

Othello Spelregels

Doel van het spel

Het doel van het spel is om aan het eind van het spel de meeste stenen te hebben op het bord.

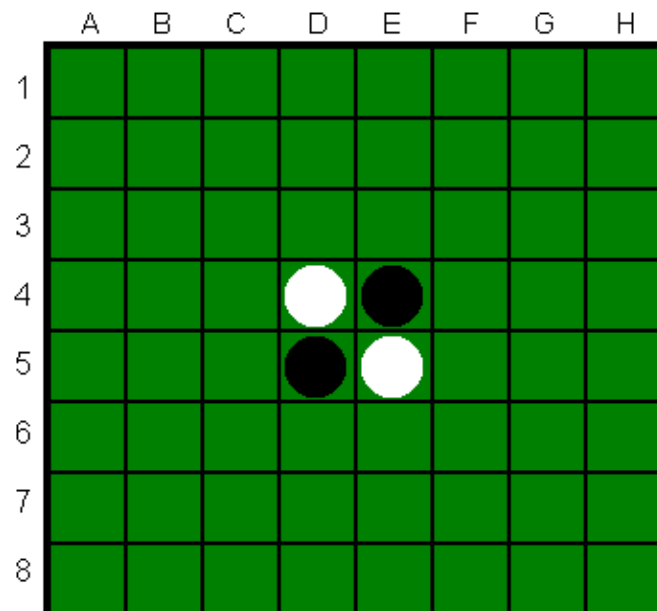
In een minuut te leren

Othello wordt op een bord gespeeld dat bestaat uit 8x8 vlakken (dus 64 vlakken). De kolommen zijn genummerd met letters en de rijen met cijfers. De linker bovenhoek is A1 en de rechter onderhoek H8. Bij dit bord horen 64 stenen die elk een zwarte en een witte kant hebben. Elk van de spelers kiest een kleur (zwart of wit) en plaatst 2 stenen in de begin positie (figuur 1).

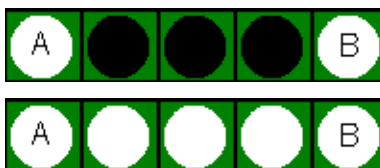
Een zet bestaat uit het "insluiten" van stenen van je tegenstander. Deze ingesloten stenen worden omgedraaid naar de kleur van de speler die net gezet heeft. Insluiten betekent een steen plaatsen op het bord zodanig dat één of meer rijen van je tegenstanders stenen ingesloten worden tussen de geplaatste steen en een andere steen die al op het bord stond. Dit kan zowel horizontaal, verticaal als diagonaal. Dit insluiten moet wel in een niet-doorbroken lijn gebeuren.

Hier is een voorbeeld: Wit z'n steen A stond al op het bord, net zo als de zwarte stenen. Wit zet nu steen B, en sluit nu de drie zwarte stenen in.

Deze worden nu omgedraaid naar de witte stenen, en de rij stenen ziet er nu als volgt uit:

