

MULLER & SOHN

Spelmateriaal en spelvoorbereiding

- * spelbord, 12 meelzakken in 6 kleuren, 68 molenstenen (48 witte met de waarde 1, 20 rode met de waarde 5), 70 spreuk(kans)kaarten, 1 dobbelsteen
- * Op het spelbord staan 20 landschapvelden en 10 molenvelden afgebeeld die door de spelers in uurwijzerzin bewandeld worden. Vanuit elk molenveld loopt een weg naar één molen. Staat een speler op zo'n veld, dan geeft dit aan dat hij speler in die molen werkt.
- * Elke speler ontvangt twee meelzakken van één kleur en een aanvangskapitaal van 7 molenstenen (2 witte en 1 rode). De molenstenen worden tijdens het spel verborgen gehouden voor de andere spelers.
- * Elke speler zet in uurwijzerzin zijn eerste en in de tweede ronde zijn tweede meelzak op een willekeurig vrij veld.
- * De laatste speler gooit met de dobbelsteen om te bepalen aan welke kant van het spelbord de grens ligt voor de molensteenuitbetalingen. Gooit men even dan ligt deze aan de kant van 2,4,6, gooit men oneven dan ligt deze aan de kant van 1,3,5. Wordt tijdens het spel deze grens overschreden door een speler, dan ontvangt deze hiervoor een molensteen.
- * Vervolgens worden de kaarten geschud en verdekt op een stapel gelegd.

Doel van het spel

Zo veel mogelijk molenstenen verdienen om daarmee molens te kunnen kopen. Diegene die als eerst twee molens heeft gekocht, is de winnaar.

Spelverloop

- * Om beurt wordt er met de **dobbelsteen** gegooid. Elk aantal ogen heeft een specifieke betekenis.
 - 1 Een kaart van de stapel nemen, zijn aanwijzingen opvolgen en vervolgens terug afleggen op een aparte stapel

- 2 Twee velden voorwaarts bewegen met één zak of een kaart nemen
- 3, 4 of 5 Even veel velden voorwaarts bewegen met één meelzak
- 6 In totaal - naar keuze verdeeld over de twee meelzakken - 6 velden voortbewegen. Beschikt een speler nog slechts over één meelzak, dan kan hij kiezen hoeveel zetten hij doet.

* **Winnen van molenstenen** : telkens als

- 1° een speler met zijn meelzak over de vooraf bepaalde grens beweegt, ontvangt hij een molensteen van de bank
- 2° een speler op een landschapveld landt waarop zich één of meerdere tegenspelers bevinden. Elke speler is dan verplicht één molensteen af te geven.
- 3° er dergelijke aanwijzingen worden gegeven door de kaarten
- 4° een speler landt op een veld waarop een andere speler een molen heeft gekocht, dient deze één molensteen als leergeld te betalen.

* **Kopen van een molen** :

Zodra een speler 14 molenstenen heeft verzameld en landt op een molenveld, kan hij deze molen kopen door de gevraagde som op de molen te leggen en zijn meelzak erbij te zetten. Van dit geld wordt de moleneigenaar soms door een kanskaart verplicht om een bepaalde som aan molenstenen te betalen. Het is daarom aangewezen om steeds een aantal molenstenen in reserve te houden.

Einde van het spel

Met 7 extra molenstenen kan een speler zijn tweede molen kopen en daarmee het spel winnen. Tussen de aankoop van de eerste en tweede molen moet de speler minimaal één maal over de grens gegaan zijn. Hij kan de tweede molen vanzelfsprekend pas kopen als hij op een leeg molenveld komt.