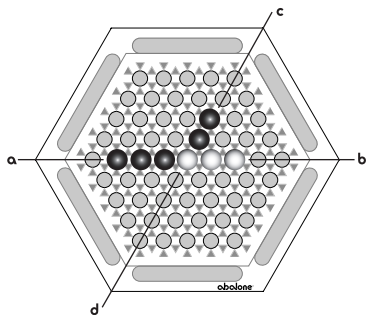


In een pac positie kan er niet gepusht worden. Er is namelijk geen sumito.
De pac positie kan doorbroken worden vanuit een andere richting.



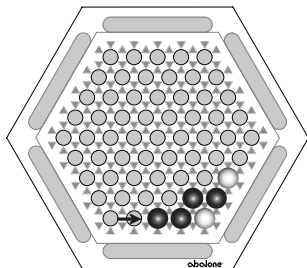
Op de a/b lijn is een pac positie ontstaan

Zwart mag de witte knikker op de c/d lijn weg pushen.

Als dit lukt is de pac positie doorbroken en heeft zwart ook op de a/b lijn sumito.

Van het bord pushen en winnen:

Als je aan de rand van het bord een sumito stand hebt bereikt, kun je een knikker van je tegenstander van het bord pushen.



Zwart kan een witte knikker van het bord pushen.

De speler die als eerste 6 knikkers van zijn tegenstanders van het bord heeft gepusht, is de winnaar.

abalone®

Een spel voor twee spelers vanaf 8 jaar

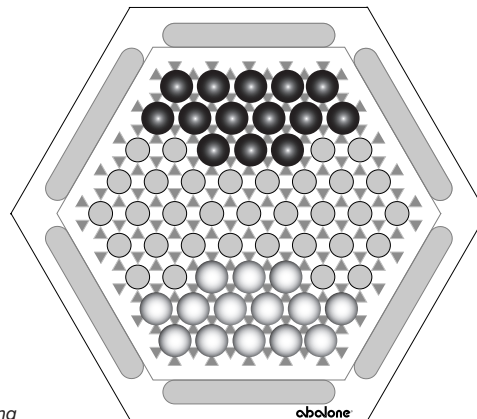
Spelregels

Spel in het kort

De twee spelers proberen elkaars knikkers van het bord te duwen (pushen). De speler die als eerste 6 knikkers van zijn tegenstander van het bord duwt, is de winnaar.

Vorbereiding

Leg de knikkers zoals afgebeeld in de beginopstelling. Bepaal wie met wit en wie met zwart speelt. Zwart begint.



Beginopstelling



Opgelet: wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar



Made by Jumbo International,
P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, NL

©1989-1990-1999 abalone s.a.
All rights reserved - patent n° DM/O12362
abalone® is a registered trademark
of abalone s.a. - France.



www.abalonegames.com
www.jumbo.nl



00541

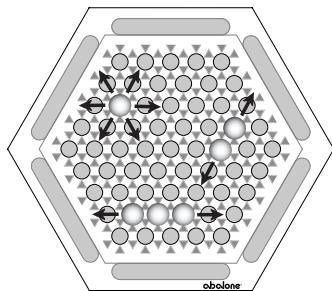
Het spel begint

De spelers doen om de beurt een zet.

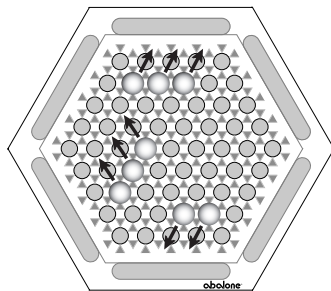
Gezet is gezet. Zodra je hebt gezet, mag je niet meer 'terugzetten'.

Een zet:

Er zijn twee soorten zetten:



Een rechte zet: één, twee of drie knikkers op een rijtje schuiven een vakje door naar het volgende (lege) vakje.



Een dwarse zet: twee of drie knikkers op een rijtje doen een stapje 'opzij'.

Als je aan de beurt bent, mag je naar keuze een rechte zet of een dwarse zet uitvoeren.

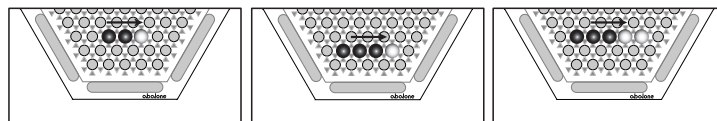
Als je twee of drie knikkers verschuift, moeten ze allemaal in dezelfde richting verschoven worden. De velden in de speelrichting moeten vrij zijn. Tijdens een beurt mag je nooit meer dan drie knikkers van je eigen kleur verschuiven.

Een, twee of drie knikkers van dezelfde kleur, die aan het einde van een langer rijtje liggen, mogen los geschoven worden van deze rij.

Je kunt een knikker tijdens een beurt altijd maar één veld verschuiven.

Pushen

Als de knikkers van de twee spelers elkaar tegenkomen, dan is het belangrijk welke speler de meerderheid heeft. Zo'n meerderheid wordt 'sumito' genoemd. Als je 'sumito' hebt, de meerderheid dus, dan mag je de knikkers van je tegenstanders een veld wegduwen.



2 tegen 1 sumito

3 tegen 1 sumito

3 tegen 2 sumito

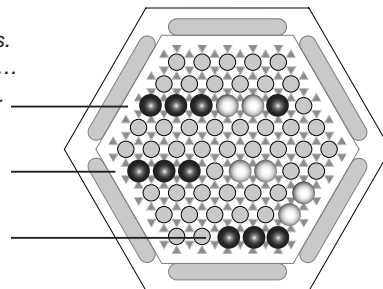
Voor een sumito mag een speler hoogstens drie knikkers meetellen; je mag immers ook niet meer dan drie knikkers van jezelf verschuiven (zie boven). De knikkers van je tegenstander mogen alleen gepusht worden in de richting van de rij. De betrokken knikkers van de twee spelers moeten contact maken, d.w.z. er mag geen leeg veld tussen liggen. Er moet een leeg veld aan het einde van de sumito zijn. Men is niet verplicht te pushen.

Voorbeelden van verboden pushes. Zwart kan Wit niet pushen, omdat...

...er geen leeg veld achter de twee witte knikkers is.

...er geen contact tussen de twee kleuren is.

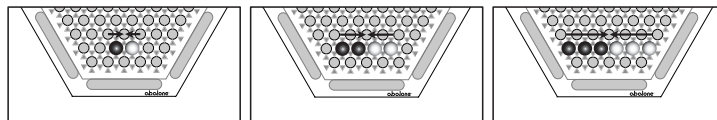
...de knikkers niet in een rechte rij liggen.



Evenwicht (Pac):

Als twee rijtjes in evenwicht zijn, dan heet dat 'pac'.

Er zijn drie mogelijke pac posities:



1 tegen 1,

2 tegen 2 en

3 tegen 3

Als een speler drie knikkers op een rij heeft en zijn tegenstander heeft er meer, dan is het toch een pac positie. Je mag immers maar drie knikkers meetellen voor een sumito.