

Malom- Philos 6491

A malom egy kétszemélyes, táblás stratégiai társasjáték két fő részére. A játék célja, hogy az ellenfél korongjait levegyük (malmok kialakításával), vagy olyan játékhelyzetet hozzunk létre, amelyben már nem tud "lépni".

A játék kezdetén az a feladat, hogy felváltva mind a kilenc gombot elhelyezzük a táblán. Mindig a világosabb színű korong gazdája kezd.

Ezután kezdődik a játék második szakasza: amikor a szabadon álló korongok elfogytak, akkor a gombokat tologatva a szomszédos pontok között három ugyanolyan színűt egy sorba helyezünk (ez a malom), és ha ez sikerült, akkor az ellenfél egyik gombját levehetjük a tábláról.

Malmot kialakítani lehet vízszintes, vagy függőleges irányban.

A korongokat is kizárólag vízszintes illetve függőleges irányban lehet léptetni (vonalon) és egyszerre csak egy pontot léphetünk.

Amennyiben egyszerre kettő malmot sikerül kialakítanunk, akkor kettő korongot vehetünk el ellenfelünktől. A táblára letett korong nem mozdítható, csak ha már elfogytak a szabad korongok. Amennyiben egyet elveszünk ellenfelünktől, akkor az a korong ☐ kiesik ☐, azaz már nem játszható.

Ha valakinek már csupán három korongja maradt, akkor jön a harmadik szakasz. A harmadik szakaszban, szabadon lehet ugrálni a gombokkal (de csak annak akinek három korongja maradt). Célszerű ilyenkor egyszerre két malmot is nyitva tartani, hiszen ellenfelünk csak az egyiket tudja megakadályozni.

A cél az, hogy az ellenfél összes gombját eltávolítsuk a tábláról, illetve, hogy csak kettő korongja maradjon.

Egy malmot többször is kialakíthatunk. Ha a három korongból egyet elléptetünk, de következő lépéskor visszacsúsztatjuk, az újra egy érvényes malom lesz (csikicsuki).

A csikicsukit megegyezés szerint tiltani is lehet.

Ha egy játékos nem tud lépni, mert be van szorulva, akkor elvesztette a játszmát.

Ha az ellenfélnek csak három korongja maradt, és azok malmot képeznek, akkor abból kell elvenni. Ekkor a játéknak vége, mert az ellenfelünknek csak két korongja maradt.

A játékot kétféleképpen lehet megnyerni:- az ellenfelünk bábuinak számát csökkenteni kettőre- az ellenfél beszorítása, úgy hogy ne tudjon lépni.