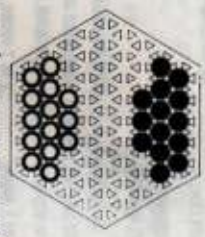


# DAS SPIEL **abalone**®

## SPIELREGEL

### ZIEL DES SPIELS

- Als erster 6 gegnerische Kugeln (nacheinander) aus dem Spielfeld werfen.  
Ausgangsstellung der Kugeln



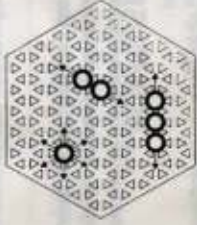
Die Spieler lösen  
um die Farben.  
Schwarz beginnt.

Abb. 1

### ZUGMÖGLICHKEITEN

- Jeder Spieler bewegt in einem Zug 1, 2 oder 3 seiner Kugeln.
- Eine einzelne Kugel kann in jede beliebige freie Mulde in jeder Richtung geschoben werden.
- 2 oder 3 Kugeln auf einmal können auf folgende Weise bewegt werden:
  - in gerader Linie vorwärts und rückwärts
  - seitwärts, ohne dabei die Anordnung der Kugeln zu verändern.
- Bei einer Bewegung in gerader Linie werden alle Kugeln zusammen um eine Mulde weiterbewegt. Bei einer Bewegung zur Seite wird jede der 2 oder 3 Kugeln für sich um eine Mulde zur Seite bewegt.

#### Bewegung in gerader Linie



#### Bewegung zur Seite

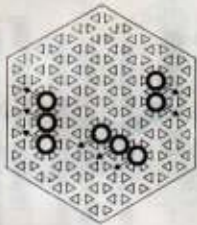


Abb. 2

Abb. 3

- Wenn mehr als 3 Kugeln zusammenliegen, wählt der Spieler aus dieser Anordnung den Teil aus, den er bei seinem Zug bewegen will.
- Es ist nicht erlaubt, in einem Zug mehr als drei Kugeln einer Farbe zu deplazieren.

## ANGREIFEN DES GEGNERS

- Sobald die Kugeln eines Spielers mit denen des Gegners in Berührung kommen, kann der Spieler diese um eine Mulde weiterschieben, wenn er sich in einer "Sumiko-Position" befindet, d.h. wenn die Anzahl seiner Kugeln höher ist als die seines Gegners.
- Es gibt drei verschiedene Sumikos:



Abb. 4

- Das Vordrängen der gegnerischen Kugeln ist nur möglich in einer geraden Linie.
- Dazu muß hinter der angegriffenen Kugel oder den zwei angegriffenen Kugeln eine Mulde frei sein.
- Das Vordrängen gegnerischer Kugeln ist nicht obligatorisch.

**Beispiele für Positionen, bei denen das Vordrängen gegnerischer Kugeln nicht möglich ist:**

Schwarz kann Weiß nicht vordrängen: Die Mulde hinter Weiß ist nicht frei.

Schwarz kann Weiß nicht vordrängen: Die schwarzen Kugeln sind nicht in Berührung mit den weißen Kugeln.

Schwarz kann Weiß nicht vordrängen: Die Kugeln liegen nicht auf einer Geraden.

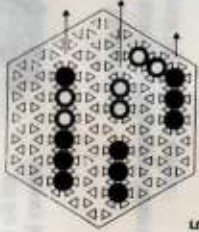


Abb. 5

## KRÄFTEGLEICHHEIT : "PAC-STELLUNG"

- Eine "Pac-Stellung" entsteht, wenn die Kräfte gleich groß sind und in einer geraden Linie liegen:
  - 1 Kugel zu 1 - 2 Kugeln zu 2
  - 3 Kugeln zu 3 (Die Kugeln, die zusätzlich zu den 3 Kugeln derselben Farbe noch in einer Linie liegen, werden nicht mitgezählt).

