

MORRIS

LET'S PLAY!

NL HANDLEIDING

Dit heb je nodig voor dit spel:

- speelbord molenspel
- 9 zwarte stenen
- 9 witte stenen

DOEL VAN HET SPEL

Het molenspel is een van de oudste bekende spellen en is bekend in meerdere Europese landen onder verschillende namen: Nine Men's Morris, Mühle, Mill en Merrelles. Het is een spel voor 2 spelers.

Het doel van het spel is om ervoor te zorgen, dat jouw tegenstander minder dan 3 stenen overhoudt of dat jouw tegenstander geen zet meer kan doen.

HET SPEL

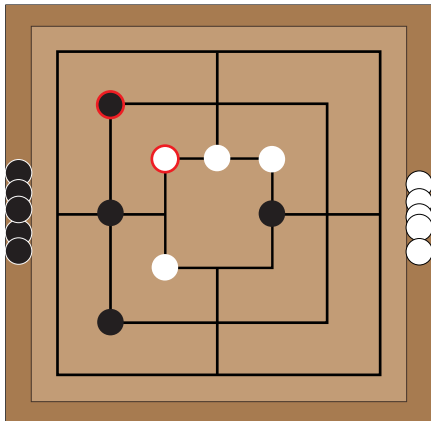
Er zijn drie fases in het spel (plaatsen & verplaatsen in 2 fases). In elke fase kun je stenen van je tegenstander verwijderen als je 3 op een rij maakt: horizontaal of verticaal. Dit wordt een molen genoemd. Elke keer als je een molen vormt, mag je een steen van je tegenstander verwijderen (behalve als deze onderdeel van een eigen molen is, tenzij alle stenen van je tegenstander onderdeel van een molen zijn).

FASE 1: HET PLAATSEN VAN DE STENEN

In de eerste fase mogen de spelers om de beurt elk een steen op het bord plaatsen op de kruisingen tussen horizontale en verticale lijnen. Wit mag beginnen. Deze fase stopt zodra elke speler 9 stenen heeft geplaatst. Let op: de stenen die er door jouw tegenstander uit zijn gespeeld, leg je aan de kant en komen niet meer terug in het spel!

Gelijk vanaf het begin geldt de regel, dat je bij het maken van een molen met je eigen stenen, een steen van jouw tegenstander weg mag pakken.

Na een aantal zetten kan het bord er als volgt uit zien. Zowel wit als zwart heeft bij de volgende zet kans op het maken van een molen:

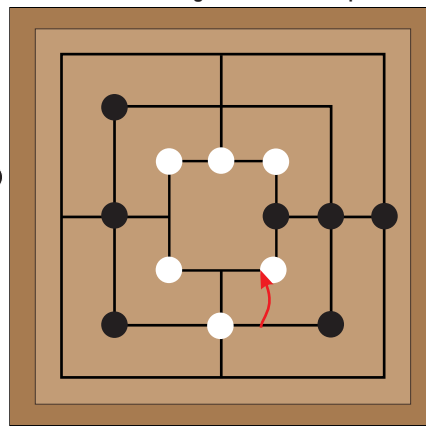


Als zwart of wit een steen neerlegt op de plekken op het speelbord, waarop in het voorbeeld hierboven een steen met een rode rand ligt, wordt hierbij een molen gemaakt. Daarna mag een steen van de tegenstander weggepakt worden. Leg deze naast het speelbord neer.

FASE 2: HET VERPLAATSEN VAN DE STENEN

Als elke speler zijn 9 stenen heeft geplaatst, begint de 2e fase. Bij elke beurt mag de speler een steen verplaatsen naar een naastgelegen vrije plek. Ook hier geldt weer als je een molen vormt, je een steen van je tegenstander mag verwijderen.

In het voorbeeld hieronder is wit aan de beurt. Deze speler verschuift de witte steen in het midden, om zo een molen te maken. Daarna pakt de speler een zwarte steen naar keuze en legt deze naast het speelbord neer.



FASE 3: HET VERPLAATSEN VAN DE STENEN BIJ MINDER DAN 4 STENEN

De derde fase begint wanneer één van de spelers slechts 3 stenen overheeft. Bij elke zet mag degene zijn steen naar elke vrije plek op het speelbord zetten. Je bent dan dus niet meer gelimiteerd om alleen naar een naastgelegen plek te schuiven.

EINDE VAN HET SPEL

Je wint het spel als je tegenstander minder dan 3 stenen overheeft, of geen geldige zet meer kan doen.

STRATEGIE

Een tactiek die effectief is om 3 hoekpunten proberen te krijgen binnen hetzelfde vierkant. Dit geldt vooral gedurende de 1e fase wanneer er nog niet zoveel stenen op het bord staan. Dit verhoogt de kans om een molen te vormen vroeg in het spel.

Tactiek is pas echt van belang in het middenspel. Het vormen van een molen, en dan een steen van de tegenstander verwijderen in de ene beurt en het weer maken van een molen in de volgende beurt (met die verplaatste steen), resulteert in het verwijderen van een steen van je tegenstander om de 2 beurten.

Een nog betere variant is het vormen van een constructie waarbij een steen uit een molen halen betekent, dat je direct weer een molen vormt. Een steen kan dus elke beurt een molen vormen waarbij je elke beurt dus een steen van je tegenstander verwijdert.

REMISE REGELS

Sommige partijen eindigen onbeslist: remise. Dan kunnen beide spelers niet meer winnen, tenzij de tegenstander een fout maakt, maar het is niet toegestaan om daarop te wachten door eindeloos door te spelen. Officieel is het remise als:

- beide spelers het er samen over eens zijn
- als je 3 keer op exact dezelfde stand van de stenen uitkomt
- als er bij 50 opeenvolgende beurten geen molen wordt gevormd

MANUAL

For this game you will need:

- Morris game board
- 9 black stones
- 9 white stones

GOAL OF THE GAME

The windmill game (Morris) is one of the oldest games that exists and is known in several European countries under different names: Nine Men's Morris, Mühle, Mill and Merrelles. It is a game for 2 players.

The goal of the game is to ensure that your opponent has less than 3 stones left or simply cannot move anymore.

THE GAME

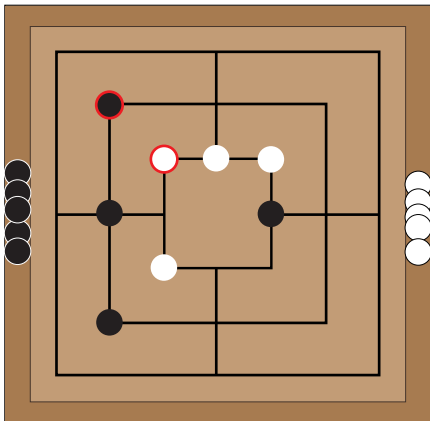
There are three phases to this game (place & move in 2 phases). In each phase, you can remove stones from your opponent if you achieve to place 3 of your stones in a row: horizontally or vertically. This is called a mill. Each time you form a mill, you may remove an opponent's stone (except if it is part of a mill of your own, unless all of your opponent's stones are part of a mill).

PHASE 1: PLACING THE STONES

In the first phase, both players take turns to place their stones on the board at the intersections between horizontal and vertical lines. White may begin. This phase ends once each player has placed 9 stones. Note: the stones that have been played out of the game by your opponent, are put aside and do not come back into the game!

Right from the start the following rule applies: when you make a mill with your own stones, you may take one of your opponent's stones.

After a number of moves, the board can look like this. Both white and black have a chance of making a mill on the next move:

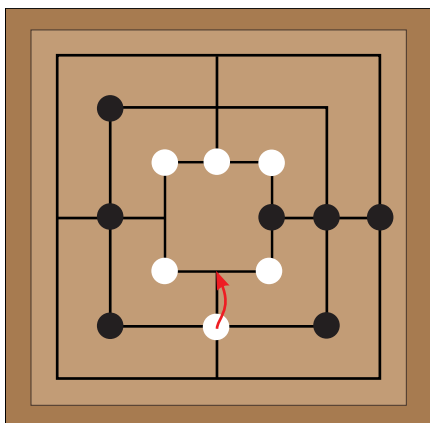


If black or white places a stone on the spots on the game board where there is a stone with a red border in the example above, this creates a mill. After that, a stone of the opponent may be taken away. Place these next to the game board.

