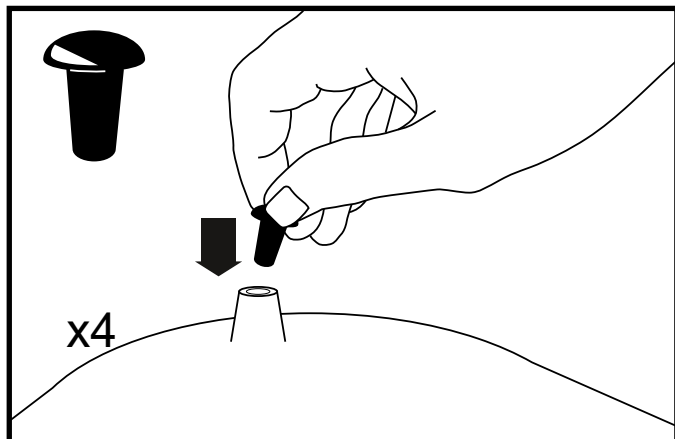




Othello™

A minute to learn...
A lifetime to master!™





(PL) PRZYGOTOWANIE

Nóżki należy umieścić w otworach na spodzie planszy, jak pokazano na rysunku obok.

(EE) ETTEVALMISTUS

Aseta 4 jalga igasse auku mängulaua all.

(LT) PASIRUOŠIMAS

4 kojeles įstatykite į skylutes žaidimo lentos nugarėlėje.

(LV) SAGATAVOŠANĀS

Ievietojiet visas 4 kājiņas spēles laukuma caurumos.

(RO) PREGĂTIREA JOCULUI

Insertați piciorușele la locul lor pe partea inferioară a tablei de joc.

(HU) ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezze a lábakat a nekik megfelelő lyukakba a játéktábla alján.

TARTALOM

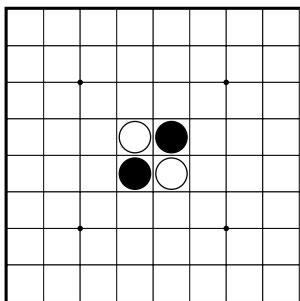
- 64 megfordítható játékkő
- 1 játéktábla
- 4 játéktábla "láb"

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja többséget szerezni a saját színű korongjaikkal a táblán a játék végre.

EGY PERC ALATT MEGTANULHATÓ

Mindkét játékos elvesz 32 korongot és kiválasztja a szint amivel végigjátssza a játékot. Fekete és Fehér az **1.ábrán** látható módon lehelyez két-két korongot a táblára.



1.Ábra

A játék mindig a fenti kiinduló állással kezdődik. A lépések az ellenfél korongjainak bezárásából és átfordításából állnak.

A bezárás azt jelenti, hogy a játékos úgy teszi le egy korongját a táblára, hogy azzal, és már egy a táblán lévő korongjával közrefogja az ellenfél egy vagy több korongját.

Példa a bezárásra: a fehér "A" korong már a táblán áll, amikor a játékos a fehér "B" korongot lehelyezi és ezzel bezárja a három fekete korongot.



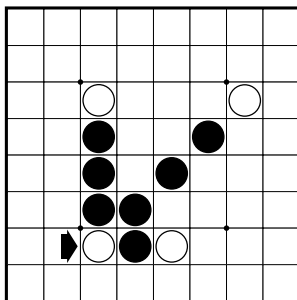
Fehér átfordítja a három fekete korongot és ezzel ez az állás alakul ki a táblán:



OTHELLO SZABÁLYOK

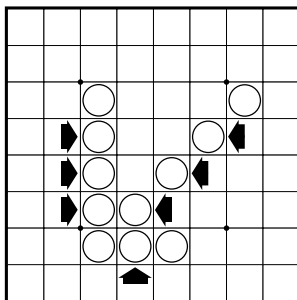
1. A játékot a fekete játékos kezdi.
2. Ha egy játékos korongja lehelyezésével nem tud bezárni egy ellenséges korongot sem, akkor kimarad, és, újra az ellenfele következik. Azonban, ha a bezárás lehetséges, akkor kötelező lépnie.
3. Egy korong bezárhat bármennyi korongot, akár több sorban (vízszintes, függőleges, átlós) is. "Sor": egy vagy több egyszínű korong egy egyenes vonalban. **(Lásd 2 és 3 Ábra).**

A lehelyezett korong



2.Ábra

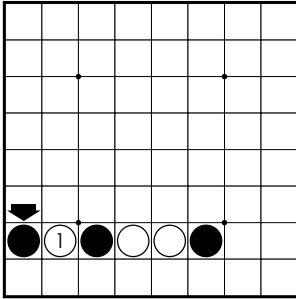
Az átfordított korongok



3.Ábra

4. A játékosok nem ugorhatják át saját korongjait, azért hogy átfordítsák az ellenfél korongjait. (Lásd 4.Ábra).

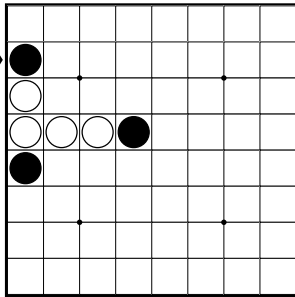
Ennek a fekete korongnak a lehelyezése csak az 1 fehér korongot fordítja át.



4.Ábra

5. Átfordítást csak **egyenes vonalban** és csak az éppen lehelyezett korong eredményezhet. (Lásd 5. és 6. Ábra).

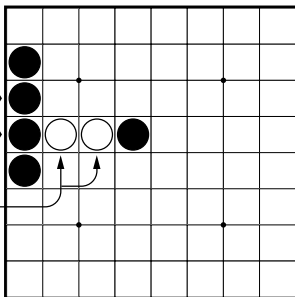
A lehelyezett korong



5.Ábra

Az átfordított korongok

Ezeket a korongokat nem szabad átfordítani!



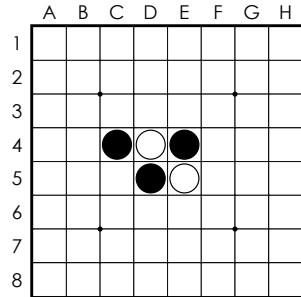
6.Ábra

6. A lépés során bezárt összes korongot kötelező átfordítani, akkor is ha a játékos számára esetleg ez kedvezőtlennek látszik.
7. A táblára lehelyezett korongok többé nem mozdíthatók el a helyükről. A játék végéig ott maradnak.
8. Amikor egyik játékos sem tud már korongot lehelyezni, a játék véget ér. A játékosok megszámolják a korongjaikat és amelyiküknek több van az lesz a játék nyertese.

Megjegyzés: előfordulhat, hogy a játék véget ér mielőtt a tábla 64 mezője megtelne.

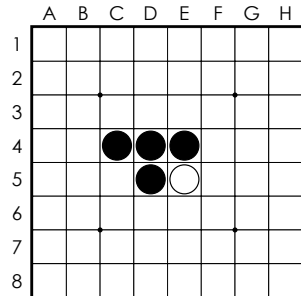
PÉDA JÁTÉK

Fekete lép először. A fekete követ a C4, D3, E6 vagy F5 mezőkre teheti, hogy bezárja valamelyik fehér követ. Fekete a C4 mező mellett dönt. (Lásd 7.Ábra).



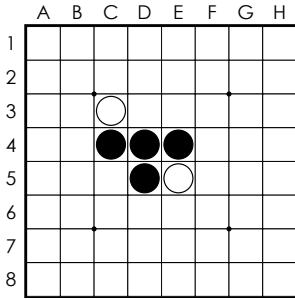
7.Ábra

A bezárt fehér követ átfordítja a fekete oldalára. (Lásd 8.Ábra).



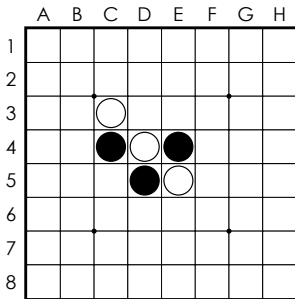
8.Ábra

A fehér játékos következik. Az Ő fehér köve a C3; E3 vagy C5 mezőkre kerülhet, hogy bezárjon egy feketét. Fehér a C3 mezőre teszi a követ. (Lásd 9.Ábra).



9.Ábra

A bezárt fekete követ átfordítja a fehér oldalára. (Lásd 10.Ábra).



10.Ábra

A játék így folytatódik addig, amíg legalább az egyik játékos tud szabályosan lépni. Azután megszámlálják a köveket és akinek több van az a játék győztese.

OTHELLO STRATÉGIA

A továbbiak elolvasása előtt javasoljuk néhány játék lejátszását, hogy a játék menete és mechanizmusa ismerőssé váljon.

