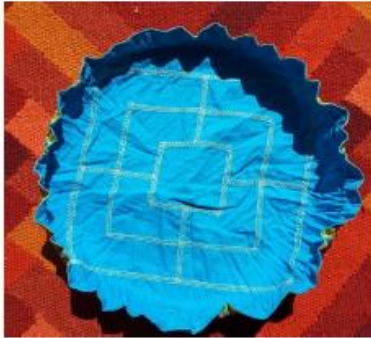
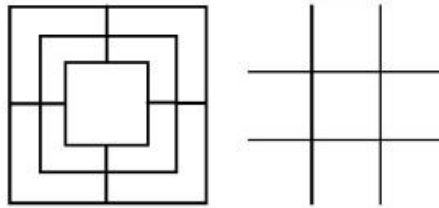




## N ° 3 EE BRIEDSPILL SELWER MAACHEN



*Schrëtt 1:* Op ee ronnt Stéck Stoff d'Spillfeld vu Millchen oder Tic, Tac, Toe drop mol oder mat Woll an enger Nol drop bitzen.



*Schrëtt 2:* D'Schnouer op der Récksäit vum Stoff op engem Punkt fest bitzen. Sou kann een herno d'Spillfeld als Sack vir d'Spillsteng benotzen.



*Schrëtt 3:* Jeeeweils d'Hallschent vun de Kieselsteng mat der selwechter Faarf umolen, sou dass een duerno 2 verschidde Faarwe Steng huet.

Fir Millchen brauch een 18 Steng.

Fir Tic, Tac, Toe brauch een 9 Steng.

Wann d'Steng dréchen sinn, kann d'Spill lassgoen.

Vill Spaass!



Du brauchst:

- een aalt Stéck Stoff (z.B. een alen T-Shirt)
- e puer Kieselsteng aus dem Gaart
- eng Schnouer
- Bitznol an Zwier
- Guaschfaarf a Pinselen





## SPILLREGELN

### Tic Tac Toe

Dëst Spill spillt een zu 2. All Spiller spillt mat enger Faarf vu Steng. Ofwiesselend ginn d'Steng op d'Feld geluecht. Ween als éischt eng Dräierlinn (vertikal, horizontal oder diagonal) huet, huet gewonnen.

### Millchen

Jedes Spiel besteht aus 3 Phasen, in denen jeweils bestimmte Regeln zu beachten sind:

#### 1. Setzphase

In der Setzphase legen die beiden Spieler ihre Spielsteine abwechselnd auf das zunächst leere Spielbrett. Als Ablagepunkte dienen die acht Schnittpunkte eines jeden Quadrates.

#### 2. Zugphase

Nachdem beide Spieler ihre neun Spielsteine gesetzt haben, beginnt die Zugphase des Spiels. In dieser ist es jedem Spieler erlaubt seine eigenen Spielsteine von einem Schnittpunkt zu einem benachbarten zu ziehen. Allerdings müssen die Schnittpunkte, auf die gezogen werden soll, frei von anderen Spielsteinen sein. Auch in dieser Phase wechseln sich die beiden Spieler mit ihren Zügen ab.

#### 3. Endphase (Sprungphase)

In der letzten Phase des Spiels ist es einem Spieler erlaubt seine Spielsteine von einem beliebigen Schnittpunkt zu einem freien anderen zu bewegen, sofern dieser Spieler nur noch 3 Spielsteine auf dem Spielbrett hat. Jetzt ist es also nicht mehr zwingend notwendig, dass Schnittpunkte, auf die gezogen werden soll, benachbart sind oder nicht. Die Sprungphase beginnt für beide Spieler, sobald beide nur noch 3 Spielsteine auf dem Spielbrett haben.

### Mühlen bilden

Durch das Bilden von Mühlen ist es einem Spieler erlaubt, Spielsteine des Gegners vom Spielbrett zu entfernen. Für jede neu geschlossene Mühle darf der Spieler, der diese Mühle gebildet hat, einen beliebigen Spielstein des Gegners vom Spielbrett nehmen. Eine Mühle entsteht, sobald 3 Spielsteine einer Farbe auf einer Geraden nebeneinander liegen. Dies gilt sowohl für vertikale, als auch für horizontale Geraden.

Das Bilden von Mühlen ist in allen 3 Phasen des Spiels möglich, so dass man bereits während der Setzphase Spielsteine des Gegners „eliminieren“ kann.





### *Sonderfälle*

- Im Prinzip dürfen alle Spielsteine des Gegners vom Spielbrett genommen werden. Allerdings gibt es die Einschränkung, dass man keinen Spielstein entfernen darf, der Teil einer geschlossenen Mühle ist. Nach offiziellen Turnierregeln ist dies nur erlaubt, sofern der Spieler, dessen Spielstein entfernt wird, nur noch Steine in geschlossenen Mühlen auf dem Spielbrett hat.
- Werden während der Setzphase durch einen Spielstein 2 Mühlen gleichzeitig gebildet, darf dennoch nur ein Spielstein des Gegners entfernt werden.

### *Ende des Spiels*

Das Ende des Spiels ist erreicht, sobald eines der folgenden Szenarien eintritt:

- Ein Spieler hat weniger als 3 Spielsteine auf dem Spielbrett (dieser Spieler hat verloren)
- Ein Spieler kann keinen Zug eines seiner Spielsteine ausführen, obwohl er an der Reihe ist (dieser Spieler hat verloren)
- Es wird nach insgesamt 20 Spielzügen von keinem der beiden Spieler eine Mühle gebildet (Unentschieden)
- Es wird 3-Mal in Folge die gleiche Stellung der Spielsteine erreicht (Unentschieden)

**VILL SPAASS** 😊

