

# Mühle



Spieler: 2

Material: 1 beidseitig bedruckter Spielplan, 2 x 12 Mühle/Dame Steine

## ZIEL DES SPIELS:

Durch geschicktes Setzen und Ziehen mit den eigenen Spielsteinen „Mühlen“ zu bilden und dem Gegner dadurch so viele Steine abzujagen, dass dieser keine eigene „Mühle“ mehr bilden kann. Eine zweite Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen ist, den Gegner so einzusperren, dass dieser mit seinen Steinen nicht mehr ziehen kann.

## SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF:

Jeder Spieler erhält 9 Spielsteine in einer Farbe. Diese befinden sich zu Beginn außerhalb des Spielbrettes.

Das Spielfeld zeigt 3 Quadrate ineinander, deren Seitenmittelpunkte miteinander verbunden sind. So entstehen insgesamt 16 (unterschiedlich lange) Linien mit jeweils drei „Punkten“, die eine „Mühle“ bilden, wenn sie mit Steinen gleicher Farbe belegt sind. Insgesamt sind es 24 Eck- bzw. Schnittpunkte. Beide Spieler setzen zu Beginn abwechselnd jeweils einen Stein auf einen beliebigen freien Punkt des Spielfeldes, wobei immer „Weiß“ beginnt. (Farben vor dem Spiel auslosen, nach jedem Spiel wechseln!)

Schon beim Setzen versucht jeder Spieler eine Mühle zu bilden, indem er 3 Steine in eine Reihe bringt. Der Gegner versucht das zu verhindern, indem er Steine dazwischensetzt.

Schafft ein Spieler trotzdem eine Mühle, darf er einen Stein des Gegners vom Brett nehmen, allerdings keinen aus einer geschlossenen Mühle!

Der vom Brett genommene Stein scheidet aus. Nachdem alle Steine gesetzt wurden, wird gezogen – und zwar abwechselnd mit einem Stein von Punkt zu Punkt. Auch beim Ziehen versucht man Mühlen zu erhalten, um des Gegners Steine werfen zu können. Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein bis zum nächsten freien Punkt bewegt wird, und geschlossen, indem der Stein beim nächsten Zug (oder später) wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückgebracht wird. Beim Schließen einer Mühle darf immer ein gegnerischer Stein entfernt werden. Beim Öffnen einer Mühle ist zu beachten, dass der Gegner den verlassenen Punkt nicht besetzen kann!

Besonders wirksam ist eine Doppel- oder Zwickmühle! Dabei haben zwei neben- oder übereinanderliegende Mühlen einen Stein gemeinsam, so dass bei jeder Bewegung dieses Steines die eine Mühle geschlossen und die andere gleichzeitig geöffnet wird. Eine Zwickmühle besteht also aus 5 Steinen.

## Das Springen

Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine besitzt, darf er springen, d.h. er kann sich, wenn er am Zug ist, auf jeden freien Punkt setzen, ohne schrittweise ziehen zu müssen. Das erleichtert natürlich das Sperren einer gegnerischen Mühle und auch das Bilden eigener Mühlen.

## SPIELENDE:

Verliert ein Spieler, der nur noch 3 Steine besitzt, noch einen weiteren Stein, so hat er verloren. Der Gegner hat gewonnen und darf ihm dann alle Steine entfernen. Zur Taktik des Spieles gehört es, die gegnerischen Steine einzuschließen: Man versucht, dass der Gegner eine Mühle, die er gesetzt hat, nicht mehr öffnen kann, oder man verhindert, dass er überhaupt noch einen Stein ziehen kann. Denn wer keinen Stein mehr bewegen kann, hat ebenfalls das Spiel verloren. Diese Art des Verlierens kann auch schon eintreten, wenn am Anfang die 9 Steine gesetzt sind – wenn man nämlich seinen Gegner durch geschicktes Setzen eingesperrt hat.

# Dame



Spieler: 2

Material: 1 beidseitig bedruckter Spielplan, 2 x 12 Mühle/Dame Steine

## ZIEL DES SPIELS:

Ein strategischer Zweikampf, bei dem es darum geht, dem Gegner alle Spielsteine abzunehmen oder ihn einzuschließen und damit kampfunfähig zu machen.

## SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF:

Zuerst wird gelost, wer die weißen und wer die schwarzen Steine bekommt. Dann nimmt jeder Spieler die 12 Steine seiner Farbe und setzt sie auf die 12 schwarzen Felder in den äußersten drei Reihen auf seiner Seite des Spielplanes. „Weiß“ darf mit dem Spiel beginnen.

## DAS ZIEHEN

Jeder Spieler ist abwechselnd mit dem Ziehen an der Reihe. Bei einem normalen Zug darf man einen eigenen Stein in schräger Richtung – stets auf den schwarzen Feldern – um ein Feld nach vorne bewegen. Felder, auf denen sich ein eigener oder gegnerischer Stein befindet, dürfen nicht besetzt werden. Mit einem normalen Stein darf man nicht rückwärts ziehen.

## DAS SCHLAGEN VON STEINEN

Stößt man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres (natürlich schwarzes) Feld befindet, darf man diesen Stein überspringen und wegnehmen. Dabei darf man dieses Springen und Schlagen so lange fortsetzen, wie gegnerische Steine mit einem Leerfeld dazwischen aufeinanderfolgen. Dadurch kann man in einem Zug gleich mehrere gegnerische Steine schlagen.

**WICHTIG:** Über eigene Steine darf man nicht springen!

## EINE DAME BEKOMMEN

Wer mit einem Stein die gegenüberliegende Reihe des Gegners erreicht, erhält eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein der eigenen Farbe auf den betreffenden Stein setzt. Die Dame ist also ein „Doppelstein“.

## WAS DARF EINE DAME?

1. Sie darf bei einem Zug auf freien, schwarzen Feldern beliebig weit in gerader Linie ziehen – vorwärts oder rückwärts.
2. Sie darf einen oder mehrere Steine – wie üblich – schlagen. Doch um einen Stein schlagen zu können, kann die Dame auch aus weiterer Entfernung „anrücken“. D.h. es können auch mehrere Leerfelder dazwischen sein. Eine Dame kann während eines Zuges also nur durch zwei gegnerische Steine direkt hintereinander oder durch den Spielfeldrand gestoppt werden.
3. Eine Dame kann allerdings ebenso wie ein normaler Stein geschlagen werden.

## WEITERE REGELN

Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gezogen hat, dass er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

## SPIELENDE:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinem Gegner sämtliche Steine abgenommen hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen. Man kann aber auch gewinnen, indem man die Steine seines Gegners so einsperrt, dass dieser nicht mehr ziehen kann. Man kann auch ein Remis (Unentschieden) erzielen, wenn jeder Spieler z.B. nur noch eine Dame übrig hat und keiner der beiden seine Figur so platzieren will, dass sie vom Gegner geschlagen werden kann.

# Nine men`s morris



Players: 2

Materials: 1 two-sided board, 2 x 12 counters

## OBJECT OF THE GAME:

To create "Nine men`s morris" by skilfully placing and moving your pieces, thereby taking so many pieces from your opponent that he can no longer create any "mills". A second possible way of winning the game is to block your opponent in such a way that he can no longer move his pieces.

## PREPARING FOR THE GAME AND HOW THE GAME UNFOLDS:

Each player is given 9 pieces of the same colour. These are not positioned on the board at the start of the game. The playing area is made up of 3 squares positioned inside each other; the midpoints of each side of each square are interconnected, thereby creating a total of 16 lines (of different length), each with three "points" which form a "mill" when pieces of the same colour are placed on them. There are a total of 24 corner or intersecting points. At the start of the game both players in turn place a piece on an unoccupied point of their choice. "White" always begins. (Draw lots for the colours at the start of the game and change them after each game.) As soon as a piece is placed on the board, each player tries to form a mill by placing 3 pieces in a row. Your opponent tries to prevent you from doing so by placing pieces in between.

However, if a player nevertheless succeeds in creating a mill, he may remove one of his opponent's pieces from the board, although not from a closed mill.

The piece removed from the board is not returned to the game. After all of the pieces have been placed on the board, they are moved alternatively, one piece being moved from point to point.

When moving the pieces a player tries to maintain a mill so that he can remove his opponent's pieces from the game.

Existing mills are opened by a player moving one piece to the next empty point, and closed by a player returning the piece to its starting point when he next has a turn (or later on).

When a mill is being closed, one opponent's piece may always be removed. When a mill is being opened you should take care that your opponent cannot occupy the point you have left.

A double mill is particularly effective. In this respect, two mills positioned beside each other or on top of each other have one piece in common so that whenever this piece is moved, one mill is closed and another is opened simultaneously. This means that a double mill consists of 5 pieces.

## Jumping

Once a player has only 3 pieces left he can jump, i.e. when it is his turn he can place himself on any unoccupied point without having to move step-by-step. This naturally makes it easier to obstruct your opponent's mill and to form your own mills.

## END OF GAME:

If a player who has only 3 pieces left loses another piece, then he has lost the game. His opponent has won and can then take all of his pieces from him.

The tactics of the game involve enclosing your opponent's pieces. You try to stop your opponent from reopening the mill he has created or to prevent him from being able to move any more of his pieces. After all, the player who cannot move another piece has lost the game. This way of losing can also occur if the 9 pieces are placed at the start of the game – in other words, if you have blocked your opponent by skilfully placing your pieces.

# Draughts



Players: 2

Materials: 1 two-sided board, 2 x 12 counters

## OBJECT OF THE GAME:

A strategic duel whose object is to capture all of your opponent's pieces or to block his pieces in such a way that he is no longer able to move them.

## PREPARING FOR THE GAME AND HOW THE GAME UNFOLDS:

To begin with, a draw is made to see who plays with the white and who with the black pieces. Each player then takes the 12 pieces in his colour and places them on the 12 black squares in the first three rows on his side of the board. "White" may begin the game.

## MOVING THE PIECES

Each player moves a piece in turn. When a normal move is being made you may move your own piece diagonally – always on the black squares – one square forward. Squares occupied by one of your or your opponent's pieces may not be further occupied. You may not move backwards with a normal piece.

## CAPTURING PIECES

If when moving you hit one of your opponent's pieces, behind which an unoccupied (naturally black) square is situated, you may jump over this piece and remove it from the board. You may continue to jump over and capture your opponent's pieces as long as these follow each other with an unoccupied square in between. As a result, you can capture several of your opponent's pieces in one move.

**IMPORTANT:** You may not jump over your own pieces!

## ACQUIRING A KING

The player who reaches his opponent's row of draughts on the other side of the board acquires a king. This is indicated by your placing a piece of your own colour, which has already been removed from the board, on the piece obtained. The king is thus a "double piece".

## WHAT CAN A KING DO?

1. A king may move across unoccupied black squares as far as it wants in a straight line, forwards or backwards.
2. A king may capture one or several stones in the normal way. However, in order to capture a piece the king may "advance" from a great distance, i.e. across several unoccupied squares. During a move, a king can thus be stopped only if two opposing pieces are positioned behind each other or if it has reached the edge of the board.
3. However, a king can also be captured like a normal piece.

## ADDITIONAL RULES

If a player who has moved a piece forward does not see that he could jump over one of his opponent's pieces, his opponent can capture the piece without further ado.

## END OF GAME:

The game ends when a player has captured all of his opponent's pieces. The player in question has won the game. However, you can also win by blocking your opponent's pieces in such a way that he can no longer move them.

There can also be a "remis" (draw), for example when each player has only one piece left and neither player wants to place his piece in such a way that it can be captured by his opponent.

# Jeu de marelle



Nombre de joueurs: 2

Matériel: 1 plan de jeu double face, 2 x 12 pions pour la marelle/les dames

## BUT DU JEU:

En posant et retirant habilement les pions, le joueur doit former avec des pions un « moulin » et ainsi repousser les pions de l'adversaire de telle façon que celui-ci ne puisse plus former un « moulin ». Une deuxième possibilité pour gagner le jeu est de bloquer l'adversaire pour qu'il ne puisse plus avancer ses pions.

