

166 - Abalone

Catégorie ESAR : 406 - jeu de stratégie.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Abalone.

Accessibilité : jeu contrasté.

A partir de 7 ans, pour 2 joueurs.

Présentation :

Jeu de réflexion qui consiste à éjecter 6 billes de l'adversaire hors du plateau en les poussant avec ses propres billes.

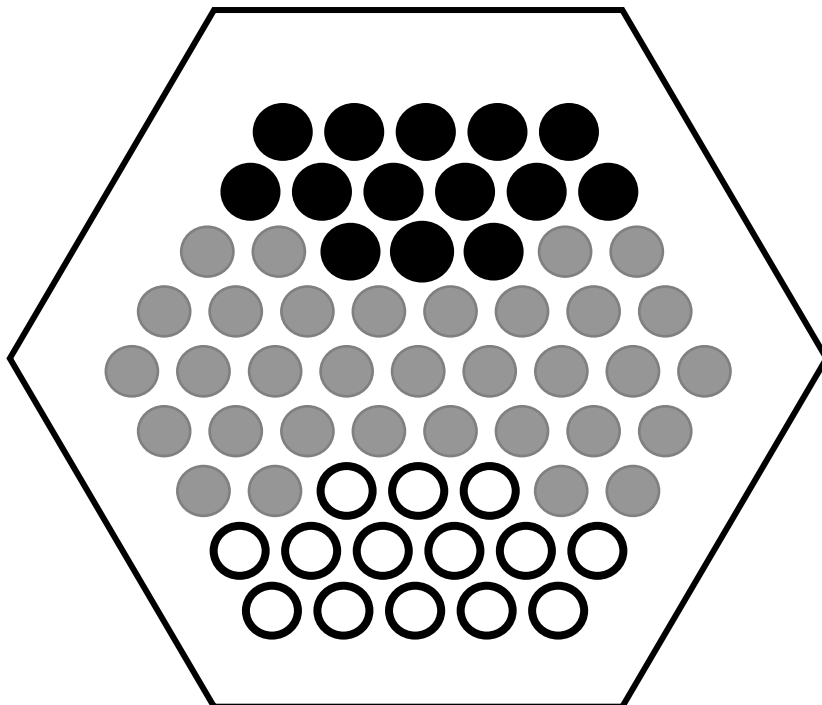
Le plateau de jeu original a été peint en orange pour que les billes blanches et les noires se détachent du fond par contraste.

BUT DU JEU

Etre le premier à éjecter six billes adverses hors de l'hexagone.

PREPARATION DU JEU

Placer les billes comme sur le schéma ci-dessous et choisir une couleur.



DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- Noir commence toujours la partie.
- A son tour, un joueur déplace 1, 2 ou 3 de ses billes et il ne peut faire qu'un seul mouvement.

- Un mouvement consiste à déplacer une ou plusieurs billes vers un ou plusieurs espaces libres. Une fois effectué, un mouvement ne peut plus être changé.
- Vous pouvez déplacer vos billes dans chacune des 6 directions de l'hexagone.
- Vous pouvez déplacer 1, 2, ou 3 billes dans un seul mouvement. Si 2 ou 3 billes sont déplacées en même temps, elles doivent être bougées dans la même direction !
- A votre tour de jeu, vous ne pouvez pas déplacer plus de 3 billes de votre couleur.
- Vous pouvez briser un alignement comprenant plus de 3 billes de votre couleur en choisissant 1, 2 ou 3 billes de cet alignement et en les déplaçant.

LES MOUVEMENTS

Il existe deux types de mouvements :

- Le mouvement «en ligne» : les billes progressent ensemble d'un espace à la fois.
- Le mouvement «en flèche» : les billes progressent ensemble et latéralement.

CAS PARTICULIERS

« **SUMITO** » :

POUSSEE SUR L'ADVERSAIRE

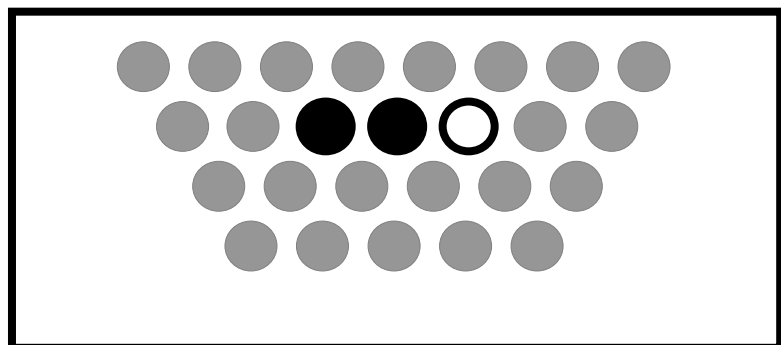
Vous pouvez pousser les billes de votre adversaire lorsque vous vous trouvez en position de supériorité numérique.

Il existe trois types de Sumitos :

2 contre 1, 3 contre 1 ou 3 contre 2.

Dans l'exemple ci-dessous, Noir a l'avantage sur Blanc :

