

REVERSI

Angleterre, 1880 — 2 joueurs

Ce jeu a été inventé par l'Anglais Waterman.

Sous le nom "Reversi", c'est un jeu traditionnel, libre de droit. Sous le nom "Othello", marque déposée, c'est devenu un jeu commercialisé et labelisé - la seule différence étant la mise en place des quatre premiers pions...



Âge

À partir de 8 ans

Durée

31 min 49

But du jeu

Avoir le plus de pions de sa couleur sur le plateau quand tous les pions sont posés.

Matériel

1 plateau (64 cases) – 64 pions avec une face d'une couleur, une autre face de l'autre couleur

Mise en place

On place 4 pions comme sur la photo, et les autres sur les cotés :

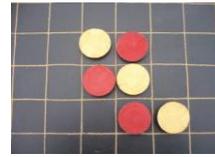
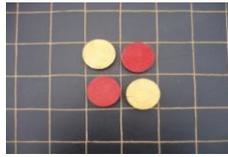


Déroulement

Chaque joueur joue à son tour, en plaçant un pion de sa couleur. Chaque placement doit amener à retourner des pions de la couleur adverse. Si ce n'est pas possible, le joueur passe son tour.

(suite au verso)

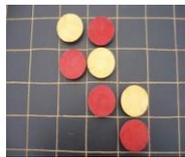
On retourne des pions en les encadrant : le pion ou les pions qui se trouvent entre le pion que l'on place et un autre de sa couleur déjà placé sont retournés. (exemples sur ces photos) :



Une ligne entière peut être retournée !

Les pions de cette ligne doivent être contigus - sans case vide ou sans être interrompus par un pion adverse.

Un même placement peut amener à retourner 2 lignes ou plus (exemple sur photo) :



Fin de partie

La partie s'arrête quand tous les pions sont posés, et que tout le plateau est occupé, ou bien quand aucun des 2 joueurs ne peut plus placer de pion. Le gagnant est celui qui a le plus de pions retournés de sa couleur.