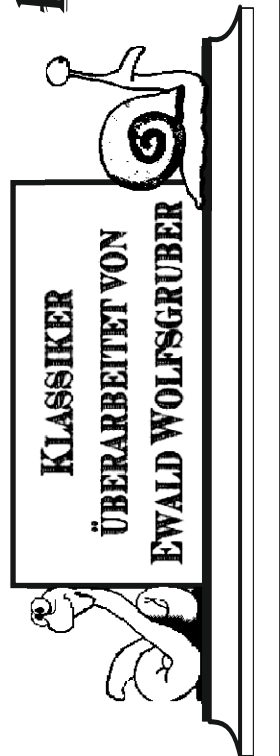
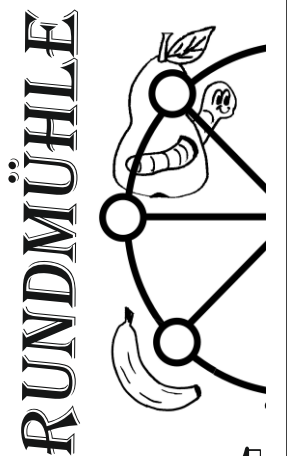
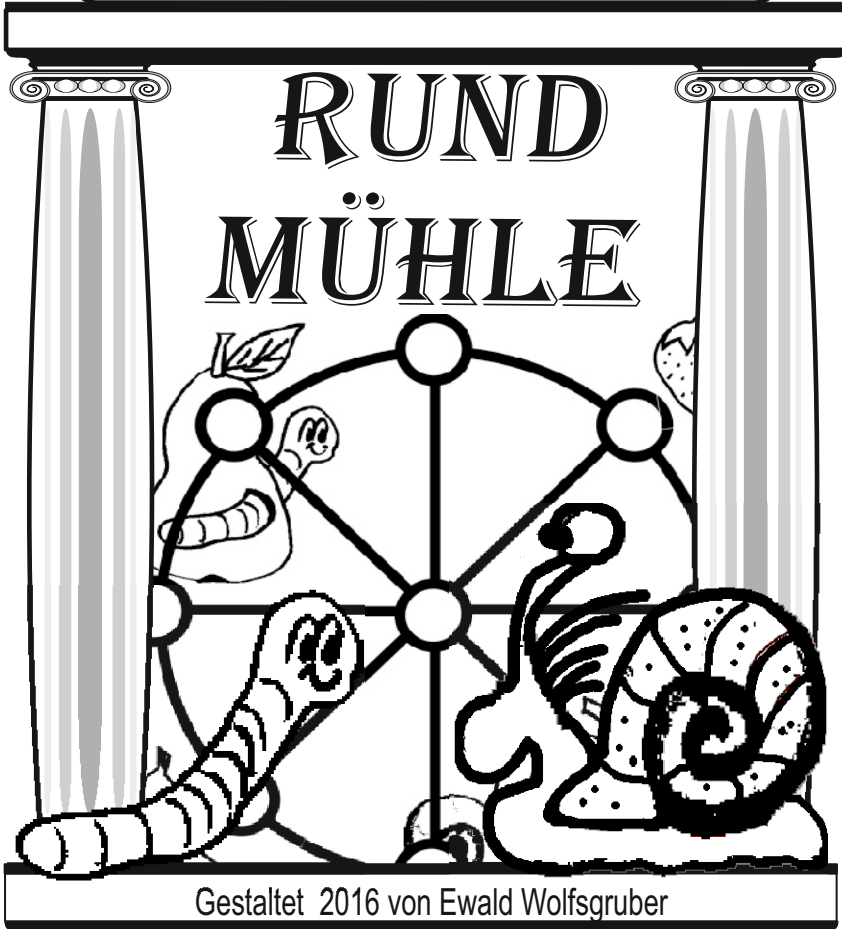
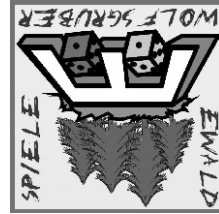


