

Published by Zygomatic - Asmodee Group :
18 rue Jacqueline Auriol, 78041 Guyancourt • France
www.zygomatic-games.com

Vertrieb durch:
Asmodee Germany • Friedrichstr. 47 • 45128 ESSEN
Distribué en France par Asmodee France :
18 rue Jacqueline Auriol, 78041 Guyancourt • France

Distributie in Nederland:
Asmodee The Netherlands • Vossenbeemd 51 • 5705 CL Helmond
Nederland • www.asmodee.nl

Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3,
Puerta 1B, 28010 Madrid, ESPAÑA • www.asmodee.es

Distributie in België / Distribution en Belgique:
Asmodee Belgium • Theodoor Swartsstraat 3 • 3070 Kortenberg

© 1988/2024 – Michel Lalet & Laurent Lévi

Cover design: Jean-Sébastien « Jess » Grinneiser, Axel Mahé

Abalone is a trademark of Asmodee Group



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



DE

SPIELZIEL

Wer als Erstes sechs Kugeln des Gegenübers vom Spielbrett schiebt, gewinnt die Partie.

SPIELAUFBAU UND ZÜGE

Legt die Kugeln wie in Abbildung 1 auf das Spielbrett. Wählt jeweils eine Farbe. Wer die schwarzen Kugeln hat, beginnt die Partie. Dann seid ihr abwechselnd am Zug.

In deinem Zug darfst du genau 1 dieser beiden Aktionen durchführen:

- Bewegen
- Schieben

BEWEGEN

Wenn du dich für diese Aktion entscheidest, darfst du 1, 2 oder 3 Kugeln deiner Farbe bewegen:

- 1 Kugel kann auf ein beliebiges freies Nachbarfeld geschoben werden (siehe Abbildung 2).
- 2 oder 3 Kugeln, die in einer Reihe liegen, können zusammen in dieselbe Richtung geschoben werden (siehe Abbildung 3).

Jede Kugel darf immer nur um ein Feld bewegt werden.

SCHIEBEN

Du darfst die Kugeln deines Gegenübers nur schieben, wenn du mehr Kugeln hast. Wenn ihr gleich viele Kugeln habt, kannst du nicht schieben. Um die Kugeln deines Gegenübers zu schieben, ...

- musst du deine Kugeln in gerader Linie um 1 Feld bewegen UND
- es muss hinter den Kugeln deines Gegenüber ein freies Feld oder der Spielfeldrand sein.

Es gibt nur 3 Möglichkeiten, zu schieben (siehe Abbildung 4, 5, 6a und 6b).

KUGELN RUNTERSCHIEBEN

Wenn du eine Kugel deines Gegenübers über den Spielfeldrand schiebst, ist die Kugel raus. Wer als Erstes 6 Kugeln des Gegenübers vom Spielfeld schieben konnte, gewinnt die Partie.

ZEITLIMIT

Wenn ihr einen schnelleren Spielverlauf wollt, könnt ihr ein Zeitlimit für eure Partie vereinbaren (z. B. 10 oder 15 Minuten pro Person). So wird auch auf Turnieren gespielt.

FR

BUT DU JEU

Être le premier à éjecter 6 billes adverses hors du plateau.

MISE EN PLACE ET TOUR DE JEU

Placez les billes dans leur position de départ comme indiqué dans la figure 1. Chaque joueur choisit une couleur. La couleur noire commence toujours la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle. Vous ne pouvez faire qu'une seule action de jeu à votre tour. Cette action de jeu ou « Mouvement » peut être :

- un déplacement ;
- un « sumito » (ou poussée sur l'adversaire).

DÉPLACEMENT

Chaque bille ne se déplace que d'un espace. Vous pouvez déplacer vos billes dans chacune des 6 directions du plateau de jeu, en déplaçant au choix 1, 2 ou 3 billes :

- 1 bille peut être déplacée vers un espace libre adjacent (voir figure 2) ;
 - 2 ou 3 billes contiguës et alignées peuvent être déplacées en même temps (voir figure 3).
- Elles doivent être déplacées ensemble et dans la même direction.

SUMITO : POUSSÉE SUR L'ADVERSAIRE

Vous pouvez pousser les billes de votre adversaire lorsque vous vous trouvez en position de supériorité numérique. En conséquence, en cas d'égalité du nombre de billes, aucun sumito n'est possible. Un sumito n'est possible que :

- lors d'un déplacement en ligne.
- s'il y a un espace libre ou un bord de plateau derrière les billes qui doivent être poussées.

