

Abalone



CONTENU :

- 1 plateau hexagonal de 53x 53cm
- 28 boules

PRINCIPE DU JEU :

2 joueurs

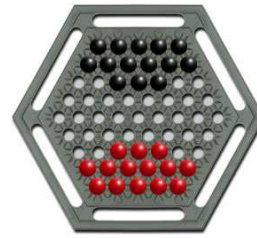
Pousser 6 des 14 billes de son adversaire hors du plateau, selon le principe de supériorité numérique.

BUT DU JEU :

Pousser 6 des 14 billes de son adversaire hors du plateau, selon le principe de supériorité numérique.

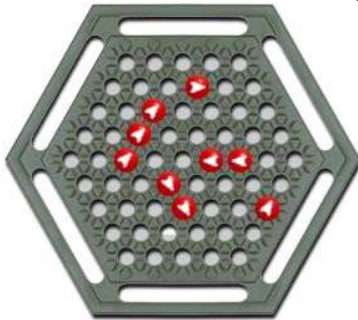
DEROULEMENT DU JEU :

Position de départ



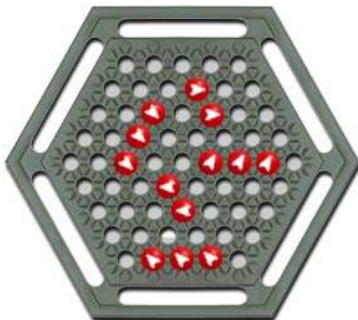
C'est un plateau qui permet de multiples déplacements dans toutes les directions.

Chaque joueur peut déplacer dans un même mouvement 1, 2 ou 3 de ses billes, dans toutes les directions, suivant deux possibles :



en ligne : en avant et en arrière.

Dans un mouvement en ligne, les billes progressent ensemble d'un point à l'autre.



en flèche : latéralement.

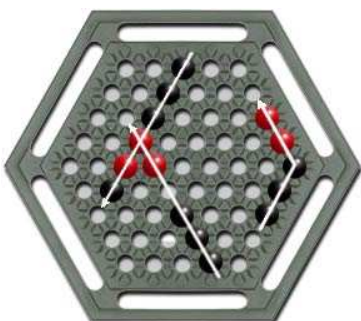
Dans un mouvement en flèche, les 2 ou 3 billes se déplacent, dans le même mouvement, d'un seul point chacune.

Il est interdit de déplacer plus de 3 billes de sa couleur.

Sumito et Pac

Le sumito signifie la position de supériorité numérique. Pour pousser les billes de l'adversaire, il faut être au contact avec elles, et créer un sumito. 3 sumitos sont possibles : 3 contre 1, 3 contre deux et 2 contre 1.

Le pac définit la position d'égalité numérique. Les forces alignées s'annulent. En cas de pac, aucun joueur ne peut pousser.



Attention :

La poussée n'est possible que dans une ligne droite entre des billes accolées.

Il doit y avoir impérativement un point libre derrière la bille ou les deux billes attaquées.

La poussée n'est jamais obligatoire.

FIN : Lorsque 6 boules de même couleur sont sorties du plateau.