

# Abalone®

Игра для двух игроков

## ИНСТРУКЦИЯ К ИГРЕ

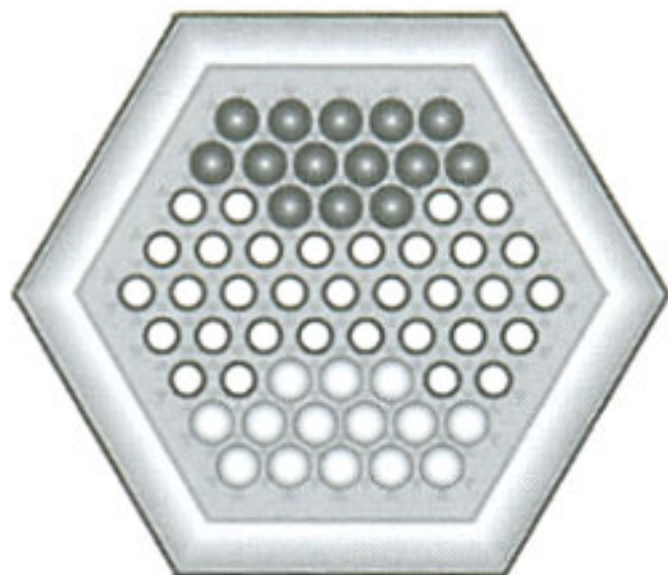
### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым становится игрок, который сместил шесть шариков соперника с игрового поля.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Установите шары в стартовое положение, как показано на рисунке 1.
- Определите, какой цвет выбирает каждый из игроков.

Рисунок 1



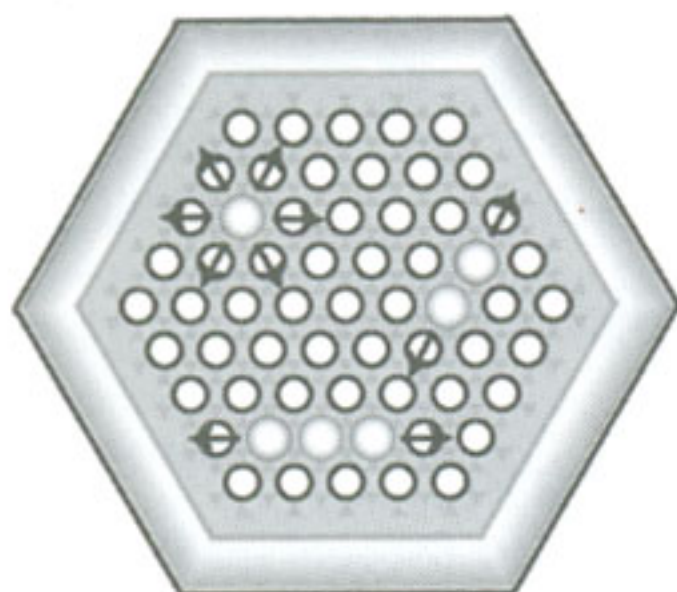
### ХОД ИГРЫ

- Игроки играют поочередно один за другим. Игрок, который выбрал черный цвет, начинает игру.
- За один ход вы можете совершить только одно движение – подвинуть один шарик.
- Одно движение означает перемещение шарика на следующую выемку.
- Вы можете производить перемещения в одном из шести возможных направлений.
- Вы можете производить перемещение, только если ближайшая выемка свободна.
- Одно движение может охватывать два или три шарика. Одновременное перемещение двух или трех шариков осуществляется в одном направлении.
- За один ход можно передвинуть не более трех шариков одного цвета.
- Вы можете разделить длинный ряд шариков, если вы передвигаете два или три шарика одного цвета.



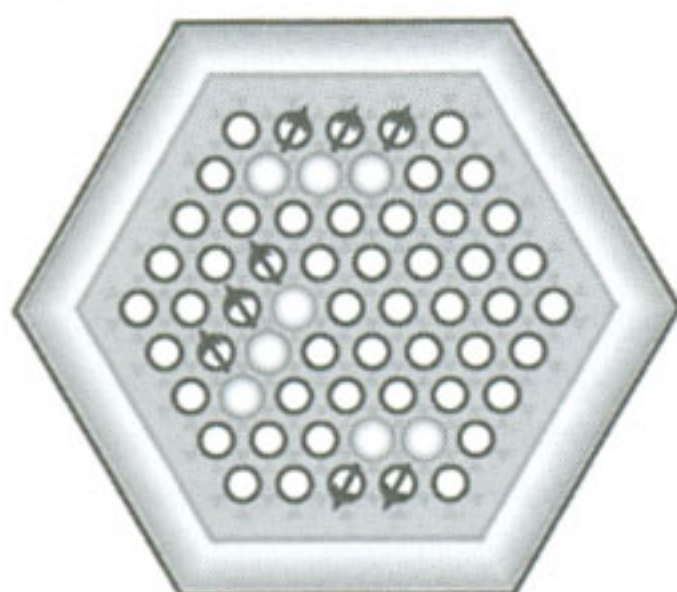
Есть два вида движений:

Рисунок 2



Движение по прямой линии:  
шарики выталкиваются прямо в  
ближайшую выемку.

