

REINHOLD WITTIG

MÜLLER

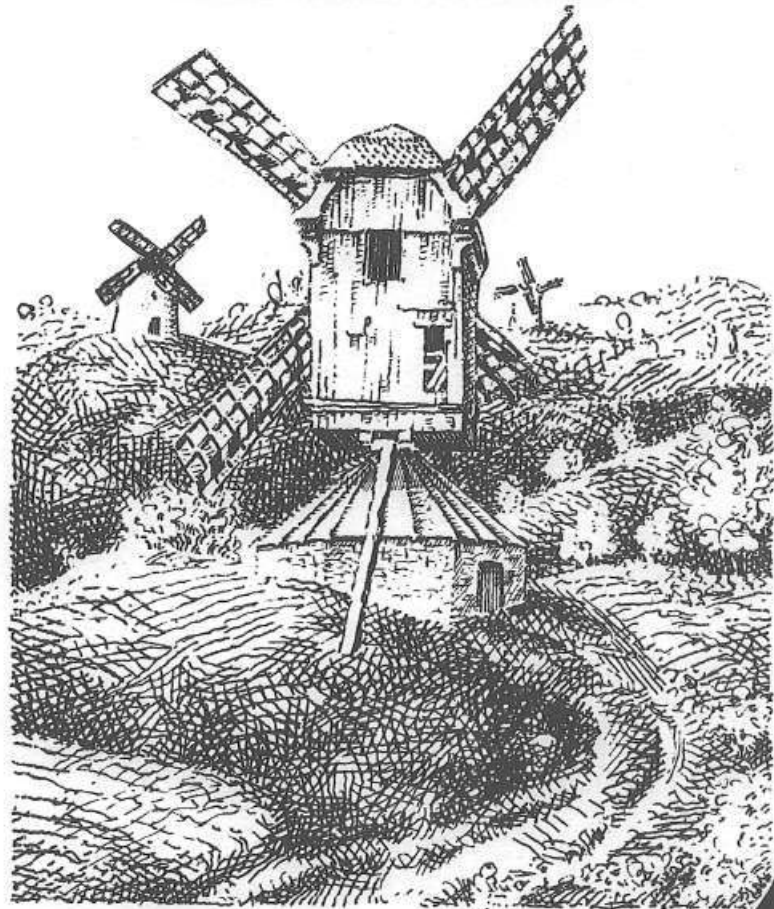
&

SOHN

Das Zunftspiel

• wackerer •

Müllersleute

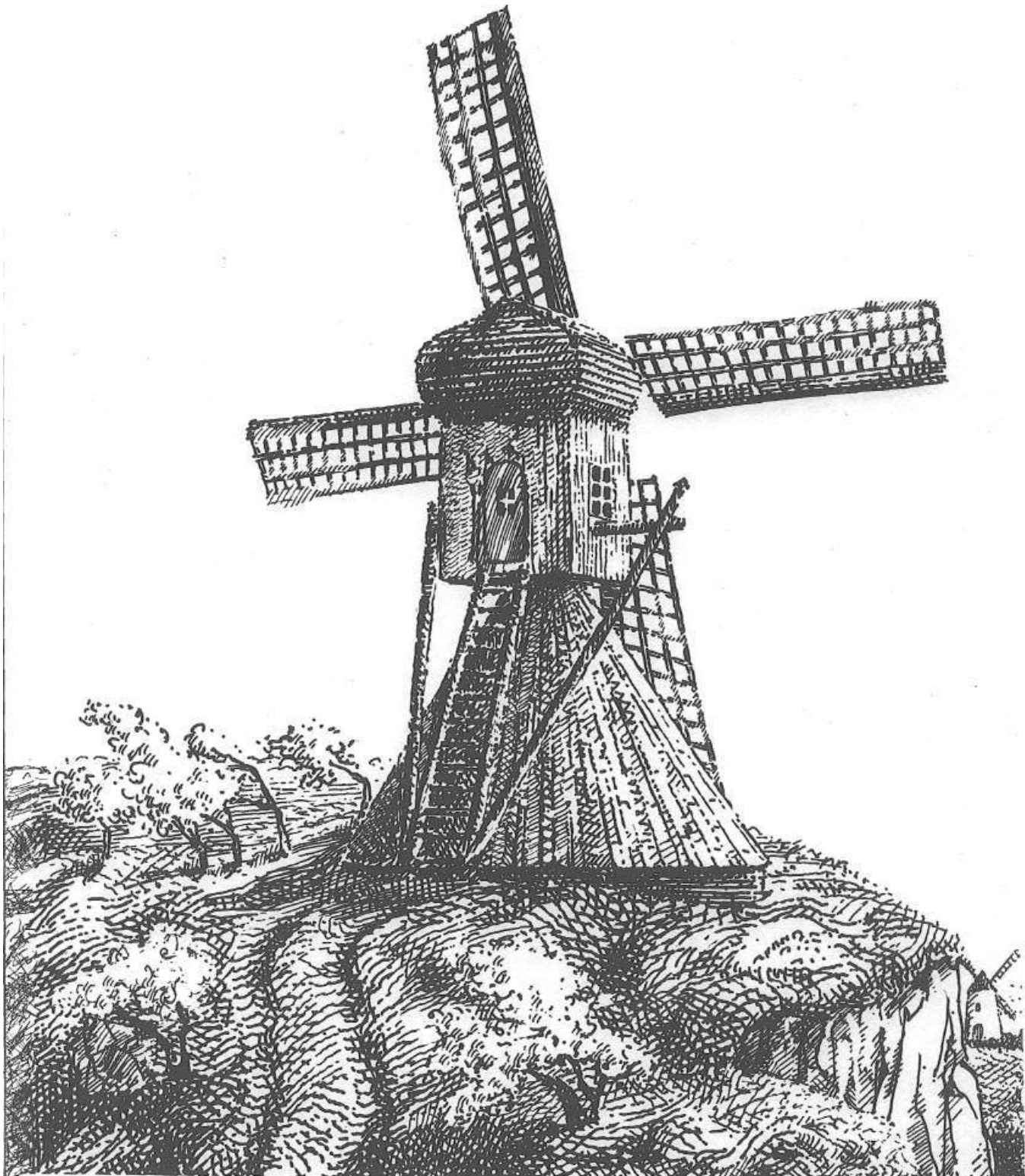


Edition Perthes

franckh

*„Das muß ein schlechter Müller sein,
dem niemalsfiel das Wandern ein.“*

*... vielleicht hat er aber auch MÜLLER & SOHN
gespielt, so daß man ihm nicht nachsagen kann:
Das muß ein schlechter Spieler sein, dem
niemalsfiel das „Müllern“ ein.*



MÜLLER & SOHN

Ein Familienspiel für 4—6 Teilnehmer von Reinhold Wittig. Grafik von Matthias Wittig.

ZUBEHÖR: Spielplan und Regel, 12 Mehlsäcke in 6 Farben, 68 Mühlsteine (48 weiße mit dem Wert 1 und 20 rote mit dem Wert 5), 70 Sprichwort-Karten und 1 Würfel.

SPIELREGEL

SPIELGEDANKE

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Müllermeisters, der seine beiden Söhne als Müllerburschen auf die Wanderschaft schickt, damit sie ihr Müllerhandwerk gut lernen. Die Müllerburschen werden im Spiel durch ihre Mehlsäcke dargestellt (Müllerbursche ist also gleichbedeutend mit Mehlsack!).

Die Müllerburschen lernen ihr Handwerk, und wieviel sie gelernt haben, zeigt sich an der Zahl der Mühlsteine, die sie unterwegs bekommen. Mit den Mühlsteinen können Mühlen erworben werden. Es gewinnt der Spieler, dessen beide Müllerburschen zuerst Mühlen gekauft haben und damit Müllermeister geworden sind.

ZUM SPIELMATERIAL

Der Spielplan zeigt einen inneren Bereich, auf dem die Figuren im Uhrzeigerzinn wandern. Er besteht aus 20 Landschaftsfeldern und 10 Mühlenfeldern, die mit einem Windmühlenflügel gekennzeichnet sind und von denen aus Wege zu einzelnen Mühlen führen. Steht man auf einem Mühlenfeld, bedeutet dies, daß man in der dazugehörigen Mühle arbeitet.