PHASE 2: MOVING THE STONES

When each player has placed their 9 stones, the 2nd phase begins. Taking turns, the players may move one stone to an adjacent free spot. Again, if you form a mill, you may remove one of your opponent's stones.

In the example below, it is white's turn. This player shifts the white stone in the center to make a mill. Then the player picks up a black stone of his choice and places it next to the game board.



PHASE 3: MOVING THE STONES WHEN LESS THAN 4 STONES REMAIN

The third phase starts when one of the players has only 3 stones left. With each move, the player may move his stone to any free space on the game board.

In this case, you are no longer limited to move only to an adjacent spot.

END OF THE GAME

You win the game if your opponent has less than 3 stones left, or cannot make a valid move.

STRATEGY

A tactic that is effective is to try to get 3 vertices within the same square. This is especially true during the 1st phase when there are not so many stones on the board yet. This increases the chance of forming a mill early in the game.

Tactics really matter in the middle game. Forming a mill, then removing an opponent's stone on one turn and making a mill again the next turn (with that moved stone), results in removing one of your opponent's stones every 2 turns.

An even better variant is to form a structure where taking a stone out of a mill means, you immediately form another mill. A stone can thus form a mill each turn whereby you remove one of your opponent's stones.

DRAW RULES

Some games end undecided: draw. Then both players cannot win unless the opponent makes a mistake, but it is not allowed to wait for that by playing endlessly.

Officially, it is a draw if:

- both players reach that agreement
- if you end up 3 times at exactly the same position of the stones
- if on 50 consecutive turns no mill is formed

MANUEL

Éléments nécessaires pour ce jeu :

- plateau de jeu du moulin
- 9 pions noirs
- 9 pions blancs

BUT DU JEU

Le jeu du moulin est un jeu très ancien et est connu dans plusieurs pays européens sous différents noms : Nine Men's Morris, Mühle, Mill et Merrelles. Il s'agit d'un jeu pour 2 joueurs.

Le but du jeu est de faire en sorte qu'il reste moins de 3 pions à votre adversaire ou que celui-ci ne puisse plus faire aucun mouvement.

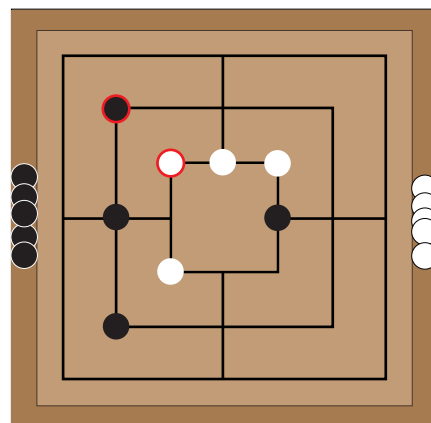
LE JEU

Le jeu se déroule en trois phases (placement et déplacement en deux phases). Vous pouvez retirer les pions de votre adversaire si vous en placez 3 à la suite dans chaque phase : horizontalement ou verticalement. On appelle cela un moulin. Vous pouvez retirer un des pions votre adversaire à chaque fois que vous formez un moulin (sauf si elle fait partie de votre propre moulin, sauf si tous les pions de votre adversaire font partie d'un moulin).

PHASE 1 : PLACER LES PIONS

Dans la première phase, les joueurs placent à tour de rôle un pion sur le plateau aux intersections entre les lignes horizontales et verticales. Les pions blancs commencent. Cette phase se termine lorsque chaque joueur a placé 9 pions. Re-marque : Les pions retirés du jeu par votre adversaire doivent être mis de côté et ne seront pas remis en jeu !

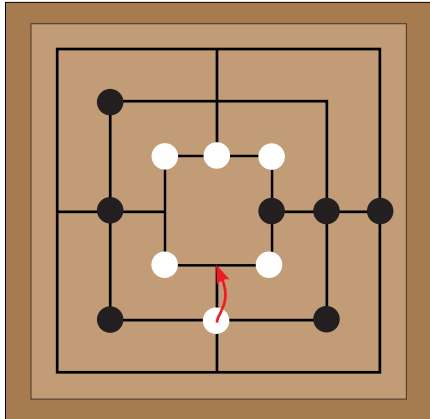
La règle suivante s'applique dès le départ : vous pouvez prendre un des pions de votre adversaire lorsque vous construisez un moulin avec vos propres pions. Voici à quoi peut ressembler le plateau après un certain nombre de coups. Les pions noirs comme les blancs ont la possibilité de faire un moulin lors de leur prochain tour :



Un moulin est créé si le noir ou le blanc place un pion sur les cases du plateau qui, dans l'exemple ci-dessus, ont un pion avec une bordure rouge. Le pion de l'adversaire peut alors être pris. Placez-le à côté du plateau.

