

ZASADY GRY

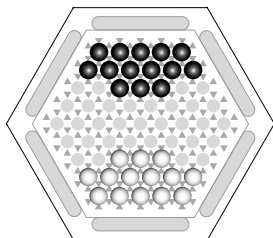
CEL GRY

Wypchnięcie 6 kul przeciwnika poza planszę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Kule należy rozstawić na pozycjach startowych, tak jak pokazano to na rysunku poniżej. Gracze wybierają swoje kolory. Grę zawsze rozpoczynają czarne kule, następnie gracze rozgrywają swoje tury na zmianę.

• Rysunek 1



ROZGRYWKA

W swojej turze gracz może wykonać tylko jedną akcję. Może nią być:

- ruch,
- „sumito” (przepchnięcie kul przeciwnika).

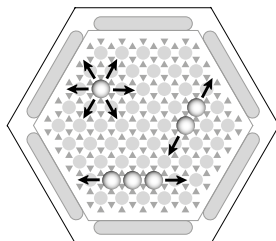
RUCH

Gracz może przesunąć swoje kule tylko o jedno pole w dowolnym z sześciu kierunków planszy. Gracz może jednocześnie przesunąć 1, 2 lub 3 kule wedle poniższych zasad:

- Może przesunąć 1 kulę na sąsiednie wolne pole.
- Może przesunąć grupę 2 lub 3 sąsiadujących ze sobą w jednej linii kul. Wszystkie kule muszą zostać przesunięte w tym samym kierunku.

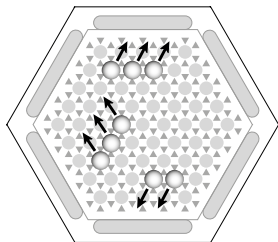
Istnieją dwa rodzaje ruchu:

• Rysunek 2



Ruch po linii. Kule przesuwa się razem w kierunku sąsiedniego wolnego pola.

• Rysunek 3



Ruch boczny. Kule przesuwają się o jedno pole w bok bez złamania ich szyku.

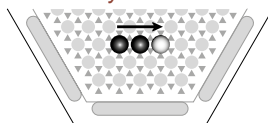
SUMITO: PRZEPCHNIĘCIE KUL PRZECIWNIKA

Gracz może przepchnąć kule przeciwnika tylko wtedy, gdy posiada przewagę liczebną. Jeśli obaj gracze mają tyle samo sąsiadujących kul, sumito nie może zostać wykonane.

Sumito jest dozwolone jedynie w ruchu po linii. Sumito jest dozwolone, jeśli za przepychanymi kulami znajduje się wolne pole lub krawędź planszy.

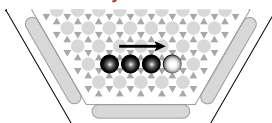
Istnieją tylko 3 możliwości wykonania sumito:

• Rysunek 5



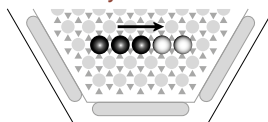
Sumito 2 kul przeciwko 1

• Rysunek 6



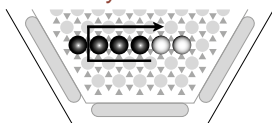
Sumito 3 kul przeciwko 1

• Rysunek 7



Sumito 3 kul przeciwko 2

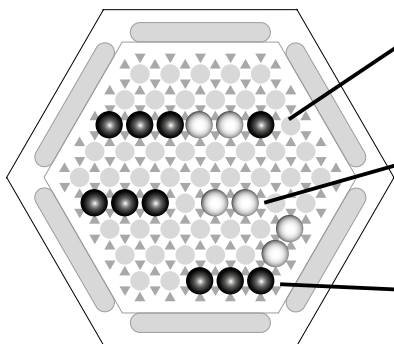
• Rysunek 7a



Sumito 4 kul przeciwko 2. Czwarą czarna kula nie bierze udziału w akcji.

Przykłady niedozwolonych sumito:

• Rysunek 4



1) Za białymi kulami nie ma wolnego pola.

2) Czarne kule nie sąsiadują z białymi kulami.

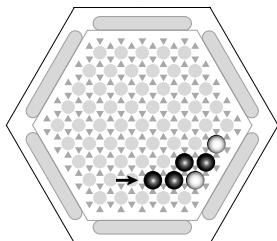
3) Czarne i białe kule nie tworzą jednej linii.

Trzy znajdujące się w linii kule stanowią idealną obronę, nawet przeciwko liczniejszej grupie przeciwnika, a to dlatego, że jedną akcją gracz może poruszyć maksymalnie 3 kule! Przeciwnik musi zatem znaleźć sposób na przerwanie obronnego układu, atakując pod innym kątem.

WYPCHNIĘCIE KULI

Kulę uważa się za wypchniętą, jeśli w wyniku sumito znalazła się poza krawędzią planszy.

• Rysunek 8



Czarny może wypchnąć białego.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Wygrywa gracz, który jako pierwszy wypchnie poza planszę 6 kul przeciwnika.

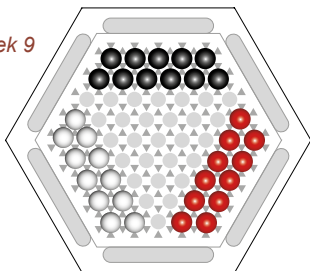
OGRANICZONY CZAS

Rozgrywki turniejowe prowadzone są w określonych ramach czasowych. Także podczas zwykłych rozgrywek gracze mogą ograniczyć czas przypadający na gracza do 10 lub 15 minut.

