

INHOUD

Eén spelbord en 12 knikkers per speler.

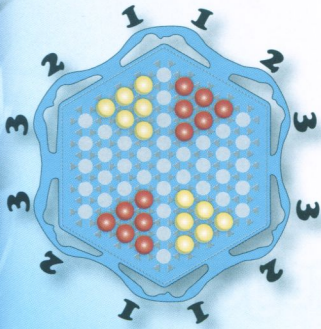
DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die 6 punten scoort door de doelen te raken wint. Hij moet knikkers van de tegenstander tegen een doel duwen om te winnen. Het aantal te scoren punten (1, 2 of 3) staat te lezen naast elk doel.

SPELBORD EN STARTOPSTELLING

De knikkers op het spelbord worden 'levend' genoemd. Ze kunnen altijd verplaatst worden. Knikkers die tegen een doel liggen, zijn daarentegen 'dood' en blijven daar liggen tot op het einde van het spel.

De knikkers worden aan het begin van het spel altijd klaargelegd zoals in de afbeelding hieronder.



Startopstelling

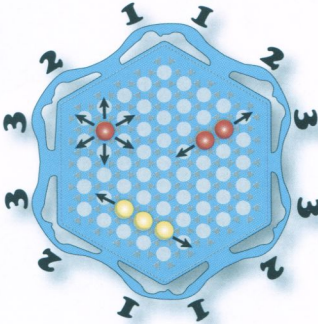
SPELVERLOOP

Elke speler kiest een kleur. Rood begint altijd. De spelers zijn afwisselend aan de beurt.

VERPLAATSING

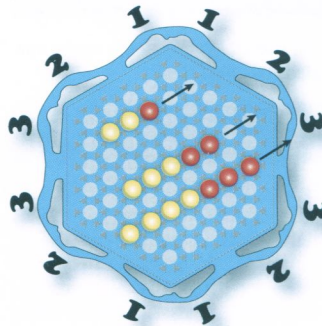
In zijn beurt kan een speler één of meerdere knikkers tegelijk verplaatsen.

- Eén knikker kan verplaatst worden naar een leeg aangrenzend vakje.



- Twee, drie, vier, vijf of meer knikkers kunnen samen verplaatst worden naar een vakje op het einde van de lijn die de knikkers vormen. Het aantal knikkers dat in een verplaatsing tegelijk verplaatst kan worden is onbeperkt mits:
 - de knikkers allemaal in een rechte lijn liggen;
 - er een leeg vakje is aan het uiteinde van de groep die verplaatst wordt;

- er geen knikkers van de tegenstander liggen in de lijn die verplaatst wordt;
- de speler met zijn verplaatsing geen eigen knikkers van het bord duwt.



DE TEGENSTANDER WEGDUWEN

Als een speler in een beurt een groep knikkers heeft die aan een enkele knikker of een kleinere groep knikkers van de tegenstander grenst, kan de speler de tegenstander wegduwen. Dit is nooit verplicht.

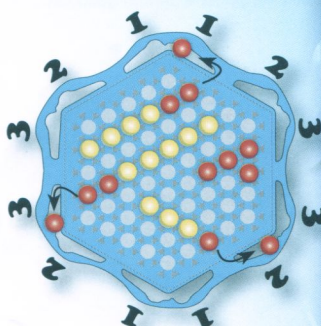
Om één of meerdere knikkers van de tegenstander weg te duwen, moet er een leeg vakje zijn om de knikkers in te duwen.

Raken : om punten te scoren, moeten de knikkers van de tegenstanders tegen de doelen terecht komen.

Aanvallen : om dit te doen, moeten de knikkers van de tegenstander eerst weggeduwd worden.

Je kan enkel punten scoren door knikkers van je tegenstanders tegen de doelen te duwen!

Je mag je eigen knikkers niet tegen de doelen duwen.



Er is geen beperking op het aantal knikkers dat weggeduwd kan worden, tenzij dan de fysieke grootte van het spelbord.

