.

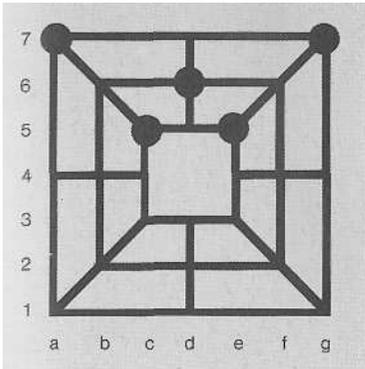
Falsch wäre 2. e5-b4/xg7?, d5-e5
 3. b4-f2, f6-g7 (2 offene Mühlen)
 4. b6-d2/xg7, g1-e4 und Weiß wäre erledigt.



In diesem Beispiel stellt Weiß am Zug mit d2-f2 eine Doppelmühle her und ist berechtigt, 2 Steine zu schlagen.



Diese Stellung zeigt, dass es theoretisch möglich ist, mit einem einzigen Stein 3 Mühlen zu bilden und dann mit einem Streich 3 gegnerische Steine zu schlagen.



Mit 5 Steinen können 4 Mühlen gebildet werden, wie dieses Beispiel zeigt.

Bei der Armenischen Mühle kann man auch 11 oder 12 Steine benützen, die Strategie bliebe sich gleich, nur wären die beiderseitigen Chancen begrenzter.

Es gibt auch eine Regel, nach der mit ein und derselben Mühle nur einmal ein Stein geraubt werden darf. Da dies aber ein unpraktischer Modus ist, wird hier nicht weiteres darauf eingegangen.

Die Lasker'sche Mühle



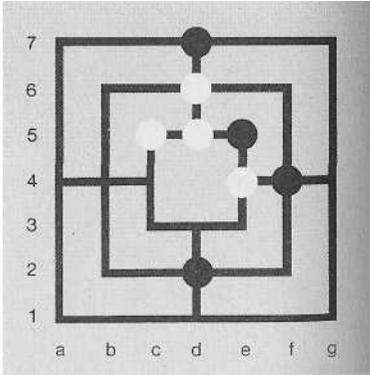
Der ehemalige deutsche Schachweltmeister Emanuel Lasker (1868-1941, Schachweltmeister von 1894-1921), empfahl in seinem Buch „Brettspiele der Völker“ (Berlin 1931) folgende Abänderung der Zugregel beim Mühlespiel:

Ein Zug bestehe im Setzen eines Steines auf ein freies Feld oder dem Zug eines schon gesetzten Steins auf einen freien Nachbarspunkt. Solange ein Spieler noch Steine hat, kann er jederzeit nach seinem Belieben entweder setzen oder ziehen. Die Zahl der Steine zu Beginn soll 9 oder (nach Lasker) noch besser 10 sein. Es entstehen dann häufig sehr interessante Partien, die relativ selten unentschieden ausgehen sollten. Besonders gut ist es bei dieser

Spielart, eine Mühle zu machen und diese, bevor man neue Steine ausstellt, sofort wieder öffnet. Dadurch zwingt man den Gegner, um die Mühle zu verstopfen, einen Stein aus seiner Hand aufs Brett zu legen. Man vermindert so die Reserven seines Widersachers. Der Spieler, der mehr Steine in Reserve zu halten vermag, wird meistens gewinnen, weil ja ein Reservestein der beweglichste ist, d. h: er kann zuletzt gesetzt werden und der letzte Stein ist im Mühlespiel bekanntlich der beste!

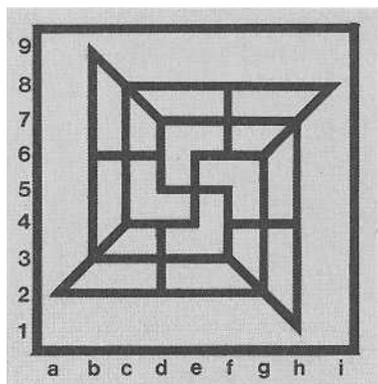
Nun ein Beispiel:

1. d6 d2
2. c5 f4
3. d5 d7
4. e5/xd7 d7
5. e5-e4 e5



In dieser Stellung ist Weiß im Vorteil: Schwarz hat schon einen Stein verloren und nur 4 Steine zum Setzen. Weiß hat noch 5 Reservesteine. Daraus folgt, dass bei dieser Spielart die Bildung einer Mühle immer verhindert werden muss, wenn sie wieder geöffnet werden könnte, also keine Möglichkeit besteht, sie einzuschließen.

Die Rautenmühle



Für Spieler, die das 9- und 10-Stein-Spiel praktisch und theoretisch ausgekostet haben, bietet die Rautenmühle ein neues, spannendes und vielseitiges Spiel.

Beiden Parteien stehen 12 Steine zur Verfügung. Soviel Mühlen man mit einem Stein schließt, soviel gegnerische Steine kann man schlagen. Auch Diagonalmühlen zählen! Wer nur noch 3 Steine hat, darf springen. Die Regeln sind im allgemeinen gleich wie beim normalen Mühlespiel.

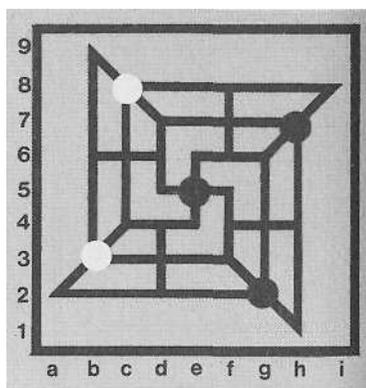
Es sieht aus, als ob Weiß unter den gleichen, günstigen Voraussetzungen ans Setzen gehen könnte, wie bei der armenischen Mühle. Das ist jedoch nicht der Fall. Erstens spielt man mit je 12 Steinen und die Diagonalmühlen haben zum zweiten eine schwächere Wirkung. Schwarz kann sich gut verteidigen.

Theoretische Abhandlungen würden nun viel zu weit führen, dafür sollen einige Partien ausführlich beschrieben und kommentiert werden. Allerdings werden nur Beispiele gezeigt und keine ausgefeilten Taktiken, da es zu viele Varianten gibt.

Strategische Gesichtspunkte:

In dieser Darstellung sind die strategischen Schwerpunkte, die von erheblicher Bedeutung für das Spiel sind, eingezeichnet.

Die 1. Partie:



1. b3 h7
2. g2

Es ist ein Unterschied, ob man die indirekte Verbindung nach g2 oder c8 anstrebt. Weiß gerät so in Entwicklungsnachteil.

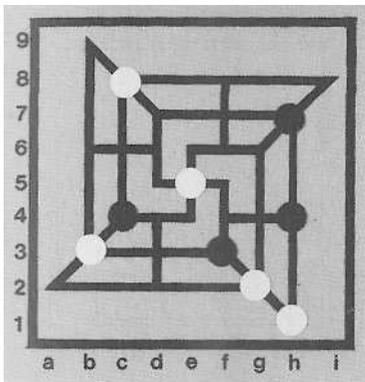
2. – h4 f3
3. h1

Würde Weiß 3. c8 setzen, würde Schwarz mit c4 parieren.

4. c8 c4!

Für Schwarz wäre 4. -, d7 mit 5. -, e5 verlockend gewesen, doch käme er leicht ins Hintertreffen. Die wichtige weiße Verbindungslinie muss unterbunden werden.

5. e5



Ob und wann das Zentrum zu besetzen ist, ist eine heikle Entscheidung, hier geschieht es wohl zu früh.

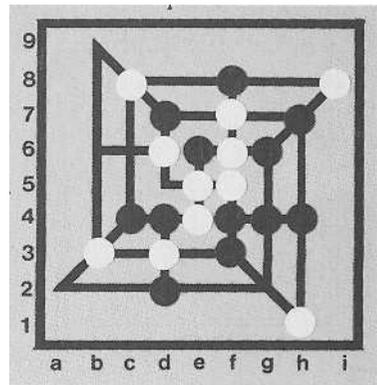
5. - d7
 6. f7 g6
 7. i8 f8
 8. d6?

Der spielentscheidende Schnitzer! Weiß müsste 8. f4 setzen und hätte Ausgleich.

8. - e6
 9. f6 d4
 10. e4 d2
 11. d3 f4
 12. f5

Weiß hat nichts Besseres mehr. Auf 12. b6 würde f5/xd3 folgen!

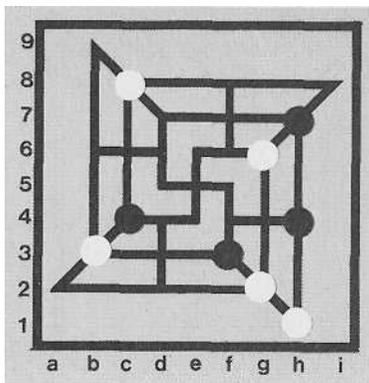
12. - g4/xg2



13. d6-d5/xf8 f3-g2/xh1
 14. i8-f8/xh7 g2-h1
 15. f8-i8 d2-g2/xf7

Schwarz gewinnt mit der Zwickmühle g6-h7, die durch f4-f3 gesichert bleibt.

Eine 2. Partie:



1. b3 h7
2. g2 h4
3. h1 f3
4. c8 c4!
5. g6

Eine gute Idee! Auch die Steine von Schwarz sind eingeklemmt.

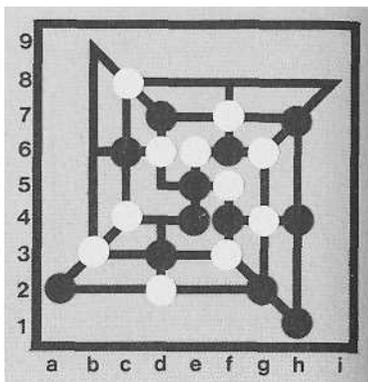
5. - g4!
6. f4 d7
7. f7 f6
8. d6 b6
9. d4 d2
10. e5 d5
11. c6 f8!!

Nicht etwa 11. -, e6? Schwarz würde den Kürzeren ziehen, da 12.18, f8 13. d4-d3, d2-a2 14. g2-d2 Schwarz muss nach 15. e5-e4 eine Mühle freigeben.

12. e6 e4
13. d4-d3 e4-d4
14. e5-e4 d5-e5
15. d6-d5 d7-d6
16. c8-d7 f8-c8

Mit einem Remis ist hier zu rechnen.

Eine weitere Partie:



1. b3 h7
2. c8 g2
3. c4 c6
4. g6 a2
5. d2 h1
6. f3 h4/xf3
- 7.13 d3
8. d6 d7
9. f7 f6
10. g4 e5
11. f5 e4!
12. e6! f4

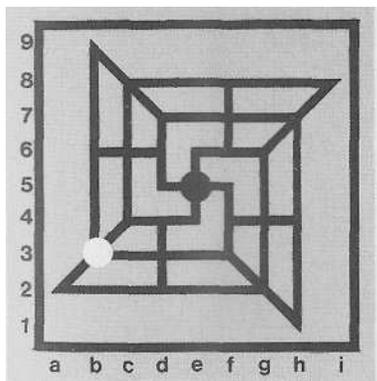
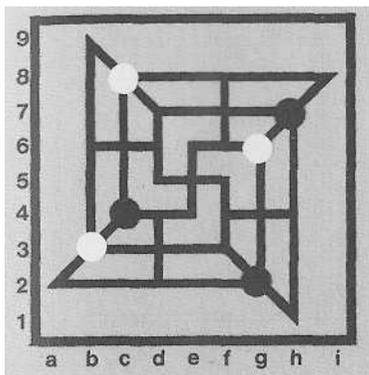
Wenn beide Spieler vorsichtig operieren, ist ein Unentschieden möglich.

