

# Vad är Othello?

Othello är ett strategiskt brädspele för två spelare där målet är att kontrollera fler brickor än motståndaren när spelplanen är full eller inga fler drag kan göras. Spelet spelas på ett rutnät med 8 x 8 rutor och använder svarta och vita brickor som vänds under spelets gång.

Trots att reglerna för Othello är enkla så kräver brädspelet noggrann planering. Ett enda drag kan förändra hela spelplanen, vilket gör att varje beslut får stor betydelse. Spelet belönar framför allt framförhållning, positionering och tålmod.



Egenskap	Information
Spelare	2
Ålder	Från 7 år
Speltid	15-30 minuter
Svårighetsgrad	Medel
Utgivare	Flera utgivare



## Spelets mål

Målet är att ha flest brickor i din färg när spelet är slut.

Det gör du genom att:

- fånga motståndarens brickor
- kontrollera viktiga positioner
- begränsa motståndarens möjliga drag



Att ha flest brickor tidigt i spelet är däremot ingen garanti för seger.

## Snabbfakta

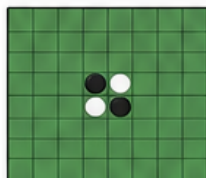
Spelplan	8 x 8 rutor
Brickor	64 brickor (32 svarta, 32 vita)
Färg	Svart och vit
Startupställning	4 brickor i mitten
Första spelare	Svart börjar alltid

## Så spelar du Othello – steg för steg

### 1 Förbered spelet

Placera spelplanen mellan spelarna. De fyra första brickorna placeras i mitten enligt startuppställningen:

- Två svarta brickor.
- Två vita brickor.
- Brickorna placeras diagonalt mot varandra.



Den spelare som använder svarta brickor börjar alltid.

### 2 Hur gör man ett giltigt drag?

En bricka måste placeras så att den omsluter en eller flera av motståndarens brickor mellan två av dina egna.

Det kan ske:

- horisontellt
- vertikalt
- diagonalt

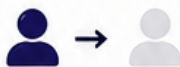
Alla omslutna brickor vänds direkt till din färg.



- Om inget motståndarbricka fångas är draget inte tillåtet.

### 3 Om du inte kan göra ett drag

Om du saknar ett giltigt drag måste du stå över din tur.



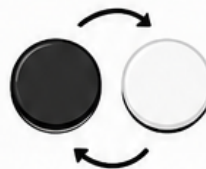
Motståndaren fortsätter då spela tills du återigen har ett möjligt drag.



Det är därför fullt möjligt att samma spelare får spela flera drag i rad mot slutet av en match.

### 4 Bygga rutter

Ej tillämpligt i Othello. Alla drag handlar om att placera en bricka och fånga motståndarens brickor.



Brickor kan endast vändas, aldrig flyttas.

### 5 Hur avslutas spelet?

Spelet avslutas när:

- alla 64 rutor är fyllda, eller
- ingen av spelarna längre kan göra ett giltigt drag.

Därefter räknas samtliga brickor på spelplanen.



Den spelare som har flest brickor i sin färg vinner partiet.

## Hörn och kanter – spelets viktigaste rutor

### Hörn

Hörn är de starkaste rutorna. Brickor som placeras där kan aldrig vändas.



### Kanter

Kanter är också värdefulla eftersom de är svårare för motståndaren att kontrollera.



### Riskzon

Rutorna intill hörnen är ofta riskabla tidigt i spelet och kan ge motståndaren chans att ta ett hörn.



Att förstå värdet av olika positioner är en av de viktigaste delarna av Othello.

## Strategi – tips för att vinna i Othello



### Prioritera hörnen.

Brickor i hörnen kan aldrig vändas och blir därför permanenta poäng.



### Undvik rutorna bredvid hörnen tidigt.

Dessa leder ofta till att motståndaren får kontroll över hörnet.



### Ha många möjliga drag.

Ju fler alternativ du har, desto lättare blir det att styra spelet.



### Tänk flera drag framåt.

Försök förtutse vilka möjligheter ditt drag ger motståndaren.



### Fokusera på position istället för antal brickor.

Att leda stort i början är ofta en nackdel eftersom du ger motståndaren fler val.



### Kontrollera kanterna.

Kanterna blir ofta mycket värdefulla under slutet av partiet.



### Planera slutspelet tidigt.

De sista tio dragen avgör ofta vem som vinner.

## Vanliga misstag i Othello

- Försöka ta så många brickor som möjligt direkt.
- Ge bort hörnen till motståndaren.
- Spela utan att tänka på nästa drag.
- Lämna många möjliga drag åt motståndaren.
- Fokusera på kortsiktiga vinster istället för slutpositionen.



## Översikt över reglerna

Regel	Förklaring	Regel	
Spelare	2 spelare	Ogiltigt drag	Om ingen bricka fångas
Målet	Ha flest brickor när spelet slutar	Pass	Om inga giltiga drag finns
Första spelare	Svart börjar alltid	Spelets slut	När brädet är fullt eller inga drag återstår
Drag	Måste fånga minst en bricka	Vinnare	Flest brickor på spelplanen
Fånga brickor	Horisontellt, vertikalt eller diagonalt	Tur	Ingen slump – endast strategi