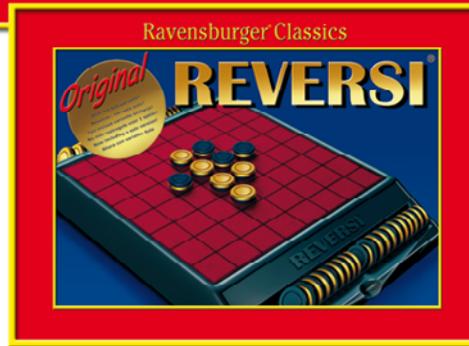


Die Geschichte des Spiels

.....

Wann und von wem Reversi® erfunden wurde, lässt sich heute nicht mehr genau nachvollziehen. Sicher ist nur, dass es in der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts in London entstanden ist. Den Anspruch, das Spiel erfunden zu haben, erhoben zwei Herren: Zum einen John W. Mollet, der im Jahr 1870 ein Spiel mit dem Titel „The Game of Annexation“ erfand, das allerdings auf einem anderen Brett gespielt wurde. Der andere war Lewis Waterman, der das Spiel um 1880 in der Zeitschrift „The Queen“ veröffentlichte. Vielleicht übernahm Mr. Waterman die Grundidee und übertrug sie in die heutige Form. Wie auch immer es gewesen sein mag: Uns wurde ein faszinierendes Spiel geschenkt, das bis heute nichts von seinem Reiz verloren hat.



Reversi®
Ein Spiel für 1–2 Spieler ab 8 Jahren
Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Illustration: Walter Pepperle
Ravensburger® Spiele Nr. 26 413 1

*1893 erschien Reversi®
zum ersten Mal als „Ravensburger
Spiel“ in Deutschland. Seitdem
befindet sich dieser Spieleklassiker
im Verlagsprogramm und findet
immer neue Anhänger, die das Spiel
mit Begeisterung spielen.*



Der Inhalt

.....

1 Spielgerät
64 zweifarbige Spielsteine

Für das Solospiel:
24 Plättchen in 2 Farben,
jeweils mit den Zahlen 1 bis 10 und
je zwei unbeschriftete Plättchen

Das Spielziel

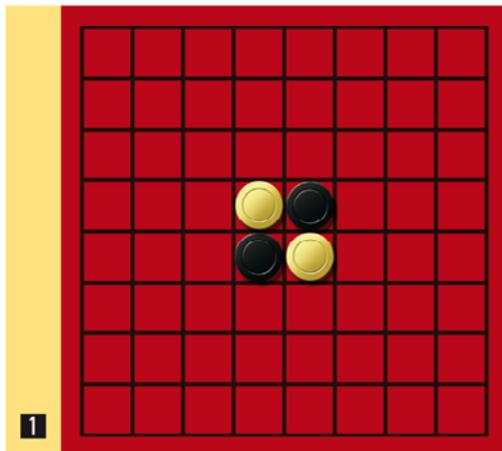
.....

Das Spielprinzip dieses klassischen Brettspiels ist ebenso einfach wie reizvoll: Gegnerische Steine mit eigenen Steinen einschließen, umdrehen und damit in die eigene Farbe verwandeln. Der Spieler, der am Ende mehr Steine in seiner Farbe aufweisen kann, gewinnt das Spiel.

Die Vorbereitung

Jeder Spieler bekommt zu Beginn 32 Spielsteine. Ein Spieler erhält Gold, d.h. er setzt die Steine im Spielverlauf mit der goldenen Seite nach oben auf den Spielplan. Der andere spielt dementsprechend mit Schwarz.

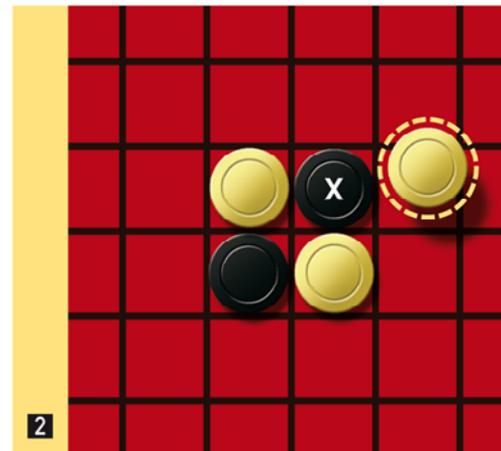
Die 24 Plättchen werden nur für das Solospiel benötigt. Sie werden vor dem ersten Spiel vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.



Der Spielablauf

Das Spiel beginnt mit der in der Abbildung **1** gezeigten Startaufstellung: In der Mitte des Spielplans liegen zwei goldene und zwei schwarze Spielsteine. Die Spieler setzen nun abwechselnd, beginnend mit Gold, jeweils einen Stein auf den Spielplan.

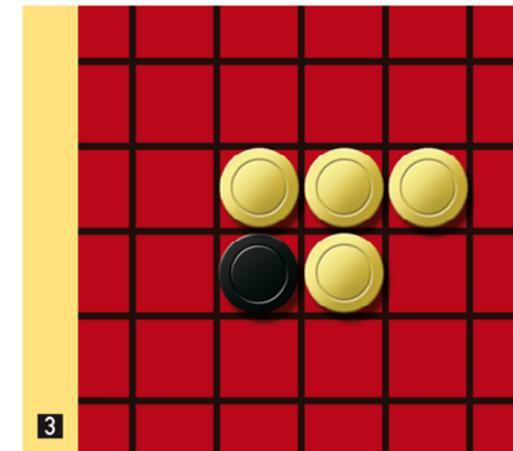
Jeder Stein *muss* so gesetzt werden, dass ein oder mehrere gegnerische Steine (x) eingeschlossen werden (**2**).



Die eingeschlossenen Steine müssen in einer geraden, zusammenhängenden Reihe liegen. Dies kann sowohl in senkrechter und waagerechter als auch in diagonaler Richtung geschehen.

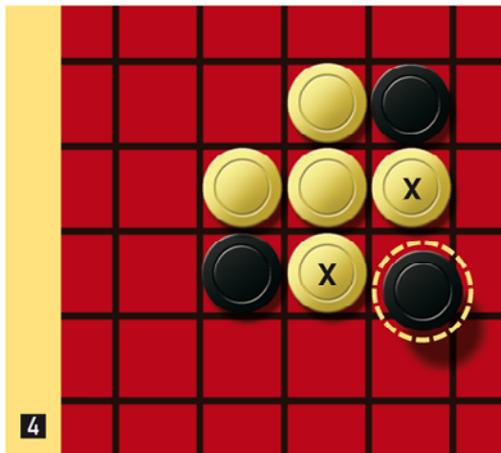
Die von zwei eigenen Steinen umschlossenen gegnerischen Steine werden umgedreht und dadurch zu Steinen der eigenen Farbe (**3**).

Zu beachten ist, dass nur diejenigen Steine umgedreht werden dürfen, die durch den *soeben* gesetzten Stein ein-



geschlossen wurden! Die so gewonnenen Steine bleiben umgedreht auf dem Spielplan liegen. Im Verlauf eines Spiels kann ein Stein seine Farbe mehrmals wechseln.

Wird ein Stein so gesetzt, dass er gleichzeitig in mehrere Richtungen Steine des Gegenspielers einschließt, dürfen alle diese Steine umgedreht und zu Steinen der eigenen Farbe gemacht werden:



Beispiel:

Spieler Schwarz setzt einen Stein ein und kann dadurch *zwei* Steine (x) von Gold umdrehen (4).

Kann ein Spieler einen Stein nirgendwo so einsetzen, dass er mindestens einen gegnerischen Stein einschließt, muss er passen. In diesem Fall ist der Gegenspieler wieder an der Reihe.

Besitzt ein Spieler keinen Stein mehr, wenn er am Zug ist, erhält er einen Stein von seinem Mitspieler.

Das Spielende

Das Spiel endet, wenn alle 64 Steine gesetzt sind oder wenn keiner der beiden Spieler mindestens einen gegnerischen Stein einschließen kann.

Es gewinnt der Spieler, der mehr Steine seiner Farbe auf dem Spielplan hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der als zweites gesetzt hat.

Hinweise:

Versuchen Sie mit Ihren Steinen die Außenfelder und insbesondere die Eckfelder des Spielplans zu besetzen. Der Spieler, der beginnt, hat einen leichten Vorteil. Bei mehreren Spielen empfiehlt es sich daher, den Startspieler zu wechseln.

Variante

Die Regeln des Grundspiels bleiben bestehen bis auf folgende Änderung: Wird ein Stein gesetzt, der gleichzeitig in mehrere Richtungen Steine des Gegenspielers einschließt, dürfen nur Steine *eines* Einschusses umgedreht werden und damit zu Steinen eigener Farbe gemacht werden. Diese Variante eignet sich besonders auch beim Spiel mit Kindern.

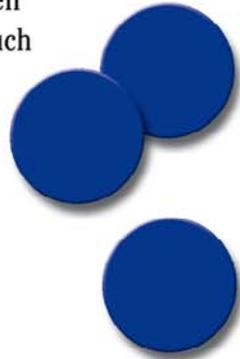


Solospiel

Autor: Reiner Knizia

Erstmals kann man den beliebten Klassiker auch allein spielen.

Für das Solospiel benötigen Sie zusätzlich die 24 Plättchen.



Das Spielziel

Versuchen Sie möglichst alle Plättchen zu gewinnen. Die Zahlen auf den Plättchen haben lediglich für die Variante eine Bedeutung.

Die Vorbereitung

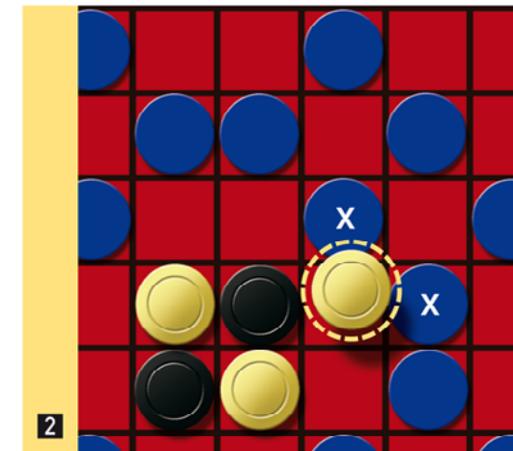
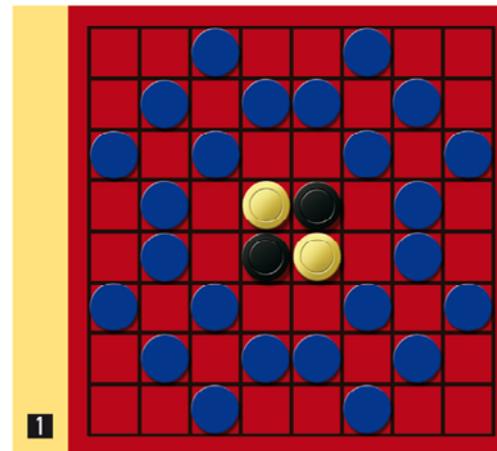
Die 24 Plättchen werden verdeckt gemischt und wie abgebildet verdeckt auf den Spielplan gelegt (1).

Die zwei schwarzen und zwei goldenen Steine werden wie im 2-Personenspiel in der Mitte des Spielplans platziert.



Der Spielablauf

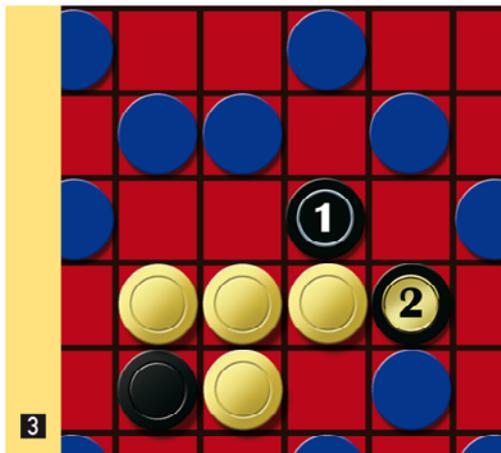
Sie spielen mit beiden Farben. Bei jedem Zug entscheiden Sie neu, ob Sie einen Stein mit der goldenen oder schwarzen Seite nach oben auf ein freies (also weder mit einem Stein noch mit einem Plättchen besetztes) Feld setzen. Der neu gesetzte Stein muss dabei wie gewohnt mindestens einen Stein der anderen Farbe einschließen. Der oder die eingeschlossenen Steine werden um-



gedreht. Danach werden alle Plättchen aufgedeckt, die mit mindestens einer **Seite** (also nicht diagonal) an den gerade gesetzten Stein grenzen. Die aufgedeckten Plättchen bleiben offen liegen.

