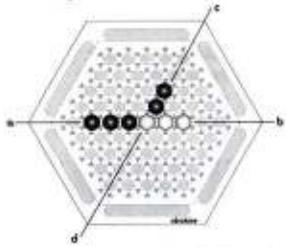


Hat ein Spieler mehr als drei Kugeln in einem PATT versammelt, so werden die überzähligen Kugeln nicht gezählt; ein 4 zu 3 zum Beispiel entspricht also einem 3 zu 3 PATT.

Um ein PATT aufzulösen, muß ein Spieler einen Angriff über eine andere Gerade starten (in einem anderen Winkel).

Abbildung 7

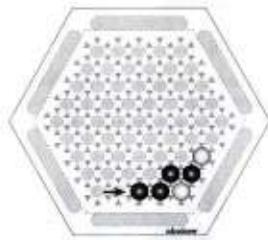


In diesem Beispiel sind die Kugeln auf der Linie a-b in einem PATT neutralisiert. Keiner kann den anderen wegschieben. Das PATT kann aber aufgelöst werden, wenn Schwarz entlang der Linie c-d angreift.

HINAUSSCHIEBEN

Eine Kugel ist aus dem Spiel, wenn sie aus dem Spielfeld hinaus auf den Rand geschoben wird.

Abbildung 8



Schwarz kann Weiß hinauschieben.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der Spieler, der zuerst sechs Kugeln des Gegners hinausgeschoben hat, gewinnt das Spiel!

DIE UHR STELLEN

Wie beim Schach kann jedem Spieler eine bestimmte Spielzeit zugeteilt werden, zum Beispiel 10 oder 15 Minuten. Offizielle Abalone-Wettkämpfe werden immer gegen die Uhr gespielt.

© 1997 - 2001 Abalone S.A.
Alle Rechte vorbehalten.
99, route de Versailles
91160 Champlan - France
Vertrieb in Deutschland durch
Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest.

abalonegames.com



abalone

Ein Spiel für 2 Spieler SPIELANLEITUNG

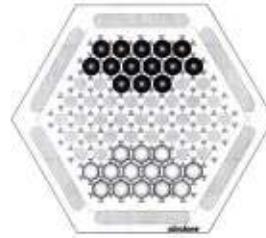
ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler sechs Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu schieben.

VORBEREITUNG

- Setzen Sie die Kugeln wie gezeigt in Ihre Startpositionen.
- Lösen Sie aus, welcher Spieler welche Farbe erhält.

Abbildung 1



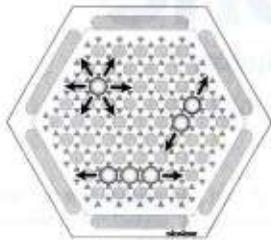
DER SPIELABLAUF

- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Schwarz fängt immer an.

- In ihrem Zug dürfen Sie nur eine „Bewegung“ vornehmen eigene Kugeln verschieben.
- Eine Bewegung beinhaltet die Entfernung bis zur nächsten Mulde - nicht mehr.
- Sie können eine Bewegung in eine der sechs möglichen Richtungen ausführen.
- Sie dürfen eine Bewegung nur ausführen, wenn die angrenzende Mulde frei ist.
- Eine „Bewegung“ kann eine, zwei oder drei Kugeln umfassen. Wenn Sie zwei oder drei Kugeln gleichzeitig bewegen, so müssen alle in die gleiche Richtung geschoben werden.
- In einem Zug dürfen nicht mehr als drei Kugeln einer Fabre bewegt werden.
- Sie dürfen eine vorhandene, längere Kugelreihe trennen, in dem Sie eine, zwei oder drei Kugeln einer Fabre bewegen.

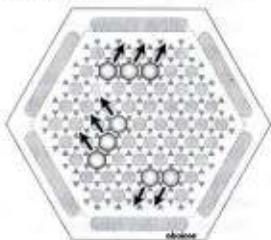
- Es gibt zwei Arten von Bewegungen:

Abbildung 2



Eine Bewegung in gerader Linie: Die Kugeln werden geradeaus in die nächste Mulde geschoben.

Abbildung 3



Eine Bewegung zur Seite: Die Kugeln werden seitlich in die nächsten Mulden geschoben.

- Ist eine Bewegung ausgeführt, kann sie nicht mehr verändert werden.

SUMITO

Sie können die Kugeln Ihres Gegners wegschieben, wenn Sie

zuerst eine „Sumito“-Position aufbauen können; ein „Sumito“ ist eine Angriffs-Position, in der die Anzahl Ihrer Kugeln höher ist als die Ihres Gegners. Es gibt drei Sumito-Arten, die in den folgenden Beispielen zu sehen sind. Schwarz ist immer stärker als Weiß:

Abbildung 4



Ein 2 zu 1 Sumito



Ein 3 zu 1 Sumito



Ein 3 zu 2 Sumito

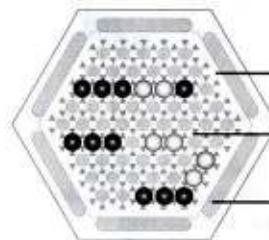
Wenn Sie eine Sumito-Position aufgebaut haben, so dürfen Sie die Kugeln Ihres Gegners nur verschieben

- durch eine Bewegung in gerader Linie,
- wenn sich schwarze und weiße Kugeln in direkt aneinander grenzenden Mulden befinden, und

- wenn sich hinter der oder den angegriffenen Kugeln eine freie Mulde befindet.

Abbildung 5

In diesem Beispiel ist kein Sumito-Angriff möglich. Schwarz kann Weiß nicht wegschieben, weil...



- hier hinter der weißen Gruppe keine freie Mulde ist;
- hier eine leere Mulde zwischen Schwarz und Weiß ist;
- hier die Kugeln nicht in einer geraden Linie liegen.

Auch wenn ein Sumito-Angriff möglich ist, muß er nicht ausgeführt werden. Der Spieler entscheidet, ob er angreifen will oder nicht.

PATT

In einer PATT-Situation ist die Anzahl der Kugeln beider Spieler gleich; es ist keinem Spieler möglich, einen Vorteil zu erlangen.

Es gibt drei Arten von PATT-Situationen:

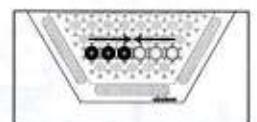
Abbildung 6



Ein 1 zu 1 PATT



Ein 2 zu 2 PATT



Ein 3 zu 3 PATT