

# LE JEU D' **abalone**

## REGLE DU JEU

### BUT

- Ejecter hors de l'hexagone 6 boules adverses.
- La partie est gagnée par le joueur qui obtient le premier ce résultat.

Position de départ

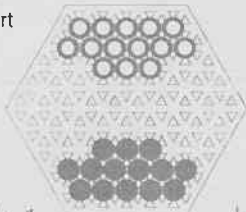


Fig. 1

Après tirage au sort,  
les noirs commencent

- Chaque joueur joue à son tour.
- Un coup joué ne peut pas être repris.

### MOUVEMENT

- On peut déplacer dans un même mouvement 1, 2 ou 3 boules vers un point libre voisin, dans toutes les directions possibles :

Soit « en ligne »

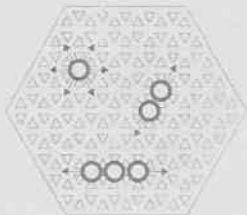


Fig. 2

Soit « en flèche »

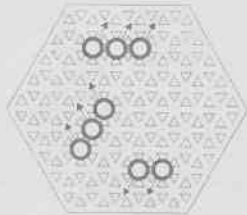


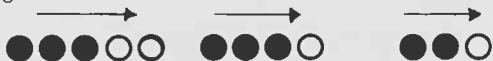
Fig. 3

- Il est interdit de déplacer plus de 3 boules d'une même couleur dans un même mouvement.
- Il est interdit de se déplacer de plus d'un point à la fois.

## POUSSEE SUR L'ADVERSAIRE : le « SUMITO »

• Pour pousser l'adversaire il faut créer un « Sumito », c'est-à-dire une des trois positions de supériorité numérique :

Fig. 4



« Sumito de 3 sur 2 » « Sumito de 3 sur 1 » « Sumito de 2 sur 1 »

• La poussée sur l'adversaire n'est possible que dans un axe droit et à condition qu'il y ait un point libre derrière la bille, ou le groupe de deux billes, en position de défense :

**Exemples de poussées impossibles :**

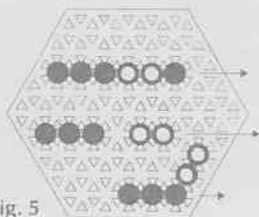


Fig. 5

Noir **ne peut pas** pousser Blanc, car il n'y a pas de point libre en arrière du groupe Blanc.

Noir **ne peut pas** pousser Blanc car le groupe Noir n'est pas collé au groupe Blanc.

Noir **ne peut pas** pousser Blanc car les boules ne sont pas alignées sur le même axe.

• La poussée n'est jamais obligatoire.

## EGALITE DE FORCE : POSITION DE « PAC »

• Les trois positions de « pac » sont :



Fig. 6

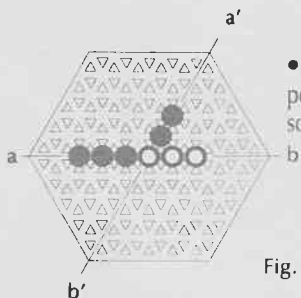


Fig. 7

• En position de « pac » personne ne peut pousser. Il faut briser le « pac » sous un autre axe d'attaque. Exemple :

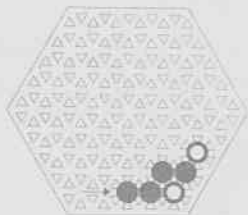
— « pac » sur l'axe (a-b) = poussée impossible.

— Noir peut briser « pac » sur l'axe (a'-b').

## EJECTION DES BOULES : « BOULE EJECT » »

- Une boule est « éject » quand la poussée la fait sortir du plateau de jeu. La partie est gagnée par le joueur ayant éjecté le premier 6 boules adverses.

Fig. 8



## VARIANTES POSSIBLES

### A - Variante de début de partie :

En début de partie, au lieu de placer les boules comme indiqué en Fig. 1, chaque joueur les a en main et dépose à son tour une boule sur l'emplacement libre de son choix, jusqu'à ce que les 28 boules aient été posées. Durant cette phase de jeu, aucun mouvement n'est autorisé. Dès l'instant où la 28<sup>e</sup> boule est posée, la partie débute selon les règles exposées plus haut.

### B - Variante de Concours-Blitz :

En « Concours-Blitz » le nombre des boules à éjecter est fixé à 4.

### C - Variante en temps limité :

On peut allouer à chaque joueur un temps limité, par exemple de 10 ou 15 minutes chacun.

Les concours officiels ou tournois se jouent toujours en temps limité.

# MOTS CLÉS

**APPUI :** position d'encerclement d'une boule ou boule encerclée : « boule en appui », « position d'appui », « mise en appui ».

**DET :** boule en situation d'être éjectée, ne disposant d'aucune échappatoire : « boule det ». *Figure 8*

**EJECTER ou EJECT :** action d'éjecter une boule ou fait d'être éjecté : « boule éject ». *Figure 8*

**FLECHE :** mouvement d'échappée latérale de deux ou trois boules : « faire une flèche », « mouvement en flèche ». *Figure 3*

**GAMBIT :** sacrifice volontaire d'une boule en vue d'un gain ultérieur.

**LIGNE :** mouvement d'un groupe de deux ou trois boules effectué dans l'axe d'alignement des boules : « mouvement en ligne ».

**MOUVEMENT :** déplacement d'une boule ou d'un groupe de boules sans poussée sur l'adversaire.

**PAC :** position d'égalité numérique : « position de pac », « être en pac ». *Figure 6*

**POUSSER ou POUSSEE :** action de pousser ou fait d'être poussé.

**SUMITO :** supériorité numérique : « créer un Sumito ». *Figure 4*

JEU D'ABALONE. Edité par ABALONE. Rue des Archives, 75004 Paris R.C.S. PARIS B 343 873 741  
JEU D'ABALONE, sous licence ABALONE propriétaire de la marque ABALONE. Fabriqué et distribué en France par ABALONE.

La conformité du présent jeu aux normes françaises de sécurité obligatoires est garantie par ABALONE.

NE CONVIENT PAS A UN ENFANT DE MOINS DE 36 MOIS.