
	8+
	2

# Othello®

A minute to learn...  
a lifetime to master!™



## CONTENTS

- 64 Reversible disks
- 1 Playing board
- 6 Playing board "feet"
- 1 Instruction booklet

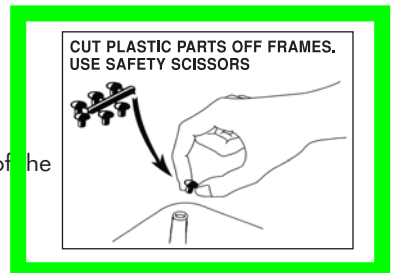
(Please remove all components from the package and compare them to the components list.)

## PREPARATION

Insert the 6 feet into each of the holes on the base of the playing board.

## OBJECT OF THE GAME

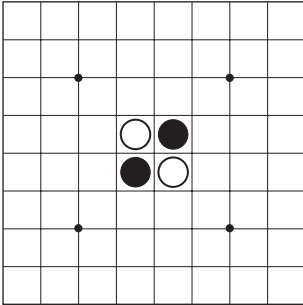
The object of the game is to have the majority of your color disks face up on the board at the end of the game.



## A MINUTE TO LEARN

Each player takes 32 disks and chooses one color to use throughout the game.

Black places two black disks and White places two white disks as shown in **Figure 1**.



**FIGURE 1**

The game always begins with this set-up.

A move consists of "outflanking" your opponent's disk(s), then flipping the outflanked disk(s) to your color.

To "outflank" means to place a disk on the board so that your opponent's row (or rows) of disks is bordered at each end by a disk of your color. A row may be made up of one or more disks.

Here's one example: White disk A was already in place on the board. The placement of white disk B outflanks the row of three black disks.



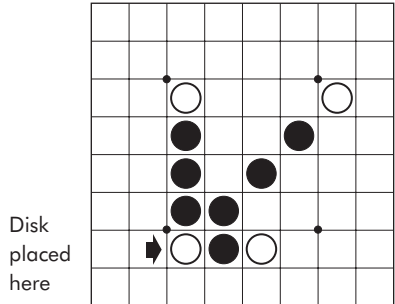
White flips the outflanked disks and the row now looks like this:



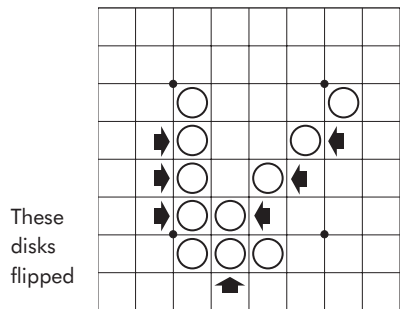
### OTHELLO™ RULES

1. Black always moves first.
2. If a player **cannot** outflank and flip at least one opposing disk, they forfeit their turn and their opponent moves again. However, if a move is available a player may not forfeit their turn.

3. A disk may outflank any number of disks in one or more rows in any number of directions at the same time--horizontally, vertically or diagonally. A "row" is defined as one or more disks in a continuous straight line. (See **Figures 2 and 3**).



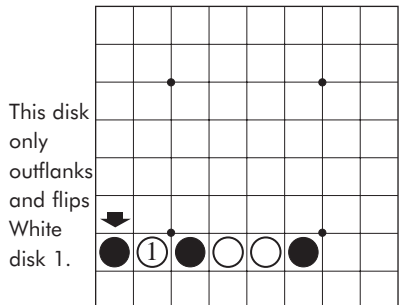
**FIGURE 2**



These disks flipped

**FIGURE 3**

4. Players may **not** skip over their own color disk(s) to outflank an opposing disk. (See **Figure 4**.)



**FIGURE 4**

5. Disk(s) may only be outflanked as a direct result of a move and **must** fall in the **direct line** of the disk placed down. (See Figure 5 and 6.)

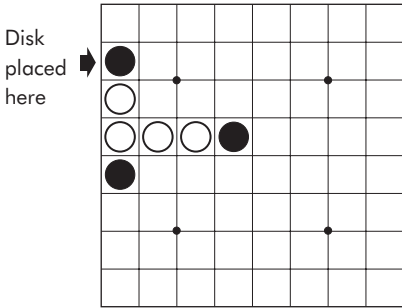


FIGURE 5

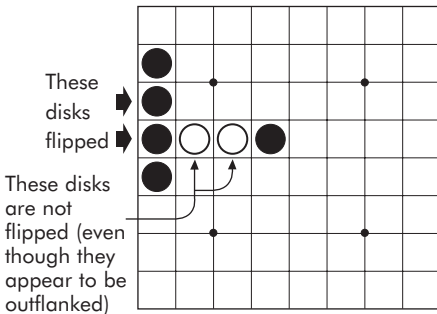


FIGURE 6

6. All disks outflanked in any one move **must** be flipped, even if it is to the player's advantage not to flip them at all.
7. A player who flips a disk that should **not** have been turned may correct the mistake as long as the opponent has not made a subsequent move. If the opponent has already moved, it is too late for a change and the disk(s) remain as is.
8. Once a disk is placed on a square, it can **never** be moved to another square later in the game.
9. If a player runs out of disks, but still has the opportunity to outflank an opposing disk on their turn, the

opponent **must** give the player a disk to use. This can happen as many times as the player needs and can use a disk.

10. When it is no longer possible for either player to move, the game is over. Disks are counted and the player with the majority of their color showing is the winner.

Note: It is possible for a game to end before all 64 squares are filled.

### SAMPLE GAME

Black moves first. A black disk can be placed on square C4, D3, E6 or F5 to outflank a white disk. Black decides to place a disk on square C4. (See Figure 7).

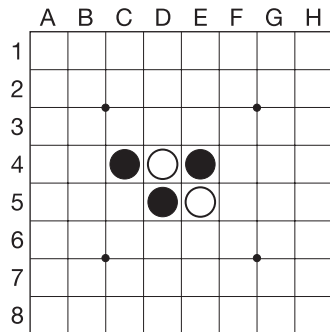


FIGURE 7

The outflanked white disk between the two black disks is flipped over. (See Figure 8.)

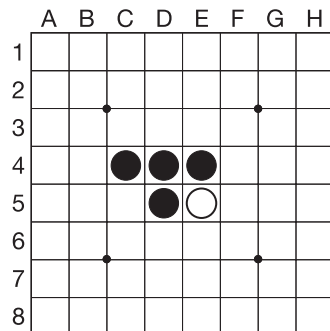


FIGURE 8

It is now White's turn. A white disk can be placed on square C3, E3 or C5 to outflank a black disk. White decides to place a disk on C3. (See Figure 9.)

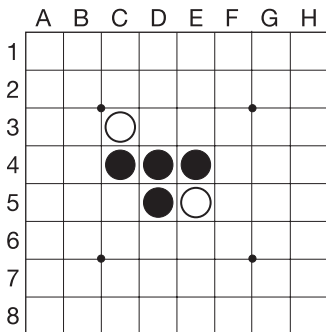


FIGURE 9

The outflanked black disk between the two white disks is flipped over. (See Figure 10.)

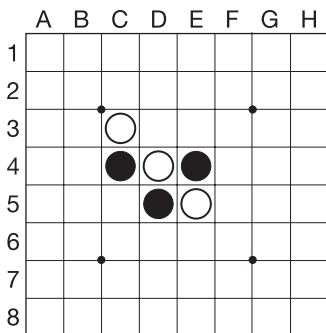


FIGURE 10

The game continues in this way until neither player can move. The player with the most disks at this point is the winner.

### SCORING

Players desiring to score their games may do so by determining the margin by which a player won a game. The smaller number of disks is simply subtracted from the larger number of disks.

Players may also set up their own methods of scoring. For example, establishing a predetermined number of games or points to win by a series of games.

### OTHELLO™ STRATEGY

Before trying to find a strategy, I suggest that you play a few games first to familiarize yourself with how the game works.

The rules for Othello™ are very simple and the final goal is clear enough, but what exactly do you do in the early and middle stages of the game? Hopefully, the following ideas will help you develop winning strategies and improve your game.

The corners are special. Corner disks can never be outflanked and, often, can protect whole collections of disks from enemy capture. In Diagram 1 the black disk at H8 protects the entire black group--no matter what happens during the rest of the game, there is no way White will ever be able to capture any of the black disks already on the board.

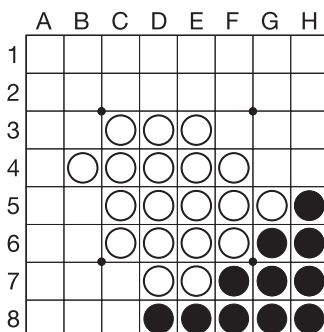


DIAGRAM 1

At times, it might be a bad idea to place a disk next to an empty corner - you may be giving your opponent a chance to take that corner. For instance, in Diagram 2 White

can now move to corner H8 because of the black disk at G7.

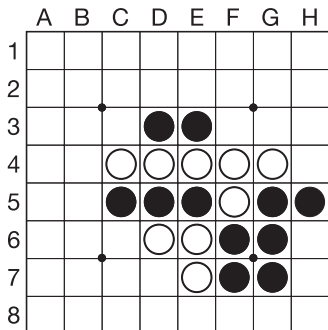


DIAGRAM 2

Sometimes it can be difficult or impossible to find a way to capture a corner even though your opponent has moved into one of the 'dangerous' squares right next to it. In Diagram 3 although White has a disk next to corner A1, Black cannot take the corner immediately. However, if Black plays at A3, White will have no way to stop Black from taking the corner on Black's next turn.

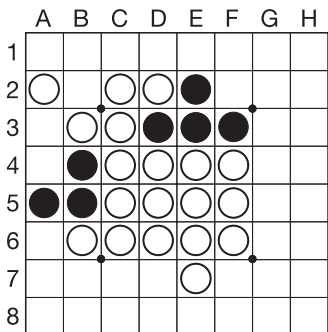


DIAGRAM 3

Sometimes it is possible to develop a plan for capturing a corner even though your opponent does not yet have a disk on a 'dangerous' square.

For example, **Diagrams 4 and 5** illustrate what will happen if Black moves to E8.

On White's turn, the only place White can go is B2 - the only square from which White can outflank a black disk as the rules require. After this move, Black can move to corner A1.

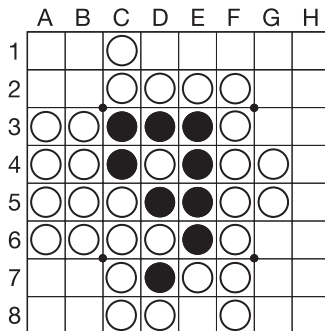


DIAGRAM 4

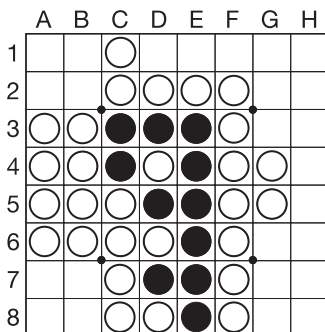
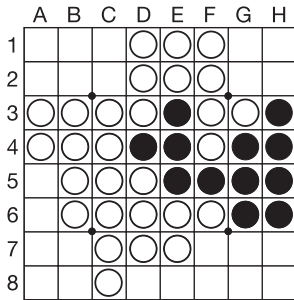


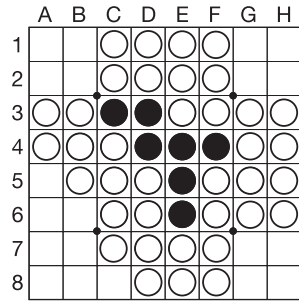
DIAGRAM 5

## PUZZLES

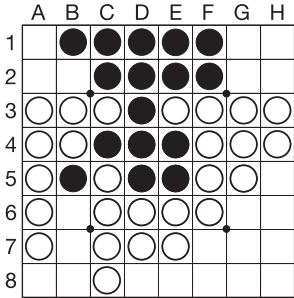
Each of the following five puzzles (#1 to #5) illustrates how Black can make a move that will guarantee them the chance to capture a corner on their next move. In each case it is now Black's turn. Look at all the places Black can go (including the 'dangerous' squares) and try to find the move that will force White into offering Black a corner.



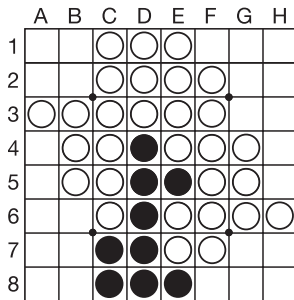
**PUZZLE #1**



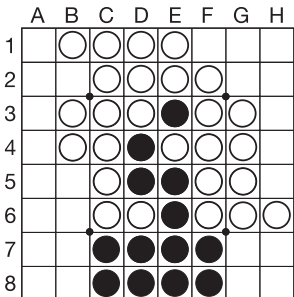
**PUZZLE #5**



**PUZZLE #2**



**PUZZLE #3**



**PUZZLE #4**

## PUZZLE SOLUTIONS

**PUZZLE #1** - Black should play at H2.

White will have only one place to go - H7 - and Black will then be able to take corner H8.

**PUZZLE #2** - Black should play at B6. This will leave White with only two alternatives - B7 and G1. If White goes to B7, Black can move to corner A8. If White should move to G1 instead, Black would be able to take the corner at H1.

