

Abalone®

ПРАВИЛА ГРИ

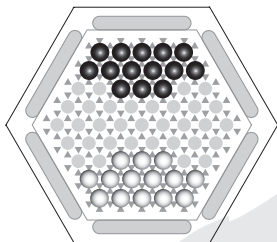
● ЦІЛЬ ГРИ

Бути першим гравцем, який зможе витіснити 6 кульок суперника за межі ігрового поля.

● ПОЧАТОК ГРИ

Вирішіть, хто гратиме білими, а хто – чорними кульками. Починають гру чорні. Гравці ходять по черзі. Якщо ви зробили хід, а потім раптово передумали, вам не дозволяється виправляти «помилку».

мал. 1



Стартова позиція

● ЯК ЗРОБИТИ ХІД

Гравці по черзі штовхають на ігровому полі одну, дві або три своїх кульки, розташованих у ряд.

Переміщення дозволяється робити в будь-якому з шести напрямків (якщо місце не зайняте іншими кульками).

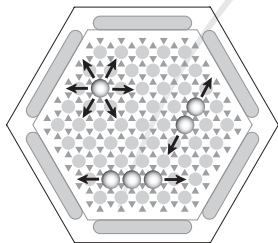
Переміщення двох або трьох кульок, розташованих у ряд, дозволяється в наступних напрямках:

- переміщення по лінії;
- переكات ряду убик від лінії, на якій розташовані кульки, які треба перемістити.

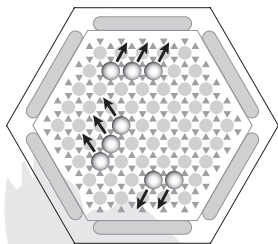
У випадку переміщення двох або трьох кульок, всі кульки повинні рухатися в одному напрямку.

Дозволяється переміщувати частину кульок одного кольору, розташованих в одній лінії.

мал. 2



Переміщення по лінії



Перекат

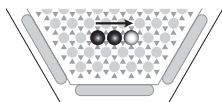
Не дозволяється переміщення більше трьох кульок одного кольору за хід.

Переміщення кульок дозволяється тільки на одну чарунку.

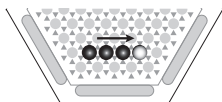
● СУМІТО: ЧИСЕЛЬНА ПЕРЕВАГА

Для того, щоб штовхнути кульку суперника, ваші кульки повинні знаходитися в одному з трьох можливих положень суміто:

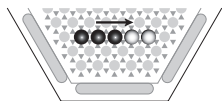
мал. 3



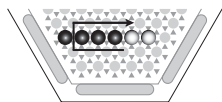
2 проти 1



3 проти 1



3 проти 2



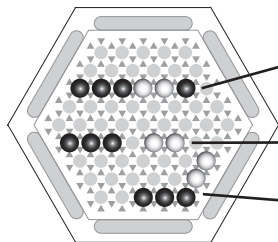
4 проти 2

(якщо на лінії розташовано більше трьох кульок одного кольору, при визначенні чисельної переваги вони не враховуються)

Ви можете штовхати кульки суперника, тільки якщо за ними є вільна чарунка, а також якщо між вашими кульками і кульками суперника немає порожньої чарунки.

Кульки суперника можна зрушити з місця тільки тоді, коли ваші кульки, які ви збираєтесь рухати, розташовані на одній лінії і якщо напрямком вашого ходу співпадає з напрямком розташування кульок суперника. (мал. 4)

мал. 4



Приклади, коли штовхати кульки суперника неможливо

Чорні не можуть зрушити з місця білих, тому що чарунка після двох білих кульок зайнята чорною кулькою.

Чорні не можуть зрушити з місця білих, тому що між ними є вільна чарунка.

Чорні не можуть зрушити з місця білих, тому що кульки розташовані не на одній лінії.

● ПАК: РІВНІСТЬ СИЛ

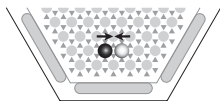
Існують тільки три можливі позиції пак:

У позиції пак жодна зі сторін не може зрушити кульки суперника. Рівність сил необхідно змінити атакою уздовж інших осей.

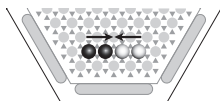
● ПРИКЛАД:

- пак уздовж лінії (a-b) = неможливо зрушити суперника
- пак можуть змінити чорні, атакуючи білих уздовж лінії (c-d)

мал. 5

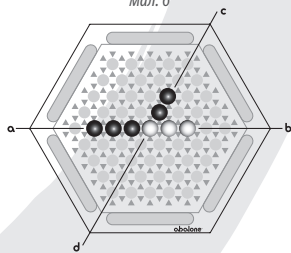


1 проти 1



2 проти 2

мал. 6



3 проти 3

Чорні мають можливість створити суміто на лінії a-b

● ВИТІСНЕННЯ КУЛЬОК З ІГРОВОЇ ДОШКИ

Кулька виходить з гри, коли суперник витіснив її за межі ігрового поля.

Переможцем стає той, хто першим витіснив з поля 6 кульок суперника.

● ПАРТІЯ З ОБМЕЖЕННЯМ У ЧАСІ

Можливо проведення партій з обмеженням гравців у часі, наприклад, 10-15 хвилин на гравця.

Офіційні турніри завжди проводяться з лімітом партії в часі.

● КЛЮЧОВІ СЛОВА

Рух: рух кульки або групи кульок без штовхання кульки суперника (мал. 2).

Суміто: чисельна перевага на лінії: «створити суміто» (мал. 3, 6).

Штовхання: дія з переміщення кульки/кульок суперника після створення суміто (мал. 3).

Лінія: дві або три кульки, які розташовані поруч в одному напрямку.

Перекат: спосіб переміщення двох або трьох кульок, рух убік (мал. 2).

Пак: позиція чисельної рівноваги на лінії: «пак-позиція», «бути в паку» (мал. 5, 6).

Витіснення: дія, результатом якої є вихід кульки суперника за межі поля.

Гамбіт: добровільне пожертвування кулькою для досягнення під час наступного ходу вигіднішого положення.

Оточення: положення, в якому кулька знаходиться в оточенні, заблокована кульками суперника: «позиція оточення».

Дет: кулька в позиції, коли її можна витіснити за межі поля та вона не має можливості запобігти цьому.

Гра містить дрібні деталі. Не давати дітям молодше 3-х років!

