

Abalone®

Spelregels

● DOEL

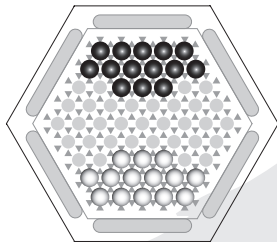
Duw als eerste zes knikers van je tegenstander van het bord.

● VOORBEREIDING

Leg de knikers zoals hieronder afgebeeld in de beginopstelling. Elke speler kiest een kleur.

Zwart begint altijd. De spelers zijn afwisselend aan de beurt.

• Afbeelding 1



● HET SPEL

Je kan elke beurt maar één actie uitvoeren. Daarbij kan het gaan om:

- een verplaatsing
- een "sumito" (knikers wegduwen)

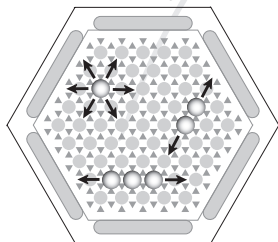
● VERPLAATSING

Elke knikker kan maar één vakje verplaatst worden. Je mag eigen knikers in één van de zes richtingen van de zeshoek verplaatsen, en mag daarbij 1, 2 of 3 knikers als volgt verschuiven:

- 1 knikker kan naar een aangrenzend vakje verplaatst worden;
- 2 of 3 knikers op een rij kunnen als een groep verplaatst worden. Ze moeten allemaal samen en in dezelfde richting verplaatst worden.

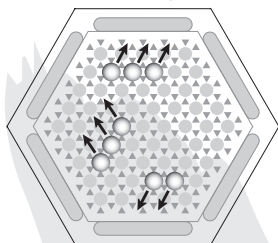
Er zijn twee opties:

• Afbeelding 2



Een rechte zet: de knikers schuiven door naar het volgende lege vakje.

• Afbeelding 3



Dwarse zet: de knikers verschuiven allemaal een stapje in dezelfde richting.

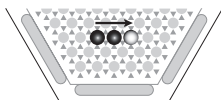
SUMITO : JE TEGENSTANDER WEGDUWEN

Je kan knikers van je tegenstander wegduwen wanneer je een numerieke meerderheid hebt. Bij een gelijk aantal knikers is een sumito niet mogelijk.

Een sumito is enkel mogelijk bij een rechte zet. Een sumito is enkel mogelijk wanneer er een leeg vakje is achter de knikers die weggeduwd worden of wanneer de rand van het spelbord bereikt is.

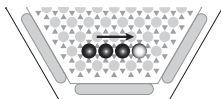
Er zijn maar 3 mogelijkheden voor een sumito:

• Afbeelding 4



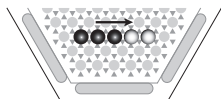
Sumito van 2 knikers tegenover 1.

• Afbeelding 5



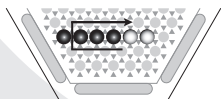
Sumito van 3 knikers tegenover 1.

• Afbeelding 6a



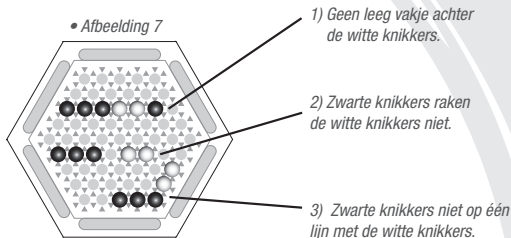
Sumito van 3 knikers tegenover 2.

• Afbeelding 6b



Sumito van 4 knikers tegenover 2. De 4^{de} zwarte knikker blijft liggen.

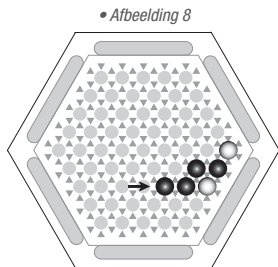
Voorbeelden van onmogelijke sumito's:



3 knikers op een rij vormen een ideale verdediging, zelfs tegen een hoger aantal, aangezien een speler maximaal drie knikers in een beurt mag verplaatsen! Hij zal vanuit een andere richting moeten proberen aan te vallen.

● KNIKKERS VAN HET BORD DUWEN

Een knikker is uit het spel wanneer de knikker via een sumito van het bord geduwd wordt.



Zwart kan een witte knikker van het bord duwen.

● HET SPEL WINNEN

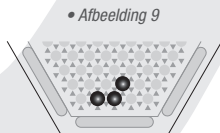
Wie als eerste 6 knikers van de tegenstander van het bord duwt, wint het spel.

● TIJDSLIMIET

Je kunt het spel ook spelen met een tijdslimiet van bv. 10 of 15 minuten per speler. Bij toernooien en wedstrijden wordt altijd met een tijdslimiet gewerkt.

● TERMEN

Boog: groep van drie knikers van dezelfde kleur die een boog vormen: dit is één van de drie mogelijke drieledige vormen (zie hieronder).

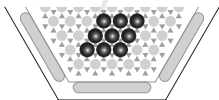


Knikker: elk van de basiselementen van een groep. Elke speler start met een groep van 14 knikers.

Tweeling: groep van twee knikkers van dezelfde kleur op een rij.

Blok: groep knikkers van dezelfde kleur bestaande uit rijen van drie knikkers, wat de stabiliteit van de groep verzekert.

• Afbeelding 10



Dwarse zet: verplaatsing waarbij twee of drie knikkers tegelijk verplaatst worden langs een lijn die parallel is met de startlijn.

Rechte zet: verplaatsing waarbij twee of drie knikkers tegelijk verplaatst worden langs de as van de rij knikkers.

Det: geïsoleerde knikker in het midden van een groep van de andere kleur. Een 'det'-knikker is een voordeel voor de speler die zo'n knikker achtergelaten heeft.

Schild: groep van drie knikkers van dezelfde kleur die een driehoek vormen. Dit is één van de drie mogelijke drieledige vormen.

Lans: groep van drie knikkers van dezelfde kleur die een lijn vormen. Dit is één van de drie mogelijke drieledige vormen.

Eenling: een geïsoleerde knikker die aan geen enkele andere knikker van dezelfde kleur grenst.

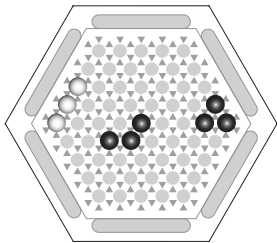
Pact: een stabiele situatie waarbij twee groepen knikkers van een verschillende kleur en met dezelfde sterkte op één lijn liggen: 3 tegen 3, 2 tegen 2 enz.

Meerling: aaneengesloten groep knikkers van dezelfde kleur, ongeacht hun aantal of positie.

Sumito: positie van numerieke superioriteit tussen twee rijen knikkers van een verschillende kleur: 3 tegen 2, 3 tegen 1, 2 tegen 1.

Drieling: groep van drie aaneengesloten knikkers van dezelfde kleur, al dan niet op één lijn. Er zijn drie vormen van een drieling: de lans, de boog en het schild (zie hierboven).

• Afbeelding 11



ZYGÔ MATIC