

LE JEU D'abalone®

REGLE DU JEU

BUT

- Etre le premier à avoir éjecté 6 boules adverses hors de l'hexagone, boule après boule.

Position de départ

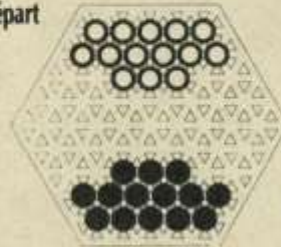


Fig. 1

Les joueurs tirent au sort leur couleur. Noir commence.

MOUVEMENT

- Chaque joueur déplace 1, 2 ou 3 de ses boules à chaque tour, en un seul mouvement.
- Une boule seule peut être déplacée vers n'importe quel point libre voisin.
- Les groupes de 2 ou 3 boules alignées peuvent être déplacés :
 - soit "en ligne", d'avant en arrière,
 - soit "en flèche", latéralement, sans modifier l'alignement.
- Dans un mouvement en ligne, les boules progressent ensemble d'un point à la fois. Dans un mouvement en flèche, les 2 ou 3 boules se déplacent, dans le même mouvement, d'un seul point chacune.

"En ligne"

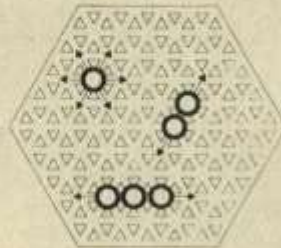


Fig. 2

"En flèche"

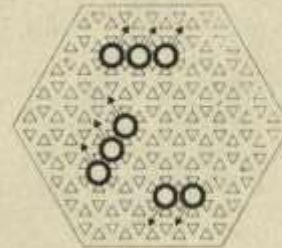


Fig. 3

- Dans un alignement comprenant plus de trois boules, le joueur choisit la partie de cet alignement qu'il désire déplacer.
- Il est interdit de déplacer plus de trois boules de sa couleur en un mouvement.

POUSSEE SUR L'ADVERSAIRE

- Dès que les boules 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 de supériorité numérique.
- 3 sumitos sont possibles :



Fig. 4 "Sumito de 2 sur 1" "Sumito de 3 sur 1" "Sumito de 3 sur 2"

- La poussée n'est possible que dans un axe droit.
- Il doit impérativement y avoir un point libre derrière la boule ou les deux boules attaquées.
- La poussée n'est jamais obligatoire.

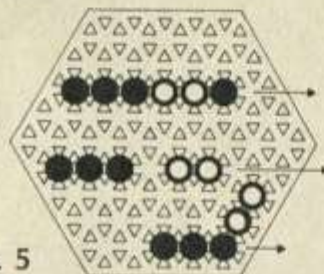


Fig. 5

Exemples de poussées impossibles :

Noir ne peut pas pousser Blanc, car il n'y a pas de point libre en arrière du groupe Blanc.

Noir ne peut pas pousser Blanc car le groupe Noir n'est pas collé au groupe Blanc.

Noir ne peut pas pousser Blanc car les boules ne sont pas alignées sur le même axe.

EGALITE DE FORCE : POSITION DE "PAC"

- Il y a "pac" lorsque les forces alignées s'annulent :
 - 1 boule contre 1
 - 2 boules contre 2
 - 3 boules contre 3 (les boules au-delà de 3 ne sont pas prises en compte).

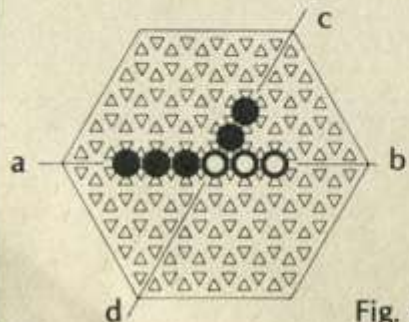


Fig. 6

- En position de "pac" aucun joueur ne peut pousser. Il faut briser le "pac" sous un autre axe d'attaque.

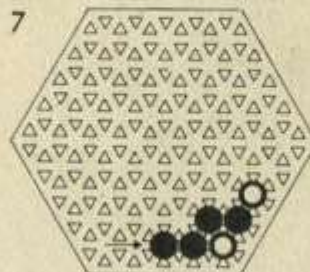
Exemple :

- "Pac" sur l'axe (a-b) = poussée impossible.
- Noir peut briser le "pac" sur l'axe (c-d).

