

Art. - Nr.: 6331

 2

 6 - 99

 15 min. - ∞


Othello

Dieses Strategiespiel enthält 64 Spielsteine, die oben und unten verschiedenfarbig markiert sind. Man startet das Spiel, indem jeder Spieler 32 Spielsteine erhält. Nach der Wahl der Spielfarbe setzen beide Spieler abwechselnd zwei Spielsteine ihrer Farbe in das farbige Quadrat in der Mitte des Spielfeldes (Abb. 1 und 2).

Danach müssen die Spieler versuchen, durch abwechselndes Setzen eines Spielsteins den Gegner einzugrenzen (Abb. 3 bis 5).

Kann ein Spieler keine Spielsteine eingrenzen, so verfällt der Zug, und der Gegner ist an der Reihe. Hat ein Spieler beliebig viele gegnerische Spielsteine mit zwei eigenen Spielsteinen in einer Reihe eingeschlossen, so werden diese umgedreht, damit sie seine Farbe anzeigen. Hat ein Spieler ein ganzes Viereck eingeschlossen, so werden alle innen liegenden Spielsteine umgedreht, damit sie seine eigene Farbe anzeigen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn beide Spieler nicht mehr ziehen können, das Spielbrett voll ist oder ein Spieler es schafft, alle Spielsteine in seine Farbe umzuwandeln.

Othello



Aim of the game:

To have a majority of your colour on the board at the end.

Captures:

The Capture can be made by flanking the counters then is flanked has to be reversed to show the colour of its captor. If at any time one player is unable to make a capture, he missed his turn. Play continues until all the squares have been field or until neither player can make a capture.

Preparation for play:

Players decide or toss for colour. Then each player take 32 Counters. The board is placed between the players. The board is the dressed by the players alternately placing two counters, one at the four central squares (painted) as shown in.

The first player Pisce one counter on any vacant square vertically, horizontally or diagonally adjacent to a square already occupied by the opponednt's counter. When a counter has been trapped in this manner. It is reversed to show the colour of its captor. .As the board fills up from the centre, opportunities will occur to capture several counters in a single play. The counter played alone dictator the counters captured.

Every enemy counter in as unbroken line between encounter (Last piece played) and its next friendly counter (same colour) in any every direction are captured and reversed.

There is no requirement to make the numerically largest capture.

Othello



Ce jeu de stratégie comprend 64 jetons bicolores. Chaque joueur reçoit 32 jetons, choisit sa couleur (blanc ou noir) puis pose à tour de rôle deux jetons de sa couleur sur le carré coloré au centre du jeu (figure 1 et 2).

Le but du jeu est d'essayer, à tour de rôle, de prendre les jetons adversaires en sandwich (c'est-à-dire de prendre entre parenthèses un ou plusieurs jetons de couleur adverse qui forment une ligne) (figure 3 à 5)

Si un joueur ne peut pas prendre son adversaire en sandwich, il doit passer son tour. Quand un joueur réussit à entourer un ou plusieurs jetons adversaires, il les retourne de façon à obtenir une ligne de sa propre couleur. Si un joueur ferme un rectangle, tous les jetons se trouvant à l'intérieur de ce rectangle sont alors retournés en sa faveur.

Le jeu est terminé soit quand les joueurs ne peuvent plus placer de jetons sur la surface de jeu, soit quand la surface de jeu est complète ou encore quand un joueur réussit à retourner tous les jetons dans sa couleur.

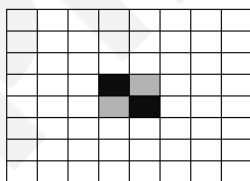


Abb. 1 / pic 1
Start / start / départ 1

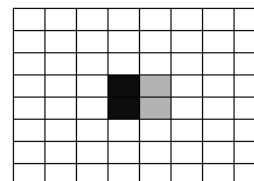


Abb. 2 / pic 2
Start / start / départ 2

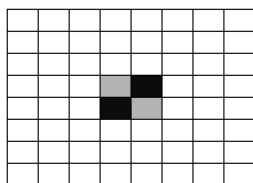


Abb. 3 / pic. 3

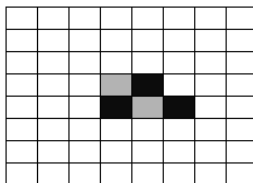


Abb. 4 / pic. 4

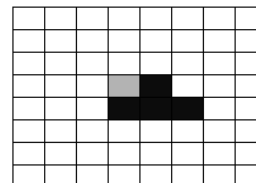


Abb. 5 / pic. 5

Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
www.philosspiele.de