



## Sommaire

### **Règle du jeu**

But du jeu

Mouvements

Poussée

Position de Pac

Ejection

### **Commandes**

Descriptif des commandes

Choix du type de joueurs

Deplacement des boules

### **Divers**

Informations sur Abalone



## Commandes

Les commandes suivantes sont disponibles :



Changer de **type de joueur**



**Nouveau** jeu



**Annuler** le dernier coup



**Revoir** le dernier coup



Activer/désactiver la **musique** - Passer au morceau suivant



Activer/désactiver les **bruitages**



Afficher l'**aide**



**Quitter** le jeu

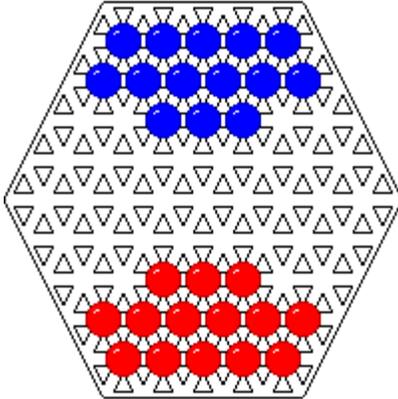


## But du jeu

### Description

Le jeu se présente sous la forme d'un hexagone comportant **61** cases.  
Chacun des **2** joueurs dispose de **14** boules, disposées au départ comme ci-dessous.

Position de départ



### But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à avoir éjecté **6** boules adverses hors de l'hexagone, boule après boule.



## Mouvements

### Mouvement

Chaque joueur déplace **1, 2** ou **3** boules à chaque tour, en **un seul** mouvement.

Une boule seule peut être déplacée vers n'importe quelle case libre voisine.

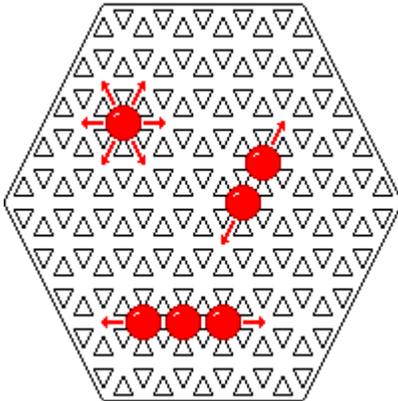
Les groupes de **2** ou **3** boules peuvent être déplacés :

- soit en **ligne**, d'avant en arrière,
- soit en **flèche**, latéralement, sans modifier l'alignement.

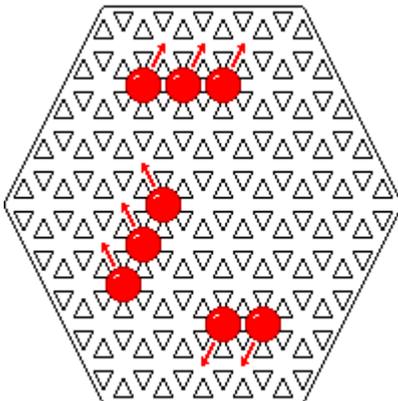
Dans un alignement comportant plus de **3** boules, le joueur choisit la partie de cet alignement qu'il désire déplacer.

Il est interdit de déplacer plus de **3** boules en un mouvement.

### Exemples de déplacements en ligne



### Exemples de déplacements en flèche

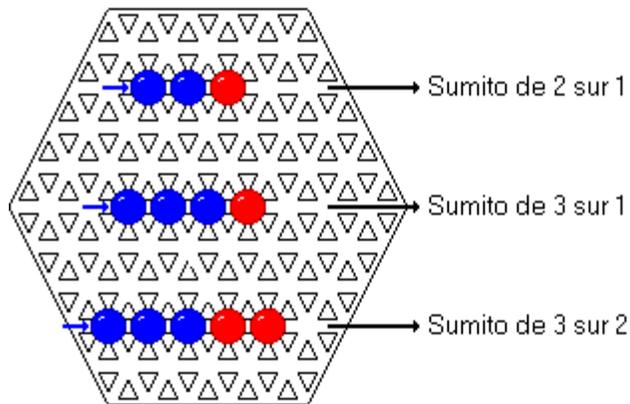


## Poussée

### Poussée sur l'adversaire

Dès que les boules d'un joueur sont en contact avec celles de son adversaire, il peut les pousser s'il se trouve en position de **sumito**, c'est à dire de supériorité numérique.

