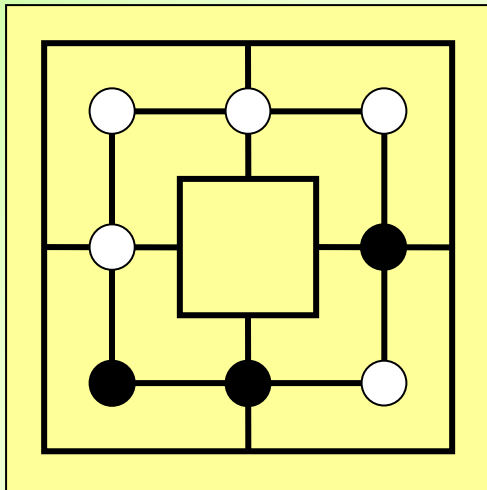


# Mühleübungen



Internetseite von Rainer Rosenberger bearbeitet von Jörg Bögel

Version 1  
(2008-01-18)



## Inhaltsangabe

1. Übungen 7 gegen 4 .....	2
2. Übungen 6 gegen 4 .....	4
2.1 Schwache Stellungen .....	4
2.2 Mittelstarke Stellung.....	6
2.3 Starke Stellung .....	6
3. Übungen 4 gegen 3 .....	7
3.1 Remis Waagrecht .....	8
3.2 Remis senkrecht .....	9
3.3 Gewinn.....	11
4. Übungen früher Verlust .....	13
5. Übungen für ein Thementurnier.....	15

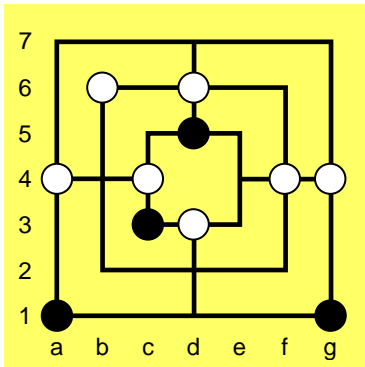
Die folgenden Seiten sind eine leicht überarbeitete Version der Mühleübungen der Internetseite von Rainer Rosenberger. Die Internetseite ist unter folgender Adresse zu finden:

**<http://muehle-oblong.de.vu/index.htm>**

# 1. Übungen 7 gegen 4

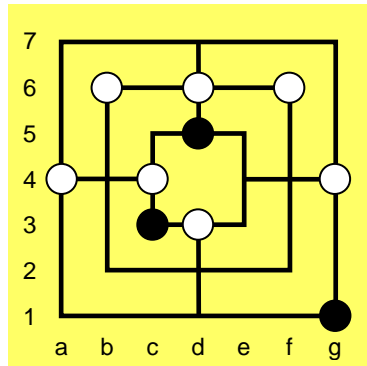
Mit 7 (oder mehr) Steinen gegen 4 gewinnt man normalerweise. Entweder gelingt es, die 4 Steine einzusperren, was hier nicht dargestellt wird. Das Einsperren dauert oft länger, als 2 Mühlen zu öffnen und dann den 4. Stein zu schlagen. Danach muss man eine Stellung erreichen, so dass 6 Steine 3 Mühlen bilden. Die 3 Steine des Gegners müssen nun diese 3 Mühlen blockieren und man kann mit dem 7. freien Stein ziehen. Dadurch wird der Gegner gezwungen, die Blockade einer Mühle aufzugeben und man kann so einen weiteren Stein schlagen und das Spiel für sich entscheiden.

Diese Vorgehensweise wird an einem Beispiel exemplarisch dargestellt und es werden danach noch ein paar Stellungen mit 6 Steinen gezeigt, die 3 Mühlen bilden.

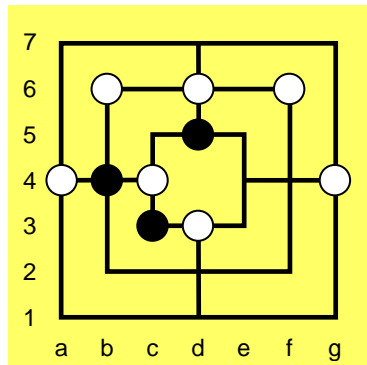


Weiß hat die Stellung vorbereitet und zwei Mühlen in Form einer Zwickmühle offen. Das weitere Vorgehen ist wie folgt:

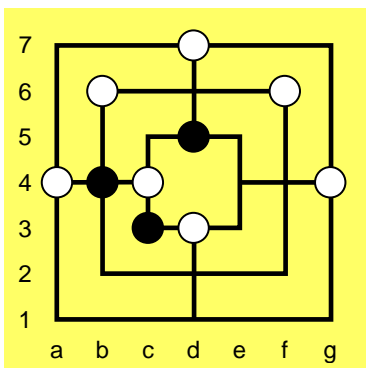
- Schlagen des 4. Steins von Schwarz. Dabei ist darauf zu achten, dass Schwarz nicht sofort eine Mühle machen kann und den 7. Stein von Weiß schlägt.
- Öffnen der beim Schlagen geschlossenen Mühle.
- Umgruppieren der restlichen Steine, um 3. Mühle zu öffnen.
- Die folgenden Bilder zeigen eine mögliche Variante auf.



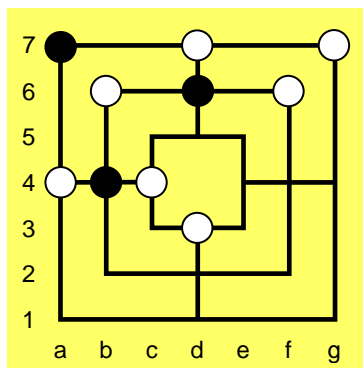
Weiß schließt eine Mühle und nimmt einen Stein im Außenring.