Die letzte Partie:

1. b3

Es ist nicht ratsam, mit dem ersten Zug das Zentrum zu besetzen (e5). Stärker ist es, sich eines strategisch wichtigen Punktes zu bemächtigen: b3, g2, h7 oder c8.

Nimmt Weiß beim Ansetzen e5 in Besitz, so verschenkt er ein wichtiges Tempo und Schwarz kommt mit dem Setzen des letzten Steines in Vorteil.



1. - h7

2. c8 g2

3. g6 c4

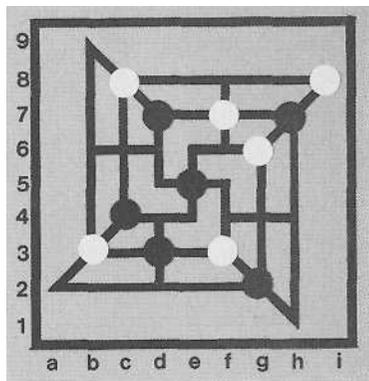
Jeder deckt die strategisch wichtigen Stellen des Gegners ab.

4. f3 d3

5. i8 d7

6. f7 e5?

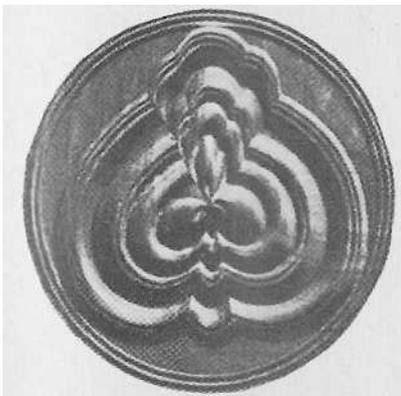
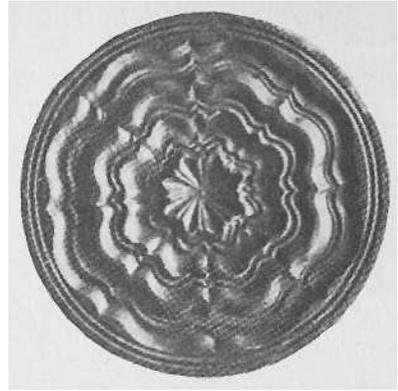
Schwarz besetzt voreilig das Zentrum und vernachlässigt so die Deckung der weißen Steine sträflich, dies führt zum Verlust der Partie. Die Bildung einer guten Mühle sollte immer sofort verhindert werden!



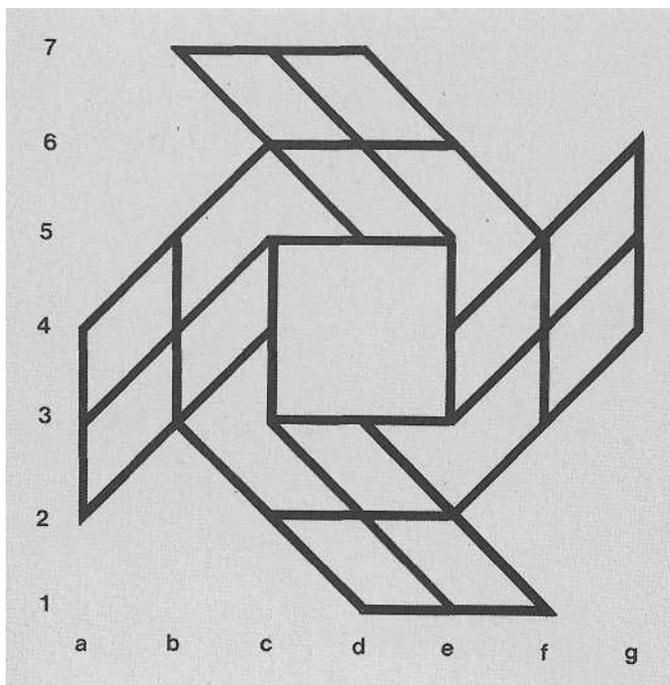
Weiß gelingt nun ein Angriffswirbel, der stark an das Vorgehen bei der Armenischen Mühle erinnert.

7. f8/xd3 d3

Besser wäre vielleicht 7. -, f6, doch würde 8. d3/xf6! folgen und Weiß hätte eine sehr starke Mühle.



Die Sonnen-Mühle

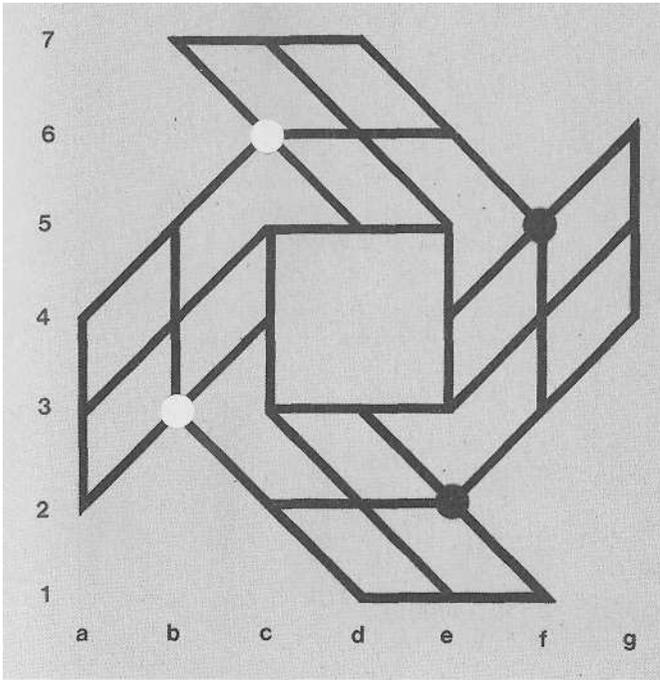


Diese Spielart ist taktisch ähnlich zu spielen wie die Rauten-Mühle. Auf 24 Linien sind 32 Spielpunkte aufgezeichnet. Der Plan sieht wie eine stilisierte Sonne aus.