## PRÉPARATION ET DÉROULEMENT DU JEU :

Chaque joueur reçoit 9 pions d'une même couleur. Ceuxci ne se trouvent pas au début du jeu sur le plateau de jeu. La zone de jeu montre 3 carrés positionnés l'un dans l'autre dont les points latéraux sont reliés entre eux. Ainsi sont créées 16 lignes au total (longueurs différentes) dotées chacune de trois « points », qui forment un « moulin » lorsque des pions de même couleur sont placés dessus. Il y a au total 24 angles ou points d'intersection. Les deux joueurs doivent chacun à leur tour poser un pion sur un point libre de la zone du jeu, n'oubliez pas que c'est toujours la couleur « blanche » qui commence. (Tirez les couleurs au sort avant le jeu et échangez-les après chaque jeu!)

Déjà lors du positionnement, chaque joueur essaie de former un moulin en plaçant 3 pions en une rangée. L'adversaire essaie d'empêcher cela en plaçant ses pions entre les pions de l'autre joueur.

Si un joueur réussit à former un moulin, il a le droit de retirer du jeu un pion de l'adversaire. Ce pion ne doit pas faire partie d'un moulin!

Le pion retiré du plateau est éliminé du jeu. Une fois que tous les pions sont placés, chaque joueur déplace un pion d'un point à un autre.

Lors du déplacement du pion, le joueur essaie d'obtenir des moulins afin de pouvoir éliminer les pions de l'adversaire. Les moulins déjà existants s'ouvrent en faisant bouger un pion jusqu'à ce qu'il atteigne le point libre le plus proche et se ferment lors du coup suivant (ou plus tard) si le joueur replace le pion à son point de départ.

Lors de la fermeture d'un moulin, le joueur a toujours le droit de retirer un pion de l'adversaire. Lors de l'ouverture d'un moulin, le joueur doit faire attention à ce que l'adversaire ne puisse pas occuper le point quitté!

Un double moulin ou une quadrature est particulièrement efficace! Des moulins se trouvant l'un à côté de l'autre ou l'un au dessus de l'autre ont un pion en commun si bien qu'à chaque mouvement de ce pion, un moulin est ouvert pendant que l'autre est fermé. Une quadrature se compose de 5 pions.

## Le saut

Dans la mesure où un joueur ne possède plus que 3 pions, il a le droit de sauter, c'est-à-dire que si c'est son tour de jouer il peut poser sur n'importe quel point libre sans devoir avancer étape par étape. Ceci simplifie bien évidemment le blocage d'un moulin de l'adversaire mais également la formation de moulins.

## FIN DU JEU:

Si un joueur ne possédant plus que trois pions, perd un autre pion, il a perdu le jeu. L'adversaire a gagné et a le droit de lui retirer tous ces pions.

La tactique du jeu est de bloquer les pions de l'adversaire: Le joueur essaie de faire tout son possible pour que l'adversaire ne puisse plus ouvrir le moulin qu'il a placé ou qu'il ne puisse plus déplacer un seul pion. En effet, celui qui n'est plus en mesure de déplacer un pion a perdu le jeu. Cette façon de perdre peut également avoir lieu au début lorsque les 9 pions sont placés et que le joueur bloque son adversaire grâce à un placement habile.

# Jeu de dames



Nombre de joueurs: 2

Matériel: 1 plan de jeu double face, 2 x 12 pions pour la marelle/les dames

## BUT DU JEU:

Un duel stratégique consistant à prendre tous les pions de l'adversaire ou de le bloquer afin de le mettre hors combat.

## PRÉPARATION ET DÉROULEMENT DU JEU:

Tout d'abord, les joueurs doivent procéder à un tirage au sort pour savoir qui reçoit les pions blancs et qui reçoit les pions noirs. Chaque joueur prend les 12 pions de sa couleur et les place sur les 12 cases noires, occupant ainsi les 3 premières lignes de son côté du plateau de jeu. Celui qui a les pions blancs commence le jeu.

## LE DÉPLACEMENT DES PIONS

Chaque joueur à son tour doit déplacer un pion. Lors d'un coup normal, le joueur a le droit de déplacer ses pions en diagonale – mais toujours sur les cases noires - d'une case en avant. Les cases sur lesquelles se trouve un pion appartenant au joueur ou à l'adversaire ne peuvent pas être occupées. Il n'est pas permis de déplacer un pion normal vers l'arrière.

