

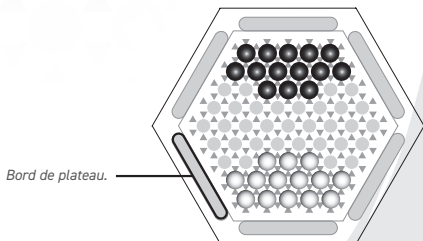
Abalone®

Règles du jeu



● BUT DU JEU

Être le premier à éjecter 6 billes adverses hors du plateau (vers un des 6 bords).



• Schéma 1

● MISE EN PLACE

Placez les billes dans leur position de départ comme indiqué ci-dessus.
Chaque joueur choisit une couleur.

● TOUR DE JEU

La couleur noire commence toujours la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle.
À votre tour, vous ne pouvez effectuer qu'une seule action : un déplacement ou une poussée sur l'adversaire.

asmodee

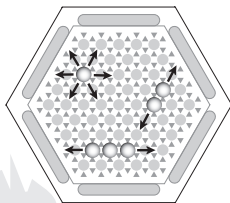
● DÉPLACEMENT

Vous pouvez déplacer 1, 2 ou 3 de vos billes vers un ou plusieurs espaces libres adjacents, en respectant les règles suivantes :

- Chaque bille ne se déplace que d'un espace.
- Vous pouvez déplacer vos billes dans chacune des 6 directions de l'hexagone de jeu.
- Si 2 ou 3 billes sont déplacées en même temps, elles doivent être bougées dans la même direction.

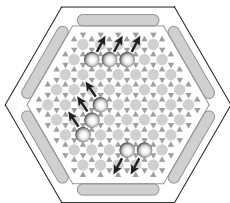
Il existe deux types de déplacements :

Le déplacement en ligne : les billes (seules ou en groupes de 2 ou 3) se déplacent sur la même ligne vers un espace adjacent libre.



• Schéma 2

Le déplacement en flèche : les groupes de 2 ou 3 billes progressent ensemble latéralement, toujours d'un espace.

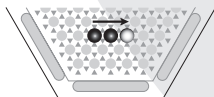


• Schéma 3

● SUMITO ET POUSSÉE SUR L'ADVERSAIRE

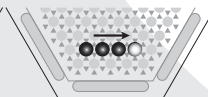
Pour réaliser une poussée sur l'adversaire, il faut être au contact des billes adverses et en position de supériorité numérique (sumito) sur la même ligne. Il n'existe que 3 possibilités de sumito :

Sumito de 2 billes
contre 1 :



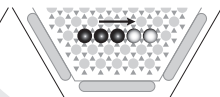
• Schéma 4

Sumito de 3 billes
contre 1 :

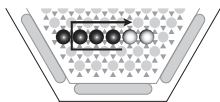


• Schéma 5

Sumito de 3 billes
contre 2 :



• Schéma 6



• Schéma 7

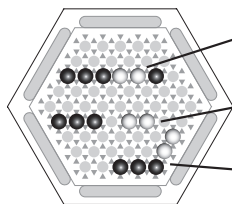
Note : on ne peut pas utiliser plus de 3 billes (ni dans un déplacement, ni dans une poussée). Ici, nous avons un sumito de 3 contre 2.

Afin de réaliser une poussée sur l'adversaire, vous devez respecter les règles suivantes :

- La poussée sur l'adversaire doit se faire sur la même ligne.
- Vos billes doivent être au contact de celles de votre adversaire.
- Il doit y avoir un espace libre ou un bord de plateau derrière la ou les billes poussées.

Note : même en position de sumito, la poussée sur l'adversaire n'est jamais obligatoire.

Dans les exemples ci-dessous, les billes noires ne peuvent pas pousser les billes blanches :



• Schéma 8

1) Il n'y a pas d'espace libre derrière les billes blanches.

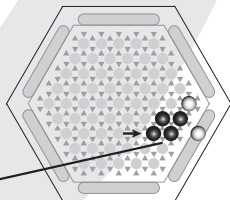
2) Les billes noires ne sont pas en contact avec les billes blanches.

3) Le groupe de billes noires n'est pas sur la même ligne que le groupe de billes blanches.

Un groupe de 3 billes sur la même ligne forme une défense absolue, même face à un nombre encore supérieur. Pour rappel, 3 est le nombre maximum de billes qu'un joueur peut utiliser pendant son tour. La seule façon de renverser cette défense est de briser ce groupe de 3 billes depuis un autre axe.

● ÉJECTION DES BILLES

Une bille est éjectée lorsqu'elle a été poussée hors du plateau.



Les billes noires éjectent la bille blanche.

• Schéma 9

● CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur qui éjecte 6 billes adverses remporte la partie.

● PARTIE EN TEMPS LIMITÉ

Il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité pour l'ensemble de sa partie, par exemple 10 ou 15 minutes chacun. Les tournois et concours officiels sont toujours disputés en temps limité.

● QUELQUES TERMES À CONNAÎTRE

- **Déplacement en flèche** : déplacement consistant à déplacer simultanément 2 ou 3 billes sur une ligne parallèle à leur ligne de départ.
- **Déplacement en ligne** : les billes (seules ou en groupes de 2 ou 3), se déplacent sur la même ligne vers un espace adjacent libre.
- **Pac** : situation d'équilibre entre 2 groupes de billes opposés : 1 contre 1, 2 contre 2, 3 contre 3, etc.
- **Sumito** : position de supériorité numérique entre 2 groupes de billes adverses : 3 contre 2, 3 contre 1, 2 contre 1. Voir schémas 4 à 7.

● ABALONE VERSION JUNIOR

Pour jouer avec les plus jeunes, vous pouvez si besoin adapter la règle de jeu comme suit :

- Ne gardez que les déplacements en ligne.
- Ne limitez pas le nombre de billes que vous pouvez déplacer ensemble dans une même action.
- Ne limitez pas la poussée sur l'adversaire : 4 billes seront autorisées à en pousser 1, 2 ou 3. De la même façon, 5 billes seront autorisées à en pousser 1, 2, 3 ou 4.



© 1988/2024 – Michel Lalet & Laurent Lévi
Cover design : Jean-Sébastien « Jess » Grinneiser
Abalone is a trademark of Asmodee Group
© Asmodee Group 2024. All rights reserved.



**Bienvenue dans le monde
extraordinaire des joueurs**

Créez votre compte & profitez
d'avantages exclusifs



*Pour les joueurs



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



FR

**ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE**



NOTICE