Die Vorbilder der abgebildeten Mühlen stehen auf den Kanarischen Inseln, auf Kreta, in Griechenland, im Iran, auf den Azoren, in der Tschechoslowakei, in Norddeutschland, Bayern und Belgien.

Die Sprichwortkarten enthalten Anweisungen, die u. U. während des Spiels nicht sofort ausgeführt werden können. Man muß sie sich merken. Gereichen sie einem zum Vorteil, achtet man sicher selber darauf. Bringen sie aber einen Nachteil, werden die Mitspieler aufpassen.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler bekommt zwei Mehlsäcke einer Farbe und ein Anfangskapital von 7 Mühlsteinwerten: Das sind 7 weiße Mühlsteine oder 2 weiße und ein roter Mühlstein mit dem Wert 5. Seinen Mühlsteinbesitz hält man während des gesamten Spiels versteckt.
- Es wird vereinbart, wer beginnt.
- Reihum setzen die Spieler erst einen und in der zweiten Runde den anderen Mehlsack auf beliebige freie Felder, also auf unbesetzte Landschaftsfelder ohne Windmühlenflügel.
- Nachdem alle Mehlsäcke gesetzt sind, würfelt der nächste Spieler einmal, um zu bestimmen, auf welcher Seite des Spielplans die Grenze für die Mühlsteinauszahlung liegen soll. Als Grenze gilt jeweils der Trennungsstrich zwischen den beiden äußeren Landschaftsfeldern bei den links und rechts befindlichen Halbbögen. Dort sind auf der einen Seite die ungeraden Ziffern 1, 3, 5, auf der anderen Seite die geraden Ziffern 2, 4, 6 eingetragen. Je nachdem, ob man eine gerade oder ungerade Augenzahl würfelt, fällt die Zahlgrenze auf die eine oder auf die andere Seite.



