

# אבלון

## חוקי המשחק

פשטות חוקי המשחק מבטיחה לכם הנאה מיידית. עם זאת, משחק האבלון נחשב למשחק אסטרטגיה ממדרגה ראשונה ומציב אתגר לכל חובב משחקי חשיבה.

### מהלך המשחק

בכל תור ניתן לבצע מהלך אחד בלבד מבין שתי האפשרויות הבאות:

- תנועה
- "סומיטו" - או הדיפת יריב.

### תנועה

כל כדור יכול לזוז מקום אחד בלבד. ניתן לזוז בכל אחד מששת הכיוונים האפשריים.

ניתן להזיז כדור אחד, שניים או

שלושה מקסימום, באופן הבא:

- ניתן להזיז כדור בודד למקום פנוי הצמוד אליו.
- ניתן להזיז בבת אחת, כקבוצה ולאותו כיוון, שניים או שלושה כדורים הצמודים זה לזה, כל עוד הם שייכים לאותו השחקן. הכרחי שהכדורים יימצאו בשורה אחת לפני התנועה וגם בסיומה.

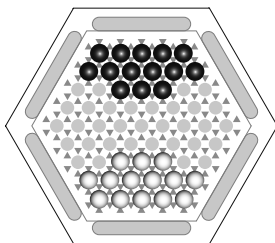
### מטרת המשחק

להדוף ראשונים 6 כדורים של היריב לשולי לוח המשחק.

### הכנת המשחק

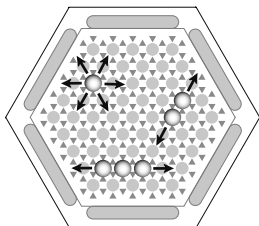
סדרו את הכדורים על לוח המשחק כמתואר באיור 1. כל משתתף בוחר צבע. המשחק מתנהל בתורות. השחקן השולט בכדורים השחורים משחק ראשון.

איור 1



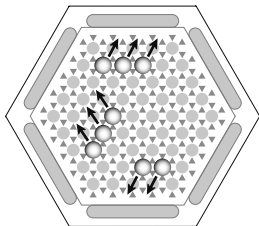
## קיימים שני סוגי תנועה:

איור 2



תנועה בתוך שורה (בטור, כדור אחר כדור) - הכדורים זזים יחד בקו ישר למקום פנוי סמוך.

איור 3

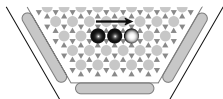


תנועה הצידה (תנועה לצד השורה, לשורה מקבילה) - כל הכדורים זזים בו-זמנית כמקשה אחת הצידה למקום פנוי חדש, המקביל לשורה שבה היו קודם לכן, כאשר היערכותם בקו ישר נשמרת.

"סומיטו" אפשרי בתנועה בתוך שורה (בטור, כדור אחר כדור) בלבד, ובתנאי שקיים מקום פנוי שאליו ניתן להדוף את כדורי היריב.

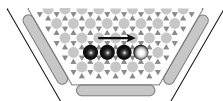
**קיימים רק שלושה מצבי "סומיטו" אפשריים:**

איור 4



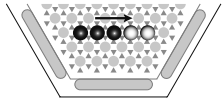
סומיטו של 2 כדורים נגד 1

איור 5



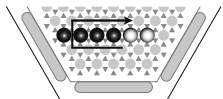
סומיטו של 3 כדורים נגד 1

איור 6



סומיטו של 3 כדורים נגד 2

איור 16

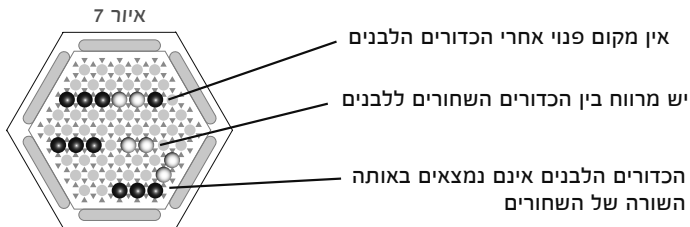


סומיטו של 4 כדורים נגד 2. הכדור השחור הרביעי נשאר במקומו.

## סומיטו: הדיפת היריב

ניתן להדוף את כדורי היריב רק כאשר השחקן ההודף נמצא במצב "סומיטו", כלומר יש לו יתרון מספרי על כדורי היריב. כאשר לשני השחקנים אותו מספר כדורים, לא מתקיים "סומיטו".

דוגמה זו מתארת מצבים שבהם השחקן עם הכדורים השחורים אינו יכול לבצע מהלך "סומיטו".



שלושה כדורים מצבע אחד הנמצאים בשורה אחת מוגנים לחלוטין אף במצב של יתרון מספרי של כדורי היריב, מאחר שלא ניתן להזיז יותר משלושה כדורים מאותו צבע במהלך אחד! כדי לבצע מהלך על השחקן לשנות את כיוון התנועה, כלומר, את כיוון ההתקפה.