EJECTION DES BOULES : "BOULE EJECT"

- Une boule est "éject" quand une poussée la fait sortir du plateau de jeu.
- Le vainqueur est celui qui a éjecté le premier 6 boules adverses.

Fig. 7



Noir peut éjecter une boule blanche.

PARTIE EN TEMPS LIMITE

Il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité, par exemple 10 ou 15 minutes chacun.

Les tournois et concours officiels sont toujours joués en temps limité.

Pour toute information sur le Jeu d'Abalone, les clubs, les manifestations, les règles de tournoi, écrivez à :

Fédération Internationale de Jeu d'Abalone

(Europe - Afrique)

Z.I. de la Bonde
15 rue du Buisson aux Fraises
91300 MASSY
FRANCE

(Amérique - Asie)

211 W - 56 th Street
35 H
NEW YORK - NY. 10019
USA

MOTS CLES

APPUI : Position d'encerclement d'une boule ou boule encerclée : "boule en appui", "position d'appui", "mise en appui".

DET : Boule en situation d'être éjectée, ne disposant d'aucune échappatoire : "boule det" (Figure 7).

EJECTER ou EJECT : Action d'éjecter une boule ou fait d'être éjecté : "boule éject" (Figure 7).

FLECHE : Mouvement d'échappée latérale de deux ou trois boules : "faire une flèche", "mouvement en flèche" (Figure 3).

GAMBIT : Sacrifice volontaire d'une boule en vue d'un gain ultérieur.

LIGNE : Mouvement d'un groupe de deux ou trois boules effectué dans l'axe d'alignement des boules : "mouvement en ligne".

MOUVEMENT : Déplacement d'une boule ou d'un groupe de boules sans poussée sur l'adversaire.

PAC : Position d'égalité numérique : "position de pac", être en pac".

POUSSER ou POUSSEE : Action de pousser ou fait d'être poussé.

SUMITO : Supériorité numérique : "créer un Sumito" (Figure 4).

JEU D'ABALONE. Edité par ABALONE Z.I. de la Ronde, 91300 Massy - RCS CORBEIL-ESSONNE B 343 873 741.

JEU D'ABALONE, sous licence ABALONE propriétaire de la marque ABALONE. Fabriqué et distribué en France par ABALONE.

La conformité du présent jeu aux normes françaises de sécurité obligatoires est garantie par ABALONE.

NE CONVIENT PAS A UN ENFANT DE MOINS DE 36 MOIS.

THE GAME abalone®

RULES OF THE GAME

GOAL

- To push the opponent's marbles off the hexagon board.
- The first player to eject six of the opponent's marbles wins.

Starting position

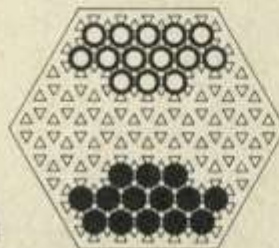


Fig. 1

PROCEEDINGS

- After tossing for colors, Black begins.
- Players move in turn.
- Once played, a move cannot be changed.

MOVES

- At its turn a player may move together in any of the six possible directions one, two, or three marbles, provided there is an adjacent free space :

"In line"

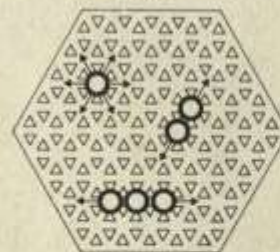


Fig. 2

"Broadside"

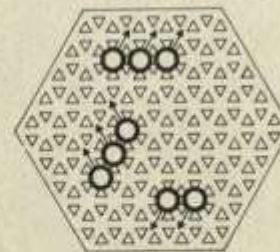


Fig. 3

- When two or three marbles of the same color are moved together, they must be moved in the same direction.
- More than three marbles of the same color may not be moved in a single maneuver.
- One, two or three marbles of the same color, which are part of a larger row may be separated from the row in play.
- A single move may not be for more than one space at a time.

"SUMITO" : NUMERICAL SUPERIORITY ALLOWING FORCING

- In order to push your opponent's marbles, a "Sumito" must be set up, i.e. one of the three only positions of superiority :

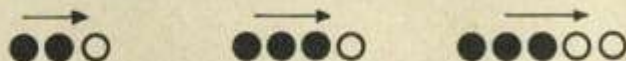
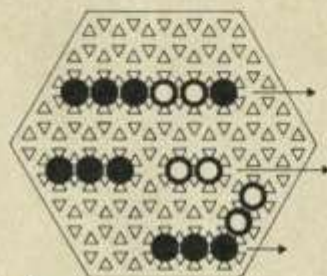


Fig. 4 "2 Push 1 Sumito" "3 Push 1 Sumito" "3 Push 2 Sumito"

- Opponent's marbles may only be pushed "in line", when in contact and then only providing there is a free space behind the marble or the group of two marbles in the defensive position.



