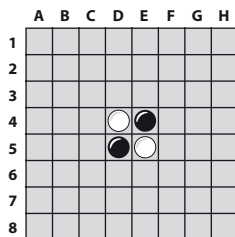


# Othello®

**För 2 spelare från 8 år**

## Spelet i korthet

Othello är ett strategispel som spelas av två spelare – svart och vit. De båda spelarna turas om att lägga ut en bricka i taget, tills samtliga 64 brickor är utlagda eller ingen av spelarna kan lägga ut längre. Taktiken är att försöka stänga in motspelarens brickor mellan sina egna. När du lyckas övertar du alla motspelarbrickor som ligger i linje mellan dina brickor på brädet. När spelets 64 brickor är utlagda, eller när ingen av spelarna kan lägga ut längre, är spelet över. Vinner gör den spelare som har flest brickor i sin färg.



## Spelstart

Ta 32 brickor vardera. Lägg ut svart bricka på E4 + D5 och vit bricka på D4 + E5. Bestäm vem som är svart och vem som är vit. Nu kan spelet börja! Svart inleder alltid.

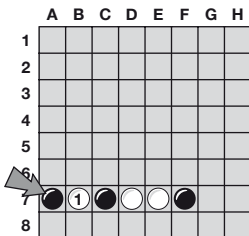
## Så här lägger man ut

Spelare nr 1 lägger ut en bricka i en tom ruta intill en valfri motspelarbricka. Om den brickan ligger i linje med en redan utlagd bricka i samma färg övertar spelare nr 1 alla de motspelarbrickor som stängts in mellan dessa två brickor. Linjen kan vara horisontell, vertikal eller diagonal. Spelare nr 1 vänder på de låsta brickorna så att deras färg skiftar till hans eller hennes färg. Nu är det motspelarens tur att försöka stänga in brickor genom att lägga ut en ny bricka på brädet.

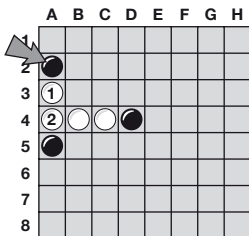
## Innehåll:

64 brickor,  
spelplan och regler

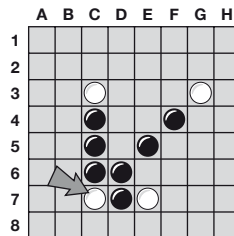




Det är inte tillåtet att hoppa över brickor i din egen färg för att låsa ytterligare motspelarbrickor. I detta drag låser den utlagda svarta brickan endast 1 vit bricka (1).



Endast de brickor som blir instängda av ditt drag och ligger i en obruten linje med din utlagda bricka räknas som låsta. Här låser den utlagda svarta brickan de båda vita vertikala brickorna – däremot inte dem som ligger horisontellt.



En enda utlagd bricka kan låsa ett obegränsat antal brickor av motsatt färg som ligger i flera riktningar. I det här draget blir ALLA svarta brickor vita.

## Några tumregler i Othello

- När en spelare inte kan stänga in och vända på åtminstone 1 av motspelarens brickor förlorar spelaren sitt drag och motspelaren får lägga ut igen.
- En spelare får inte frivilligt stå över ett drag om det är möjligt att stänga in någon av motspelarens brickor.
- Alla brickor som stängs in i ett drag måste vändas (även om det skulle vara mer fördelaktigt att låta bli att vända några av dem).
- Utlagda brickor får inte flyttas på brädet under spelets gång.
- Om en spelare kan låsa motspelarens brickor i sitt drag, men redan har lagt ut alla sina brickor, är motspelaren skyldig att erbjuda en av sina brickor så att draget kan genomföras och spelet gå vidare.

## Räkna poäng

Avsluta varje spelomgång med att notera antalet brickor i din färg. Den som har flest brickor kvar efter ett förutbestämt antal spelomgångar vinner.

## Spela taktiskt

Reglerna i Othello är förvisso enkla, men det tar lång tid att bemästra spelets alla taktiska finesser. Här får du några goda råd på vägen:

- Brickor som läggs i brädets hörn kan inte låsas och kan skydda många av dina brickor från att övertas av motspelaren.
- Undvik att lägga din bricka intill ett tomt hörn, annars kanske din motspelare erövrar hörnet i sitt nästa drag.
- Fler speltips hittar du på [www.othello.nu](http://www.othello.nu). Lycka till som Othello-spelare!

