

REVERSI[®]



Ravensburger

REVERSI®

Brettspiel für 2 Spieler

Ravensburger® Spiele Nr. 01 523 8
Spielmaterial: Spielplan mit vertieften
Feldern
64 zweifarbige Spielsteine

Zur Geschichte des Spiels

Wann und von wem „Reversi“ eigentlich erfunden wurde, läßt sich heute nicht mehr feststellen. Sicher ist, daß es in der 2. Hälfte des vorigen Jahrhunderts entstanden ist, und zwar in London.

Den Anspruch, das Spiel erfunden zu haben, erheben zwei Herren: Der eine ist Lewis Watermann, der das Spiel um 1880 in der Zeitschrift „The Queen“ veröffentlichte, der andere ist John W. Mollett, der im Jahre 1870 ein Spiel mit dem Titel „The Game of Annexation“ erfunden hat, das allerdings auf einem anderen Brett gespielt wurde. Vielleicht hat Mr. Watermann die Grundidee übernommen und sie in die heutige Form übertragen. Wie es auch immer gewesen sein mag – einer von ihnen schenkte uns ein herrliches Spiel.

„Reversi“ erschien in Deutschland zum ersten Mal 1907 als „Ravensburger Spiel“. Seitdem wird es mit großer Begeisterung gespielt und findet immer neue Freunde.

Ziel des Spiels

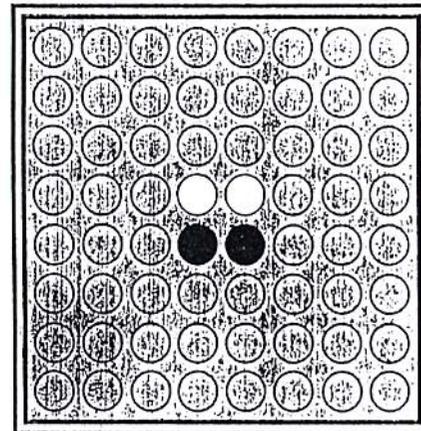
Das Spielprinzip dieses klassischen Brettspiels ist ebenso ungewöhnlich wie reizvoll: Gegnerische Steine einschließen, umdrehen und so in die eigene Farbe verwandeln. Wer am Schluß die meisten Steine in seiner Farbe aufweisen kann, hat gewonnen.

Vorbereitung

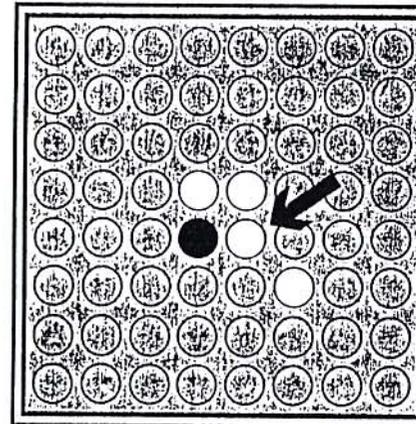
Jeder Spieler erhält zu Beginn 32 Spielsteine. Ein Spieler setzt mit der weißen Seite der Steine, der andere mit der roten Seite.

Spielregel

Das Spiel beginnt mit der in Abbildung 1 gezeigten Anfangsstellung: In der Mitte des Spielplans liegen zwei weiße und zwei rote Spielsteine. Die Spieler setzen nun abwechselnd jeweils einen Stein. Weiß beginnt.



Jeder Stein muß so gesetzt werden, daß er einen oder mehrere in einer geraden, zusammenhängenden Reihe liegende Steine des Gegenspielers einschließt. Dies kann in jeder Richtung geschehen, senkrecht, waagrecht oder schräg (diagonal). Die von zwei eigenen Steinen eingeschlossenen Steine des Gegenspielers darf man nun umdrehen und dadurch zu Steinen seiner eigenen Farbe machen. Abbildung 2 zeigt, wie Weiß einen roten Stein schräg eingeschlossen hat und damit zu einem weißen Stein gemacht hat.



Die gewonnenen Steine werden also nicht vom Plan genommen, sondern sie bleiben umgedreht liegen. Im Laufe eines Spiels kann ein Stein seine Farbe mehrmals wechseln. Wird ein Stein gesetzt, der gleichzeitig in mehrere Richtungen Steine des Gegenspielers einschließt, so dürfen nur die Steine eines Einschusses umgedreht und zu Steinen eigener Farbe gemacht werden. Wenn ein Spieler keinen Stein so

setzen kann, daß dieser Steine des Gegenspielers einschließt, muß er passen, und der Gegenspieler kommt an die Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle 64 Steine gesetzt sind oder wenn mangels Gelegenheit zum Einschließen kein Stein mehr gesetzt werden kann. Wer nun die meisten Steine seiner Farbe auf dem Plan liegen hat, ist Sieger.

Spieltaktik

Es ist zu empfehlen, möglichst rasch die Eckpunkte mit eigenen Steinen zu besetzen und den Gegner am Besetzen dieser Positionen zu hindern.

Weitere Spielmöglichkeiten

Als interessante Variante kann auch so gespielt werden, daß die Steine aller gegnerischen Reihen umgedreht und zu Steinen eigener Farbe gemacht werden dürfen, wenn ein Stein so gesetzt wird, daß er gleichzeitig mehrere gegnerische Reihen einschließt.