已改成7+

Othello®

Un minuto para aprender a jugar... ¡toda una vida para dominar el juego!

Contenido

64 fichas reversibles
1 tablero de juego con tapas desprendibles
4 "patas" de tablero de juego

(Sacar todas las piezas del empaque y compararlas a las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, contáctese con la oficina Mattel más próxima a su localidad. Para un listado completo, visite http://service.mattel.com/intl/es.asp. Fuera de los EE.UU., consulte el listado de las oficinas Mattel al final de estas instrucciones.)

PREPARACIÓN

Insertar las 4 patas en cada orificio en la base del tablero de juego.

El tablero incluye un compartimiento para las fichas del juego. Antes de empezar a jugar, retirar las tapas de los compartimientos de fichas presionando ambos extremos y levantándolas. Colocar las tapas en su lugar a la hora de guardar el juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tener cara arriba en el tablero la mayoría de fichas de tu color al final del juego.

UN MINUTO PARA APRENDER

Cada jugador toma 32 fichas y escoge un color para usar en todo el juego.

El jugador que haya escogido el color negro pone dos fichas negras y el del color blanco pone dos fichas blancas en el tablero, tal como se muestra en la **Ilustración 1.**

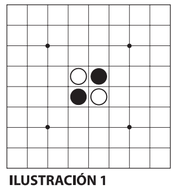

ILUSTRACIÓN 1

El juego siempre empieza así.

Una movida consiste en capturar la ficha de tu oponente y luego voltear la ficha capturada a tu color.

"Capturar" significa poner una ficha en el tablero de modo que la fila de fichas de tu oponente tenga una ficha de tu color en cada extremo. Una fila puede tener una o más fichas.

Por ejemplo: La ficha blanca A ya estaba en su lugar en el tablero. La colocación de la ficha blanca B captura la fila de tres fichas negras.

Ⓐ ● ● ● Ⓑ

El jugador que escogió el color blanco voltea las fichas capturadas y ahora la fila se ve así:

Ⓐ ○ ○ ○ Ⓑ

REGLAS DE OTHELLO®

1. El color negro siempre empieza.

2. Si un jugador no puede capturar y voltear por lo menos una ficha oponente, pierde su turno y le vuelve a tocar al oponente. Sin embargo, si hay una movida disponible, el jugador tiene que realizarla.

3. Una ficha puede capturar cualquier cantidad de fichas en una o más filas en cualquier cantidad de direcciones a la vez, horizontal, vertical o diagonalmente. Una "fila" se refiere a una o más fichas en línea recta continua.

ILUSTRACIÓN 2

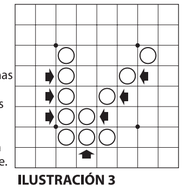

ILUSTRACIÓN 3

4. Un jugador no puede saltarse una ficha propia

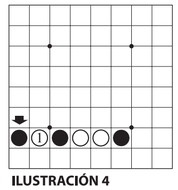

ILUSTRACIÓN 4

5. Una ficha o fichas solo se pueden capturar como resultado directo de una movida y tienen que quedar en la línea directa de la ficha bajada.

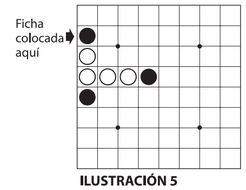

ILUSTRACIÓN 5

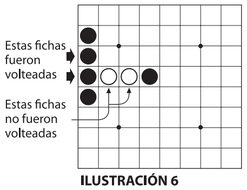

ILUSTRACIÓN 6

6. Todas las fichas capturadas en una movida tienen que ser volteadas, incluso si le conviene al jugador no voltearlas.

7. Un jugador que voltea una ficha equivocada puede corregir el error siempre y cuando el oponente no haya hecho otra movida. Si el oponente ya hizo una movida, es demasiado tarde para hacer cambios y las fichas se quedan tal cual.

8. Una vez que se coloca una ficha en una casilla, no puede ser movida por el resto del juego.

9. Si un jugador se queda sin fichas, pero tiene oportunidad de capturar una ficha oponente en su turno, el oponente tiene que darle al jugador una ficha. Esto puede pasar tantas veces como el jugador necesite y pueda usar una ficha.

10. Cuando ya no sea posible mover para ambos jugadores, el juego se acaba. Cuenten las fichas y quien tenga más fichas de su color cara arriba es el ganador.

Atención: Es posible que un juego se acabe antes de llenar las 64 casillas.

