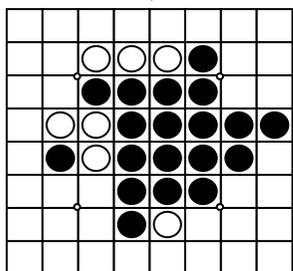
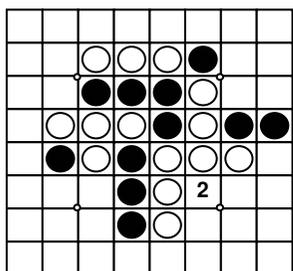
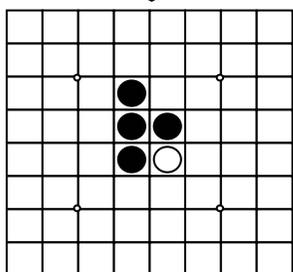
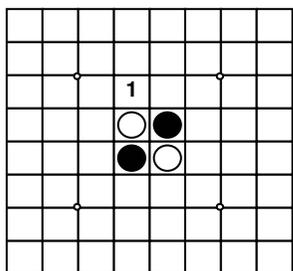




Come si gioca a Othello



Ad esempio, alla prima mossa il Nero gioca una pedina nel punto 1 in figura: la pedina bianca sottostante viene girata perchè imprigionata, in verticale, da due pedine nere.

E' possibile imprigionare, con la stessa mossa, anche più di una pedina avversaria, ed anche contemporaneamente in più direzioni (orizzontale, verticale, diagonale).

Ad esempio, nel diagramma seguente, il Nero gioca una pedina nel punto 2, imprigionando ben 7 pedine avversarie (in orizzontale, in verticale e lungo due diagonali).

Al proprio turno è obbligatorio imprigionare almeno una pedina avversaria; il giocatore che non potesse farlo sarebbe obbligato a "passare" e quindi a saltare il turno.

Il gioco prosegue fino all'esaurimento delle mosse possibili; al termine chi ha più pedine vince.

Semplice, no?



Dove giocare a Othello

Nel Triveneto sono attivi soprattutto i gruppi di Padova, Venezia e Udine. A Udine i giocatori di Othello si incontrano almeno una volta al mese nei locali della ludoteca Ludolandia di P.le Osoppo.



Per informazioni ed orari puoi rivolgerti ai seguenti nominativi:

UDINE

Marino Carpignano,
marino.carpignano@tin.it,
tel. 340 5128434

PADOVA e VENEZIA

Claudio Signorini,
claudio.signorini@davide.it,
tel. 328 8719891

Per acquistare il materiale di gioco o pubblicazioni sull'Othello oppure per richiedere altre informazioni puoi rivolgerti anche a:

Federazione Nazionale Gioco Othello

c/o Donato Barnaba, via Breno 7, 20139 Milano,
tel. 348 7961484

Sito internet: www.fngo.it

E-mail: othello@donatobarnaba.com

Mailing list: fngo@yahoo.com

Per altre informazioni sull'Othello o per giocare on line accedi anche ai seguenti siti internet:

www.pergio.com

www.worldothellochampionships.com

www.kurnik.org

www.brainking.com

www.littlegolem.net



2° Torneo Open di Othello "Città di Udine"



domenica

23 aprile 2006

Dopolavoro Ferroviario.
Via della Cernaia 2, Udine





Quando e dove si gioca

domenica 23 aprile 2006

a partire dalle ore 14:30,
premiazioni previste per le ore 18:30

Udine

c/o Dopolavoro Ferroviario,
via della Cernaia 2

5 Partite a testa

Abbinamenti con sistema italo - svizzero

Tempo di riflessione: 20 min. a testa per partita

Quota di iscrizione: 5,00 euro

La quota di iscrizione (da versare il giorno del torneo) viene ridotta di 1,00 euro per chi si iscrive on line o via e-mail. Nessuna quota di iscrizione per gli esordienti (coloro che non hanno mai partecipato a precedenti tornei riconosciuti dalla FNGO).

Il torneo è valido per l'aggiornamento della classifica italiana FNGO e per il Gran Prix OthelloNE.



L'edizione 2005

Nel 2005 il torneo è stato vinto da Claudio Signorini di Venezia; al secondo posto si è classificato il giovane Angelo Colombo di Padova e al terzo posto l'esordiente Antonella Venuti di Udine.

Un'immagine dello scorso torneo →



Come iscriversi al torneo

Puoi iscriverti:

on line, compilando il modulo nel sito
www.pergioico.info/UdineOthello.htm

via e-mail, inviando un messaggio a
marino.carpignano@tin.it

per telefono, chiamando il numero
340 5128434 (marino carpignano)

sul posto, entro e non oltre le ore 14:45
del 23 aprile 2006



I premi

Saranno premiati i migliori di ogni categoria;
saranno distribuiti gadget a tutti i partecipanti.



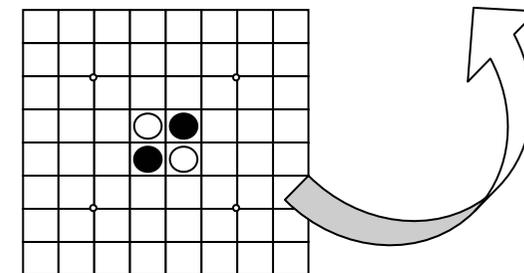
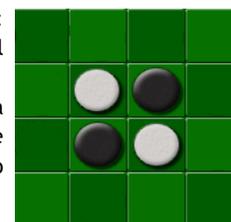
Come si gioca a Othello

L'Othello è un gioco di strategia per due persone, che si gioca su una griglia di 64 caselle (8 per lato). Le pedine sono bicolori (bianco da un lato e nere dall'altro).



Lo scopo del gioco è semplice: avere più pedine dell'avversario al termine della partita.

La posizione di partenza è quella indicata qui sotto: con due pedine bianche e due nere nelle quattro caselle centrali.



Inizia a giocare il Nero. Al proprio turno ogni giocatore colloca una pedina, con la faccia del proprio colore rivolta verso l'alto, su una casella ancora vuota, adiacente ad una pedina avversaria. Le pedine avversarie imprigionate (in orizzontale, verticale o diagonale) tra la pedina appena giocata e quelle proprie già presenti, vengono girate, diventando così del colore di chi ha appena giocato.

