

# abalone

Ein Spiel für 2 Spieler

## SPIELANLEITUNG

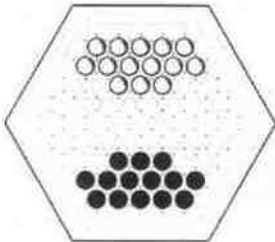
### ZIEL DES SPIELS

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

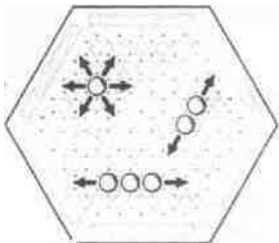


### DER SPIELABLAUF

- 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 unirasen. 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 Farbe bewegt werden.
- Sie dürfen eine vorhandene, längere Kugelreihe trennen, in dem Sie eine, zwei oder drei Kugeln einer Farbe bewegen.

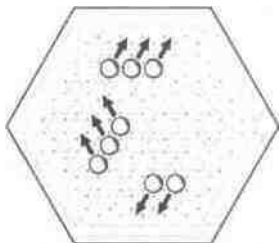
- Es gibt zwei Arten von Bewegungen:

### Abbildung 8



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

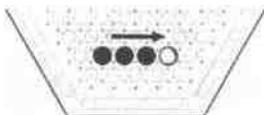
Sie können die Kugeln Ihres Gegners wegschieben, wenn Sie

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 8 zu 1 Sumito



Ein 3 zu 1 Sumito



Ein 3 zu 2 Sumito

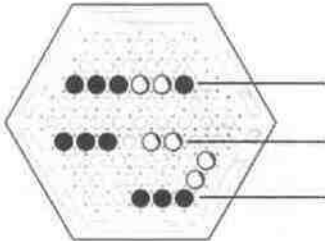
Wenn Sie eine Sumito-Position aufgebaut haben, so dürfen Sie die Kugeln Ihres Gegners nur verschieben

- 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.

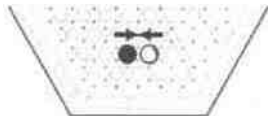
Auch wenn ein Sumito-Angriff möglich ist, muß er nicht ausgerufen werden. Der Spieler entscheidet, ob er angreifen will oder nicht.

### 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:

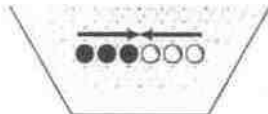
Abbildung 6



Ein 1 zu 1 PATT



Ein 2 zu 2 PATT

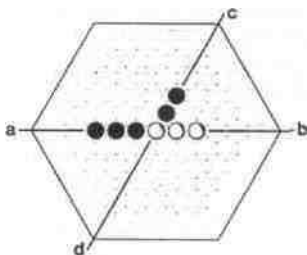


Ein 3 zu 3 PATT

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



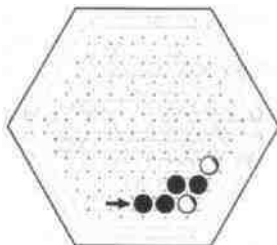
In diesem Beispiel sind die Kugeln auf der Linie a - b in einem PATT neutralisiert. Keiner kann den anderen wegschieben.

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 Abalone S.A.

Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.

Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

40306 GE 12/97