- Bei einer "Pac-Stellung" kann kein Spieler die Kugeln des anderen vordrängen. Die "Pac-Stellung" muß aufgelöst werden, indem von einem anderen Winkel aus angegriffen wird.

Beispiel:

- "Pac" auf der Linie (a - b): Das Vordrängen ist unmöglich.

- Schwarz kann die "Pac-Stellung" von der Linie (c - d) aus auflösen.

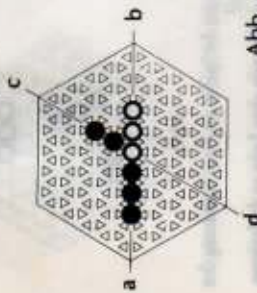
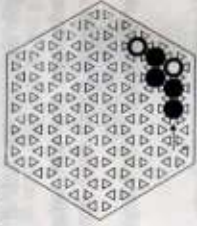


Abb. 6

## HINAUSSTOßEN DER KUGELN

- Eine Kugel ist "aus dem Spiel", wenn sie von den gegnerischen Kugeln aus dem Spielfeld geschoben wird.
- Gewinner ist der Spieler, der als erster 6 gegnerische Kugeln aus dem Spiel geworfen hat.

Abb. 7



Schwarz kann eine weiße Kugel aus dem Spiel werfen.

## SPIELVARIANTE MIT ZEITBEGRENZUNG

Man kann auch für jeden Spieler eine begrenzte Spieldauer festlegen, z.B. 10 oder 15 Minuten für jeden Spieler. Wettkämpfe werden immer mit Zeitbegrenzung gespielt.

Für Informationen über das Spiel Abalone, über Spielclubs, Spielvorstellungen, Wettkampfregelein, schreiben Sie an:

**Fédération Internationale de Jeu d'Abalone**

B.P. 40

91360 EPINAY-SUR-ORGE

FRANCE

# SPIELBEGRIFFE

**ZUG** : Bewegen einer Kugel oder einer Gruppe von Kugeln (höchstens 3) ohne in Berührung mit den gegnerischen Kugeln zu kommen.

**SUMITO** : Position, in der eine zahlenmäßige Überlegenheit der eigenen oder der gegnerischen Kugeln entstanden ist (Abb. 4).

**SCHIEBEN** : Das Weiterbewegen einer oder mehrerer gegnerischer Kugeln; das Bewegtwerden der eigenen Kugeln durch den Gegner.

**LINIE** : Zugbewegung einer Gruppe von 2 oder 3 Kugeln, die in gerader Linie ausgeführt wird.

**PFEILZUG** : Seitliche Fluchtbewegung von 2 oder 3 Kugeln : "einen Pfeilzug machen (Abb. 3).

**PAC** : Stellung, in der sich die gleiche Anzahl von eigenen und gegnerischen Kugeln gegenübersteht.

**HINAUSSTOßEN** : Das Aus-dem-Spiel-werfen oder Aus-dem-Spiel-geworfen-werden einer Kugel (Abb. 7).

**GAMBIT** : Das freiwillige Opfern einer Kugel im Hinblick auf einen späteren Gewinn.

**EINKREISEN** : Eine Kugel ist bzw. wird von gegnerischen Kugeln eingekreist.

**DET** : Die Kugel befindet sich in einer Position am Rande des Spielfeldes ohne Fluchtmöglichkeit - und kann hinausgestoßen werden (Abb. 7).

Herausgeber : ABALONE - 15, rue du Buisson aux Fraises, 91300 MASSY, FRANCE,  
RCS Corbeil B 343 873 741.

"ABALONE" in Lizenz Abalone, Eigentümer der Marke ABALONE, hergestellt in Frankreich durch Abalone.

Die Übereinstimmung des vorliegenden Artikels mit den gesetzlichen europäischen Sicherheitsnormen wird durch die Firma Abalone garantiert.

NICHT GEEIGNET FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN.