abalone®

Règle du jeu

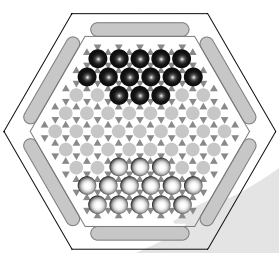
BUT

Être le premier à éjecter 6 billes adverses hors du plateau.

MISE EN PLACE

Placez les billes dans leur position de départ comme indiqué ci-dessous. Chaque joueur choisit une couleur. Noir commence toujours la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle.

• Schéma 1



LE JEU

Vous ne pouvez faire qu'une seule action de jeu à votre tour. Cette action de jeu ou « Mouvement » peut être :

- un déplacement ;
- un « sumito » (ou poussée sur l'adversaire).

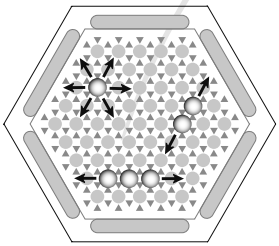
DÉPLACEMENT

Chaque bille ne se déplace que d'un espace. Vous pouvez déplacer vos billes dans chacune des 6 directions de l'hexagone de jeu, en déplaçant au choix 1, 2 ou 3 billes :

- 1 bille peut être déplacée vers un espace libre voisin ;
- 2 ou 3 billes contiguës et alignées peuvent être déplacées en même temps. Elles doivent être déplacées ensemble et dans la même direction.

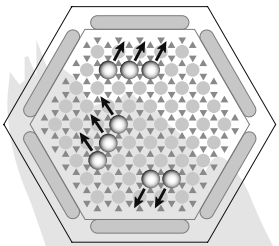
Il existe deux types de déplacements :

• *Schéma 2*



Le déplacement en ligne : les billes progressent ensemble vers un espace adjacent.

• *Schéma 3*



Le déplacement en flèche : les billes progressent latéralement, toujours d'un espace, sans modifier leur alignement.

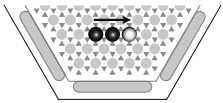
SUMITO : POUSSÉE SUR L'ADVERSAIRE

Vous pouvez pousser les billes de votre adversaire lorsque vous vous trouvez en position de supériorité numérique.
En conséquence, en cas d'égalité du nombre de billes, aucun sumito n'est possible.

Un sumito n'est possible que lors d'un déplacement en ligne.
Un sumito n'est possible que s'il y a un espace libre ou un bord de plateau derrière les billes qui doivent être poussées.

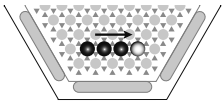
Il n'existe que 3 possibilités de sumito :

• *Schéma 4*



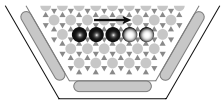
Sumito de 2 billes contre 1.

• *Schéma 5*



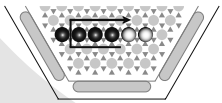
Sumito de 3 billes contre 1.

• *Schéma 6*



Sumito de 3 billes contre 2.

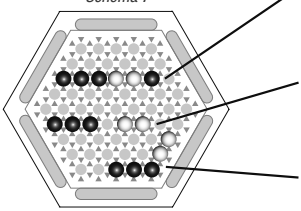
• *Schéma 6bis*



Sumito de 4 billes contre 2.
On ne prend pas en compte la 4e bille noire.

Exemples de sumito impossibles :

• *Schéma 7*

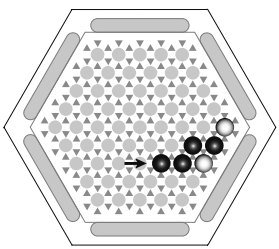


3 billes alignées forment une défense absolue, même face à un nombre encore supérieur, car 3 est le nombre maximum de billes qu'un joueur peut utiliser dans un mouvement ! Il faudra donc venir briser cet alignement sur un autre axe.

ÉJECTION DES BILLES

Une bille est éjectée lorsqu'elle a été poussée hors du plateau suite à un sumito.

• *Schéma 8*



Noir peut éjecter blanc.

CONDITIONS DE VICTOIRE

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

PARTIE EN TEMPS LIMITÉ

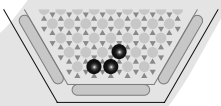
Il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité, par exemple 10 ou 15 minutes chacun. Les tournois et concours officiels sont toujours disputés en temps limité.

GLOSSAIRE

Abalonier : plateau du jeu d'abalone, par analogie avec l'échiquier, le damier.

Arc : groupe de trois billes accolées, de même couleur, disposées en arc ; c'est l'une des trois formes possibles du trinôme (voir ci-dessous).

• *Schéma 9*

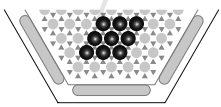


Bille : chacun des éléments de base du groupe. Chaque joueur dispose au départ d'un groupe de 14 billes.

Binôme : groupe de deux billes accolées d'une même couleur (cf. monôme, trinôme, polynôme).

Bloc : groupe de billes de même couleur constitué de rangs de trois billes qui assurent la stabilité du groupe.

• Schéma 10



Déplacement en flèche : déplacement consistant à pousser simultanément deux ou trois billes sur une ligne parallèle à leur ligne de départ.

Déplacement en ligne : déplacement consistant à pousser simultanément deux ou trois billes dans l'axe de leur alignement.

Det : bille isolée (monôme) au milieu d'un groupe adverse. Une bille « det » est à considérer comme un avantage pour celui qui abandonne ainsi une bille.

Écusson : groupe de trois billes accolées, de même couleur, formant un triangle. C'est l'une des trois formes possibles du trinôme.

Lance : groupe de trois billes accolées, de même couleur, formant une rangée. C'est l'une des trois formes possibles du trinôme.

Monôme : bille isolée, qui n'est reliée à aucune autre bille de même couleur (cf. binôme, trinôme, polynôme).

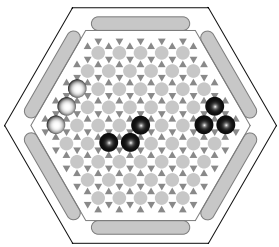
Pac : situation d'équilibre dans laquelle deux alignements de billes de même force sont opposées sur une même ligne : 3 contre 3, 2 contre 2 (etc.).

Polynôme : ensemble de billes d'une même couleur, accolées les unes aux autres, quel qu'en soit leur nombre où leur position.

Sumito : position de supériorité numérique entre deux rangées de billes adverses : 3 contre 2, 3 contre 1, 2 contre 1. Voir schémas 4 à 6bis.

Trinôme : groupe de trois billes accolées, de même couleur, alignées ou non. Le trinôme peut prendre trois formes : la lance, l'arc et l'écusson (ci-dessous de gauche à droite).

• Schéma 11



ZYGOMATIC

© 1988/2019 – Michel Lalet & Laurent Lévi

FRN_RULES_2019.indd 4 06/12/2018 11