

Othello

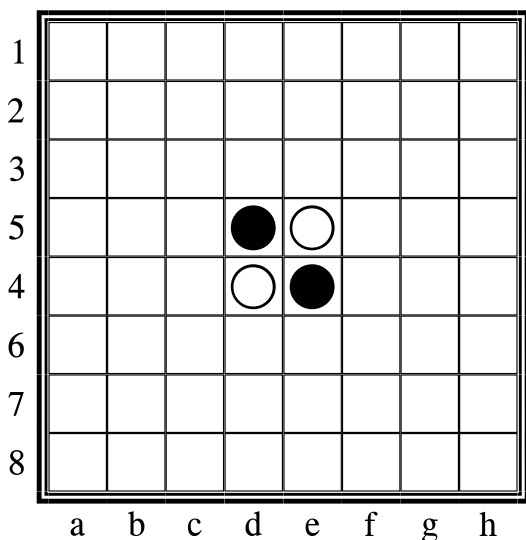
Hra má kořeny v Anglii v druhé pol. 19. století, kde se hrála pod jménem *Reversi*. Příliš se ale nerozšířila a opětovný vzestup zaznamenala až v roce 1971, kdy byla v Japonsku vydána pod současným názvem. Rychle se rozšířila po celém Japonsku, kde se stala velmi populární.

Hrací deska a kameny

Hraje se na jednobarevné desce 8x8 případně 10x10 polí. Hrací kameny jsou dvoubarevné, z jedné strany bílé a z opačné černé. Hráči jich mají dohromady k dispozici 64 kamenů (pro desku 10x10 je pak 100 kamenů).

Počáteční rozestavení

Před začátkem hry umístí každý hráč dva kameny do středu desky (viz diagram). V průběhu hry soupeři střídavě provádějí tahy. Partii zahajuje hráč s černými kameny.



Pokládání kamenů

Tah v Othello se skládá ze dvou částí.
1. Položení svého kamene (rozumí se otočený svojí barvou nahoru) na desku.
2. Zajetí všech soupeřových kamenů, které se nacházejí mezi právě položeným kamenem a nějakým jiným kamenem hráče ve vodorovném, svislém nebo

diagonálním směru. Každá zajatá řada soupeřových kamenů musí být nepřerušená a ukončena z jedné strany nově položeným kamenem a z druhé některým jiným kamenem hráče, který provádá tah.

Zajetí se provádí „přebarvením“ kamenů – otočením na opačnou stranu. Kameny, které byly tahem zjaty musejí být otočeny i v případě, že je to pro hráče nevýhodné.

Tah je povinný. Pokud má hráč možnost alespoň jednoho tahu, pak táhnout musí.

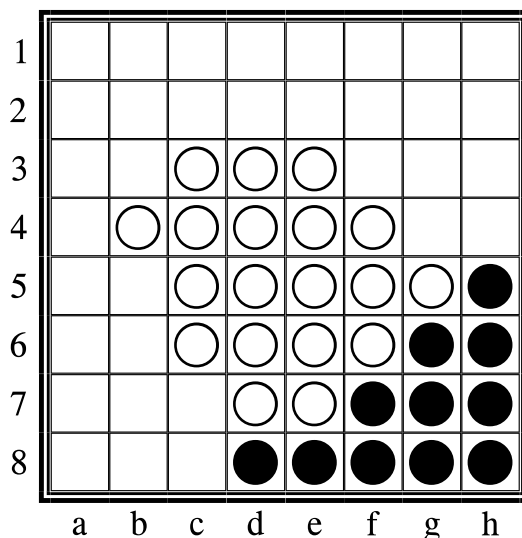
Když hráč nemůže zajmout a otočit ani jeden soupeřův kámen, ztrácí tah a ve hře pokračuje soupeř.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy už ani jeden hráč nemá možnost dalšího tahu. Kameny se spočítají a vyhrává hráč, jehož barva je v převaze.

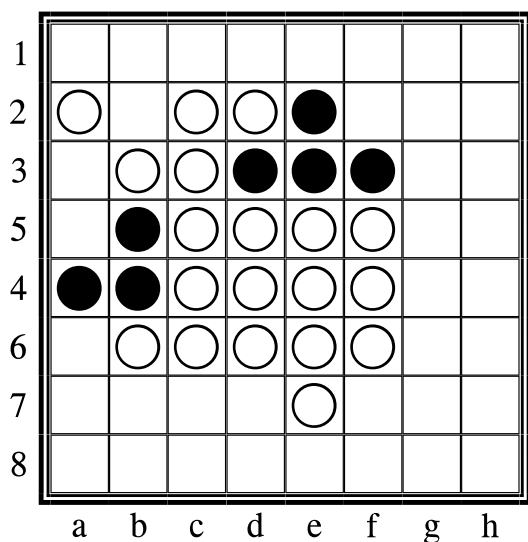
Základy strategie

Zvláštní význam mají rohy. Kameny, které v nich leží už nemohou být zjaty a často chrání před zajetím další kameny. Z rohů se lze bezpečně přebarvováním šířit směrem do stran.



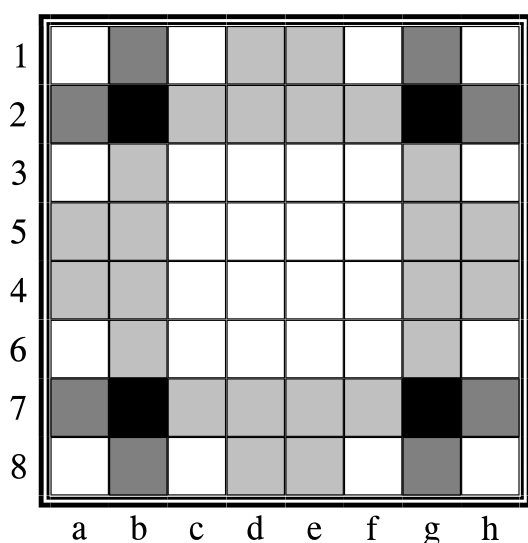
Žádný z černých kamenů na předchozím diagramu už bílý nemůže v dalším průběhu hry zajmout.

V pozici na následujícím diagramu může černý získat roh a1 pomocí tahu na pole a3.



Ne všechna pole na hrací desce mají stejný význam. Obsazení rohů je výhodné, ale naopak tahy na některá pole mohou způsobit rychlou porážku.

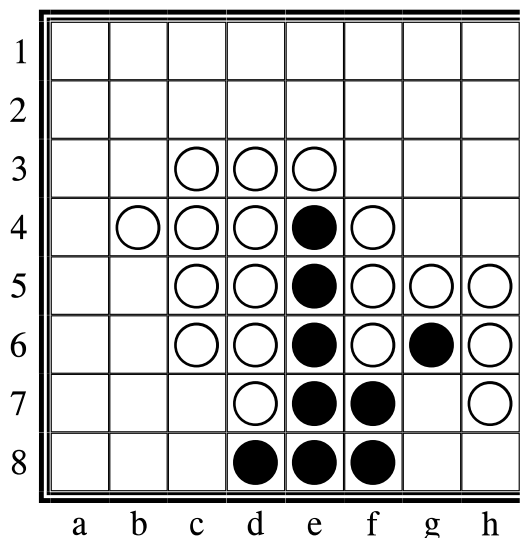
Na následujícím diagramu jsou bíle znázorněna tzv. bezpečná pole. Pro ostatní pole platí, že čím tmavší barvou jsou vybarvena, tím horší bývá pro hráče tah na dané pole.



Důležitým hlediskem hodnocení pozice i jednotlivých tahů je tzv. *mobilita*. Mobilita odpovídá počtu možných tahů v dané

pozici. Každý hráč by se měl snažit o co nejvyšší mobilitu své pozice.

V pozici na následujícím diagramu má černý vysokou mobilitu a naopak bílý má k dispozici pouze tři tahy.



