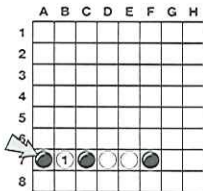
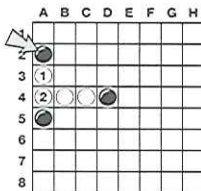


Othello®

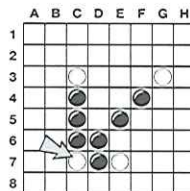
A Minute To Learn... A Lifetime To Master!



Oman värisen nappulan "yllyhpyäminen" ei ole sallittua, kun yritetään lukita vastustajan nappuloita. Kuvan esimerkissä pelaaja saa vuorollaan käännettyä ainoastaan yhden valkoisen nappulan (1).



Ainoastaan ne nappulat, jotka jäävät nappuloidesi väliin suoraan linjaan tietyn pelivuoron aikana, katsotaan lukituiksi. Kuvan esimerkissä musta nappula lukitsee ainoastaan kaksi valkoista nappulaa (1 ja 2), jotka jäävät pystysuoraan mustien nappuloiden väliin. Vaakatasossa olevat valkoiset eivät ole lukittuja eikä niitä saa kääntää.



Yksi ainoa nappula voi lukita useita vastustajan eri suunnissa olevia nappuloita. Kuvan esimerkin mukaan kaikista mustista nappuloista tulee tämän vuoron aikana valkoisia.

Othellon nyrkkisääntöjä:

- Jos pelaaja ei voi vuoronsa aikana lukita ja kääntää yhtään vastustajan nappulaa, menettää hän vuoronsa ja vastustaja saa jatkaa peliä.
- Pelaaja ei saa jättää vuoroaan väliin vapaaehtoisesti, mikäli hänellä on mahdollisuus lukita jokin vastustajan nappuloista.
- Pelilaudalle asetettua nappulaa ei saa siirtää pelin aikana toiseen paikkaan.
- Jos pelaajalla on mahdollisuus lukita vastustajan nappuloita vuoronsa aikana, mutta hän on jo käyttänyt kaikki nappulansa, on vastustajan lainattava hänelle omista nappuloistaan, niin että vuoro saadaan pelattua ja peli voi jatkua.

Pisteiden laskeminen

Pelivuoron päätyttyä pelaajat laskevat omanväriset nappulansa. Pelivuoron voittaa se pelaaja, jolla on enemmän omanvärisiä nappuloita pelilaudalla. Pelivuorojen määrä sovitaan etukäteen ennen pelaamisen aloittamista.

Taktikoi

Othellon pelisäännöt ovat todellakin yksinkertaiset, mutta pelin taktisten hienouksien hallitsemiseen kuluu useita vuosia. Tässä saat muutamia hyviä neuvoja matkan varrelle:

- Pelilaudan kulmiin asetettuja nappuloita ei voi lukita, joten ne voivat turvata useita nappuloitasi vastustajan hyökkäyksiltä.
- Yritä välttää nappulan asettamista tyhjän kulmaruudun viereen. Tämä antaa vastustajillesi tilaisuuden vallata kulmaruutu seuraavan vuoron aikana.
- Onnea matkaan Othello –pelin parissa. Lisää pelivihjeitä löydät osoitteesta www.othello.nu

© BRIO AB, 1973-2003

Made under license from ANJAR Co.

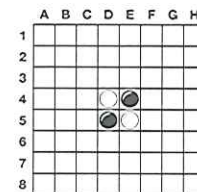
Othello and A Minute to Learn... A Lifetime to Master! Are Registered Trademarks,
Licensed by Anjar Co., All Rights Reserved.



For 2 spillere fra 8 år.

Kort om spillet

Othello er et strategispil der spilles af 2 spillere, sort og hvid. Spillerne skiftes til at lægge én brik ned ad gangen, indtil samtlige 64 brikker er lagt ned, eller indtil ingen af spillerne længere kan lægge en brik ned. Taktikken er at forsøge at lukke en eller flere af modspillerens brikker inde mellem sine egne ved hjælp af den brik der lægges ned. Lykkes dette for dig, overtager du alle modspillerens brikker der ligger på linje med dine brikker på spillepladen, dvs. at du vinder modspillerens brikker, så de får din farve. Når spillets 64 brikker er lagt ned, eller når ingen af spillerne kan lægge en brik ned, er spillet slut. Den spiller der har flest brikker i sin farve, vinder spillet.



Selve spillet

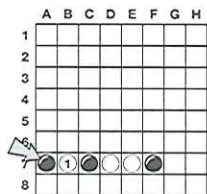
Tag hver 32 brikker. Læg en sort brik ned på feltet E 4 + D 5 og en hvid brik på D 4 + E 5. Vælg om du vil spille med sort eller hvid farve. Nu kan spillet begynde! Sort begynder altid.

Sådan lægges brikkerne ned

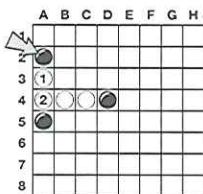
Spilleren skal lægge sin brik ned på et tomt felt der stoder ind mod en af modspillerens brikker. Hvis den brik der lægges ned ligger på linje med en brik i samme farve der allerede ligger på spillepladen, overtager spilleren alle de af modspillerens brikker der bliver lukket inde mellem de to brikker. Linjen kan være vandret, lodret eller diagonal. Vend de låste brikker om, således at modspillerens farve ændres til din egen farve. Nu er det modspillerens tur til at forsøge at lukke brikker inde i sin farve ved at lægge en ny brik ned på spillepladen.

