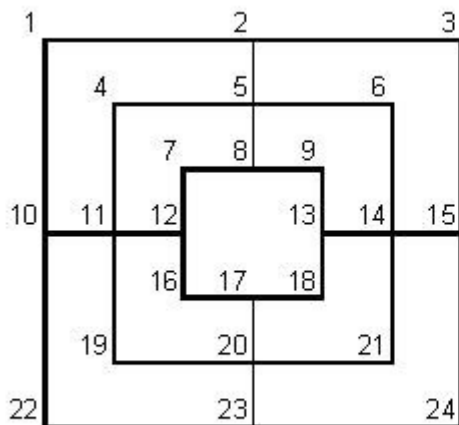




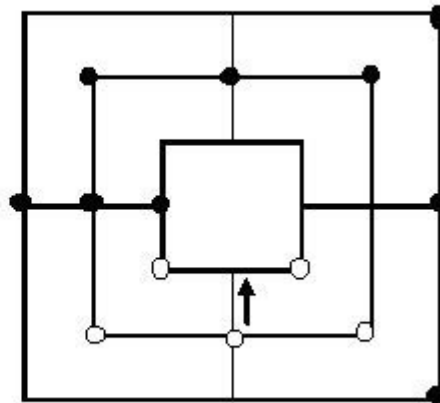
MLIN: Pravila igre

"Mlin" je najpopularnija Europska igra, a nastala je još u Srednjem Vijeku.

Za igru se koristi Tabla kao na slici i po devet bijelih i crnih figurica.



sl. 1



sl. 2

Na nekim kompletima za ovu igru, presjeci su označeni brojevima, kako bi se tijekom partije mogao i zapisivati. Na svaki od njih, može doći figura, ali ne i više njih istovremeno.

Cilj je, postaviti 3 svoje figure na susjedne točke povezane linijom i tako formirana "Trojka" se naziva "Mlin". Igrač koji formira Mlin, uklanja jednu protivničku figuru i to, po vlastitom izboru. To jedino ne smije biti ni jedna, koja se nalazi u sastavu, eventualno ranije formiranog protivničkog Mlina.

U daljnjem tijeku igre, formirani Mlin može se rasformirati, jedino pomicanjem jedne, od tri njene figure. U nekom sljedećem potezu, isti igrač je može ponovo formirati, vraćanjem iste na staro mjesto. Pri tome, ponovo osvaja jednu protivničku figuru. U slučaju da su sve protivničke figure u sastavu Mlina, uklanja se bilo koja od njih.

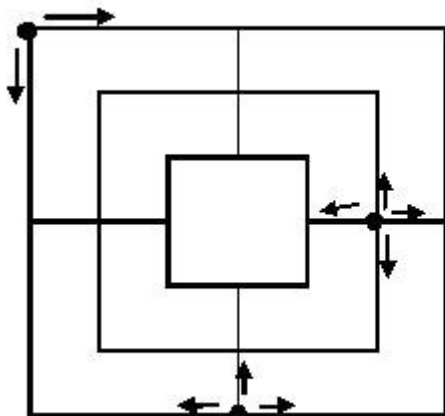
Pobjednik je igrač, koji osvoji sedam protivničkih figura, odnosno, ostavi protivnika sa samo dvije. On u tom slučaju, više ni teoretski ne može formirati Mlin, pa je daljnja igra bespotrebna i prekida se.

Na slici br.2, dati su primjeri, na koje sve načine se može formirati Mlin. Bijele figure u situaciji na slici, formirale su tzv, Beskonačni Mlin. Pomicanjem srednje figure u smjeru strelice, formira se novi Mlin, pa slijedi ponovno uzimanje. Vraćanjem istog poteza, odmah se ponovno formira, ona predhodno rasformirana itd. Na taj način, u svakom potezu, uzima se po jedna protivnička figura, bez mogućnosti obrane. Sa ovim se partija praktično završava.

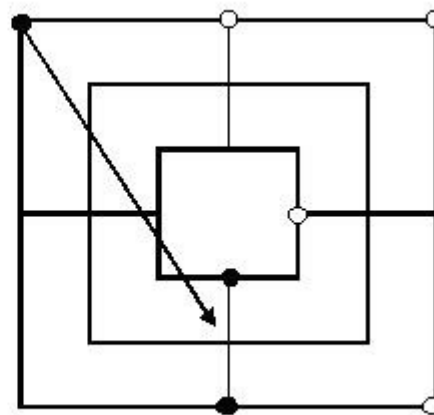


Da bi se ipak pružila prilika trenutno slabijem igraču, uvodi se jedno dodatno pravilo. Naime, igrač koji ostane sa samo tri figure, ima pravo s njima skakati, na bilo koju slobodnu točku Table. Sa ovim pravilom, igra znatno dobiva na težini i neizvjesnosti.

Praktično, tijek igre se sastoji iz tri faze:



sl. 3



sl. 4

I faza: Na samom početku igre, Tabla je prazna. Prvo crni, a zatim naizmjenično, igrači postavljaju po jednu figuru na slobodnu Presječnu točku. U ovoj fazi igre, postavljaju se uvijek nove figure, a one na Tabli se još uvijek ne smiju pomicati. Ako igrač u ovoj fazi formira Mlin, odmah uklanja jednu protivničku figuru s Table. Kako se nakon 9 poteza sve figure uvedu u igru, prelazi se na sljedeću fazu.

II faza: Igrači naizmjenično pomiču, po jednu svoju figuru, duž linija, do susjedne točke. Moguća kretanja su predstavljena na slici br.3. U ovoj fazi, može se pomaknuti jedna figura iz formiranog Mlina, a u sljedećem potezu vratiti, formirati ponovno i iznova ukloniti protivničku figuru. Za rasformiranje formiranog Mlina, koristi se termin "Otvaranje", a za ponovno njeno formiranje, "Zatvaranje".

Čim igrač ostane na tri figure, samo on ulazi u III fazu igre.

III faza: Igrač koji ostane s 3 figure, ima pravo da bilo koju od njih, prebaci na bilo koje slobodno polje. To je prikazano na slici br.4. Ako u međuvremenu i protivnik ostane sa tri figure, i on tog trenutka ulazi u III fazu igre. Znači, i njegove figure, sada mogu skakati, od polje, do polja, bez obzira na linije spajanja.

Partija se u drugoj fazi igre može i završiti "blokiranjem". Ako bilo tko, na svom potezu nema što odigrati, gubi partiju.