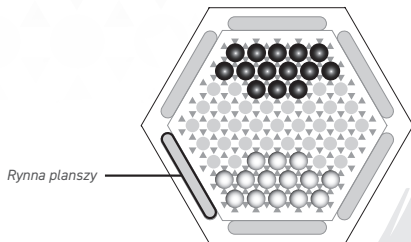


Abalone®

Zasady gry

● CEL GRY

Wypchnięcie jako pierwszy 6 kulek przeciwnika poza planszę (do rynny znajdującej się wokół planszy).



· Rysunek 1

● PRZYGOTOWANIE

Należy ustawić kulki na pozycjach startowych tak, jak pokazano na rysunku powyżej. Gracze wybierają kolory.

● PRZEBIEG TURU

Rozgrywkę rozpoczynają czarne kulki, następnie gracze rozgrywają swoje tury na zmianę. W swojej turze gracz może wykonać tylko 1 z 2 akcji: ruch albo przepchnięcie.

RUCH

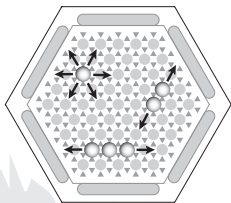
Gracz może jednocześnie przesunąć 1, 2 albo 3 kulki wedle poniższych zasad:

- Może przesunąć swoje kulki tylko o 1 pole.
- Może przesunąć je w dowolnym z 6 kierunków planszy.
- Gdy gracz przesuwa jednocześnie 2 albo 3 stykające się ze sobą i znajdujące się w 1 linii kulki, musi przesunąć je razem i w tym samym kierunku.

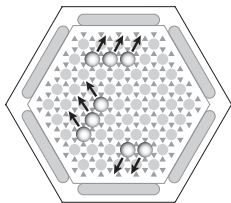
W grze występują 2 rodzaje ruchu:

Ruch po linii: kulki (pojedyncze albo w grupie 2 albo 3 kulek) przesuwają się w kierunku sąsiedniego wolnego pola.

Ruch boczny: grupa złożona z 2 albo 3 kulek przesuwana się o 1 pole w bok bez złamania swojego szyku.



• Rysunek 2

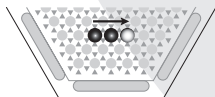


• Rysunek 3

SUMITO I PRZEPCHNIĘCIE KULEK PRZECIWNIKA

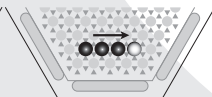
Gracz może przepchnąć kulki przeciwnika, jeśli jego kulki mają liczebną przewagę (sumito) nad kulkami przeciwnika, z którymi się stykają. Są tylko 3 możliwe kombinacje sumito:

Sumito 2 kulek
przeciwko 1.



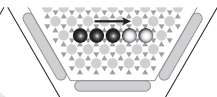
• Rysunek 4

Sumito 3 kulek
przeciwko 1.

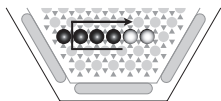


• Rysunek 5

Sumito 3 kulek
przeciwko 2.



• Rysunek 6



• Rysunek 7

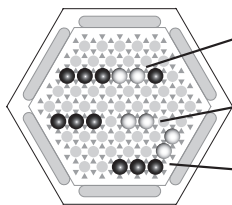
Uwaga! Ruch i przepchnięcie można wykonać maksymalnie 3 kulkami naraz. W przykładzie po lewej jest zatem sumito 3 kulek przeciwko 2. Czwarta czarna kulka nie bierze udziału w akcji.

Gracz może przepychać kulki przeciwnika wedle poniższych zasad:

- Kulki gracza i przeciwnika muszą znajdować się w tej samej linii.
- Kulki gracza muszą się stykać z kulkami przeciwnika.
- Za kulkami przeciwnika musi być wolne pole albo rynna planszy.

Uwaga! Przepchnięcie przeciwnika jest zawsze opcjonalne.

W poniższym przykładzie czarne kulki nie mogą przepchnąć białych kulek:



• Rysunek 8

1) Za białymi kulkami nie ma wolnego pola.

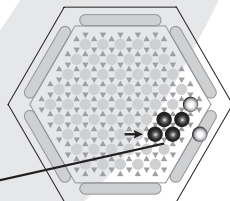
2) Czarne kulki nie stykają się z białymi kulkami.

3) Czarne i białe kulki nie tworzą 1 linii.

3 kulki ustawione w linii tworzą idealną obronę nawet przeciwko liczniejszej grupie przeciwnika, jako że gracz może przesunąć w 1 akcji maksymalnie 3 kulki! Przeciwnik musi zatem znaleźć sposób na przerwanie obronnego układu, atakując pod innym kątem.

● WYPCHNIĘCIE KULEK

Kulkę uważa się za wypchniętą, jeśli w wyniku przepchnięcia znalazła się poza krawędzią planszy.



Czarne kulki wypychają białą.

• Rysunek 9

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Wygrywa gracz, który jako pierwszy wypchnie poza planszę 6 kulek przeciwnika.

OGRANICZONY CZAS

Rozgrywki turniejowe prowadzone są w określonych ramach czasowych. Podczas rozgrywek prywatnych gracze także mogą wprowadzić ograniczenie do 10 albo 15 minut na gracza.

SŁOWNICZEK

- **Ruch boczny.** Ruch, w którym 2 albo 3 kulki przesuwają się razem na sąsiednią linię, równoległą do linii wyjściowej.
- **Ruch po linii.** Ruch, w którym 2 albo 3 kulki przesuwają się razem wzdłuż linii, którą tworzą.
- **Klincz.** Sytuacja równowagi sił, w której równe w swojej liczebności grupy kulek przeciwnych kolorów tworzą linię: 3 przeciwko 3, 2 przeciwko 2 itd.
- **Sumito.** Sytuacja liczebnej przewagi linii kulek jednego koloru wobec linii kulek drugiego koloru: 3 przeciwko 2, 3 przeciwko 1, 2 przeciwko 1.

WARIANT DLA MŁODSZYCH GRACZY

W rozgrywce z dziećmi można dostosować zasady w następujący sposób:

- Można wykonywać tylko ruchy po linii (bez ruchów bocznych).
- Gracz może przesunąć dowolną liczbę stykających się kulek, gdy wykonuje akcję ruchu albo przepchnięcia.
- Należy zignorować ograniczenia przepychania. 4 kulki mogą przepchnąć 1, 2 albo 3 kulki. 5 kulek może przepchnąć 1, 2, 3 albo 4 kulki itd.



© 1988/2024 – Michel Lalet i Laurent Lévi
Projekt okładki: Jean-Sébastien „Jess” Grinneiser
Abalone jest znakiem towarowym Asmodee Group
© Asmodee Group 2024. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl

rebel



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia