# abalone®

Joc pentru 2 jucători

# REGULAMENT

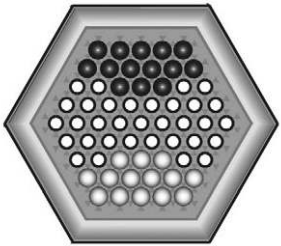
**OBIECTIVUL JOCULUI**

Fiecare jucător încearcă să fie primul care reuşeşte să împingă şase bile ale adversarului în afara tablei de joc.

**PREGĂTIREA JOCULUI**

- Plasați bilele în pozițiile de start, după cum arată imaginea 1.
- Decideți prin tragere la sorți ce culoare îi revine fiecărui jucător.

Imaginea 1

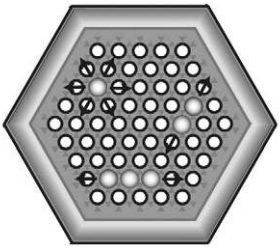


**DESFĂŞURAREA JOCULUI**

- Jucătorilor le vine rândul în mod alternativ. Întotdeauna începe jucătorul cu bilele negre.
- Într-un tur, jucătorul poate executa o singură „mişcare" – mutarea bilelor proprii.
- O mişcare constă în mutarea bilei până la cea mai apropiată adâncitură – şi nu mai departe.
- Bilele pot fi mutate în una dintre cele şase direcții posibile.
- O mişcare poate fi executată doar în cazul în care adâncitura învecinată este liberă.
- O mişcare poate consta în mutarea a una, două sau trei bile. Dacă se mută două sau trei bile simultan, acestea trebuie mutate în aceeaşi direcție.
- Într-un tur se pot muta maxim trei bile de aceeaşi culoare.
- Un şir mai lung de bile poate fi „desfăcut" prin mutarea a una, două sau trei bile de aceeaşi culoare.

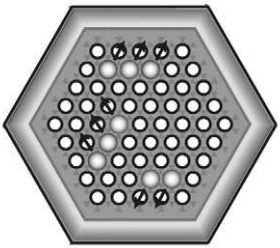
Există două tipuri de mişcări:

Imaginea 2



Mişcare în linie dreaptă:
Bilele se mută drept înainte în adâncitura cea mai apropiată.

Imaginea 3



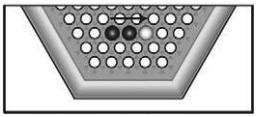
Mişcare laterală:
Bilele se mută lateral în adâncitura cea mai apropiată.

- După ce o mişcare a fost executată, aceasta nu mai poate fi modificată.

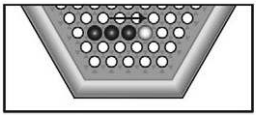
**SUMITO**

Puteți împinge bilele adversarului dvs., dacă creați întâi o poziție „Sumito". „Sumito" este o poziție de atac în care numărul bilelor dvs. este mai mare decât cel al bilelor adversarului dvs. Există trei tipuri de Sumito, după cum arată imaginile următoare. În toate exemplele următoare negrul este mai puternic decât albul:

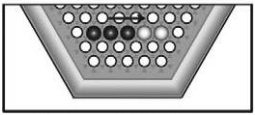
Imaginea 4



Sumito „2 cu 1"



Sumito „3 cu 1"



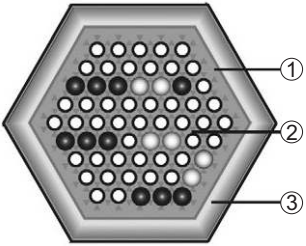
Sumito „3 cu 2"

Dacă ați creat o poziție Sumito, puteți împinge bilele adversarului dvs. doar în modul următor:

- Printr-o mişcare în linie dreaptă.

- Doar dacă bilele negre şi albe se află în adâncituri învecinate şi dacă în spatele bilei/bilelor atacate există o adâncitură liberă.

Imaginea 5
În acest caz, nu poate avea loc un atac Sumito. Negrul nu poate împinge albul, deoarece:




①aici nu există o adâncitură liberă în spatele şirului alb.
②aici există o adâncitură liberă între şirul negru şi cel alb.
③aici bilele nu se află într-o linie dreaptă.

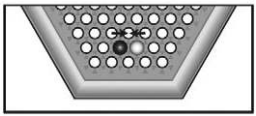
Chiar dacă este posibil un atac Sumito, acesta nu trebuie executat neapărat. Jucătorul decide dacă vrea să atace sau nu.

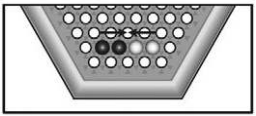
**PAT**

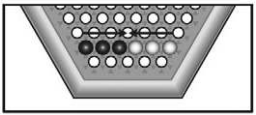
Într-o situație Pat numărul bilelor celor doi jucători este egal: niciun jucător nu este în avantaj.

Există trei tipuri de situații Pat:

Imaginea 6


Pat „1 cu 1”

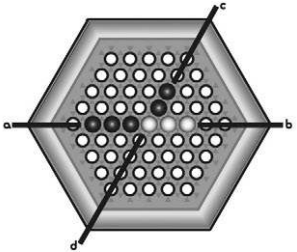

Pat „2 cu 2”


Pat „3 cu 3”

Dacă un jucător a adunat într-un şir mai mult de trei bile, bilele în plus nu se numără: o situație „4 cu 3”, de exemplu, corespunde unei situații Pat „3 cu 3”.

Pentru a rezolva o situație Pat, unul dintre jucători trebuie să inițieze un atac printr-o altă linie dreaptă (la un alt unghi).

Imaginea 7

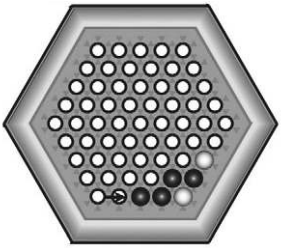



În acest exemplu, bilele de pe linia a-b se află într-o situație Pat şi niciun şir nu poate să împingă pe celălalt. Pentru a rezolva situația Pat, negrul poate ataca prin linia c-d.

**ÎMPINGEREA ÎN AFARA TABLEI**

O bilă este scoasă din joc dacă este împinsă pe marginea tablei, în afara câmpului de joc.

Imaginea 8



Şirul negru poate să împingă bila albă în afara tablei.

**CINE CÂŞTIGĂ?**

Câştigă primul jucător care reuşeşte să împingă şase dintre bilele adversarului său în afara tablei.

**CONTRA CRONOMETRU**

Ca şi în şah, se poate acorda o anumită perioadă de timp fiecărui jucător, de exemplu 10 sau 15 minute. La concursurile oficiale de Abalone întotdeauna aşa se procedează.

abalonegames.com

Alle Rechte vorbehalten. Patent N° DM/012362
® Abalone ist ein registriertes Warenzeichen von Abalone s.a.
© Abalone s.a. - Domaine De Longue Plaine, 37250 Sorigny France
℗ Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
Autoren: Laurent Lévi & Michel Lalet.

Schmidt