Examples of impossible pushes :

Black cannot push White because there is no free space behind the white group.

Black cannot push White because there is an empty space between the black group and the white group.

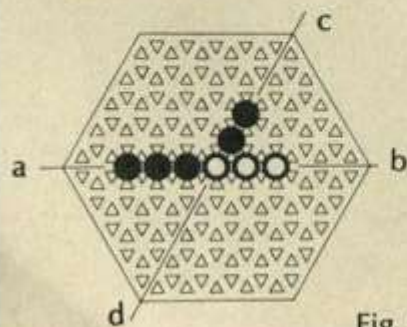
Black cannot push White because the marbles are not in line.

Fig. 5

- A player is never obliged to push.

"PAC" : POSITION OF BALANCED FORCES

- The only three possible "pac" positions are the following :
 - "1 to 1 Pac"
 - "2 to 2 Pac"
 - "3 to 3 Pac"
- More than three marbles of the same color and "in line" do not change the three to three stand of.



- In a "pac" position neither side can push. The "pac" must be broken along a different line of attack.

Example :

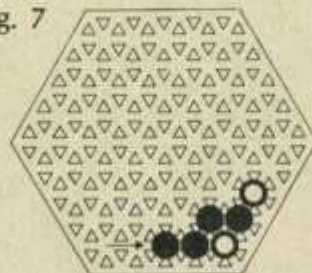
- "pac" along the line (a-b) = impossible push.
- "pac" can be broken by Black along the line (c-d).

Fig. 6

"EJECTION"

- A marble is ejected when it is pushed off the board. The first player to eject six of the opponent's marbles, wins the game.

Fig. 7



Black can eject a white marble.

LIMITED TIME VARIATION

Each player may be restricted to a limited period of time for each game, e.g. 10 or 15 minutes each. Official tournaments should always be played with time limitation.

For more information on Abalone : clubs, accessories, contests, rules, and so on, please contact :

The International Abalone Federation

(Europe - Africa)
Z.I. de la Bonde
15 rue du Buisson aux Fraises
91300 MASSY
FRANCE

(América - Asia)
211 W - 56 th Street
34 M
NY. 10019
NEW YORK - USA

KEY WORDS

MOVE : Moving a marble or a group of marbles without pushing your opponent's

SUMITO : Numerical superiority in line : "to set up a Sumito" (Figure 4).

PUSH : The action of pushing or of being pushed, when allowed by a Sumito.

LINE : Two or three marbles that move along the direction in which they are aligned : "in-line move".

BROADSIDE : A sideways escape move by two or three marbles together : "Broadside move", "do a Broadside" (Figure 3).

PAC : A position of numerical equality in line : "Pac position", "to be in a Pac".

EJECT : Pushing a marble off the board (Figure 7).

GAMBIT : A voluntary sacrifice of a marble to achieve a later gain.

COVERED : A position in which a marble is surrounded or the surrounded marble itself : "covered ball", "covered position", "covering".

DET : A marble in a position from which it can be ejected and having no escape route : "Det marble" (Figure 7).

Published by : SA ABALONE Z.I. de la Bonde, 91300 Massy -
RCS CORBEIL-ESSONNE B 343 873 741.

THE GAME OF ABALONE is the property of "LA SOCIETE ABALONE" - Rules, registered design, and trademark protection applied for (ABALONE guarantees that the present game satisfies the safety regulations laid down in France.

This game is not suitable for a child less than 36 months old).

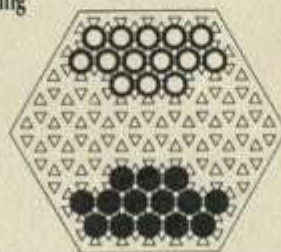
SPELET **abalone**[®]

SPELREGLER

MÅLSÄTTNING

- Att knuffa 6 av motspelarens kulor av brädet.
- Den som först lyckas med detta har vunnit.

Speluppställning



Figur 1.

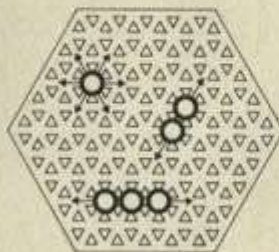
Efter lottdragning
börjar svart.

- Spelarna flyttar varannan gång.
- Har du väl flyttat, kan du inte ångra dig.

OLIKA SÄTT ATT FLYTTA

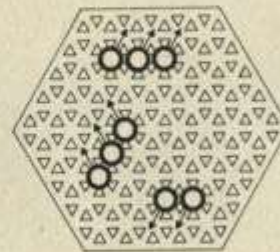
- Du kan flytta en, två eller tre kulor samtidigt, ett steg, i någon av de 6 olika riktningarna.

Linje Flytt



Figur 2.

Sido Flytt

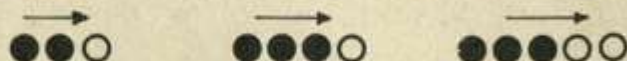


Figur 3.

- När du flyttar två eller tre kulor samtidigt, måste de flyttas i samma riktning.
- Du får inte flytta fler än tre av dina egna kulor samtidigt.
- Du får inte flytta mer än ett steg i taget.

"SUMITO". ÖVERTAGET SOM GÖR ATT DU KAN KNUFFA.

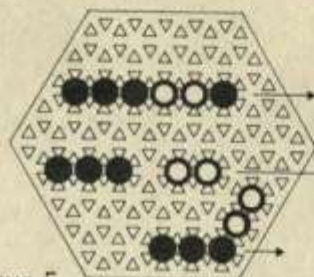
- För att du ska få knuffa din motspelares kulor måste du skaffa dig ett övertag. Det finns tre möjliga kombinationer.



Figur 4. 2 mot 1 Sumito 3 mot 1 Sumito 3 mot 2 Sumito

- Du får bara knuffa din motspelares kulor i en rak linje från ditt övertag. En förutsättning är naturligtvis att det finns ett ledigt utrymme åt det hållet du tänker knuffa.

NÅGRA EXEMPEL PÅ FELAKTIGA KNUFFAR



Svart kan inte knuffa Vit eftersom det inte finns något ledigt utrymme bakom de vita.

Svart kan inte knuffa Vit eftersom det är ett tomt utrymme mittemellan.

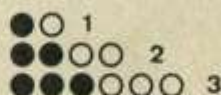
Svart kan inte knuffa Vit eftersom kulorna inte ligger i en rät linje.

Figur 5.

- En spelare är aldrig tvingad att knuffa, även om det är möjligt.

LÅST LÄGE = DÖDLÄGE

- Det finns tre tänkbara låsta lägen.

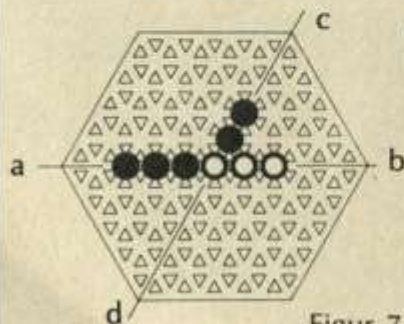


Figur 6.

- I ett låst läge kan ingen knuffa. Det enda sättet att bryta dödläget är genom en attack längs en annan rät linje.

Exempel :

- Dödläge längs linjen a-b. Låst position.
- Dödläget bryts genom en attack längs linjen c-d.

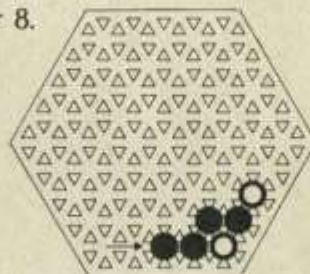


Figur 7.

DÖD KULA

- En kula är död när den knuffats över brädets "kant". Den spelare som först lyckats knuffa ut 6 av sin motspelares kulor har vunnit.

Figur 8.



BEGRÄNSAD TID

Varje spelare får en begränsad betänketid för varje spelomgång. Till exempel en schackklocka med 15 minuter var. Officiella tävlingar ska alltid spelas under tidspress.

For more information on Abalone : clubs, accessories, contests, rules, and so on, please contact :

The International Abalone Federation

(Europe - Africa)
Z.I. de la Bonde
15 rue du Buisson aux Fraises
91300 MASSY
FRANCE

(America - Asia)
211 W - 56 th Street
34 M
NY. 10019
NEW YORK - USA

LITEN ORDLISTA

DRAG : När du flyttar en kula, eller en grupp med kulor, utan att knuffa någon av din motspelares kulor.