Рисунок 3



Движение в сторону:  
Шарики выталкиваются в сторону в  
ближайшую выемку.

- После того, как движение  
выполнено, его нельзя  
изменить.

## СУМИТО

Вы можете вытолкнуть в сторону  
шарики вашего соперника, если  
вы выстроили позицию Сумито.  
Позиция Сумито означает  
нападение, при котором  
количество ваших шариков  
превышает количество шариков  
у соперника. Существует три  
вида позиции Сумито, которые  
изображены на следующих  
примерах. Черный цвет на этих  
примерах всегда сильнее белого.

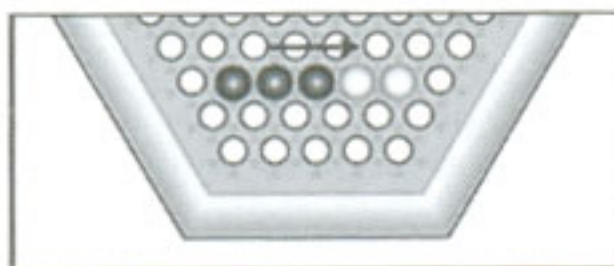
Рисунок 4



2 против 1 Сумито



3 против 1 Сумито



3 против 2 Сумито

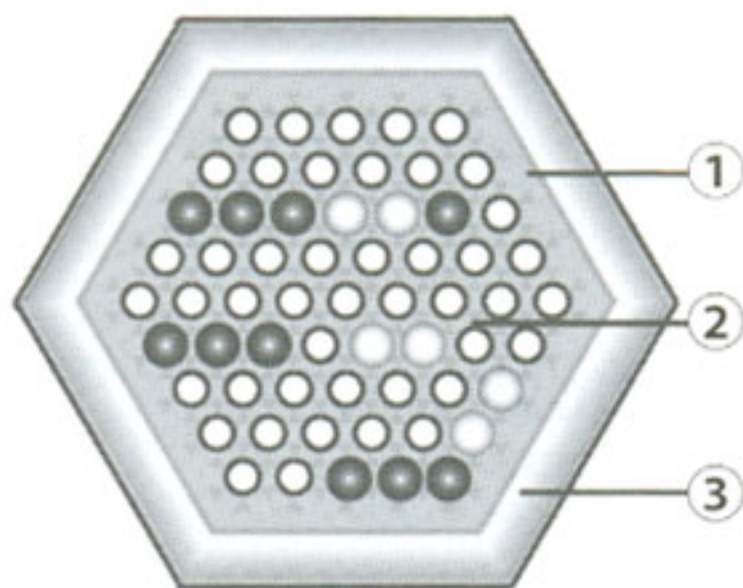
Если вы построили позицию  
Сумито, вы можете вытолкнуть  
шарики соперника, как  
изображено на рисунке .  
- одним движением по прямой  
линии.



- Если черный и красный шарик находятся в выемках, расположенных одна возле другой, или позади шариков, с помощью которых осуществляется атака, находится свободная выемка.

Рисунок 5

В этом примере невозможно нападение с помощью позиции Сумито. Черный шарик не может сместить белый:



- ① Здесь позади белой группы нет свободной выемки.
- ② Здесь свободная выемка между черным и белым шариком.
- ③ Здесь шарики не расположены на прямой линии.

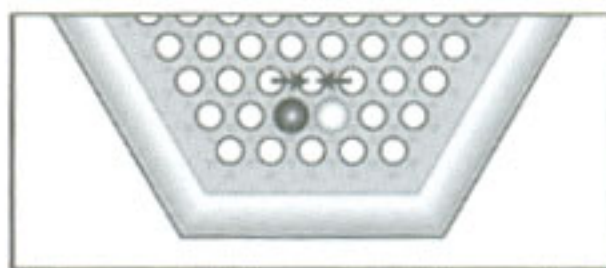
Даже если возможно нападение Сумито, оно не производится. Игрок сам решает, будет ли он нападать или нет.

