

SPILLEREGLER

Othello

Original

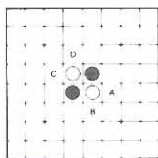


Fig. 1

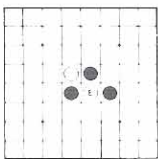


Fig. 2

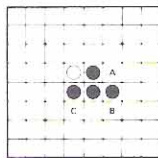


Fig. 3

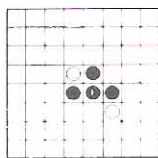


Fig. 4

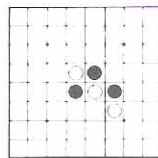


Fig. 5

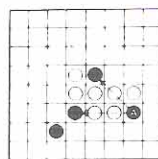


Fig. 6

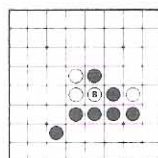


Fig. 7

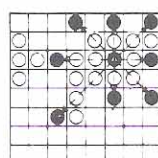


Fig. 8

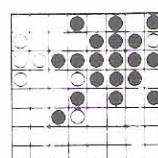


Fig. 9

Spillets hensikt

Ved dyktig spill å utmanøvrere din motstander, slik at spillet slutter med flest brikker av din egen farge på brettet.

Spilleregler

- 1 Spillerne bestemmer på forhånd hvem som skal være hvit og hvem som skal være sort.
- 2 Hver spiller plasserer to av sine brikker på brettet som vist i Fig. 1.
- 3 Sort gjør første trekk.
- 4 For hvert trekk plasseres din brikke ved siden av en av motstanderens brikker — loddrett, vannrett eller diagonalt. Brikken **må** plasseres slik at en eller flere av motstanderens brikker blir stengt inne mellom denne og en av dine andre brikker som allerede er plassert på brettet. De motstander-brikkene du har stengt inne, skal du snu slik at de får din egen farge, dvs. blir dine egne brikker. I Fig. 1 viser A, B, C, D hvilke trekk sort kan foreta. Dersom sort bestemmer seg for å plassere sin brikke i felt A, har han fanget hvit brikke E, se Fig. 2, og skal snu denne.
- 5 Vi fortsetter spillet fra Fig. 2. Turen er kommet til hvit, som har mulighetene A, B eller C i Fig. 3. Plasserer hvit sin brikke i felt B, har han fanget sort brikke F (Fig. 4) og skal snu denne. Resultatet ser vi i Fig. 5.
- 6 Spillet fortsetter ved at sort og hvit gjør et nytt trekk annenhver gang.

MERK:

- A En brikke som først er plassert i et felt, kan snus flere ganger, men **ALDRI FLYTTES**.
 - B Sett fra den brikken du legger ned, kan det hende at du fanger motstander-brikker i flere retninger.
 - C En eller flere brikker kan kun fanges som direkte resultat av et trekk — f.eks. i Fig. 7 kan man **ikke** snu hvit brikke B, da denne ikke ble fanget av det siste trekket.
 - D I et trekk kan man fange et ubegrenset antall brikker i enhver retning.
- I Fig. 6 ser du et eksempel på dette. Sort brikke i felt A fanger alle brikkene som vist i Fig. 7.
- E En eller flere brikker kan kun fanges som direkte resultat av et trekk — f.eks. i Fig. 7 kan man **ikke** snu hvit brikke B, da denne ikke ble fanget av det siste trekket.
- I et trekk kan man fange et ubegrenset antall brikker i enhver retning.
- I Fig. 8 plasseres sort brikke i felt A, og fanger motstander-brikker i 8 retninger som pilene viser. Resultatet ser ut i Fig. 9.
- E Er stillingen på brettet slik at du ikke kan fange en eller flere av motstanderens brikker, er regelen klar: Motstanderen fortsetter spillet alene helt til du kan fange minst en av hans brikker.

Spillet fortsetter inntil

- A Brettet er fullt.
 - B En av spillerne ikke har noen brikke i sin farge på brettet.
 - C Ingen av spillerne kan fange en eller flere motstander-brikker.
- 8 Når en av situasjonene i pkt. 7 oppstår, telles brikkene. Spilleren som har flest brikker i sin farge på brettet, har vunnet.

Spillemåter

- 1 Kun en omgang.
- 2 Det bestemmes på forhånd hvor mange omganger som skal spilles. Vinneren av hvert spill leder med det antall brikker han har flere enn motstanderen (f. eks. hvit avslutter med 40 brikker, sort med 24 — hvit leder da med 16). Spilleren som har flest poeng etter de avtalte omganger, har vunnet.

- 3 Bli enige om en bestemt poengsum (f. eks. 100). Spilleren som først når dette tall, har vunnet. (Poengberegning som i pkt. 2).

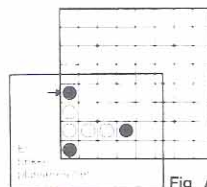


Fig. A

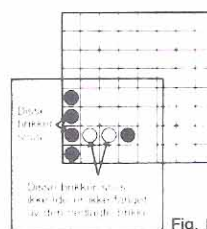


Fig. B

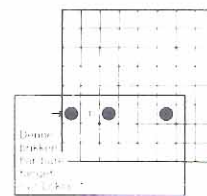


Fig. C

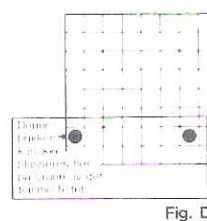


Fig. D

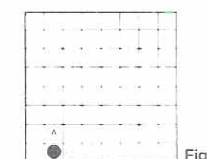


Fig. E

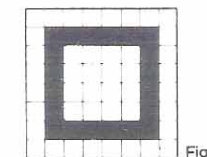


Fig. F

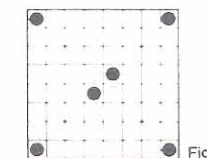


Fig. G

Detaljer du må merke deg

- 1 Du kan utelukkende snu motstander-brikker som fanges i rette linjer (vannrett, loddrett, diagonalt) fra den brikken du legger ned. Se Fig. A og B.
- 2 Brikker som skal snus må ligge i en sammenhengende rekke (du kan ikke hoppe over et tomt felt, eller en brikke av egen farge). Se Fig. C og D.
- 3 Kan ikke din brikke fange minst en motstander-brikke, mister du din tur, helt til du kan igjen.
- 4 En brikke som først er plassert i et felt, kan snus flere ganger, men **ALDRI FLYTTES**.
- 5 Om en spiller slipper opp for brikker, tar han brikker fra motstanderens lager.
- 6 En feil kan bare rettes, dersom den oppdages **FØR** motstanderens neste trekk.
- 7 Legger du ned en brikke, **må** du snu motstanderens brikker i **alle** retninger som oppstår som følge av trekket, selv om du av taktiske grunner ville unnlatt å snu i en eller flere av retningene.

Noen taktiske tips

Selv blant erfarne Othello-spillere er det motstridende syn på taktikk og strategi. Kanskje kan det være mer morsomt å lese våre tips nedenfor først etter at du har spilt noen ganger og gjort deg opp din egen mening.

De følgende punkter belyser først og fremst posisjoner på brettet og fordelene de kan representere.

- 1 En brikke som blir plassert i et hjørne er det umulig å få snudd. Den kan jo ikke fanges mellom to brikker. Det er verdt å merke seg at hjørnefeltet er et viktig utgangspunkt i tre retninger. Derfor er det verdifullt å erobre et hjørne.
- 2 Fordelen ved å ha et hjørne, kan reduseres ved at motstanderen i størst mulig utstrekning blokkerer hjørnebrikken. Selv om hjørnet er et fint utgangspunkt, behøver det ikke bety at spillet er vunnet fordi du har erobret et eller flere hjørner.
- 3 Feltene som grenser til hjørnet er også viktige. Ved å erobre disse, er det mulig å redusere hjørnebrikkenes betydning for motstanderen.
- 4 Det er verdifullt å erobre felt langs kanten på brettet, fordi disse brikkene bare kan fanges fra 2 retninger (venstre og høyre for brikken). Likevel kan en slik brikke være utgangsposisjon i 5 retninger. I Fig. E kan hvit brikke A ikke fange den sorte brikken som fra tidligere er låst fast i kantposisjon.
- 5 Det grå feltet i Fig. F må betraktes som «fare-sone», da motstanderen kan bruke en brikke plassert her som bro til et hjørne eller en kantposisjon.
- 6 Et trekk som fanger mange av motstanderens brikker synes veldig fristende, men det kan være vel så klokt med et forsiktigere trekk.
- 7 En stor samling av egne brikker, særlig nær et hjørne eller en av kantene, kan være nøkkelen til seier.
- 8 På den annen side kan spillet fort endre seg om motstanderen klarer å trenge inn i et slikt område.
- 9 Når en øvet spiller møter en nybegynner, kan han gi motstanderen et forsprang på fire hjørner, slik hvit gjør i Fig. G. Er ikke forskjellen i dyktighet så stor, kan den beste spilleren gi forsprang fra en til tre hjørnebrikker.

Du vil under spillets gang oppdage at overvekt i en farge fort kan endre seg fra trekk til trekk. Dine vinnerransjer kan følgelig forandre seg like raskt. Derfor er Othello utfordrende og spennende fra første til siste trekk.

