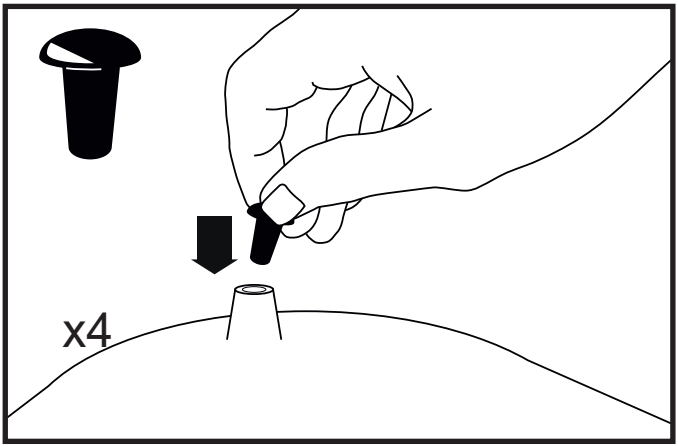
2

7+

G3

Othello™

A minute to learn…
A lifetime to master!™



(PL) PRZYGOTOWANIE
Nóżki należy umieścić w otworach na spodzie planszy, jak pokazano na rysunku powyżej.

(BG) ПОДГОТОВКА
Поставете по едно краче в четирите дупки на игралната дъска.

(BY) ПАДРЫХТОЎКА
Устаўце чатыры ножкі ў адтуліны ў аснове дошкі для гульні.

(CZ) PŘÍPRAVA
Vložte 4 podložky do otvorů ve spodní části hrací desky.

(EE) ETTEVALMISTUS
Aseta 4 jalga igasse auku mängulaua all.

(HU) ELŐKÉSZÜLETEK
Helyezze a lábakat a nekik megfelelő lyukakba a játéktábla alján.

(LT) PASIRUOŠIMAS
4 kojeles įstatykite į skylutes žaidimo lentos nugarėlėje.

(LV) SAGATAVOŠANĀS
Ievietojiet visas 4 kājiņas spēles laukuma caurumos.

(RO) PREGĂTIREA JOCULUI
Inserați picioruşele la locul lor pe partea inferioară a tablei de joc.

(SK) PRÍPRAVA
Vložte 4 podložky do otvorov v spodnej časti hracej dosky.

(UA) ПІДГОТОВКА
Вставте ніжки в кожний отвір знизу гральної дошки.

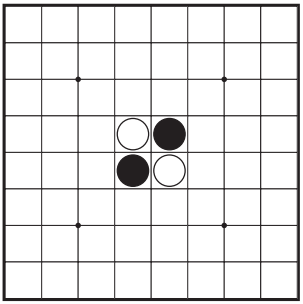
ZAWARTOŚĆ:

– 64 dwukolorowe piony
– 1 plansza
– 4 nóżki do planszy
– Instrukcja

CEL GRY

Celem gry jest posiadanie na planszy, na koniec gry, większej liczby pionów w swoim kolorze.

Każdy gracz otrzymuje 32 piony i decyduje jakim kolorem będzie grał (czarnym czy białym). Gracze umieszczają po dwa piony, odwrócone swoim kolorem do góry, tak jak pokazano na **obrazku 1**. Gra zawsze rozpoczyna się takim ustawieniem.



Obrazek 1

Ruch składa się z zamknięcia rzędu pionów przeciwnika i odwrócenia ich tak, żeby wskazywały kolor gracza.

Zamknięcie to umieszczenie swojego piona tak, że rząd lub rzędy pionów przeciwnika są zakończone pionami w kolorze aktywnego gracza. Rząd składa się z co najmniej jednego piona.

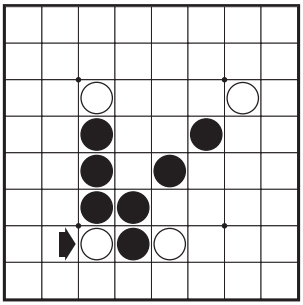
Oto przykład: biały pion A był już na planszy, biały gracz dokłada pion B i zamyka rząd czarnych pionów.

Następnie odwraca piony przeciwnika (czarne) na białą stronę.

