

IL REVERSI: le regole

1. Ad ogni turno ogni giocatore mette una pedina del proprio colore. Questa nuova pedina deve imprigionare delle pedine avversarie.
2. Imprigionare una o più pedine avversarie vuol dire che queste sono comprese fra due pedine del proprio colore, in orizzontale, verticale o diagonale senza lasciare spazi vuoti in mezzo.
3. Le pedine imprigionate dalla nuova pedina inserita ad ogni turno vengono conquistate e vengono girate cambiando colore. Da qui il nome Reversi (*to reverse* in inglese vuol dire invertire).
4. Ad ogni turno è obbligatorio imprigionare, e quindi conquistare, almeno una pedina dell'avversario.
5. Il gioco termina quando non è più possibile fare una mossa, perché non si possono imprigionare pedine dell'avversario o perché non ci sono più posti liberi per inserire nuove pedine.
6. Vince chi ha più pedine del proprio colore. Nel caso le pedine bianche siano tante quante le pedine nere la partita finisce in parità, è cioè *patta*.

GUARDA NELLE FIGURE SEGUENTI UN ESEMPIO DI INIZIO PARTITA

