Knobelholz Spielzeug Manufaktur GmbH
Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/04733 USt-ID.: DE 342342872 Register: HRB 15298 CB
Bank: Mittelbrandenburgische. Sparkasse
IBAN: DE30 1605 0000 1000 5997 32 Bic: WELADED1PMB

Othello Obversi small Strategiespiel für 2 Spieler



Othello Obversi small Strategiespiel eines der Besten Strategie Spiele für 2 Spieler in den Maßen 11,2 x 11,2 x 3,0 cm, othello obversi samanea wooden game

Knobelholz Spielzeug Manufaktur GmbH
Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/04733 USt-ID.: DE 342342872 Register: HRB 15298 CB
Bank: Mittelbrandenburgische. Sparkasse
IBAN: DE30 1605 0000 1000 5997 32 Bic: WELADED1PMB



Othello Obversi small Strategiespiel hier muss Deine Farbe auf das Spielbrett am meisten vorkommen....durch strategisches setzen der Othellosteine der Gewinner werden...
Preisaufspreis 12,00 €
Verkaufspreis 12,00 €
Bewertung: Noch nicht bewertet

1-2 months

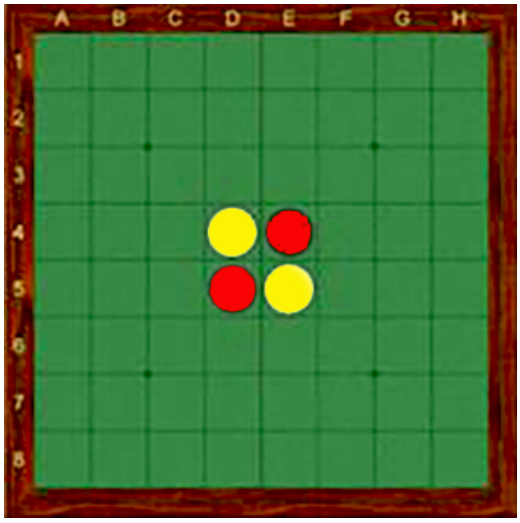
Stellen Sie eine Frage zu diesem Produkt
HerstellerKnobelholz.de

Beschreibung

Spielregeln Othello Obversi Umdrehstein Spielbrett

Knobelholz®.de

Knobelholz Spielzeug Manufaktur GmbH
Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/04733 USt-ID.: DE 342342872 Register: HRB 15298 CB
Bank: Mittelbrandenburgische. Sparkasse
IBAN: DE30 1605 0000 1000 5997 32 Bic: WELADED1PMB



Othello Obversi wird auf einem Spielbrett gespielt, das sich aus 8x8=64 einzelnen Feldern zusammensetzt. Es hat also dieselben Ausmasse wie ein Schachbrett, nur dass die Felder nicht abwechselnd schwarz und weiss sind, sondern eine einheitliche Farbe haben. Die Mitte besitzt ein Quadrat wo die Startsteine eingesetzt werden. Von jeder Spielfarbe werden 2 in die Mitte gesetzt.

Spielfiguren

Als Spielfiguren werden runde Holzstecker, mit jeweils einer anderen Farbe auf jeder Seite, verwendet. Es gibt insgesamt 64 Spielsteine, also genauso viele, wie das Spielbrett Felder hat. Die Spielsteine werden im Laufe des Spiels umgedreht (daher der Name Umdrehstein), so dass zB. rote Stecker zu gelben Stecker umgedreht werden können und umgekehrt. Im folgenden ist immer von roten und gelben Steinen die Rede, was sich jeweils auf die Oberseite der Holzstifte - also die dann sichtbare Farbe bezieht.