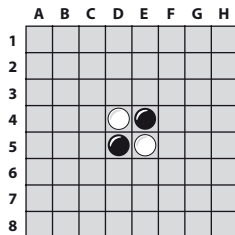


# Othello®

**For 2 spillere fra 8 år.**

## Kort om spillet

Othello er et strategispil der spilles af 2 spillere, sort og hvid. Spillerne skiftes til at lægge én brik ned ad gangen, indtil samtlige 64 brikker er lagt ned, eller indtil ingen af spillerne længere kan lægge en brik ned. Taktikken er at forsøge at lukke en eller flere af modspillerens brikker inde mellem sine egne ved hjælp af den brik der lægges ned. Lykkes dette for dig, overtager du alle modspillerens brikker der ligger på linje med dine brikker på spillepladen, dvs. at du vender modspillerens brikker, så de får din farve. Når spillets 64 brikker er lagt ned, eller når ingen af spillerne kan lægge en brik ned, er spillet slut. Den spiller der har flest brikker i sin farve, vinder spillet.



## Selve spillet

Tag hver 32 brikker. Læg en sort brik ned på feltet E 4 + D 5 og en hvid brik på D 4 + E 5. Vælg om du vil spille med sort eller hvid farve. Nu kan spillet begynde! Sort begynder altid.

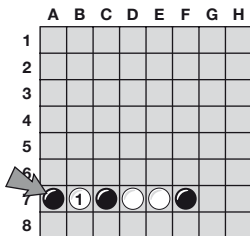
## Sådan lægges brikkerne ned

Spilleren skal lægge sin brik ned på et tomt felt der støder ind mod en af modspillerens brikker. Hvis den brik der lægges ned ligger på linje med en brik i samme farve der allerede ligger på spillepladen, overtager spilleren alle de af modspillerens brikker der bliver lukket inde mellem de to brikker. Linjen kan være vandret, lodret eller diagonal. Vend de låste brikker om, således at modspillerens farve ændres til din egen farve. Nu er det modspillerens tur til at forsøge at lukke brikker inde i sin farve ved at lægge en ny brik ned på spillepladen.

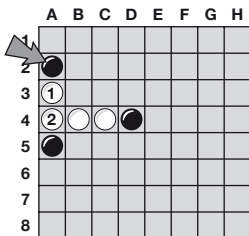
## Indhold:

64 vendbare brikker,  
spilleplade, spilleregler

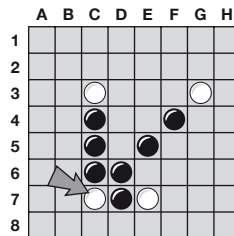




Det er ikke tilladt at hoppe brikker over i din egen farve for at låse flere af modspillerens brikker. I dette træk låser den sorte brik der bliver lagt ned kun én hvid brik (1).



Kun de brikker der bliver lukket inde som følge af dit træk og som ligger i en ubrudt linje med den brik du lægger ned, regnes som låste. Her låser den sorte brik der lægges ned begge de hvide lodrette brikker 1 og 2, men derimod ikke dem der ligger på den vandrette linje.



En eneste brik der lægges ned kan låse et ubegrænset antal brikker af modsat farve som ligger i flere retninger. I dette træk bliver ALLE de sorte brikker hvide.

## Nogle tommelfingerregler i Othello

- Hvis en spiller ikke kan lukke brikker inde og vende mindst én af modspillerens brikker, mister spilleren sin tur og det er så modspillerens tur igen.
- En spiller må ikke vælge at springe et træk over, hvis det er muligt for spilleren at lukke en eller flere af modspillerens brikker inde.
- Alle brikker der lukkes inde i et træk skal vendes (også selvom det ville være mere fordelagtigt at lade være med at vende nogle af dem).
- Når en brik først er lagt ned på spillepladen, må den ikke flyttes til et andet felt i løbet af spillet.
- Hvis en spiller kan låse en eller flere af modspillerens brikker i sit træk, men allerede har lagt alle sine brikker ned, skal modspilleren tilbyde ham en af sine brikker, således at trækket kan gennemføres og spillet gå videre.