RUNDMÜHLE

Bastelbogen für DECKEL

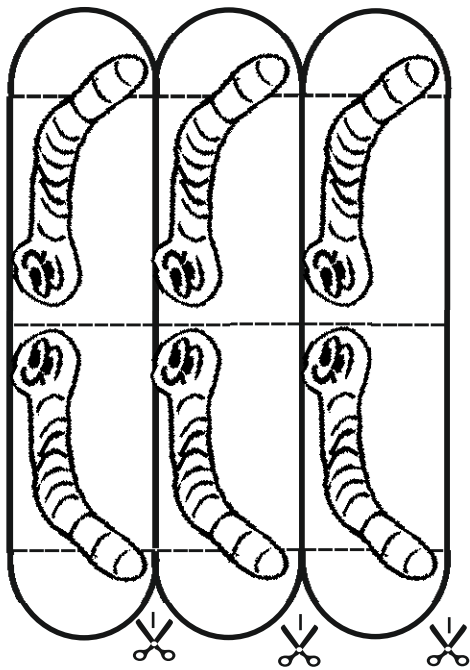


Autorenspele von Ewald Wolfsgruber (<http://bastelspele.jimdo.com>)

KLASSIKER
RUNDMÜHLE

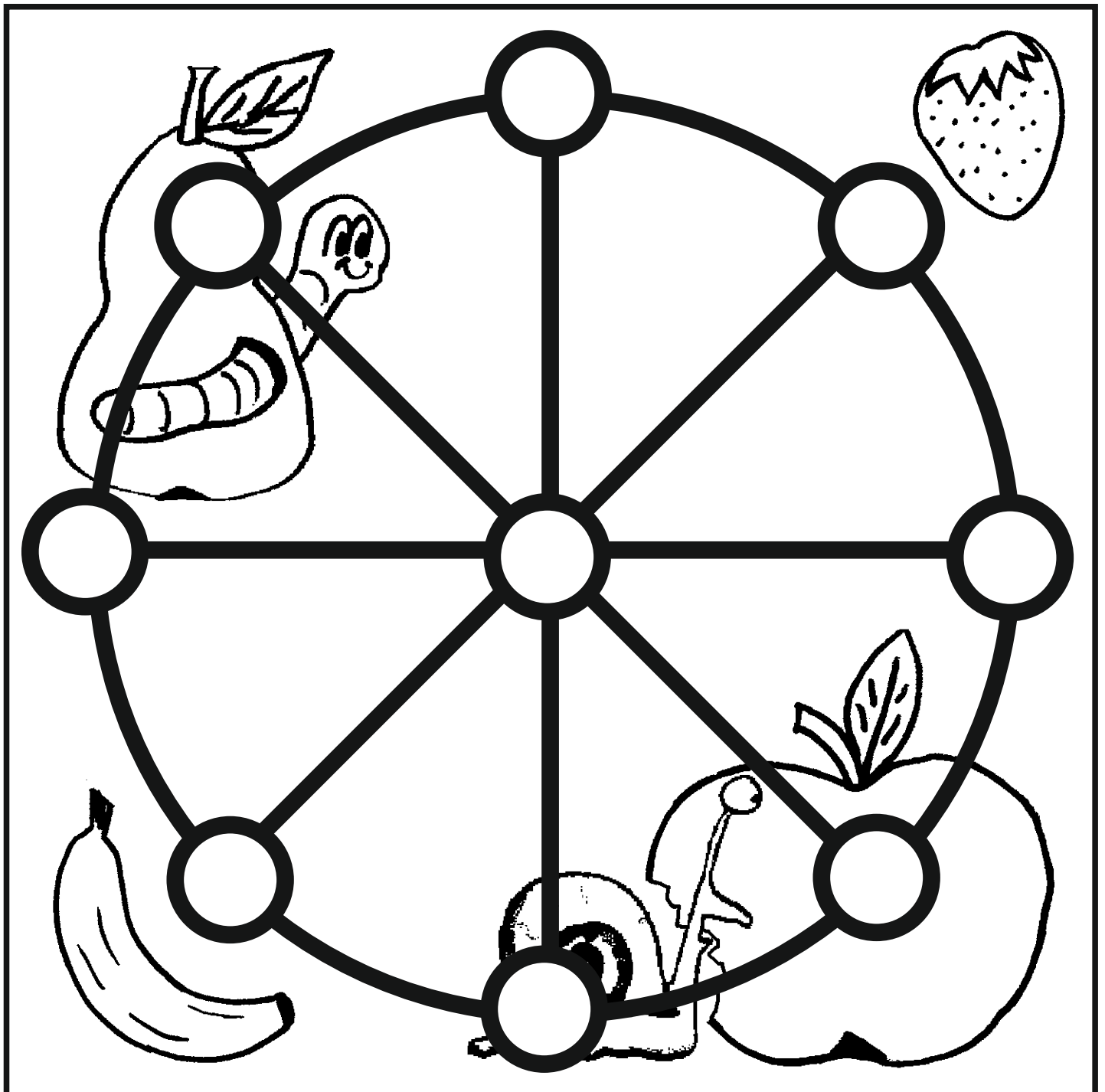
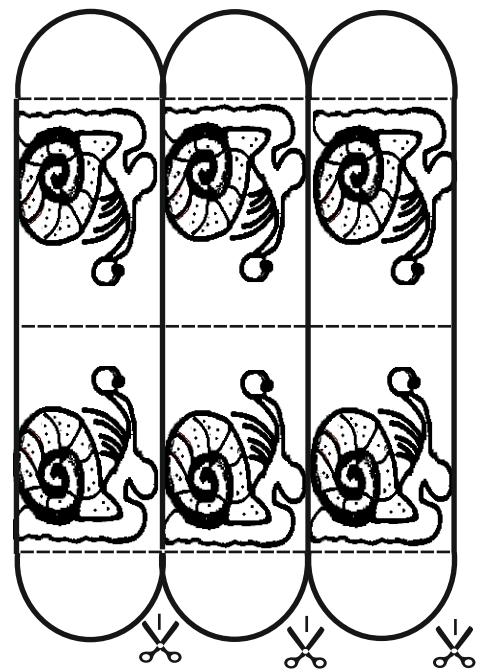
Alter	ab 6
Hirn	groß
Glück	klein
Zeit	10 min
Spieler	2





