

Abalone®

ZASADY GRY

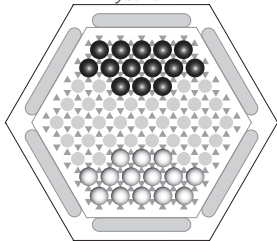
CEL GRY

Wypchnięcie 6 kul przeciwnika poza planszę.

PRZYGOTOWANIE

Ustawcie kule na pozycjach startowych, tak jak pokazano na rysunku poniżej. Gracze wybierają kolory. Grę rozpoczynają czarne kule, następnie gracze rozgrywają swoje tury na zmianę.

• Rysunek 1



PRZEBIEG GRY

W swojej turze gracz może wykonać tylko jedną akcję. Może to być:

- ruch
- „sumito” (czyli przepchnięcie kul przeciwnika).

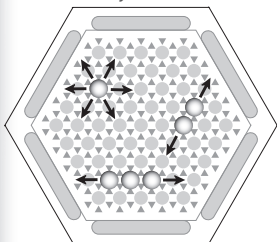
RUCH

Gracz może poruszyć swoje kule tylko o jedno pole. Może poruszyć je w dowolnym z sześciu kierunków planszy. Gracz może jednocześnie poruszyć 1, 2 lub 3 kule wedle poniższych zasad:

- 1 kula może przesunąć się na sąsiednie wolne pole;
- 2 lub 3 stykające się ze sobą i znajdujące się w jednej linii kule mogą poruszyć się jako grupa. Kule przesuwają się wtedy razem i w tym samym kierunku.

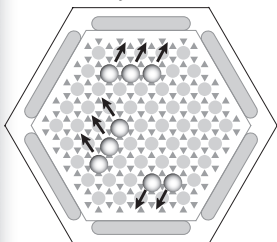
Istnieją dwa rodzaje ruchu:

• Rysunek 2



Ruch po linii: kule poruszają się w kierunku sąsiedniego wolnego pola.

• Rysunek 3



Ruch boczny: kule poruszają się o jedno pole w bok bez złamania swojego szyku.

SUMITO: PRZEPCHNIĘCIE KUL PRZECIWNIKA

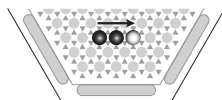
Gracz może przepchnąć kule przeciwnika, jeśli jego kule posiadają liczebną przewagę nad kulami przeciwnika, z którymi się stykają. Jeśli kul jest po równo, sumito nie może zostać wykonane.

Sumito jest dozwolone jedynie w ruchu po linii.

Sumito jest dozwolone, jeśli za przepychanymi kulami jest wolne pole lub krawędź planszy.

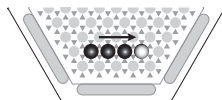
Istnieją tylko 3 możliwości wykonania sumito:

• Rysunek 4



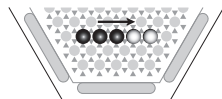
Sumito 2 kul przeciwko 1.

• Rysunek 5



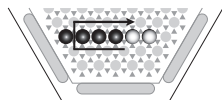
Sumito 3 kul przeciwko 1.

• Rysunek 6



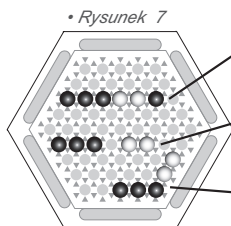
Sumito 3 kul przeciwko 2.

• Rysunek 6bis



Sumito 4 kul przeciwko 2. Czwarta czarna kula nie bierze udziału w akcji.

Przykłady niedozwolonych sumito:

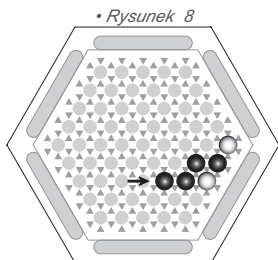


- 1) Za białymi kulami nie ma wolnego pola.
- 2) Czarne kule nie stykają się z białymi kulami.
- 3) Czarne i białe kule nie tworzą jednej linii.

