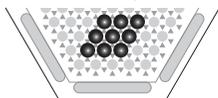


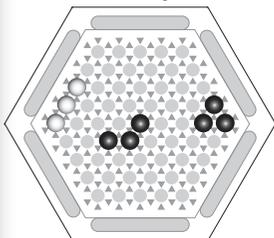
Block: Die Form der Kugeln stellt die absolute Verteidigung dar. Sie besteht aus drei mal drei Kugeln einer Farbe und kann nicht durchbrochen werden.

• Abbildung 10



Dreigliedrig: Eine Gruppe von drei Kugeln. Diese können in verschiedenen Formen zusammenhängen: Als Bogen, Lanze oder Panzer (siehe auch den jeweiligen Begriff).

• Abbildung 11



Det: Eine einzelne Kugel, die von gegnerischen Kugeln eingekreist ist. Eine solche Kugel ist von Vorteil für den Spieler, der diese so aufgibt.

Eingliedrig: Eine einzelne Kugel, ohne Verbindung zu anderen Kugeln dieser Farbe.

Kugel: Bildet die Basis einer Gruppe. Zu Spielbeginn hat jeder Spieler 14 Kugeln in einer Gruppe angeordnet.

Lanze: Drei zusammenhängende Kugeln derselben Farbe in einer Reihe angeordnet.

Pac: Es liegen von beiden Farben gleich viele Kugeln in einer Reihe: drei schwarze und drei weiße Kugeln oder zwei und zwei Kugeln oder eine und eine Kugel.

Panzer: Drei zusammenhängende Kugeln einer Farbe bilden ein Dreieck.

Pfeilartige Bewegung: Dabei werden zwei oder drei Kugeln einer Farbe gleichzeitig parallel zu ihrem Ausgangspunkt verschoben.

Sumito: Überlegenheit der Kugeln einer Farbe gegenüber der Kugeln der anderen Farbe. Drei Kugeln gegen zwei, drei Kugeln gegen eine oder zwei Kugeln gegen eine.

Vielgliedrig: Zusammenhängende Kugeln derselben Farbe unabhängig der Anzahl oder ihrer Anordnung auf dem Spielbrett.

Zweigliedrig: Zwei zusammenhängende Kugeln einer Farbe.

© 1988/2016 – Michel Lalet & Laurent Lévi

Ein Spiel von
abalone s.a.r.l.
abalone@asmodee.com

und vertrieben durch



Asmodee
Friedrichstr. 47
45128 Essen
www.asmodee.com

Abalone®

Spielregeln

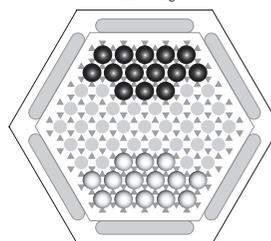
ZIEL DES SPIELS

Schieben Sie als Erster sechs Kugeln Ihres Gegners vom Spielbrett.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die Kugeln werden, wie in der Abbildung unten angezeigt, auf dem Spielbrett platziert. Der Spieler mit den schwarzen Kugeln beginnt das Spiel. Anschließend sind die Spieler abwechselnd an der Reihe.

• Abbildung 1



SPIELABLAUF

In seinem Zug muss der Spieler eine der beiden folgenden Aktionen ausführen. Diese können sein:

- eine Bewegung
- ein „Sumito“ (Schieben des Gegners)

BEWEGUNG

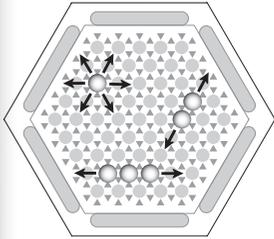
Entweder eine, zwei oder drei Kugeln dürfen auf dem Spielbrett, wie folgt, in eine der sechs Richtungen bewegt werden:

- Eine Kugel darf auf ein freies Nachbarfeld geschoben werden.
- Zwei oder drei aneinander angrenzende Kugeln können als Gruppe bewegt werden. Sie werden dann zusammen in dieselbe Richtung verschoben.