Il n'existe que 3 possibilités de sumito (voir figures 4, 5, 6a et 6b).

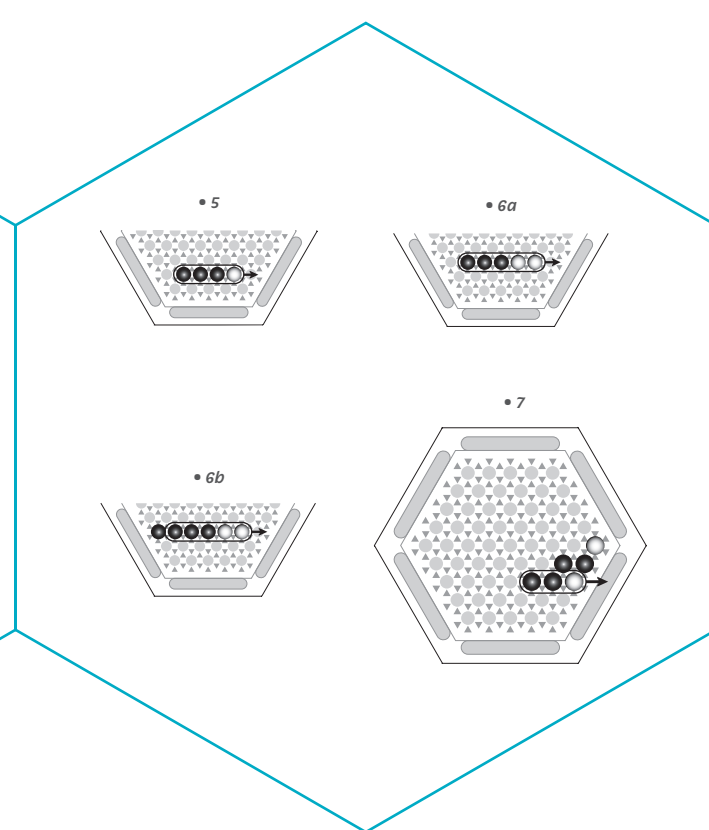
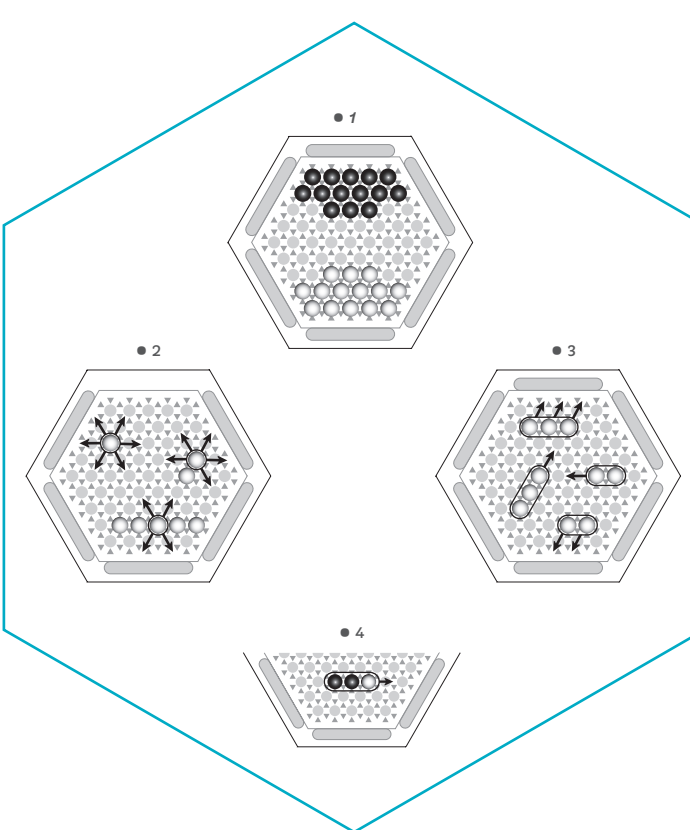
ÉJECTION DES BILLES

Une bille est éjectée lorsqu'elle a été poussée hors du plateau suite à un sumito (voir figure 7). Le premier joueur qui éjecte 6 billes adverses remporte la partie.

PARTIE EN TEMPS LIMITÉ

Il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité pour l'ensemble de sa partie, par exemple 10 ou 15 minutes chacun. Les tournois et concours officiels sont toujours disputés en temps limité.





NL

DOEL VAN HET SPEL

Duw als eerste zes knikkers van je tegenstander van het bord.

VOORBEREIDING EN SPELVERLOOP

Leg de knikkers in de startopstelling, zie afbeelding 1. Elke speler kiest een kleur. De speler met de zwarte knikkers begint altijd. De spelers zijn afwisselend aan de beurt. Je mag tijdens je beurt maar één actie uitvoeren. Daarbij kan het gaan om:

- een verplaatsing
- een "sumito" (je tegenstander wegduwen)

VERPLAATSING

Elke knikker mag maar één vakje verplaatst worden. Je kunt eigen knikkers in een van de zes richtingen van de zeshoek verplaatsen en mag daarbij 1, 2 of 3 knikkers als volgt verschuiven:

- 1 knikker kan naar een aangrenzend vakje verplaatst worden (zie afbeelding 2);
- 2 of 3 knikkers op een rij kunnen als een groep verplaatst worden (zie afbeelding 3).

Ze moeten allemaal samen en in dezelfde richting verplaatst worden.

SUMITO: JE TEGENSTANDER WEGDUWEN

Je kunt knikkers van je tegenstander wegduwen wanneer je een numerieke meerderheid hebt. Bij een gelijk aantal knikkers is het uitvoeren van een sumito niet mogelijk. Een sumito is alleen mogelijk als:

- je verplaatst in een rechte lijn.
- als er een leeg vakje of de rand van het bord achter de knikkers ligt die Er zijn slechts 3 mogelijkheden voor een sumito (zie afbeeldingen 4, 5, 6a en 6b).

KNIKKERS VAN HET BORD DUWEN

Een knikker gaat uit het spel als de knikker dankzij een sumito van het bord geduwd wordt (zie afbeelding 7). De eerste speler die 6 knikkers van de tegenstander van het bord duwt, wint het spel.

SPELEN ONDER TIJDSDRUK

Het is ook mogelijk om het spel te spelen met een tijdslimiet van bijvoorbeeld 10 of 15 minuten per speler. Bij toernooien en wedstrijden wordt altijd met een tijdslimiet gespeeld.

ES

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en expulsar 6 Bolas del oponente del tablero.

PREPARACIÓN Y TURNOS

Coloca las Bolas en sus posiciones iniciales como se indica en la imagen 1. Cada jugador elige un color. El jugador con las Bolas negras siempre empieza. Los jugadores se mueven por turnos. En tu turno, solo puedes realizar una acción. Esta acción de turno, o «mover», puede ser:

- un movimiento
- un «sumito» (o empujar a un oponente)

MOVIMIENTO

Cada Bola solo se puede mover un espacio. Puedes mover tus Bolas en cualquiera de las seis direcciones del tablero, y puedes mover 1, 2 o 3 Bolas:

- Se puede mover 1 Bola a un espacio adyacente vacío (ver imagen 2).
- Se pueden mover, en grupo, 2 o 3 Bolas contiguas y alineadas (ver imagen 3).

Todas se tienen que mover juntas y en la misma dirección.

SUMITO: EMPUJAR A TU Oponente

Puedes empujar las Bolas de tu oponente siempre que estés en superioridad numérica. Si ambos tenéis la misma cantidad de Bolas, no puedes realizar un sumito. Solo se puede realizar un sumito si:

- Te mueves en una línea.
- Hay un espacio vacío o el borde del tablero delante de las Bolas empujadas.

Solo hay 3 posibilidades de realizar un sumito (ver imágenes 4, 5, 6a y 6b).

EXPULSAR BOLAS

Una Bola queda expulsada si, como resultado de un sumito, es empujada fuera del tablero (ver imagen 7). El primer jugador que expulse 6 Bolas del oponente gana la partida.

PARTIDAS CON TIEMPO LIMITADO

Se le puede conceder a cada jugador una cantidad de tiempo limitada para toda su partida, como 10 o 15 minutos para cada uno. Los torneos y competiciones siempre se juegan con tiempo limitado.