

Reveris Spielanleitung / Spielregeln

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

Inhalt

| | |
|----------------------------|---|
| Reveris Spielregeln..... | 1 |
| Spielablauf..... | 2 |
| Ein Zug..... | 3 |
| Passen..... | 4 |
| Spielende und Wertung..... | 5 |

Reveris

Spielregeln

Reveris ist ein inzwischen klassisches 2 Personen Brettspiel, das unter verschiedenen teilweise geschützten Namen bekannt ist. Es gibt einen Wikipedia Artikel 'Othello' der über Geschichte und Variationen dieser Spielidee Aufschluss gibt. In der realen Welt spielt man mit Steinen, die zwischen auf einer Seite weiß und auf der anderen Schwarz sind. Da im Spielverlauf dauernd Steine durch Umdrehen die Farbe wechseln, ist Reveris sehr dynamisches Spiel.

Spielablauf

Das Spielbrett hat **8x8 Felder**, üblicherweise verwendet man Schachkoordinaten (Spalten mit Buchstaben a-h, Zeilen mit Ziffern 1-8).

Die Startstellung ist leer, bis auf die Felder e4, d5 mit weißen und e5, d4 mit schwarzen.

Die Spieler kommen **abwechselnd** an die Reihe.

Schwarz das Spiel beginnt mit dem ersten Zug.

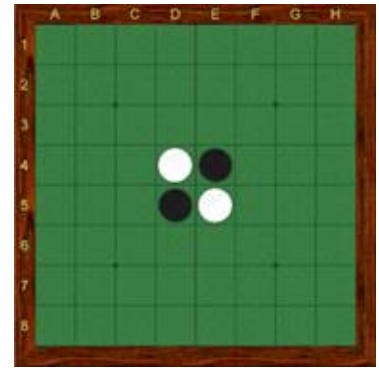


Abbildung 1: Die Startaufstellung.

Ein Zug

Bei seinem Zug legt ein Spieler einen **Stein seiner eigenen Farbe** (mit seiner eigenen Farbe nach oben, ab jetzt kurz "eigener Stein") auf ein **leeres Feld**. Durch den Zug **müssen** ein oder mehrere gegnerische Steine geradlinig (auch diagonal) ohne Lücke zwischen den gerade gespielten eigenen Stein und bereits liegende eigene Steine eingeklammert werden. Die eingeklammerten gegnerischen Steine wechseln dann die Farbe, werden also eigene Steine.

Sind in mehrere Richtungen (waagrecht, senkrecht, nach oben, unten, links, rechts und diagonal) gegnerische Steine eingeklammert, so werden alle dieses Steine umgedreht.

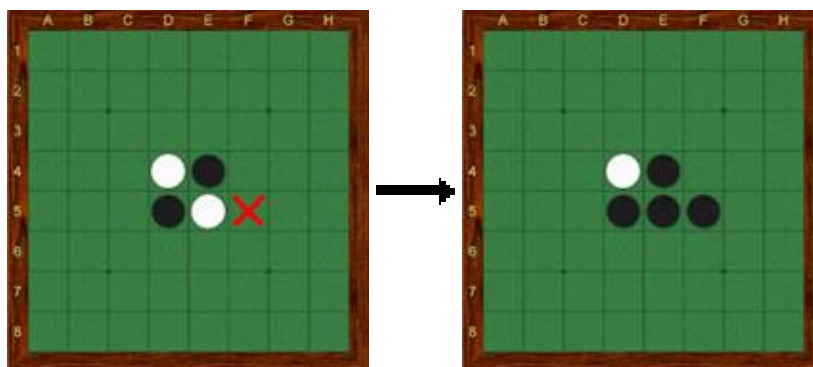


Abbildung 2: Schwarz zieht auf f5 und dreht einen weißen Stein um.

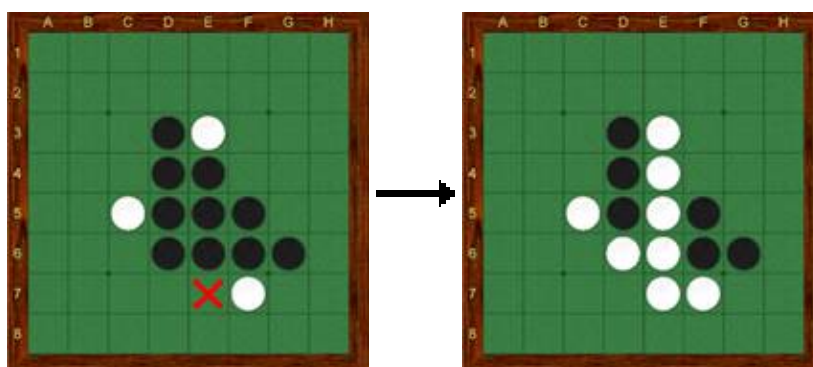


Abbildung 3: Weiß zieht nach e7, umgedreht werden d6 (diagonal geklammert mit c5) und e6,e5,e4 (nach oben geklammert mit e3).

Passen

Wenn ein Spieler keinen Zug hat, der einen gegnerischen Stein umdrehen kann, so muss er passen, er setzt keinen Stein, der Gegner kommt wieder an die Reihe.

Ein freiwilliges Passen ist **nicht** erlaubt.



Abbildung 4: Weiß muß passen.

Spielende und Wertung

Wenn beide Spieler nicht mehr ziehen können (= passen müssen), endet das Spiel. Meist ist das der Fall, wenn das Brett voll ist, wie in Abbildung 5a, aber auch in Abbildung 5b kann keiner der beiden Spieler mehr ziehen.

Es **gewinnt** derjenige, der **mehr eigene Steine** auf dem Brett hat. Bei einem Gleichstand (normalerweise 32-32) zählt die Partie als Unentschieden.

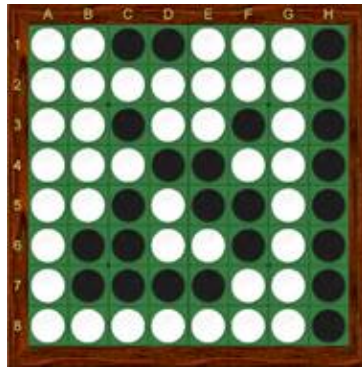


Abbildung 5a: Weiß siegt 40-24.

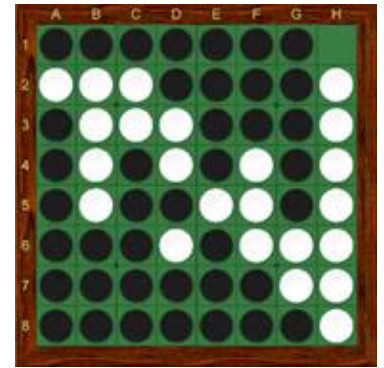


Abbildung 5b: Schwarz siegt 41-23.

Das sind die vollständigen Spielregeln von Reversis. Strategie und Taktik des Spieles ist aber durchaus vielfältig, einen Einstieg gibt der oben bereits genannte Wikipedia Artikel 'Othello'.