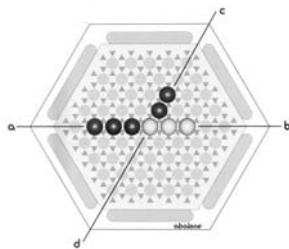
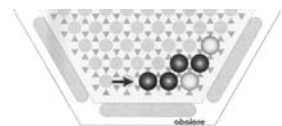


7. Ábra



Ezen az ábrán látható, hogy a golyók egy PAC helyzetben, a-b vonalban zártak. Egyik játékos sem tolhatja ki a másik golyóit. A PAC megtörésére a c-d vonal ad lehetőséget, ahol a fekete golyók egy mezőt eltolhatják a fehér golyót.

8. Ábra



A nyíl irányában lökhetik le a tábláról a fekete golyók a fehéret.

## A JÁTÉK GYŐZTESE

A játék győztese az, akinek először sikerül ellenfele golyói közül hatot a játéktábla szélére szorítania (Lásd alább: teljes kilökés).

## JÁTÉK IDŐRE

Mint ahogyan a sakkban is szokásos, a játékosok az abalone-ban is versenyezhetnek egymás ellen, akár időre is. Ekkor egy tetszőlegesen megválasztott időintervallumban (például 10–15 perc) kell az egyik játékosnak győzedelmeskednie a másik felett. A versenyszerű rendezvényeken az abalone mérkőzéseket mindig időre mérik.

## TELJES KILÖKÉS

Teljes kilökés akkor áll fenn, ha az egyik játékosnak sikerül egy golyót a játéktábla szélére lelöknie, kiszorítania.

Játékszabályhoz, három játékos részére, valamint egyéb stratégia lépések tanulmányozásához keresse fel weboldalunkat:  
[www.abalone-online.com](http://www.abalone-online.com)

1989-1990-1999 abalone s.o.  
Minden jog fenntartva – patent no DW/O12362  
Az abalone lajstromozott védjegye az abalone s.o.-Franciaország-nak  
Szármozási hely: Franciaország  
A CE szabványnak megfelel.  
Importálja és forgalmazza: Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel: +36 1 388-41-22  
Fax: +36 1 250-02-72  
E-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)  
Használat, az opró kiegészítők miatt 3 éves kor alatt nem javasolt!

HUN

# abalone®

Játékszabály 2 játékos részére



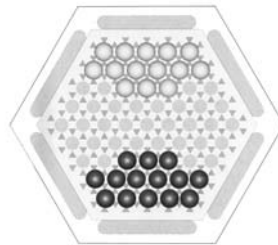
## A JÁTÉK CÉLJA

Elsőként lezorítani az ellenfél hat golyóját a játéktábláról.

## A JÁTÉKTÁBLA FELÁLLÍTÁSA

- Helyezze a golyókat az alábbiakban ábrázolt alappozícióban a játéktáblára.
- Döntse el, ki melyik színnel fog játszani.

1. Ábra

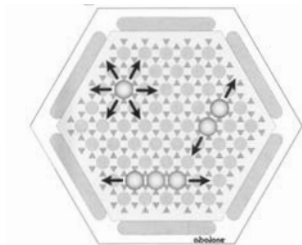


## A JÁTÉK MENETE

- A játékosok felváltva mozgatják golyóikat a játéktáblán. A játékot minden esetben a fekete golyó indítja.
- Egy játékosnak csak egy „tolásra” van lehetősége egy forduló alkalmával.
- Egy „tolás” távolsága minden esetben egy üres helyet jelöl.
- A játéktáblán mind a hat különböző irányban alkalmazható a „tolás”
- Egy „tolás” alkalmával egy, kettő, vagy három golyó mozgatható egyszerre. Ha két, vagy három golyót mozgatnak egyszerre, akkor azokat minden esetben egy irányban kell elmozdítaniuk!
- Háromnál több saját golyó egyszerre történő mozgatása nem megengedett!
- Megbonthat, egy már meglévő egyszínű golyókból álló sort úgy, hogy azokból egyszerre, egy irányban elmozdít egy, két, vagy három golyót.

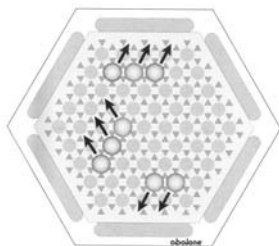
Két különféle tolás lehetséges:

2. Ábra



Egyvonalú tolás: a golyókat a közvetlenül következő üres helyre moztatjuk

3. Ábra



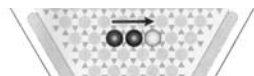
Oldal tolás: a golyókat oldalirányban a következő üres mezőre moztatjuk.

- Egy forduló után a golyók visszarendezése nem megengedett!

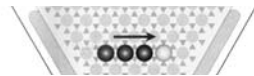
### SUMITO

A Sumito akkor áll fenn, ha az Ön golyóinak száma, egy sorban meghaladja ellenfele golyóinak számát. Amennyiben Önnek sikerül először felállítania egy Sumito-t, egy üres mezőnyi területre előre tolhatja ellenfele golyóját vagy golyóit.

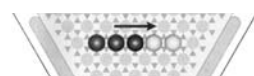
4. Ábra



Két golyó lök ki egyet Sumito



Három golyó lök ki egyet Sumito



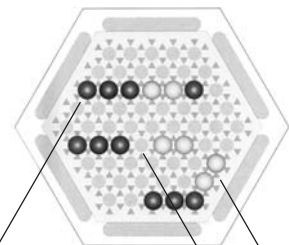
Három golyó lök ki kettőt Sumito

Amennyiben sikerült felállítania egy Sumito-t, akkor a következő feltételeknek kell eleget tennie ellenfele golyóinak elmozdításához:

- Ha a fekete és fehér golyók sora közvetlenül egymás mellett helyezkedik el,
- Ha legalább egy üres mező található ellenfele golyósora mögött,
- Megtolhatja azokat egy Egyvonalú tolással.

5. Ábra

Ezen az ábrán megfigyelhető, hogy mikor nem lehetséges Sumito felállítása. A fekete golyók nem tudják kimozdítani a fehéreket, mert...



itt nincs üres mező a fehér golyók mögött

itt van egy üres mező az ellenséges golyók sora között

Itt a golyók nincsenek egyvonalban.

A Sumito csak egy lehetőség az ellenfél golyóinak kilökésére. Nem feltétlenül kell igénybe vennie a pillanatnyilag adott Sumito lehetőséget, csak ha az a játékos stratégiái elképzelésének megfelel.

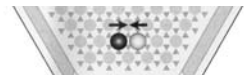
### PAC

Ebben a helyzetben mindkét játékosnak egyenlő számú golyói állnak egymással szemben, lehetetlenné téve ezáltal a golyók

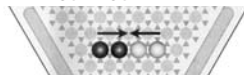
bármilyen irányú kilökését.

Csak háromféle PAC létezik:

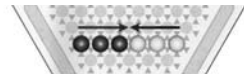
6. Ábra



Egy, egy ellen PAC



Kettő, kettő ellen PAC



Három, három ellen PAC

Amikor az egyik játékosnak háromnál több golyója áll szemben az ellenfele három golyójával, akkor a háromnál több golyók nem kerülnek számításba, például: négy golyó, három ellen, ugyanúgy számít, mint három, három ellen a PAC helyzetben.

A különböző PAC helyzetek megtörésére, az egyik játékosnak egy, más irányú támadást kell kezdeményeznie.

