

# abalone

Gra dla 2 osób

## CEL GRY

Zepchnięcie 6 kul przeciwnika poza planszę.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy wybiera kolor, po czym umieszcza swoje kule na planszy tak, jak przedstawia to sąsiedni rysunek.



## PRZEBIEG GRY

- Grę zawsze rozpoczyna kolor czarny.
- Gracz może wykonać ruch 1,2 lub 3 kulami.
- Gracz może wykonać tylko jeden ruch.
- Ruch polega na przesunięciu jednej lub kilku (maksymalnie 3) kul o jedno pole.
- Przy wykonywaniu ruchu 2 lub 3 kulami muszą się one poruszać w jednym kierunku.
- Kule mogą poruszać się w 6 kierunkach (odpowiadających 6 kątom planszy).
- Nie można wykonywać ruchu więcej niż 3 kulami.
- Można złamać szereg składający się z więcej niż 3 kul wybierając z niego 1, 2 lub 3 kule tego samego koloru i przesuwać je.
- Przesuwane kule muszą przylegać do siebie.

Istnieją dwie możliwości ruchu:

**Ruch „po linii”**, kule są przesuwane po tej samej linii o jedno pole.



**Ruch „na skos”**; kule przesuwane są ukośnie tak, aby wciąż tworzyły jedną linię.



- Razy wykonanego ruchu nie można już zmienić.

## SUMITO

Przewaga nad przeciwnikiem.

Kiedy gracz znajdzie się w pozycji Sumito, tzn. Będzie miał przewagę kul, może on popchnąć kule przeciwnika.

Istnieją trzy rodzaje Sumito, każdy z nich przedstawiony jest poniżej.

Czarne mają przewagę nad innymi.

Sumito 2:1



Sumito 3:1



Sumito 3:2



Gracz znajdujący się w pozycji Sumito może popchnąć kule przeciwnika tylko wtedy, jeśli:

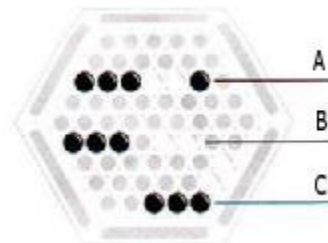
- wykona ruch po linii
- kule czarne i białe znajdują się obok siebie
- za kulą (lub 2 kulami) przeciwnika jest wolne pole.

Na rysunku obok czarne nie mogą popchnąć białych bo:

A – za białymi nie ma wolnego pola

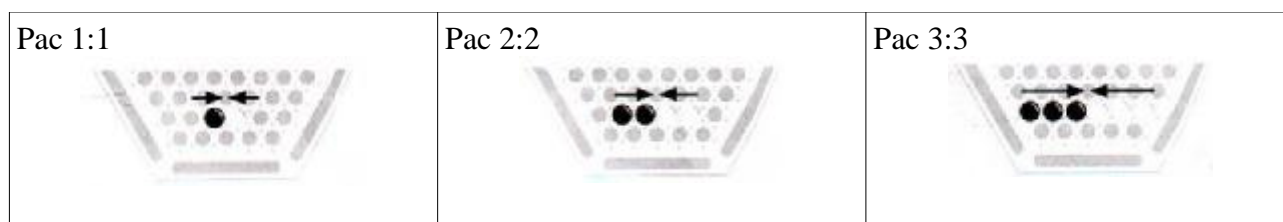
B – czarne nie znajdują się bezpośrednio obok białych

C – czarne nie są na tej samej linii co białe



### PAC... RÓWNOWAGA SIŁ

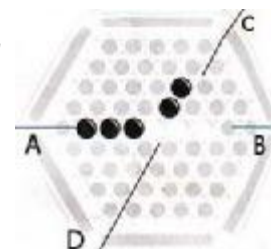
W pozycji Pac obydwaj gracze mają taką samą liczbę kul, co uniemożliwia uzyskanie przewagi nad przeciwnikiem. Istnieją trzy rodzaje Pac, przedstawia je poniższy zestaw:



Jeśli jeden z graczy ma więcej niż 3 kule w pozycji Pac, wówczas te dodatkowe nie są brane pod uwagę. Pac 4:3 oznacza dokładnie to samo, co Pac 3:3.

Aby odblokować pozycję Pac, jeden z graczy musi zaatakować przeciwnika z innej strony.

Na tym przykładzie kule znajdujące się na osi A-B są w pozycji Pac. Żaden ruch nie jest możliwy. Pac może zostać jedynie odblokowany przez czarne kule znajdujące się na osi C-D.



### KULA POZA POLEM

Aby kula znalazła się poza polem musi zostać zepchnięta poza planszę. Pokazuje to rysunek z lewej strony (czarne zbijają białe).

### KONIEC GRY

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zepchnie poza planszę 6 kul przeciwnika.

### GRA „NA CZAS”

Tak jak w szachach możliwe jest rozgrywanie partii na czas, np. przyznanie każdemu z zawodników od 10 do 15 minut. Na oficjalnych konkursach, gdzie rozgrywane jest abalone, czas zawsze jest mierzony.