

abalone

JUNIOR

Ein Spiel für 1 Spieler

SPIELANLEITUNG

ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler zu sein, der eine, zwei oder drei Kugeln des Gegners vom Spielfeld schieben kann (abhängig von der gewählten Spielvariante).

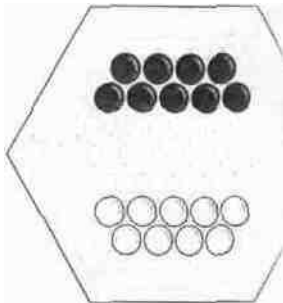
ZUBEHÖR

1 Spielfeld, 18 Kugeln.

VORBEREITUNG

- Setze die Kugeln wie gezeigt in ihre Startpositionen.
- Wähle aus, mit welcher Farbe Du spielen willst.

Abbildung 1



DER SPIELABLAUF

- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Schwarz fängt immer an. In Deinem „Zug“ darfst eine „Bewegung“ ausführen.

Bewegen einer Kugel

Du darfst eine Kugel eine Mulde weiter bewegen - in beliebiger Richtung - so lange die Mulde, auf die Du Deine Kugel bewegst, leer ist. Siehe Abb. 2.

Abbildung 2



In diesem Beispiel sitzt die Kugel alleine. Du darfst sie deshalb in jede der sechs möglichen Richtungen verschieben - auf die umliegenden, leeren Mulden.

Bewegen von zwei Kugeln

Du darfst auch zwei Kugeln gleichzeitig bewegen, das gilt als ein Zug. Du kannst sie zusammen in gerader Linie eine Mulde weiter bewegen, nach rechts oder nach links (entlang der „Achse“). Dieser Zug wird als Bewegung in einer Linie" bezeichnet. Siehe Abb. 3.

Abbildung 3



Du kannst aber auch in Deinem Zug zwei Kugeln eine Mulde zur Seite verschieben. Dieser Zug wird als Bewegung „zur Seite" bezeichnet. Siehe Abb. 4.

Abbildung 4



Bewegen von drei Kugeln

Drei Kugeln gemeinsam können genau so bewegt werden wie zwei Kugeln (siehe oben). Statt zwei Kugeln bewegst Du nun drei gleichzeitig. Siehe Abb. 5 und 6.

Abbildung 5



Abbildung 6



Du darfst aber in Deinem Zug nie mehr als drei Kugeln Deiner Farbe bewegen.

Nicht vergessen: Du darfst diese Bewegungen nur dann ausführen, wenn die Zielmulden frei sind.

Wegschieben gegnerischer Kugeln

Du kannst Kugeln Deines Gegners wegschieben, wenn es Dir zuerst gelingt, eine „Sumito-Position“ aufzubauen - also eine Situation, in der Deine Kugeln denen des Gegners zahlenmäßig überlegen sind. Es gibt drei verschiedene Sumito-Positionen Die Abbildungen 7, 8 und 9 zeigen, wie Schwarz eine Übermacht über Weiß erreichen konnte:

Abbildung 7



Ein „2 zu 1 Sumito“

Abbildung 8



Ein „3 zu 1 Sumito“

Abbildung 9



Ein „3 zu 2 Sumito“

Hast Du eine Sumito-Position aufgebaut, so kannst Du gegnerische Kugeln nur wegschieben, wenn Du

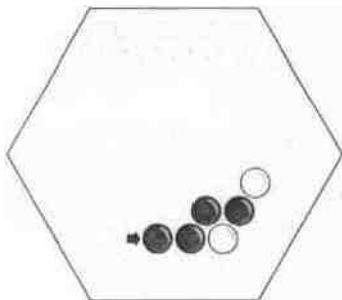
- einen Zug „in gerader Linie“ machst,
- wenn sich schwarze und weiße Kugeln auf direkt benachbarten Mulden gegenüber stehen, und
- wenn sich hinter der oder den angegriffenen Kugel(n) eine leere Mulde befindet.

Auch wenn ein Sumito Zug möglich ist, er ist immer freiwillig. Du mußt ihn nicht ausführen, wenn Du nicht möchtest.

Hinausschieben

Du kannst eine Kugel Deines Gegners vom Spielfeld schieben, wenn es Dir gelingt, eine Sumito-Position so aufzubauen, daß die Kugel des Gegners direkt am Spielfeldrand liegt. Mach dann Deinen Zug und schiebe die Kugel Deines Gegners über den Rand! Siehe Abb. 10.

Abbildung 10



In diesem Beispiel kann Schwarz die weiße Kugel vom Spielfeld schieben.

Hinweis: Ist eine Bewegung ausgeführt, kann sie nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Blockade

In diesem Beispiel haben sich die Kugeln beider Spieler blockiert, ein „Patt“ ist entstanden. Es ist keinem Spieler möglich, für sich einen Vorteil zu erringen. Es gibt nur drei Arten von Patts, die in den Abbildungen 11, 12 und 13 zu sehen sind.

Abbildung 11



Ein „1 zu 1 Patt“

Abbildung 12



Ein „2 zu 2 Patt“

Abbildung 13



Ein „3 zu 3 Patt“

Sind mehr als drei Kugeln eines Spielers in eine Patt-Situation verwickelt, so werden die zusätzlichen Kugeln nicht gewertet: ein Patt 4 zu 3 entspricht einem Patt 3 zu 3.

Um eine Patt-Situation aufzuheben muß einer der Spieler die Blockade brechen, indem er über eine andere Linie (Mulden-Linie) angreift.

KURZÜBERSICHT

- Du kannst in Deinem „Zug“ nur eine Bewegung machen,
- Eine Bewegung geht über die Entfernung von einer Mulde, nicht mehr.
- Bewegungen sind in alle sechs Richtungen des Spielfelds erlaubt.
- Eine „Bewegung“ kann gleichzeitig eine, zwei oder drei Kugeln umfassen. Bewegst Du zwei oder drei Kugeln gleichzeitig, so müssen alle in dieselbe Richtung geschoben werden.
- Du darfst in Deinem Zug nie mehr als drei Kugeln einer Farbe bewegen.
- Du kannst eine längere Kugelreihe trennen, in dem Du eine, zwei oder drei Kugeln gleicher Farbe bewegst.
- Ist eine Bewegung ausgeführt, kann sie nicht mehr rückgängig gemacht werden.

WÄHLE EINE DER SPIELSTUFEN AUS!

Wähle eine Spielstufe aus! Die Ziele sind unterschiedlich und mit jeder Stufe wird die Herausforderung größer. Spiel 1 ist die kürzeste und einfachste Variante, Spiel 3 die längste und schwierigste...

Spiel 1 • Hinausschieben einer Kugel

Ideal für Abalone-Einsteiger; schnell werden die Grundregeln gelernt. Aber auch für erfahrene Spieler, die wissen, daß ein falscher Zug die schnelle Niederlage bedeuten kann.

Spiel 2 - Hinausschieben von 2 Kugeln

Ideal zum Erproben eigener taktischer und strategischer Fähigkeiten. Auch wenn Du eine Kugel verlierst, gilt es, den Sieg noch möglich zu machen.

Spiel 3 • Hinausschieben von 3 Kugeln

Die Variante, die schon nahe an das klassische Abalone herankommt. Je öfter Du spielst, desto mehr wirst Du über das Spiel lernen. Mit 9 Kugeln im Spiel (anstatt der 14 im Klassiker) **mußt** Du schon ganz schön auf Draht sein, um zu gewinnen!



© 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.