Indhold

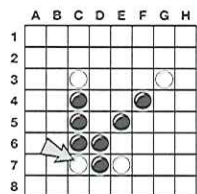
64 vendbare brikker
Spilleplade



Det er ikke tilladt at hoppe brikker over i din egen farve for at låse flere af modspillerens brikker. I dette træk låser den sorte brik der bliver lagt ned kun én hvid brik (1).



Kun de brikker der bliver lukket inde som følge af dit træk og som ligger i en ubrudt linje med den brik du lægger ned, regnes som låste. Her låser den sorte brik der lægges ned begge de hvide lodrette brikker 1 og 2, men derimod ikke dem der ligger på den vandrette linje.



En eneste brik der lægges ned kan låse et ubegrænset antal brikker af modsat farve som ligger i flere retninger. I dette træk bliver ALLE de sorte brikker hvide.

Nogle tommelfingerregler i Othello

- Hvis en spiller ikke kan lukke brikker inde og vende mindst én af modspillerens brikker, mister spilleren sin tur og det er så modspillerens tur igen.
- En spiller må ikke vælge at springe et træk over, hvis det er muligt for spilleren at lukke en eller flere af modspillerens brikker inde.
- Alle brikker der lukkes inde i et træk skal vendes (også selvom det ville være mere fordelagtigt at lade være med at vende nogle af dem).
- Når en brik først er lagt ned på spillepladen, må den ikke flyttes til et andet felt i løbet af spillet.
- Hvis en spiller kan låse en eller flere af modspillerens brikker i sit træk, men allerede har lagt alle sine brikker ned, skal modspilleren tilbyde ham en af sine brikker, således at trækket kan gennemføres og spillet gå videre.

Regn point sammen

Afslut hver spilleomgang med at notere antallet af brikker i din farve. Den spiller der har flest brikker tilbage i sin farve efter et forudbestemt antal spilleomgange, vinder spillet.

Spil taktisk

Reglerne i Othello er helt sikkert enkle, men det tager et helt liv at bemestre spillets taktiske finesser! Her får du nogle gode råd med på vejen:

- Brikker der lægges ned i hjørnerne på spillepladen kan ikke låses og kan beskytte mange af dine brikker fra at blive overtaget af modspilleren.
- Undgå at lægge din brik ind mod et tomt hjørnefelt. Hvis du gør det, giver du modspilleren chancen for at erobre hjørnet i sit næste træk.
- Held og lykke som Othello-spiller! Du kan finde flere spilletips på www.othello.dk

© BRIO AB, 1973-2003

Made under license from ANJAR Co.

Othello and A Minute to Learn... A Lifetime to Master! Are Registered Trademarks,
Licensed by Anjar Co., All Rights Reserved.



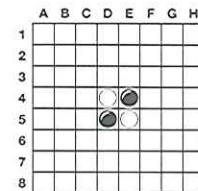
Othello®

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

2 pelaajaa, yli 8-vuotiaille

Peli lyhyesti:

Othello on strategiapeli, jossa kaksi pelaajaa pelaa mustilla ja valkoisilla nappuloilla. Pelaajat asettavat vuorotellen nappulan pelilaudalle, kunnes kaikki 64 nappulaa on käytetty tai kunnes kumpikaan pelaajista ei voi enää jatkaa. Tarkoituksena on saada vastustajan nappulat lukittua omien nappuloiden väliin. Jos onnistut tässä, saat vallata kaikki vastustajan nappulat, jotka ovat suorassa linjassa omien nappuloidesi välissä pelilaudalla. Kun kaikki 64 nappulaa ovat pelilaudalla tai kumpikaan pelaajista ei voi asettaa uutta nappulaa pelilaudalle, on peli päättynyt. Se pelaaja, jolla on enemmän omanvärisiä nappuloita pelilaudalla, voittaa pelin.

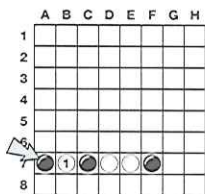


Pelin aloitus!

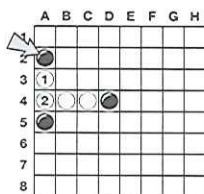
Kumpikin pelaaja ottaa 32 nappulaa. Kaksi mustaa nappulaa asetetaan ruutuihin E4 ja D5 sekä kaksi valkoista ruutuihin D4 ja E5. Valitse haluatko pelata mustaa vai valkoista väriä. Peli voi alkaa! Musta aloittaa aina.

Näin asetat nappulan

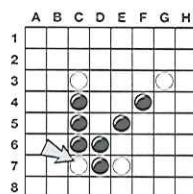
Pelaajan täytyy asettaa nappulansa pelilaudan tyhjään ruutuun vastustajan vapaavalintaisen nappulan viereen. Jos pelilaudalle asetettu nappula on linjassa samanvärisen pelilaudalla jo olevan nappulan kanssa, lukitsee pelaaja kaikki ne vastustajan nappulat, jotka jäävät hänen kahden nappulansa väliin. Nappulat voivat olla linjassa joko vaakaan, pystyyn tai vinoittain. Käännä kaikki lukitut nappulat ympäri niin, että niiden väri vaihtuu samaksi, jota itse pelaat. Nyt on toisen pelaajan vuoro yrittää vallata vastustajansa nappuloita ja asettaa nappula pelilaudalle.



Det är inte tillåtet att "hoppra 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

© BRIO AB, 1973-2003

Made under license from ANJAR Co.

Othello and A Minute to Learn... A Lifetime to Master! Are Registered Trademarks,
Licensed by Anjar Co.. All Rights Reserved.



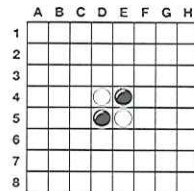
Othello®

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.



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.