## Regn point sammen

Afslut hver spilleomgang med at notere antallet af brikker i din farve. Den spiller der har flest brikker tilbage i sin farve efter et forudbestemt antal spilleomgange, vinder spillet.

## Spil taktisk

Reglerne i Othello er helt sikkert enkle, men det tager et helt liv at mestre spillets taktiske finesser! Her får du nogle gode råd med på vejen:

- Brikker der lægges ned i hjørnerne på spillepladen kan ikke låses og kan beskytte mange af dine brikker fra at blive overtaget af modspilleren.
- Undgå at lægge din brik ind mod et tomt hjørnefelt. Hvis du gør det, giver du modspilleren chancen for at erobre hjørnet i sit næste træk.
- Held og lykke som Othello-spiller! Du kan finde flere spilletips på [www.othello.dk](http://www.othello.dk)

© 2017 BRIO AB/Alga

The trademarks OTHELLO™ and A MINUTE TO LEARN... A LIFETIME TO MASTER™ are owned and licensed by MegaHouse Corp. Othello™ is manufactured under license from MegaHouse Corp.

© MegaHouse Corp. All rights reserved.

Art.nr. 38014796

Made in China

[www.algaspel.se](http://www.algaspel.se) / [www.alga.fi](http://www.alga.fi)



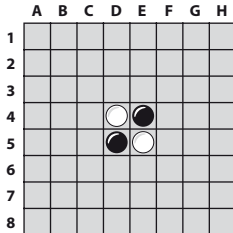
[www.algaspel.se](http://www.algaspel.se)

# Othello®

## 2 pelaajaa, yli 8-vuotiaille

### Peli lyhyesti:

Othello on strategiapeli, jossa kaksi pelaajaa pelaa mustilla ja valkoisilla nappuloilla. Pelaajat asettavat vuorotellen nappulan pelilaudalle, kunnes kaikki 64 nappulaa on käytetty tai kunnes kumpikaan pelaajista ei voi enää jatkaa. Tarkoitus on saada vastustajan nappulat lukittua omien nappuloiden väliin. Jos onnistut tässä, saat vallata kaikki vastustajan nappulat, jotka ovat suorassa linjassa omien nappuloidesi välissä pelilaudalla. Kun kaikki 64 nappulaa ovat pelilaudalla tai kumpikaan pelaajista ei voi asettaa uutta nappulaa pelilaudalle, on peli päättynyt. Se pelaaja, jolla on enemmän omanvärisiä nappuloita pelilaudalla, voittaa pelin.



### Pelin aloitus!

Kumpikin pelaaja ottaa 32 nappulaa. Kaksi mustaa nappulaa asetetaan ruutuihin E4 ja D5 sekä kaksi valkoista ruutuihin D4 ja E5. Valitse haluatko pelata mustaa vai valkoista väriä. Peli voi alkaa! Musta aloittaa aina.

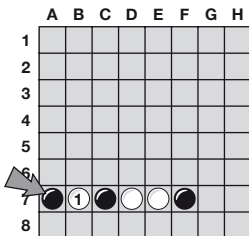
### Näin asetat nappulan

Pelaajan täytyy asettaa nappulansa pelilaudan tyhjään ruutuun vastustajan vapaavalintaisen nappulan viereen. Jos pelilaudalle asetettu nappula on linjassa samanvärisen pelilaudalla jo olevan nappulan kanssa, lukitsee pelaaja kaikki ne vastustajan nappulat, jotka jäävät hänen kahden nappulansa väliin. Nappulat voivat olla linjassa joko vaakaan, pystyyn tai vinoittain. Käännä kaikki lukitut nappulat ympäri niin, että niiden väri vaihtuu samaksi, jota itse pelaat. Nyt on toisen pelaajan vuoro yrittää vallata vastustajansa nappuloita ja asettaa nappula pelilaudalle.

