

# abalone

Ein Spiel für 2 Spieler

## SPIELANLEITUNG

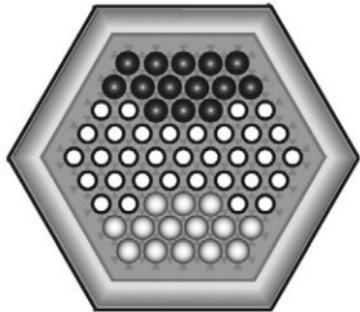
### ZIEL DES SPIELES

Als erster Spieler sechs Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu schieben.

### VORBEREITUNG

- Setzen Sie die Kugeln wie in Abb. 1 gezeigt in ihre Startpositionen.
- Losen Sie aus, welcher Spieler welche Farbe erhält.

Abbildung 1

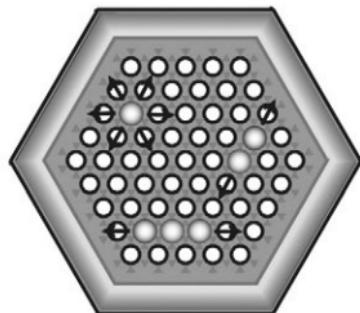


### DER SPIELABLAUF

- 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 umfassen. 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, indem Sie eine, zwei oder drei Kugeln einer Farbe bewegen.

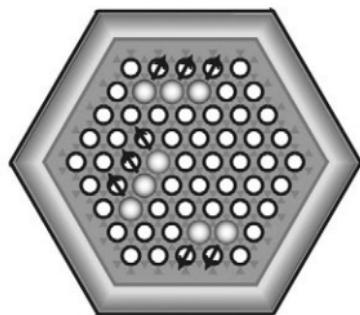
Es gibt zwei Arten von Bewegungen:

Abbildung 2



Eine Bewegung in gerader Linie:  
Die Kugeln werden geradeaus in die nächste Mulde geschoben.

Abbildung 3



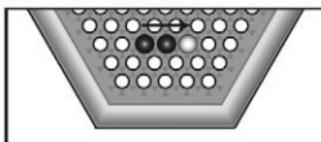
Eine Bewegung zur Seite:  
Die Kugeln werden seitlich in die nächsten Mulden geschoben.

- Ist eine Bewegung ausgeführt, kann sie nicht mehr verändert werden.

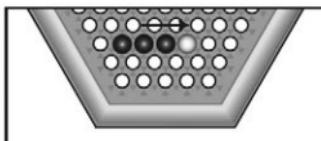
## SUMITO

Sie können die Kugeln Ihres Gegners wegschieben, wenn Sie zuerst eine „Sumito“-Position aufbauen. 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 hier immer stärker als Weiß:

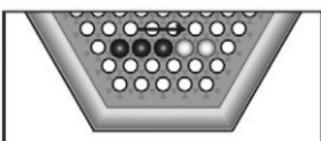
Abbildung 4



2- zu -1- Sumito



3- zu -1 - Sumito



3- zu -2 - Sumito

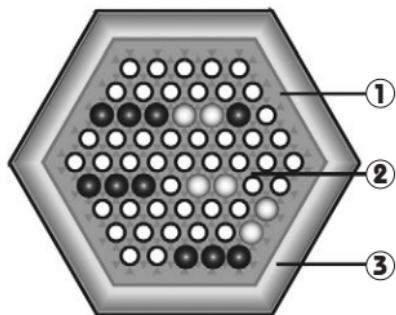
Wenn Sie eine Sumito-Position aufgebaut haben, so dürfen Sie die Kugeln Ihres Gegners nur wie folgt verschieben.

- 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....



- ① hier hinter der weißen Gruppe keine freie Mulde ist.
- ② hier eine leere Mulde zwischen Schwarz und Weiß ist.
- ③ hier die Kugeln nicht in einer geraden Linie liegen.

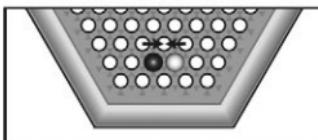
Auch wenn ein Sumito-Angriff möglich ist, muss er nicht ausgeführt werden. Der Spieler entscheidet, ob er angreifen will oder nicht.

#### PATT

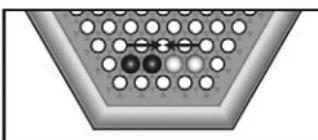
In einer Patt-Situation ist die Anzahl der Kugeln beider Spieler gleich: es ist keinem Spieler möglich, einen Vorteil zu erlangen.

Es gibt drei Arten von Patt-Situationen:

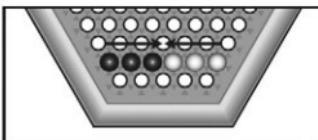
#### Abbildung 6



1 - zu - 1- Patt



2 - zu - 2- Patt

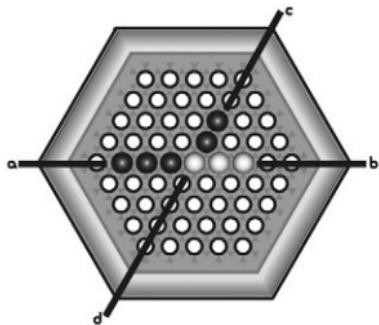


3 - zu - 3- Patt

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

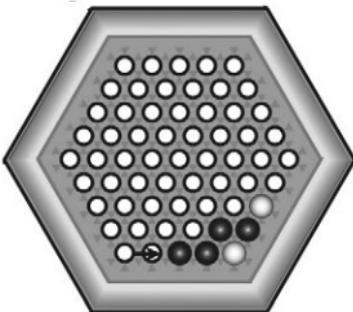


In diesem Beispiel bilden die Kugeln auf der Linie a-b ein Patt, so dass sie sich nicht gegenseitig wegschieben dürfen. Um das Patt aufzulösen, kann Schwarz auf der Linie c-d angreifen.

## HINAUSSCHIEBEN

Eine Kugel ist aus dem Spiel, wenn sie aus dem Spielfeld hinaus auf den Rand geschoben wird.

Abbildung 8



Schwarz kann Weiß hinausschieben.

## WER GEWINNT?

Der Spieler, der zuerst sechs Kugeln des Gegners hinaus geschoben hat, gewinnt das Spiel!

## GEGEN DIE ZEIT

Wie beim Schach kann jedem Spieler eine bestimmte Spielzeit zugewiesen werden, zum Beispiel 10 oder 15 Minuten. Offizielle Abalone-Wettkämpfe werden immer gegen die Uhr gespielt.



Alle Rechte vorbehalten. Patent N° DM/012362

© Abalone ist ein registriertes Warenzeichen von Abalone s.a.

© Abalone s.a. - Domaine De Longue Plaine, 37250 Sorigny France

© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

Autoren: Laurent Lévi & Michel Lalet.

