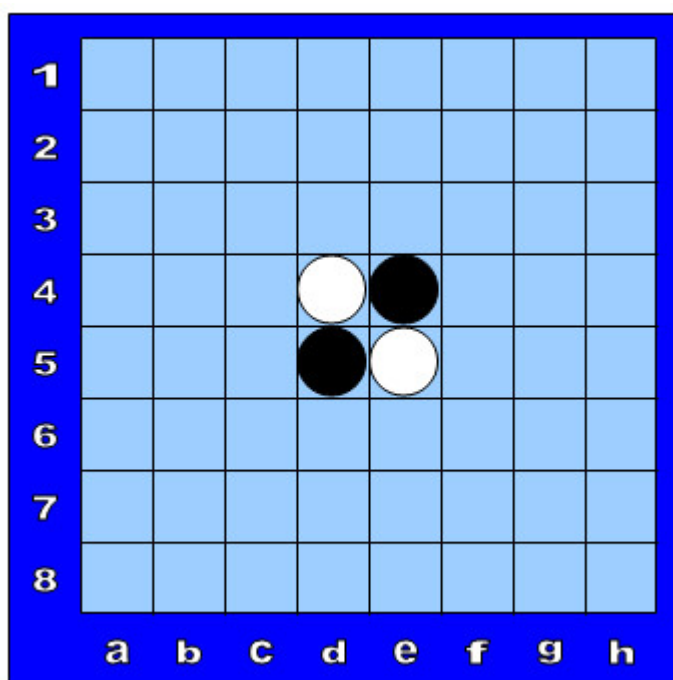


Pravidla hry Othello

Úvod:

Hra Othello, vznikla pod názvem Reversi koncem 19. století v Anglii. Jejími vynálezci byli dva Angličané, Lewis Waterman a John W. Miller. O prvenství vynálezu hry se dlouhou dobu přeli. Hra byla celkem populární. Dokonce roku 1891 ji začal vyrábět německý výrobce her a hraček – Ravensburger. Po pár letech však upadla v zapomnění.

V roce 1971 se objevila v Japonsku. Tam si získala velkou popularitu a již pod názvem Othello. Dnes se v této hře konají mistrovství a nejdůležitější turnaje bývají v Japonsku uváděny v přímém TV přenosu. Othello bývá velice často součástí programu různých turnajů deskových a abstraktních her po celém světě.



1. Hra se hraje na desce 8×8 polí, která se nazývá **othelier**. Deska vypadá stejně jako šachovnice až na to, že se na ní nerozlišují černá a bílá pole. Pole se označují obdobně jako na šachovnici, tedy sloupce písmeny *a* až *h*, řady čísly 1 až 8.

Deska je orientována z pohledu hráče s černými kameny, který má po levé ruce sloupec (a) a řada nejbliže k němu má číslo 8! Při hře se používají kameny kulatého tvaru, které jsou z jedné strany černé a z druhé bílé. Na othelieru se kámen považuje za černý nebo bílý podle strany, kterou je otočen nahoru.

Na začátku hry jsou na čtyřech středových polích (d4, e4, d5, e5) položeny kameny, a to na polích d4 a e5 bílé, na polích d5 a e4 černé. Ostatní pole jsou prázdná. Hru zahajuje hráč hrající černými kameny, pak se hráči v tazích pravidelně střídají.

Průběh hry:

2. Hráč, který je na tahu, vezme jeden svůj kámen ležící mimo desku a položí ho na desku svojí barvou nahoru. Kameny jsou společné, takže žádnému hráči nemohou kameny během hry dojít.

3. Položit kámen lze pouze tak, aby spolu s jiným kamenem téže barvy, který už na desce leží, *obstoupily* kameny soupeře. Obstoupením se rozumí, že mezi nově položeným kamenem a jiným kamenem téže barvy leží **souvislá řada** kamenů opačné barvy. Obstoupená řada může ležet jak ve směru rovnoběžném s okrajem desky, ve sloupci, tak i úhlopříčně.

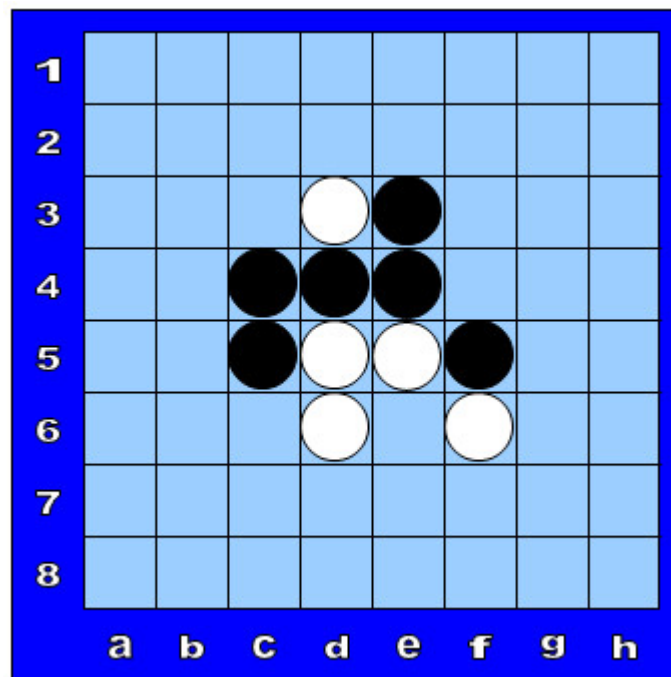
4. Položením jednoho kamene lze obstoupit několik řad soupeřových kamenů současně, pokud se na jejich konci již nachází kámen barvy toho hráče, který táhne (například současně vodorovně, svisle i úhlopříčně - viz obrázek). V extrémním případě lze tedy obstoupit soupeřovy kameny současně ve všech osmi směrech.

5. Obstoupené kameny se otočí nahoru barvou hráče, který je obstoupil, a stávají se jeho kameny.

6. Za obstoupení se nepovažuje, pokud se řada kamenů dostane mezi kameny opačné barvy jiným způsobem než položením soupeřova kamene - například přebarvením

okrajového kamene na barvu soupeře, nebo položením kamene na volné místo mezi dva soupeřovy kameny.

Příklad z partie:



Černý má své kameny na polích: c4, c5, d4, e3, e4, f5 (6)

Bílý má kameny na polích: d3, d5, d6, e5, f6 (5)

Bílý na tahu má možnost položit svůj kámen na pole e2 – otočí tak řadu dvou obstoupených černých kamenů ve sloupci e3, e4.

Pokud bílý položí svůj kámen na pole b3 – otočí soupeřův kámen obstoupený diagonálně c4.

V případě, že bílý zahraje na pole c3 – otočí na svou barvu černý kámen obstoupený diagonálně d4.

Zkuste si sami vyzkoušet jaké černé kameny se otočí pokud bílý zahraje na pole f3 nebo b4 nebo f4.

Zbývají ještě 3 další možnosti, kam bílý může položit svůj kámen dle pravidel, najdete je?

7. Pokud hráč nemůže provést tah podle pravidel (tj. tak, aby otočil alespoň jeden soupeřův kámen), řekne *pas* a hraje jeho soupeř.

8. Pokud hráč může provést tah podle pravidel, pak ho provést musí, i když je třeba pro něho strategicky nevýhodný.

Konec hry

9. Hra končí po položení všech 64 kamenů, nebo když oba hráči po sobě pasují (ani jeden z nich nemůže hrát dle pravidel).

10. Vítězem je hráč, který má na konci více kamenů otočených svojí barvou nahoru. Skóre hry je počet kamenů vítězného hráče ku počtu kamenů poraženého. Pokud hra skončila před položením všech 64 kamenů, přičítají se prázdná místa na desce k dobru vítěze, jako by na nich ležely kameny jeho barvy. Součet skóre obou hráčů tedy vždy dělá 64.

Strategie:

Obvykle platí, že některá pole na othelieru je výhodné obsadit a jiná je lepší nechat soupeři. Zvláště výhodné bývá obsadit rohy (a1, a8, h1, h8), protože kámen v rohu nelze nijak otočit (není jak ho uzavřít mezi soupeřovy kameny). Dalšími poli jsou c1, f1, a3, h3, a6, h6, c8, f8, což jsou prakticky třetí pole od rohů.

Hra s hodinami

Na turnajích se hraje s šachovými hodinami (doporučený čas pro jednoho hráče je 20 až 25 minut). Hráč může stisknout hodiny až poté, co položil svůj kámen a otočil všechny soupeřovy obstoupené kameny.

Pokud hráč prohraje na čas, ale skóre v daném okamžiku mluví v jeho prospěch, považuje se za výsledné skóre 33:31 z pohledu vítěze. Jinak se skóre stanoví standardním způsobem (tj. protivník získá bod za každý kámen své barvy a

každé prázdné místo). Jinak může nastat výjimečně i remíza, a to když oba hráči dosáhli shodného počtu svých kamenů na desce a nemají již další, dle pravidel, možný tah.

Mistrovství světa se hraje pravidelně již od roku 1977. Většinou formou základní části o 13ti kolech švýcarským systémem. Postupují první čtyři hráči, kteří hrají vyřazovacím způsobem. Finalisté pak hrají o titul. Mistry světa bývají nejčastěji japonští hráči.

Odpověď na často kladenou otázku:

Jednou z otázek začátečníků bývá, že si domýšlejí různá pravidla v situaci kdy jednomu z hráčů "dojdou" kameny. V Othello však patří všechny kameny ležící mimo desku oběma hráčům (třebaže na začátku mají hráči kameny zpravidla rozděleny po třiceti) a proto nemohou žádnému hráči "dojít". Pokud vám oběma dojdou kameny a deska ještě není zaplněna, asi jste nějaký ztratili a pokud přebývá, jedná se o náhradní do soupravy!

Jiné varianty hry Othello – žravé Othello

Verze zvaná Žravé Othello nebo Othello naruby se hraje podle stejných pravidel až na to, že na konci vítězí hráč, který má na desce méně kamenů.

Poznámka: Všechny výukové diagramy a úlohy bývají uvedeny vždy z pohledu začínajícího hráče, hrajícího s černými kameny, tedy dle shora uvedené číselné notace.

Hra je dostupná pro hráče se zrakovým postižením. Naše soupravy Othello jsou upraveny pro účely hmatové hry nevidících a slabozrakých hráčů.

Příjemnou zábavu přeje kolektiv
Společenství duševních sportů, z. s., Praha 5
E-mail: SDSZS@seznam.cz