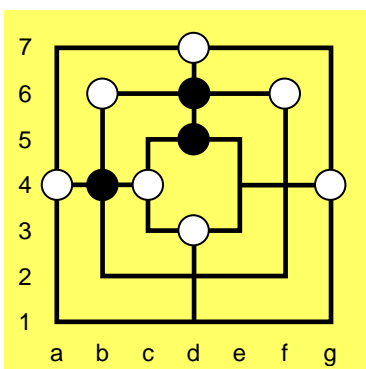
Schwarz muss die verbleibende weiße Mühle blockieren.



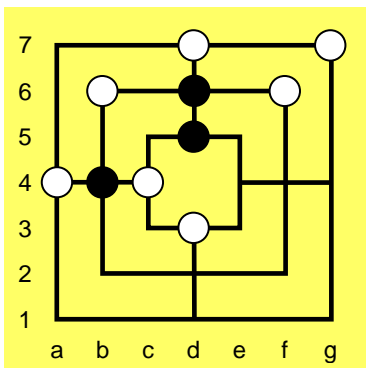
Weiß öffnet sofort wieder die gerade geschlossene Mühle.



Schwarz muss in die 3. Mühle. Weiß zieht mit dem 7. freien Stein.



Schwarz muss die 2. offene Mühle von Weiß blockieren.



Weiß bildet eine 3. Mühle mit den 2 Mühlen und den 6. freien Stein.

## 2. Übungen 6 gegen 4

Mit 6 Steinen gegen 4 gewinnt man normalerweise nicht, aber es gibt Ausnahmen. Sind die 4 Steine auf nur 2 Ringe verteilt, dann kann es gelingen, diese einzusperren und den Sieg zu erringen. Der mit 4 Steinen muss ständig darauf achten, nicht eingesperrt zu werden, und das kann der mit 6 Steinen dazu nutzen, eine gewonnene Ausnahmestellung zu erreichen, die es ihm erlaubt, den 4. Stein zu schlagen und dann mit den verbleibenden 6 Steinen gleichzeitig zwei Mühlen zu öffnen. Diese Ausnahmestellungen gibt es in verschiedenen Ausprägungen:

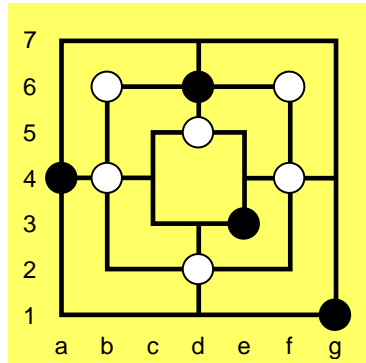
Schwache Stellungen erlauben den Sieg nur, wenn der Gegner nach dem Schlagen nicht sofort eine Mühle bilden kann.

Mittelsstarke Stellungen erlauben den Sieg auch, wenn der Gegner nach dem Schlagen sofort eine Mühle bilden kann und aus Mühlen geschlagen werden darf.

Starke Stellungen erlauben den Sieg auch, wenn der Gegner nach dem Schlagen nicht eine Mühle bilden kann, aber nach den Regeln des WMD gespielt wird, also aus geschlossenen Mühlen nicht geschlagen werden darf.

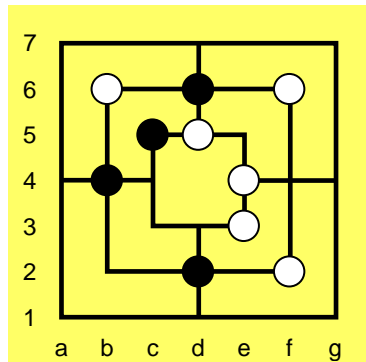
Es folgen nun exemplarisch ein paar Beispiele für diese Stellungen.

### 2.1 Schwache Stellungen



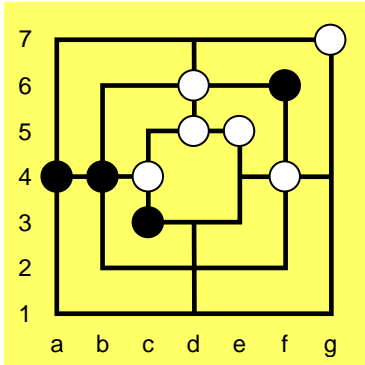
- Weiß schließt eine Mühle durch d2 nach b2 oder f2 und nimmt d6.
- Schwarz kann keine Mühle bilden und muss d6 blocken.
- Weiß zieht nach d2 und öffnet gleichzeitig 2 Mühlen.

Stände der Stein a4 auf a1, so könnte Schwarz nach dem Schlagen von d6 eine Mühle bilden und f6 nehmen, wonach das Spiel Remis ist.



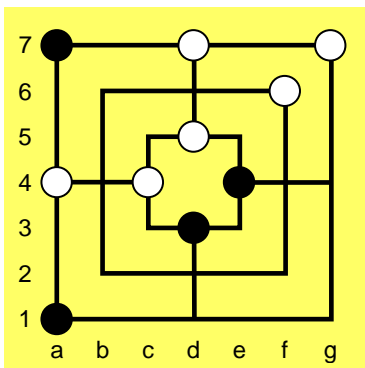
- Weiß schließt eine Mühle durch e4 nach f4 und nimmt d6.
- Schwarz kann keine Mühle bilden und muss d6 blocken.
- Weiß zieht zurück nach d2 und öffnet gleichzeitig 2 Mühlen.

Stände der Stein c5 auf c4, so könnte Schwarz nach dem Schlagen von d6 eine Mühle bilden und d5 nehmen, wonach das Spiel Remis ist.



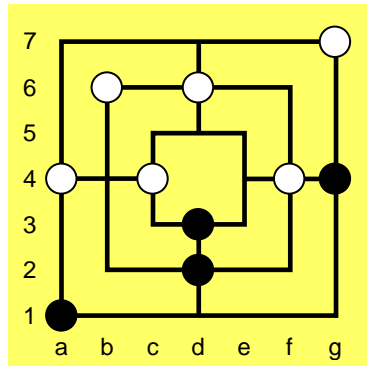
- Weiß schließt die Mühle durch c4 nach c5 und nimmt a4 oder b4.
- Schwarz kann keine Mühle bilden und muss d7 blocken.
- Weiß zieht e5 nach e4 öffnet gleichzeitig 2 Mühlen.

Stände beispielsweise der Stein f6 auf d3 oder e3, so könnte Schwarz nach dem Schlagen sofort eine Mühle bilden und g7 nehmen, wonach das Spiel Remis ist.



- Weiß schließt eine Mühle durch f6-d6 und nimmt a7.
- Schwarz kann keine Mühle bilden und muss a7 blocken.
- Weiß zieht nach d6-b6 und öffnet gleichzeitig 2 Mühlen.

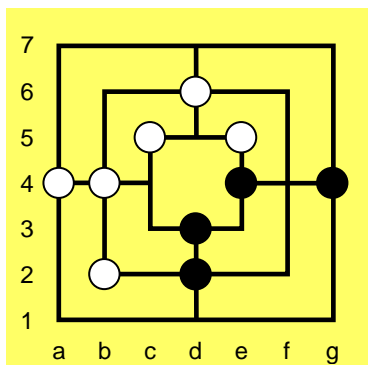
Stände beispielsweise der Stein d2 auf e3, so könnte Schwarz nach dem Schlagen eines Steins a7 sofort eine Mühle bilden und a4 oder c4 nehmen, wonach das Spiel Remis ist.



- Weiß schließt eine Mühle durch f4-f6 und nimmt einen schwarzen Stein von d2 oder d3.
- Schwarz kann keine Mühle bilden und muss b4 blocken.
- Weiß zieht d6-d7 und öffnet gleichzeitig 2 Mühlen.

Stände beispielsweise der Stein a1 auf e4, so könnte Schwarz nach dem Schlagen eines Steins sofort eine Mühle bilden und a4 oder c4 nehmen, wonach das Spiel Remis ist.

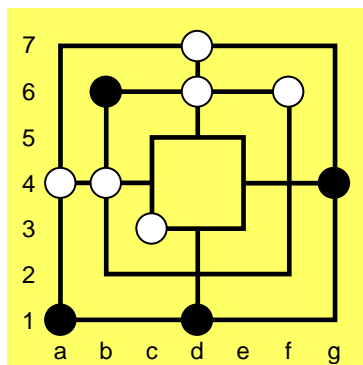
## 2.2 Mittelstarke Stellung



- Weiß schließt eine Mühle durch d6-d5 nimmt einen schwarzen Stein.
- Schwarz kann nun sofort eine Mühle bilden, aber das würde zum Verlust führen. Nimmt Schwarz a4, so spielt Weiß d5-d6. Nimmt Schwarz b4, so spielt Weiß c5-c4. In jedem Fall hat Weiß zwei offene Mühlen und Schwarz verliert.
- Daher blockiert Schwarz die offene Mühle auf c4, so dass die verbleibenden 2 schwarzen Steine eine Drohung bilden.
- Nun spielt Weiß d5-d6 und öffnet 2 Mühlen gleichzeitig.

Wird nach WMD gespielt, so ist schließt Schwarz seine Mühle und nimmt einen weißen Stein (b4 oder d6). Selbst wenn Weiß nun eine Mühle machen kann, er darf keinen schwarzen Stein aus der Mühle nehmen, das Spiel ist unentschieden.

## 2.3 Starke Stellung



- Weiß schließt eine Mühle durch c3-c4 nimmt b6.
- Schwarz kann nun eine Mühle bilden. Aber ob er nun d6 oder f6 nimmt, Weiß hat im nächsten Zug in jedem Fall zwei Mühlen offen.
- Blockiert Schwarz dagegen durch g4-b6, so spielt Weiß c4-c5 und Schwarz ist auch verloren.

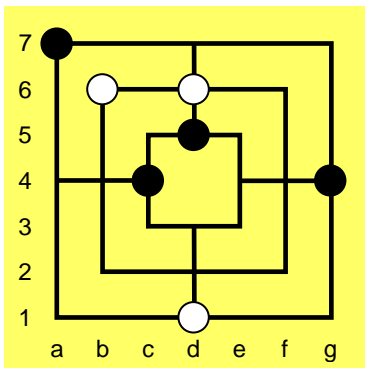
Obwohl Schwarz nach dem Schlagen des 4. Steins sofort eine Mühle machen kann und Weiß nicht aus der Mühle nehmen darf, ist Schwarz verloren.

Aber sogar hier hat Schwarz einen Ausweg, wenn nach den Regeln des WMD gespielt wird. Schwarz blockt die Mühle wieder auf b6 mit dem einzelnen Stein von g4 und wenn Weiß dann c5 zieht und zwei Mühlen droht, so bildet Schwarz eine Mühle auf der ersten Reihe und schlägt den Stein c5 von Weiß. Weiß könnte nun zwar eine Mühle schließen, darf aber nicht aus der geschlossenen schwarzen Mühle schlagen. Also selbst die starke Stellung erlaubt den Sieg nur, wenn Schwarz einen Fehler macht.



### 3. Übungen 4 gegen 3

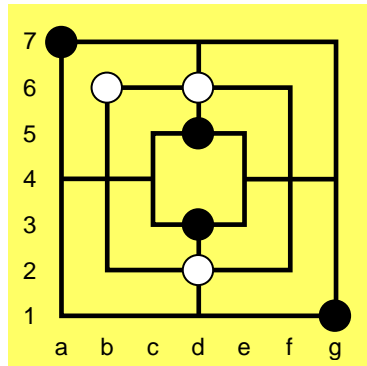
Bei korrektem Spiel ist 4 gegen 3 Steine Remis. Allerdings kann der mit 3 Steinen nicht mehr verlieren, wenn er keine Mühle-Drohung des Gegners übersieht. Der mit 4 Steinen dagegen muss sehr vorsichtig agieren, so dass er immer darauf achtet, dass er zwei von einander unabhängige Drohungen hat. Macht der mit 3 dann eine Mühle, so kann er durch nehmen eines Steines nur eine Drohung beseitigen. Danach ist der Gegner am Zug und wird mit 3 gegen 3 Steine vorspringen, was normal zum Sieg führt. Aus diesem Grund scheuen auch viele Spiele sich davor, den 4. Stein zu schlagen und man einigt sich auch Remis, wenn beide Spieler noch mehr als 3 Steine haben. Die beiden folgenden Bilder zeigen Beispiele für gute und schlechte Verteidigungen von 4 gegen 3 Steine.



Gute Verteidigung: Weiß droht mit einer Mühle aber Schwarz hat so gezogen, dass er zwei unabhängige Drohungen hat.

- Nimmt Weiß einen schwarzen Stein aus dem Innenring, so spielt Schwarz den verbleibenden Stein aus dem Innenring nach g7.

- Nimmt Weiß einen schwarzen Stein aus dem Außenring, so spielt Schwarz den verbleibenden Stein aus dem Außenring nach c5.

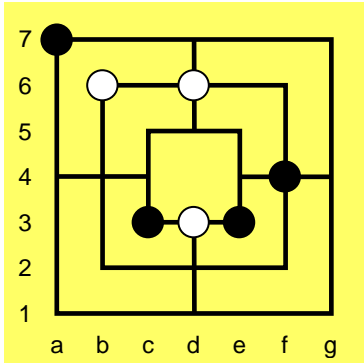


Schlechte Verteidigung: Weiß droht mit einer Mühle und Schwarz hat schlecht gezogen. Es gibt zwar eine Drohung im Außenring (Steine g1 und a7) und eine Drohung über Eck (d3 und g1). Aber beide Drohungen haben den gemeinsamen Stein g1. Macht Weiß nun eine Mühle, dann wird er gewinnen, wenn er den beiden Drohungen gemeinsamen Stein g1 nimmt.

Bekannter Weise gibt es keine Regel ohne Ausnahme, uns genau so ist es auch hier. Es gibt Fälle, wo der mit 4 Steinen keine zwei voneinander unabhängigen Drohungen hat und dennoch Remis halten oder gar gewinnen kann. Die Möglichkeit, den Gegner in eine Falle zu locken ist eigentlich der einzige Grund, warum man ihm den Vorteil geben soll, zuerst 3 Steine zu haben und vor zu springen.

### 3.1 Remis Waagrecht

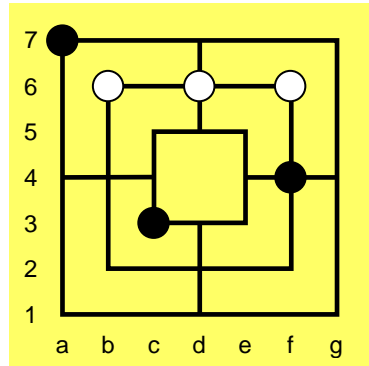
Bei einer waagrechten Mühle gibt es Spezialstellungen, die auch Remis ergeben, wenn beim Schlagen des 4. Steins nur eine Drohung existiert.



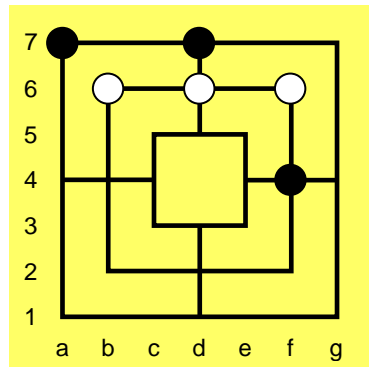
Obiges Bild zeigt die allgemeine Drohung, in der Schwarz verloren scheint. Weiß droht mit einer waagrechten Mühle und Schwarz hat nach Schlagen des Steins e3 keine Doppeldrohung für 2 Mühlen. Die nächsten Bilder zeigen, dass Schwarz sich retten kann. Dabei könnte der Stein von a7 auch auf d7 stehen. Die Stellungsmerkmale sind:

- Weiß droht mit einer waagrechten Mühle im Mittelring durch d3 - f6.
- Schwarz hat nur einen einzigen bedrohlichen Stein (e3).
- Ein schwarzer Stein (f4) steht im Mittelring unter der Mühle auf einem Kreuzungs-Punkt.
- Ein schwarzer Stein steht oberhalb der Mühle, aber nicht auf der gleichen Seite wie der schwarze Stein im Mittelring (also auf a7 oder d7).

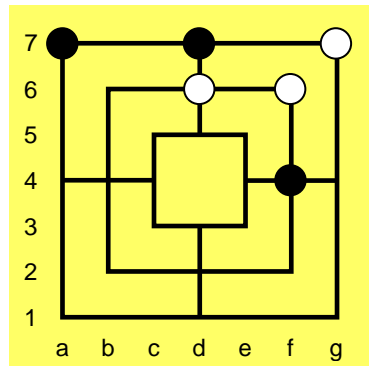
Bei korrektem Spiel durch Schwarz kann Weiß sich nicht befreien, und es kommt durch Zugwiederholungen, zum Remis.



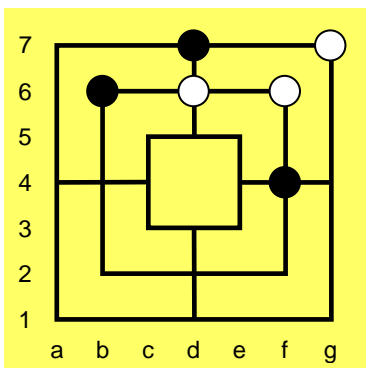
Weiß schlägt e3 und Schwarz scheint auf den ersten Blick verloren.



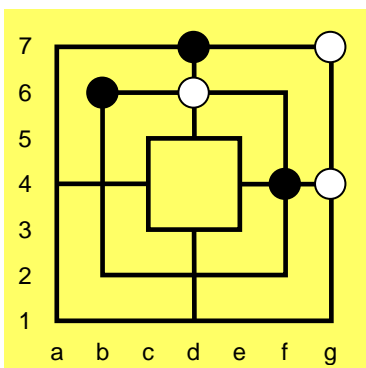
Schwarz droht mit Mühle in Richtung des schwarzen Steins im Mittelring.



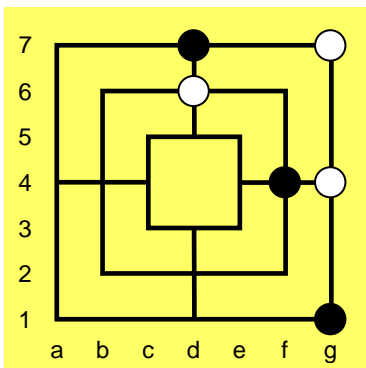
Weiß hat nur eine Möglichkeit zum Blocken und öffnet die eigene Mühle.



Schwarz blockiert die offene Mühle wie dargestellt mit a7 - b6.



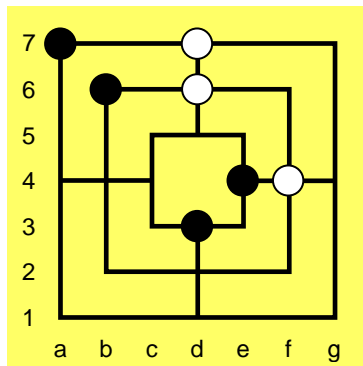
Weiß kann nur weiter drohen, indem er d6 oder f6 nach g4 spielt.



Schwarz blockt wie dargestellt und Weiß kann sich nicht befreien.

### 3.2 Remis senkrecht

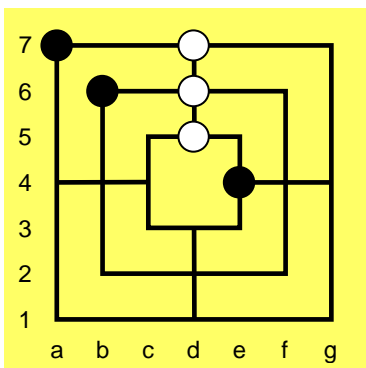
Bei einer senkrechten Mühle gibt es Spezialstellungen, die auch Remis ergeben, wenn beim Schlagen des 4. Steins nur eine Drohung existiert.



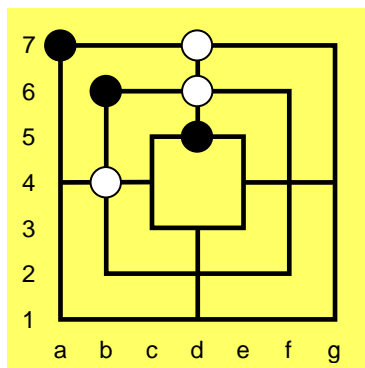
Obiges Bild zeigt die allgemeine Drohung, in der Schwarz verloren scheint. Weiß droht mit einer senkrechten Mühle und Schwarz hat nach Schlagen eines Steins im Mittelring keine Doppeldrohung für 2 Mühlen. Die nächsten Bilder zeigen, dass Schwarz sich retten kann. Dabei könnte ein Stein aus dem Mittelring auch auf b2 oder a1 stehen, es wäre kein Unterschied im Ergebnis (bitte ausprobieren). Die Stellungsmerkmale sind:

- Weiß droht mit einer senkrechten Mühle im Mittelring durch f4 - d5.
- Schwarz hat nur eine Mühledrohung (hier im Mittelring).
- Zwei schwarze Steine (a7 und b6) flankieren die weiße senkrechte Mühle.

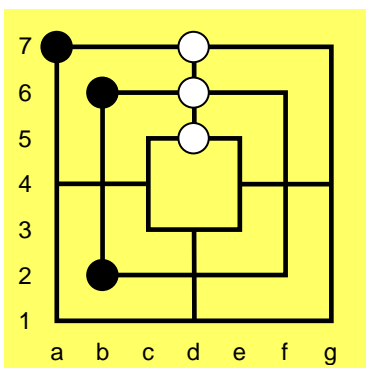
Bei korrektem Spiel durch Schwarz kann Weiß sich nicht befreien, es kommt zu Zugwiederholungen, das Spiel endet Remis.



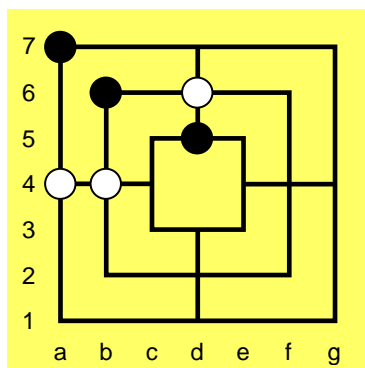
Weiß macht eine Mühle und schlägt einen der bedrohlichen Steine.



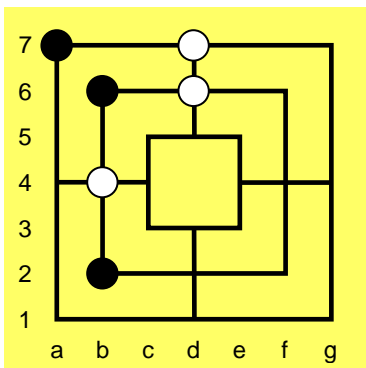
Schwarz blockiert die offene weiße Mühle, die Steine a7 und b6 bleiben.



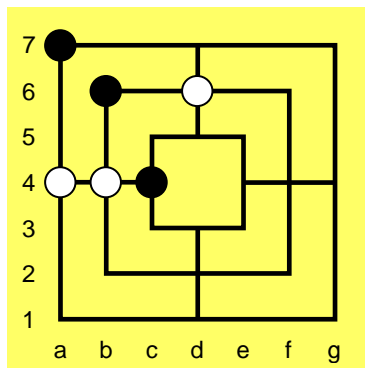
Schwarz droht, indem er auf die Ecke b2 (oder a1) springt.



Weiß kann nur durch einen Stein auf a4 drohen.