JUEGO DE MUESTRA

El color negro empieza. Para capturar una ficha blanca, puedes colocar una ficha negra en las casillas C4, D3, E6 o F5. La ficha negra se coloca en la casilla C4.
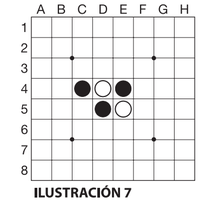
ILUSTRACIÓN 7

La ficha blanca capturada entre las dos fichas negras se voltea.
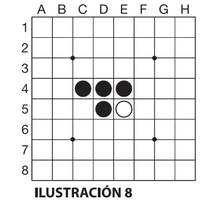
ILUSTRACIÓN 8

Ahora le toca al jugador de las fichas blancas. Para capturar una ficha negra, puedes colocar una ficha blanca en las casillas C3, E3 o C5. La ficha blanca se coloca en la casilla C3.

ILUSTRACIÓN 9

La ficha negra capturada entre las dos fichas blancas se voltea.

ILUSTRACIÓN 10

El juego sigue así hasta que ninguno de los jugadores pueda mover. El jugador que tenga más fichas en este momento gana.

PUNTOS

Los jugadores que quieran llevar la puntuación de sus juegos pueden hacerlo determinando el margen por el que un jugador gane un juego. La cantidad menor de fichas simplemente se resta de la cantidad mayor de fichas.

Los jugadores también pueden establecer sus propios métodos de llevar los puntos. Por ejemplo, establecer un número predeterminado de juegos o puntos para ganar una serie de juegos.

ESTRATEGIA DE OTHELLO®

Antes de seguir leyendo, te recomendamos que juegues unas cuantas veces para familiarizarte con la mecánica del juego.

Las reglas de Othello® son muy fáciles y la meta es clara, pero ¿qué debes hacer en las etapas del principio y medio del juego? Esperamos que las siguientes ideas te ayuden a desarrollar estrategias vencedoras y a mejorar tu juego.

Las esquinas son especiales. Las fichas en las esquinas nunca pueden ser capturadas y, a menudo, pueden proteger del enemigo colecciones enteras de fichas. En el Diagrama 1, la ficha negra en la casilla H8 protege todo el grupo de fichas negras; sin importar qué pase el resto del juego, no hay manera de que el jugador blanco capture alguna de las fichas negras que ya están en el tablero.

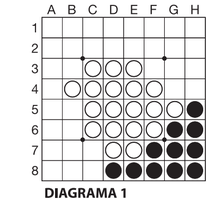

DIAGRAMA 1

En ocasiones, puede ser mala idea poner una ficha junto a una esquina vacía, ya que le puedes dar a tu oponente una oportunidad de tomar dicha esquina. Por ejemplo, en el Diagrama 2, se puede colocar una ficha blanca en la esquina H8 porque hay una ficha negra en la casilla G7.

DIAGRAMA 2

A veces puede resultar difícil o imposible encontrar una manera de capturar una esquina, incluso si tu oponente puso una ficha en una de las casillas 'peligrosas' junto a una esquina. En el Diagrama 3, si bien hay una ficha blanca junto a la esquina A1, el jugador de las fichas negras no puede tomar la esquina de inmediato. No obstante, si se coloca una ficha negra en la casilla A3, el jugador de las fichas blancas no tendrá manera de evitar que el jugador del color negro tome la esquina en su siguiente turno.

DIAGRAMA 3

A veces es posible desarrollar un plan para capturar una esquina, incluso si tu oponente aún no tiene una ficha en una casilla 'peligrosa'. Por ejemplo, los Diagramas 4 y 5 ilustran qué pasará si se coloca una ficha negra en la casilla E8.

Cuando le toque al blanco, la única casilla adonde puede colocar una ficha es la B2, la única casilla de donde el blanco puede capturar una ficha negra según las reglas. Después de esta movida, la ficha negra puede moverse a la esquina A1.

DIAGRAMA 4

DIAGRAMA 5

ROMPECABEZAS

Cada uno de los siguientes cinco rompecabezas ilustra cómo el color negro puede hacer una movida que le garantizará la oportunidad de capturar una esquina en su siguiente movida. En cada caso, ahora le toca al jugador del color negro. Mira todas las casillas disponibles para el color negro e intenta encontrar la movida que forzará al jugador del color blanco a ofrecerle al color negro una esquina.