**PUZZLE #3** - Black should move to F8.

White will have only two possible moves - B7 and B8, both of which make it possible for Black to move to corner A8.

**PUZZLE #4** - Black should play at G1. This offers White only four possible choices - B8, F1, G2 and G8. Each of these moves opens up a corner to Black.

**PUZZLE #5** - Black should play at G7.

White is left with two possible moves - G8 and H7. Either move will make it possible for Black to capture corner H8 because White's move will change the color of Black's original disk at G7.

With careful play Black can go on to win all five of the games depicted in the puzzles.

Getting the first corner in each game will be helpful to Black, but that's not the main reason Black should win (even if you get all four corners it is still possible to lose the game). Black should win because White has lost control. In each game, there are not a lot of places White can go on their turn, although there are plenty of empty squares on the board. In contrast, each time it is Black's turn, Black has many possible moves to choose from. Black can proceed to gradually accumulate disks that White will have no access to without ever opening up a lot of new choices for White. In fact, Black could win the game shown in Puzzle #1 without ever offering White a chance to make a decision - at each turn White would have only one possible move. You can see this for yourself by setting up the board as it appears in Puzzle #1 and playing out the game through the following sequence of moves.

Black's moves are in bold: **H2**, H7, **H8**, G2, **A5**, A6, **H1**, G1, **C1**, C2, **G7**, F7, **G8**, F8, **E8**, D8, **B7**, B8, **A8**, A7, **A2**, B2, **B1**, A1. Black wins 54 to 10.

Gaining control of game is so important that players deliberately allow their opponents to capture corners when they think this will eventually give them control. In your games, try to anticipate how your moves will affect your opponent's moves. Try to leave them with as few choices as possible. It is usually a good idea not to capture too many squares in the early stages. Remember that your opponent must outflank one or more of your disks on each turn. If you have only a few disks on the board, you can minimize your opponent's options.

## HANDICAPS

There is a slight advantage in going first. Therefore, the more experienced player may give this advantage to the less experienced player. After one game, the winner may wish to let the loser go first. These rules should be established before starting a series of games.

When a skilled player is playing against an unskilled player, the skilled player may take on a handicap by setting up the board to give their opponent a four corner advantage, as White (the skilled player) is doing in Figure 11. If the difference in skill is not so great, the more skilled player may give only one, two or three corner advantages.

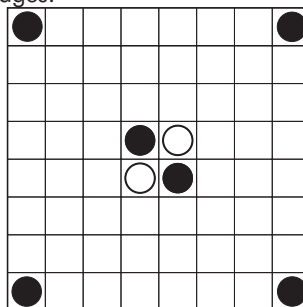


FIGURE 11



© 2006 J. A. R. Games Co. All Rights Reserved. Licensed by J.A.R. Games Co.  
© 2006 Mattel, Inc. 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.  
Consumer Relations 1-800-524-8697  
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.





	8+
	2

# Othello®

**Une minute pour l'apprendre,  
toute une vie pour l'explorer !**

## CONTIENT

- 64 pions réversibles
- 1 plateau de jeu
- 6 « pieds » pour le plateau de jeu
- 1 règle de jeu.

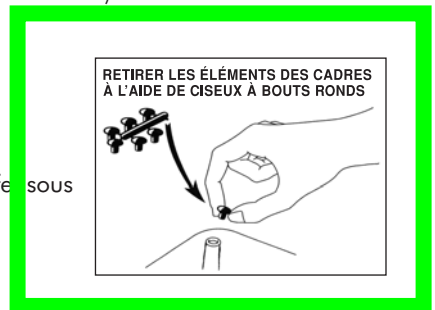
(Veuillez retirer tous les éléments de la boîte  
et les comparer à la liste des éléments.)

## PRÉPARATION

Insérez les 6 pieds dans les trous prévus à cet effet sous  
la base du plateau de jeu.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est d'avoir une majorité de pions retournés à votre couleur à  
la fin de la partie.



## UNE MINUTE POUR L'APPRENDRE

Chaque joueur prend 32 pions et choisit une couleur. Il la conservera tout au long de la partie.

Noir pose deux pions noirs et Blanc pose deux pions blancs, comme indiqué sur le Schéma 1.

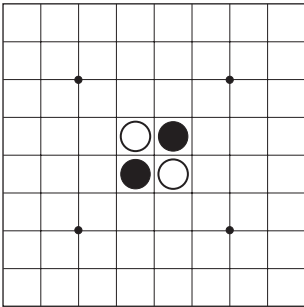


SCHÉMA 1

Le jeu commence toujours avec cette position de départ.

Chacun leur tour, les joueurs posent un pion de telle façon qu'il entoure un ou plusieurs pion(s) adverses, puis retournent les pions adverses ainsi entourés du côté de sa couleur.

"Entourer" signifie prendre en sandwich un pion ou une rangée de pions adverses entre un de vos pions déjà posés et le pion que vous venez juste de poser. Ces pions doivent tous être sur la même ligne droite continue.

Voici un exemple : Blanc avait déjà posé le pion A. En posant le pion B, il entoure les trois pions noirs.



Blanc retourne les pions entourés et obtient une rangée de cinq pions blancs :



## LES RÈGLES D'OTHELLO

1. Par convention, les pions noirs commencent.

2. Pour pouvoir poser un pion, il faut obligatoirement que ce pion entoure un ou plusieurs pions adverses ; si c'est impossible, le joueur passe son tour. Mais il est interdit de passer son tour si l'on a la possibilité de jouer.

3. Si le placement d'un nouveau pion vous le permet, vous pouvez retourner plusieurs rangées de pions adverses à la fois, dans toutes les directions : horizontalement, verticalement, ou en diagonale. On entend par "rangée", un ou plusieurs pions en ligne droite continue.

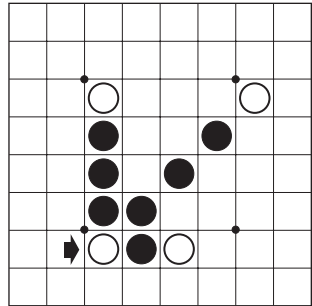


SCHÉMA 2

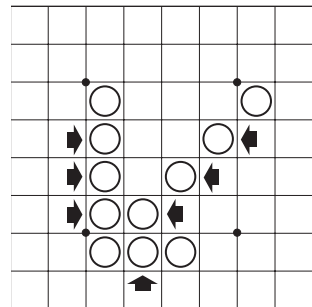


SCHÉMA 3

4. Pour retourner une rangée adverse, celle-ci doit être une ligne droite continue qui ne soit interrompue ni par un pion de votre couleur, ni par un espace vide. (Voir Schéma 4).

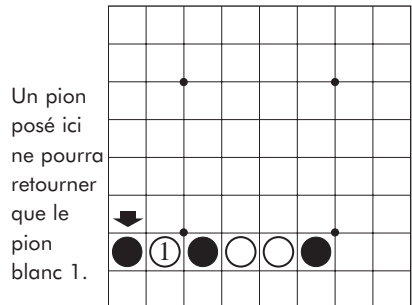


SCHÉMA 4

5. Pour pouvoir être retournée, l'une des extrémités de la rangée de pions adverses doit être en contact direct avec le pion qui vient juste d'être posé. (Voir les Schémas 5 et 6).

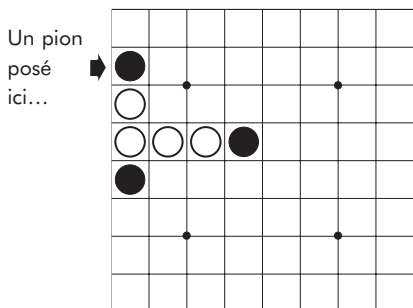


SCHÉMA 5

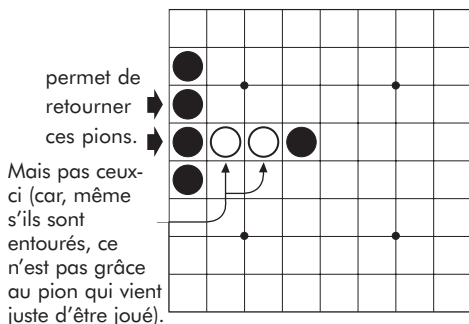


SCHÉMA 6

6. Vous **devez** obligatoirement retourner **tous** les pions entourés, même si ce n'est pas à votre avantage.

7. Si un joueur retourne par erreur un pion qui **n'aurait pas** dû être retourné, il peut corriger cette erreur tant que son adversaire n'a pas joué son coup. Dès que l'adversaire a posé son pion, on ne peut plus rien modifier.

8. De même, un pion ne peut plus jamais être déplacé à partir du moment où on a commencé à retourner des pions adverses.

9. Si un joueur n'a plus de pions lorsque son tour arrive, mais qu'il a la possibilité de retourner un pion adverse, son adversaire

**doit** lui en donner un. Et ceci autant de fois que le joueur a besoin d'un pion et qu'il peut le jouer.

10. Lorsqu'aucun des deux joueurs ne peut plus poser de pions, la partie est terminée. On compte alors les pions et celui dont la couleur est majoritaire gagne.

Remarque : Il est possible que la partie se termine sans que les 64 cases du plateau ne soient remplies.

## PARTIE EXEMPLE

Noir commence. Il peut poser un pion sur les cases C4, D3, E6 ou F5 pour entourer un pion blanc. Il décide de se mettre en C4 (Voir Schéma 7).

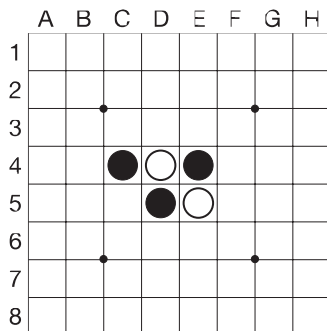


SCHÉMA 7

Le pion blanc entouré par les deux pions noirs en D4 est retourné. (Voir Schéma 8).

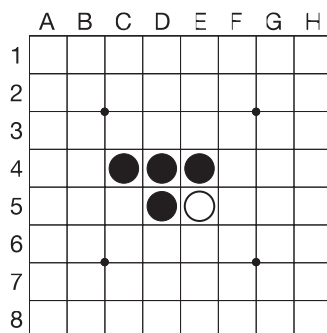


SCHÉMA 8

C'est maintenant au tour de Blanc. Il peut poser un pion blanc en C3, E3 ou C5 pour entourer un pion noir. Blanc décide de poser son pion en C3 (Voir Schéma 9).

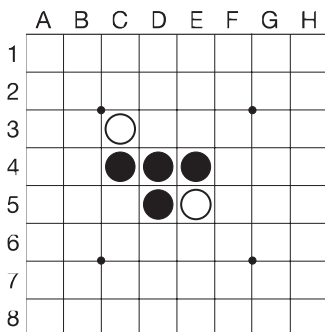


SCHÉMA 9

Le pion noir entouré par les deux pions blancs en D4 est retourné. (Voir Schéma 10).

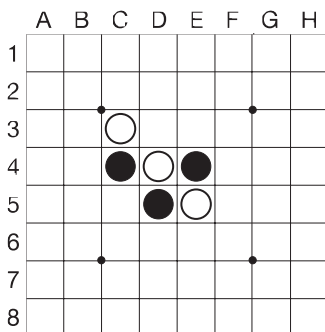


SCHÉMA 10

Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce qu'aucun des deux joueurs ne puisse plus poser de pions. A ce moment-là, le joueur qui a le plus de pions de sa couleur sur le plateau a gagné.

## SCORES

Si vous le souhaitez, vous pouvez attribuer un score. Vous pouvez par exemple faire la différence entre le nombre de pions du vainqueur et celui du perdant : ce résultat sera le score du gagnant de cette partie.

Les joueurs peuvent aussi établir d'autres façons de tenir les scores. Ils peuvent décider par exemple d'un nombre de parties à gagner ou d'un nombre de points à atteindre en plusieurs parties.

## LA STRATÉGIE D'OTHELLO

Avant de lire la suite, nous vous conseillons de jouer quelques parties pour vous familiariser avec le jeu.

Les règles d'Othello sont très simples et l'objectif est facile à comprendre, mais que faut-il faire exactement au début et au milieu de la partie ? Nous espérons que les quelques idées qui suivent vous aideront à développer des stratégies gagnantes et à améliorer votre jeu.

Les coins sont des positions stratégiques. Un pion posé dans un coin ne peut pas être entouré, et peut souvent protéger d'autres pions. Dans le Diagramme 1, le pion noir en H8 protège tout le bloc de pions noirs. Quoiqu'il arrive dans la suite de la partie, Blanc ne pourra jamais retourner un de ces pions noirs.

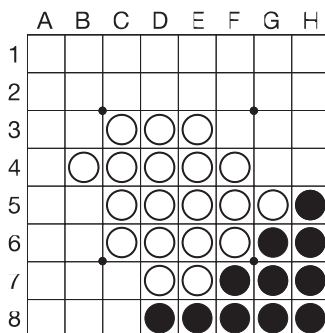


DIAGRAMME 1

C'est parfois une mauvaise idée de placer un pion à côté d'un coin vide : vous donnez peut-être une chance à votre adversaire de gagner ce coin. Sur le Diagramme 2, par exemple, Blanc peut maintenant occuper le coin H8 à cause du pion noir en G7.

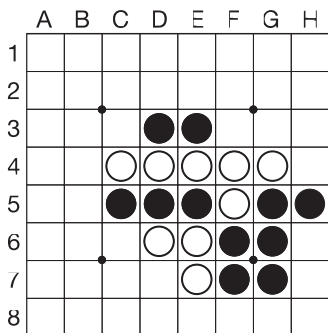


DIAGRAMME 2

Il est parfois difficile ou impossible de capturer un coin, alors même que votre adversaire s'est posé sur l'une des cases voisines dites « dangereuses ». Sur le Diagramme 3, bien que Blanc ait un pion à côté du coin A1, Noir ne peut pas occuper ce coin immédiatement. Mais si Noir joue en A3, Blanc n'aura aucun moyen d'empêcher Noir de prendre ce coin lors de son prochain tour.

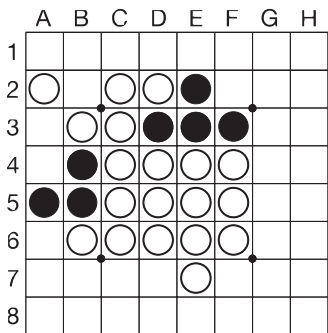


DIAGRAMME 3

Il est parfois possible de bâtir une stratégie permettant d'occuper un coin alors même que votre adversaire n'occupe pas encore une case « dangereuse ».

Par exemple, les Diagrammes 4 et 5 illustrent ce qui se passe si Noir joue E8.

Son tour venu, Blanc n'a qu'un seul coup possible : B2 est la seule case qui lui permette d'entourer un pion noir comme l'exige la règle. Noir occupe alors le coin A1 au tour suivant.

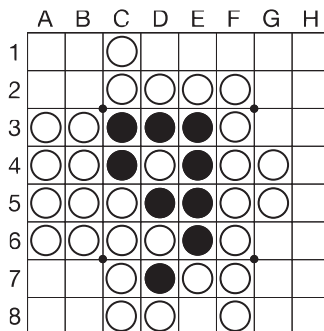


DIAGRAMME 4

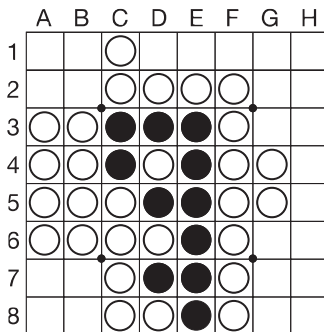


DIAGRAMME 5

## EXERCICES

Dans chacun des cinq exercices suivants vous devez trouver de quelle façon Noir doit jouer pour être assuré de capturer un coin lors de son prochain tour. Dans chaque cas, c'est à Noir de jouer. Examinez bien toutes les positions qu'il peut occuper (même les places « dangereuses ») et essayez de trouver celle qui obligera Blanc à lui offrir un coin.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1				○	○	○		
2				○	○	○		
3	○	○	●	○	○	○	○	●
4	○	○	○	●	●	○	●	●
5		○	○	○	○	●	●	●
6		○	○	○	○	○	○	●
7			○	○	○			
8			○					

EXERCICE # 1

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○	○		
2			○	○	○	○		
3	○	○	●	●	○	○	○	○
4	○	○	○	●	●	●	○	○
5		○	○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○		
8			○	○	○			

EXERCICE # 5

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		●	●	●	●	●		
2			●	●	●	●		
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	●	●	●	○	○	○
5	○	●	○	●	●	○	○	
6	○		○	○	○	○		
7	○		○	○	○			
8			○					

EXERCICE # 2

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○			
2			○	○	○	○		
3	○	○	○	○	○	○		
4	○	○	○	●	○	○	○	
5	○	○	○	●	●	○	○	
6			○	●	○	○	○	○
7			○	○	○	○		
8			○	○	○			

EXERCICE # 3

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○			
2			○	○	○	○		
3		○	○	○	○	○	○	
4		○	○	○	○	○	○	
5			○	○	○	○	○	
6			○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○		
8			○	○	○			

EXERCICE # 4

## SOLUTIONS DES EXERCICES

EXERCICE #1 : Noir devrait jouer H2.

Blanc n'aura alors qu'un seul coup possible, H7, et Noir pourra prendre le coin H8.

EXERCICE #2 : Noir devrait jouer B6.

Il ne restera alors que deux possibilités pour Blanc : B7 ou G1. Si Blanc joue en B7, Noir pourra prendre le coin A8. Si Blanc joue en G1, Noir prendra le coin H1.

EXERCICE #3 : Noir devrait jouer F8.

Ceci ne laissera que deux possibilités à Blanc : B7 ou B8, or ces deux coups permettront à Noir de prendre le coin A8.

EXERCICE #4 : Noir devrait jouer en G1.

Blanc aura alors 4 choix : B8, F1, G2 et G8. Quelle que soit la décision de Blanc, cela permettra à Noir de capturer un coin.

EXERCICE #5 : Noir devrait jouer en G7.

Blanc n'aura que deux possibilités : G8 ou H7. Or ces deux coups permettront à Noir de prendre le coin H8, car le pion en G7 sera redevenu blanc entre-temps.

En jouant habilement, Noir peut gagner les cinq parties proposées ci-dessus.

Dans chaque exemple, la capture du premier coin par le pion noir constitue un avantage, mais ce n'est pas la raison principale pour laquelle Noir devrait gagner (il est possible de perdre une partie alors qu'on occupe les quatre coins). Noir devrait gagner parce que Blanc a perdu le contrôle. Dans chaque partie, il n'y a pas beaucoup d'emplacements où Blanc peut jouer, même s'il y a beaucoup d'espaces vides sur le plateau. Noir a en revanche beaucoup plus de choix, et peut accumuler progressivement des pions, sans que Blanc puisse y avoir accès, et sans jamais lui donner beaucoup de nouveaux choix. En fait, Noir peut gagner la partie 1 sans jamais offrir la possibilité à Blanc de prendre une décision : à chaque tour Blanc n'aura qu'une seule possibilité de jeu. Vous pouvez le voir par vous-même si vous reconstituez le plateau tel qu'il apparaît sur le dessin de l'Exercice 1 et si vous suivez la séquence de coups suivante.

Les coups de Noir sont en gras : **H2**, H7, **H8**, G2, **A5**, A6, **H1**, G1, **C1**, C2, **G7**, F7, **G8**, F8, **E8**, D8, **B7**, B8, **A8**, A7, **A2**, B2, **B1**, A1. Negro gana 54 a 10.

Prendre le contrôle d'une partie d'Othello est si important que certains joueurs laissent délibérément leurs adversaires capturer des coins lorsqu'ils pensent que cela leur permettra de contrôler le jeu. Lorsque vous jouez, essayez d'anticiper la manière dont votre jeu affectera celui de votre adversaire, en essayant de lui laisser aussi peu de choix que possible. Il est souvent avisé de ne pas capturer trop de pions en début de partie. Souvenez-vous que votre adversaire doit entourer au moins un de vos pions à chaque tour. Moins vous avez de pions sur le plateau, moins il aura de choix.

