Spielregeln Reversi

Spieler

Reversi ist ein Spiel für zwei Personen.

Spielbrett

Reversi wird auf einem Spielbrett gespielt, das sich aus 8*8=64 einzelnen Feldern zusammensetzt. Es hat also dieselben Ausmasse wie ein Schachbrett, nur dass die Felder nicht abwechselnd schwarz und weiss sind, sondern eine einheitliche Farbe haben. Es ist zweckmässig, das Brett wie beim Schach mit Koordinaten (A1 bis H8) zu versehen, um Spielzüge eindeutig angeben zu können.

Spielfiguren

Als Spielfiguren werden runde Plättchen (Steine) verwendet. Diese haben je eine rote und eine grüne Seite. Es gibt insgesamt 64 Plättchen, also genauso viele, wie das Spielbrett Felder hat. Die Spielplättchen werden im Laufe des Spiels umgedreht (daher der Name Reversi), so dass rote zu grünen Steinen werden können und umgekehrt. Im folgenden ist immer von roten und grünen Steinen die Rede, was sich jeweils auf die Oberseite der Steine - also die sichtbare Farbe - bezieht.

Spielverlauf und Ziel des Spiels

Der Spieler, der das Spiel beginnt, wird im folgenden Spieler A genannt. Der andere ist dementsprechend Spieler B. Spieler A bekommt die Farbe "Rot", Spieler B die Farbe "Grün" zugeteilt. Zu Anfang des Spiels befinden sich vier Steine auf dem Spielbrett, zwei mit ihrer roten, zwei mit ihrer grünen Seite nach oben (siehe Abbildung 1 links). Die restlichen 60 Steine liegen in einem Sammelpool neben dem Spielbrett.

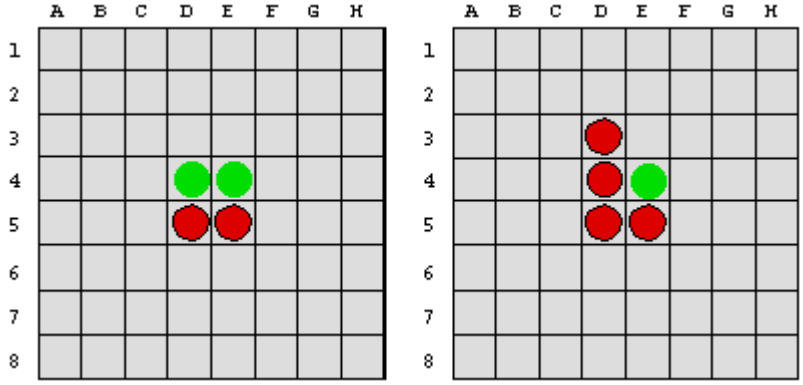

Abbildung 1

Dann setzt jeder Spieler abwechseln einen Stein. Spieler A führt seinen ersten Spielzug aus: Er nimmt einen Stein aus dem Sammelpool und legt ihn auf ein leeres Feld (selbstverständlich mit seiner Farbe "Rot" nach oben). Das leere Feld muss dabei an ein belegtes Feld horizontal, vertikal oder diagonal angrenzen. Ausserdem muss der Spielzug zum "Schlagen" von mindestens einem gegnerischen Stein führen. "Schlagen" bedeutet für Spieler A: Drehe alle grüne Steine um, die sich horizontal, vertikal oder diagonal zwischen bereits gesetzten roten Steinen und dem neu gesetzten (ebenfalls roten) Stein befinden. In der Ausgangsituation kann sich Spieler A also eines der Felder D3, E3, C3 und F3 aussuchen. Setzt er den Stein bspw. auf Feld D3, muss er den grünen Stein auf Feld D4 umdrehen (siehe Abbildung rechts).

Damit ist der erste Spielzug von Spieler A beendet und Spieler B kommt zum Zug. Dieser führt nun eine identische Aktion durch, nur dass er jetzt natürlich Steine der anderen schlagen muss.

Die beiden Spieler führen abwechselnd ihre Spielzüge durch. Ist es einem Spieler nicht möglich, ein leeres Feld mit einem Stein zu besetzen, so muss er passen und der andere Spieler ist wieder am Zug.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn kein Spieler mehr einen Stein setzen kann. Dies ist in der Regel der Fall, wenn alle Felder besetzt sind, kann aber auch schon vorher passieren. Die grünen und roten Steine auf dem Spielbrett werden gezählt. Sieger des Spiels ist der Spieler, der die grössere Anzahl an Steinen auf dem Spielbrett hat.

