



Mühle

Spielanleitung – kurz erklärt

2

SPIELER

Mühle ist ein klassisches Strategiespiel für genau 2 Personen. Ihr setzt abwechselnd Steine auf die Punkte des Spielplans und versucht, drei eigene Steine in eine Linie zu bringen. Jede geschlossene Mühle kostet die Gegenseite einen Stein.

Spielziel

Schließe möglichst oft eine Mühle aus 3 eigenen Steinen in einer Linie. Damit nimmst du der Gegenseite Steine weg, bis sie weniger als 3 Steine hat oder nicht mehr ziehen kann.

Vorbereitung

Legt den Spielplan zwischen euch. Jede Person wählt eine Farbe und nimmt 9 Steine dieser Farbe. Das Brett bleibt zu Beginn leer.

So spielt ihr

- 1 Weiß setzt zuerst einen Stein auf einen freien Eck- oder Kreuzungspunkt, dann setzt Schwarz.
- 2 So geht es abwechselnd weiter, bis alle 18 Steine auf dem Plan stehen.
- 3 Danach zieht jede Person abwechselnd einen eigenen Stein auf einen benachbarten freien Punkt.
- 4 Wer 3 eigene Steine in eine Linie bringt, hat eine Mühle geschlossen und nimmt einen gegnerischen Stein vom Brett.
- 5 Steine aus einer geschlossenen gegnerischen Mühle sind geschützt, solange noch andere Steine auf dem Brett stehen.
- 6 Wer nur noch 3 Steine hat, darf statt zu ziehen mit einem Stein auf jeden freien Punkt springen.

So gewinnt ihr

Du gewinnst, wenn die Gegenseite weniger als 3 Steine besitzt oder keinen Zug mehr machen kann.

Spielziel

In Mühle geht es darum, drei eigene Steine auf einer Linie des Spielplans zu vereinen. So eine Reihe heißt Mühle. Für jede geschlossene Mühle darfst du der Gegenseite einen Stein wegnehmen. Wer der anderen Person so viele Steine abnimmt, dass sie keine Mühle mehr bilden kann, oder sie komplett festsetzt, gewinnt.

Spielmaterial

12 Spielsteine schwarz

12 Spielsteine weiß

1 Spielplan

Spielaufbau

- Legt den Spielplan mit dem Mühle-Diagramm zwischen euch auf den Tisch.
- Jede Person wählt eine Farbe: Weiß oder Schwarz.
- Jede Person nimmt 9 Steine ihrer Farbe in den Vorrat.
- Das Spielfeld bleibt vor dem ersten Zug leer, alle Steine liegen noch außerhalb.

Spielbeginn

Wer mit den weißen Steinen spielt, beginnt. Der erste Stein kommt auf einen freien Eck- oder Kreuzungspunkt des Plans. Anschließend setzt Schwarz, und es geht abwechselnd weiter.

Spielablauf

Phase 1: Steine setzen

- 1 Weiß setzt einen Stein auf einen freien Punkt des Plans.
- 2 Schwarz setzt danach ebenfalls einen Stein.
- 3 Ihr wechselt euch ab, bis beide alle 9 Steine gesetzt haben.

Schon beim Setzen lohnt es sich, auf Linien hinzuarbeiten. Wer bereits in dieser Phase eine Mühle schließt, nimmt der Gegenseite sofort einen Stein vom Brett. Gleichzeitig könnt ihr eine gegnerische Reihe verhindern, indem ihr rechtzeitig einen eigenen Stein auf den fehlenden Punkt stellt.

Phase 2: Steine ziehen

Sobald alle 18 Steine platziert sind, wird gezogen. Du verschiebst pro Zug einen beliebigen eigenen Stein entlang einer Linie auf einen direkt angrenzenden freien Punkt. Weiter entfernte Punkte sind tabu. Auch hier bleibt das Ziel gleich: eigene Mühlen schließen und gegnerische verhindern.

Mühlen schließen und Steine wegnehmen

Eine Mühle besteht aus 3 Steinen einer Farbe auf den drei Punkten einer vorgezeichneten Linie. Wer eine Mühle schließt, nimmt einen gegnerischen Stein dauerhaft vom Brett. Steine, die Teil einer geschlossenen gegnerischen Mühle sind, darfst du dabei normalerweise nicht auswählen. Erst wenn alle übrigen gegnerischen Steine bereits weg sind, greifst du auch auf Steine aus einer Mühle zu.

Mühlen öffnen und wieder schließen

Du öffnest eine eigene Mühle, indem du einen ihrer 3 Steine wegziehst. In diesem Moment ist die Reihe angreifbar. Im nächsten Zug kannst du denselben Stein zurückschieben und die Mühle erneut schließen – und wieder einen Stein abräumen.

Zwickmühle

Besonders stark ist eine Zwickmühle. Dabei stehen zwei Mühlen so, dass ein einziger Stein zwischen ihnen wechselt: Ein Zug öffnet die eine Reihe und schließt gleichzeitig die andere. Damit nimmst du in jedem Zug einen gegnerischen Stein.

Springen mit 3 Steinen

Sobald jemand nur noch 3 Steine besitzt, ändert sich für diese Person die Zugregel. Sie darf mit einem Stein auf jeden freien Punkt des Plans springen, statt nur auf einen Nachbarpunkt zu ziehen.

