

# Othello®

**A Minute To Learn... A Lifetime To Master!**

**För 2 spelare från 8 år**

## Spelet i korthet

Othello är ett strategispel som spelas av två spelare, svart och vit. De båda spelarna turas om att lägga ut en bricka i taget, tills samtliga 64 brickor är utlagda eller tills ingen av spelarna kan lägga ut längre. Taktiken är att försöka stänga in motspelarens brickor mellan sina egna, med hjälp av den utlagda brickan. Lyckas du med detta, övertar du alla motspelarbrickor som ligger i linje med dina brickor på brädet. När spelets 64 brickor är utlagda eller när ingen av spelarna kan lägga ut längre, är spelet över. Vinner gör den spelare som har flest brickor i "sin" färg.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4				○	●			
5				●	○			
6								
7								
8								

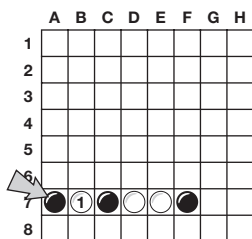
## Spelstart!

Tag 32 brickor vardera. Lägg ut svart bricka på E 4 + D 5 och vit bricka på D 4 + E 5. Välj om du vill spela svart eller vit färg. Nu kan spelet börja! Svart inleder alltid.

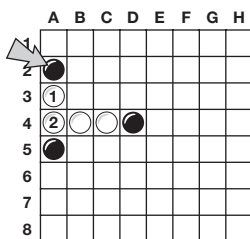
## Så här lägger man ut

Spelaren måste lägga ut sin bricka i en tom ruta *intill* valfri motspelarbricka. Om brickan som läggs ut, ligger *i linje* med en redan utlagd bricka i samma färg, övertar spelaren samtliga motspelarbrickor som stängs in mellan de båda brickorna. Linjen kan vara horisontell, vertikal eller diagonal. Vänd på de låsta brickorna, så att motspelarens färg skiftar till din egen. Nu är det motspelarens tur att försöka stänga in brickor i spelarens färg genom att lägga ut en ny bricka på brädet.

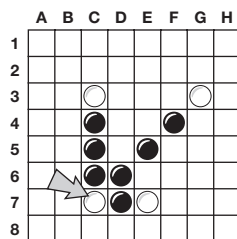




Det är inte tillåtet att "hoppa över" brickor i din egen färg för att låsa ytterligare motspelarbrickor. I detta drag låser den utlagda svarta brickan endast 1 vit bricka (1).



Endast de brickor som stängs till följd av ditt drag och ligger i en obruten linje med din utlagda bricka, räknas som låsta. Här låser den utlagda svarta brickan de båda vita vertikala brickorna, däremot inte dem som ligger horisontellt.



En enda utlagd bricka kan låsa ett obegränsat antal brickor av motsatt färg som ligger i flera riktningar. I det här draget blir ALLA svarta brickor vita.

## Några tumregler i Othello

- Om en spelare inte kan stänga in och vända på åtminstone 1 av motspelarens brickor, förlorar spelaren sitt drag och motspelaren får lägga ut igen.
- En spelare får inte frivilligt stå över ett drag, om det är möjligt att stänga in någon av motspelarens brickor.
- Alla brickor som stängs in i ett drag måste vändas (även om det skulle vara mer fördelaktigt att låta bli att vända några av dem).
- Utlagda brickor får inte flyttas på brädet under spelets gång.
- Om en spelare kan låsa motspelarens brickor i sitt drag, men redan har lagt ut alla sina brickor, är motspelaren skyldig att erbjuda en av sina brickor så att draget kan genomföras och spelet gå vidare.

## Räkna poäng

Avsluta varje spelomgång med att notera antalet brickor i "din" färg. Den som har flest brickor kvar efter ett förutbestämt antal spelomgångar vinner.

## Spela taktiskt

Reglerna i Othello är visserligen enkla, men det tar en livstid att bemästra spelets taktiska finesser.

Här får du några goda råd på vägen:

- Brickor som läggs i brädets hörn kan inte låsas och kan skydda många av dina brickor från att övertas av motspelaren.
- Undvik att lägga din bricka intill ett tomt hörn. Annars ger du motspelaren chansen att erövra hörnet i sitt nästa drag.
- Lycka till som Othello-spelare! Fler speltips hittar du på [www.othello.nu](http://www.othello.nu)

