



LE JEU
abalone[®]

FRANÇAIS

REGLE DU JEU 406.4

BUT

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

Position de départ

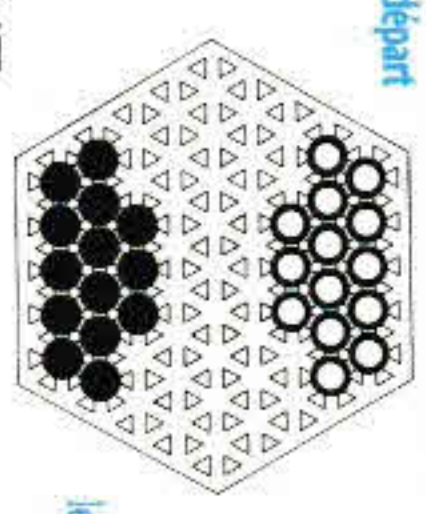


Fig. 1

Les joueurs tirent au sort leur couleur. Noir commence.

1990 abalone s.a.

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"

"En flèche"

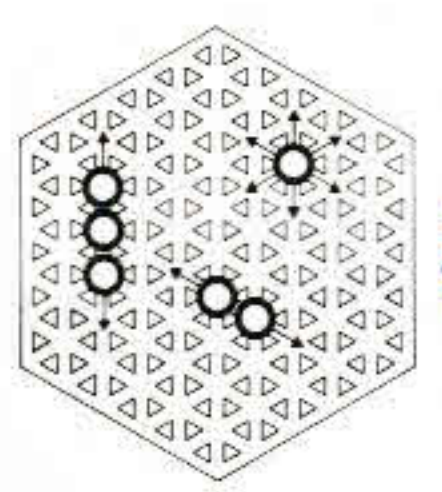


Fig. 2

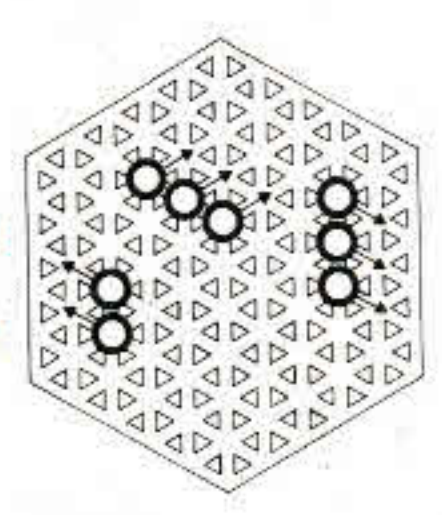


Fig. 3

- 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

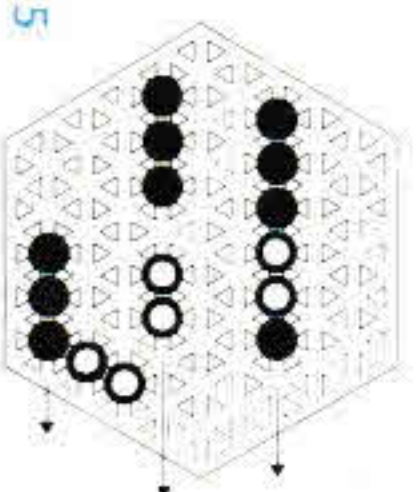
- Dès que les boules d'un joueur sont en contact avec celles de son adversaire, il peut les pousser s'il se trouve en position de "sumito", c'est à dire de supériorité numérique.
- 3 sumitos sont possibles :



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.

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.

Fig. 5

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).

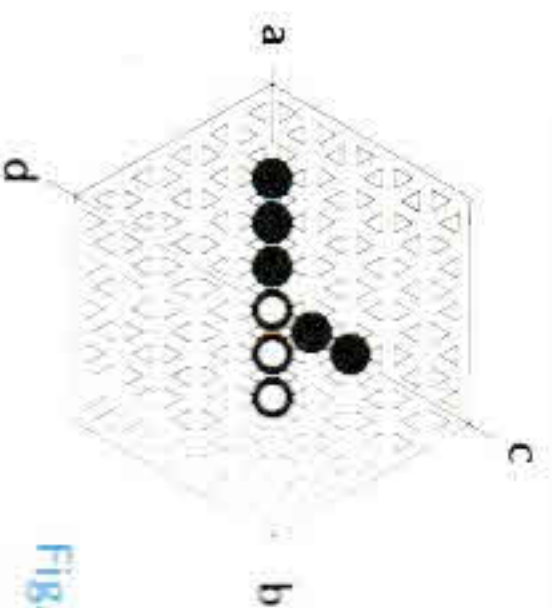


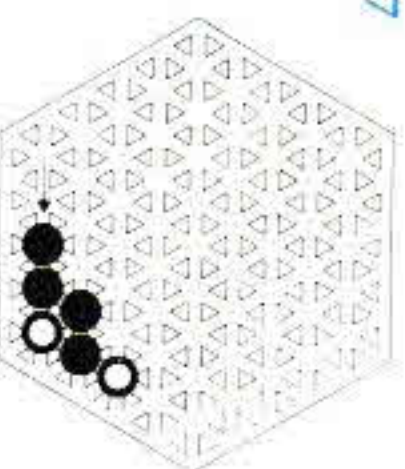
Fig. 6

- 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.



© Disney

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

Fédération Internationale de Jeu d'Abalone

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

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 PUSSE : Action de pousser ou fait d'être poussé.

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

IEU D'ABALONE. Édité par ABALONE, Z.I. de la Ronde, 91300 Massy -
RCS CORREIL-ESSONNE B 343 873 741.

IEU 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.