

Møllespil

spilles af 2 personer, der hver får 9 brikker af hver sin farve og skiftevis anbringer en af dem på brædtets knudepunkter.

Meningen med spillet er at danne en mølle, det vil sige en række af 3 brikker af samme farve på samme linie. Når dette er opnået, fås ret til at borttage en af modstanderens brikker, dog ikke fra nogen af hans færdige møller.

Når alle brikkerne er anbragt på brættet, søger spillerne ved at trække brikkerne fra et punkt til et andet tilstødende at danne møller og forhindre modstanderen deri; for hver ny mølle borttages en af modstanderens brikker.

Er man heldig, kan man få dannet en svikmølle, der består af 2 møller, og som skiftevis lukkes ved frem- og tilbagegang af en brik. Når samtlige modstanderens brikker undtagen de i møllerne anbragte er borttagne, må man også tage dem, indtil han kun har 3 brikker tilbage.

Modstanderen har da ret til at springe med disse til et hvilket som helst punkt på brættet for at forhindre nye møllers dannelse; sker dette alligevel, borttages alle 3 brikker, og spillet er vundet.

Damspil

spilles af 2 personer, der hver tager sine 12 brikker af samme farve og anbringer disse på de første 3 rækker mørke felter nærmest sig. Den, der har de lyse brikker, begynder. Trækningen af brikkerne foregår kun på de mørke felter og hver gang kun et felt frem i skrå retning. Der kan ikke flyttes til et felt, der i forvejen er besat. Når man står på et felt, der støder op til modstanderens brikker, bag hvilke der er en tom plads i samme linie, kan man slå denne, idet man besætter pladsen bag denne og borttager den slagne brik af brættet; denne slåning kan fortsættes i samme træk, når betingelserne derfor — den tomme plads bag modstanderens brik på et tilstødende felt, — er til stede.

Får man en brik frem til modspillerens bageste række, så bliver den til en »dam« og betegnes ved, at man sætter en slagen brik ovenpå den. Denne dam har den forret, at den kan rykkes så mange felter frem og tilbage i skrå retning, som er fri, og slår modstanderens brikker på samme måde som tidligere.

Er en spiller rykket frem med en brik uden at bemærke, at den kunne have slået en modstanders brik, så har modstanderen ret til at borttage den af brættet, hvilket kaldes at »puste«.

Den, der først har slået alle modstanderens brikker eller har indesluttet dem således, at han ikke mere kan trække nogen af dem, har vundet spillet.

