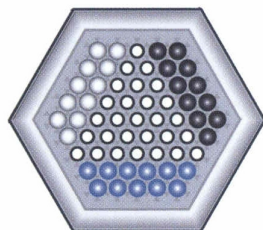


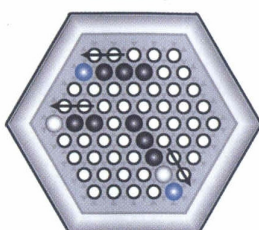
Spiel mit 3 Spielern

Anzahl der Spieler: 3
Anzahl der Farben: 3

STARTPOSITION BEI 3 SPIELERN



SUMITO



Die Regeln sind identisch zum klassischen Abalone mit zwei Spielern, mit folgenden Änderungen:

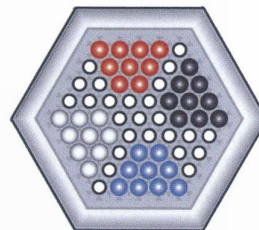
- Jeder Spieler besitzt nur 11 Kugeln (die dem Spielzentrum nächste Linie verschwindet).
- 3 Kugeln der gleichen Farbe können 2 verschiedenfarbige Kugeln verschieben.
- Vom Spielfeld verdrängte Kugeln behält der Spieler, welcher die Kugeln verdrängt hat. Um zu gewinnen, muss ein Spieler 6 Kugeln, egal welcher Farbe, vom Spielfeld verdrängen.



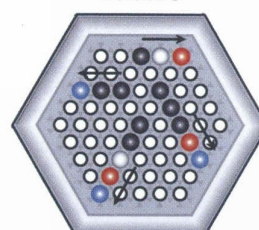
Spiel mit 4 Spielern

Anzahl der Spieler: 4
Anzahl der Farben: 4

STARTPOSITION BEI 4 SPIELERN



SUMITO



- Jeder Spieler besitzt 9 Kugeln, welche trapezförmig (4-3-2) angeordnet werden.
- Die einander gegenüberstehenden Spieler gehören zum gleichen Team. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
- Jeder Spieler kann auch die Kugeln seines Partners verwenden, wenn die erste bewegte Kugel eine eigene ist.
- Es können zwei verschiedenfarbige gegnerische Kugeln verschoben werden.
- Ziel des Spiels ist es, 6 gegnerische Kugeln vom Spielfeld zu verdrängen.
- Alternative: Die beiden Partner eines Teams können auch immer direkt nacheinander spielen. Das eröffnet durch die beiden aufeinanderfolgenden Züge neue taktische Möglichkeiten.



abalone[®]

quattro

SPIELANLEITUNG

Spiel mit 2 Spielern

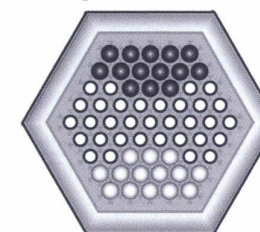
ZIEL DES SPIELES

Als erster Spieler sechs Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu schieben.

VORBEREITUNG

- Setzen Sie die Kugeln wie in Abb. 1 gezeigt in ihre Startpositionen.
- Lösen Sie aus, welcher Spieler welche Farbe erhält.

Abbildung 1

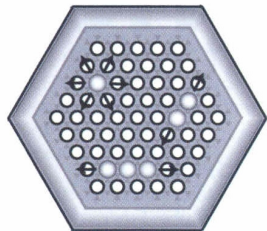


DER SPIELABLAUF

- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Schwarz fängt immer an.
- In ihrem Zug dürfen Sie nur eine „Bewegung“ vornehmen – eigene Kugeln verschieben.
- Eine Bewegung beinhaltet die Entfernung bis zur nächsten Mulde – nicht mehr.
- Sie können eine Bewegung in eine der sechs möglichen Richtungen ausführen.
- Sie dürfen eine Bewegung nur ausführen, wenn die angrenzende Mulde frei ist.
- Eine „Bewegung“ kann eine, zwei oder drei Kugeln umfassen. Wenn Sie zwei oder drei Kugeln gleichzeitig bewegen, so müssen alle in die gleiche Richtung geschoben werden.
- In einem Zug dürfen nicht mehr als drei Kugeln einer Farbe bewegt werden.
- Sie dürfen eine vorhandene, längere Kugelreihe trennen, indem Sie eine, zwei oder drei Kugeln einer Farbe bewegen.

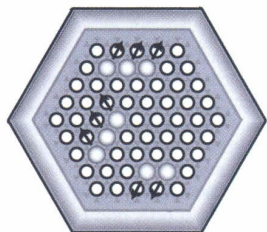
Es gibt zwei Arten von Bewegungen:

Abbildung 2



Eine Bewegung in gerader Linie:
Die Kugeln werden geradeaus in die nächste Mulde geschoben.