## ניצחון במשחק

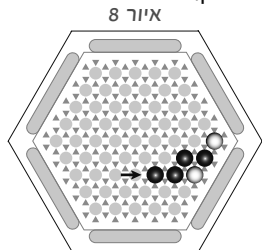
השחקן הראשון שמצליח להדוף 6 מכדורי יריבו לשולי הלוח, מנצח במשחק!

## מגבלת זמן

לשם הגברת העניין, ניתן להחליט מראש להגביל את זמן החשיבה של כל מתחרה ל-10-20 שניות. עם זאת מומלץ למתחילים לשחק את המשחק ללא מגבלת זמן. טורנירים רשמיים חייבים להתבצע תחת מגבלת זמן.

## הדיפת כדורים

כאשר כדור נהדף אל שולי לוח המשחק כתוצאה מ"סומיטו" - זוהי הדיפה סופית והוא יוצא מהמשחק.

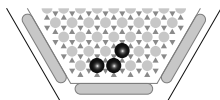


הכדורים השחורים יכולים להדוף החוצה את הכדור הלבן.

כדור נשבר או אבד? אל תזרקו את המשחק!  
פשוט התקשרו אלינו או כתבו לנו.

## מילון מונחים

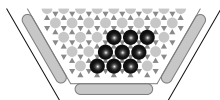
**קשת:** קבוצה של 3 כדורים צמודים, באותו הצבע, היוצרים צורה של קשת. זוהי אחת משלוש האפשרויות לצורה תלת-כדורית (ראו להלן).



**כדור:** כל אחד מחיילי המשחק. כל שחקן מקבל 14 כדורים בצבע שחור או לבן.

**דו-כדורית:** קבוצה של 2 כדורים צמודים באותו הצבע.

**בלוק:** קבוצה של כדורים באותו הצבע, המורכבת משורות של 3 כדורים.



**תנועה הצידה (לצד השורה):**

תנועה שבה 2 או 3 כדורים נהדפים בו-זמנית הצידה לשורה המקבילה לשורה שבה נמצאו קודם לכן.

**תנועה בתוך שורה (בטור, כדור**

**אחר כדור):** תנועה שבה 2 או 3 כדורים נהדפים בו-זמנית לאורך קו ישר.

**מצב נתק:** כדור יחיד הממוקם

במרכז קבוצת כדורים של היריב.

כדור במצב נתק מהווה יתרון עבור השחקן אשר לו שייך הכדור.

**מגן:** קבוצה של 3 כדורים צמודים באותו הצבע היוצרים משולש. זוהי אחת משלוש הצורות התלת-כדוריות האפשריות.

**רומח:** קבוצה של 3 כדורים צמודים באותו הצבע היוצרים שורה. זוהי אחת משלוש הצורות התלת-כדוריות האפשריות.

**כדור בודד:** כדור שאינו צמוד לאף כדור אחר מאותו הצבע.

**מצב שוויון:** מצב יציב שבו שתי

קבוצות כדורים יריבות בעלות

אותו כוח נמצאות זו מול זו: 3

כדורים לבנים נגד 3 שחורים, 2

כדורים לבנים נגד 2 שחורים וכו'.

**רב-כדורית:** כל קבוצה המורכבת

ממספר כדורים באותו הצבע

הצמודים זה לזה.

**"סומיטו":** מצב של יתרון מספרי

על כדורי היריב. 3 כדורים נגד 2, 3

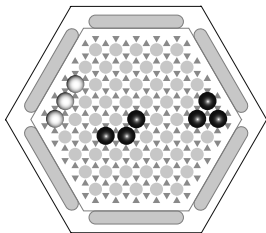
כדורים נגד 1, 2 כדורים נגד 1.

**תלת-כדורית:** קבוצה של 3 כדורים

באותו הצבע, הצמודים זה לזה.

תלת-כדורי יכול להופיע ב-3

צורות: רומח, קשת ומגן.



# Abalone<sup>®</sup>

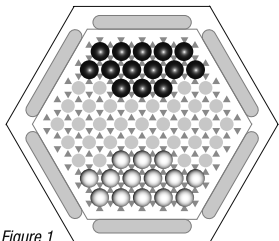
## Game Rules

### AIM

Be the first to eject six opposing balls from the board.

### SET-UP

Place the balls in their starting positions as shown below.  
Each player chooses a colour.  
Black always goes first.  
Players take it in turns to move.



• Figure 1

### THE GAME

You can only perform one action on your turn. This turn action, or “Move”, can be:

- a movement
- a “sumito” (or, pushing an opponent)

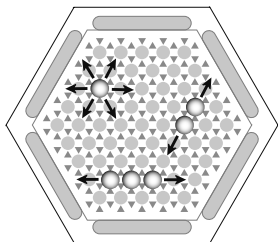
### MOVEMENT

Each ball can only move one space.  
You can move your balls in any of the six directions of the game hexagon and may move 1, 2 or 3 balls as follows:

- 1 ball can be moved onto an empty adjacent space;
- 2 or 3 contiguous, aligned balls can be moved as a group. They must all move together and in the same direction.