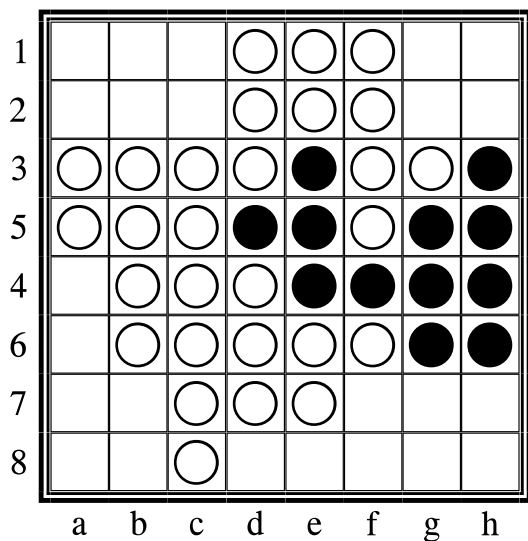
Umístění kamene na pole g7 nebo g8 dává černému roh h8, zbývá tedy vynucený tah na f3. Černý odpoví tahem c8 a nyní již je bílý nucen hrát na g7 nebo g8 a roh vydat.

Principem mobility je snaha mít vlastní disky uprostřed soupeřových formací (viz černé kameny na c-sloupci). Takové kameny soupeř nemůže obracet a tudíž mu nezvyšují mobilitu. Naopak naši mobilitu značně vylepšují.

Mobilitu ovlivňuje do značné míry také počet disků obou barev. Zde platí pravidlo, že čím je kamenů vlastní barvy na desce méně, tím lépe. Vzhledem k cíli hry vypadá toto pravidlo nelogicky, ale počet disků obou stran se často během posledních několika tahů dramaticky mění.

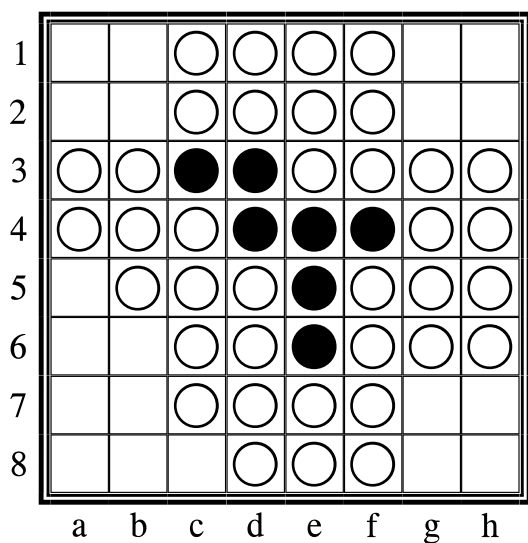
Úlohy

Černý na tahu získá jeden z rohů



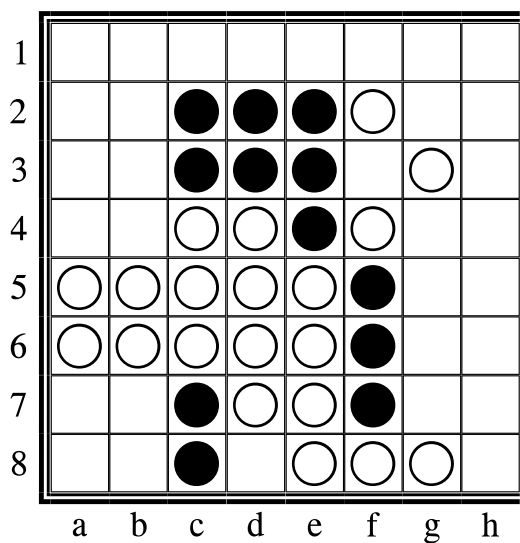
Řešení: 1.h2 h7 2.h8

Černý na tahu získá jeden z rohů



Řešení: 1.g7

Černý na tahu získá jeden z rohů



Řešení: 1.b7 s následujícím 2.d8 nutícím bílého k tahu b8, po kterém má bílý možnost zahrát h8.

Othello v ČR

Organizace sdružující hráče Othello byla založena i u nás a každoročně pořádá několik turnajů.

Pro www.svet-deskovych-her převzato z dosud nevydaného materiálu o klasických deskových hrách a jejich variantách.

© Ladislav Smejkal, 2002