

Pour imprimer cette page, allez dans le menu "Fichier", puis choisissez "Imprimer".

# abalone.

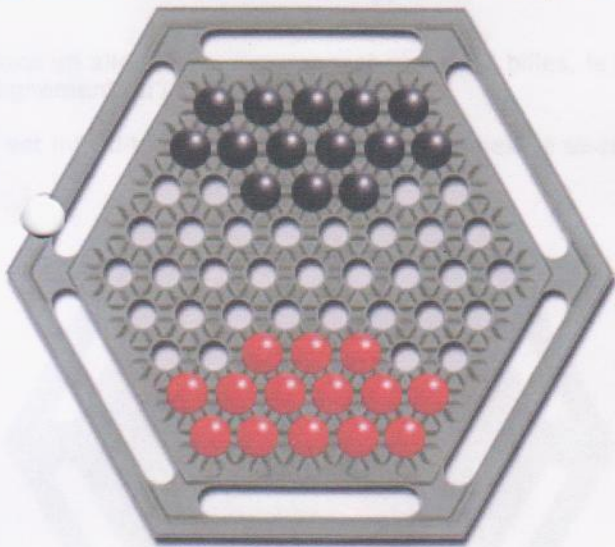
✕ fermer la fenêtre

## ➤ Règle officielle

### But

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

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



Position de départ classique à deux joueurs.

### Mouvement

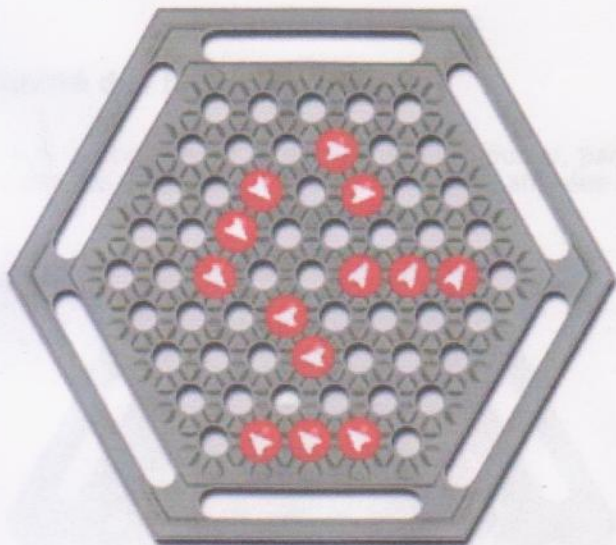
Chaque joueur déplace 1, 2 ou 3 de ses billes à chaque tour, en un seul mouvement.

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.

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.



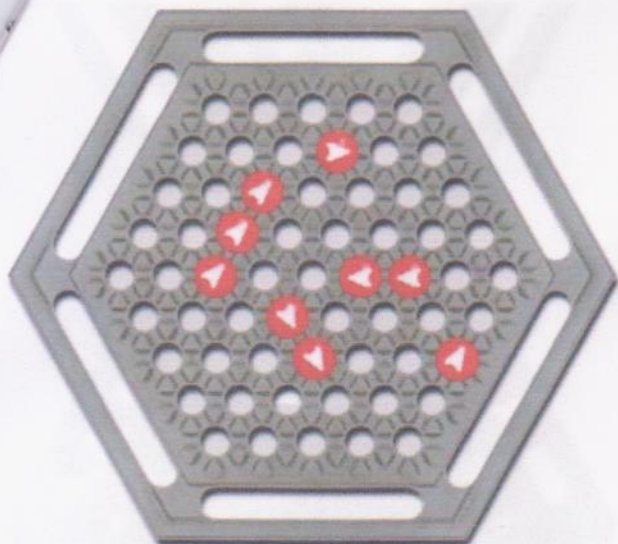
Exemples de déplacement en flèches

#### 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.



### Éjection de billes

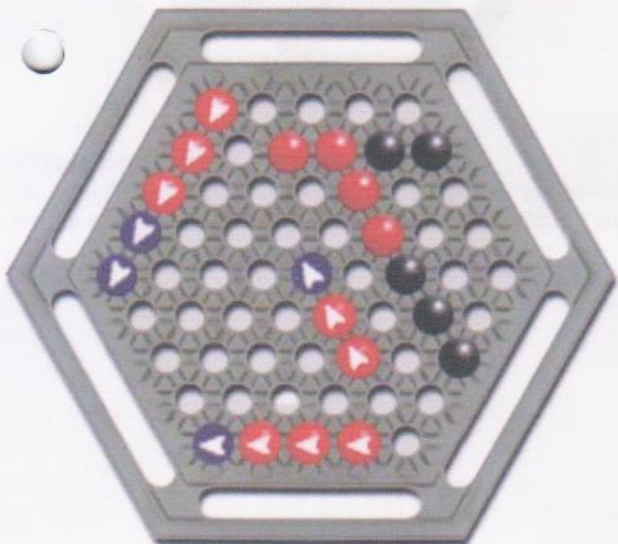
Une bille est éjectée quand une poussée la fait sortir du plateau de jeu, pour tomber dans la rigole.

