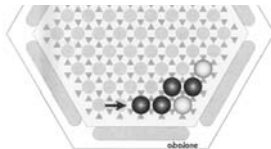


"VYHOZENÍ"

- Kuličky lze vyhodit vytlačáním z hrací plochy. Hráč, který jako první vytlačí šest soupeřových kuliček, vyhrává.

Obr. 8



HERNÍ VARIANTA S ČASOVÝM LIMITEM

Před hrou lze dohodnout časový limit (např. 10 nebo 15 minut), po jehož uplynutí hra skončí, a vítězem se stane hráč, který vytlačil více soupeřových kuliček. Oficiální turnaje doporučujeme hrát s časovým limitem.

DŮLEŽITÉ POJMY

POHYB: pohyb kuličky nebo skupiny kuliček bez vytlačování soupeře.

SUMITO: číselná nadřazenost umožňující vytlačování (obrázek 4).

VYTLAČOVÁNÍ: situace, při které kuličky vytlačují nebo jsou vytlačovány. To je možné pouze v případě vytvoření "SUMITA".

SKUPINA: dvě nebo tři kuličky, kterými hýbeme v přímém směru.

BOČNÍ POHYB: boční únik dvou nebo tří kuliček najednou (obrázek 3).

PAT: okamžik vyrovnaných sil.

VYHOZENÍ: kulička je vytlačena z hrací plochy (obrázek 8).

GAMBIT – TAKTICKÝ KROK: dobrovolné obětování kuličky za účelem získání výhod v následujících tazích.

COVERED – ÚKRYT: pozice, při které je kulička obklopená jinými kuličkami nebo je sama součástí úkrytu pro jinou kuličku.

DET: pozice, při které může být kulička vyhozena bez možnosti úniku (obrázek 8).

NEVHODNÉ PRO DĚTI DO 3 LET.
OBSAHUJE MALÉ ČÁSTI.
Máte-li dotazy a připomínky ke hře "ABALONE", obraťte se, prosím, na:
PIATNIK PRAHA s.r.o.
Lužná 591, 160 00 Praha 6
info@piatnik.cz
www.piatnik.com
© 1997 Abalone S.A. All rights reserved.

TCH

abalone



PRAVIDLA HRY

Pro 2 hráče od 7 let

CÍL HRY

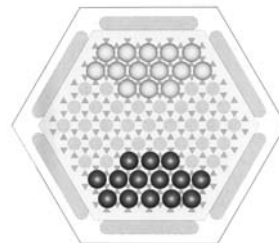
- Vytlačit soupeřovy kuličky ze šestihorné hrací plochy.

JAK VYHRÁT

- Hráč, který jako první vytlačí z hrací plochy šest kuliček soupeře, vyhrává.

Výchozí postavení

Obr. 1



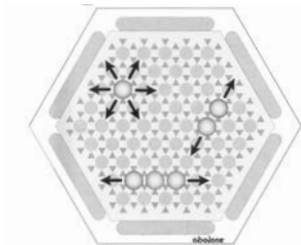
ZAČÁTEK HRY

- Hráči se domluví, kdo bude hrát černými a kdo bílými kuličkami. Černá začíná.
- Hráči se pravidelně střídají.
- Provedený tah se již nedá vzít zpět.

POHYBY

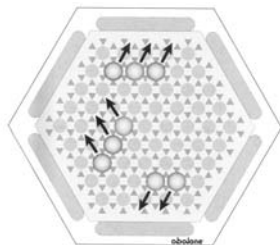
- Hráč, který je na tahu, smí posunout jednu, dvě nebo i tři své kuličky najednou, a to libovolným ze šesti možných směrů.

Obr. 2



Přímý pohyb

Obr. 3



Boční pohyby

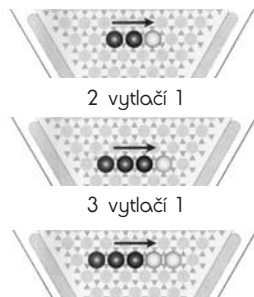
- Pokud hráč posouvá dvě nebo tři kuličky jedné barvy nojednou, musí je posunout všechny stejným směrem.
- Hráč nesmí posunout víc než tři kuličky nojednou.
- Pokud jsou jedna, dvě anebo tři kuličky stejné barvy součástí delší řady, může být tato skupina kuliček od řady oddělena.

- Pokud jsou skupiny kuliček různých barev v jedné řadě, mohou být odděleny.
- Kuličky nesmějí být posunuty o víc než jedno políčko.

“SUMITO”: ČÍSELNÁ NADŘAZENOST UMOŽŇUJÍCÍ VYTLAČOVÁNÍ

- Hráč může vytlačit soupeřovou kuličku pouze v případě, že nastane "SUMITO" - tj. jedna ze tří možností číselné nadřazenosti.

Obr. 4

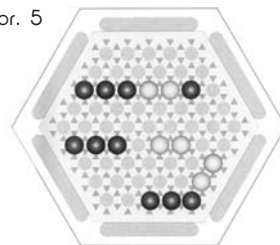


- Soupeřovy kuličky lze vytlačit pouze přímým pohybem. Kuličky musejí být v přímém kontaktu a před soupeřovou kuličkou (nebo skupinou kuliček v obranném postavení) musí být volné políčko.

Příklady situací, kdy kuličku nelze vytlačit:

- Hráč nemusí soupeřovy kuličky vytlačit.

Obr. 5



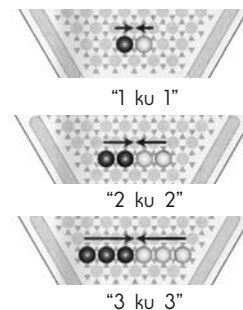
Černá nemůže vytlačit bílou, protože:

- políčko před skupinou bílých kuliček je obsazeno černou kuličkou (skupina bílých však může vytlačit jednu černou kuličku).
- mezi skupinou černých kuliček a skupinou bílých kuliček je prázdné políčko.
- kuličky nejsou v jedné řadě (skupina bílých však může vytlačit jednu černou kuličku).

“PAT”: OKAMŽIK VYROVNANÝCH SIL

- patovou pozici "3 ku 3" neovlivní fakt, že v jedné řadě je víc kuliček jedné barvy než tři.
- Při patu nemůže ani bílá ani černá vytlačit soupeřovy kuličky. Patovou pozici lze zrušit jedině prolomením za pomoci skupiny kuliček z jiného směru.

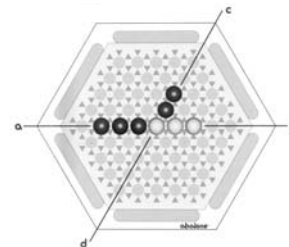
Obr. 6



Příklad:

- pohyb skupiny kuliček ve směru a-b a naopak není možný
- patovou pozici může prolomit skupina černých kuliček z jiného směru (c-d)

Obr. 7



Černá může vytlačit bílou kuličku.