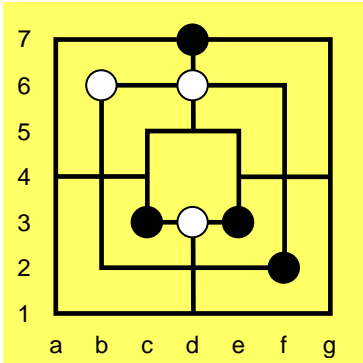
Weiß blockt die schwarze Mühle und kann dazu nur d5 nehmen.



Schwarz blockiert die offene Mühle, wieder bleiben die Steine a7 und b6.

### 3.3 Gewinn

Bei einer waagrechten Mühle gibt es eine Spezialstellungen, die für den mit 3 Steinen wie ein Sieg aussieht, aber zum Verlust führt.

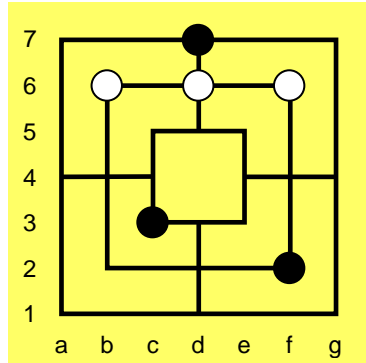


Die oben dargestellte Variante ähnelt stark dem Remis bei waagrechter Mühle, die Besonderheiten sind:

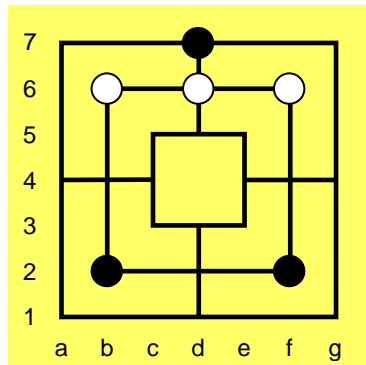
- Weiß droht eine waagrechte Mühle im Mittelring (b6-d6-f6).
- Schwarz hat nur eine Drohung (hier im Innenring mit c3 und e3).
- Schwarz hat einen Stein in der Mitte der drohenden Mühle (d7).
- Schwarz hat einen Stein in einer Ecke des Mittelrings (b2 oder f2).

Die Stellung sieht aus, als könne Weiß gefahrlos Mühle machen und nach dem Nehmen eines der Steine im Innenring die Partie für sich entscheiden. Die folgenden Varianten aber zeigen, dass Weiß die Initiative an Schwarz abgeben muss und verlieren wird.

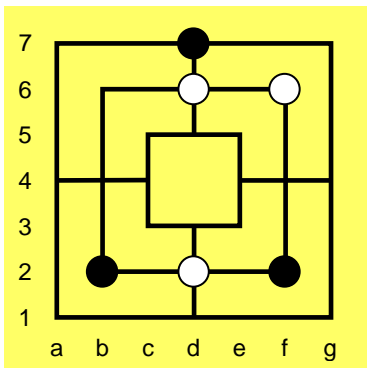
Die Stellung sieht für Weiß sicher aus, Weiß verliert aber. Dies ist eigentlich der einzige Grund, dem Gegner überhaupt 3 Steine zu geben. Statt eines Remis gewinnt man, wenn der Gegner den Trick nicht kennt.



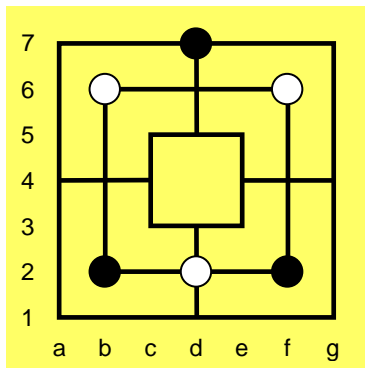
Weiß schließt seine Mühle und schlägt einen Stein im Innenring.



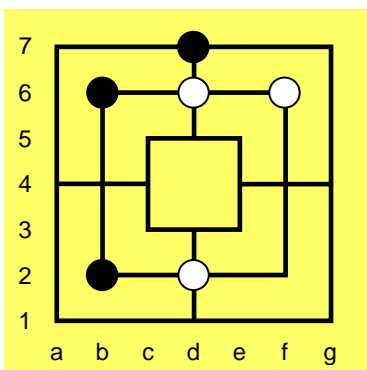
Schwarz springt aus dem Innenring in die andere Ecke im Mittelring.



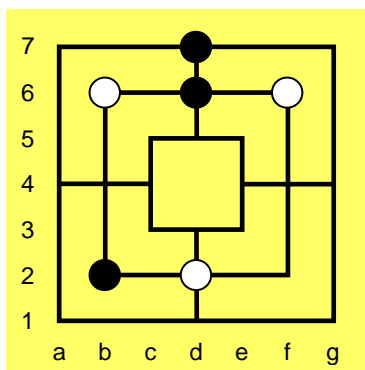
Var.1: Weiß wehrt den Angriff mit einem Eckstein nach d2 ab.



Var.2: Weiß wehrt den Angriff mit dem Mittelstein von d6 nach d2 ab.



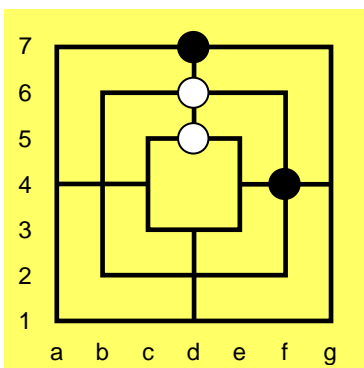
Var.1: Schwarz blockiert die weiße Mühle und droht selbst mit einer Mühle.



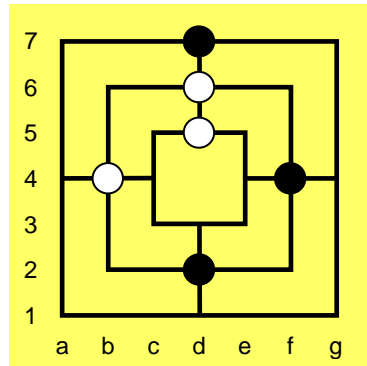
Var.2: Schwarz blockiert die weiße Mühle und droht selbst mit einer Mühle.