3 kule ustawione w linii tworzą idealną obronę nawet przeciwko liczniejszej grupie przeciwnika, jako że gracz może poruszyć w jednej akcji maksymalnie 3 kule! Przeciwnik musi zatem znaleźć sposób na przerwanie obronnego układu atakując pod innym kątem.

WYPCHNIĘCIE KUL

Kulę uważa się za wypchniętą, jeśli w wyniku sumito znalazła się poza kręgią planszy.



Czarny może wypchnąć białego.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

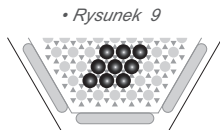
Wygrywa gracz, który jako pierwszy wypchnie poza planszę 6 kul przeciwnika.

OGRANICZONY CZAS

Rozgrywki turniejowe prowadzone są w określonych ramach czasowych. Także podczas rozgrywek prywatnych gracze mogą wprowadzić ograniczenie do 10 lub 15 minut na gracza.

SŁOWNICZEK

Blok: grupa kul tego samego koloru utworzona z rzędów po trzy kule każdy, zapewniająca nietykalność układu.



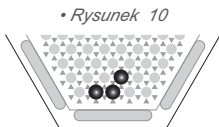
Det: osamotniona kula (układ pojedynczy) pośrodku grupy kul przeciwnika. Kula „det” znajduje się w korzystnym położeniu.

Klincz: sytuacja równowagi sił, w której równe w swej liczebności grupy kul przeciwnych kolorów tworzą linię: 3 przeciwko 3, 2 przeciwko 2 itd.

Kula: pojedynczy, biały lub czarny, element gry.
Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z 14 kulami.

Lanca: grupa trzech stykających się kul tego samego koloru tworzących linię. Jest to jeden z trzech układów potrójnych (patrz niżej).

Łuk: grupa trzech stykających się kul tego samego koloru tworzących łuk. Jest to jeden z trzech możliwych układów potrójnych (patrz niżej).



Ruch boczny: ruch, w którym dwie lub trzy kule poruszają się razem na sąsiednią linię, równoległą do linii wyjściowej.

Ruch po linii: ruch, w którym dwie lub trzy kule poruszają się razem wzdłuż linii, którą tworzą.

Sumito: sytuacja liczebnej przewagi linii kul jednego koloru wobec linii

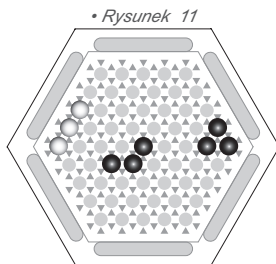
kul drugiego koloru: 3 przeciwko 2, 3 przeciwko 1, 2 przeciwko 1.

Tarcza: grupa trzech stykających się kul tego samego koloru tworzących trójkąt. Jest to jeden z trzech układów potrójnych (patrz niżej).

Układ podwójny: grupa dwóch stykających się kul tego samego koloru (porównaj: układ pojedynczy, potrójny, wieloelementowy).

Układ pojedynczy: osamotniona kula, która nie styka się z żadną inną kulą swojego koloru (porównaj: układ podwójny, potrójny, wieloelementowy).

Układ potrójny: grupa trzech stykających się kul tego samego koloru w dowolnym kształcie. Układ potrójny może przyjąć formę: lancy, łuku lub tarczy (patrz wyżej).



Układ wieloelementowy: grupa stykających się kul tego samego koloru dowolnej wielkości i kształtu.

© 1988/2012 – Michel Lalet & Laurent Lévi

Gra wydana

abalone s.a.r.l.
abalone@asmodee.com

i rozpowszechniana przez

REBEL.PL
Centrum gier

Rebel Centrum Gier •
ul. Matejki 6 • Gdańsk 80-232
• Polska • www.rebel.pl