ROZGRYWKA NA 3 GRACZY

Użyjcie zestawów 11 kul w 3 różnych kolorach. Obowiązują podstawowe zasady 2-osobowego *Abalone*, z poniższymi wyjątkami:

• Rysunek 9

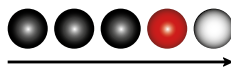


Przygotowanie do rozgrywki na 3 graczy

• Każdy z graczy posiada po 11 kul, które należy ustawić tak, jak pokazano na rysunku.

- Gracz może użyć 3 swoich kul, żeby przepchnąć 2 kule różnych kolorów (przeciwników).
- Każdy z graczy umieszcza przed sobą kule, które udało mu się wypchnąć. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy wypchnie 6 kul przeciwników (bez względu na ich kolory).

Sumito 3 kul przeciwko 2



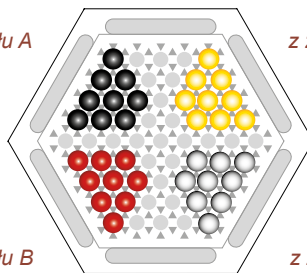
ROZGRYWKA ZESPOŁOWA NA 4 GRACZY

Użyjcie zestawów 9 kul w 4 różnych kolorach. Obowiązują zasady 3-osobowego *Abalone*, z poniższymi wyjątkami:

• Rysunek 10

Gracz 1 z zespołu A

Gracz 1 z zespołu B

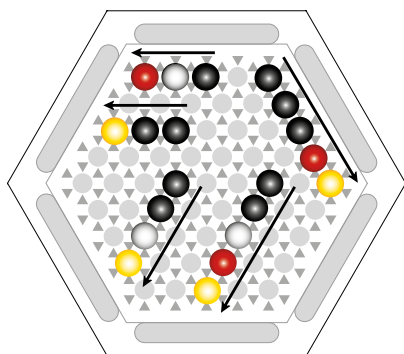


Gracz 2 z zespołu B

Gracz 2 z zespołu A

- Każdy z graczy posiada po 9 kul, które należy ustawić tak, jak pokazano na rysunku.
- Gracze po przeciwnych stronach planszy tworzą jeden zespół.
- Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Podczas ruchu każdy z graczy może korzystać z kul swojego partnera – o ile pierwsza przesunięta kula (ta, która popycha pozostałe) należy do niego.
- Gracz może przepchnąć 2 kule przeciwników o różnych kolorach.
- Wygrywa zespół, który jako pierwszy wypchnie 6 kul przeciwników (bez względu na ich kolory).

• Rysunek 11

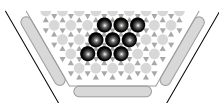


Przykłady sumito

SŁOWNICZEK

Blok: grupa kul tego samego koloru utworzona z rzędów po trzy kule każdy i zapewnijająca nietykalność układu.

• Rysunek 12



Det: osamotniona kula (układ pojedynczy) pośrodku grupy kul przeciwnika; kula Det znajduje się w korzystnym położeniu.

Klincz: sytuacja równowagi sił, w której równe liczebnie grupy kul przeciwnych kolorów tworzą linię: 3 przeciwko 3, 2 przeciwko 2 itd.

Kula: pojedynczy, biały lub czarny element gry. Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z 14 kulami.

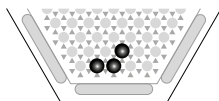
Lanca: grupa trzech sąsiadujących kul tego samego koloru tworzących linię. Jest to jeden z trzech układów potrójnych (patrz dalej).

WARIANT

Gracze w zespole grają po sobie. W związku z tym każdy z zespołów odbędzie po 2 tury pod rząd. W ten sposób przed graczami otworzą się zupełnie nowe taktyczne możliwości!

Łuk: grupa trzech sąsiadujących kul tego samego koloru tworzących łuk. Jest to jeden z trzech układów potrójnych (patrz dalej).

• Rysunek 13



Ruch boczny: ruch, w którym dwie lub trzy kule poruszają się razem na sąsiednią linię, równoległą do linii wyjściowej.

Ruch po linii: ruch, w którym dwie lub trzy kule poruszają się razem wzdłuż tworzonej linii.

Sumito: sytuacja przewagi liczebnej linii kul jednego koloru wobec linii kul drugiego koloru: 3 przeciwko 2, 3 przeciwko 1, 2 przeciwko 1.

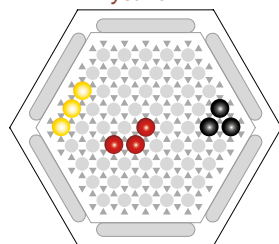
Tarcza: grupa trzech sąsiadujących kul tego samego koloru tworzących trójkąt. Jest to jeden z trzech układów potrójnych (patrz poniżej).

Układ podwójny: grupa dwóch sąsiadujących kul tego samego koloru (porównaj: układ pojedynczy, potrójny, wieloelementowy).

Układ pojedynczy: osamotniona kula, która nie sąsiaduje z żadną inną kulą tego samego koloru (porównaj: układ podwójny, potrójny, wieloelementowy).

Układ potrójny: grupa trzech sąsiadujących kul tego samego koloru, niekoniecznie tworzących linię. Układ ten może przyjąć kształt lancy, łuku lub tarczy (patrz powyżej).

• Rysunek 14



Układ wieloelementowy: grupa sąsiadujących kul tego samego koloru dowolnej wielkości i kształtu.

© 1988/2011 – Michel Lalet & Laurent Lévi