#### 4. Übungen früher Verlust

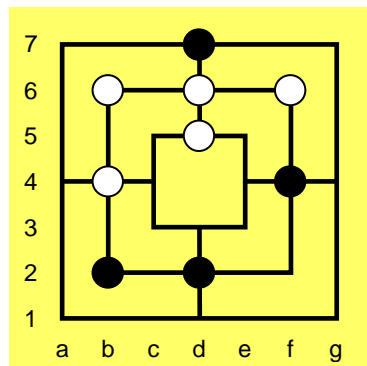
Oftmals herrscht die Meinung vor, dass man die ersten Steine relativ sorglos setzen kann und dass eigentlich erst die letzten 2 oder maximal 3 Steine den wesentlichen Ausschlag für den Ausgang der Partie geben. Eine Analyse mit der Datenbank von Peter Stahlhacke, wie sie zum Beispiel im Mühleprogramm von Mr. Data bei Inetplay abrufbar ist, zeigt allerdings einen anderen Sachverhalt. Greift der Anziehende (Weiß) zu früh an und droht mit einer senkrechten Mühle, dann ist die Partie bei korrektem Spiel des Nachziehenden (Schwarz) unter Umständen schon nach dem 2. Setzstein entschieden und es steht fest, dass Weiß verliert. In der Praxis ist es allerdings sicher nicht ganz einfach für Schwarz, diesen Sieg auch durchzusetzen, schließlich muss er noch viele Züge den jeweils richtigen Weg finden. Das Beispiel soll nur zeigen, dass man durch all zu sorgloses Setzen schon in einem sehr frühen Stadium den Grundstein für den Verlust legen kann.



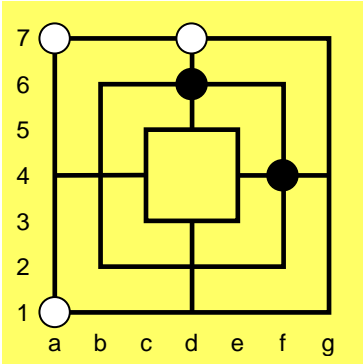
Verloren nach dem 2. Setzstein durch die sofortige Drohung einer senkrechten Mühle.



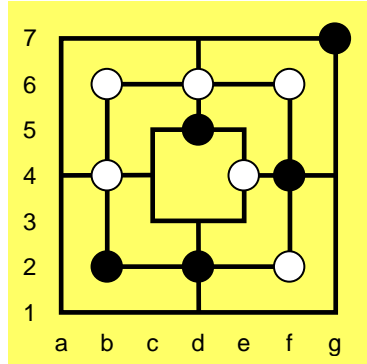
Verloren nach dem 3. Setzstein durch Drohung einer senkrechten Mühle nach Besetzung eines 2. Kreuzungs-Punktes.



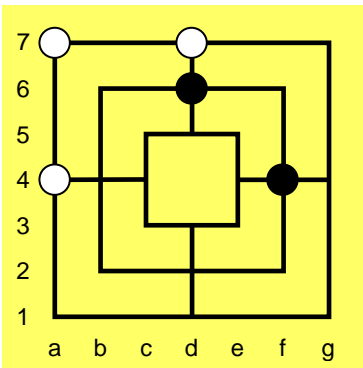
Verloren nach dem 5. Setzstein durch Drohung mit einer senkrechten Mühle nach Bildung einer Zentrumsmühle.



Versuch einer frühen Randmühle, es ist noch keine Mühle gemacht und dennoch schon verloren, wenn Schwarz nun mit a4 oder g7 antwortet.



Diese Stellung ist nicht verloren, zeigt aber, dass es auch bei normal aussehenden Erwidern schwer sein kann. Nach Z-Mühle und dem üblichen Zug d5 verteidigt Weiß mit e4. Nach Schwarz g7 hat Weiß nur noch 2 Züge a1 oder e3, die nicht verlieren und beide Varianten sind sehr schwer für Weiß zu spielen.



Versuch einer frühen Randmühle, es ist noch keine Mühle gemacht und dennoch schon verloren, wenn Schwarz nun mit a1 oder mit g7 antwortet.



## 5. Übungen für ein Thementurnier

Jeder, der eine Weile regelmäßig spielt, weiß aus eigener Erfahrung, dass die Eröffnung weitgehend über den Ausgang des Spiels entscheidet. Man stellt in der Praxis auch fest, dass wohl die meisten Spieler ein gewisses mehr oder großes Repertoire an Eröffnungen haben, in dem sie sich sicher fühlen und die sie immer wieder spielen. Im Extremfall wird ein Spieler nur zwei Eröffnungen zu spielen versuchen, eine für jede Farbe, die zwar eine gewisse Siegchance, aber auch sicheres Remis bieten. Beliebte Varianten sind:

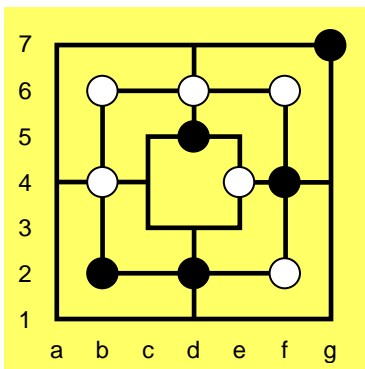
- Der Anziehende spielt Zentrumsmühle, blockt aber die dabei entstandene offene schwarze Mühle nicht, sondern macht sofort eine zweite Mühle. Nach dem Setzen hat der Anziehende zwei Mühlen und der Nachziehende nur noch 7 Steine. Das sind optimale Voraussetzungen, zumindest nicht mehr zu verlieren. Lässt der Nachziehende die erste Zentrumsmühle zu, dann kann er auch die zweite nicht mehr verhindern.
- Der Nachziehende spielt (wie im mittleren Bild in der oberen Reihe unten) nach der Zentrumsmühle in die Ecke über der Mühle. Es droht a1 und kommt der Nachziehende dazu, diesen Stein zu setzen, dann kann der Anziehende das Remis kaum vermeiden. Es ist also für den Nachziehenden relativ leicht, mit diesem Konter das Remis gegen die Zentrumsmühle zu erreichen.