ROMPECABEZAS 1

ROMPECABEZAS 2

ROMPECABEZAS 3

ROMPECABEZAS 4

ROMPECABEZAS 5

SOLUCIONES DE ROMPECABEZAS

ROMPECABEZAS 1: El color negro debe colocar una ficha en H2. El blanco solo podrá colocar una ficha en la casilla H7 y el negro podrá tomar la esquina H8.

ROMPECABEZAS 2: El color negro debe colocar una ficha en B6. Esto dejará al blanco con dos alternativas: B7 y G1. Si el blanco coloca una ficha en B7, el negro puede tomar la esquina A8. Si el blanco coloca una ficha en G1, el negro puede tomar la esquina H1.

ROMPECABEZAS 3: El color negro debe colocar una ficha en F8. El blanco solo tendrá dos movidas posibles: B7 y B8, las cuales ambas hacen posible que el negro tome la esquina A8.

ROMPECABEZAS 4: El color negro debe colocar una ficha en G1. Esto le ofrece al blanco cuatro opciones: B8, F1, G2 y G8. Cada una de estas movidas le abre una esquina al color negro.

ROMPECABEZAS 5: El color negro debe colocar una ficha en G7. El blanco tiene dos movidas posibles: G8 y H7. Cualquiera de las movidas hará posible que el color negro capture la esquina H8 porque la movida del blanco cambiará el color de la ficha original del jugador negro en la casilla G7.

Jugando cuidadosamente, el jugador negro puede ganar los cinco juegos ilustrados en los rompecabezas.

Capturar la primera esquina en cada juego será útil para el jugador negro, pero esa no es la razón principal por la que el jugador negro debe ganar. El jugador negro debe ganar porque el jugador blanco perdió el control. En cada juego, no hay muchas casillas disponibles para el blanco en su turno, aunque haya varias casillas vacías en el tablero. En contraste, cada vez que es el turno del jugador negro, este tiene muchas movidas posibles de qué escoger. El jugador negro puede proceder a gradualmente acumular fichas a las que el jugador blanco no tendrá acceso sin abrir muchas oportunidades para el blanco. De hecho, el jugador negro podría ganar el juego en el rompecabezas 1 sin ofrecerle al blanco una oportunidad de tomar una decisión; en cada turno, el blanco solo tendría una movida posible. Puedes ver esto poniendo las fichas en el tablero tal como salen en el rompecabezas 1 y siguiendo las siguientes secuencias de movidas del juego.

Las movidas del color negro están en negritas: **H2**, H7, **H8**, G2, **A5**, A6, **H1**, G1, **C1**, C2, **G7**, F7, **G8**, F8, **E8**, D8, **B7**, B8, **A8**, A7, **A2**, B2, **B1**, A1. El color negro gana 54 a 10.

Tomar control del juego es tan importante que los jugadores a propósito permiten que sus oponentes capturen esquinas cuando piensan que a la larga esto les va a dar el control. En tus juegos, trata de anticipar cómo tus movidas afectarán las movidas de tu oponente. Intenta darle la menor cantidad de opciones posible. Por lo general, resulta buena idea no capturar demasiadas casillas al comienzo del juego. Recuerda que tu oponente tiene que capturar una o más de tus fichas en cada turno. Si solo tienes unas cuantas fichas en el tablero, minimizas las opciones de tu oponente.

VENTAJAS

El que empieza tiene una leve ventaja. Por lo tanto, el jugador con más experiencia puede darle esta ventaja al jugador con menos experiencia. Después de un juego, el ganador puede optar por dejar que el perdedor empiece. Estas reglas deben ser establecidas antes de empezar una serie de juegos.

Cuando un jugador con experiencia juega contra un jugador sin experiencia, el jugador con experiencia puede darle una ventaja a su oponente, dándole las cuatro esquinas, tal como lo hace el blanco en la Ilustración 11. Si la diferencia en experiencia no es tan marcada, el jugador con más experiencia puede darle una ventaja de una, dos o tres esquinas.

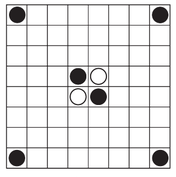

ILUSTRACIÓN 11

service.mattel.com

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. **Importado y distribuido por** Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5205 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel Perú, S.A., Av. República de Panamá N° 3531, Oficina 1003, San Isidro, Lima, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 01720-10-JUE-DIGESA. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10 http://www.service.mattel.com/es Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com.

© 2010 J. A. R. Games Co. All Rights Reserved. Licensed by J.A.R. Games Co.
© 2010 J. A. R. Games Co. Tous droits réservés. Utilisation sous licence de J.A.R. Games Co.

T8130-0725