

# Abalone



## **CONTENU :**

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

## **PRINCIPE DU JEU :**

**2 joueurs**

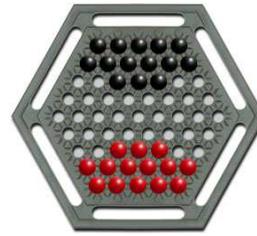
**Pousser 6 des 14 billes de son adversaire hors du plateau, selon le principe de supériorité numérique.**

## BUT DU JEU :

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

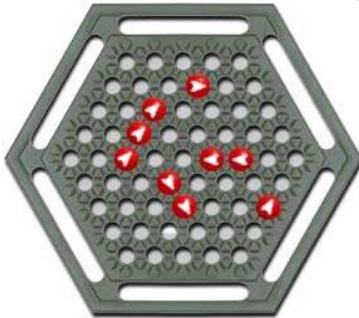
## DEROULEMENT DU JEU :

Position de départ



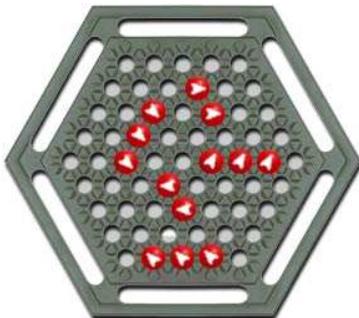
C'est un plateau qui permet de multiples déplacements dans toutes les directions.

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.

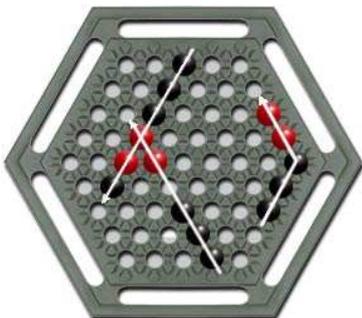
Dans un mouvement en flèche, les 2 ou 3 billes se déplacent, dans le même mouvement, d'un seul point chacune.

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.