

Durante il gioco si constata che la situazione può variare completamente con ogni mossa. E con questo cambiano anche le occasioni di vincita di ogni giocatore.

In questo consiste l' attrattiva di Othello - fino all' ultimo momento del gioco rimane aperta chi vince.

Othello

**het nieuwe, boeiende spel:
makkelijk te leren, moeilijk te winnen**

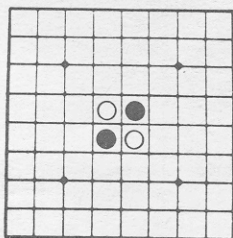
Voor 2 spelers

Inhoud:

- × Othello speelbord, Luxe uitvoering, met vakjes voor het opbergen van de stenen.
- × 64 Othello stenen, aan één kant zwart, aan de andere kant wit.
- × Spelregels met taktische aanwijzingen.

Doel van het spel:

Winnaar is de speler, die na het inzetten van alle stenen, de meeste stenen van zijn kleur op het bord heeft staan.

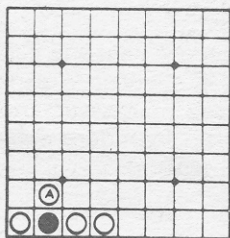


Importante:

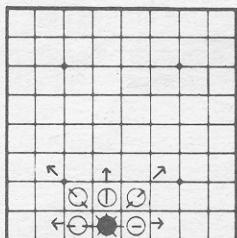
Se un giocatore è rimasto sospeso durante il gioco, alla fine avanzano le pedine del suo colore. Queste pedine vengono usate alternativamente anche dall'avversario se lui ha piazzato tutte le sue pedine e ha ancora la possibilità di giocare.

Indicazioni tattici:

1. Una pedina nel angolo non si può più circondare perchè non si trova più in linea diretta tra due pedine dell'avversario. Da osservare però che è una pedina in tre direzioni. Per questo un angolo è molto importante.
2. Il campo d'azione d'un angolo occupato, però può essere ridotto con una forte costruzione difensiva dell'avversario. L'occupazione di un o più angoli non significa per forza la vincita.
3. Di pari importanza sono i campi immediatamente confinanti. L'occupazione di queste posizioni può distruggere la forza degli angoli.
4. Anche le pedine al margine sono importanti perchè possono essere circondate solo da due direzioni dall'avversario (da destra e da sinistra). La pedina bianca A nell'illustrazione 5 non può circondare la pedina nera piazzata al margine.



5



6

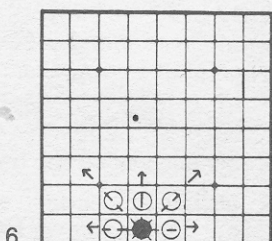
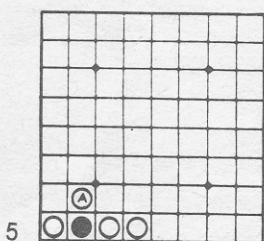
L'illustrazione 6 mostra che la pedina nera piazzata al margine può servire come chiusura in 5 direzioni.

ingesloten. Deze hoeksteen blijft echter zelf voortdurend één van de twee stenen, waarmee de tegenstander in 3 richtingen ingesloten kan worden. Het veroveren van een hoekplaats is daarom zeer waardevol.

2. De sterke positie van de hoekplaats kan echter verzwakt worden door een degelijk opgebouwde verdediging van de tegenstander. Daarom geven één of meer bezette hoekplaatsen beslist geen zekerheid dat de partij gewonnen wordt!

3. De vakken, die onmiddellijk aan de hoekplaatsen grenzen, zijn eveneens belangrijk. Door het bezetten van deze plaatsen kan de sterkte van de hoekplaats aanzienlijk worden verminderd.

4. Ook aan de randen geplaatste stenen zijn zeer waardevol, aangezien ze slechts vanuit 2 richtingen kunnen worden ingesloten. Zo kan de witte steen A in afb. 5 de zwarte steen niet insluiten. Afb. 6 toont echter aan, dat de zwarte steen, die aan de rand staat, zelf in 5 richtingen gebruikt kan worden.



5. De vakken, die naar het midden toe, aan de buitenranden grenzen, kunnen beschouwd worden als "gevaarzone". De hierin geplaatste steen kan namelijk voor de tegenspeler de brug vormen om een plaats aan de buitenrand te bezetten. Deze gevaarzone is door zwarte stippen op het speelveld aangegeven.

Gedurende het spel kan elke zet het spelbeeld volledig veranderen en daardoor uiteraard ook de winstkansen van elke speler.

Dat is het boeiende van Othello — de beslissing valt pas in de laatste minuten.