

abolone®

Regolamento

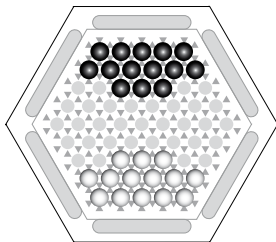
OBIETTIVO

Essere il primo giocatore a spingere 6 biglie dell'avversario fuori dalla plancia.

PREPARAZIONE

Colloca le biglie nella loro posizione di partenza, come mostrato nel diagramma. Ogni giocatore sceglie un colore. Il nero inizia sempre per primo. I giocatori muovono a turno.

• Diagramma 1



LA PARTITA

Nel tuo turno puoi fare una sola azione. Questa azione, o "Mossa", può essere:

- uno spostamento
- un "sumito" (spingere l'avversario)

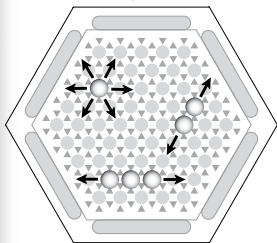
SPOSTAMENTO

Ogni biglia può muovere di un solo spazio. Puoi muovere le tue biglie in una qualsiasi delle sei direzioni dell'esagono di gioco e puoi spostare a tua scelta 1, 2 o 3 biglie, secondo le seguenti regole:

- 1 biglia può essere mossa in uno spazio vuoto adiacente
- 2 o 3 biglie contigue e in linea possono essere spostate contemporaneamente. Devono spostarsi insieme e nella stessa direzione.

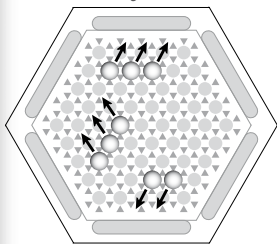
Ci sono due tipi spostamento:

• Diagramma 2



Spostamento in linea: le biglie avanzano insieme verso uno spazio vuoto adiacente.

• Diagramma 3



Spostamento a freccia: le biglie si spostano lateralmente sempre di uno spazio senza cambiare il loro allineamento.

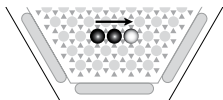
SUMITO: SPINTA ALL' AVVERSARIO

Puoi spingere le biglie del tuo avversario ogni volta che sei in superiorità numerica. Se avete entrambi lo stesso numero di biglie, un sumito non è possibile.

Puoi fare un sumito solo quando lo spostamento è in linea.
Puoi fare un sumito solo se c'è uno spazio vuoto (o il bordo della plancia) oltre le biglie che stai spingendo.

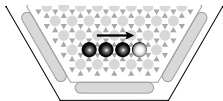
Ci sono solo 3 possibilità di fare un sumito:

• Diagramma 4



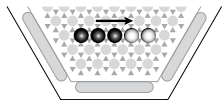
Sumito di 2 biglie contro 1.

• Diagramma 5



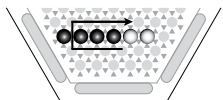
Sumito di 3 biglie contro 1.

• Diagramma 6



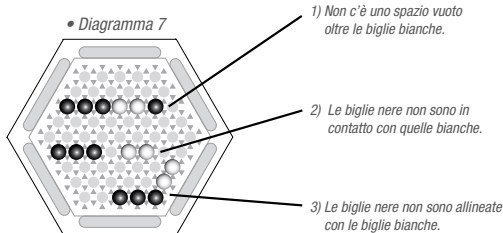
Sumito di 3 biglie contro 2.

• Diagramma 6 bis



*Sumito di 4 biglie contro 2.
La quarta biglia nera non si muove.*

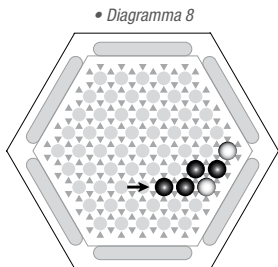
Esempi di sumito impossibili:



3 biglie allineate formano una difesa assoluta, anche contro un numero superiore di biglie avversarie, visto che 3 è il numero massimo di biglie che un giocatore può muovere! Si dovrà quindi attaccare questo allineamento seguendo un altro asse.

ELIMINARE LE BIGLIE

Una biglia è eliminata se viene spinta fuori dalla plancia a seguito di un sumito.



Il nero può eliminare una biglia bianca.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il primo giocatore che elimina sei biglie dell'avversario vince la partita.

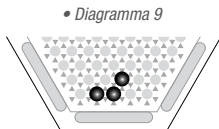
PARTITE CON UN LIMITE DI TEMPO

È possibile dare a ogni giocatore un limite di tempo, ad esempio 10 o 15 minuti a testa. I tornei e le gare ufficiali vengono sempre giocate con un limite di tempo.

GLOSSARIO

“Abalonier”: plancia di gioco per Abalone, così detto per analogia con la scacchiera.

Arco: un gruppo di tre biglie adiacenti dello stesso colore che formano un arco. Una delle tre possibili forme trinomiali (vedi sotto).

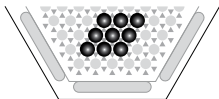


Biglia: l'elemento base di un gruppo. Ogni giocatore inizia con un gruppo di 14 biglie.

Binomio: un gruppo di due biglie adiacenti dello stesso colore (vedi monomio, trinomio, polinomio).

Blocco: un gruppo di biglie dello stesso colore sistemato per linee di 3 biglie, che garantiscono la compattezza del gruppo.

• Diagramma 10



Det: biglia isolata (monomio) nel mezzo di un gruppo avversario. Una biglia "det" è un vantaggio per il suo proprietario.

Lancia: gruppo di tre biglie adiacenti dello stesso colore che formano una linea. Una delle tre possibili forme trinomiali.

Monomio: una biglia isolata non connessa con alcuna biglia del proprio colore (vedi binomio, trinomio, polinomio).

Pac: una situazione stabile in cui due gruppi avversari di biglie con la stessa forza sono allineati: 3 contro 3, 2 contro 2 ecc.

Polinomio: gruppo di biglie adiacenti dello stesso colore, a prescindere dal loro numero o posizione.

Scudo: gruppo di tre biglie adiacenti dello stesso colore che formano un triangolo. Una delle tre possibili forme trinomiali.

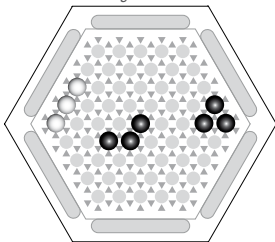
Spostamento a freccia: una mossa in cui due o tre biglie vengono spostate simultaneamente in una linea parallela alla propria linea di partenza.

Spostamento in linea: una mossa in cui due o tre biglie vengono spinte simultaneamente lungo l'asse del loro allineamento.

Sumito: posizione di superiorità numerica tra due linee di biglie avversarie: 3 contro 2, 3 contro 1, 2 contro 1.

Trinomio: gruppo di tre biglie adiacenti dello stesso colore, allineate o meno. Un trinomio può avere tre forme diverse: lancia, arco e scudo (vedi sotto).

• Diagramma 11



© 1988/2017 – Michel Lalet e Laurent Lévi