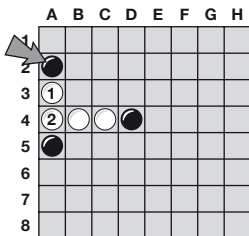
### Sisältö:

64 pelinappulaa,  
pelilautaa ja pelisäännöt

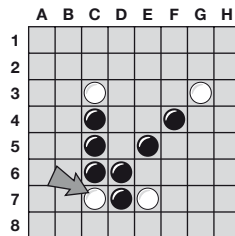




Oman värisen nappulan "ylihyppääminen" ei ole sallittua, kun yritetään lukita vastustajan nappuloita. Kuvan esimerkissä pelaaja saa vuorollaan käännettyä ainoastaan yhden valkoisen nappulan (1).



Ainoastaan ne nappulat, jotka jäävät nappuloidesi väliin suoraan linjaan tietyn pelivuoron aikana, katsotaan lukituiksi. Kuvan esimerkissä musta nappula lukitsee ainoastaan kaksi valkoista nappulaa (1 ja 2), jotka jäävät pystysuoraan mustien nappuloiden väliin. Vaakatasossa olevat valkoiset eivät ole lukittuja eikä niitä saa kääntää.



Yksi ainoa nappula voi lukita useita vastustajan eri suunnissa olevia nappuloita. Kuvan esimerkin mukaan kaikista mustista nappuloista tulee tämän vuoron aikana valkoisia.

## Othellon nyrkkisääntöjä:

- Jos pelaaja ei voi vuoronsa aikana lukita ja kääntää yhtään vastustajan nappulaa, menettää hän vuoronsa ja vastustaja saa jatkaa peliä.
- Pelaaja ei saa jättää vuoroaan väliin vapaaehtoisesti, mikäli hänellä on mahdollisuus lukita jokin vastustajan nappuloista.
- Pelilaudalle asetettua nappulaa ei saa siirtää pelin aikana toiseen paikkaan.
- Jos pelaajalla on mahdollisuus lukita vastustajan nappuloita vuoronsa aikana, mutta hän on jo käyttänyt kaikki nappulansa, on vastustajan lainattava hänelle omista nappuloistaan, niin että vuoro saadaan pelattua ja peli voi jatkaa.

## Pisteiden laskeminen

Pelivuoron päätyttyä pelaajat laskevat omanväriset nappulansa. Pelivuoron voittaa se pelaaja, jolla on enemmän omanvärisiä nappuloita pelilaudalla. Pelivuorojen määrä sovitaan etukäteen ennen pelaamisen aloittamista.

## Taktikoi

Othellon pelisäännöt ovat todellakin yksinkertaiset, mutta pelin taktisten hienouksien hallitsemiseen kuluu useita vuosia. Tässä saat muutamia hyviä neuvoja matkan varrelle:

- Pelilaudan kulmiin asetettuja nappuloita ei voi lukita, joten ne voivat turvata useita nappuloitasi vastustajan hyökkäyksiltä.
- Yritä välttää nappulan asettamista tyhjän kulmaruudun viereen. Tämä antaa vastustajallesi tilaisuuden vallata kulmaruutu seuraavan vuoron aikana.
- Onnea matkaan Othello –pelin parissa. Lisää pelivihjeitä löydät osoitteesta [www.othello.fi](http://www.othello.fi)

© 2017 BRIO AB/Alga

The trademarks OTHELLO™ and A MINUTE TO LEARN... A LIFETIME TO MASTER™ are owned and licensed by MegaHouse Corp. Othello™ is manufactured under license from MegaHouse Corp.

© MegaHouse Corp. All rights reserved.

Art.nr. 38014796

Made in China

[www.algaspel.se/](http://www.algaspel.se/) [www.alga.fi](http://www.alga.fi)



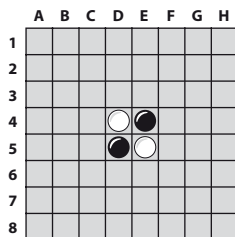
[www.alga.fi](http://www.alga.fi)

# Othello®

**For 2 spillere fra 8 år**

## Spillet i korthet

Othello er et strategispill som spilles av to spillere – svart og hvit. De to spillerne veksler på å legge ut én brikke av gangen inntil samtlige 64 brikker er lagt ut eller ingen av spillerne kan legge ut lenger. Taktikken er å forsøke å stenge inne motspillernes brikker mellom ens egne. Når du lykkes, overtar du alle motspillerbrikker som ligger på linje mellom dine brikker på brettet. Når spillets 64 brikker er lagt ut, eller når ingen av spillerne legger kan legge ut, er spillet over. Den spilleren som har flest brikker i sin farge har vunnet.