Beiden Spielern stehen je 12 Steine zur Verfügung. Schließt man durch Setzen oder Ziehen eines Steines gleichzeitig zwei oder drei Mühlen, darf man dem Gegner die entsprechende Zahl Steine wegnehmen. Ähnlich wie bei der

Rauten-Mühle, darf Weiß nicht blindlings angreifen und Mühlen bilden, weil sonst sein Spiel unbeweglich wird.

Vielmehr gilt es, die strategischen Schwerpunkte b3, c6, e3 und f5 zu besetzen. Von diesen Punkten aus haben die Steine vier Zugmöglichkeiten und da sie auf drei Linien sitzen, haben diese Steine eine optimale Lage. Jeder der beiden Spieler wird versuchen,

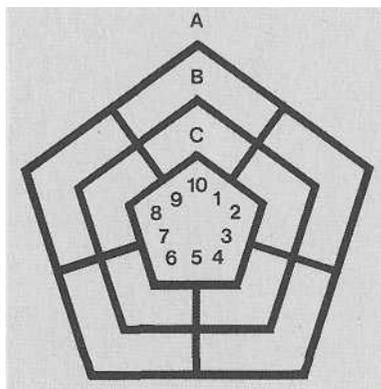


mindestens zwei dieser Punkte zu besetzen. Anschließend wird jeder versuchen, möglichst viele Drohungen des Gegners zu parieren. Weitere starke Felder, von denen man möglichst viele in Besitz nehmen sollte, sind die Quadrastecken c3, c5, e3, e5 und die Flügelkreuze b4, d2, d6 und f4. Der Spieler, dem es gelingt, beim Setzen mehr als die Hälfte der taktisch wichtigen Punkte zu besetzen, wird beim Ziehen im Vorteil sein. Bei dieser Mühle-Variante wird ein Spieler nicht so schnell in Zugzwang geraten wie bei der Rauten-Mühle, weil nach dem Setzen mindestens

noch acht Felder frei sind (der Spielplan enthält 32 Punkte, und es werden 24 Steine gesetzt). Bei der Rauten-Mühle, deren Spielplan nur 29 Felder aufweist, sind nach dem Setzen nur noch fünf Punkte frei, falls kein Stein geschlagen wurde.

Das Spiel ist als magnetisches Taschenspiel erhältlich. Bezugsquellennachweis durch Luwor AG, Lindenhofstr. 20, CH-8645 Jona-Rapperswil.

Die Fünfeck-Mühle



Bei der Fünfeck-Mühle, die 30 Spielpunkte und 20 Linien hat, gelten die gleichen Regeln, wie beim normalen Mühlespiel. Jedoch wird mit 11 Steinen statt 9 Steinen gespielt.

Bei dieser Spielart hat Schwarz die besseren Chancen. Das muss aber nicht bedeuten, dass Weiß von vornherein verloren hat, er hat knappe Remis-Möglichkeiten.

Die beiden folgenden Partien geben ein ungefähres Bild des möglichen Spielverlaufs.

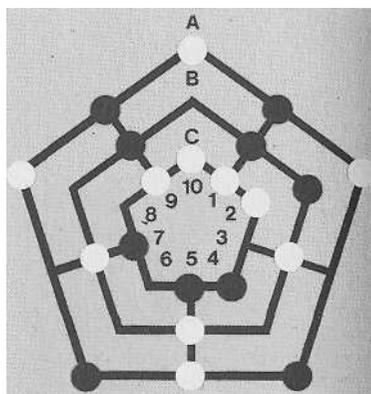
Die 1. Partie:

1. B5 B9
2. B3 B1

Schwarz lässt Weiß 3 Kreuzungen

3. B7 C5
4. C9 A4
5. C1 A6
6. A5 C3
7. A2 C7
8. A10 A1
9. A8 A9
10. C10 B2
11. C2/xC3 C4

Die Steine sind gesetzt, Weiß ist am Zug, doch ist er erledigt:



12. A2-A3 B9-B10/XB3

Schwarz gewinnt. Eine Variante:

12. C2-C3 B9-B10/XC3
13. B3-C3 C7-C6/XC1
14. B7-C7 B1-C1

Für Weiß ist es wiederum hoffnungslos.

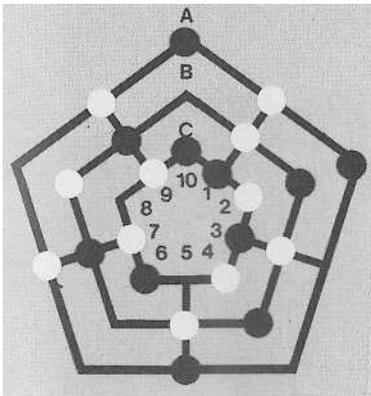
Die 2. Partie:

1. B5 B9
2. B1 B7
3. B8

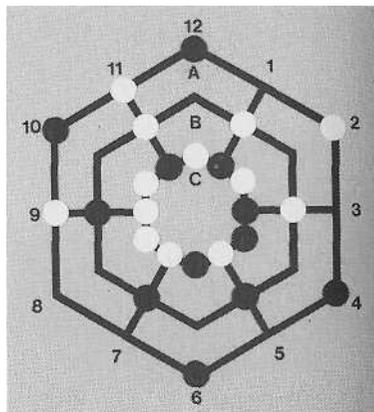
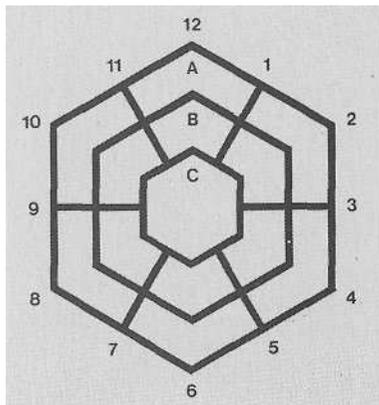
Die Punkte ähnlich wie beim 9-Stein-Spiel, um sich vor einem Verlust zu retten.