Strategie

Es ist i.a. zu empfehlen, möglichst rasch die Eckpunkte mit eigenen Steinen zu besetzen und den Gegner am Besetzen dieser Positionen zu hindern. Darüber hinaus gibt es abhängig von der konkreten Spielsituation bessere und schlechtere Felder. Dazu lassen sich in knapper Weise jedoch kaum konkrete Empfehlungen aussprechen.

Achtung

- Ein Stein, der einmal auf dem Spielbrett liegt, wird nie mehr vom Brett genommen oder verschoben. Er wird höchstens umgedreht.
- Jeder Spielzug muss vollständig ausgeführt werden, d.h. alle Steine, die aufgrund eines neu gesetzten Steines geschlagen werden können, müssen auch umgedreht werden. Die Spieler dürfen sich nicht aussuchen, welche Steine sie umdrehen und welche nicht.
- Falls ein Spieler gegnerische Steine schlagen kann, muss er ziehen. Er darf nicht freiwillig passen.
- Der entscheidende Stein beim Umdrehen ist der neu gesetzte Stein. Zum Beispiel werden rote Steine nicht umgedreht, die zwischen zwei grünen Steinen liegen, die beide schon vorher auf dem Spielbrett lagen. Es findet also keine transitive Fortsetzung beim Umdrehen von Steinen statt. Wird bspw. bei der Ausgangsposition in der Abbildung 2 unten links ein grüner Stein auf Feld F6 gesetzt, dann werden die beiden roten Steine auf den Feldern D4 und E5 umgedreht, und es ergibt sich die Situation in der Abbildung unten rechts. Obwohl durch die Umdreh-Aktion nun auch der rote Stein auf Feld D6 zwischen zwei grünen Steinen (E5 und C7) liegt, wird dieser nicht umgedreht, weil sich die beiden grünen Steine schon vorher auf dem Spielbrett befanden.

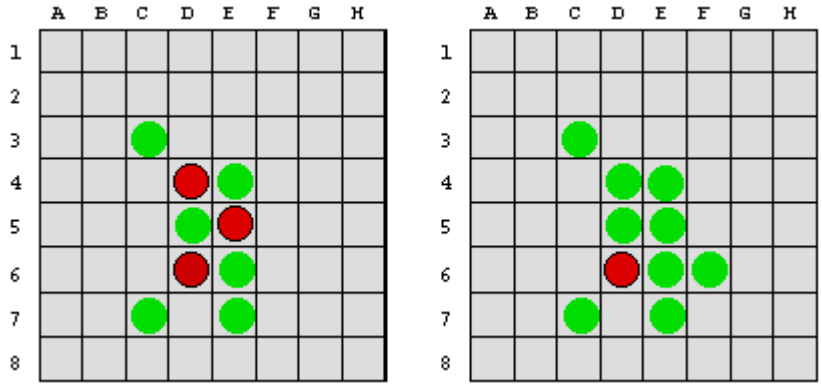

Abbildung 2

Weitere Varianten des Spiels

- Bei einigen Varianten von Reversi wird mit einer Über-Kreuz Stellung (Abbildung 3) begonnen, die aber im allgemeinen als schlechtes Spiel angesehen wird.
- Wird es durch das Setzen eines Steins möglich, mehrere Reihen von gegnerischen Steinen zu drehen, erlauben manche Varianten von Reversi, eine der möglichen zu drehenden Reihe auszuwählen, während andere – wie die von uns gewählte Variante - alle Reihen dreht.

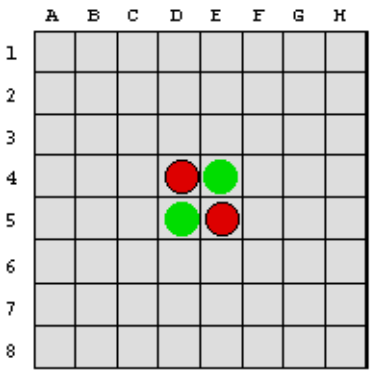

Abbildung 3