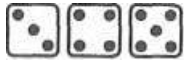

- Wird beim Spiel die so festgelegte Grenze mit einem Mehlsack überquert, erhält der Mehlsackbesitzer einen Mühlstein (siehe auch unter „Mühlsteingewinn“).
- Nachdem die Grenze bestimmt ist, werden die Karten verdeckt als ein Stoß zum Abnehmen bereitgelegt. Ein Mitspieler wird als Kassensführer bestimmt. Er zahlt und kassiert für die Kasse, der am Anfang alle restlichen Mühlsteine und alle Mühlen gehören. Er kann beliebig weiße in rote Mühlsteine, die den fünffachen Wert haben, umwechseln.

SPIELZIEL

Es gilt, möglichst viele Mühlsteine zu erlangen, um damit Mühlen kaufen zu können. Wer als erster zwei Mühlen gekauft hat, ist Sieger.

SPIELVERLAUF

Reihum wird gewürfelt. Die Würfelaugen bedeuten folgendes:

-  Eine Karte aufnehmen, ihre Anweisungen befolgen und auf einem zweiten Stoß wieder ablegen.
-  Zwei Felder vorwärts wandern (im Uhrzeigersinn) oder eine Karte nehmen,
-  entsprechende Felder im Uhrzeigersinn vorwärtsrücken.
-  Kann beliebig auf beide Mehlsäcke aufgeteilt werden. Insgesamt 6 Felder vorrücken. Hat der Spieler nach dem ersten Mühlenkauf nur noch eine Figur zum Ziehen, dann darf er wählen, wie weit er zieht, allerdings nicht weiter als 6 Felder.

MÜHLSTEIN-GEWINN

Auf verschiedene Arten erhält man Mühlsteine:

1. Immer, wenn man mit einem Mehlsack über die zu Beginn festgelegte Grenze zieht, erhält man einen Mühlstein aus der Kasse.
2. Wenn man zu einem fremden Mehlsack zieht, der auf einem Landschaftsfeld steht (für Mühlenfeld siehe 4). Man überbringt neueste Nachrichten und Klatsch aus den Mühlen. Der Mitspieler bedankt sich dafür mit einem Mühlstein. Zieht man zu mehreren aufs Feld, bedankt sich jeder mit je einem Mühlstein.
3. Je nach Anweisung durch Spielkarten muß die Kasse oder ein Mitspieler zahlen.
4. Wenn man seine erste Mühle hat, muß jeder fremde Müllerbursche, der dort Station macht, einen Mühlstein als Lehrgeld zahlen.

MÜHLENKAUF

Mit dem Wert von 14 Mühlsteinen kann man seine erste Mühle kaufen. Dazu muß ein eigener Mehlsack allein auf dem betreffenden Mühlenfeld stehen. Man setzt ihn auf die Mühle und legt die Kaufsumme dazu.

Ab sofort muß von diesem Geld bezahlt werden, wenn eine Karte es von dem Mühlenbesitzer verlangt. Die Kasse kommt also für Privatbesitz nicht mehr auf!

Eine Mühle sollte man erst kaufen, wenn man deutlich mehr Mühlsteine hat als die Kaufsumme, damit der zweite Mehlsack nicht mittellos ist. Er kann sich notfalls aus dieser Mühle Geld leihen. Es muß aber vor dem zweiten Mühlenkauf wieder zurückgezahlt werden. Auch muß bei dem zweiten Mühlenkauf die volle Kaufsumme auf der ersten Mühle liegen.

Nach dem ersten Mühlenkauf hat der Spieler nur noch eine Figur zum Ziehen. Bei einer gewürfelten „6“ darf er jetzt wählen, wie weit er zieht, allerdings nicht weiter als 6 Felder.

SPIEL-ENDE

Mit weiteren 7 Mühlsteinwerten kann man die zweite Mühle kaufen und damit das Spiel gewinnen. Zwischen erstem und zweitem Mühlenkauf muß der zweite Mehlsack aber mindestens einmal über die Grenze gewandert sein und allein auf dem Feld der zu kaufenden Mühle stehen.

ZUR SPIELDAUER

Durch Ändern des Anfangskapitals und der Kaufsummen kann man das Spiel verlängern oder verkürzen.



em die Mühlen-Atmosphäre gefällt, dem sei aus der Vielzahl der Mühlenliteratur das Buch „Windmühlen“ von Edelgard und Wolfgang Fröde aus dem DuMont Buchverlag empfohlen. Hervorragend ist auch das leider vergriffene Buch „Windmühlen“ von Jannis C. Notebaart, Mouton-Verlag, Den Haag, Paris.

Dieses Spiel widme ich Anna Corinna mit guten Wünschen für die Wanderung.

Idee und Text: Reinhold Wittig
Gestaltung und Grafik: Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W Keller & Co., Stuttgart

Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtgesetzes
ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt ins-
besondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und
die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.