Az Othello szabálya és a végső cél egész egyszerűen megérthető, de hogy miként érdemes játszani a játék elején vagy a középjátékban azt az alábbi információk tudják segíteni.

A játéktábla sarokmezőit különösen fontosak. A sarkokba helyezett korongot többé már nem lehet átfordítani. A sarokmezők gyakran egy egész csoport korongot meg tudnak védeni az átfordítástól. A **Diagram 1**, ábrázolja, hogy a H8 mezőn lévő fekete korong az egész fekete csoportot megvédi. A játék további részében ezek mögé a korongok mögé nem lehet belépni, így azokat átfordítani sem lehet.

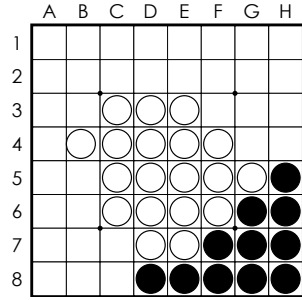


Diagram 1.

Esetenként rossz ötlet a sarokmezők melletti mezőre lépni, mert az ellenfél ezután könnyen a sarokmezőhöz juthat. Például a **Diagram 2** jól mutatja, hogy fehér el tudja foglalni a H8 sarkot, mert fekete korongja a G7-en áll.

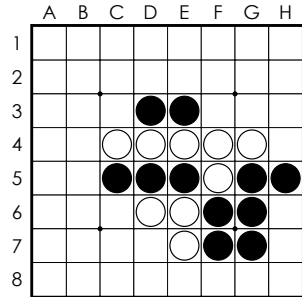


Diagram 2.

A következő példában **Diagram 3**. fehér a veszélyes A2 mezőt választotta. Hová lépjen a fekete, hogy kihasználja az adódott lehetőséget? Természetesen A3-ra, amivel az A1 sarok elfoglalását készíti elő. Fehér még az A4-re lépve megvédheti a sarkot, de fekete következő lépése az A5-ön álló fekete kő segítségével így is A1 lesz.

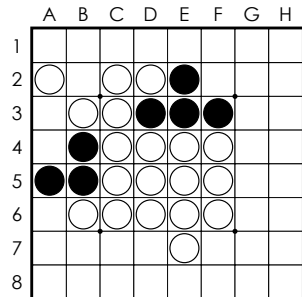


Diagram 3.

Alkalmom adódhat a sarok bevételének megtervezésére úgy is, hogy az ellenfélnek nincs köve a sarok melletti mezőkön. Például a **Diagram 4 és 5** illusztrálja mi történik fekete E8 lépését követően.

Fehérnek nem marad más lehetősége, mint a B2 mező. Csak ide tud a szabályoknak megfelelően követ lehelyezni. Ezzel átfordítja ugyan a fekete C3 követ, de ezután fekete E5 segítségével belép az A1 sarokba.

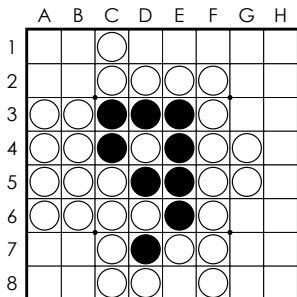


Diagram 4.

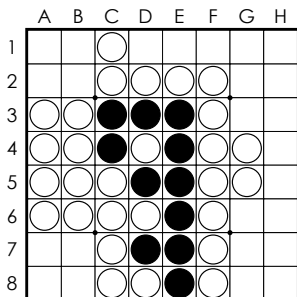
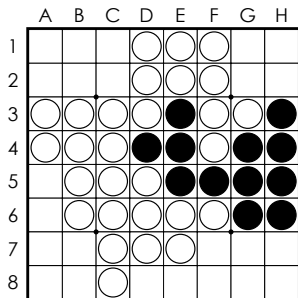


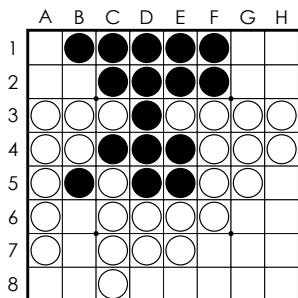
Diagram 5.

FELADVÁNYOK

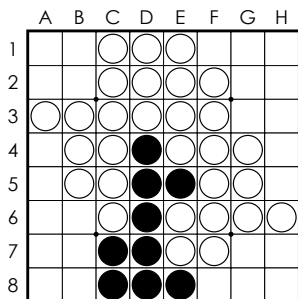
A következő feladványok ("Puzzle" #1 #2 #3 #4 #5) mindegyike azt mutatja be, hogy a fekete hogyan tud elfoglalni egy sarokmezőt két lépésben. Minden esetben fekete lép először. Lépünk úgy a feketével, hogy fehér következő lépésével lehetőségünk legyen egy sarokmező elfoglalására.



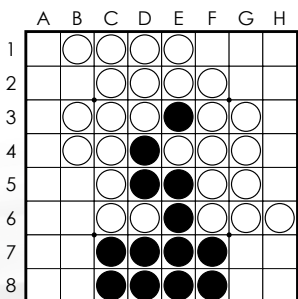
Puzzle #1.



Puzzle #2.



Puzzle #3.



Puzzle #4.

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

Puzzle #5.

A FELADVÁNYOK MEGOLDÁSA

PUZZLE #1 – Fekete H2 –re lép. Fehér így csak a H7 –re léphet. Ezután fekete a H8 sarkot elfoglalhatja.

PUZZLE #2 – Feketének B6 a jó mező. Ezzel fehérnek csak a B7 vagy G1 marad. Ekkor fehér B7-re fekete A8, vagy fehér G1-re fekete H1 a válasz.

PUZZLE #3 – Feketének az F8 mezőt kell választania. Fehérnek így két lehetősége marad – B7 és B8, de ezek mindegyike besegíti feketét az A8 sarkba.

PUZZLE #4 – Feketének G1-et kell megjátszania. Fehérnek négy lehetséges lépése marad – B8, F1, G2 és G8. Ezek mindegyike megnyitja feketének az utat egy sarokmezőhöz.

PUZZLE #5 – Feketének G7-et kell megjátszania. Fehér – G8 és H7 közül választhat. Mindkét lépés megnyitja feketének a H8 mezőt, mert a G7-re tett feketét átfordítja fehérre.

Kis odafigyeléssel innen a fekete mindegyik feladvány játékot megnyerheti.

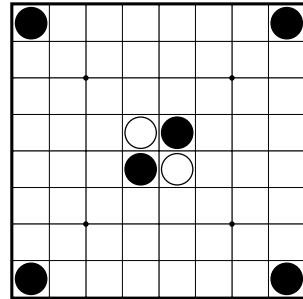
Az első sarokmező megszerzése előnyt jelent, de nem ez az elsődleges oka, hogy fekete nyeresre áll (akár mind a négy sarokmezőt birtokolva is el lehet veszíteni egy játékot.) Fekete előnyét az okozza, hogy fehér elveszítette az irányítást. Minden példában sok szabad mező van még a játéktáblán, ennek ellenére fehér már nem sok mező közül választhat. Ezzel szemben fekete előtt számos választási lehetőség áll. Fekete lépésről-lépésre növelheti korongjainak számát úgy, hogy nem nyit meg lehetőséget a fehér előtt. Valójában fekete úgy nyerheti meg a **Puzzle #1** példajátékot, hogy fehér nem kerül döntési helyzetbe, mert minden lépésében egy mezőre léphet csak. Az alábbi lépéssort végrehajtva ez le is ellenőrizhető:

Fekete lépései vastagon szedve: **H2**, H7, **H8**, G2, **A5**, A6, **H1**, G1, **C1**, C2, **G7**, F7, **G8**, F8, **E8**, D8, **B7**, B8, **A8**, A7, **A2**, B2, **B1**, A1. Fekete nyer 54 – 10 arányban.

Az irányítás megszerzése olyannyira fontos a játékban, hogy esetenként a játékos még a sarokmezőt is feladhatja, ha ezzel megszerzi az irányítást. Játék közben érdemes azt figyelni, hogy az adott lépés hogyan befolyásolja az ellenfél lehetőségeit. Az ellenfél lehetőségeinek a szűkítése nagy előnyt jelenthet. A játék első fázisában nem előnytelen a kevesebb Korong, hiszen akkor az ellenfél kevés lehetőség közül választhat. Ne feledjük a lépéskor egy korongot be kell zárnia!

KIEGYENLÍTÉS

Ha a játékban egy gyakorlott és egy kezdő játékos vesz részt, akkor a kezdőhelyzet megváltoztatása kiegyenlítheti a tudásbeli különbséget. A **11.Ábra** azt mutatja, hogy a jóval gyakorlottabb fehér játékos a kezdésnél átengedi a sarokmezőket a feketének. Kisebb különbség esetén kevesebb sarokmező átengedésével is kiegyenlíthető a játék.



11.Ábra