WICHTIG: Jede Kugel darf immer nur um ein Feld bewegt werden.

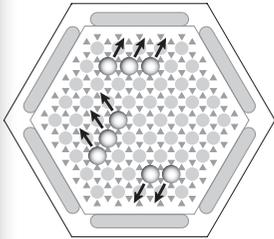
Es gibt zwei verschiedene Bewegungsarten:

• **Abbildung 2**



In gerader Linie bewegen: Die Kugel(n) wird/werden gemeinsam auf das jeweils benachbarte Feld geschoben.

• **Abbildung 3**



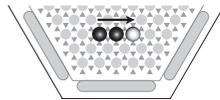
Seitwärtsbewegung: Dabei werden die Kugeln zur Seite bewegt, ohne ihre generelle Anordnung zu verändern.

SUMITO: SCHIEBEN DES GEGNERS

Das Schieben von gegnerischen Kugeln darf nur dann vorgenommen werden, wenn der Spieler mehr eigene als gegnerische Kugeln bewegt. Sobald beide Spieler die gleiche Anzahl von Kugeln haben, ist ein Sumito nicht möglich.

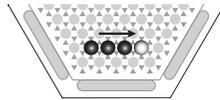
Die Bewegungsrichtung eines Sumitos ist immer in gerader Richtung. Weiter muss sich hinter der gegnerischen Kugel ein freies Feld oder der Spielfeldrand befinden. Folgende Sumito-Bewegungen sind möglich:

• **Abbildung 4**



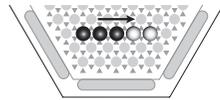
Sumito von zwei Kugeln gegen eine.

• **Abbildung 5**



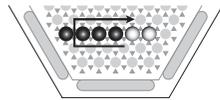
Sumito von drei Kugeln gegen eine.

• **Abbildung 6**



Sumito von drei Kugeln gegen zwei.

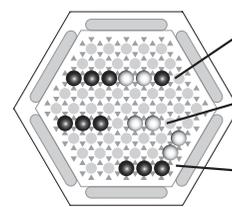
• **Abbildung 6bis**



Sumito von vier Kugeln gegen zwei.
Die vierte schwarze Kugel wird nicht bewegt.

Beispiele, bei denen ein Sumito nicht möglich ist:

• **Abbildung 7**



Kein freies Feld hinter den weißen Kugeln.

Freies Feld zwischen schwarzen und weißen Kugeln.

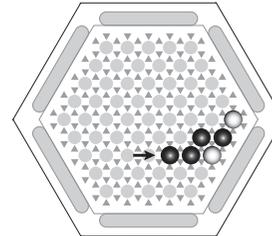
Die weißen Kugeln liegen nicht in gerader Schieberichtung der schwarzen Kugeln.

Ein Spieler darf in seinem Zug maximal drei zusammenhängende Kugeln seiner Farbe bewegen, daher ist eine Reihe aus drei Kugeln eine uneingeschränkte Verteidigung.

KUGELN HINAUSSCHIEBEN

Wird eine Kugel infolge eines Sumitos über den Spielfeldrand hinausbewegt, gilt diese als hinausgeschoben.

• **Abbildung 8**



Schwarz kann Weiß hinauschieben.

SIEGBEDINGUNG

Der Spieler, der als Erster sechs gegnerische Kugeln über den Spielfeldrand hinausgeschoben hat, gewinnt das Spiel.

SPIEL MIT ZEITBEGRENZUNG

Um einen schnelleren Spielverlauf zu generieren, kann ein Spiel auf eine bestimmte Zeitdauer festgelegt werden, wie beispielsweise 10 oder 15 Minuten. Dies wird bei offiziellen Turnieren stets genutzt.

GLOSSAR

Bewegung in einer Reihe: Bei dieser Bewegung werden zwei oder drei Kugeln zusammenhängend entlang in einer Reihe verschoben.

Bogen: Dabei bilden drei zusammenhängende Kugeln die Form eines Bogens. Siehe Abbildung 9.

• **Abbildung 9**

