

Othello®

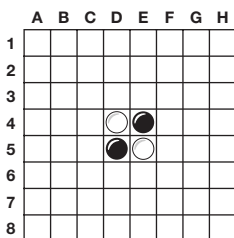
H

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

No. 739798 2 játékos részére, 7 éves kortól

A játékos célja:

Az ellenfél játékköveinek bezárása és átfordítása a saját színére.



1. Ábra a kiinduló állás

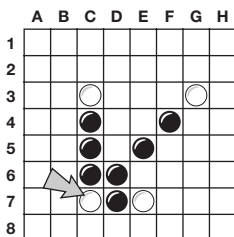
A játék előkészítése:

A játéktáblát tegyük az asztal közepére. Az első játék előtt dugjuk a játéktábla aljába megfelelő színnel az alátéteket. Mindenki kap 32 játékkövet, amelyek mindegyikének egy fekete és egy fehér oldala van.

Válasszunk színt, majd az 1. ábrán láthatóan helyezzünk fel a két-két követ a színünkben.

A játék menete:

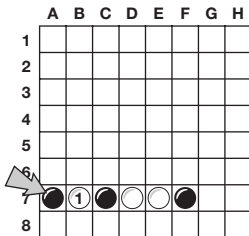
- 1) A fekete kezd
- 2) Amikor soron vagyunk, elhelyezünk a játéktáblára köveink közül egyet úgy, hogy ellenfél egy, vagy több játékkövét egyenes vonalban vízszintesen, vagy függőlegesen vagy átlósan bezárjuk. Ezeket átfordíthatjuk a saját színünkre (2. ábra).



2. ábra:

A 2. ábrán látható, hogy a fehér kő a C7-re kerül és 3 egyenes vonalban függőlegesen, átlósan és vízszintesen bezárja a fekete köveket. A bezárt követ átfordítja a fehér oldalukra.

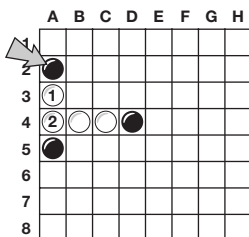
- 3) Amikor soron vagyunk, de nem tudunk kövünkkel egyet sem bezárni az ellenfél kövei közül, akkor nem tehetünk le játékkövet a játéktáblára. Lépésünk ezzel véget ér, a játékot az ellenfele folytatja.
- 4) Nem fordíthatjuk át az ellenfél követ a színünkre, ha a kövek egyenes vonala egy saját színű kövünkkel megszakad. (3. ábra).



3. ábra:

A fekete játékkő az A7-re kerül. Csak azt az egy fehér követ lehet feketére átfordítani, amelyiket az éppen letett kő bezárt.

- 5) Csak akkor zárhatunk be és fordíthatunk át egy követ a saját színünkre, ha annak a bezárása közvetlen következménye a lépésünknek és a bezárt kövek egyenes vonalban állnak az éppen letett kövünkkel. (4. ábra).



4. ábra:

A fekete játékkő az A2-re kerül. Csak azt a két fehér követ lehet feketére átfordítani, amelyiket az éppen letett kő függőlegesen bezárt.

- 6) Az összes olyan követ át kell fordítanunk a saját színünkre, amelyiket az aktuális lépésünkkel bezártuk. Akkor is, ha éppen előnyösebb lenne nem minden követ átfordítanunk.
- 7) Ha helytelenül átfordítunk egy követ, ezt addig korrigálhatjuk, míg az ellenfelünk nem lép. Ha az ellenfél már új követ rakott a játéktáblára, akkor a hibát már nem javíthatjuk.
- 8) Miután egy játékkő lekerült a játéktáblára, azt onnan visszavenni, áthelyezni már nem lehet.
- 9) Ha már nincsen játékkövünk, de lenne lehetőségünk, ellenfelünk köveinek bezárására, akkor az ellenfelünknek át kell adnia kövei közül egyet. Ez egészen addig megy, míg végül nem marad lépéslehetőségünk.

A játék vége:

Ha már egyik játékos sem tud követ letenni a játéktáblára, a játéknak vége. A játékot az a játékos nyeri, akinek több sajátszínű követ mutatja a játéktábla.

Megjegyzés: a játék mind a 64 játékkő letétele előtt is véget érhet.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu

Származási hely: EU

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!

Fülldásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz!

Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk.

Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.

Othello® and

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

are Registered Trademarks.

Licensed by Anjar Co. All Rights Reserved.

Join the Othello Federation:

www.worldothellofederation.com