« Sumito »
de 2 sur 1

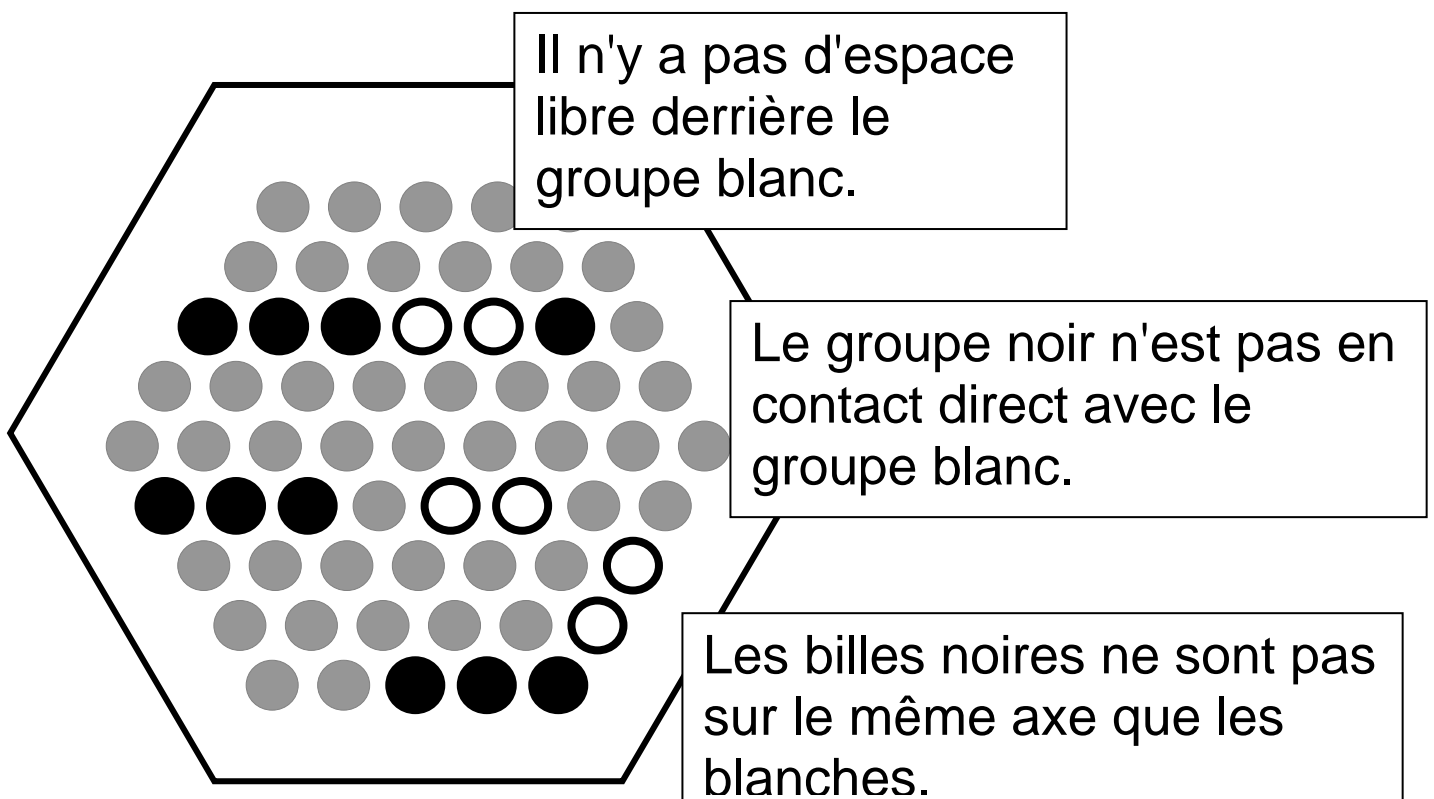


Lorsque vous vous trouvez en position de Sumito, vous pouvez pousser les billes de votre adversaire, uniquement :

- en faisant un mouvement «en ligne»,
- lorsque les billes noires et blanches sont en contact direct,
- lorsqu'il y a un espace libre derrière la bille ou les 2 billes attaquées.

Exemples de poussées impossibles :

Noir ne peut pas pousser blanc car...



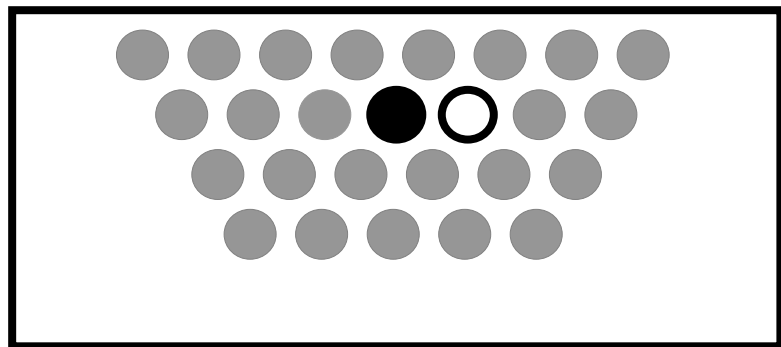
Un mouvement de Sumito reste toujours optionnel. Vous n'êtes pas obligé de pousser votre adversaire si vous ne le désirez pas !

« PAC » : EGALITE DE FORCE

Il y a «Pac» lorsque les forces alignées s'annulent, rendant impossible tout avantage d'un adversaire sur l'autre.

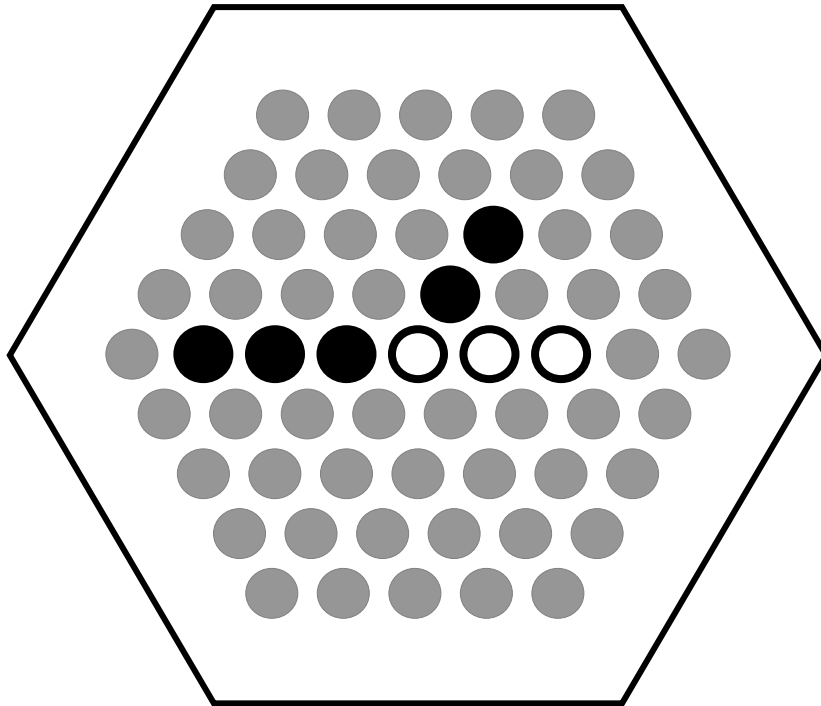
3 possibilités : 1 bille noire contre 1 blanche, 2 noires contre 2 blanches ou 3 noires contre 3 blanches.

« Pac »
1 contre 1



Lorsqu'un joueur a plus de 3 billes en position de «Pac», les billes supplémentaires ne sont pas prises en compte : 4 contre 3 revient donc au même que 3 contre 3.

Pour sortir de l'impasse, un joueur devra donc briser le «Pac» en menant une attaque sur un axe différent.

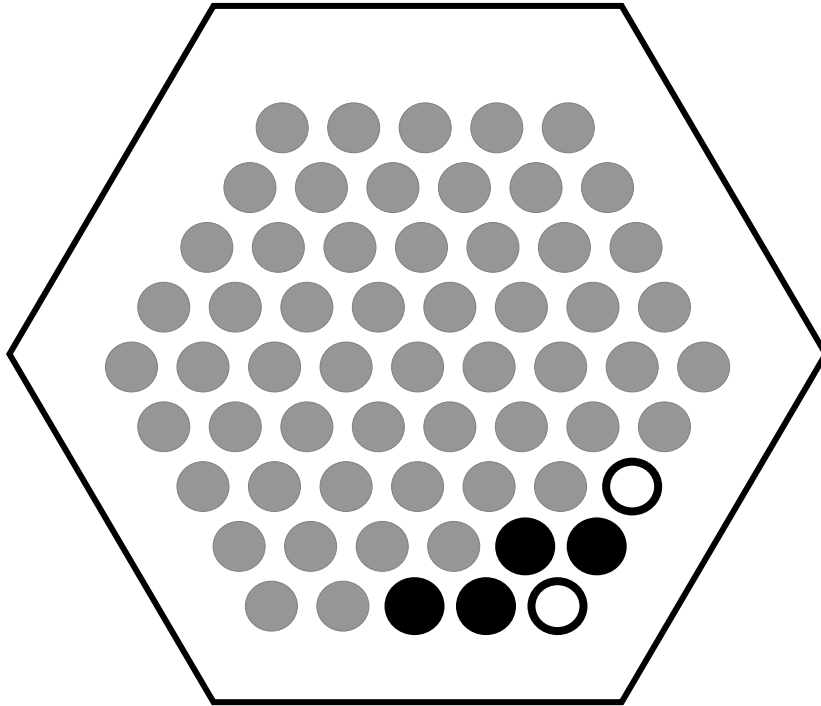


Dans l'exemple ci-dessus :

- les billes qui se trouvent sur l'axe horizontal sont bloquées (3 contre 3).
- la poussée est impossible.
- le Pac peut donc être brisé par les 2 billes noires sur un axe oblique !

« EJECT » : EJECTION DES BILLES

Une bille est "Eject" lorsqu'elle a été poussée hors de l'hexagone.



Dans l'exemple ci-dessus, Noir éjecte Blanc !

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est le premier joueur qui a éjecté 6 billes adverses.

VARIANTE : TEMPS LIMITE

Il est possible d'allouer un temps limite à chaque joueur (ex : 10 ou 15 minutes). Les tournois et concours officiels sont toujours disputés en temps limité.