

Abalone®

Játékszabály

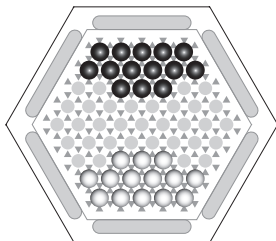
A JÁTÉK CÉLJA

Elsőként lökd ki ellenfeled 6 golyóját a játéktábláról.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek fel a golyókat a lenti ábra szerint a játéktáblára. Válasszatok szint. A fekete kezd. A játékosok felváltva követik egymást.

• 1. ábra



A JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékos a következő két akció egyikét hajthatja végre. Ez az akció, avagy lépés a következő lehet:

- mozgatás
- „szumitó”, az ellenfél ellökése

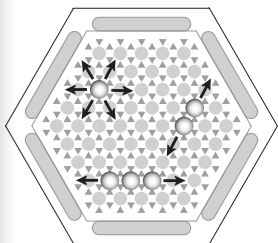
MOZGATÁS

A golyók a hat lehetséges irány bármelyikébe mozgathatók egy mező távolságba. Egyszerre 1, 2 vagy 3 golyót mozgathatunk, a következőképp:

- 1 golyót egy szomszédos üres mezőre mozgathatunk;
- 2 vagy 3 egy vonalban, egymás mellett álló golyó csoportként is mozgatható. A csoport minden golyóját együtt és egyazon irányba kell mozgatni.

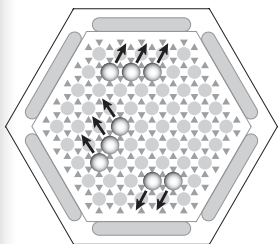
Kétféle lehetőség van a mozgásra:

• 2. ábra



Vonalban mozgás: a golyók egy vonalban, együtt mozognak egy szomszédos üres helyre.

• 3. ábra



Oldalazó mozgás: a golyócsoport minden tagja ugyanazon oldalirányba lép anélkül, hogy az elrendezésük megváltozna.

SZUMITÓ: AZ ELLENFÉL ELLÖKÉSE

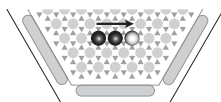
Minden olyan esetben, amikor többségben vagy a golyóiddal, ellökheted az ellenfeled golyóit. Amikor az adott helyzetben egyenlőség áll fenn a golyók számában, a szumitó nem lehetséges.

A szumitó csak vonalban mozgatkör hajtható végre.

A szumitó csak akkor hajtható végre, ha az ellökött golyók mögött vagy üres mező, vagy a tábla széle áll.

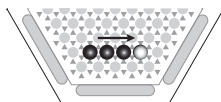
A szumitóra csak háromféle lehetőség van:

• 4. ábra



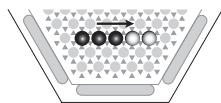
Szumitó 2 golyóval 1 ellen

• 5. ábra



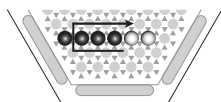
Szumitó 3 golyóval 1 ellen

• 6. ábra



Szumitó 3 golyóval 2 ellen

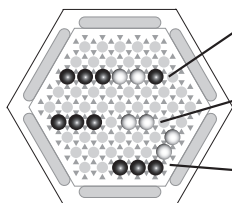
• 6b. ábra



Ha több golyónk áll is egy vonalban, a szumitót legfeljebb 3-mal hajthatjuk végre. A 4. fekete golyó nem mozdul el.

Mikor NEM lehet szumitót végrehajtani?

• 7. ábra



A fehér golyók mögötti mező nem üres.

A fekete golyók nem szomszédosak a fehérekkel.

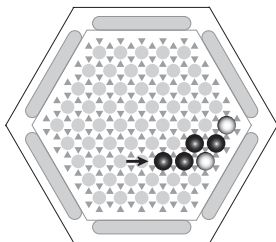
A fekete golyók nincsenek egy vonalban a fehérekkel.

Egy legalább 3 golyóból álló sor legyőzhetetlen védelmet jelent még ennél nagyobb számú golyó ellen is, mivel az ellenfél legfeljebb 3 golyóját mozgathatja egy lépésben. Egy ilyen formációt csak egy másik irányból támadva lehet megtörni.

A GOLYÓK KILÖKÉSE

A tábla szélén álló golyók szumitóval kilökhethők a tábláról.

• 8. ábra



A fekete kilökheti a fehér golyót.

GYŐZELMI FELTÉTEL

A játékot az nyeri, aki elsőként kilöki a pályáról ellenfele 6 golyóját.

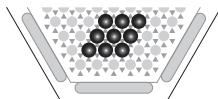
JÁTÉK IDŐRE

Az Abalone-t időre is játszhatjuk. Ekkor mindkét játékosnak előre meghatározott idő áll rendelkezésére, hogy megtegye az összes lépését (pl. 10-15 perc). Az Abalone versenyeken mindig időre játszanak.

TERMINOLÓGIA

Blokk: azonos színű golyók formációja, amelynek sorai 3-3 golyóból állnak, ezzel biztosítva a csoport stabilitását.

• 9. ábra



Det: egy magányos, a többitől elválasztott golyó az ellenél golyócsoportjának belsejében. Egy ilyen golyó pozíciós előnyt jelent birtokosának.

Egyensúly: ha a két szembenálló golyócsoport azonos méretű, így nem tudják eltolni egymást.

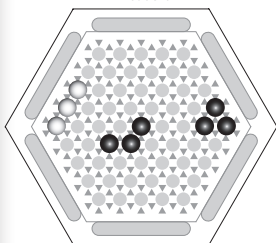
Egy vonalban alak: 3 azonos színű szomszédos golyó, amelyek egyvonalban állnak. Ez a 3 lehetséges golyóhármassza egyike.

Golyó: a játék alapeleme. Mindkét játékos 14 golyóval kezd.

Golyócsoport: azonos színű, egymással szomszédos golyók összessége.

Golyóhármassza: 3 azonos színű, szomszédos golyó. Állhatnak egy vonalban, ív és háromszög alakban.

• 10. ábra

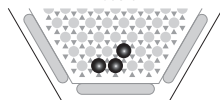


Golyópár: két szomszédos, egyszínű golyó.

Háromszög alak: 3 azonos színű szomszédos golyó, amelyek háromszög formában állnak. Ez a 3 lehetséges golyóhármassza egyike.

Ív: 3 szomszédos egyszínű golyó, amelyek kanyart formálnak. Ez a 3 lehetséges golyóhármassza egyike.

• 11. ábra



Magányos golyó: különálló golyó, amelynek nincs azonos színű szomszédja.

Oldalazó mozgás: a golyócsoport minden tagja ugyanazon irányba lép egy mezőt úgy, hogy az eredeti pozíciójukkal párhuzamos vonalba kerülnek.

Szumitó: az ellenfél golyóinak ellökése számbeli fölény esetén. 3 golyó ellök 1-et vagy 2-t. 2 golyó ellök 1-et.

Vonalban mozgás: a golyók egy vonalban, együtt mozognak egy szomszédos üres helyre.

© 1988/2016 – Michel Lalet & Laurent Lévi

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

YA12



Importálja:
GEMKER-GEMKLUB KFT.
1092 Budapest
Ráday u. 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu