

## Spielregeln

### ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, als Erster sechs Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu schieben.

### VORBEREITUNG

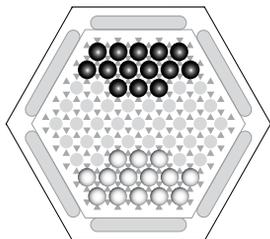
Die Kugeln werden auf dem Spielbrett aufgebaut, wie in der Abbildung dargestellt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe.

Es beginnt generell Schwarz.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

• Abbildung 1



### DER SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, darf nur eine einzige Aktion ausführen.

Diese Aktion kann sein:

- eine Bewegung oder
- ein „Sumito“, also das Verschieben gegnerischer Kugeln.

### BEWEGUNG

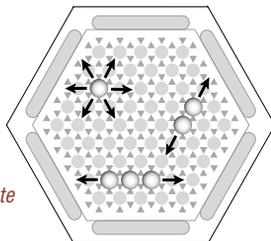
Unter einer Bewegung versteht man das Verschieben eigener Kugeln um genau eine Mulde. Die Kugeln können auf dem Spielbrett in eine der sechs möglichen Richtungen bewegt werden. Eine Bewegung kann eine, zwei oder drei Kugeln umfassen.

- Eine Bewegung in eine bestimmte Richtung darf nur ausgeführt werden, wenn die angrenzende Mulde frei ist.
- Wenn zwei oder drei Kugeln gleichzeitig bewegt werden, müssen alle zusammen als Gruppe in die gleiche Richtung geschoben werden.

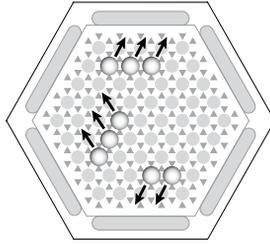
Es gibt zwei verschiedene Arten von Bewegung:

• Abbildung 2

*Eine Bewegung in gerader Linie:  
Die Kugeln werden als Gruppe bewegt und zusammen in die nächste freie Mulde geschoben.*



• Abbildung 3



Eine Bewegung zur Seite (pfeilartige Bewegung): Die Kugeln werden seitlich in die nächste Mulde geschoben, ohne ihre Anordnung zu verändern.

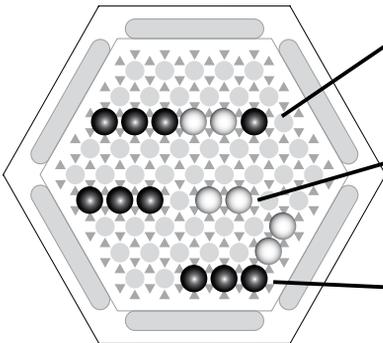
## SUMITO : GEGNERISCHE KUGELN VERSCHIEBEN

Kugeln des Gegners kann ein Spieler wegschieben, wenn er sich in einer Position der zahlenmäßigen Überlegenheit befindet. Haben beide Spieler dieselbe Anzahl an Kugeln, ist ein Sumito nicht möglich. Ein Sumito ist lediglich bei einer Bewegung in gerader Linie möglich.

Außerdem ist ein Verschieben gegnerischer Kugeln nur erlaubt, wenn sich hinter den verschobenen Kugeln ein freies Feld oder der Spielbrettrand befindet.

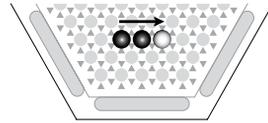
Beispiele für nicht erlaubte Sumitos:

• Abbildung 4



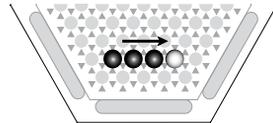
Es gibt lediglich drei Möglichkeiten für einen Sumito:

• Abbildung 5



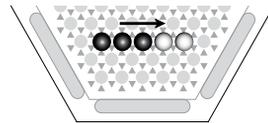
Sumito von 2 Kugeln gegen 1

• Abbildung 6



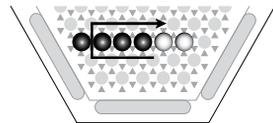
Sumito von 3 Kugeln gegen 1

• Abbildung 7



Sumito von 3 Kugeln gegen 2

• Abbildung 7bis



Sumito von 4 Kugeln gegen 2.  
Die vierte schwarze Kugel wird nicht bewegt.

1) Hinter den weißen Kugeln ist keine freie Mulde.

2) Die schwarzen Kugeln liegen nicht direkt neben den weißen Kugeln.

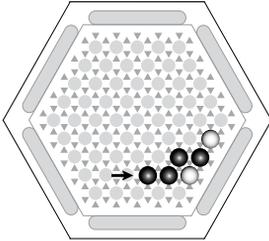
3) Die schwarzen Kugeln befinden sich nicht in derselben Reihe wie die weißen Kugeln.

Drei Kugeln in einer Reihe bilden einen vollständigen Schutz, selbst gegen eine zahlenmäßige Überlegenheit des Gegners, denn jeder Spieler kann in seinem Zug höchstens drei eigene Kugeln bewegen! Er muss dann also eine Möglichkeit finden, die Anordnung an einer anderen Achse zu durchbrechen.

## HINAUSSCHIEBEN

Eine Kugel ist aus dem Spiel, wenn sie durch einen Sumito vom Spielbrett geschoben wird.

• Abbildung 8



Schwarz kann Weiß vom Brett schieben.

- Ein Spieler kann drei Kugeln seiner eigenen Farbe verwenden, um zwei gegnerische Kugeln unterschiedlicher Farben zu verschieben.
- Jeder Spieler sammelt die Kugeln, die er vom Spielbrett geschoben hat, vor sich. Um zu gewinnen, muss ein Spieler sechs gegnerische Kugeln vom Brett geschoben haben; dabei ist deren Farbe unerheblich.

Sumito von 3  
Kugeln gegen 2

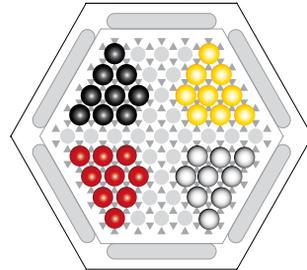


## TEAMSPIEL MIT 4 SPIELERN

Es werden neun Kugeln in vier verschiedenen Farben verwendet. Es gelten die Grundregeln des Abalone-Spiels für drei – mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

• Abbildung 10

Spieler 1  
Team A



Spieler 1  
Team B

Spieler 2  
Team B

Spieler 2  
Team A

## SIEGBEDINGUNG

Wer zuerst sechs gegnerische Kugeln vom Brett geschoben hat, gewinnt die Partie.

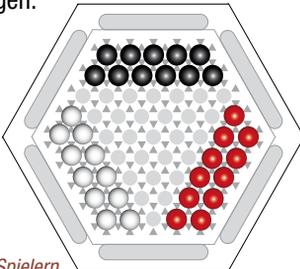
## PARTIE MIT ZEITBEGRENZUNG

Man kann mit einer zeitlichen Begrenzung für jeden Spieler spielen – beispielsweise mit jeweils 10 oder 15 Minuten. Bei Turnieren und Wettbewerben wird generell eine Zeitbegrenzung festgelegt.

## PARTIE ZU DRITT

Bei einer Partie zu dritt werden drei verschiedene Farben verwendet. Es gelten die Grundregeln des Abalone-Spiels für zwei – mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

• Abbildung 9

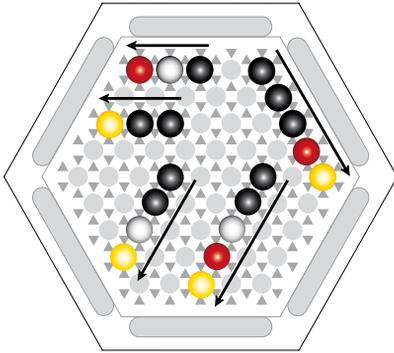


Spielaufbau bei drei Spielern

- Jeder Spieler hat elf Kugeln, die aufgebaut werden, wie auf der Abbildung zu sehen.

- Jeder Spieler hat neun Kugeln, die aufgebaut werden, wie auf der Abbildung zu sehen.
- Die einander gegenüber sitzenden Spieler bilden ein Team.
- Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe.
- Jeder Spieler kann die Kugeln seines Partners während seines Zugs nutzen, solange die erste bewegte Kugel (welche die anderen schiebt) seine eigene Farbe hat.
- Das erste Team, das sechs gegnerische Kugeln vom Brett geschoben hat, gewinnt die Partie; dabei ist die Farbe der gegnerischen Kugeln unerheblich.

• Abbildung 11

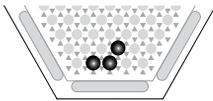


Beispiele für Sumitos

## GLOSSAR

**Bogen:** Gruppe aus drei benachbarten Kugeln derselben Farbe, die einen Bogen bilden. Die Abbildung unten zeigt eine von drei möglichen dreigliedrigen Formen.

• Abbildung 12

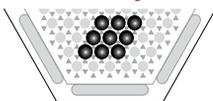


**Kugel:** Das Basiselement einer Gruppe. Jeder Spieler beginnt die Partie mit 14 Kugeln.

**Zweigliedrig:** Eine Gruppe aus zwei zusammenhängenden Kugeln derselben Farbe (siehe auch „eingliedrig“, „dreigliedrig“, „viegliedrig“).

**Block:** Eine Gruppe aus Kugeln derselben Farbe, die aus Reihen mit je drei Kugeln besteht, so dass die Stabilität der Gruppe gesichert ist.

• Abbildung 13



**Pfeilartige Bewegung:** Bewegung, bei der zwei oder drei Kugeln gleichzeitig auf eine Reihe verschoben werden, die parallel zu ihrer Startreihe verläuft.

**Bewegung in einer Reihe:** Eine Bewegung, bei der zwei oder drei Kugeln gleichzeitig entlang der Achse verschoben werden, an der sie ausgerichtet sind.

**Det:** Eine vereinzelt (eingliedrige) Kugel in der Mitte einer gegnerischen Gruppe. Sie stellt einen Vorteil für den Spieler dar, der sie dort zurückgelassen hat.

**Panzer:** Eine Gruppe aus drei zusammenhängenden Kugeln derselben Farbe, die ein Dreieck bilden. Dies ist eine der drei möglichen dreigliedrigen Formen.

**Lanze:** Eine Gruppe aus drei zusammenhängenden Kugeln derselben Farbe, die eine Reihe bilden. Dies ist eine der drei möglichen dreigliedrigen Formen.

**Eingliedrig:** Eine vereinzelt Kugel, die keine Verbindung zu anderen Kugeln derselben Farbe hat (siehe auch „zweigliedrig“, „dreigliedrig“, „viegliedrig“).

**Pac:** Eine ausgeglichene Situation zwischen zwei verschiedenfarbigen Gruppen derselben Stärke in einer Reihe: 3 gegen 3, 2 gegen 2, usw.

## VARIANTE

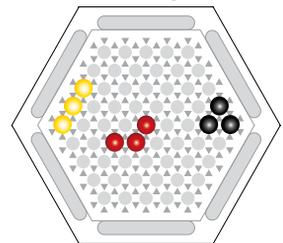
Die Spieler eines Teams sind nacheinander an der Reihe. Jedes Team spielt also zweimal in Folge. Dadurch ergeben sich ganz neue taktische Möglichkeiten!

**Vielgliedrig:** Eine Gruppe zusammenhängender Kugeln derselben Farbe, unabhängig von deren Anzahl oder Anordnung.

**Sumito:** Position zahlenmäßiger Überlegenheit zwischen zwei gegnerischen Kugelreihen – 3 gegen 2, 3 gegen 1 oder 2 gegen 1.

**Dreigliedrig:** Eine Gruppe aus drei zusammenhängenden Kugeln, die in einer Reihe angeordnet sein können, aber nicht müssen. Die Dreigliedrigkeit kann drei verschiedene Formen annehmen: Lanze, Bogen oder Panzer (siehe dort).

• Abbildung 14



© 1988/2011 – Michel Lalet & Laurent Lévy