RUNDMÜHLE

Bastelbogen
für Spielplan
u. Spielfiguren



RUNDMÜHLE

Bastelbogen für Einlage

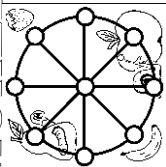
und Siegpunktkarten



KLASSIKER

Gestaltet von Ewald Wolfsgruber

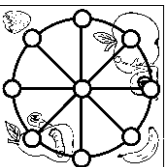
RUND
MÜHLE
SIEG
PUNKT



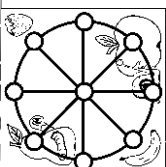
RUND
MÜHLE
VARIANTE MIT
SIEGPUNKTE:

Wenn man ein Spiel
gewinnt bekommt man
eine Siegpunktkarte.
Wer als erster drei
Siegpunkte gewonnen
hat ist der Sieger!

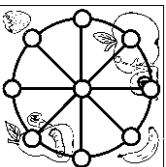
RUND
MÜHLE
SIEG
PUNKT



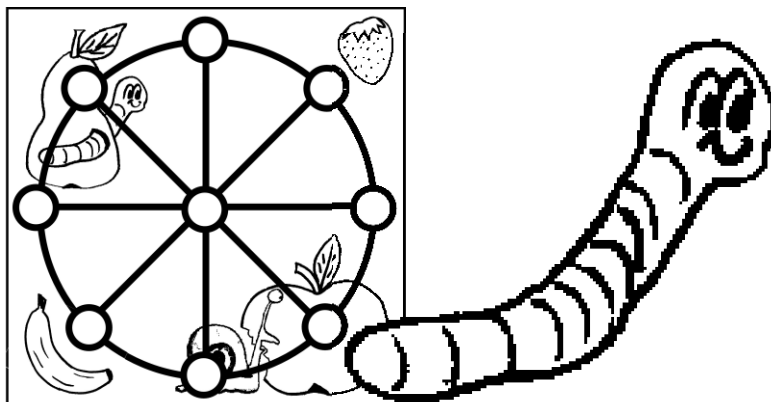
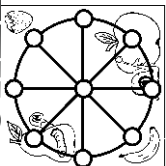
RUND
MÜHLE
SIEG
PUNKT



RUND
MÜHLE
SIEG
PUNKT



RUND
MÜHLE
SIEG
PUNKT



KLASSIKER

RUNDMÜHLE

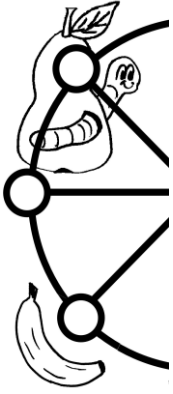


RUNDMÜHLE

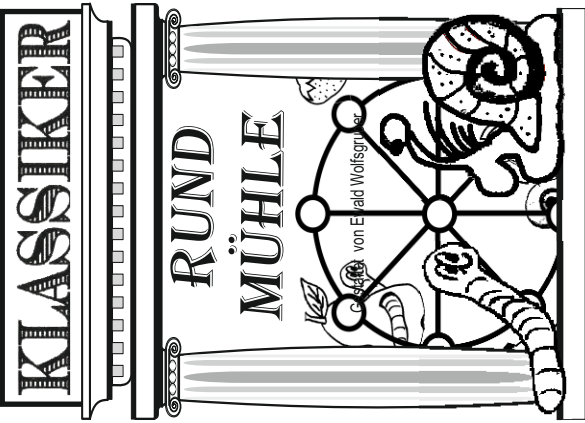
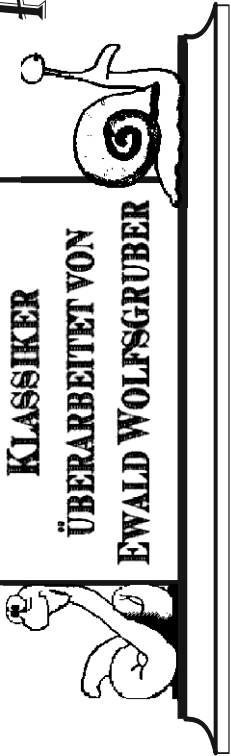
Bastelbogen für BODEN

KLASSIKER RUNDMÜHLE

RUNDMÜHLE



**KLASSIKER
ÜBERARBEITET VON
EWALD WOLFSGRUBER**



Rundmühle Spielregel:

Rad- oder Rundmühle ist ein Spiel für zwei Spieler, die jeweils über drei Spielsteine verfügen. Ziel des Spieles ist es, wie bei allen Mühlevarianten, eine Mühle zu bilden, also die drei eigenen Steine in eine Linie zu bekommen.

Die Steine werden abwechselnd auf das Spielfeld gesetzt; ist dies geschehen ziehen die Spieler abwechselnd, wobei ein Stein immer nur auf ein unbesetztes Nachbarfeld verschoben werden darf.

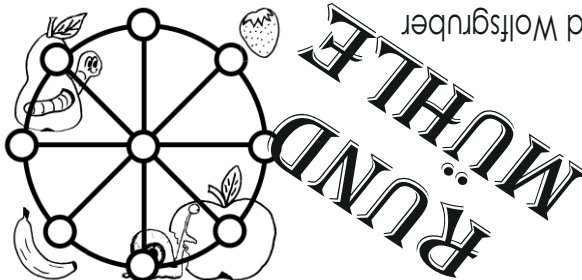
Gewinner des Spiels ist jener Spieler, der die Mühle bilden kann, wobei in dieser immer die Mittelposition enthalten sein muss. Man darf nicht auf den eigenen Zug verzichten, da immer Zugzwang besteht.

Für den Spieler, der nicht beim Setzen seinen Stein im Zentrum platzieren konnte, sollte seine Taktik darin bestehen, den Gegner derart zu umkreisen, dass dieser, angesichts fehlender Zugalternativen, gezwungen wird seinen Stein aus der Mittelposition zu bewegen.

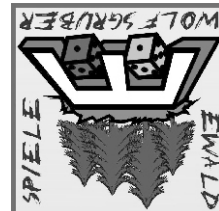
VARIANTE MIT SIEGPUNKTE:

Wenn man ein Spiel gewinnt bekommt man eine Siegpunktkarte. Wer als erster drei Siegpunkte gewonnen hat ist der Sieger!

Alter	ab 6
Hirn	groß
Glück	klein
Zeit	10 min
Spieler	2



Gestaltet von Ewald Wolfsgruber



KLASSIKER RUNDMÜHLE

Autorenspele von Ewald Wolfsgruber (<http://bastelspele.jimdo.com>)