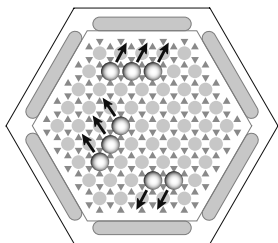
There are two types of movement:

• Figure 2



*Moving in a line: the balls move together towards an adjacent empty space.*

• Figure 3



*Arrow-like movement: the balls are moved one space laterally without changing their alignment.*

## SUMITO: PUSHING YOUR OPPONENT

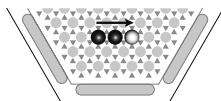
You can push your opponent's balls whenever you are in a position of numerical superiority. If you both have the same number of balls, a sumito is not possible.

A sumito is only allowed if moving in a line.

A sumito is only allowed if there is an empty space or the edge of the board behind the balls that are being pushed.

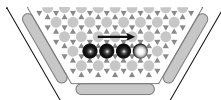
There are only 3 possibilities for a sumito:

• Figure 4



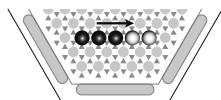
*Sumito of 2 balls versus 1.*

• Figure 5



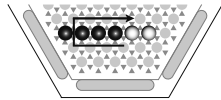
*Sumito of 3 balls versus 1.*

• Figure 6



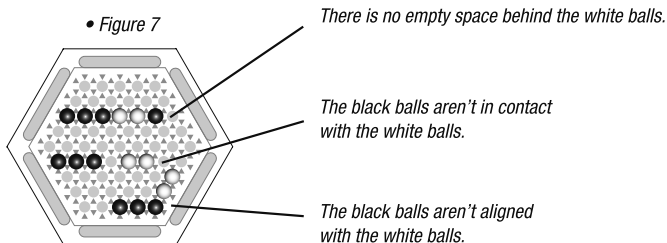
*Sumito of 3 balls versus 2.*

• Figure 6b



*Sumito of 4 balls versus 2.  
The 4<sup>th</sup> black ball doesn't move.*

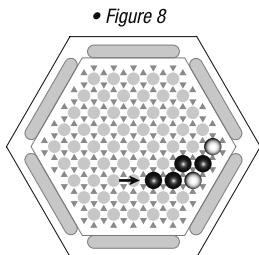
## Examples of impossible sumitos:



*3 aligned balls form an absolute defence, even against a superior number, since 3 is the maximum number of balls that a player can use in a move! He will need to find a way to break the alignment along a different axis.*

## EJECTING BALLS

A ball is ejected if it is pushed off the board as a result of a sumito.



*Black can eject white.*

## VICTORY CONDITIONS

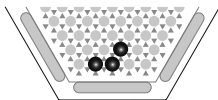
The first player to eject 6 opposing balls wins the game.

## LIMITED TIME GAMES

It is possible to give each player a limited time, such as 10 or 15 minutes each. Tournaments and competitions are always played using limited time.

## GLOSSARY

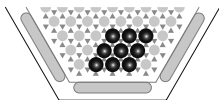
**Arc:** group of three contiguous balls of the same colour forming an arc; this is one of the three possible trinomial forms (see below).



**Ball:** each of the basic elements of a group. Each player starts with a group of 14 balls.

**Binomial:** group of two contiguous balls of the same colour (cf. monomial, trinomial, polynomial).

**Block:** group of balls of the same colour made up of rows of three balls, ensuring the stability of the group.



**Arrow-like movement:** move in which two or three balls are pushed simultaneously along a line parallel to their starting line.

**Movement in a line:** move in which two or three balls are pushed simultaneously along the axis of their alignment.

**Det:** isolated ball (monomial) in the middle of an opposing group. A “det” ball is an advantage for the player who left such a ball.

**Shield:** group of three contiguous balls of the same colour forming a triangle. This is one of the three possible trinomial forms.

**Lance:** group of three contiguous balls of the same colour forming a line. This is one of the three possible trinomial forms.

**Monomial:** an isolated ball that is not connected to any other ball of the same colour (cf. binomial, trinomial, polynomial).

**Pac:** a stable situation in which two opposing groups of balls with the same strength are aligned: 3 against 3, 2 against 2 etc.

**Polynomial:** group of contiguous balls of the same colour, regardless of their number or position.

**Sumito:** position of numerical superiority between two opposing lines of balls: 3 against 2, 3 against 1, 2 against 1.

**Trinomial:** group of three contiguous balls of the same colour, whether aligned or not. A trinomial can take one of three forms: the lance, the arc and the shield (see above).

