

## Kis malom

Kétszemélyes játék.

Mindkét játékosnak 3 vagy 4 világos és sötét bábura van szüksége.

A játék első részében a játékosok felváltva, egyesével helyezik bábuikat a táblára. A középső mezőt nem lehet elfoglalni. Ha már minden bábu a táblára került, akkor a bábukat a vonalak mentén áttolhatjuk a szomszédos üres mezőre.

A játék célja: három bábu egy vonalba állítása – ez a malom. Aki először tud malmot létrehozni, nyer. Ha a bábuk száma három, a játék kicsit izgalmasabbá és nehezebbé válik.

Annál a kismalomnál, melynél az átlók is be vannak rajzolva, az átlók mentén is lehet malmot létrehozni. Ebben az esetben mindkét játékosnak 4 bábura van szüksége.

## Nagy malom

A nagy, más néven kettős malom az ókori Egyiptomban született, de ismerték Trójában és Ceylon szigetén is. Théba alatt egy i.e. 1400 körül épült szentély padlóburkolatán malom ábrákra bukkantak a régészek. A középkorban Nyugat-Európa uralkodóinak udvarában, majd Európa többi országában is népszerű volt.

A játszamához mindkét játékosnak kilenc bábura van szüksége (egyiknek sötét, a másiknak világos színűekre).

A játék első részében a játékosok felváltva tesznek egy-egy bábút a tábla tetszés szerinti mezőjére. Céljuk, hogy vízszintes vagy függőleges sorban, három bábu kerüljön egymás mellé, azaz sikerüljön malmot kialakítani. Ha ez valamelyiküknek sikerül, elvehet egyet a táblán lévő ellenséges bábuk közül. Kivéve azokat a bábukat, amelyek egy zárt malom részei.

A játék második részében a bábukat a vonalak mentén, a szomszédos mezőkre tolhatják. Ezzel újabb malom létrehozása a cél, illetve az ellenség megakadályozása abban, hogy malmot hozzon létre és bábút veszítsünk.

A játékot az nyeri meg, aki az ellenfélnek legalább hét bábuját leveszi, így az nem tud többé malmot létrehozni. A másik lehetőség a nyeresre az ellenfél bábuinak bekerítése úgy, hogy ne tudjon lépni.

Biztos nyeresi lehetőség, ha valamelyik fél „örök malmot” tud létrehozni. Ez öt bábu olyan elhelyezésével jön létre, hogy ugyanazzal a lépéssel, amellyel kinyitunk egy malmot, egy másikat bezárunk. Így minden lépéssel új malmunk lesz.

Amikor az egyik félnek már csak három bábuja van, az „ugrálhat”, azaz oda léphet, ahová akar.

Az nyer, aki ellenfelének annyi bábuját le tudja venni, hogy az már nem tud malmot csinálni. Másik lehetőség, hogy az ellenfél bábuit úgy bekerítjük, hogy az már nem tud lépni.

Forrás: Zdzislaw Novak: A malomtól a goig