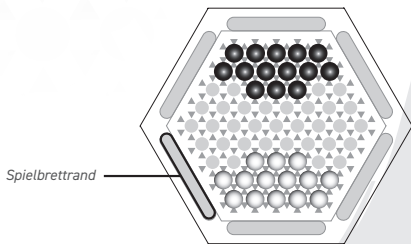


Abalone®

Spielanleitung

● SPIELZIEL

Wer als Erstes 6 Kugeln des Gegenübers vom Spielbrett schiebt (in eine der 6 Randsektionen), gewinnt die Partie.



• Abbildung 1

● SPIELAUFBAU

Legt die Kugeln wie oben abgebildet auf das Spielbrett.
Wählt jeweils eine Farbe.

● SPIELZÜGE

Wer die schwarzen Kugeln hat, beginnt die Partie. Danach seid ihr abwechselnd am Zug. In deinem Zug darfst du genau 1 dieser beiden Aktionen durchführen:
Bewegen oder **Sumito & Schieben**.

BEWEGEN

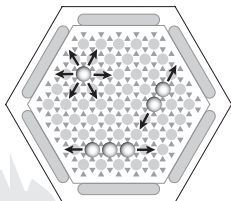
Mit dieser Aktion kannst du 1, 2 oder 3 deiner Kugeln auf freie Nachbarfelder bewegen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Du darfst jede Kugel nur um 1 Feld bewegen.
- Du darfst deine Kugeln nach Wahl in eine der 6 Richtungen bewegen.
- Wenn du 2 oder 3 Kugeln gleichzeitig bewegst, musst du sie in dieselbe Richtung bewegen.

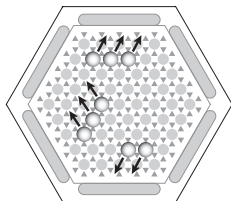
Es gibt 2 Bewegungsarten:

Lineare Bewegung: Du bewegst eine einzelne Kugel oder eine Kette von 2 oder 3 Kugeln in einer Reihe auf freie Nachbarfelder.

Parallele Bewegung: Du bewegst eine Kette von 2 oder 3 Kugeln gemeinsam um 1 Feld seitwärts.



• Abbildung 2



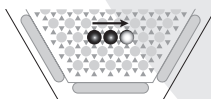
• Abbildung 3

SUMITO & SCHIEBEN

Mit dieser Aktion kannst du 2 oder 3 deiner Kugeln verwenden, um benachbarte Kugeln deines Gegenübers zu schieben. Voraussetzung ist, dass die schiebenden Kugeln in der Überzahl sind. Dies wird „Sumito“ genannt.

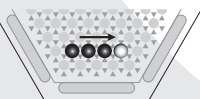
Es gibt 3 Möglichkeiten für einen Sumito:

2 Kugeln gegen 1:



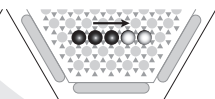
• Abbildung 4

3 Kugeln gegen 1:

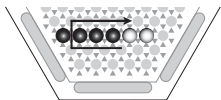


• Abbildung 5

3 Kugeln gegen 2:



• Abbildung 6



• Abbildung 7

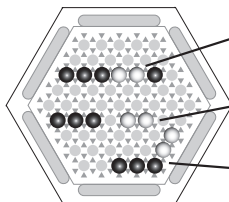
Hinweis: Sowohl beim Bewegen als auch beim Schieben kannst du maximal 3 Kugeln verwenden. In diesem Beispiel schieben nur 3 der 4 schwarzen Kugeln die 2 weißen Kugeln.

Für das Schieben gegnerischer Kugeln gelten folgende Regeln:

- Du kannst nur gegnerische Kugeln schieben, die in einer Reihe mit deinen Kugeln liegen.
- Deine Kugeln müssen direkt benachbart zu den gegnerischen Kugeln sein.
- Hinter den gegnerischen Kugeln muss ein freies Feld oder der Spielbrettrand sein.

Hinweis: Auch wenn ein Sumito besteht, musst du nicht zwangsweise schieben.

In den folgenden Beispielen können die schwarzen Kugeln die weißen nicht schieben:



• Abbildung 8

1) Kein freies Feld oder Spielbrettrand hinter den weißen Kugeln.

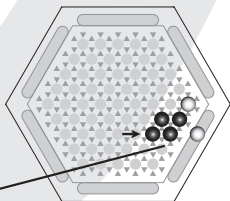
2) Die schwarzen Kugeln sind nicht benachbart zu den weißen.

3) Die schwarzen Kugeln liegen nicht in einer Reihe mit den weißen.

Wenn du eine Kette aus 3 Kugeln hast, ist diese perfekt verteidigt, da dein Gegenüber mit maximal 3 Kugeln schieben kann. Es ist jedoch möglich, eine 3er-Kette über eine andere Achse aufzubrechen.

KUGELN RUNTERSCHIEBEN

Wenn du eine Kugel über den Spielbrettrand schiebst, ist sie nicht mehr im Spiel.



Hier schieben die schwarzen Kugeln eine weiße Kugel vom Spielbrett runter.

• Abbildung 9

SIEGBEDINGUNG

Wer als Erstes 6 Kugeln des Gegenübers vom Spielbrett runterschiebt, gewinnt die Partie.

SPIEL MIT ZEITLIMIT

Wenn ihr einen schnelleren Spielverlauf wollt, könnt ihr ein Zeitlimit für eure Partie vereinbaren (z. B. 10 oder 15 Minuten pro Person). So wird auch auf Turnieren gespielt.

SPIELBEGRIFFE

- **Lineare Bewegung:** 1 Kugel oder eine Kette von 2 oder 3 Kugeln wird auf ein freies Nachbarfeld in derselben Reihe bewegt. Siehe Abbildung 2.
- **Parallele Bewegung:** Eine Kette von 2 oder 3 Kugeln wird gemeinsam um 1 Feld seitwärts bewegt. Siehe Abbildung 3.
- **Pac:** Es liegen gleich viele schwarze und weiße Kugeln in einer Reihe: 1 gegen 1, 2 gegen 2, 3 gegen 3 etc.
- **Sumito:** Schwarze und weiße Kugeln liegen in einer Reihe, wobei eine Farbe in der Überzahl ist: 3 gegen 2, 3 gegen 1, 2 gegen 1. Siehe Abbildungen 4 bis 7.

JUNIOR-VARIANTE

Wenn Kinder mitspielen, könnt ihr die Regeln wie folgt anpassen:

- Nur lineare Bewegungen sind erlaubt.
- Bei der Aktion „Bewegen“ könnt ihr beliebig viele Kugeln gemeinsam bewegen.
- Bei der Aktion „Sumito & Schieben“ könnt ihr beliebig viele Kugeln verwenden. 4 Kugeln können 1, 2 oder 3 Kugeln schieben. 5 Kugeln können 1, 2, 3 oder 4 Kugeln schieben etc.



© 1988/2024 – Michel Lalet & Laurent Lévi
Schachteldesign: Jean-Sébastien „Jess“ Grinneiser
Abalone ist ein Markenzeichen der Asmodee Group.
© Asmodee Group 2024. Alle Rechte vorbehalten.