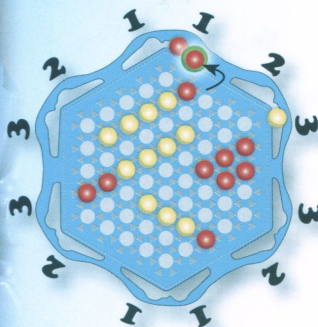
WINNAAR

De eerste speler die minstens 6 punten scoort door de doelen te raken wint. De knikkers van de tegenstanders die van het bord geduwd worden, vallen op de doelen en zijn dan evenveel punten waard als naast de doelen aangegeven staat. Een van het bord geduwde knikker komt tot stilstand bij een leeg doel.

Op dat moment is de knikker evenveel punten waard als aangegeven naast het doel: **1, 2 of 3 punten.**

Er kan maar één knikker bij één doel liggen.

Als er zoals in onderstaand voorbeeld al een knikker bij een doel ligt, wordt voor de tweede knikker (in het groen omcirkeld) geen punten gescoord.



Indien een van je knikkers van het spelbord geduwd wordt in de richting van een reeds bezet doel (ongeacht of dat dan een knikker van jou of je tegenstander is), heb je twee keuzes:

- je kan de knikker terugnemen en op een leeg vakje op het spelbord leggen. In dat geval zit je beurt er na deze actie op: de knikker terugplaatsen of vangt de normale actie (verplaatsen of wegduwen); of
- je verwijdert de knikker uit het spel. De knikker kan in een latere beurt

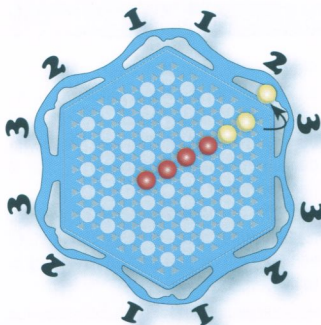
niet terug op het spelbord geplaatst worden en levert geen punten op. Daarna speel je zoals anders (verplaatsen of wegduwen).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel zit erop zodra een speler minstens 6 punten heeft.

OPMERKING OVER HET SPELBORD

Een knikker die langs een van de centrale diagonalen weggeduwd wordt, zou in theorie naar twee doelen kunnen rollen. Het spelbord is echter zo ontworpen dat de knikker steeds naar het doel met de laagste score zal rollen.



© 2011 - Michel Lalet & Laurent Lévi

Een spel uitgegeven door

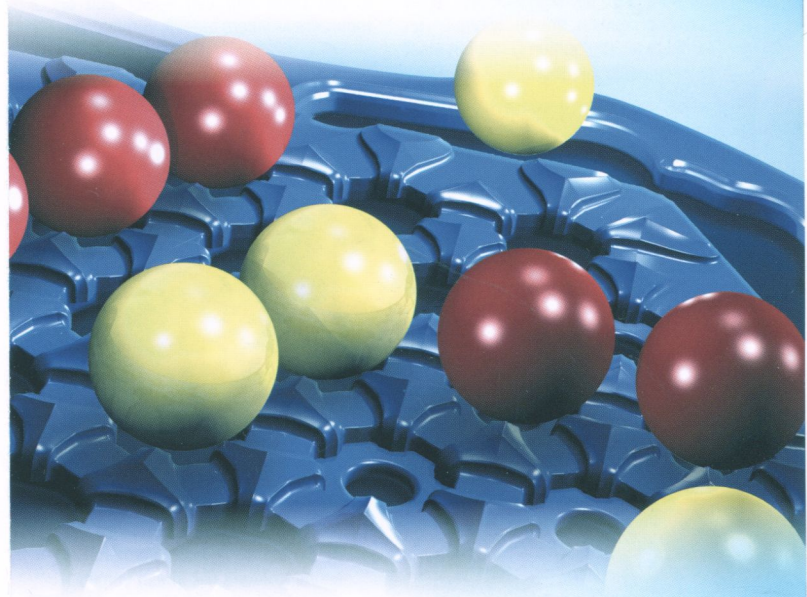
abalone s.a.r.l.
abalone@asmodee.com

en gedistribueerd door



18 rue Jacqueline Auriol •
Quartier Villarray • B.P. 40119
78041 Guyancourt Cedex •
FRANKRIJK • www.asmodee.com

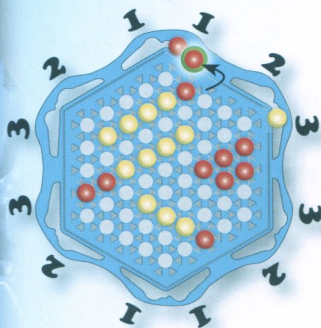
Offboard



Spelregels

Il ne peut y avoir qu'une seule bille par cible.