- 3. – B3
- 4. C9 C1
- 5. A3 A5
- 6. A7 A10
- 7. C2 A2
- 8. A1 C6
- 9. C4 C3
- 10. C8 C10
- 11. A9 B2!
- 12. C8-C7 B3-B4
- 13. A3-B3

Remis wie diese Stellung zeigt:



Die Sechseck- oder Wabenmühle



1. B1 B7
2. B11 B5
3. B3 B9

Auch bei dieser Spielart gelten dieselben Regeln wie beim normalen Mühlespiel doch jeder Spieler verfügt über 13 Steine.

Schwarz hat bessere Aussichten, das Spiel zu seinen Gunsten zu entscheiden. Die Ursache ist das große Raum-Verhältnis, Weiß wird Mühe haben, Schwarz an der Bildung einer Mühle mit dem letzten Stein zu hindern.

Zwei Beispiele sollen die Spielmöglichkeiten verdeutlichen. Die 1. Partie:

Weiß sollte dieses Aneinanderreihen der schwarzen Steine nicht dulden. Dies zeigt dann die 2. Partie.

4. C7 C1
5. A9 A12
6. A2 A10
7. A11 C11
8. C12 C4
9. C5 C3
10. C2 A6!
11. C8 C6 B6
12. C10

Schwarz droht mit einer Zwickmühle bei A8.

13. C9/xB6 A4

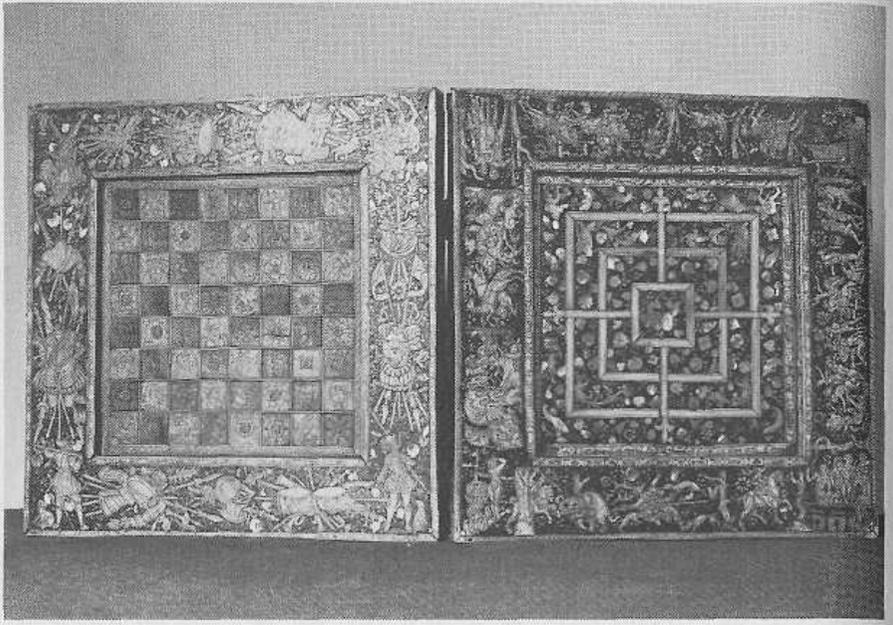
Weiß kann aufgeben. Die Schlussstellung ist in diesem Bild dargestellt.

Die 2. Partie:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. B1 | B7 |
| 2. B9 | B5 |
| 3. B3! | B11 |
| 4. C11 | C1 |
| 5. A5! | A2 |
| 6. C7 | C3 |
| 7. C2 | A12 |
| 8. A1 | A10 |
| 9. A11 | C9 |
| 10. A8 | A4 |
| 11. A3 | B12 |
| 12. B10 | B8 |
| 13. B6 | C6 |
| 14. B3-B4 | C3-B3! |

Remis. Der Zug 14. -, C3-C4?
würde verlieren.

Da die Spielweisen hier zu
vielseitig sind, soll auf die Theorie
nicht weiter eingegangen werden.



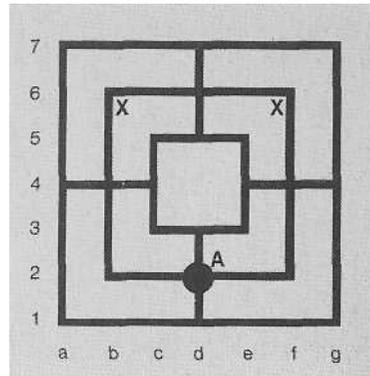
Brettspiel aus Süddeutschland um
1560 - 1580. Vgl. die Abbildung,
auf Seite .46

Die Springer-Mühle oder das Rösselspiel

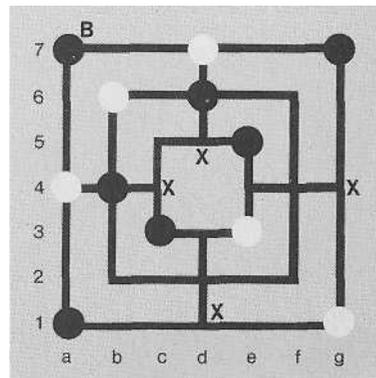
Diese Spielart wird auf dem gleichen Plan gespielt und man setzt wie bei dem normalen Mühlespiel. Wer eine Mühle geschlossen hat, kann dem Gegner einen Stein rauben.

Nach dem Setzen wird aber nicht gezogen, sondern gesprungen. Die Steine bewegen sich wie der Springer beim Schachspiel. Man darf beliebig über eigene oder gegnerische Steine hinwegspringen. Allerdings darf man nur auf ein leeres Feld springen und nicht auf einen Platz, den der Gegner innehat. Auch beim Springen versucht man, eine Mühle zu bilden, um dem Gegner einen Stein zu nehmen. Wer nur noch 3 Steine hat, darf wie beim normalen Mühlespiel auf jedes beliebige freie Feld springen.

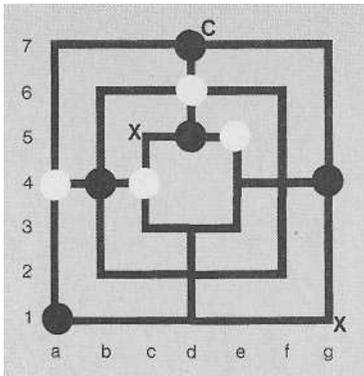
Die folgenden Bilder sollen die Zugmöglichkeiten verdeutlichen:



Zugmöglichkeiten von A auf d2 nach b6 und f6 (X). Man darf nur einmal über Eck springen.



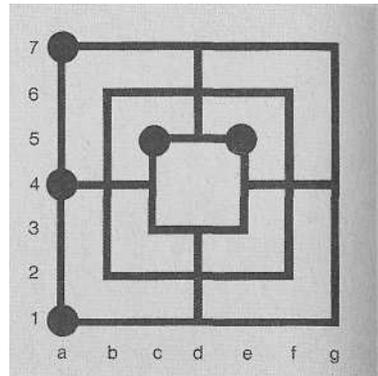
Zugmöglichkeiten von B auf a7 nach d5, c4 g4 (X) oder d1.



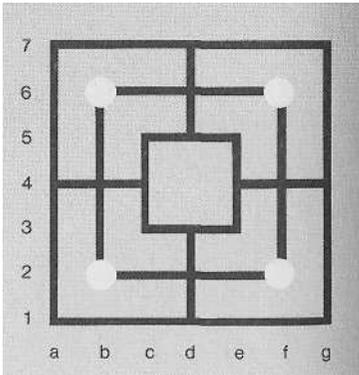
Zugmöglichkeiten von C auf d7 nach c5 und g1 (X). Die Plätze e5 und a1 sind besetzt.

Es empfiehlt sich, möglichst viele Steine ins innerste und äußerste Quadrat zu setzen, da sie dort 4 Zugmöglichkeiten haben. Im mittleren Quadrat haben sie dagegen nur 2.

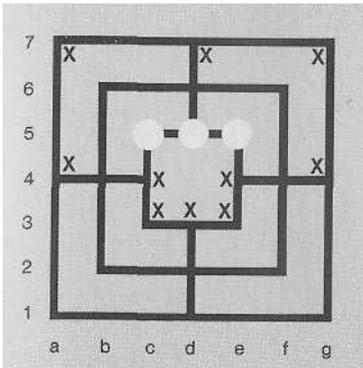
Das Einsperren ist so gut wie unmöglich. Will man gewinnen, muss man versuchen, dem Gegner alle Steine bis auf 3 zu schlagen, um ihn dann mit mindestens 2 offenen Mühlen zu überraschen.



Diese Stellung zeigt eine Zwickmühle von a7-d5 und zurück.



Diese 4 Springer bedeuten in dieser Stellung 4 offene Mühlen.

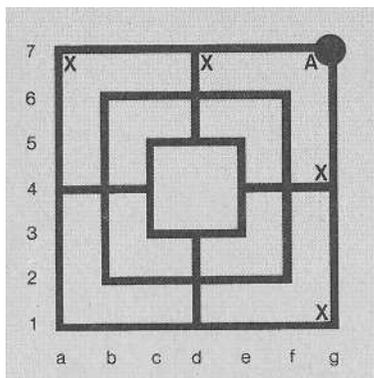


Um diese Mühle einzuschließen, werden 10 Steine (X) benötigt. Bei der Springer-Mühle hat ein Schachspieler wie auch bei der Schachmühle einen gewissen Vorteil. Er kann die Spielsituationen schneller erfassen.

Die Schachmühle

Die Schachmühle, ist eine erweiterte Spielart der Springermühle. Alle Steine besitzen auch die Eigenschaften eines Turmes wie beim Schachspiel. Außerdem dürfen die auf Eckpunkten sitzenden Steine wie ein Läufer auch über die Diagonale ziehen. Im Gegensatz zu den Springerzügen, dürfen die Turm- und Läuferzüge nicht über besetzte Felder ausgeführt werden. Ebenso darf man nicht auf besetzte Felder ziehen.

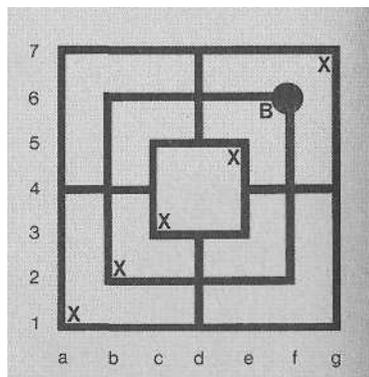
Die Zugmöglichkeiten sollen hier vorgestellt werden:



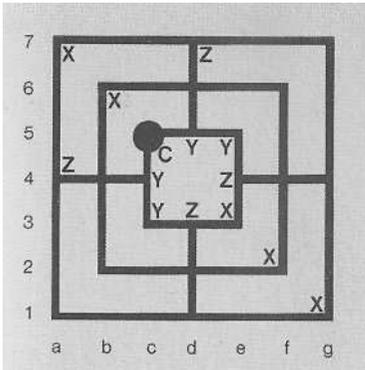
A als Turm kann im äußersten Quadrat 1 oder 2 Felder ziehen (X), also von g7 nach g4 oder g1 und nach d7 oder a7.



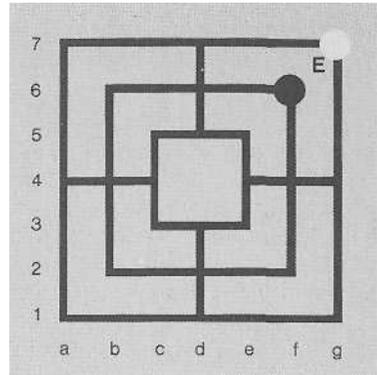
Brettstein aus Braunschweig (?), Mitte 18. Jh. Schmunzelnder Bauer, Elfenbein, 0 5,2 cm. Sammlung Bayerisches Nationalmuseum, München.



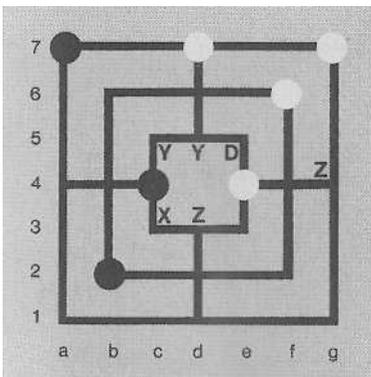
B als Läufer kann diagonal von f6 nach g7, e5, c3, b2 oder a1 ziehen (X).



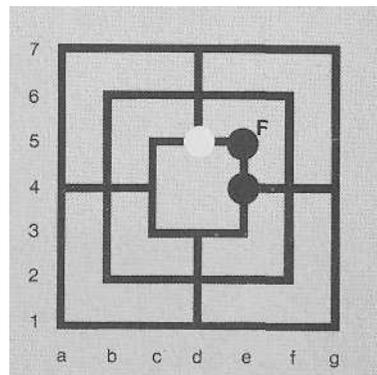
C kann als Läufer nach X, als Springer nach Z oder als Turm nach Y ziehen.



E kann sich als Läufer von g7 aus nicht bewegen, da ein Stein auf der Diagonale im Weg steht.



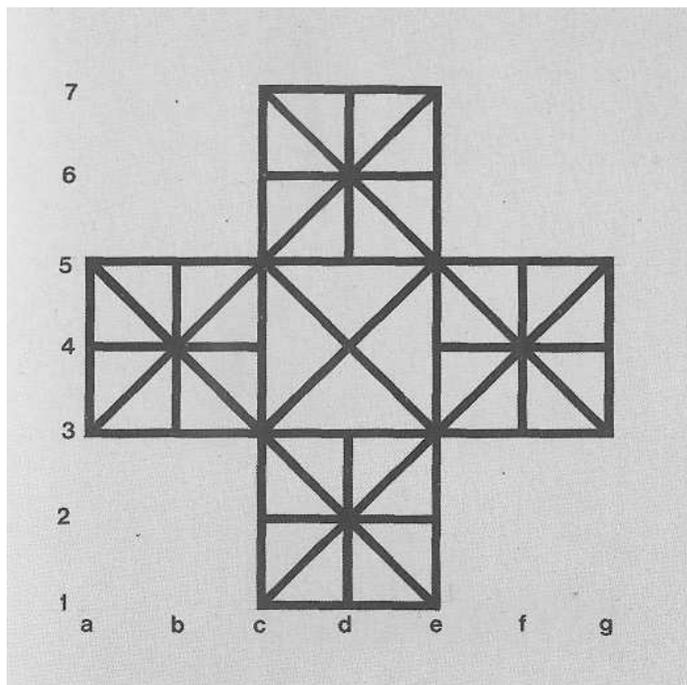
D kann als Läufer nach c3 (X), als Turm nach d5 und c5, als Springer nach d3 oder g5 (4) ziehen.



F kann als Turm nicht ziehen, da er von 2 Steinen auf d5 und e4 blockiert wird.

Eine Mühle kann wie beim normalen Mühlespiel nur auf den waagerechten und senkrechten Linien gebildet werden, nicht aber auf einer Diagonalen. Bei dieser Spielart ist es günstig, viele Steine auf die Eckfelder zu setzen, weil sie von dort aus die meisten Zugmöglichkeiten haben. Eine Mühle kann im übrigen nie blockiert werden.

Die Große Mühle



An diesem Spiel können sich 4 Spieler beteiligen, der Spielplan muss allerdings erst angefertigt werden. Er sieht aus wie die Flügel einer Windmühle und hat 33 Schnittpunkte.

Jeder Spieler hat 6 Steine. Die sich gegenüberstehenden Spieler spielen gegeneinander. Es wird der Reihe nach gesetzt, wobei man versucht, Mühlen zu bilden. Diese können auf den waagerechten, den senkrechten und auf den Diagonal-Linien entstehen.

Wer eine Mühle geschlossen hat, darf dem Gegner einen Stein wegnehmen, nicht aber aus einer geschlossenen Mühle. Jeder Spieler kann sowohl im eigenen Flügel, wie auch auf den 9 Punkten des gegnerischen Feldes Steine setzen. In der Mitte behindern sich die Steine der beiden Paare natürlich gegenseitig in ihrer Freiheit.

Sind alle Steine gesetzt, wird gezogen. Wer 3 Steine verloren hat, darf springen: über einen gegnerischen Stein auf ein freies Feld. Der übersprungene Stein wird geraubt. Wie beim Damespiel dürfen auch mehrere gegnerische Steine übersprungen werden, wenn zwischen ihnen freie Felder sind. Hat man eine Möglichkeit zum Springen und Schlagen übersehen, darf der Gegner den entsprechenden Stein nehmen. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler nur noch 2 Steine hat. Das andere Spielerpaar kann natürlich weiterspielen. Der Gewinner ist dann Gruppensieger.

Diese Spielart lässt keine ernsthafte Spielweise zu. Die Regeln sind unklar und bedürfen der Ergänzung. Das Spiel kann parteiisch ausarten, wenn ein Paar die gegnerischen Spieler gezielt auszuschalten versucht, um den Schlusskampf unter sich auszumachen.

Den einzigen Tipp, den man bei diesem Spiel geben kann, ist dieser: Die Steine sollten in zwei verschiedenen Flügeln platziert werden, eine freie Mühle des Gegners ist zu verhindern. Ein kuriose Spiel, gut geeignet für eine kurze Abwechslung.

Die Raum- oder Würfelmühle



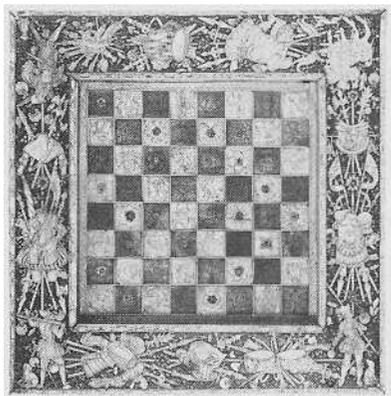
Der dreidimensionale Spielkomplex besteht aus einem Würfel, dessen Kantenmitten untereinander verbunden sind (Für Bastler: Die Seitenlänge des Würfels beträgt etwa 15 cm). Jeder der beiden Spieler verfügt über 9 Steine.

Das Spiel soll auch für 3 Spieler mit je 6 Steinen spielbar sein, doch die Steine der 3 Gegner behindern sich gegenseitig so stark, dass eine vernünftige Partie nicht möglich ist.

Gelingt es einem Spieler, auf eine der 27 waagerechten oder senkrechten Linien 3 Steine zu setzen, hat er eine sogenannte gerade Mühle und er darf dem Gegner einen Stein rauben. Zusätzlich gelten auch Quermühlen auf den 18 Flächendiagonalen und Kreuzmühlen auf den 4 Raumdiagonalen als mögliche Mühlen.

Weiß ist stark im Vorteil, da er das Zentrum besetzen kann. Von dort aus hat man 26 Zugmöglichkeiten, da dieser Punkt auf 3 Linien, 4 Würfeldiagonalen und 6 Flächendiagonalen liegt. Außerdem kann Weiß beim Setzen angreifen und Mühlen machen, die nicht eingeschlossen werden können. Sie sind stark, Schwarz hat keine Möglichkeiten entsprechend zu parieren.

Das 3-Würfel- Mühlespiel



Dieser dreidimensionale Spielkomplex besteht aus 3 Würfeln mit ineinander verschachtelten Seitenverhältnissen 1:2:3 (Für Bastler: der größte Würfel sollte eine Seitenlänge von etwa 30 cm haben). Die Würfel sind jeweils in der Mitte der Seitenkanten miteinander verbunden. Dadurch ergibt sich ein Spiel mit 6 Mühleräumen, mit 60 Spielpunkten und 48 Linien, auf denen Mühlen errichtet werden können.

2 Spieler spielen mit je 18 Kugeln, jeder mit einer Farbe. Die Kugeln werden abwechselnd auf die Schnittpunkte gesetzt. Gelingt es einem Spieler, auf einer Linie 3 Punkte zu besetzen, so darf er dem Gegner eine Kugel rauben. Sind alle Kugeln gesetzt, so kann man auf einen benachbarten Schnittpunkt ziehen.

Besitzt ein Spieler nur noch 6 Kugeln, darf er springen. Sobald ein Spieler nur noch 2 Kugeln besitzt, hat er verloren.

Es können aber auch 2 Parteien mit je 2 Spielern spielen. Jeder der 4 Spieler verfügt über 9 Kugeln, z.B. in Partei 1 der Spieler A 9 hellgrüne und der Spieler B 9 dunkelgrüne Kugeln, in Partei 2 der Spieler C 9 hellrote und der Spieler D 9 dunkelrote Kugeln. Abwechselnd setzt jeder der Spieler eine Kugel in der Reihenfolge A-B-C-D. Bringt nun eine Partei 3 Kugeln derselben Grundfarbe in eine Linie, so darf dem Gegner eine Kugel geraubt werden. Eine Mühle kann so z.B. aus einer hellgrünen und zwei dunkelgrünen Kugeln bestehen. Überraschenderweise ist vom taktischen Standpunkt aus die große 3-dimensionale Mühle viel einfacher zu spielen als das normale Mühlespiel. Weiß ist stark im Vorteil, da er angreifen kann und sogleich viele Mühlen bildet, die nicht mehr eingeschlossen werden können. Ähnlich wie bei der Armenischen Mühle gibt es so viele Angriffsmöglichkeiten, dass Schwarz zu kurz kommt, da er beim Setzen immer einen Stein im Rückstand ist.

Am besten verteidigt sich Schwarz, d.h. die 2. Partei, indem er offensiv spielt. Es wäre sinnlos, die Angriffe von Weiß decken zu wollen. Wie bei der Armenischen Mühle, kann man auch in einigen Situationen beim Setzen gleichzeitig 3 Mühlen und beim Ziehen gleichzeitig 2 Mühlen schließen. Die Chancen von Schwarz wären besser, wenn jeder Spieler über mehr als 18 Steine verfügen würde, weil dann die Mühlen blockiert werden könnten.

Bei dieser Spielart ist das Springen besonders bemerkenswert. Besitzt A nur noch 6 Kugeln, so darf er dem Gegner B nicht alle Kugeln bis auf 6 rauben, da dieser sonst im Vorteil wäre. Denn dann würden sich die Spieler abwechselnd eine Kugel rauben, wobei Spieler B immer eine Kugel mehr hätte und Spieler A als erster nur noch 2 Kugeln hätte.

Dagegen muss Spieler A versuchen, wenn er 6 Kugeln hat und Spieler B 7 Kugeln, 2 Mühlen gleichzeitig zu schließen, um dem Gegner 2 Kugeln auf einmal rauben zu können. Dann hat Spieler A den Vorsprung. Es gilt also der Grundsatz, dass in der Spielphase des Springens derjenige, der mehr Kugeln hat, im Vorteil ist.