Natürlich kann man auch versuchen, Remis zu erreichen, indem man jede Mühle im Ansatz blockt, selbst keine Mühle macht und in einem Schiebespiel endet. Die Chancen, durch diese Mauertaktik ein Remis zu erreichen sind recht groß, vor allem für den Nachziehenden. Will man ein Turnier veranstalten, dann wird erfahrungsgemäß die Zahl der Remis sehr hoch, nur wenige Siege entscheiden über die Platzfolge. Dadurch können durch die oben angerissenen Taktiken auch Spieler recht erfolgreich sein, die ein nur wenig breites Wissen haben. Es entsteht also die Frage, wie man Turniere interessanter und gerechter machen könnte. Im Schach gibt es so genannte Thementurniere, da wird allen Spielern die Eröffnung bis zu einem gewissen vorgegeben. Warum nicht auch eine ähnliche Idee im Mühlespiel verwenden.

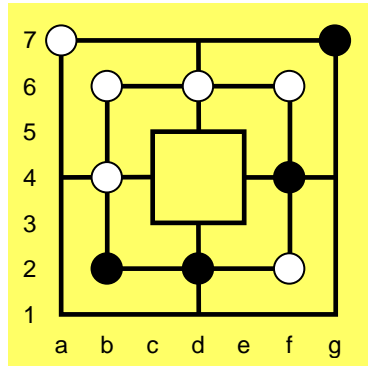
Es gibt etliche Stellungen im Mühle, die sehr interessant sind, teilweise sehr schwer zu spielen sind (daher sieht man sie auch selten) oder gar in frühem Stadium verloren sind, was aber nicht leicht zu sehen oder auszunutzen ist. Die Grundidee wäre, interessante Stellungen zu finden (100 bis 200 sollten es sein) und während des Turniers in jeder Runde eine noch nicht gespielte Stellung auszulosen. Diese Stellung wird dann von allen Paarungen identisch aufgebaut und zwei Mal gespielt (jeder der Gegner fängt 1x an). Der Reiz an dieser Idee ist der folgende:

- Man vermeidet völlig, dass sich ein Spieler mit reinem Mauerspiel oder mit 2 Hauptvarianten durch das Turnier bewegen kann.
- Man kann die zulässigen Anfangsstellungen vorab veröffentlichen, wie in anderen Sportarten wird die bessere Vorbereitung wird dann zu besserem Abschneiden führen.
- Auch die Favoriten können verlieren, wenn die Anfangsstellung schon eine Verluststellung ist und der Gegner gut vorbereitet ist.
- Durch das bewusste Einbinden von Verluststellungen werden die etwas ermüdenden und langweiligen Remis-Ergebnisse reduziert.

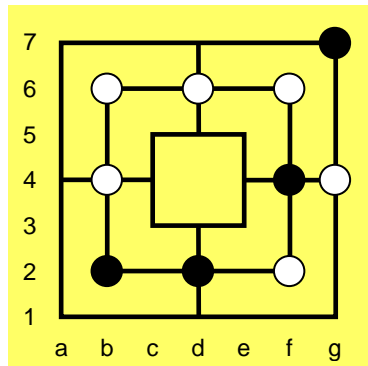
Als Beispiel folgen 6 Stellungen. Die ersten 3 Stellungen sind alle Remis, aber sehr schwer zu spielen. Die letzten 3 sind alle verloren, aber der Sieg muss erst gefunden werden. Die Analyse wurde mit der Datenbank von Peter Stahlhacke durchgeführt, die bei MrData von Inetplay integriert ist.



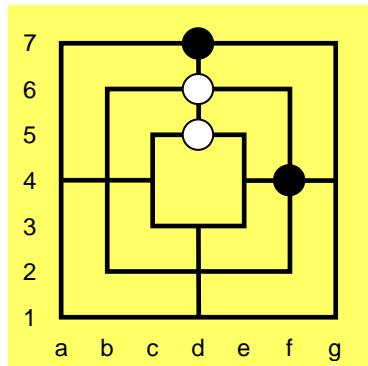
Wenn Schwarz zu a1 kommt, dann hat Weiß meist arge Probleme.



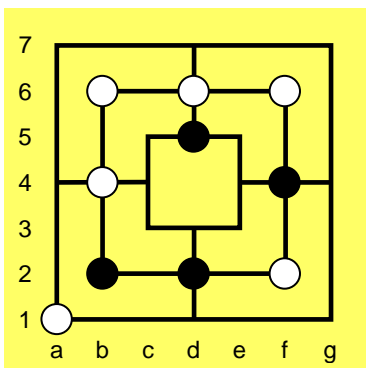
Setzt Schwarz nun ganz ruhig a4, so muss Weiß höllisch aufpassen.



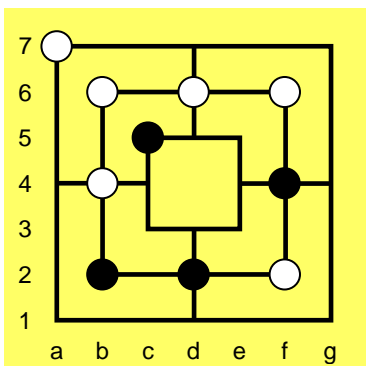
Setzt Schwarz nun a1, so ist es sehr schwer für Weiß, Remis zu halten.



Mit diesem Anfang verliert Weiß, wenn Schwarz keinen Fehler macht.



Diese Stellung sieht man auch in der Praxis recht oft, aber sie ist definitiv verloren.



Schwarz gewinnt, wenn er die normale Fortsetzung e5 spielt und sich nicht verunsichern lässt. Das Witzige an dieser Stellung ist, dass Schwarz verliert, wenn er e5 setzt und der Stein statt auf a7 auf a1 steht.