Beispiel Startzug:

Ein goldener Stein wird gesetzt (2), ein Spielstein wird umgedreht und zwei Plättchen (x) werden aufgedeckt (3).

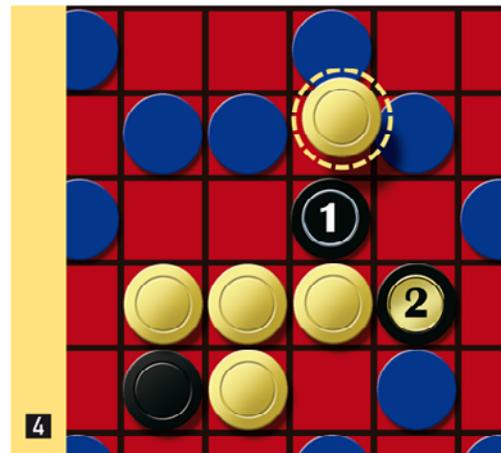


Plättchen gewinnen

Anstatt einen oder mehrere Steine der anderen Farbe einzuschließen, dürfen Sie auch aufgedeckte Plättchen einschließen.

Dazu muss durch den neu eingesetzten Stein ein einzelnes **andersfarbiges** Plättchen waagrecht, senkrecht oder diagonal eingeschlossen sein.

Das von zwei Seiten umschlossene andersfarbige Plättchen haben Sie gewonnen und dürfen es vor sich ablegen.

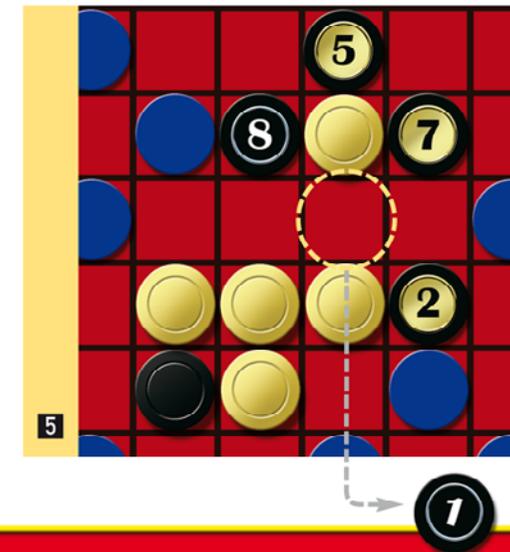


Das dadurch frei gewordene Spielfeld darf im weiteren Verlauf des Spiels natürlich mit einem Stein besetzt werden.

Beispiel :

Ein goldener Stein wird gesetzt (4), das 1er-Zahlenplättchen wird gewonnen und drei Plättchen werden aufgedeckt (5).

Sind mehrere einzelne Plättchen durch den neu gesetzten Stein eingeschlossen, dürfen alle diese Plättchen vom Spielplan



genommen werden.

Werden durch das Einsetzen eines Spielsteins andersfarbige Spielsteine und Plättchen eingeschlossen, werden zuerst die Steine umgedreht und danach die Plättchen vom Spielplan genommen. Auch hier gilt, dass nur Plättchen genommen werden dürfen, die durch den zuletzt gesetzten Stein umschlossen worden sind.

Bitte beachten Sie:

Die einschließenden Spielsteine müssen unmittelbar neben dem einzelnen Plättchen liegen. Es können also keine Plättchenreihen zwischen zwei Spielsteinen eingeschlossen werden. Allerdings können mehrere einzelne Plättchen in unterschiedlichen Richtungen durch denselben Spielstein gewonnen werden.



Spielende

Das Spiel endet entweder, wenn Sie alle Plättchen gewonnen haben oder aber keine weiteren Plättchen mehr gewinnen können. Je mehr Plättchen Sie vor sich liegen haben, desto erfolgreicher waren Sie.

Variante

Nun werden die Zahlenwerte aller gewonnen Plättchen zusammengezählt. Versuchen Sie also vor allem die hohen Plättchen zu gewinnen. Sollten Sie alle vier unbeschrifteten Plättchen gewinnen, dürfen Sie als Bonus Ihren Gesamtwert verdoppeln.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger