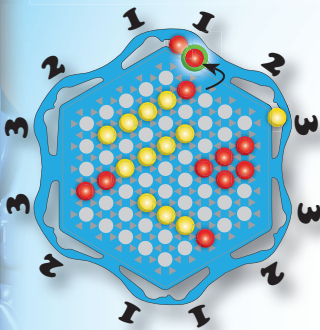


In jede Vertiefung kann sich nur eine einzige Kugel befinden.

Wenn sie bereits belegt ist, wie im Beispiel unten, bringt die zweite Kugel (grün umrahmt) keine Punkte ein.



Wenn eine eigene Kugel in Richtung eines bereits (von einer eigenen oder gegnerischen Kugel) belegten Vertiefung vom Brett geschoben wird, hat der Spieler zwei Möglichkeiten:

- Er kann die Kugel wieder an sich **nehmen** und auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielbrett setzen. In diesem Fall darf er keinen anderen Spielzug mehr machen, da das neue Einsetzen der Kugel den normalen Spielzug (Bewegung oder Schieben) ersetzt.

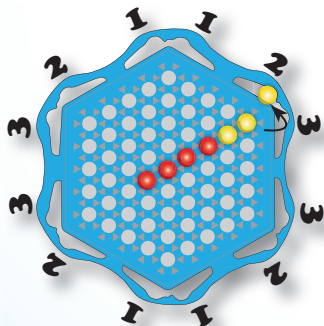
- Oder er nimmt die Kugel aus dem Spiel; sie kann dann weder auf das Spielbrett zurückkehren noch Punkte einbringen. Dann macht der Spieler seinen normalen Zug (Bewegung oder Schieben).

SPIELLENDE

Die Partie endet sofort, sobald ein Spieler mindestens 6 Punkte hat.

ANMERKUNG ZUM SPIELBRETT

Eine Kugel, die auf einer der beiden Hauptdiagonalen verschoben wird, kann grundsätzlich zwei Ziele erreichen. Doch das Spielbrett ist so konstruiert, dass die Kugel immer automatisch zu dem Ziel rollt, das weniger Punkte einbringt.



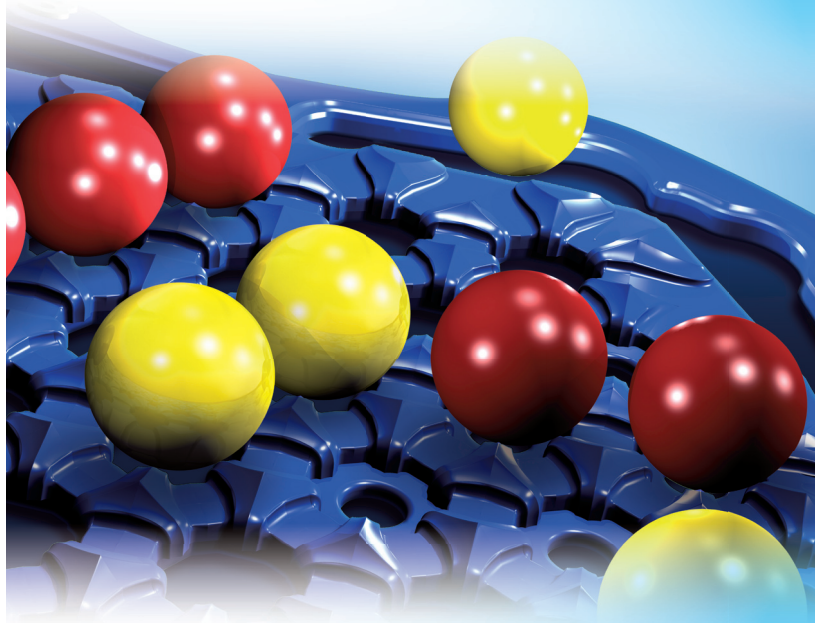
© 2011 - Michel Lalet & Laurent Lévi

Dieses Spiel wird von
abalone s.a.r.l.
herausgegeben
abalone@asmodee.com

Im Vertrieb von
Schmidt

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

offboard



Spielregeln

MATERIAL

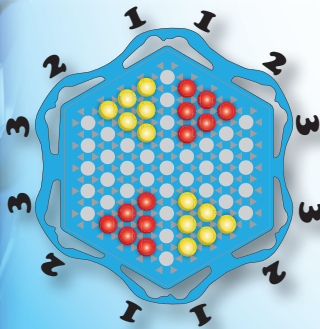
Ein Spielbrett und 12 Kugeln pro Spieler.

ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der als Erster 6 Punkte gesammelt hat, gewinnt die Partie. Dazu muss er gegnerische Kugeln auf die Punktefelder schieben. Wieviel Punkte die Kugel einbringt (1, 2 oder 3), ist neben ihr angegeben.

SPIELBRETT UND STARTAUFGSTELLUNG

Kugeln, die sich auf dem Spielbrett befinden, sind „aktiv“. Sie können immer bewegt werden. Kugeln, die auf Punktefelder geschoben worden sind, werden als „passiv“ bezeichnet und bleiben dort bis zum Ende der Partie liegen. Zu Beginn der Partie werden die Kugeln immer gemäß der folgenden Startaufstellung auf dem Spielbrett platziert.



Startaufstellung

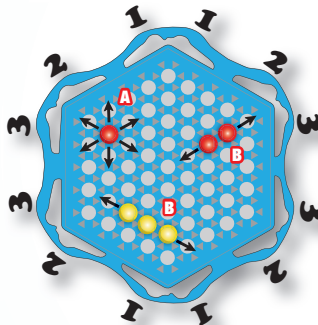
SPIELABLAUF

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Rot beginnt immer. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

BEWEGUNG

Wer an der Reihe ist, kann mit einem Zug eine oder mehrere Kugeln bewegen:

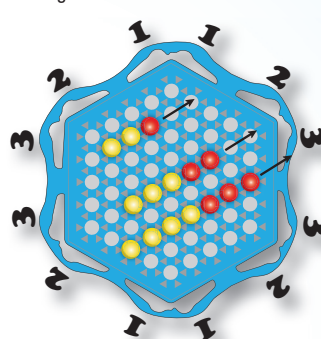
A) Eine einzelne Kugel auf ein beliebiges, freies Nachbarfeld.



B) Zwei, drei, vier, fünf oder mehr Kugeln: zusammen um ein Feld vorwärts oder rückwärts in der Reihe, die sie bilden. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Kugeln, die gemeinsam bewegt werden dürfen, sofern:

- die Kugeln sich alle in einer geraden Linie befinden,
- hinter der Gruppe, die man bewegt, ein freies Feld ist,

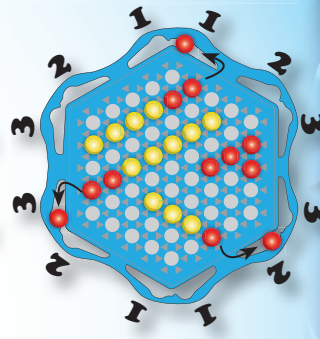
- sich innerhalb der Gruppe keine gegnerischen Kugeln befinden,
- die Bewegung nicht dazu führt, dass eine eigene Kugel vom Brett geschoben wird.



DEN GEGNER VERSCHIEBEN

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und eine Gruppe seiner Kugeln direkten Kontakt mit einer einzelnen gegnerischen Kugel oder **kleineren Gruppe** gegnerischer Kugeln hat, darf er diese verschieben. Dies ist nicht verpflichtend. Damit ein oder mehrere gegnerische Kugeln verschoben werden können, muss sich hinter ihnen ein freies Feld befinden, auf das sie geschoben werden können.

Punkte gibt es nur, wenn man gegnerische Kugeln auf die Punktefelder schiebt! Es ist nicht möglich, eigene Kugeln dorthin zu schieben.



Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an Kugeln, die geschoben werden können – von der Länge des Spielbretts abgesehen.

SIEGBEDINGUNGEN

Wer als Erster mindestens 6 Punkte gesammelt hat, gewinnt die Partie. Die gegnerischen Kugeln, die vom Brett geschoben werden, fallen in die Vertiefungen am Spielfeldrand. Diese zeigen dann an, wie viele Punkte die Kugel einbringt. Eine vom Spielbrett geschobene Kugel rollt und bleibt dann in einer Vertiefung liegen.

In diesem Augenblick ist die Kugel die Anzahl an Punkten wert, die da neben angegeben ist: 1, 2 oder 3 Punkte.