

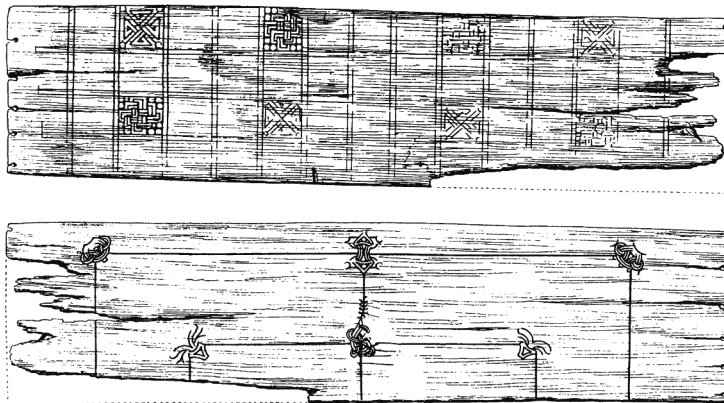


Mølle og Lillemølle

Spil har alle dage været et skattet tidsfordriv, ikke mindst om bord på skibe. Også vikingerne har uden tvivl spillet under sejlads, når vejret var til det! I en vikingetids bådgrav fra Årby i Uppland fandtes et møllespil indridset i et træestykke, som måske har været en af bådens planker. I det rige norske Gokstadvund er der fundet et løst spillebræt med mølle på den ene side og nefatavl på den anden side. Et tilsvarende spillebræt med to spil fra 900-årene kendes også fra Færøerne. Ældre danske betegnelser for mølle har været nitavl eller slet og ret tavl. Møllespillet er kendt langt tilbage i historien fra det gamle Ægypten, Troja og Romerriget. I Norden finder vi det første gang i vikingetiden. Højdepunktet af sin popularitet nåede spillet i 1300-årene, hvor det var et yndet spil i store dele af Europa.

Århusspillet

I 1994 under udgravningen på Store Torv i Århus, fandt man en planke, hvor møllespillet var indridset i. Den var oprindeligt en dæksplanke på et skib, men planken blev i begyndelsen af 1200-årene genanvendt i en træbygget brønd. Udover møllespillet kan også spilles "kryds og bolle" også kaldet tretavl eller lillemølle på planken, da den i midterfeltet har indridset nogle ekstra streger.



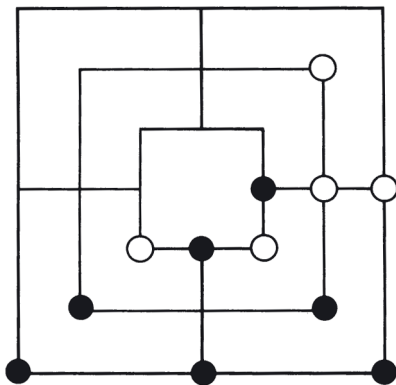
Gokstad-spillebrættet med mølle på den ene side og nefatavl på den anden side.



Spilleregler

Mølle

To deltagere får henholdsvis 9 lyse eller 9 mørke brikker. Lys begynder. Begge spillere lægger efter tur en brik på et vilkårligt valgt punkt på spillepladen og forsøger at danne en mølle, dvs. at bringe 3 brikker af ens egen farve på linie. Samtidig skal man selvfølgelig forsøge at placere sine brikker så de kommer i vejen for modspillerens forsøg på at lave en mølle. Når alle brikker er lagt på brættet, fortsætter man ved at "trække" (flytte brikker langs mønsterlinjerne). Hver gang det lykkes en spiller at lave en mølle, må han fjerne én af modspillerens brikker – dog ikke én der står i en mølle. Bedst er det at få en såkaldt svikmølle, hvor man ved at flytte én brik frem og tilbage – en "rendehest" – let kan skifte mellem to møller og altså hurtigt få overtaget. Når en spiller kun har 3 brikker tilbage må han springe. Han kan nu sætte sig på ethvert frit felt. Den der har reduceret modspillerens brikker til 2, har vundet.



Tretavl / lille mølle

Spillet minder om vore dages "kryds og bolle", hvor det gælder om først at få tre af sine brikker på linie og samtidig forhindre at dette lykkes for modspilleren. Hver spiller har 3 brikker, der efter tur anbringes på stregernes skæringspunkter. Efter den indledende runde kan man vilkårligt springe til en hvilken som helst ledig plads inden for lille mølle spillet. Den der først får 3 brikker på stribe, har vundet.