Si la cible est déjà occupée comme dans l'exemple ci-dessous, cette seconde bille (entourée de vert) ne vaudra aucun point de victoire.



Si une de vos billes est éjectée en direction d'une cible déjà occupée (par une de vos billes ou par une bille adverse) vous avez deux choix :

- soit vous la récupérez puis vous la placez à l'endroit libre de votre choix sur le plateau. Mais en ce cas, vous ne faites aucune autre action de jeu. Ce geste remplace l'action de jeu usuelle (déplacement ou poussée) ;
- soit vous la retirez simplement et l'écartez en dehors de l'aire de jeu. Cette bille est définitivement retirée

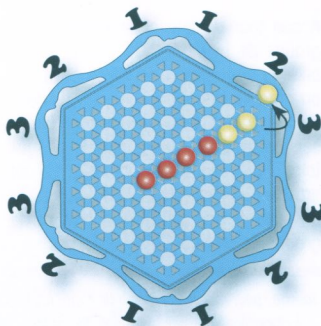
du jeu. Elle ne pourra plus y revenir. Elle ne compte pour aucun point. Puis vous jouez normalement (déplacement ou poussée).

FIN DE PARTIE

Une partie est gagnée lorsqu'un joueur atteint en premier le score de 6 points de victoire.

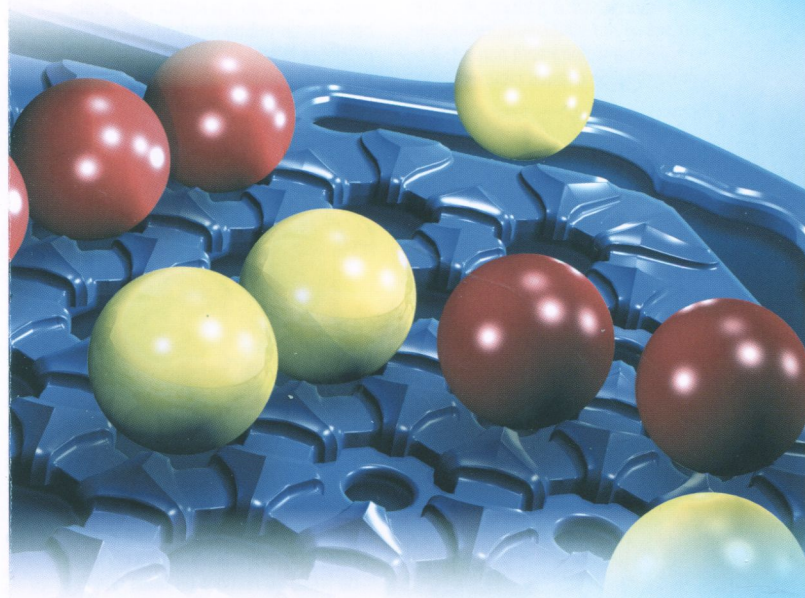
REMARQUE AU SUJET DU PLATEAU DE JEU

Une bille poussée dans l'axe exact des grandes diagonales du plateau pourrait a priori atteindre deux cibles. Mais une petite astuce mécanique fait que cette bille sera toujours et automatiquement dirigée vers la cible de la valeur la plus basse.



© 2011 - Michel Lalet & Laurent Lévi

Offboard



Règle du jeu

MATÉRIEL

Un plateau et 12 billes par joueur.