PHASE 2 : DÉPLACER LES PIONS

La phase 2 commence lorsque chaque joueur a placé ses 9 pions. Le joueur peut déplacer un pion vers un espace libre adjacent à chaque tour. Vous pouvez là encore retirer un des pions de votre adversaire si vous formez un moulin.



Dans l'exemple ci-dessous, le tour est aux blancs. Ce joueur déplace le pion blanc au milieu pour former un moulin. Le joueur prend ensuite un pion noir de son choix et la place à côté du plateau de jeu.

PHASE 3 : DÉPLACER LES PIONS LORSQU'IL Y A MOINS DE 4 PIONS

La troisième phase commence lorsque l'un des joueurs n'a plus que trois pions. Le joueur peut déplacer son pion sur n'importe quel espace libre du plateau à chaque déplacement.

Vous n'êtes plus limité à vous déplacer uniquement vers un espace adjacent.

FIN DU JEU

Vous remportez la partie lorsque votre adversaire a moins de trois pions restants ou s'il ne peut pas effectuer un mouvement valide.

STRATÉGIE

Une tactique efficace consiste à essayer d'obtenir 3 coins dans le même carré. Cela est particulièrement vrai lors de la première phase, lorsqu'il n'y a pas encore beaucoup de pions sur le plateau. Cela augmente les chances de former un moulin tôt dans la partie.

La tactique est vraiment importante au milieu de la partie. Formez un moulin, puis retirez un pion de l'adversaire lors d'un tour pour refaire un moulin au tour suivant (avec le pion déplacé). Cela revient à retirer un pion de l'adversaire tous les 2 tours.

Une variante encore meilleure consiste à former une construction dans laquelle enlever un pion d'un moulin revient à former immédiatement un autre moulin. Un pion peut former un moulin à chaque tour, retirant ainsi un pion à votre adversaire à chaque tour.

RÈGLES CONCERNANT LE MATCH NUL

Certaines parties se terminent de manière indécise : il s'agit d'un match nul. Aucun des deux joueurs ne peut gagner, à moins que l'adversaire ne commette une erreur. Il n'est cependant pas permis d'attendre que cela se produise en jouant sans fin. On parle officiellement de match nul si :

- les deux joueurs s'accordent à dire qu'il y a match nul
- vos pions se retrouvent exactement dans la même position 3 fois
- aucun moulin n'est formé en 50 tours consécutifs

DE ANLEITUNG

Sie brauchen Folgendes für das Spiel:

- Mühle-Spielbrett
- 9 schwarze Steine
- 9 weiße Steine

ZIEL DES SPIELS

Das Mühlespiel ist eins der bekanntesten Spiele und in vielen europäischen Ländern unter verschiedenen Namen bekannt. Nine Men's Morris, Mühle, Mill en Merrelles. Es ist ein Spiel für 2 Spieler.

Das Ziel des Spiels ist sicherzustellen, dass Ihr Gegner weniger als 3 Steine auf dem Brett übrig hat oder sich nicht mehr bewegen kann.

DAS SPIEL

Es gibt drei Phasen in diesem Spiel (setzen & bewegen in 2 Phasen). In jeder Phase können Sie Steine des Gegners entfernen, falls Sie drei in einer Reihe haben: vertikal oder horizontal. Dies wird Mühle genannt. Jedes Mal, wenn Sie eine Mühle schließen, können Sie einen Stein des Gegners entfernen (außer wenn dieser Teil einer eigenen Mühle ist oder alle Steine Ihres Gegners Teil einer Mühle sind).

1. PHASE: SETZEN DER STEINE

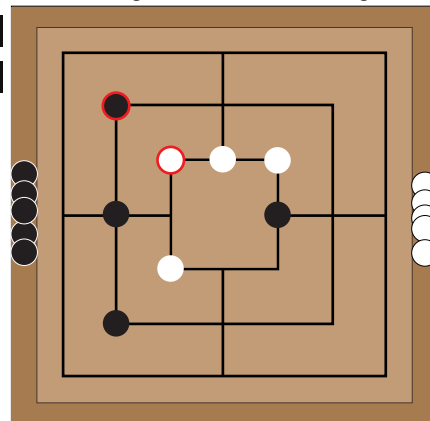
In der ersten Phase können die Spieler abwechselnd einen Stein auf dem Brett an den Knotenpunkten zwischen den horizontalen und vertikalen Linien platzieren. Weiß darf beginnen. Diese Phase endet, sobald beide Spieler 9 Steine platziert haben. **Beachten Sie:** Die Steine, die von Ihrem Gegner aus dem Spiel gespielt worden sind, werden beiseite gelegt und kommen nicht wieder in das Spiel.

Von Anfang an gibt es die Regel, dass Sie einen Stein des Gegners nehmen können, wenn Sie eine Mühle mit Ihren eigenen Steinen schließen.

Nach einer Reihe von Zügen kann das Brett so aussehen. Weiß und Schwarz haben eine Möglichkeit, beim nächsten Zug eine Mühle zu schließen:

ES

IT

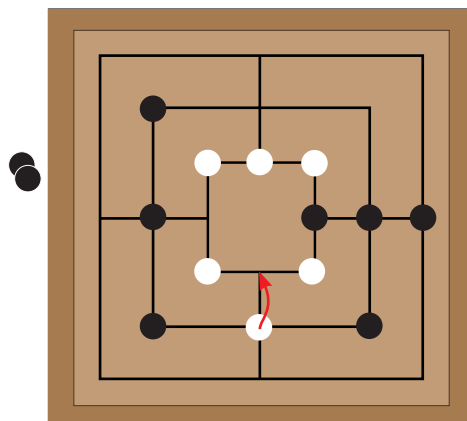


Falls Schwarz oder Weiß einen Stein auf einen der Plätze auf dem Spielbrett setzt, wo sich ein Stein mit einem roten Rand befindet, wird eine Mühle geschlossen. Danach kann ein Stein des Gegners weggenommen werden. Legen Sie diesen neben das Spielbrett.

2. PHASE: BEWEGUNG DER STEINE

Wenn jeder Spieler seine 9 Steine platziert hat, beginnt die 2. Phase. Bei jedem Zug darf der Spieler einen Stein auf einen benachbarten freien Platz bewegen. Nochmals, falls Sie eine Mühle bilden, können Sie einen Stein Ihres Gegners entfernen.

Im unteren Beispiel ist Weiß am Zug. Dieser Spieler bewegt den weißen Stein in der Mitte, um eine Mühle zu schließen. Anschließend nimmt der Spieler einen schwarzen Stein seiner Wahl und legt ihn neben das Spielbrett.



3. PHASE: BEWEGUNG DER STEINE WENN WENIGER ALS 4 STEINE ÜBER BLEIBEN

Die dritte Phase beginnt, sobald einer der Spieler nur mehr 3 Steine übrig hat. Mit jedem Zug darf der Spieler seinen Stein auf jedes freie Feld auf dem Spielbrett bewegen.

Sie sind nicht länger eingeschränkt, sich nur auf ein benachbartes Feld zu bewegen.

DAS ENDE DES SPIELS

Sie gewinnen das Spiel, wenn Ihr Gegner weniger als 3 Steine übrig hat oder keinen gültigen Zug machen kann.

STRATEGIE

Eine effektive Taktik ist es, 3 Eckpunkte im gleichen Viereck zu erhalten. Dies trifft besonders während der ersten Phase zu, wenn noch nicht so viele Steine auf dem Brett sind. Das erhöht die Chance, früh im Spiel eine Mühle zu schließen.

Taktik ist im mittleren Teil des Spiels sehr wichtig. Eine Mühle zu erstellen, dann einen Stein des Gegners in einem Zug zu entfernen und eine Mühle im nächsten Zug zu erstellen (mit dem bewegten Stein), lässt Sie jede zweite Runde einen Stein des Gegners entfernen.

Eine bessere Variation ist es, eine Struktur zu erstellen, bei der das Entfernen eines Steins von einer Mühle eine andere Mühle errichtet. Ein Stein kann daher jede Runde eine Mühle erstellen, wodurch Sie einen Stein des Gegners entfernen dürfen.