## HANDICAPS

Jouer le premier donne un léger avantage. Le joueur plus expérimenté peut donc laisser cet avantage au joueur moins expérimenté. Après une partie, le gagnant peut laisser le perdant commencer. Ces règles doivent être fixées avant de commencer une série de parties.

Lorsqu'il y a une grande différence entre les niveaux des deux joueurs, le joueur le plus expérimenté peut commencer avec un handicap : il peut attribuer les quatre coins au joueur le moins expérimenté dès le début de la partie, ainsi que l'a fait Blanc (le joueur expérimenté) sur le Schéma 11. Si la différence de niveau est moins importante, le joueur expérimenté peut choisir de ne donner que un, deux ou trois coins.

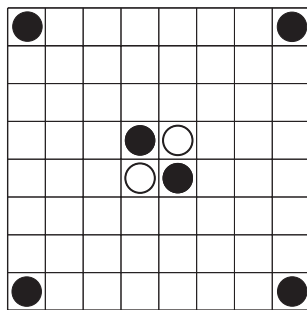


SCHÉMA 11



©2006 J. A. R. Games Co. All Rights Reserved. Licensed by J.A.R. Games Co.

Tous droits réservés. Utilisation sous licence de J.A.R. Games Co.

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin.

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou [www.allomattel.com](http://www.allomattel.com).



Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussel, België.

Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2.

**B3165-0720**





	8+
	2

# Othello®

¡Apréndelo en un momento...  
descubre nuevas estrategias jugando una y otra vez!

## CONTENIDO

- 64 fichas reversibles
- 1 tablero de juego
- 6 "patas" del tablero
- Reglas de juego

(Recomendamos sacar todas las piezas de la caja e identificarlas con ayuda de la lista de piezas.)

## PREPARACIÓN

Introduce las 6 patas en cada orificio de la base del tablero.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es tener la mayor cantidad de fichas de tu color cara arriba en el tablero al final del juego.



## APRÉNDELO EN UN MOMENTO

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

El jugador negro pone dos fichas negras y el blanco pone dos fichas blancas en el tablero, tal como se muestra en la **Figura 1**.

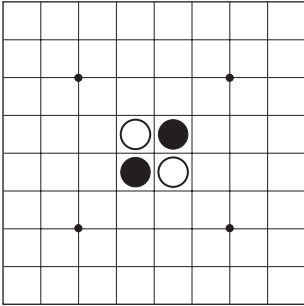


FIGURA 1

El juego siempre empieza con esta configuración.

Una jugada consiste en "flanquear" las fichas del oponente y, luego, darles la vuelta, para que se vuelvan de tu color.

"Flanquear" significa poner una ficha en el tablero de modo que la fila (o filas) de fichas de tu oponente esté bordeada por una ficha de tu color en cada extremo. Una fila puede tener una o más fichas.

Te presentamos un ejemplo: la ficha blanca A ya estaba en el tablero. Al colocar la ficha blanca B en el tablero, queda flanqueada la fila de tres fichas negras.



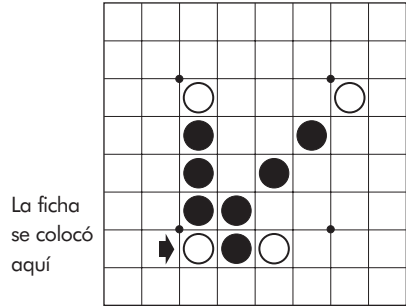
El jugador blanco da la vuelta a las fichas flanqueadas y ahora la fila se convierte en:



## REGLAS DE JUEGO

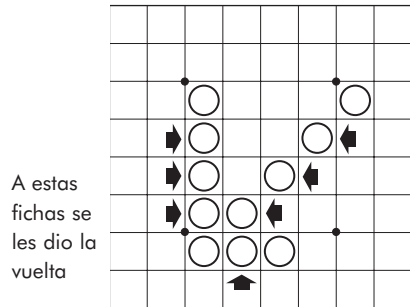
1. El color negro siempre empieza.
2. Si un jugador **no puede** flanquear y dar la vuelta por lo menos a una ficha oponente, dicho jugador pierde su turno y le toca otra vez al oponente. Sin embargo, si un jugador puede mover una ficha, tiene que hacerlo; no puede pasar.

3. Una ficha puede flanquear cualquier cantidad de fichas en una o más filas en cualquier dirección al mismo tiempo—horizontal, vertical o diagonalmente. Una "fila" se define como una o más fichas en una línea recta continua. (Ver las figuras 2 y 3).



La ficha se colocó aquí

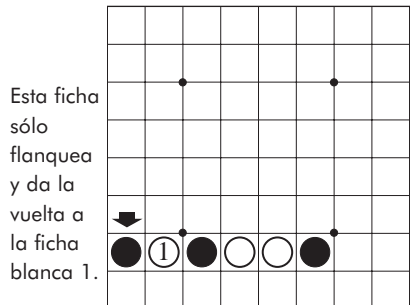
FIGURA 2



A estas fichas se les dio la vuelta

FIGURA 3

4. Un jugador **no** puede saltar sobre una de sus propias fichas para flanquear una ficha oponente (ver la Figura 4).



Esta ficha sólo flanquea y da la vuelta a la ficha blanca 1.

FIGURA 4

5. Las fichas sólo se pueden flanquear como resultado directo de una jugada y **tienen** que caer en la **línea directa** de la ficha que se puso en el tablero (ver Figura 5 y 6).

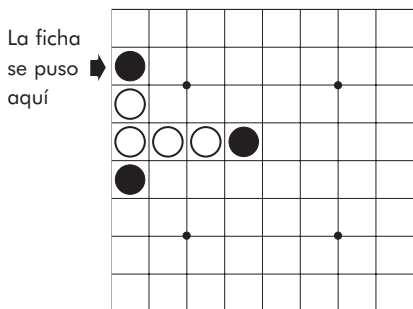


FIGURA 5

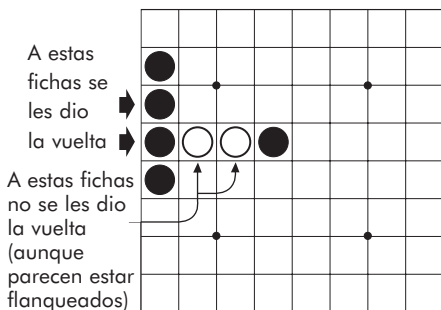


FIGURA 6

6. Es obligatorio dar la vuelta a todas las fichas flanqueadas en una jugada, incluso si es ventajoso para el jugador no darles la vuelta.

7. Un jugador que dé la vuelta a una ficha a la que no hubiera debido darle la vuelta puede corregir su error siempre y cuando el oponente no haya movido ya. Si el oponente ya movió, entonces es demasiado tarde para corregir el error y las fichas se quedan como están.

8. Una vez que se coloca una ficha en una casilla, ya **no** se puede mover a otra casilla en lo que resta del juego.

9. Si a un jugador se le acaban las fichas, pero tiene la oportunidad de flanquear a una ficha oponente en su turno, el oponente

**tiene** que darle al jugador una ficha. Esto puede suceder tantas veces como el jugador necesite y pueda usar una ficha.

10. El juego se acaba cuando ninguno de los jugadores puede mover. Las fichas se cuentan y el jugador con la mayor cantidad de fichas de su color cara arriba es el ganador.

Nota: Es posible que un juego se acabe antes de que se llenen las 64 casillas.

## JUEGO DE MUESTRA

El color negro empieza. Una ficha negra puede ser colocada en la casilla C4, D3, E6 o F5 para flanquear una ficha blanca. El jugador negro decide poner una ficha en la casilla C4 (ver la Figura 7).

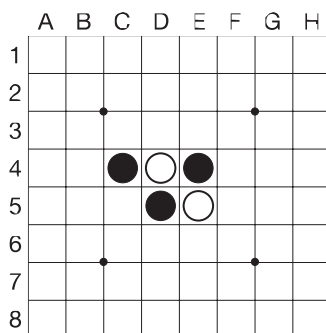


FIGURA 7

Se da la vuelta a la ficha blanca flanqueada entre las dos fichas negras (ver la Figura 8).

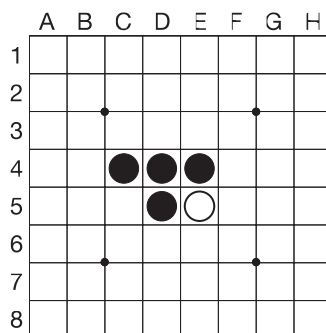


FIGURA 8

Ahora le toca al blanco. Una ficha blanca se puede poner en la casilla C3, E3 o C5 para flanquear una ficha negra. El blanco decide poner una ficha en la casilla C3 (ver la Figura 9).

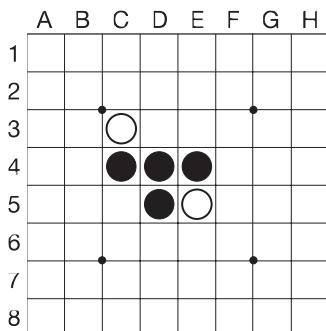


FIGURA 9

Se da la vuelta a la ficha negra flanqueada entre las dos fichas blancas (ver la Figura 10).

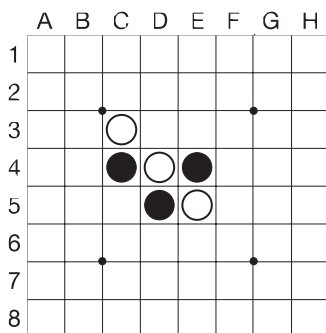


FIGURA 10

El juego continúa así hasta que ninguno de los jugadores puede mover. El jugador que más fichas de su color tenga cara arriba es el ganador.

## PUNTUACIÓN

Los jugadores que quieran llevar la puntuación de las partidas pueden hacerlo, determinando el margen por el que un jugador ganó la partida. La cantidad menor de fichas simplemente se resta de la cantidad mayor.

Los jugadores también pueden establecer sus propios métodos de puntuación. Por ejemplo, estableciendo una cantidad determinada de partidas o puntos para ganar por una serie de partidas.

## ESTRATEGIA OTHELLO

Antes de seguir leyendo, te sugerimos que juegues a Othello varias veces para familiarizarte con el juego.

Las reglas de juego son fáciles de seguir y el objetivo está claro, pero ¿exactamente qué tienes que hacer en las primeras y subsiguientes etapas del juego? Esperamos que las siguientes ideas te ayuden a desarrollar estrategias ganadoras y mejorar tu juego.

Las esquinas son especiales. Las fichas de las esquinas nunca pueden ser flanqueadas y, a menudo, pueden proteger grupos enteros de fichas de la captura del enemigo. En el diagrama 1 la ficha negra de la casilla H8 protege a todo el grupo negro--no importa lo que pase en el resto del juego, no hay manera de que el blanco pueda capturar cualquiera de las fichas negras del tablero.

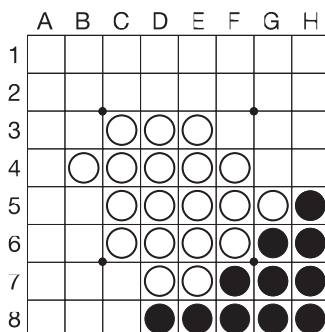


DIAGRAMA 1

A veces puede resultar mala idea poner una ficha junto a una esquina vacía—le estarás dando a tu oponente la oportunidad de llevarse esa esquina. Por ejemplo, en el diagrama 2, el blanco ahora se puede

mover a la esquina H8 porque la ficha negra está en la casilla G7.

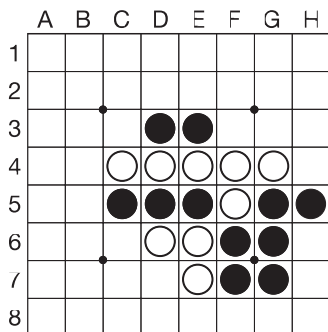


DIAGRAMA 2

A veces puede resultar difícil o imposible encontrar una manera de capturar una esquina incluso si tu oponente se encuentra en una de las casillas "peligrosas" al lado de una de ellas. En el diagrama 3, aunque el blanco tiene una ficha al lado de la esquina A1, el jugador negro no puede llevarse la esquina inmediatamente. Sin embargo, si el jugador negro se mueve a la casilla A3, el blanco no tendrá manera de hacer que el jugador negro no se lleve la esquina en el siguiente turno del jugador negro.

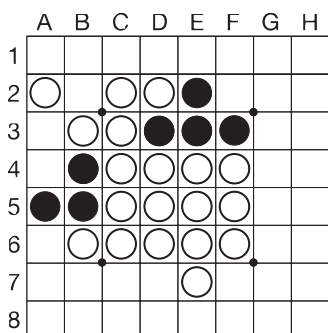


DIAGRAMA 3

A veces es posible desarrollar un plan para capturar una esquina incluso si tu oponente no ha puesto una ficha en una casilla "peligrosa". Por ejemplo, los diagramas 4 y 5 ilustran lo

que sucederá si el jugador negro se mueve a la casilla E8. En el turno del blanco, el único lugar a donde puede moverse el blanco es a la casilla B2— la única casilla desde donde el blanco puede flanquear una ficha negra según indican las reglas. Después de esta jugada, el jugador negro puede moverse a la esquina A1.