“SUMITO” : Ett spelövertag i en rät linje. Hur du utnyttjar en Sumito ser du i figur 4.

KNUFF : När du utnyttjar en “Sumito” för att knuffa din motspelares kula eller kulor.

LINJEFLYTT : När du samtidigt flyttar två eller tre av dina kulor längs en rät linje. (Figur 2.).

SIDOFLYTT : När du samtidigt flyttar två eller tre av dina kulor i sidled. (Figur 3.).

LÅST LÄGE : När båda spelarna har lika många kulor längs en rät linje. (Figur 6.).

DÖD KULA : När en kula knuffats över brädets “kant” är den död. (Figur 7.).

GAMBIT : Att frivilligt offra en egen kula för att komma i ett bättre läge.

TÄCKT : Ett läge när en kula inte kan flytta av egen kraft.

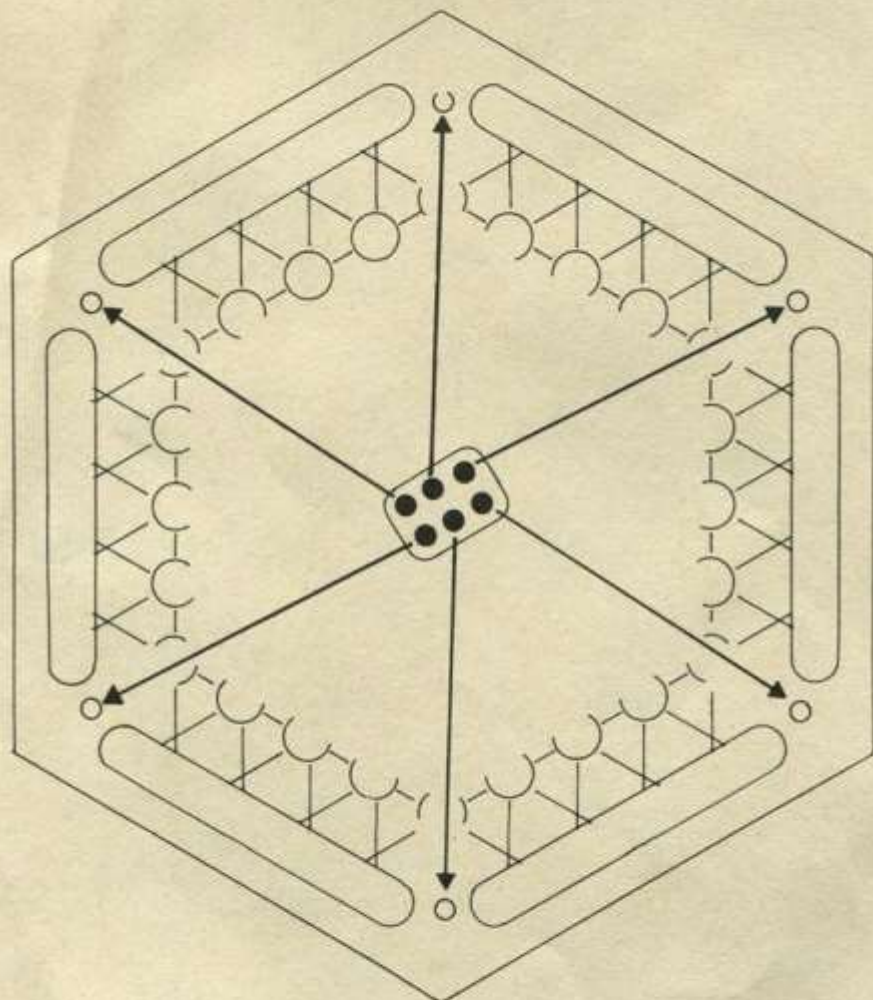
MATT : När en kula ligger så att den kan knuffas över kanten och det inte finns någon väg att komma undan. (Figur 8.).

Published by : SA ABALONE, Z.I. de la Bonde, 91300 Massy -

RCS CORBEL-ESSONNE 8 343 873 741.

THE GAME OF ABALONE is the property of “LA SOCIETE ABALONE” - Rules, registered design and trademark protection applied for ABALONE guarantees that the present game satisfies the safety regulations laid down in France.

This game is not suitable for a child less than 36 months old.



Where to locate bumps under the hexagon.

Dónde poner los pies de goma debajo del hexágono.

Comment positionner les pieds sous l'hexagone.