

# Abalone®

## Правила гри

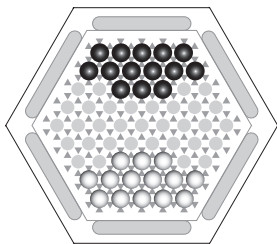
### ЦІЛЬ ГРИ

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

### ПІДГОТОВКА

Встановіть кульки на стартові позиції, як вказано нижче. Кожен гравець обирає колір кульок. Чорні завжди починають гру першими. Гравці ходять по черзі.

• Малюнок 1



### ХІД ГРИ

Під час ходу гравець може виконати тільки одну дію. Це може бути:

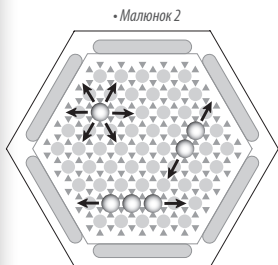
- рух кульок
- суміто (штовхання кульок суперника)

### ЯК ЗРОБИТИ ХІД

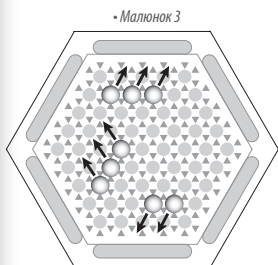
Кожна куля може рухатись тільки на одну чарунку. Гравець може рухати 1, 2 або 3 кульки в одному з 6 напрямків наступним чином:

- 1 кульку можна рухати у будь-яку сусідню вільну чарунку.
- 2 або 3 кульки рухаються разом та в одному напрямку.

Є два типи руху:



*Рух у лінію: кульки рухаються разом в сусідню вільну чарунку.*



*Перекат: всі кульки пересуваються в сусідні чарунки вбік.*

### **СУМІТО: ВИШТОВХНИ СУПЕРНИКА**

Ви можете штовхати вашого суперника кожного разу, коли створена позиція суміто. Якщо обидва гравці мають однакову кількість куль, розташованих в одну лінію, суміто неможливе.

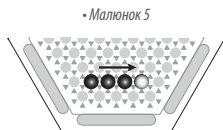
Суміто можливе тільки тоді, коли кульки розміщені в одну лінію.

Суміто можливе, коли за кульками суперника є вільна чарунка або край ігрового поля.

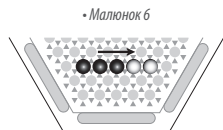
Існує тільки три можливості суміто:



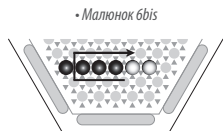
*Суміто 2 кульок проти 1.*



*Суміто 3 кульок проти 1.*



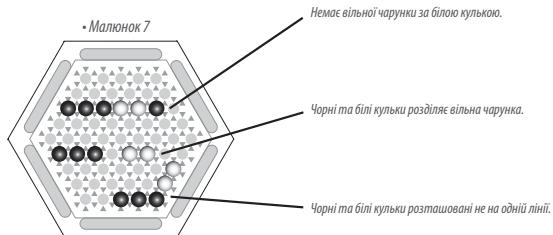
*Суміто 3 кульок проти 2.*



*Суміто 4 кульок проти 2.*

*Четверта чорна куля не рухається.*

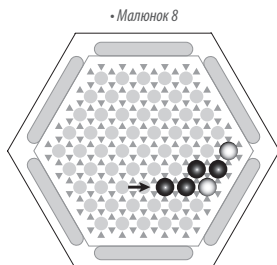
Приклади неможливих суміто:



Лінія з трьох кульок є абсолютно захищеною комбінацією, бо навіть чисельна перевага суперника не зрушить їх, тому що штовхати можна максимум трьома кульками. Супернику треба буде «зламати» лінію, щоб змінити ситуацію.

#### ВИШТОВХУВАННЯ КУЛЬ

Кулька виштовхується за межі поля в результаті суміто.



#### УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Перший гравець, кому вдалося виштовхнути 6 кульок суперника, перемагає.

#### ОБМЕЖЕННЯ ЧАСУ

Можна дати кожному гравцю обмежений період часу, наприклад, 10 або 15 хвилин. Офіційні турніри та змагання завжди проводять з обмеженням часу.

#### СЛОВНИЧОК

**Дуга** : група з трьох суміжних кульок одного кольору, які утворюють дугу: це одна з трьох можливих тричленних форм (див. нижче).

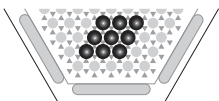


**Куля** : основний елемент групи. На початку кожен гравець має 14 кульок.

**Двочлен:** група з двох суміжних кульок одного кольору (див. моночлен, тричлен, многочлен).

**Блок:** група кульок одного кольору, що складається з 3-х кульок, розташованих в лінію для забезпечення стабільності групи.

• Малюнок 10



**Перекат:** хід, в якому дві або три кульки одночасно переміщуються на лінію, паралельну стартової лінії.

**Рух в лінію:** переміщення, в якому дві або три кульки одночасно рухаються в одному напрямку уздовж осі їх розташування.

**Дет:** ізолювана куля (моночлен) у середині групи кульок суперника. Дет - це перевага для гравця, який захопив у полон цю кульку.

**Щит:** група з трьох суміжних кульок одного кольору, що утворюють трикутник. Це одна з трьох можливих тричленних форм.

**Лінія:** група з трьох суміжних кульок одного кольору, які утворюють ланцюг. Це одна з трьох можливих тричленних форм.

**Моночлен:** ізолювана кулька, яка не межує з будь-якою іншою кулькою того ж самого кольору (див. двочлен, тричлен, многочлен).

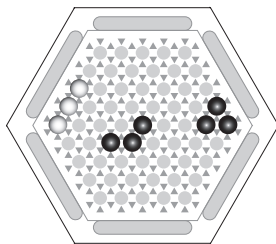
**Пак:** стабільна ситуація, в якій дві групи кульок суперників створюють позицію рівноваги на лінії: 3 проти 3, 2 проти 2 і т. д.

**Многочлен:** група суміжних кульок одного кольору будь-якої кількості або положення.

**Суміто:** положення кількісної переваги між двома протилежними групами кульок на лінії: 3 проти 2, 3 проти 1, 2 проти 1.

**Тричлен:** група з трьох суміжних кульок одного кольору, вирівняна чи ні. Тричлен може приймати одну з трьох форм: лінія, дуга чи щит (див. вище).

• Малюнок 11



© 1988/2013 – Мішель Ланет та Лорен Леві

Гра видана

**abalone** s.a.r.l.  
abalone@asmodee.com



дистрибутор в Україні  
ТОВ «Бельвіль»

**Бельвіль**

г. Киев, ул. Боткина, 4 оф. 54  
<http://bville.com.ua/>