PRZEBIEG GRY

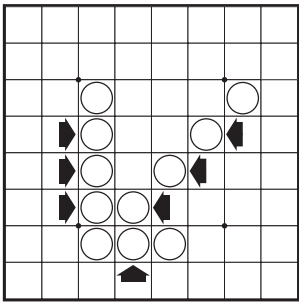
1. Czarny zawsze zaczyna.
2. Jeśli gracz nie ma możliwości dołożenia piona i obrócenia piona przeciwnika traci ruch i przeciwnik zaczyna swoją kolejną turę. Kiedy gracz ma możliwy ruch musi go wykonać, nie może pominąć tury.
3. Pion może zamknąć jednocześnie więcej niż jeden rząd, w dowolnej liczbie kierunków – poziomo, pionowo czy po skosie. Rząd to co najmniej jeden pion w kolorze przeciwnika. **(Patrz obrazki 2 i 3)**

Pion umieszczony w tym miejscu



Obrazek 2

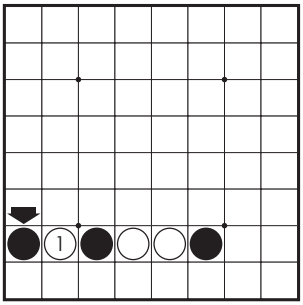
Obracane są te piony



Obrazek 3

4. Gracz nie może zamknąć swojego piona żeby zamknąć piony przeciwnika. **(Patrz obrazek 4)**

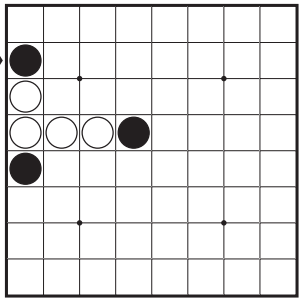
Kiedy czarny umieści tak pion obróci tylko jeden biały pion.



Obrazek 4

5. Zamykanie jest możliwe tylko przy dokładaniu piona, a piony zamknięte **muszą znajdować się w tej samej linii** co dołożony pion. **(Patrz obrazki 5 i 6)**

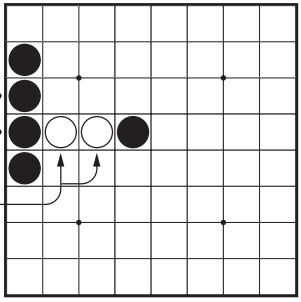
Pion umieszczony tutaj



Obrazek 5

Te piony są obracane

Te piony nie mogą być odwrócone, mimo iż wygląda jakby zostały zamknięte.



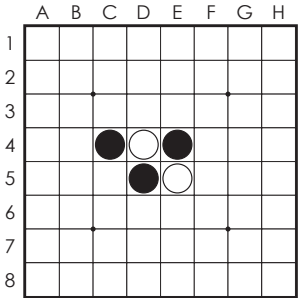
Obrazek 6

6. Wszystkie zamknięte piony muszą zostać odwrócone, nawet jeśli byłoby to z niekorzyścią dla gracza, który właśnie zamknął piony przeciwnika.
7. Raz umieszczony pion pozostaje na swoim miejscu do końca gry.
8. Kiedy żaden z graczy nie może wykonać ruchu gra się kończy. Każdy gracz liczy piony w swoim kolorze. Gracz, który ma więcej pionów na planszy wygrywa.

Uwaga: Gra może się skończyć zanim gracze zapełnią wszystkie 64 pola.

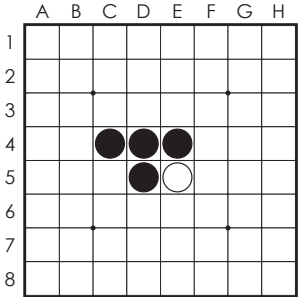
PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Czarny zaczyna. Może umieścić pion na polach C4, D3, E6 lub F5, aby zamknąć biały pion. Gracz decyduje się na umieszczenie piona na polu C4. **(Patrz obrazek 7)**



