

Kvarn

Till spelet behövs en spelplan (se nästa sida) samt nio ljusa och nio mörka brickor/spelmarkörer.

Spelregler

- Spelarna turas om att placera sina brickor på spelplanen, en i taget, antingen i hörnen eller i linjernas skärningspunkter.
- Meningen är att få till en *kvarn*, dvs placera tre brickor i rad, vågrätt eller lodrätt. Motståndaren ska försöka hindra detta genom att placera sina brickor i vägen för den andre.
- Den som lyckas få en *kvarn*, får ta bort en av motståndarens brickor, men inte från en *sluten kvarn*.
- När alla brickor lagts ut börjar man flytta dem, ett steg vid varje drag för att få en *kvarn* eller genom att öppna eller sluta sin *kvarn* för att få bort motståndarens brickor.
- En mycket påpasslig spelare lyckas kanske få en så kallad *dubbelkvarn*, dvs placera sina brickor så att han genom att flytta en bricka fram och tillbaka, öppnar en *kvarn* och sluter en annan.
- Har en spelare inga andra brickor än sådana som hör till en *sluten kvarn*, får motspelaren även ta sådana.
- Den som endast har tre brickor kvar behöver inte längre flytta stegvis, utan får hoppa, dvs placera sina brickor på varje ledig plats. Lyckas den andre ändå sluta en *kvarn*, får han ta motspelarens tre brickor och har därmed vunnit spelet.



Spelplan till Kvarn