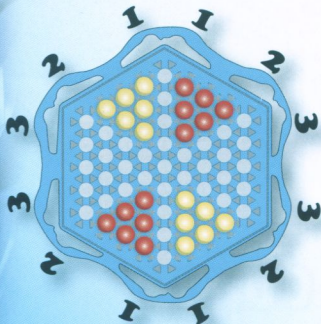
BUT DU JEU

Le premier joueur qui marque 6 points de victoire en touchant les cibles a gagné. Il faut réussir à pousser les billes adverses sur les cibles pour les toucher. Les points de victoire sont notés 1, 2 ou 3 en bordure de chaque cible.

PLATEAU DE JEU ET POSITIONS DE DÉPART

Les billes sont placées sur le champ de jeu sont dites « vivantes ». Elles peuvent toujours être déplacées. À l'inverse, les billes qui ont été poussées dans les cibles sont « mortes » et y demeurent jusqu'à la fin de la partie.

Au début de la partie les billes sont toujours placées dans la position indiquée ci-dessous.



Position de départ

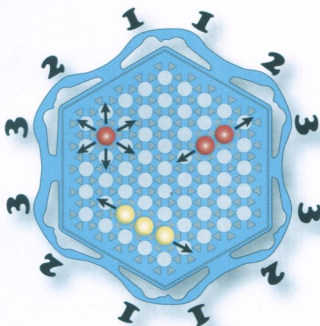
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une couleur. Rouge commence toujours la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle.

LES DÉPLACEMENTS

À son tour de jeu, un joueur peut déplacer dans un même mouvement, une ou plusieurs billes.

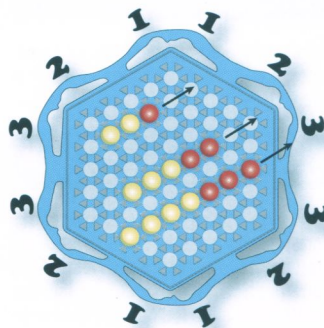
- Une bille seule, vers n'importe quelle alvéole libre voisine.



- Deux, trois, quatre, cinq billes ou davantage : ensemble, vers une alvéole placée en avant ou en arrière de la ligne qu'elles forment ensemble : il n'y a pas de limite au nombre de billes que l'on peut déplacer ensemble, d'un même mouvement, à condition que :

- Ces billes soient parfaitement alignées dans le même axe ;
- Il y ait un emplacement libre à l'extrémité du groupe que l'on déplace ;

- Il n'y ait pas de billes adverses à l'intérieur d'une ligne que l'on veut déplacer ;
- Ce mouvement n'aboutisse pas à éjecter une de ses propres billes.



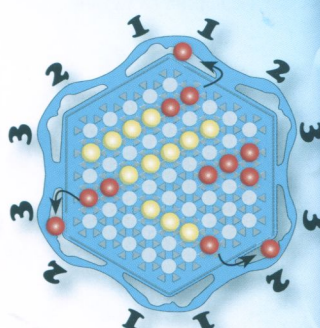
POUSSER L'ADVERSAIRE

À son tour de jeu, chaque fois qu'un groupe de billes est au contact d'une bille ou d'un groupe de billes adverses en nombre inférieur, celui qui dispose de la supériorité numérique peut pousser. Cette action n'est jamais obligatoire. Pour repousser une bille ou un groupe de billes adverses il doit y avoir un espace vide derrière la bille ou le groupe de billes que l'on repousse.

Touche : pour marquer des points, il faut réussir à placer les billes adverses dans les cibles.

Assaut : pour y parvenir il faut d'abord pousser ces billes adverses.

Seules les billes de votre adversaire poussées dans les cibles vous rapporteront des points ! Il est interdit d'envoyer soi-même une de ses propres billes dans les cibles.



Il n'y a pas de limite au nombre de billes que l'on peut repousser, sinon la longueur même du plateau de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur qui marque 6 points de victoire en touchant les cibles a gagné. Les billes adverses que vous repoussez hors du plateau tombent dans les cibles qui indiquent alors la valeur de la bille éjectée. Une bille qui a été éjectée roule et vient se loger dans une cible vide.

À partir de cet instant, la bille vaut le nombre de points indiqué sur le bord de la cible : 1, 2 ou 3 points.