Le vainqueur est celui qui aura capturé le premier 6 billes adverses.

### 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.



### Poussée sur l'adversaire ou Sumito

Une poussée est possible quand une bille est en contact avec une bille adverse. Les billes poussées tombent à l'opposé du joueur.

### Exemples de Sumitos

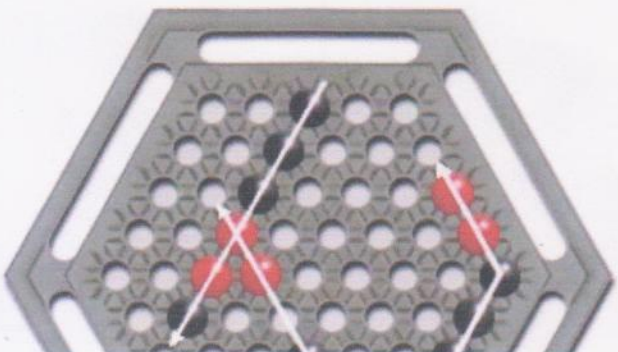
dès que les billes d'un joueur sont en contact avec celles de son adversaire, il peut les pousser s'il se trouve en position de **sumito**, c'est à dire en supériorité numérique.

3 sumitos sont possibles :

- Sumito de 3 contre 1
- Sumito de 3 contre 2
- Sumito de 2 contre 1

### Egalité des forces ou Pac

Il y a pac lorsque les forces alignées s'annulent, par égalité numérique. Au delà de trois billes, le cumul des forces alignées n'est pas pris en compte.



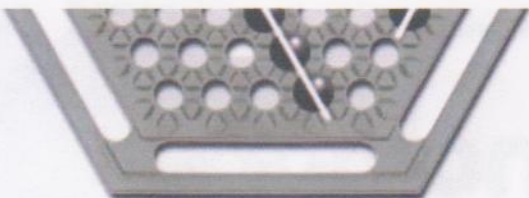
### Attention !!

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.



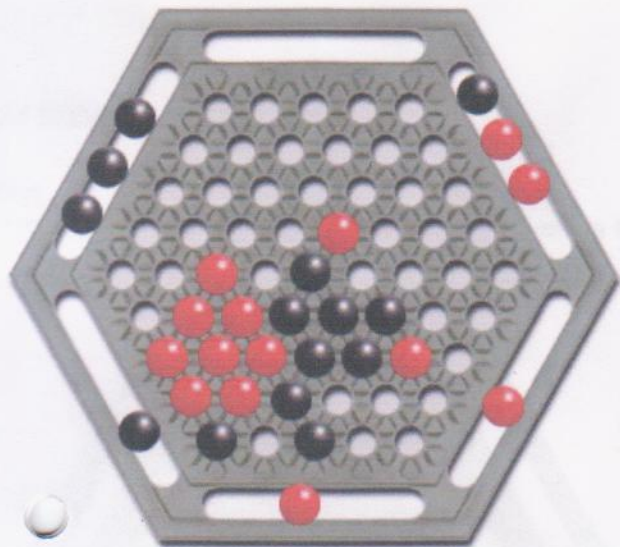


Poussées impossibles

### Ejection de billes

Une bille est éjectée quand une poussée la fait sortir du plateau de jeu, pour tomber dans la rigole.

Le vainqueur est celui qui aura éjecté le premier 6 billes adverses.



fermer la fenêtre

vous pouvez déplacer une bille à chaque tour, en un seul mouvement.

### Parties en temps limité ou Blitz

Il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité, entre 5 et 30 minutes chacun. Les tournois et autres concours officiels sont joués en parties limitées à 10' par joueur.

fermer la fenêtre

### Mouvements

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

Une bille peut être poussée dans n'importe quel point libre voisin.

Les poussées de 1 ou 2 billes servent généralement :

à ouvrir des séries, en chaîne, alternativement, sans modification de l'alignement.

pour constituer un ligne, les billes s'empilent ensemble à un point à l'autre.

En fin de jeu, les 2 ou 3 billes se déplacent, dans le même mouvement.

Une seule fois par tour.