## Starte spillet

Ta 32 brikker hver. Legg ut svart brikke på E4 + D5 og hvit brikke på D4 + E5. Bestem hvem som er svart og hvem som er hvit. Nå kan spillet begynne! Svart begynner alltid.

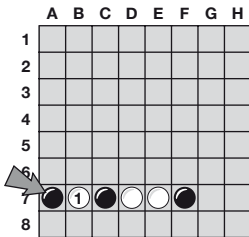
## Slik legger man ut

Spiller nr. 1 legger ut en brikke i en ledig rute inntil en valgfri motspillerbrikke. Hvis den brikken ligger på linje med en allerede utlagt brikke i samme farge, overtar spiller nr. 1 alle motspillerbrikker som er innestengt mellom disse to brikkene. Linjen kan være horisontal, vertikal eller diagonal. Spiller nr. 1 snur de låste brikkene slik at deres farge skifter til hans eller hennes farge. Nå er det motspillerens tur til å forsøke å stenge inne brikker ved å legge ut en ny brikke på brettet.

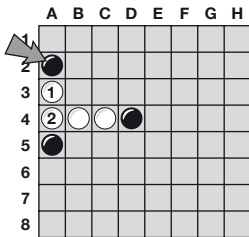
## Innhold:

64 brikker,  
spillebrett og -regler

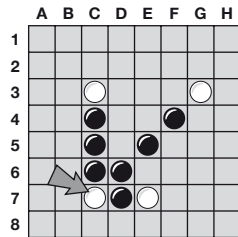




Det er ikke tillatt å hoppe over brikker i din egen farge for å låse ytterligere motspillerbrikker. I dette trekket låser den utlagte brikken kun 1 hvit brikke (1).



Det er kun de brikkene som blir innestengt av ditt trekk og ligger i en ubrutt linje med din utlagte brikke som regnes som låst. Her låser den utlagte svarte brikken de to hvite vertikale brikkene – men ikke de som ligger horisontalt.



En enkelt utlagt brikke kan låse et ubegrenset antall brikker av motsatt farge som ligger i flere retninger. I dette trekket blir ALLE svarte brikker hvite.

## Noen tommelfingerregler i Othello

- Når en spiller ikke kan stenge inne og snu minst 1 av motspillerens brikker, taper spilleren sitt trekk og motspilleren kan legge ut på nytt.
- En spiller kan ikke frivillig stå over et trekk hvis det er mulig å stenge inne en av motspillerens brikker.
- Alle brikker som stenges inne i ett trekk må snus (selv om det ville være mer fordelaktig å la være å snu noen av dem).
- Det er ikke tillatt å flytte utlagte brikker på brettet under spillets gang.
- Hvis en spiller kan låse motspillerens brikker i sitt trekk, men allerede har lagt ut alle sine brikker, må motspilleren tilby en av sine brikker slik at trekket kan gjennomføres og spillet gå videre.

## Telle poeng

Avslutt hver spilleomgang med å notere antall brikker med din farge. Den som har flest brikker igjen etter et forhåndsavtalt antall spilleomganger vinner.

## Spill taktisk

Reglene i Othello er riktignok enkle, men det tar lang tid å mestre alle spillets taktiske finesser.

Her får du noen gode råd med på veien:

- Brikker som legges i brettets hjørner kan ikke låses, og de kan beskytte mange av dine brikker mot å bli overtatt av motspilleren.
- Unngå å legge brikken din inntil et tomt hjørne, ellers erobrer kanskje motspilleren hjørnet i sitt neste trekk.
- Du finner flere spilletips på [www.othello.nu](http://www.othello.nu). Lykke til som Othello-spiller!

© 2017 BRIO AB/Alga

The trademarks OTHELLO™ and A MINUTE TO LEARN... A LIFETIME TO MASTER™ are owned and licensed by MegaHouse Corp. Othello™ is manufactured under license from MegaHouse Corp.

© MegaHouse Corp. All rights reserved.

Art.nr. 38014796

Made in China

[www.algaspel.se](http://www.algaspel.se) / [www.alga.fi](http://www.alga.fi)



[www.algaspel.se](http://www.algaspel.se)