

The logo features the word "abalone" in a bold, lowercase, sans-serif font. To its right is a registered trademark symbol (®). Below "abalone" is a stylized right-pointing chevron symbol (>) followed by the word "GO" in a bold, uppercase, sans-serif font. The "GO" is rendered in a light gray color, while the chevron is black. The entire logo is centered within a large, thick, black circular brushstroke that is not fully closed, with a gap on the left side.

abalone®
>GO

Zasady gry
Правила гри

CEL GRY

Wypchniecie 6 kul przeciwnika poza planszę.

PRZYGOTOWANIE I PRZEBIEG GRY

Ustawcie kule na pozycjach startowych tak, jak pokazano na rysunku poniżej. Gracze wybierają kolory. Grę rozpoczynają czarne kule, następnie gracze rozgrywają swoje tury na zmianę.

W swojej turze gracz może wykonać tylko 1 akcję. Może to być:

- ruch,
- „sumito”(czyli przepchniecie kul przeciwnika).

RUCH

Gracz może poruszyć swoje kule tylko o 1 pole. Może poruszyć je w dowolnym z 6 kierunków planszy. Gracz może jednocześnie poruszyć 1, 2 albo 3 kule wedle poniższych zasad:

- 1 kula może przesunąć się na sąsiednie wolne pole.
- 2 albo 3 stykające się ze sobą i znajdujące się w jednej linii kule mogą poruszyć się jako grupa.

Kule przesuwają się wtedy razem i w tym samym kierunku.

SUMITO: PRZEPCHNIĘCIE KUL PRZECIWNIKA

Gracz może przepchnąć kule przeciwnika, jeśli w jego rządzie jest więcej kul niż w rządzie przeciwnika, z którym się stykają. Jeśli kul jest po równo, sumito nie może zostać wykonane.

Sumito jest dozwolone jedynie:

- W ruchu po linii.
 - Jeśli za przepychanymi kulami jest wolne pole lub krawędź planszy.
- Istnieją tylko 3 możliwości wykonania sumito (zob. rysunek 4, 5, 6a i 6b).

WYPCHNIĘCIE KUL

Kulę uważa się za wypchniętą, jeśli w wyniku sumito znalazła się poza krawędzią planszy.

OGRANICZONY CZAS

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

МЕТА ГРИ

Станьте першим, хто витіснить 6 кульок суперника за межі ігрового поля.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ ТА ЇЇ ПЕРЕБІГ

Розташуйте кульки на стартових позиціях, як вказано на мал. 1. Гравці обирають колір. Той, хто обрав чорний колір, завжди починає гру першим. Гравці роблять ходи по черзі.

У свій хід можна виконати одну з 2-х дій:

- переміщення - рух своїх кульок
- суміто - штовхання суперника

РУХ

Кожну кульку можна перемістити лише на 1 крок. Ви можете рухати кульки в будь-якому з шести напрямків та переміщувати одразу 1, 2 або 3 власні кульки:

- 1 кульку можна перемістити у вільну сусідню чарунку (див. мал. 2);
- 2 чи 3 суміжні кульки, вишикувані в лінію, переміщуються як група (див. мал. 3).

Кульки мають рухатися разом і в одному напрямку.

СУМІТО: ШТОВХАННЯ СУПЕРНИКА

Ви можете штовхати кульки суперника, коли маєте кількісну перевагу на лінії. Якщо у вас із суперником однакова кількість кульок на лінії, суміто неможливе.

Суміто можливе лише коли:

- кульки рухаються по одній лінії.
- за кульками суперника, які ви штовхаєте, є вільна чарунка або край ігрового поля.

Існує лише три варіанти для суміто (див. мал. 4, 5, 6а, 6б).

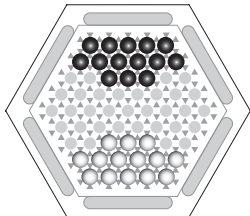
ВИТІСНЕННЯ КУЛЬОК

Кулька вважається витісненою, якщо її виштовхнули за межі ігрового поля завдяки кількісній перевазі (див. мал. 7). Гравець, який першим витіснить 6 кульок суперника, стає переможцем у грі.

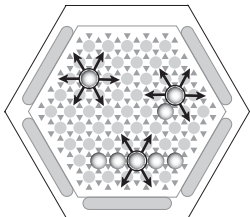
ПАРТІЯ З ОБМЕЖЕННЯМ У ЧАСІ

Офіційні турніри завжди проводять з обмеженням партій у часі.
Ви можете обмежити час кожного гравця на партію до 10-15 хв.

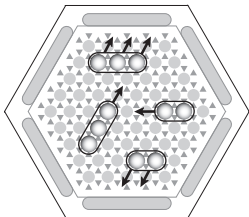
● 1



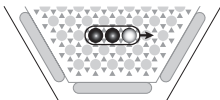
● 2



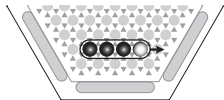
● 3



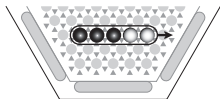
● 4



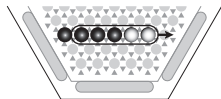
5 ●



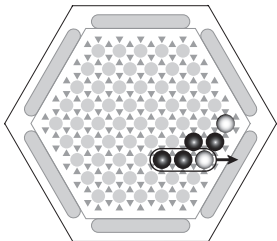
6a ●



6b ●



7 ●



Published by Zygomatic - Asmodee Group :
18 rue Jacqueline Auriol, 78041 Guyancourt • France
www.zygomatic-games.com

Dystrybucja w Polsce:
Rebel, ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk

Постачальник/Дистриб'ютор в Україні: ТОВ "Бельвіль" 03056 Україна м. Київ вул.
Боткіна, 4 оф 54 тел. +38044 236 98 88 сайт: www.bville.com.ua

© 1988/2023 – Michel Lalet & Laurent Lévi
Cover design: Jean-Sébastien « Jess » Grinneiser, Axel Mahé
Abalone is a trademark of Asmodee Group

