

abalone

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs

REGLE DU JEU

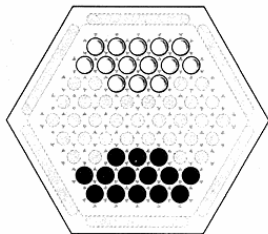
BUT

Être le premier à éjecter 6 boules adverses hors de l'hexagone, boule après boule.

MISE EN PLACE

- Placez les boules dans leur position de départ comme montré schéma 1.
- Choisissez votre couleur.

Schéma 1

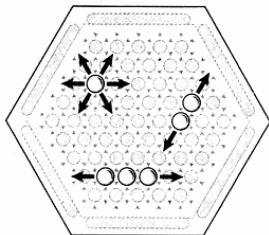


LE JEU

- Chaque joueur déplace 1, 2, ou 3 de ses boules à chaque tour. Noir commence toujours la partie.
- Vous ne pouvez faire qu'un Mouvement à chaque tour.
- Un Mouvement consiste à déplacer une ou plusieurs boules vers un ou plusieurs espaces libres.
- Vous pouvez déplacer vos boules dans chacune des 6 directions de l'hexagone de jeu.
- Vous pouvez déplacer dans un seul Mouvement 1, 2, ou 3 boules. Si 2 ou 3 boules sont déplacées en même temps, elles doivent être bougées dans la même direction.
- Vous ne pouvez pas déplacer plus de trois boules de votre couleur pendant le même tour de jeu.
- Vous pouvez briser un alignement comprenant plus de trois boules en choisissant 1, 2, ou 3 boules de la même couleur de cet alignement et en les déplaçant.

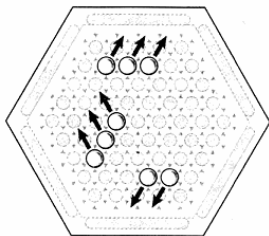
- Il existe deux types de Mouvements :

Schéma 2



Le Mouvement "en ligne" :
Les boules progressent ensemble d'un espace à la fois.

Schéma 3



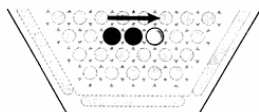
Le Mouvement "en flèche" :
Les boules progressent latéralement, sans modifier l'alignement.

- Une fois effectué, un Mouvement ne peut plus être changé.

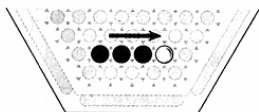
SUMITO : PUSSEE SUR L'ADVERSAIRE

Vous pouvez pousser les boules de votre adversaire lorsque vous vous trouvez en position de "Sumito", c'est à dire de supériorité numérique. Il existe trois types de Sumitos. Chacun d'entre eux est expliqué schéma 4 ci-dessous : Noir a l'avantage sur Blanc.

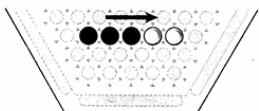
Schéma 4



"Sumito" de 2 sur 1



"Sumito" de 3 sur 1



"Sumito" de 3 sur 2

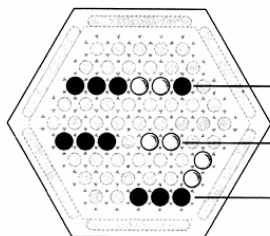
Lorsque vous vous trouvez en position de Sumito, vous ne pouvez pousser les boules de votre adversaire :

- qu'en faisant un Mouvement "en ligne",
- que lorsque les boules noires et blanches sont en contact direct,

- que lorsqu'il y a un espace libre derrière la boule ou les 2 boules attaquées.

Schéma 5

Exemples de poussées impossibles.
Noir ne peut pas pousser Blanc car...



ici, il n'y a pas d'espace libre derrière le groupe blanc.

ici, le groupe noir n'est pas en contact direct avec le groupe blanc.

ici, les boules noires ne sont pas sur le même axe que les blanches.

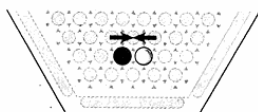
Un Mouvement de Sumito reste toujours optionnel. Vous n'êtes pas obligé de pousser votre adversaire si vous ne le désirez pas.

PAC : EGALITE DE FORCE

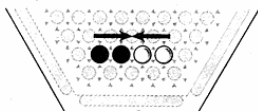
Il y a "Pac" lorsque les forces alignées s'annulent, rendant impossible toute prise d'avantage d'un des adversaires sur l'autre.

Il existe trois positions de Pac :

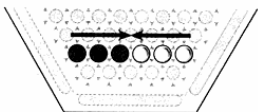
Schéma 6



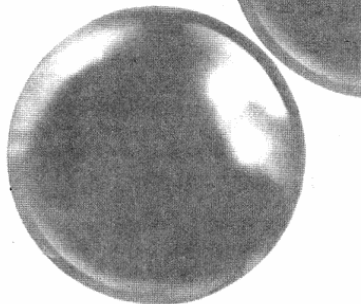
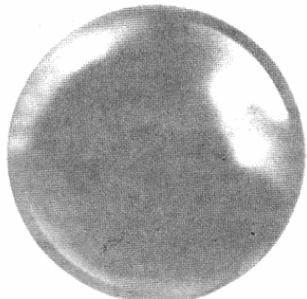
Pac "1 contre 1"



Pac "2 contre 2"



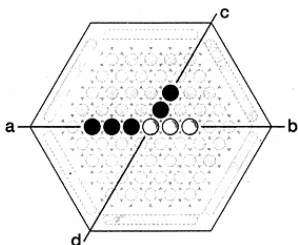
Pac "3 contre 3"



Lorsqu'un joueur a plus de trois boules en position de Pac, les boules supplémentaires ne sont pas prises en compte ; 4 contre 3 revient exactement au même que 3 contre 3 : un Pac.

Pour sortir de l'impasse, un joueur devra briser le Pac en tentant une attaque dans un axe différent.

Schéma 7

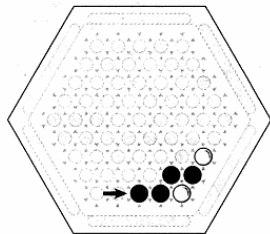


Dans cet exemple, les boules qui se trouvent sur l'axe a-b sont bloquées en Pac. La poussée est impossible. Le Pac peut être brisé par Noir sur l'axe c-d.

EJECTION DES BOULES : "BOULE EJECT"

Une boule est "Eject" lorsqu'elle a été poussée hors de l'hexagone. Voir schéma 8.

Schéma 8



Noir peut éjecter Blanc

LE GAGNANT

Si vous êtes le premier joueur à avoir éjecté 6 boules adverses, vous remportez la partie !

PARTIE EN TEMPS LIMITE

Il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité, par exemple 10 ou 15 minutes chacun. Les tournois et concours officiels sont toujours disputés en temps limité.



© 1997 Abalone S.A.

Tous droits réservés.

Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

40306 FR 12/97