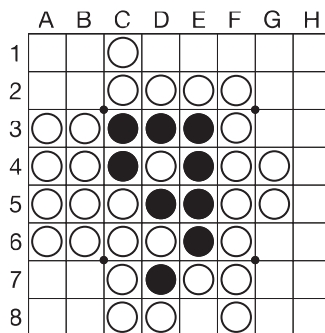


DIAGRAMA 4

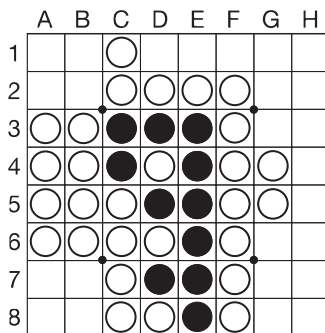


DIAGRAMA 5

## ROMPECABEZAS

Cada uno de los siguientes cinco rompecabezas (1 al 5) ilustra cómo el jugador negro puede hacer una jugada que le garantizará una oportunidad de capturar una esquina en su siguiente turno. En cada caso, ahora es el turno del jugador negro. Mira todas las casillas adonde puede moverse el jugador negro (incluyendo las casillas "peligrosas") y trata de encontrar la jugada que forzará al jugador blanco a ofrecerle al jugador negro una esquina.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1				○	○	○		
2				○	○	○		
3	○	○	●	○	○	○	○	●
4	○	○	○	●	●	○	●	●
5		○	○	○	○	●	●	●
6		○	○	○	○	○	○	●
7			○	○	○			
8			○					

ROMPECABEZAS 1

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○	○		
2			○	○	○	○		
3	○	○	●	●	○	○	○	○
4	○	○	○	●	●	●	○	○
5		○	○	○	○	○	○	○
6			○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○		
8			○	○	○			

ROMPECABEZAS 5

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		●	●	●	●	●		
2			●	●	●	●		
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	●	●	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○		
6	○	○	○	○	○			
7	○		○	○	○			
8			○					

ROMPECABEZAS 2

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			○	○	○			
2			○	○	○	○		
3	○	○	○	○	○	○		
4	○	○	○	○	○	○		
5	○	○	○	○	○	○		
6			○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○		
8			○					

ROMPECABEZAS 3

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○	○	○	○			
2			○	○	○	○		
3		○	○	○	○	○		
4	○	○	○	○	○	○		
5			○	○	○	○		
6			○	○	○	○	○	○
7			○	○	○	○		
8			○	○	○	○		

ROMPECABEZAS 4

## SOLUCIONES DE ROMPECABEZAS

**ROMPECABEZAS 1** - El jugador negro se mueve a la casilla H2. El blanco sólo podrá moverse a la casilla H7 y, así, el jugador negro podrá llevarse la esquina H8.

**ROMPECABEZAS 2** - El jugador negro se mueve a la casilla B6. Con esto, el blanco tendrá dos opciones, B7 y G1. Si el blanco se mueve a B7, el jugador negro se puede mover a la esquina A8. Si el blanco se mueve a G1, el jugador negro se puede llevar la esquina H1.

**ROMPECABEZAS 3** - El jugador negro se mueve a la casilla F8. El blanco sólo tendrá dos opciones, B7 y B8, ambas de las cuales hacen posible que el jugador negro se mueva a la esquina A8.

**ROMPECABEZAS 4** - El jugador negro se mueve a la casilla G1. Esto le da cuatro opciones al blanco: B8, F1, G2 y G8. Cada una de estas jugadas le abre una esquina al negro.

**ROMPECABEZAS 5** - El jugador negro se mueve a la casilla G7. El blanco tiene dos opciones: G8 y H7. Con cualquiera de estas jugadas el jugador negro podrá capturar la esquina H8 porque la jugada del blanco cambiará el color de la ficha original del jugador negro en G7.

Jugando con cautela, el color negro puede llegar a ganar los cinco juegos ilustrados en los rompecabezas.

Obtener la primera esquina en cada juego será beneficioso para el color negro, pero esa no es la razón principal por la que debiera ganar el color negro (incluso capturando las cuatro esquinas, puede uno llegar a perder). El color negro debe ganar porque el blanco perdió control del juego. En cada juego, no hay muchas casillas adonde pueda moverse el color blanco, aunque hay varias casillas vacías en el tablero. Por el contrario, cada vez que le toca al color negro, éste tiene muchas jugadas que escoger. El color negro puede acumular gradualmente fichas a las que el blanco no tendrá acceso, sin abrir muchas nuevas posibilidades para el color blanco. De hecho, el color negro puede ganar el juego mostrado en el rompecabezas 1 sin ofrecerle al color blanco una oportunidad de tomar una decisión—en cada turno el color blanco sólo tendría una posibilidad de jugada. Puedes comprobar esto configurando el tablero tal como aparece en el rompecabezas 1 y jugando las siguientes secuencias de jugadas del juego.

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

Ganar el control del juego es tan importante que los jugadores dejan a propósito que su oponente capture las esquinas si piensan que, a la larga, esto les ayudará a tener control del juego. Cuando juegues, trata de anticipar de qué manera afectarán tus jugadas a las jugadas de tu oponente. Trata

de darle la menor cantidad de opciones posible. Por lo general resulta una buena idea no capturar demasiadas casillas en las primeras etapas del juego. No olvides que tu oponente tiene que flanquear una o más de tus fichas en cada turno. Si sólo tienes unas cuantas fichas en el tablero, puedes minimizar las opciones de tu oponente.

## VENTAJAS

El que empieza tiene una leve ventaja. Por lo tanto, el jugador con más experiencia debe otorgarle esta ventaja a su oponente. Después de una partida, el ganador puede dejar que el perdedor empiece. Estas reglas se deben establecer antes de empezar una serie de partidas.

Cuando un jugador con experiencia juega contra un jugador sin experiencia, el jugador con experiencia podría empezar en desventaja, dándole a su oponente una ventaja de cuatro esquinas, así como lo hace el color blanco (jugador con experiencia) en la Figura 11. Si la diferencia en destreza no es tan amplia, el jugador con más experiencia puede dar una ventaja de uno, dos o tres esquinas.

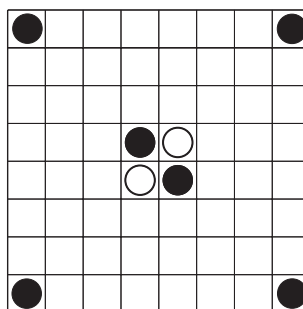


FIGURA 11

©2006 J. A. R. Games Co. All Rights Reserved. Licensed by J.A.R. Games Co.  
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  
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. MME-920701-NB3. 59-05-51-00. Ext. 5206 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.