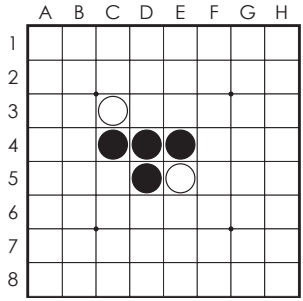
Obrazek 7

Zamknięty biały pion obraca się na czarną stronę. **(Patrz obrazek 8)**



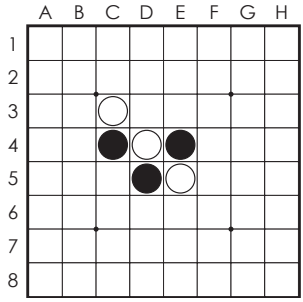
Obrazek 8

Teraz następuje tura białego gracza. Może on umieścić swój pion na polach C3, E3 lub C5. Decyduje się na umieszczenie piona na polu C3. **(Patrz obrazek 9)**



Obrazek 9

Obraca czarny pion, który znalazł się pomiędzy dwoma białymi. **(Patrz obrazek 10)**



Obrazek 10

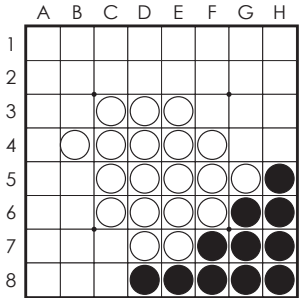
Grę kontynuuje się dopóki któryś z graczy może wykonać ruch. Gracz, który na planszy będzie miał więcej pionów w swoim kolorze wygrywa.

STRATEGIA

Zanim przeczytasz poniższe porady zagraj kilka razy, aby zaznajomić się z grą i jej zasadami.

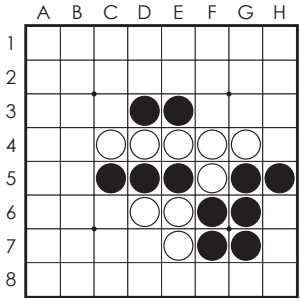
Zasady Othello są proste a cel gry jasny, jednak co dokładnie robić w trakcie gry, aby go osiągnąć? Poniższe pomysły powinny pomóc graczom rozwinąć strategię i ulepszyć rozgrywkę.

Narożniki są kluczowe. Pion, znajdujący się w narożniku nie może zostać zamknięty i często chroni inne piony przed przejęciem ich przez przeciwnika. Na **Schemacie 1**, czarny pion znajduje się na polu H8 i chroni całą grupę czarnych pionów – nieważne co się wydarzy w dalszym ciągu gry, biały nie będzie miał możliwości, aby przejąć dowolny z czarnych pionów, które już znajdują się na planszy.



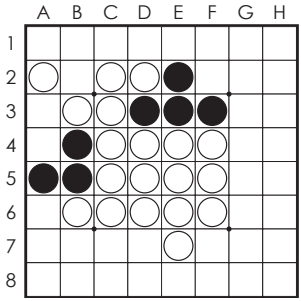
Schemat 1

Nie najlepszym pomysłem jest umieszczanie piona obok pustego narożnika. Na przykład, na **Schemacie 2**, biały może dołożyć teraz pion na pole H8, ponieważ na polu G7 znajduje się czarny pion.



Schemat 2

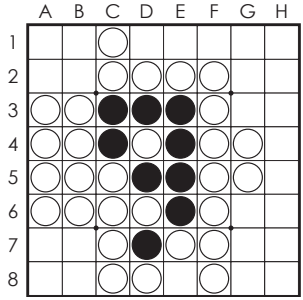
Kolejnym przykładem jest **Schemat 3**. Biały wykonał właśnie niebezpieczne zagranie na A2. Co powinien zrobić czarny, żeby to wykorzystać? Odpowiedź jest prosta – umieścić swój pion na A3, dzięki czemu w kolejnym ruchu będzie mógł zająć narożnik A1. Biały prawdopodobnie umieści swój pion na A4, ale dzięki czarnemu pionowi na A5 czarny w kolejnym ruchu i tak może zająć narożnik.



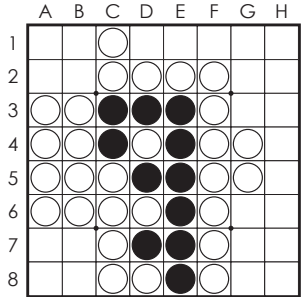
Schemat 3

Zdarza się, że jest możliwość przejęcia narożnika, kiedy przeciwnik nie umieścił jeszcze na niebezpiecznym miejscu piona. **Schematy 4 i 5** pokazują co się stanie, kiedy czarny umieści swój pion na polu E8.

