

Abalone

Un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs

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.

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 :

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

Le mouvement "en flèche" : les boules progressent latéralement, sans modifier l'alignement.

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

Sumito: poussée 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:

- 2 billes en poussent 1 adverse
- 3 billes en poussent 1 adverse
- 3 billes en poussent 2 adverses

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.

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

Pac: égalité de force

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

Il existe trois positions de Pac:

- 1 contre 1
- 2 contre 2
- 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.

Ejection des boules: "boule éject"

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

Le gagnant

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

Partie en temps limité

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.

Le jeu à 3 joueurs

Nombre de joueur: 3

Nombre de couleur: 3

Position de départ: 11 billes sur 2 rangs occupent 3 côtés du plateau, laissant un espace triangulaire au milieu.

Les règles sont les mêmes que celles d'abalone à deux joueurs, aux exceptions suivantes prés:

- Chaque joueurs dispose de 11 billes de sa couleur.
- Un joueur peut pousser 2 billes adverses de couleurs différentes.
- Il doit éjecter 6 billes, sans distinction de couleur, chaque joueurs garde devant lui les billes qu'il a

éjectées.

- Il vous faudra jouer autant de diplomatie que de finesse pour semer le trouble chez vos adversaires.

Sumito:

- 2 billes en poussent 1 adverse
- 3 billes en poussent 1 adverse
- 3 billes en poussent 2 adverses, de la même couleur ou de couleurs différentes.

Le jeu à 4 joueurs

Nombre de joueur: 4

Nombre de couleur: 4

Position de départ: chaque joueur aligne ses 9 billes sur 3 rangs (4, 3, 2). Voir schéma pour la disposition.

- Chaque joueur dispose de 9 billes
- Les joueurs qui se font face sur le plateau sont d'une même équipe. Chaque équipe jouera donc alternativement.
- Chaque joueur pourra inclure dans ses déplacements des billes de son coéquipier, si une de sa couleur est à l'initiative du mouvement, il pourra pousser deux billes adverses de couleur différente.
- Le but du jeu reste de sortir 6 billes de l'équipe adverse.

Sumito:

(noir et blanc sont coéquipiers, rouge et bleu sont l'équipe adverse)

- 2 billes noires en poussent 1 rouge/bleue
- 3 billes noires poussent 1 bleue/bleue
- 3 billes noires poussent 1 blanche et 1 rouge
- 3 billes noires poussent 2 rouges/bleues
- 1 boule noire + 2 boules blanches (ou le contraire) poussent 1 bleue et 1 rouge.