

Abalone 1/2



Nombre de joueurs : 2 joueurs

But du jeu : Etre le premier à avoir éjecté les 6 billes adverses hors de l'hexagone, bille après bille.

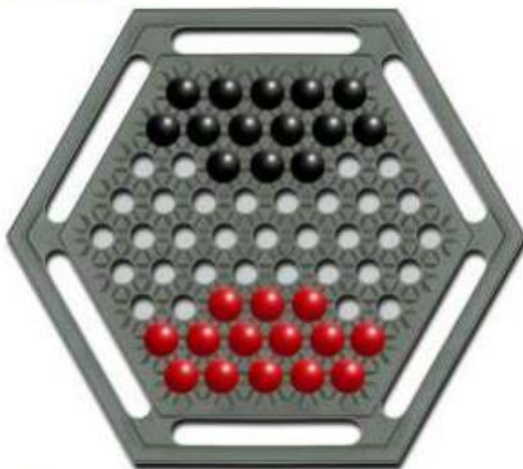
Matériel : 1 plateau de jeu, 28 billes

Style de jeu: stratégie



Règles du jeu

Les joueurs tirent au sort leur couleur pour le premier match. Les noirs commencent.



Position de départ classique à deux joueurs.

Mouvement

Chaque joueur déplace 1, 2 ou 3 de ses billes à chaque tour, en un seul mouvement.

Une bille seule peut être déplacée vers n'importe quel point libre voisin.

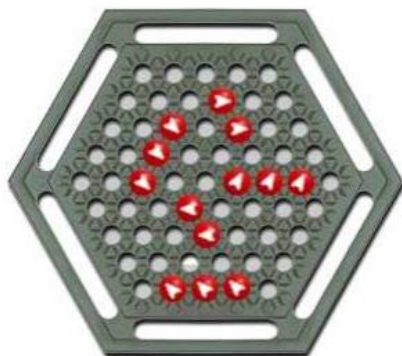
Les groupes de 2 ou 3 billes peuvent être alignées :

en ligne, d'avant en arrière, **en flèche**, latéralement, sans modification de l'alignement.

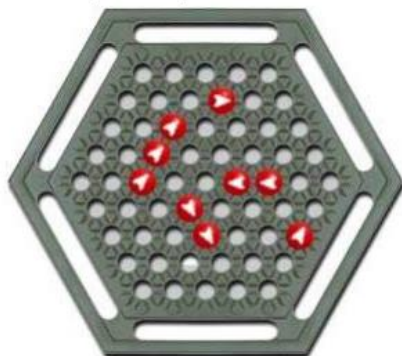
Abalone 2/2

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

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



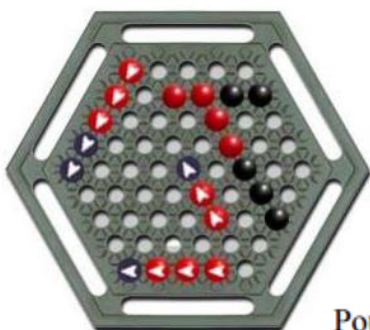
Exemples de déplacement en flèches



Exemples de déplacement en ligne

Dans un alignement comprenant plus de 3 billes, le joueur choisit la partie de cet alignement qu'il désire déplacer.

Il est interdit de déplacer plus de trois billes de sa couleur dans un mouvement.



Exemples de Sumitos

Poussée sur l'adversaire ou
Sumito

dès que les billes d'un joueur sont en contact avec celles de son adversaire, il peut les pousser s'il se trouve en position de **sumito**, c'est à dire en supériorité numérique.