W turze białego gracza, może on umieścić swój pion tylko na polu B2 – to jedyne pole, dzięki któremu biały może zamknąć czarnego, tak jak wymagają tego zasady gry. Po tym ruchu czarny może umieścić swój pion w narożniku A1.



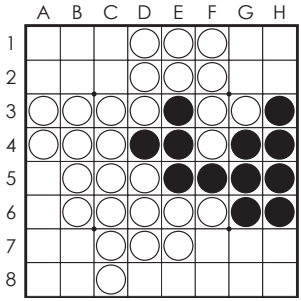
Schemat 4



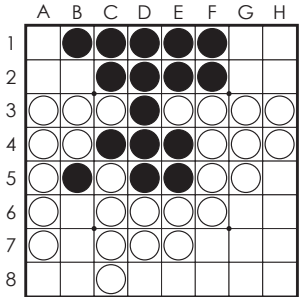
Schemat 5

PRZYKŁADY

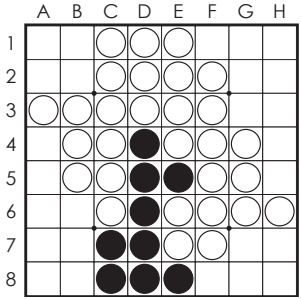
Każdy z poniższych pięciu przykładów pokazuje jaki ruch powinien wykonać czarny gracz, aby w kolejnym ruchu dać sobie możliwość zajęcia narożnika. W każdym z nich następuje teraz ruch czarnego. Należy się przyjrzeć wszystkim miejscom, na którym czarny może umieścić swój pion (również te uważane za niebezpieczne) i poszukać tego odpowiedniego, które zmusi białego gracza do umożliwienia czarnemu umieszczenia piona w narożniku.



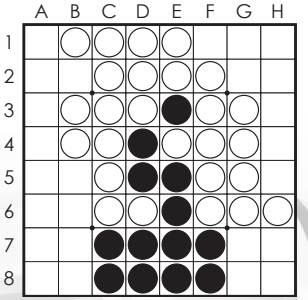
Przykład 1



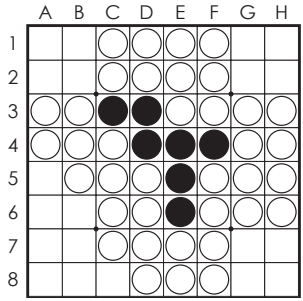
Przykład 2



Przykład 3



Przykład 4



Przykład 5

ROZWIĄZANIA PRZYKŁADÓW

Przykład 1 – Czarny powinien umieścić pion na polu H2. Biały będzie miał możliwość umieszczenia piona jedynie na polu H7, co da czarnemu dostęp do narożnika H8 w kolejnej turze.

Przykład 2 – Czarny powinien umieścić pion na polu B6. Dzięki temu biały będzie miał tylko dwie możliwości – B7 i G1. Jeśli biały umieści pion na B7, czarny może przejąć narożnik A8. Jeśli natomiast biały zdecyduje się na pole G1, to czarny będzie mógł umieścić swój pion w narożniku H1.

Przykład 3 – Czarny powinien umieścić pion na polu F8. Biały będzie miał tylko dwie możliwości ruchu – umieścić pion na polu B7 lub B8. Obojętnie na którym z nich umieści swój pion, czarny będzie mógł w kolejnej swojej turze umieścić pion w narożniku A8.

Przykład 4 – Czarny powinien umieścić pion na polu G1. Pozostawi tym samym białemu cztery możliwości – B8, F1, G2 i G8. Każdy z tych ruchów umożliwia czarnemu dotarcie do narożnika.

Przykład 5 – Czarny powinien umieścić pion na polu G7. Biały będzie miał dwie możliwości ruchu – G8 i H7. Każdy z nich umożliwi czarnemu przejęcie narożnika H8, ponieważ ruch białego zmieni kolor czarnego piona na polu G7.

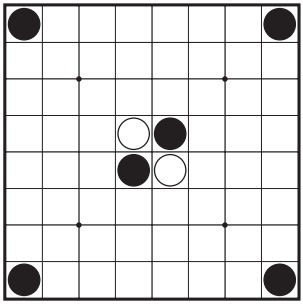
Przy uważnej grze czarny ma szansę wygrać wszystkie z pięciu powyższych przykładów.

Zajęcie pierwszego narożnika przez czarnego jest pomocne, jednak nie gwarantuje mu wygranej. Nawet kiedy gracz zajmie wszystkie narożniki, nadal istnieje możliwość, że przegra. Czarne wygrywają, kiedy biały gracz straci kontrolę. W każdej rozgrywce biały ma mniej możliwości ruchu w swojej turze, nawet jeśli na planszy zostało jeszcze dużo wolnych pól. Czarny natomiast ma w swojej turze zwykle kilka ruchów do wyboru. Czarny powinien tak prowadzić grę, aby nie udostępniać białemu zbyt wielu możliwości ruchu. W **przykładzie 1** czarny mógł wygrać nie dając nawet szansy białemu, w każdej turze miałby on bowiem tylko jeden ruch do wyboru. Można to sprawdzić układając na planszy piony tak, jak przedstawiono w **przykładzie 1** i wykonując po kolei następujące ruchy (pola, na które porusza się czarny są pogrubione): **H2**, H7, **H8**, G2, **A5**, A6, **H1**, G1, **C1**, C2, **G7**, F7, **E8**, D8, **B7**, B8, **A8**, A7, **A2**, B2, **B1**, A1. Czarny wygrywa 54 do 10.

Uzyskanie kontroli nad rozgrywką jest szczególnie ważne, kiedy przeciwnik zajmie narożniki, ponieważ uważa, że to da mu kontrolę. Podczas rozgrywek gracze powinni sprawdzać jak ich ruch wpłynie na ruch przeciwnika. Ważne jest, aby przeciwnik miał jak najmniej możliwości do wyboru. Nie poleca się również zamykania zbyt wielu pionów na początku rozgrywki. Należy pamiętać, że przeciwnik w swoim ruchu musi zamknąć jeden lub więcej pionów gracza. Jeśli gracz nie ma na planszy zbyt wielu pionów w swoim kolorze, przeciwnik ma ograniczone opcje wykonania ruchu.

WYRÓWNANIE SZANS

Kiedy przy planszy spotyka się doświadczony gracz z mniej doświadczonym, można zmienić ustawienie początkowe tak, aby wyrównać szanse obu graczy. Gracz mniej doświadczony może umieścić do czterech swoich pionów w narożnikach, bardziej doświadczony gracz powinien grać białymi. Takie rozłożenie pokazano na **obrazku 11**. Jeśli różnica w doświadczeniu graczy nie jest zbyt duża można umieścić piony tylko w jednym, dwóch czy trzech narożnikach.



Obrazek 11

G3 Spółka z ograniczoną
odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A
Poland, www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

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.

PL OSTRZEŻENIE. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, które mogłyby zostać połknięte. BG ВНИМАНИЕ! Не е подходящ за деца под 36 месеца. Опасност от поглъщане на малките части. BY УВАГА! Не падыходзіць для дзяцей ва ўзросце да 36 месяцаў. Небяспека задушыцца - дробныя дэталі. CZ POZOR! Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uschovejte kontaktní adresu, Změna provedení vyhrazena. EE HOIATUS! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämbumisoht – sisaldab väikeseid osi. HU FIGYELEM! 3 éves kor alatti gyermeknek nem ajánlott az apró alkatrészek lenyelésének veszélye miatt! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz! LT ĮSPĖJIMAS! Žaidimas netinkamas vaikams iki 3 metų. Pavojus užspringti – yra smulkių detalių. LV BRĪDINĀJUMS! Nav piemērots bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks – satur sīkas detaļas. RO ATENȚIE! Nerecomandat copiilor cu vârsta sub 3 ani! Pericol de asfixiere! SK POZOR! Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenia. Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená. UA УВАГА! Не підходить для дітей віком до 36 місяців. Небезпечно для дихання – містить дрібні деталі.

Made in China