## ПАТ

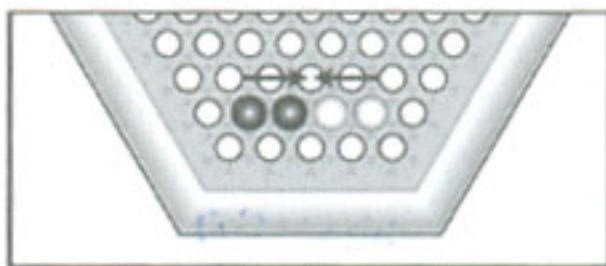
В патовой позиции игроки имеют одинаковое количество шариков. Ни одному из игроков не удастся получить преимущество.

Есть три вида патовых ситуаций.

Рисунок 6



1 против 1 Пат



2 против 2 Пат



3 против 3 Пат

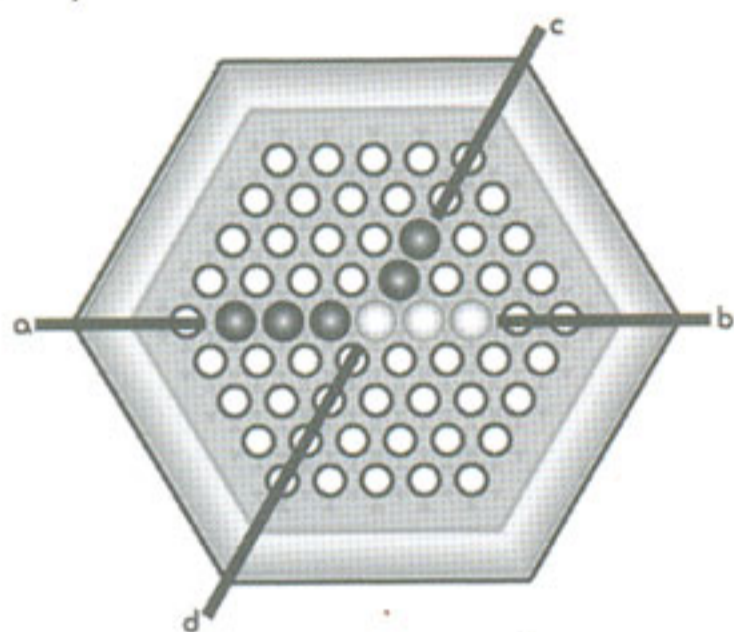


Если игрок собрал более трех шариков в одном пате, то лишние шарики не засчитываются.

В примере, приведенном ниже, 4 к 3 соответствует пату 3 к 3.

Для разрешения патовой ситуации один игрок должен начать атаку по другой прямой (под другим углом).

Рисунок 7



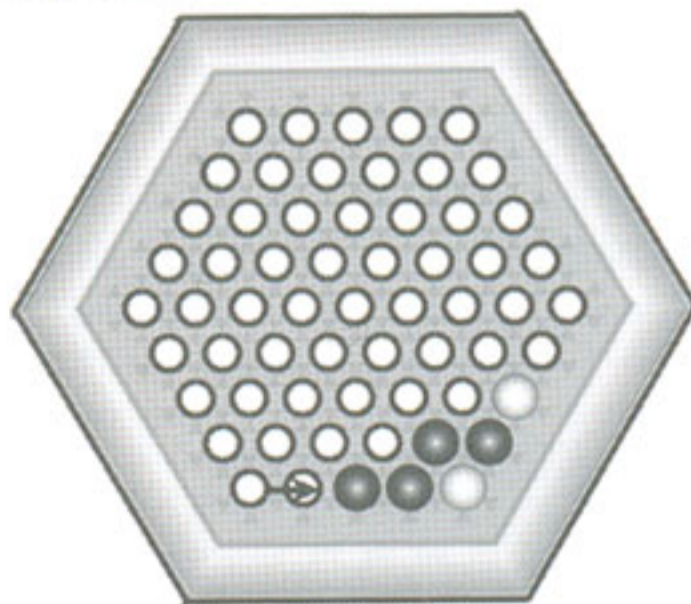
В этом примере шарики образуют пат на линии a-b таким образом, что их невозможно переместить в противоположных направлениях.

Для разрешения этой ситуации черные шарики могут нападать по линии c-d

## ВЫХОД ШАРИКА ИЗ ИГРЫ

Шарик выходит из игры, если он переместился на край игрового поля.

Рисунок 8



Черный шарик может вытолкнуть белый

## КТО ПОБЕДИТЕЛЬ?

Игрок, который первым выталкивает 6 шариков соперника, выигрывает игру.

## ИГРА НА ВРЕМЯ

Как в игре в шахматы каждому игроку может быть отведено определенное игровое время, например, 10-15 минут. Официальные соревнования по игре в Abalone проводятся всегда на время.

  
**abalonegames.com**

Все права защищены. Патент № DM/012362

® Abalone – зарегистрированный торговый знак компании Abalone s.a.

© Abalone s.a. - Domaine De Longue Plaine, 37250 Sorigny France

© Компания Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de

Laurent Lévi & Michel Lalet.