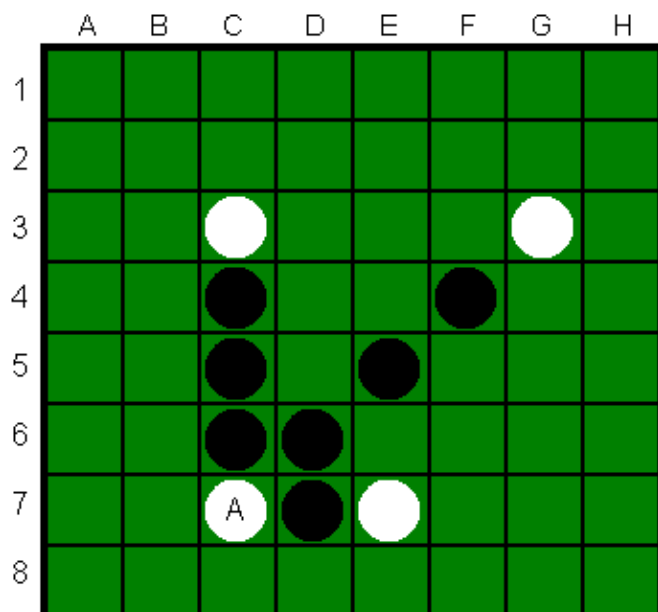


Figuur 1: Begin positie

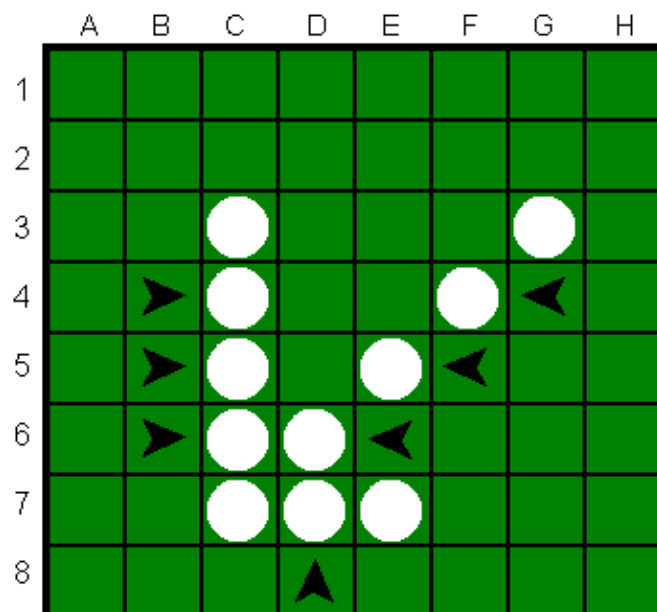


Spelregels

1. Zwart begint altijd met zetten.
2. Als je niet kunt zetten moet je passen en is je tegenstander weer aan de beurt. Echter, als je kunt zetten moet je zetten en mag je niet passen.
3. Een gezette steen kan een willekeurig aantal stenen insluiten in één of meer rijen en in één of meer richtingen tegelijkertijd, zowel horizontaal, verticaal als diagonaal. (Een rij is één of meer stenen in een aangesloten rechte lijn). Zie figuur 2 en 3.



Figuur 2: Steen A wordt geplaatst



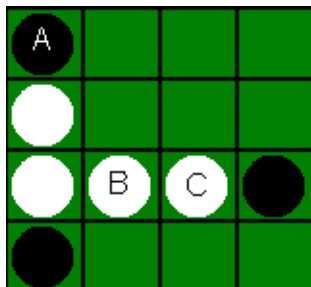
Figuur 3: Deze 7 stenen worden omgedraaid

4.

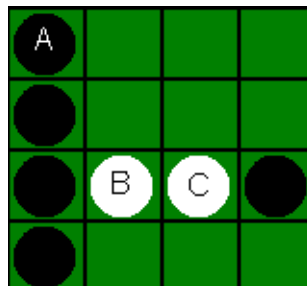
Je mag niet een steen van je eigen kleur overslaan om een steen van je tegenstander om te draaien. De zet met steen A, draait dus alleen steen B om en niet steen C.



5. Stenen zijn alleen ingesloten als het directe resultaat van een zet en moeten in een rechte lijn staan met de steen die net gezet is. Zie figuur 4 en 5.



Figuur 4: Zwart plaatst steen A



Figuur 5: Stenen B en C worden dus niet omgedraaid

6. Alle stenen die ingesloten worden bij een zet moeten omgedraaid worden, ook als dit voor de speler niet voordelig is.
7. Een speler die een draai fout maakt (dus een steen te veel of te weinig draait) mag deze fout verbeteren voordat de tegenstander gezet heeft. Als de tegenstander al gezet heeft kan de fout niet meer ongedaan gemaakt worden.
8. Wanneer een steen op een vakje neergezet is kan hij nooit meer naar een ander vakje geplaatst worden. M.a.w. zodra je steen tijdens je beurt een leeg vakje aanraakt geldt dit als een zet en moet je daar zetten als het mogelijk is.
9. Als een speler geen stenen meer heeft, maar hij heeft nog wel zet mogelijkheden, dan moet de tegenstander hem één van zijn stenen geven. Dit kan zovaak gebeuren als de speler stenen nodig heeft.
10. Als geen van beide spelers meer kan zetten is de partij voorbij. De stenen worden geteld en de speler met de meeste stenen wint de partij. Het kan gebeuren dat de partij al is afgelopen voordat alle vakken op het bord bespeeld zijn.

Tips

Nu volgen nog een aantal tips die je kunnen helpen om een partij te winnen:

1. De hoeken van het bord zijn speciale plekken. Een steen op een hoek kan nooit meer omgedraaid worden. Dit geldt ook voor de stenen die horizontaal en verticaal aansluiten op die hoeksteen. Op die manier kan een hoek een groot aantal stenen "beschermen".
2. Meestal is het een slecht idee om een steen naast een hoek te zetten als de hoek nog niet bezet is. Immers, je tegenstander kan alleen op de hoek spelen als één van de aangrenzende stenen van jou is.
3. Probeer in het begin van het spel niet teveel stenen te "pakken". De beste strategie is juist om weinig stenen te hebben in het begin van het spel. Hiermee heeft de tegenstander weinig zet mogelijkheden en kun je proberen hem te dwingen om een slechte zet te spelen.
4. Lees ook eens de strategie gids op de internet site. Deze staat vol met meer tips en strategieën voor de meer ervaren speler.