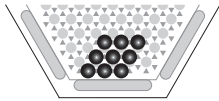


Abalone®

Spielregeln

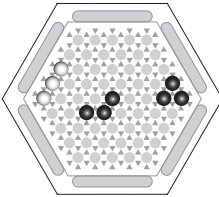
Block: Eine Gruppe aus Kugeln derselben Farbe, die aus Reihen mit je drei Kugeln besteht, so dass die Stabilität der Gruppe gesichert ist.

• Abbildung 10



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 11



Det: Eine vereinzelte (eingliedrige) Kugel in der Mitte einer gegnerischen Gruppe. Eine Det-Kugel ist ein Vorteil für den Spieler, der auf diese Weise eine Kugel aufgibt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

© 1988/2011 – Michel Lalet & Laurent Lévi

ZIEL DES SPIELS

Als Erster sechs gegnerische Kugeln vom Spielbrett schieben.

SPIELVORBEREITUNG

Die Kugeln werden aufgebaut, wie in der Abbildung unten vorgegeben.
Jeder Spieler wählt eine Farbe.
Schwarz beginnt immer die Partie.
Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, kann nur eine einzige Aktion ausführen. Sein Zug kann bestehen aus:

- einer Bewegung
- oder einem „Sumito“ (Schieben des Gegners).

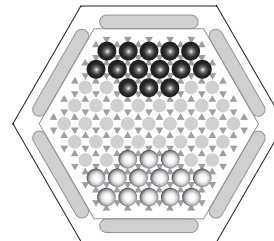
BEWEGUNG

Jede Kugel kann immer nur um ein Feld bewegt werden.

1, 2 oder 3 Kugeln können auf dem sechseckigen Spielbrett nach folgenden Regeln in jede der sechs Richtungen bewegt werden:

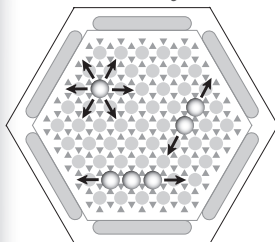
- 1 Kugel kann auf ein freies Nachbarfeld geschoben werden.
- 2 oder 3 benachbarte, in einer Reihe befindliche Kugeln können als Gruppe bewegt werden. Sie müssen alle zusammen in dieselbe Richtung geschoben werden.

• Abbildung 1



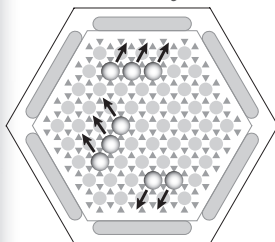
Es gibt zwei verschiedene Bewegungsarten:

• Abbildung 2



In gerader Linie bewegen: Die Kugeln werden zusammen auf ein benachbartes, freies Feld geschoben.

• Abbildung 3



Seitwärtsbewegung: Die Kugeln werden ein Feld zur Seite bewegt, ohne ihre Anordnung zu verändern.

SUMITO: DEN GEGNER SCHIEBEN

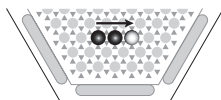
Die gegnerischen Kugeln können verschoben werden, wenn der Spieler mehr eigene als fremde Kugeln bewegt. Wenn beide Spieler dieselbe Anzahl an Kugeln haben, ist ein Sumito nicht möglich.

Ein Sumito ist nur bei einer Bewegung in gerader Linie erlaubt.

Ein Sumito ist nur möglich, wenn sich hinter jeder gegnerischen Kugel ein freies Feld oder der Spielfeldrand befindet.

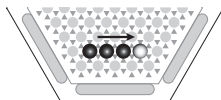
Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten für einen Sumito:

• Abbildung 4



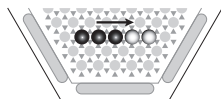
Sumito von 2 Kugeln gegen 1.

• Abbildung 5



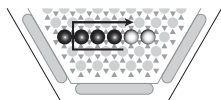
Sumito von 3 Kugeln gegen 1.

• Abbildung 6



Sumito von 3 Kugeln gegen 2.

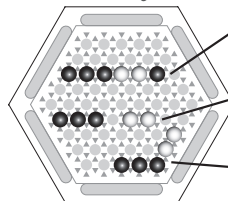
• Abbildung 6b



Sumito von 4 Kugeln gegen 2.
The 4th black marble doesn't move.

Beispiele, bei denen ein Sumito nicht möglich ist:

• Abbildung 7



Hinter den weißen Kugeln ist kein freies Feld.

Die schwarzen Kugeln haben keinen Kontakt zu den weißen.

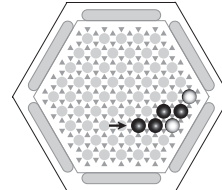
Die schwarzen Kugeln liegen nicht in derselben Reihe wie die weißen.

3 Kugeln in einer Reihe sind eine uneingeschränkte Verteidigung, da ein Spieler in seinem Zug maximal drei eigene zusammenhängende Kugeln bewegen darf. Der Gegner muss also eine andere Möglichkeit suchen, um diese Phalanx zu durchbrechen.

KUGELN HINAUSSCHIEBEN

Eine Kugel gilt als hinausgeschoben, wenn sie infolge eines Sumitos über den Spielfeldrand geschoben wird.

• Abbildung 8



Schwarz kann Weiß hinauschieben.

SIEGBEDINGUNGEN

Wer als Erster 6 gegnerische Kugeln über den Spielfeldrand hinausgeschoben hat, gewinnt die Partie.

PARTIE MIT ZEITBEGRENZUNG

Man kann für jeden Spieler eine begrenzte Spieldauer festlegen – beispielsweise jeweils 10 oder 15 Minuten. Bei offiziellen Wettkämpfen und Turnieren wird stets mit Zeitbegrenzung gespielt.

GLOSSAR

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

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

• Abbildung 9