UNENTSCHIEDEN

Manche Spieler enden ohne einen Gewinner: Unentschieden. In diesem Fall können beide Spieler nicht gewinnen, solange der Gegner keinen Fehler macht, aber es ist nicht erlaubt, so lange zu warten, indem man endlos spielt. Offiziell ist es ein Unentschieden, wenn:

- beide Spieler zustimmen
- wenn Sie 3-mal die gleichen Steinpositionen erreichen
- wenn nach 50 aufeinanderfolgenden Zügen keine Mühle geschlossen wird.

IT

ISTRUZIONI DEL GIOCO

Di cosa hai bisogno per questo gioco:

- tavoliere da gioco per mulino
- 9 pezzi neri
- 9 pezzi bianchi

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Il gioco del mulino è uno dei più giochi più antichi, ed è noto in diversi paesi europei con nomi diversi: Nine Men's Morris, Mühle, Mill e Merrello. È un gioco per 2 giocatori. Scopo del gioco è assicurarsi che il proprio avversario resti con meno di 3 pezzi o che non possa più effettuare alcuna mossa.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

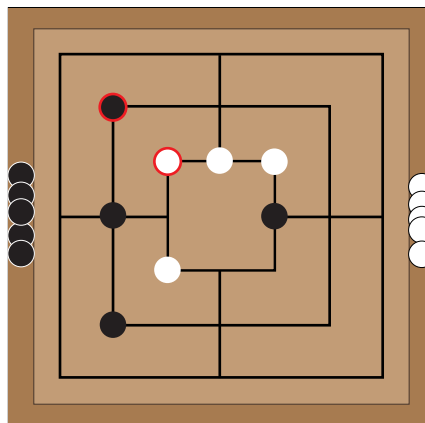
Il gioco si divide in tre fasi (si posiziona e muove in 2 fasi). In ogni fase puoi rimuovere i pezzi del tuo avversario se riesci a mettere 3 dei tuoi pezzi in fila: orizzontalmente o verticalmente. Questo si chiama mulino. Ogni volta che formi un mulino, puoi rimuovere un pezzo del tuo avversario (salvo che questo pezzo non faccia parte di un suo mulino o che tutti i pezzi del tuo avversario non facciano parte di un mulino).

FASE 1: COLLOCARE I PEZZI

Nella prima fase, a turno i giocatori mettono un pezzo sul tabellone in corrispondenza delle intersezioni tra le linee orizzontali e verticali. Il bianco inizia il gioco. Questa fase termina non appena ogni giocatore avrà piazzato 9 pezzi. Nota: i pezzi eliminati dal tuo avversario sono fuori, mettili da parte e non rimetterli in gioco!

Fin dall'inizio, si applica la regola per la quale quando si forma un mulino con i propri pezzi, è possibile eliminare un pezzo del tuo avversario. Dopo alcune mosse, la scacchiera potrebbe apparire così.

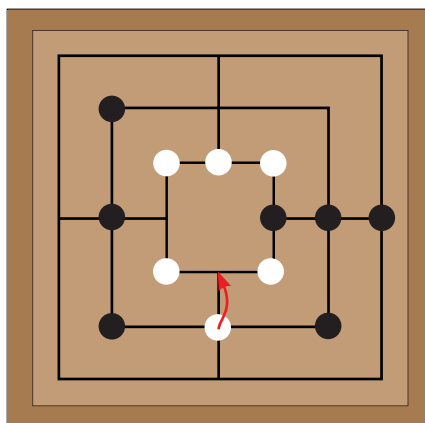
Sia il bianco che il nero hanno la possibilità di creare un mulino:



Se il bianco o il nero collocano un pezzo sugli spazi del tavoliere su cui è presente un pezzo con un bordo rosso, questo diventa un mulino. Successivamente, è possibile rimuovere un pezzo dell'avversario, collocandolo accanto al tavoliere.

FASE 2: SPOSTARE I PEZZI

Una volta che ogni giocatore ha piazzato i propri 9 pezzi, inizia la seconda fase. A ogni turno, il giocatore sposta un pezzo in uno spazio libero adiacente. Anche in questa fase, quando si forma un mulino è possibile rimuovere un pezzo dell'avversario. Nell'esempio sotto, è il turno del Bianco. Questo giocatore muove il pezzo al centro per formare un mulino. Quindi, lo stesso giocatore rimuove un pezzo nero a sua scelta dal tavoliere.