## PRISE DES PIONS

Si en déplaçant un pion, le joueur tombe sur un pion de l'adversaire derrière lequel se trouve une case vide (naturellement noire), il a le droit de le sauter et de prendre. Le joueur a le droit de poursuivre ce saut et ce combat tant que les pions de l'adversaire ont entre eux une case vide. Le joueur a ainsi la possibilité en un coup de prendre plusieurs pions adversaires en même temps.

**IMPORTANT:** il n'est pas permis de sauter plusieurs pions!

## OBTENTION D'UNE DAME

Le joueur qui atteint la première rangée de l'adversaire, obtient une dame. Celle-ci est caractérisée par le fait que le joueur pose un pion de ses pions déjà pris sur le pion concerné. La dame est donc un « double pion ».

## QUELS SONT LES DROITS DE LA DAME?

1. Elle a le droit en un coup de se déplacer librement sur les cases noires en ligne droite – en avant ou en arrière.
2. Elle a le droit – comme d'habitude- de prendre un ou plusieurs pions. Afin de pouvoir prendre un pion, la dame peut à distance « s'approcher ». C'est-à-dire qu'il peut y avoir plusieurs cases vides. Une dame ne peut être stoppée lors d'un coup que par deux pions adverses se trouvant l'un après l'autre ou par un bord d'une zone de jeu.
3. La dame peut être prise comme un pion normal.

## AUTRES RÈGLES

Si un joueur, ayant déplacé un pion vers l'avant, n'a pas vu qu'il aurait pu sauter un pion de son adversaire, l'adversaire peut lui prendre le pion.

## FIN DU JEU:

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a pris tous les pions de son adversaire. Le joueur concerné gagne le jeu. Il est cependant possible de gagner en bloquant les pions de son adversaire de telle façon qu'il ne puisse plus les déplacer.

Il est possible d'obtenir un remis (résultat nul) lorsque chaque joueur par exemple n'a plus qu'une dame et qu'aucun des joueurs ne peut placer sa figurine de telle façon que l'adversaire puisse la prendre.

# Tavola a mulino



Giocatori: 2

Materiale: 1 tavola da gioco stampata sui due lati, 2 x 12 pedine per Mulino/Dama

## SCOPO DEL GIOCO:

Posizionando e muovendo con abilità le proprie pedine realizzare „mulini“ e catturare le pedine dell'avversario, in modo che non possa più formare „mulini“. Una seconda possibilità di vincere il gioco è di bloccare l'avversario in modo che non possa più muovere le sue pedine.

## PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Ogni giocatore riceve 9 pedine di un colore. All'inizio queste pedine si trovano fuori dalla tavola di gioco. Il campo di gioco mostra 3 quadrati concentrici con segmenti che uniscono i punti medi dei quadrati. Si ottengono così 16 linee (di lunghezze diverse) con rispettivamente tre „punti“, che formano un „mulino“, quando sono occupati con pedine dello stesso colore. In totale si hanno 24 vertici o intersezioni. All'inizio del gioco i due giocatori posizionano a turno una pedina su un punto libero qualsiasi della tavola di gioco; il „bianco“ inizia (prima di iniziare il gioco tirare a sorte i colori; cambiare dopo ogni partita!).

Posizionando le pedine ogni giocatore cerca già di realizzare un mulino mettendo 3 pedine in fila. L'avversario cerca di impedirlo, collocando una sua pedina tra quelle dell'avversario.

Se un giocatore riesce a realizzare lo stesso un mulino, può togliere dalla tavola di gioco una pedina dell'avversario, tuttavia non una pedina di un mulino chiuso!

Le pedine catturate non rientrano più in gioco. Dopo aver collocato tutte le pedine, ci si muove a turno con una pedina da punto a punto. Anche muovendosi si cerca di realizzare mulini per poter catturare le pedine dell'avversario. Mulini esistenti vengono aperti, muovendo una pedina fino al punto libero vicino, e chiusi riportando al proprio punto di partenza la pedina durante la mossa successiva (o in seguito).

Chiudendo un mulino si può sempre catturare una pedina avversaria. Aprendo un mulino bisogna fare in modo che l'avversario non possa occupare il punto lasciato!

Particolarmente efficace è un doppio mulino o tria a mulinello! In questo caso due mulini adiacenti o uno sopra l'altro hanno una pedina in comune, in modo tale che con ogni movimento di questa pedina si chiuda un mulino aprendo contemporaneamente l'altro. Una tria a mulinello è quindi composta da 5 pedine.

