

SPIELREGELN

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Plättchen seiner Farbe auf dem Spielbrett zu haben.

SCHNELL UND EINFACH GELERNT

Jeder Spieler nimmt 32 Plättchen und wählt schwarz oder weiß als seine Farbe für das Spiel aus. Schwarz und Weiß legen jeweils zwei Plättchen auf das Spielbrett wie in Abbildung 1 dargestellt.

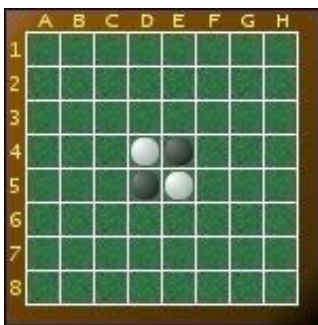
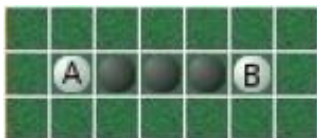


Abb. 1:

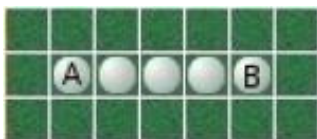
Das Spiel beginnt immer mit dieser Aufstellung.

Der Spielzug eines Spielers besteht darin, ein oder mehrere Plättchen des Gegenspielers "einzuschließen" und sie in die eigene Farbe umzudrehen.

"Einschließen" bedeutet, dass ein Spieler sein Plättchen neben das seines Gegenspielers legt, so dass dessen Plättchenreihe (oder Reihen) an beiden Enden eingekreist ist. Eine Plättchenreihe besteht aus einem oder mehreren Plättchen.



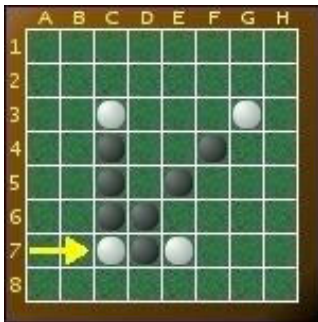
Beispiel: Das weiße Plättchen A liegt bereits auf dem Spielbrett. Das neu gelegte weiße Plättchen B schließt die Reihe der drei schwarzen Plättchen ein.



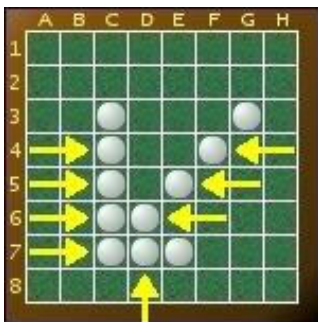
Weiß dreht die eingeschlossenen Plättchen herum, und die ganze Reihe besteht nun aus weißen Plättchen:

OTHELLO SPIELREGELN

1. Schwarz beginnt immer.
2. Kann ein Spieler kein Plättchen des Gegenspielers einschließen, muß er auf seinen Spielzug verzichten, und der Gegenspieler setzt das Spiel fort.
3. Mit einem Spielzug kann ein Plättchen unzählig viele Plättchen des Gegenspielers in einer oder mehreren Reihen in jeder Richtung einschließen -waagrecht, senkrecht oder diagonal. Eine Reihe ist definiert als ein oder mehrere Plättchen, die in einer geraden Linie nebeneinander liegen.

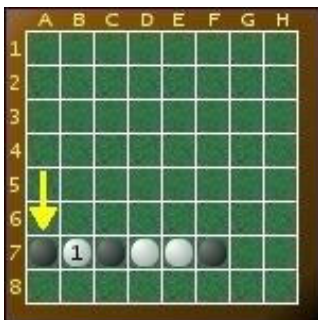


Das Plättchen wurde hier gelegt



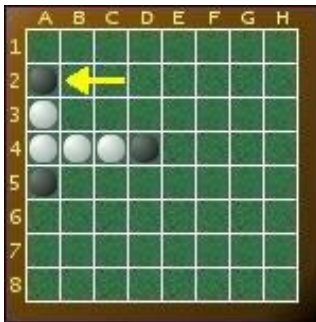
Diese Plättchen wurden umgedreht

4. Spieler dürfen nicht über ihre eigenen Plättchen hinweg die Plättchen des Gegenspielers einschließen.

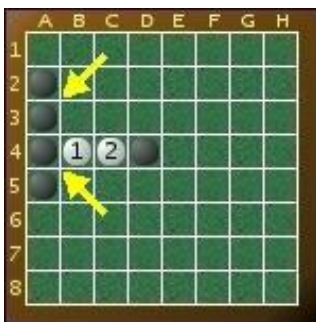


Dieses Plättchen schließt nur das weiße 1 ein und dreht diese um

5. Plättchen dürfen nur als direkte Folge eines Spielzugs eingeschlossen werden und müssen in direkter Linie zum gelegten Plättchen liegen.



Das Plättchen wurde hier gelegt



Diese Plättchen wurden umgedreht
Die Plättchen 1 und 2 werden nicht umgedreht (auch wenn sie eingeschlossen erscheinen)

6. Alle in einem Spielzug eingeschlossenen Plättchen müssen umgedreht werden, selbst wenn es für den Spieler von Vorteil wäre, sie nicht umzudrehen.

7. Ein Spieler; der ein Plättchen zu unrecht herumdreht, kann diesen Fehler so lange korrigieren, wie sein Gegenspieler noch keinen Spielzug getätigt hat. Hat der Gegenspieler seinen Spielzug bereits getätigt, ist es zu spät, und das Plättchen bleibt herumgedreht liegen.

8. Ist ein Plättchen einmal in ein Quadrat des Spielbretts gelegt, darf es nicht mehr bewegt werden.

9. Hat ein Spieler keine Plättchen mehr; aber noch die Möglichkeit, die Plättchen des Gegenspielers einzuschließen, muss ihm der Gegenspieler eins von seinen Plättchen zur Verfügung stellen. Dieses kann so lange wiederholt werden, wie der Spieler die Möglichkeit hat, die Plättchen des Gegenspielers einzukreisen.

10. Kann keiner der beiden Spieler ein Plättchen legen, ist das Spiel beendet. Die Plättchen werden gezählt, und der Spieler mit den meisten Plättchen seiner Farbe auf dem Spielbrett hat gewonnen.

HINWEIS: Ein Spiel kann beendet sein, bevor alle 64 Quadrate belegt sind.

Othello ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Tsukuda Original, lizenziert durch Anjar Co., Copyright 1973, 1990 Pressman Toy Corporation.

Die hier gegebenen Spielregeln sind eine direkte Abschrift der Spielregeln, wie sie dem Othello-Spiel von Mattel beigelegt sind.