Spielverlauf und Ziel des Spiels

Der Spieler, der das Spiel beginnt, wird im folgenden Spieler A genannt. Der andere ist dementsprechend Spieler B. Spieler A bekommt die Farbe "Rot", Spieler B die Farbe "Gelb" zugeteilt. Zu Anfang des Spiels befinden sich vier Steine auf dem Spielbrett, zwei mit ihrer roten, zwei mit ihrer gelben Seite nach oben, wobei die Anordnung, also welcher Stecker wo im Quadrat steht, keine Rolle spielt. Die restlichen 60 Steine liegen in der Holzbox neben dem Spielbrett.
Dann setzt jeder Spieler abwechseln einen Stein. Spieler A führt seinen ersten Spielzug mit einem rotem Spielstein aus (selbstverständlich mit seiner Farbe "Rot"nach oben). Er setzt seinen roten Spielstein so ab, dass er neben der Gegenfarbe Gelb, seinen Speilstein, in ein leeres angrenzendes Feld horizontal, vertikal oder diagonal, steckt. Ausserdem muss der Spielzug zum "Schlagen" von mindestens einem gegnerischen Stein führen. "Schlagen" kann Spieler A wenn sich ein gelber Spielstein, oder mehrere gelbe , horizontal, vertikal oder diagonal zwischen den bereits gesetzten roten Steinen und dem zuletzt gesetzten eigenem roten Stein befinden. In der Ausgangsituation kann sich Spieler A also eines der Felder D3, E3, C3 und F3 aussuchen. Setzt er den Stein bspw. auf Feld D3, muss er den gelben Stein auf Feld D4 umdrehen (siehe Abbildung rechts). Damit ist der erste Spielzug von Spieler A beendet und Spieler B kommt zum Zug. Dieser führt nun eine identische Aktion durch, nur dass er jetzt mit seiner gelben Spielfarbe die anderen roten Spielsteine schlagen muss.
Die beiden Spieler führen abwechselnd ihre Spielzüge durch. Ist es einem Spieler nicht möglich, ein leeres Feld, neben der Farbe des Gegespielers mit einem Stein zu besetzen, so muss er aussetzen und der andere Spieler ist wieder am Zug.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn kein Spieler mehr einen Stein setzen kann. Dies ist in der Regel der Fall, wenn alle Felder besetzt sind, kann aber auch schon vorher passieren. Die gelben und roten Steine auf dem Spielbrett werden gezählt. Sieger des Spiels ist der Spieler, der die grössere Anzahl an Steinen auf dem Spielbrett hat.

Strategie

Knobelholz Spielzeug Manufaktur GmbH
Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/04733 USt-ID.: DE 342342872 Register: HRB 15298 CB
Bank: Mittelbrandenburgische. Sparkasse
IBAN: DE30 1605 0000 1000 5997 32 Bic: WELADED1PMB

Es ist im Laufe des Spieles zu empfehlen, möglichst rasch die Eckpunkte mit eigenen Steinen zu besetzen und den Gegner am Besetzen dieser Positionen zu hindern. Darüber hinaus gibt es abhängig von der konkreten Spielsituation bessere und schlechtere Felder. Dazu lassen sich in knapper Weise jedoch kaum konkrete Empfehlungen aussprechen. Der Reiz and diesem Spiel ist genau das, durch mehrere Spiele und Gegner herauszufinden.

Hinweise

•Ein Stein, der einmal in dem Spielbrett steckt, wird nie mehr vom Brett genommen oder verschoben. Er wird höchstens umgedreht, was auch mehrmals geschehen kann.

•Jeder Spielzug muss vollständig ausgeführt werden, d.h. alle Steine, die aufgrund eines neu gesetzten Spielsteines umgedreht werden können, müssen auch umgedreht werden. Die Spieler dürfen sich nicht aussuchen, welche Steine sie umdrehen und welche nicht.

•Falls ein Spieler gegnerische Steine schlagen kann, muss er sie auch umdrehen. Er darf nicht freiwillig darauf verzichten, auch wenn es ihm selber später schadet.

•Der entscheidende Stein beim Umdrehen ist der zuletzt gesetzte Stein. Zum Beispiel werden rote Steine nicht umgedreht, die zwischen zwei gelben Steinen stehen, die beide schon vorher auf dem Spielbrett lagen. Es findet also keine transitive Fortsetzung beim Umdrehen von Steinen statt. Wird bspw. bei der Ausgangsposition in der Abbildung 2 unten links ein gelber Stein auf Feld F6 gesetzt, dann werden die beiden roten Steine auf den Feldern D4 und E5 umgedreht, und es ergibt sich die Situation in der Abbildung unten rechts. Obwohl durch die Umdreh-Aktion nun auch der rote Stein auf Feld D6 zwischen zwei gelben Steinen (E5 und C7) liegt, wird dieser nicht umgedreht, weil sich die beiden gelben Steine schon vorher auf dem Spielbrett befanden.

Produkteinheiten pro Packung: 1

Kundenrezensionen

Es gibt noch keine Rezensionen für dieses Produkt.