

# Othello®

D

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

No. 739798 Für 2 Spieler ab 7 Jahren.

## Spielziel:

Ziel ist, möglichst viele Spielsteine des Mitspielers einzuschließen und auf die eigene Farbe umzudrehen.

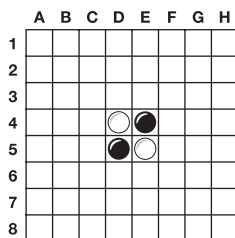


Abbildung 1: Startaufstellung

## Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt. Vor dem ersten Spiel müssen die Auflagenknöpfe in die entsprechenden Vorrichtungen auf der Unterseite des Spielbretts gesteckt werden. Jeder Spieler erhält 32 Spielsteine, von denen jeder eine schwarze und eine weiße Seite hat.

Die Spieler wählen ihre Farbe und nehmen je zwei Spielsteine, die sie wie in Abbildung 1 gezeigt auf dem Spielbrett platzieren.

## Spielablauf:

1. Schwarz beginnt.
2. Ist ein Spieler am Zug, platziert er einen Spielstein so auf dem Spielbrett, dass ein oder mehrere Spielsteine in der Farbe des Mitspielers in gerader Linie waagrecht, senkrecht oder diagonal eingeschlossen werden. Diese werden auf die eigene Farbe umgedreht (Abbildung 2).

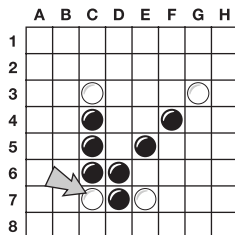


Abbildung 2

Der weiße Spielstein wird auf C7 platziert und schließt schwarze Spielsteine in 3 Richtungen in gerader Linie ein, die auf die eigene Farbe umgedreht werden.

3. Ist ein Spieler am Zug, kann aber keine Spielsteine in der Farbe des Mitspielers einschließen, darf er keinen Spielstein auf dem Spielbrett platzieren. Sein Zug ist zu Ende und der Mitspieler ist an der Reihe.
4. Spielsteine in der Farbe des Mitspielers dürfen nicht auf die eigene Farbe umgedreht werden, wenn die Linie durch einen Spielstein der eigenen Farbe unterbrochen wird (Abbildung 3).

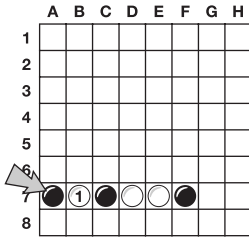


Abbildung 3

Der schwarze Spielstein wird auf A7 platziert. Es darf nur der eine weiße Spielstein auf die eigene Farbe umgedreht werden, der soeben neu eingeschlossen wurde.

- Es dürfen nur die Spielsteine in der Farbe des Mitspielers eingeschlossen und auf die eigene Farbe umgedreht werden, wenn das eine direkte Folge eines Spielzugs ist und sich die Spielsteine in gerader Linie zu dem gerade gelegten Spielstein befinden (Abbildung 4).

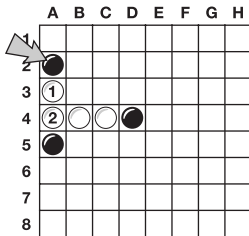


Abbildung 4

Der schwarze Spielstein wird auf A2 platziert. Es dürfen nur die beiden soeben eingeschlossenen weißen Spielsteine in gerader Linie auf die eigene Farbe umgedreht werden.

- Alle in Folge eines Spielzugs eingeschlossenen Spielsteine in der Farbe des Mitspielers müssen auf die eigene Farbe umgedreht werden, auch wenn es vorteilhafter wäre, nicht alle umzudrehen.
- Wurden Spielsteine fälschlicherweise umgedreht, darf das korrigiert werden, solange der Mitspieler noch keinen neuen Zug getätigt hat. Hat der Mitspieler bereits einen neuen Spielstein auf dem Spielbrett platziert, darf der Fehler nicht mehr ausgebessert werden.
- Wurde ein Spielstein auf dem Spielbrett platziert, darf er nicht mehr weggenommen und auf einen anderen Platz gelegt werden.
- Hat ein Spieler keine Spielsteine mehr, kann aber noch Spielsteine in der Farbe des Mitspielers einschließen, muss der Mitspieler ihm weitere Spielsteine überlassen. Das geht so lange, bis der Spieler schließlich keinen Zug mehr tätigen kann.

### Spielende:

Kann kein Spieler mehr einen Spielstein platzieren, ist das Spiel beendet. Der Spieler, der die meisten Spielsteine seiner Farbe auf dem Spielbrett zählt, gewinnt.

HINWEIS: Das Spiel kann auch zu Ende sein, bevor alle 64 Spielsteine auf dem Spielbrett platziert wurden.

Wenn Sie zu „Othello“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Wiener Spielkartenfabrik Ferd.Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, [www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

Othello® and A Minute To Learn... A Lifetime to Master!™ are Registered Trademarks. Licensed by Anjar Co. All Rights Reserved. © 2012 Piatnik Join the Othello Federation: [www.worldothellofederation.com](http://www.worldothellofederation.com)