FASE 3: SPOSTARE I PEZZI QUANDO SI HANNO MENO DI 4 PEZZI

La terza fase inizia quando uno dei giocatori ha solo 3 pezzi rimasti. Ad ogni mossa, il giocatore può spostare il suo pezzo in qualsiasi spazio libero sul tavoliere. Dunque, non sei più limitato a spostare un pezzo unicamente in uno spazio libero vicino.

FINE DEL GIOCO

Si vince la partita se il proprio avversario ha meno di 3 pezzi rimasti o non può più effettuare alcuna mossa valida.

STRATEGIA

Una tattica efficace è cercare di occupare 3 vertici all'interno dello stesso quadrato. Questa tattica è valida soprattutto durante la prima fase, quando non ci sono ancora tanti pezzi sul tavoliere. Questo aumenta la possibilità di formare un mulino all'inizio del gioco. La tattica è fondamentale nella parte centrale del gioco. Formare un mulino, e poi rimuovere un pezzo dell'avversario in uno stesso turno e formare di nuovo un mulino al turno successivo (con quel pezzo spostato), significa rimuovere un pezzo dell'avversario ogni 2 turni.

Una variante ancora migliore è la formazione di una struttura in cui rimuovendo un pezzo si ottiene subito di nuovo un altro mulino. Quindi, un pezzo può formare un mulino a ogni turno, rimuovendo pertanto una pietra dal proprio avversario a ogni turno.

Regole per la parità

Alcune partite finiscono in parità: un pareggio. In tal caso, entrambi i giocatori non possono più vincere, a meno che l'avversario non commetta un errore, ma non è consentito aspettare tale errore giocando all'infinito. La partita termina ufficialmente con un pareggio se:

- entrambi i giocatori sono d'accordo
- se si finisce esattamente nella stessa posizione per 3 volte con i propri pezzi
- se non si forma un mulino in 50 turni consecutivi

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Para este juego necesitarás:

- tablero de Morris
- 9 fichas negras
- 9 fichas blancas

OBJETIVO DEL JUEGO

El juego del molino (Morris) es uno de los juegos más antiguos que existen y es conocido en varios países europeos con diferentes nombres: Nine Men's Morris (Morris de 9 hombres), Mühle, Mill (Molino) y Merrelles. Es un juego para 2 participantes.

El objetivo del juego es asegurarse de que a tu oponente le queden menos de 3 fichas o que simplemente, no pueda moverse más.

EL JUEGO

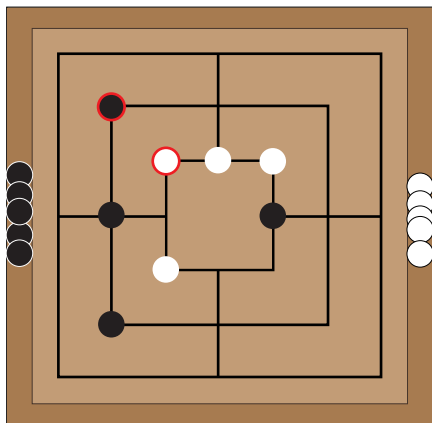
Hay tres fases en el juego (colocar las piezas y moverse, en 2 fases). En cada fase, puedes eliminar fichas de tu oponente si puedes tomar 3 de una sola vez: horizontal o verticalmente. A esto se le llama molino. Cada vez que formes un molino, puedes tomar la ficha de tu oponente (excepto si es parte de un molino propio, a menos que todas las fichas de tu oponente sean parte de un molino).

FASE 1: COLOCANDO LAS FICHAS

En la primera fase, los jugadores pueden, por turnos, colocar una ficha en el tablero en las intersecciones entre las líneas horizontales y verticales. El jugador blanco puede comenzar. Esta fase termina una vez que cada jugador ha colocado 9 fichas.

Nota: ¡las fichas que tu oponente ha sacado fuera del juego, se dejan a un lado y no pueden regresar al juego!

Desde el principio, se aplica la siguiente regla: al hacer un molino con tus propias fichas, puedes tomar una de las piedras de tu oponente. Después de varios movimientos, el tablero podría lucir así. Tanto el jugador blanco como el jugador negro tienen la posibilidad de hacer un molino en el siguiente movimiento:



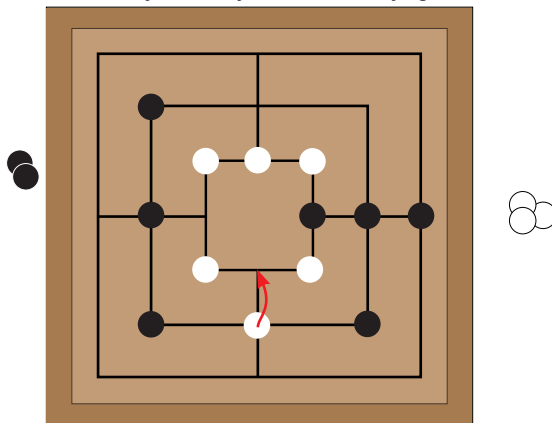
Si negro o blanco colocan una ficha en los puntos del tablero donde hay una ficha con un borde rojo en el ejemplo anterior, esto crea un molino. Después de eso, se puede quitar una piedra del oponente. Coloca estas fichas tomadas junto al tablero de juego.

FASE 2: MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

Cuando cada jugador ha colocado sus 9 fichas, se da inicio a la segunda fase.

Por turnos, los jugadores pueden mover una de sus fichas a un espacio adyacente que esté libre. Nuevamente, si logra formar un molino, puede tomar una de las fichas de su oponente.

En el siguiente ejemplo, es el turno del jugador blanco. Este jugador mueve su ficha blanca en el centro para hacer un molino. Luego, toma una ficha negra de su elección y la coloca junto al tablero de juego.



FASE 3: MOVIMIENTO DE LAS FICHAS CUANDO QUEDAN MENOS DE 4 FICHAS

La tercera fase del juego inicia cuando a uno de los jugadores solo le quedan 3 fichas. Con cada movimiento, el jugador puede mover su ficha a cualquier espacio libre en el tablero de juego.

En este caso el jugador ya no está limitado a moverse solo a un lugar adyacente.

FIN DEL JUEGO

Ganas el juego si a tu oponente le quedan menos de 3 fichas, o ya no puede hacer ningún movimiento válido.

ESTRATEGIA

Una táctica muy eficaz es intentar conseguir 3 vértices dentro del mismo cuadrado. Esto es muy posible, especialmente durante la primera fase cuando todavía no hay tantas fichas en el tablero. Esto incrementa las posibilidades de formar un molino al principio del juego.

Las tácticas realmente importan en pleno juego. Formar un molino, luego tomar una ficha del oponente en un turno y hacer un molino nuevamente en el siguiente turno (con esa ficha movida), resulta en quitar una de las fichas de tu oponente cada 2 turnos.

Una variante aún mejor es formar una estructura en la que tomar una ficha de un molino significa formar inmediatamente otro molino. Así, una ficha puede formar un molino en cada turno mediante el cual vas eliminando una a una, las fichas de tu oponente.

REGLAS DE EMPATE

En algunos juegos no puede definirse un ganador: empate. En ese caso ninguno de los jugadores puede ganar a menos que uno de ellos cometa un error, pero no está permitido seguir jugando sin parar hasta que esto suceda. Oficialmente, se declara un empate si:

- ambos jugadores lo acuerdan juntos.
- si terminas 3 veces en el mismo lugar con la misma posición de fichas.
- si no se forman molinos en 50 turnos consecutivos.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Dangers de suffocation. **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine teile. Erstickungsgefahr. **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Bewaar deze verpakking/instructies om ze later nog eens te kunnen lezen. Keep packaging/instructions for future reference. Conservez cet emballage/ces indications pour pouvoir les consulter ultérieurement. Bewahren Sie die Verpackung/Anweisungen für den zukünftigen Gebrauch auf. Guarde este paquete / instrucciones para futuras lecturas. Conservare l'imballaggio con le istruzioni onde poterle sempre consultare in un secondo momento.



2021
Made in China

Art. no. 2008103
Van der Meulen
Lorentzstraat 23,
8606 JP Sneek - NL