Der Spielzug

- 1 Setzphase: einen Stein aus dem Vorrat auf einen freien Punkt stellen. Zugphase: einen eigenen Stein auf einen angrenzenden freien Punkt schieben (mit nur noch 3 Steinen auf einen beliebigen freien Punkt springen).
- 2 Prüfen, ob durch den Zug eine Mühle aus 3 eigenen Steinen entstanden ist.
- 3 Wenn ja: einen gegnerischen Stein vom Brett nehmen – möglichst keinen aus einer geschlossenen Mühle.
- 4 Die andere Person ist am Zug.

Sonderregeln

- Steine aus einer geschlossenen gegnerischen Mühle sind geschützt, solange die Gegenseite noch andere Steine besitzt.
- Eine Mühle, die bereits in der Setzphase entsteht, bringt sofort einen gegnerischen Stein ein.
- Wer nur noch 3 Steine hat, darf mit einem Stein auf jeden freien Punkt springen.
- Weggenommene Steine kommen dauerhaft aus dem Spiel und werden nicht neu eingesetzt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine Person weniger als 3 Steine auf dem Brett hat. Sie kann dann keine Mühle mehr bilden und verliert. Verloren ist die Partie auch mit mehr als 3 Steinen, wenn alle eigenen Steine so eingemauert sind, dass kein Zug mehr möglich ist. Zu einem Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- **Gemischte Mühle:** Setz- und Zugphase sind nicht getrennt. In jedem Zug entscheidest du selbst, ob du einen Stein aus dem Vorrat einsetzt oder einen Stein auf dem Brett verschiebst.
- **Ceylonesische Mühle:** Eine Mühle in der Setzphase bringt keinen gegnerischen Stein, sondern einen zusätzlichen Zug. Sind alle Steine im Spiel, bringt eine geschlossene Mühle einen gegnerischen Stein und zusätzlich einen weiteren Zug.
- Mit dem Material der Packung lassen sich außerdem Dame, Schlagdame sowie Wolf und Schafe spielen. Dafür nutzt ihr die Rückseite mit den Feldern und alle 24 Steine; die Regeln dazu liegen der Packung ebenfalls bei.

Tipps

- Achte schon beim Setzen darauf, offene Zweierreihen zu bilden. Zwei Steine auf einer Linie zwingen die Gegenseite, den dritten Punkt zu blockieren.
- Halte deine Steine beweglich. Wer keinen freien Nachbarpunkt mehr hat, verliert auch mit vielen Steinen.
- Arbeite gezielt auf eine Zwickmühle hin. Sie liefert dir in jedem Zug einen gegnerischen Stein.
- Nimm bevorzugt Steine weg, die kurz davor sind, eine gegnerische Mühle zu vollenden.
- Beim Wegnehmen kannst du Steine aus geschlossenen Mühlen nicht antasten. Räume also zuerst die ungeschützten Steine ab, um dir später den Zugriff zu öffnen.

Häufige Fragen

Wie viele Steine braucht man für eine Partie Mühle?

Jede Person nimmt 9 Steine ihrer Farbe. Die Packung enthält zwar 12 Steine je Farbe, die restlichen bleiben bei Mühle beiseite.

Darf ich einen Stein aus einer gegnerischen Mühle wegnehmen?

Grundsätzlich nicht. Erst wenn die Gegenseite keine Steine mehr außerhalb ihrer Mühlen hat, darfst du auch einen Stein aus einer Mühle entfernen.

Zählt eine Mühle auch, wenn sie schon in der Setzphase entsteht?

Ja. Gelingt dir eine Mühle bereits beim Setzen, nimmst du der Gegenseite sofort einen Stein vom Brett.

Kann ich eine Mühle öffnen und im nächsten Zug wieder schließen?

Ja. Du öffnest eine Mühle, indem du einen ihrer 3 Steine wegziehst, und kannst sie mit dem nächsten Zug erneut schließen.

Was ist eine Zwickmühle?

Zwei Mühlen stehen so, dass ein einziger Stein die eine öffnet und gleichzeitig die andere schließt. Damit nimmst du in jedem Zug einen gegnerischen Stein.

Was passiert, wenn ich nur noch 3 Steine habe?

Dann darfst du statt eines normalen Zugs mit einem Stein auf jeden beliebigen freien Punkt des Plans springen.

Kann man mit mehr als 3 Steinen verlieren?

Ja. Wenn die Gegenseite deine Steine so einmauert, dass du keinen Zug mehr machen kannst, hast du verloren.

Wie weit darf ich einen Stein in der Zugphase bewegen?

Nur einen Schritt entlang einer Linie auf einen direkt angrenzenden freien Punkt. Ausnahme ist das Springen mit nur noch 3 Steinen.

Wer beginnt die Partie?

Die Person mit den weißen Steinen setzt den ersten Stein.

Kommen weggenommene Steine wieder ins Spiel?

Nein. Die Anleitung nennt keine Möglichkeit, entfernte Steine erneut einzusetzen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Edition / Regelstand	Classic
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Schmidt Spiele, Regelstand Classic, zuletzt geprüft am 13.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/muehle/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/muehle/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026