



Gyártó: Zygomatic – Asmodee Group: 18 rue Jacqueline Auriol,
78041 Guyancourt • Franciaország
www.zygomatic-games.com

Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

© 1988/2023 – Michel Lalet & Laurent Lévi
Borítóterv: Jean-Sebastien «Jess» Grinneiser, Axel Mahé
Az Abalone az Asmodee Group védjegye.



A JÁTÉK CÉLJA

A győzelemhez lökd ki az ellenfeled 6 golyóját a játéktábláról.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a golyókat az 1. ábrán látható kiindulási helyzetbe. Válasszatok szint. Mindig a fekete kezd. A játékosok felváltva követik egymást. Egy játékos a körében 1 akciót hajt végre. Ez az akció, avagy „lépés” lehet:

- mozgatás;
- „szumitó” (az ellenfél ellökése).

MOZGATÁS

A golyókat a játéktáblán mind a 6 lehetséges irányba mozgathatjátok, de csak 1 mező távolságra. Egy körben 1, 2 vagy 3 golyót mozgathattok. A mozgatás lehet:

- 1 golyó egy szomszédos üres mezőre mozgatása (2. ábra);
- 2 vagy 3 szomszédos, egy vonalban lévő golyó csoportként mozgatása (3. ábra).

A golyócsoport minden tagját egyszerre, azonos irányba kell mozgatnotok.

SZUMITÓ: AZ ELLENFÉL ELLÖKÉSE

Ellökheted az ellenfél golyóit, ha több golyót mozgatsz, mint amennyit ellöksz. Azonos számú golyók esetén a szumitó nem lehetséges lépés.

A szumitó feltételei:

- a golyóidat vonalban mozgatod;
 - az ellökött golyók egy üres mezőre vagy a játéktábla szélére érkeznek.
- A szumitó 3 esetben fordulhat elő (4., 5., 6.a és 6.b ábrák).

GOLYÓK KILÖKÉSE

Szumitóval az ellenfél golyóját akár ki is lökheted a játéktábláról (7. ábra). Az győz, aki kilöki az ellenfele 6 golyóját.

IDŐZÍTETT JÁTÉK

Dönthettek úgy, hogy limitáljátok a gondolkodási időt, és egy játékos összes lépésének bele kell férnie például 10 vagy 15 percbe. A profi meccsek és versenyek is időzítették.

