



Kvarn

Två spelare behöver en spelplan (se nästa sida) samt nio ljusa och nio mörka markörer

Spelregler

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

Kvarn är ett av världens äldsta brädspel. Man har funnit ett kvarnbräde i Kurnatemplet i Egypten och detta har troligen huggits i stenen av de arbetare som en gång omkring år 1400 f Kr reste templet. Ett diagram till Kvarn grävdes fram i trakten av Troja, ett annat återfanns – även det inhugget i sten – i de märkliga bronsåldersgravarna i County Wicklow, Irland. Detta tyder på att fenicier och greker fört det med sig på sina långa färder mot norra Europa. Åtskilliga hundra år senare blev spelet populärt bland våra vikingar. Ett spelbräde återfanns i en konungs gravskepp, vid Gokstad i Norge från omkring 900 år e Kr.

Information hämtad från
www.theyard.org
(070413)

Spelplan till Kvarn