## Saltare le posizioni

Non appena un giocatore ha ancora soltanto 3 pedine, può saltare le posizioni, ossia può collocare la sua pedina, quando è di turno, su ogni punto libero, senza doversi spostare punto per punto. Questo aiuta naturalmente a bloccare i mulini dell'avversario e a realizzare mulini propri.

## FINE DEL GIOCO:

Se un giocatore, che è rimasto con soltanto 3 pedine, perde ancora una pedina ha perso il gioco. L'avversario ha vinto e può catturare tutte le sue pedine. La tattica del gioco comprende l'accerchiamento delle pedine avversarie: si cerca di impedire all'avversario di aprire un mulino che ha realizzato o di ostacolargli ogni possibilità di muoversi. Infatti anche chi non può più muovere le sue pedine ha perso il gioco. Ciò può avvenire anche nella fase iniziale del gioco quando vengono posizionate le 9 pedine e cioè se posizionando abilmente le proprie pedine si leva al proprio avversario ogni possibilità di movimento.

# Dama



N. di giocatori: 2

Materiale: 1 tavola da gioco stampata sui due lati, 2 x 12 pedine per Mulino/Dama

## SCOPO DEL GIOCO:

Un gioco strategico a due nel corso del quale si cerca di portare via all'avversario tutte le sue pedine o di accerchiarlo in modo tale da impedirgli ogni altra mossa.

## PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Prima di iniziare il gioco si stabilisce a sorte a quale giocatore assegnare le pedine bianche e nere. Dopodiché ogni giocatore prende le 12 pedine del suo colore e le dispone sulle 12 caselle nere delle tre file più vicine a lui sulla damiera. Il giocatore «bianco» può iniziare a giocare.

## MUOVERE LE PEDINE:

Ogni giocatore muove alternativamente i propri pezzi. Con una mossa normale si può spostare la propria pedina in diagonale - sempre sulle caselle scure - per avanzare di una casella. Le caselle su cui si trova una propria pedina o una pedina dell'avversario non possono essere occupate. Con una pedina normale non ci si può spostare all'indietro.

## MANGIARE LE PEDINE:

Se spostandosi ci si imbatte in una pedina dell'avversario dietro la quale c'è una casella vuota (naturalmente scura), si può scavalcare la pedina e toglierla dalla damiera. Si può continuare a scavalcare e mangiare le pedine sino a quando le pedine avversarie sono disposte in successione con una casella intermedia. In questo modo è possibile catturare in una mossa più pedine dell'avversario. Importante: non si può scavalcare le proprie pedine!

**Importante:** non si può scavalcare le proprie pedine!

## DIVENTARE DAMA:

Quando una pedina raggiunge la base avversaria ossia la riga dell'avversario di fronte diventa dama. La dama viene contrassegnata ponendo un pezzo del proprio colore eliminato dal gioco sopra la relativa pedina. La dama è quindi una «doppia pedina».

## COSA PUÒ FARE UNA DAMA?

1. Può muoversi in linea retta di quante caselle scure libere vuole sia avanti che indietro con una mossa.
2. Può mangiare una o più pedine - come di consueto. Per poter mangiare una pedina la dama può anche «avvicinarsi» da lontano ossia ci possono essere anche più caselle intermedie vuote. Durante una mossa una dama può essere quindi fermata solo da due pedine avversarie disposte una dietro l'altra o dal bordo della damiera.
3. Una dama può essere tuttavia mangiata come una pedina normale.

## ULTERIORI REGOLE:

Se un giocatore che ha spostato in avanti una pedina non ha visto la possibilità di mangiare una pedina dell'avversario, quest'ultimo può portargli via la pedina.

## FINE DEL GIOCO:

Il gioco termina quando un giocatore ha portato via all'avversario tutte le sue pedine. Sarà lui ad aver vinto il gioco. Si può però vincere il gioco anche bloccando le pedine dell'avversario in modo tale che egli non sia più in grado di muovere. Si può anche pareggiare, ad esempio, quando ogni giocatore ha solamente una pedina e nessuno dei due vuole disporre le sue pedine in modo tale che l'avversario possa catturarle.