Abbildung 3



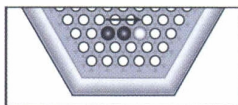
Eine Bewegung zur Seite:
Die Kugeln werden seitlich in die nächsten Mulden geschoben.

- Ist eine Bewegung ausgeführt, kann sie nicht mehr verändert werden.

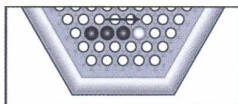
SUMITO

Sie können die Kugeln Ihres Gegners wegschieben, wenn Sie zuerst eine „Sumito“-Position aufbauen. Ein „Sumito“ ist eine Angriffs-Position, in der die Anzahl Ihrer Kugeln höher ist als die Ihres Gegners. Es gibt drei Sumito-Arten, die in den folgenden Beispielen zu sehen sind. Schwarz ist hier immer stärker als Weiß:

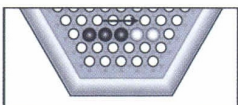
Abbildung 4



2 - zu - 1 - Sumito



3 - zu - 1 - Sumito



3 - zu - 2 - Sumito

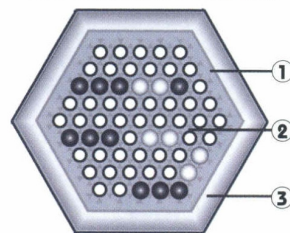
Wenn Sie eine Sumito-Position aufgebaut haben, so dürfen Sie die Kugeln Ihres Gegners nur wie folgt verschieben.

- Durch eine Bewegung in gerader Linie.

- Wenn sich schwarze und weiße Kugeln in direkt aneinander grenzenden Mulden befinden, und wenn sich hinter der oder den angegriffenen Kugeln eine freie Mulde befindet.

Abbildung 5

In diesem Beispiel ist kein Sumito-Angriff möglich. Schwarz kann Weiß nicht wegschieben, weil....



- ① hier hinter der weißen Gruppe keine freie Mulde ist.
- ② hier eine leere Mulde zwischen Schwarz und Weiß ist.
- ③ hier die Kugeln nicht in einer geraden Linie liegen.

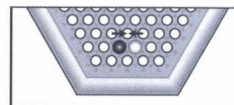
Auch wenn ein Sumito-Angriff möglich ist, muss er nicht ausgeführt werden. Der Spieler entscheidet, ob er angreifen will oder nicht.

PATT

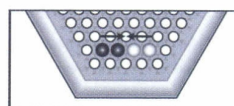
In einer Patt-Situation ist die Anzahl der Kugeln beider Spieler gleich: es ist keinem Spieler möglich, einen Vorteil zu erlangen.

Es gibt drei Arten von Patt-Situationen:

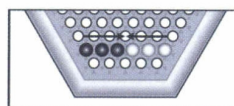
Abbildung 6



1 - zu - 1 - Patt



2 - zu - 2 - Patt

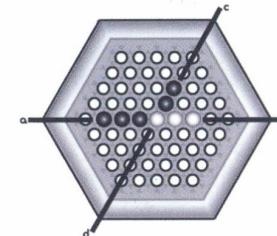


3 - zu - 3 - Patt

Hat ein Spieler mehr als drei Kugeln in einem Patt versammelt, so werden die überzähligen Kugeln nicht gezählt: Ein 4 - zu - 3 zum Beispiel entspricht also einem 3 - zu - 3 Patt.

Um ein Patt aufzulösen, muss ein Spieler einen Angriff über eine andere Gerade starten (in einem anderen Winkel).

Abbildung 7

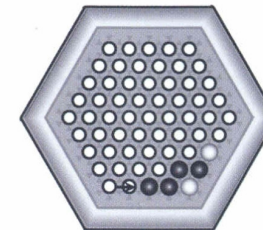


In diesem Beispiel bilden die Kugeln auf der Linie a-b ein Patt, so dass sie sich nicht gegenseitig wegschieben dürfen. Um das Patt aufzulösen, kann Schwarz auf der Linie c-d angreifen.

HINAUSSCHIEBEN

Eine Kugel ist aus dem Spiel, wenn sie aus dem Spielfeld hinaus auf den Rand geschoben wird.

Abbildung 8



Schwarz kann Weiß hinauschieben.

WER GEWINNT?

Der Spieler, der zuerst sechs Kugeln des Gegners hinaus geschoben hat, gewinnt das Spiel!

GEGEN DIE ZEIT

Wie beim Schach kann jedem Spieler eine bestimmte Spielzeit zugeteilt werden, zum Beispiel 10 oder 15 Minuten. Offizielle Abalone-Wettkämpfe werden immer gegen die Uhr gespielt.



Alle Rechte vorbehalten. Patent N° DM/012362
© Abalone ist ein registriertes Warenzeichen von Abalone s.a.
© Abalone s.a. - Domaine De Longue Plaine, 37250 Sorigny France
© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
Autoren: Laurent Lévi & Michel Lalet.

