

# Anleitung Othello

## 1 Othello - Spielregeln

### 1.1 Spielidee

Dieser Spieleklassiker hat viele Namen – *Othello*, *Reversi*, *Kipp-Ihn*, ...

Gespielt wird auf einem 8x8-Felder Spielbrett (ähnlich einem Schachbrett). Es spielen zwei Spieler – *Schwarz* und *Weiß* – gegeneinander. Die 64 Spielsteine haben je zwei Seiten, eine weiße und eine schwarze. Relevant ist die Seite, die nach oben zeigt.

Begonnen wird mit einem leeren Spielfeld. Jeder Spieler legt abwechselnd jeweils einen Stein in seiner Farbe (d.h. der Spieler *Weiß* legt einen Stein, der mit der weißen Seite nach oben zeigt). Nach jedem Zug wird nach den Spielregeln die Farbe einiger schon auf dem Brett liegender Steine zugunsten des Spielers verändert, der gerade den Stein gelegt hat. D.h. wenn Spieler *Schwarz* seinen Stein mit der schwarzen Seite nach oben gesetzt hat, werden nach den Spielregeln einige schon auf dem Spielfeld liegende weiße Steine in schwarze umgewandelt. (Daher der Spielname *Reversi* bzw. *Kipp-Ihn*.)

Ziel ist es, am Spielende (d.h. meistens, wenn alle 64 Felder besetzt sind) die meisten Steine in seiner Farbe zu haben, d.h. *Weiß* gewinnt, wenn am Ende bei mehr Steinen die weiße Seite nach oben zeigt.

### 1.2 Regeln für das Umwandeln (Drehen) von Steinen

Die Erklärung basiert auf dem Setzen eines weißen Steins, das Setzen eines schwarzen Steins folgt analogen Regeln. Die Spalten und Zeilen sind zur Demonstration wie bei einem Schachbrett mit Buchstaben und Zahlen markiert. Schwarze Steine werden mit einem *S* gekennzeichnet, weiße Steine mit einem *W*.

“Gedreht” werden liegende Steine nach folgenden Regeln.

Schwarze Steine werden in weiße umgewandelt, wenn sie von dem neu gelegten weißen Stein und einem anderen, bereits liegenden weißen Stein auf dem Spielfeld horizontal, vertikal oder diagonal umschlossen sind.

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

Wenn *Weiß* in obigem Beispiel auf *B2* setzen würde, so würden folgende schwarze Steine umschlossen (und somit in weiße Steine umgewandelt) werden:

- *C2*, weil er in gerader horizontaler Linie hinter dem neu gelegten Stein *B2* liegt und direkt im Anschluss an diesen auf *D2* wieder ein weißer Stein folgt.
- *C3*, *D4*, *E5*, weil diese in direktem diagonalen Anschluss an den neu gesetzten Stein *B2* liegen und als Abschluss auf *F6* direkt ein weißer Stein folgt.

Nach Ausführung des Stein-Setzens auf *B2* und der anschliessenden Drehaktionen würde das Spielfeld folgendermaßen aussehen:

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

### 1.3 Weitere Regeln

- Man darf nur Züge machen, bei denen mindestens ein gegnerischer Stein umgedreht wird. D.h. im obigen Beispiel hätte *Weiß* statt auf *B2* auch auf *B3*, *F3*, *B4*, *F4*,

*B5, F5, D6, F7* oder *D8* setzen können.

- Ist kein gültiger Zug möglich, ist sofort wieder der Gegner am Zug. Gibt es auch für diesen keinen gültigen Zug, ist das Spiel beendet.
- Besondere Behandlung erfahren die ersten 4 Züge. Bei normalen Regeln könnten die ersten zwei Steine gar nicht gesetzt werden, weil keine Drehung möglich ist. Der dritte Stein (gelegt von *Spieler 1*) würde den ersten Stein von *Spieler 2* umdrehen, somit hätten alle drei Steine die Farbe von *Spieler 1* und es wäre kein weiterer Zug möglich. Aus diesen Gründen werden die ersten vier Steine abwechselnd und ohne Drehung auf die vier mittleren Felder *D4, E4, D5* sowie *E5* gesetzt.

## 2 Programmbedienung

Nach dem Start ist *Weiß* am Zug, es wird ein leeres Spielfeld angezeigt, die am Anfang möglichen vier Mittelfelder sind rot markiert.

### 2.1 Spielaktionen

Welcher Spieler am Zug ist, wird in der Titelzeile angezeigt. Ist ein Mitspieler am Zug, so werden die Felder, auf die er setzen darf, rot hervorgehoben.

Spielt der Computer den aktuellen Zug, so zieht er nach einer gewissen Denkzeit automatisch. Ein menschlicher Mitspieler muss dagegen auf das gewünschte Feld klicken, um dort einen Stein in seiner Farbe abzulegen und die Drehungen auszuführen.

Am Spielende zeigt das Programm den Gewinner an.

### 2.2 Erweiterte Bedienung

Im Menü *Spiel* können erweiterte Einstellungen getroffen werden.

- Nach Spielende oder auch zwischendurch kann das Spiel durch den Untermenüpunkt *Neu* neu gestartet werden.
- Weitere Einstellmöglichkeiten finden sich unter dem Untermenüpunkt *Optionen*:
  - Hier läßt sich einstellen, mit welcher Farbe der Computer spielen soll, oder auch daß der Computerspieler überhaupt keine Rolle übernehmen soll, damit zwei Menschen gegeneinander antreten können.
  - Falls der Computer mitspielt kann auch die Rechentiefe eingestellt werden.