### 3 sumitos sont possibles

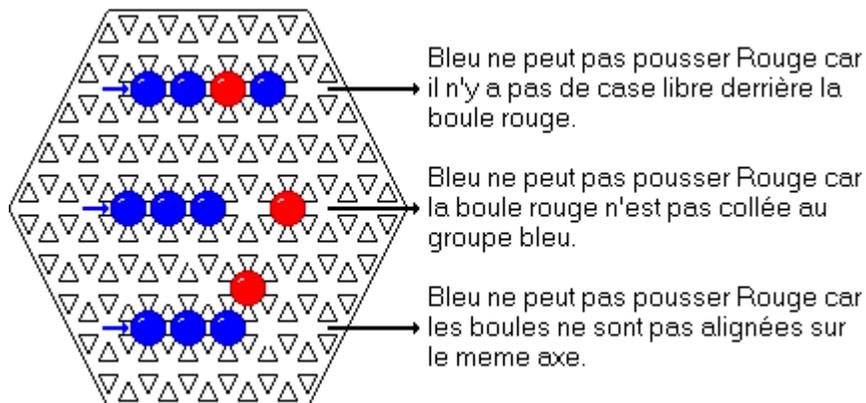


La poussée n'est possible que dans un **axe droit**.

Il doit impérativement y avoir une **case libre** derrière la boule ou les boules attaquées.

La poussée n'est jamais obligatoire.

### Exemples de poussées impossibles



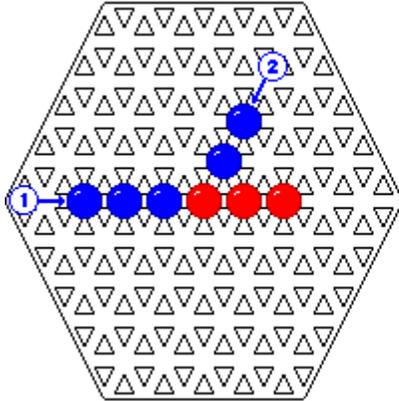
## Position de Pac

### Egalité de force : position de Pac

Il y a **Pac** lorsque les forces alignées s'annulent :

- **1** boule contre **1**
- **2** boules contre **2**
- **3** boules contre **3** (les boules au delà de 3 ne sont pas prises en compte)

### Exemple de position de **Pac**



En position de pac, aucun joueur ne peut pousser. Il faut briser le pac sous un autre angle d'attaque.

Exemple :

- pac sur l'axe 1 = poussée impossible
- Bleu peut briser le pac sur l'axe 2

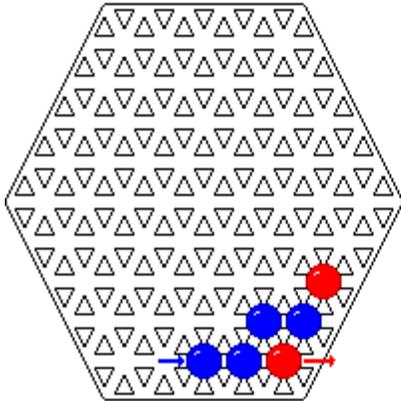


## Ejection des boules

### Ejection des boules : Eject

Une boule est **Eject** quand une poussée la fait sortir du plateau.  
Le vainqueur est celui qui a éjecté le premier **6** boules adverses.

### Exemple de position d' **Eject**



Bleu peut éjecter une boule rouge.



## Choix des joueurs

### Généralités

La partie se joue entre deux joueurs, **Bleu** et **Rouge**, qui peuvent être soit de type **humain** (manuel) soit de type **ordinateur** (automatique).

Ce sont toujours les **Rouges** qui commencent.

### Configuration de départ.

Au lancement du jeu, la configuration est :



**Bleu** est géré par l'ordinateur



**Rouge** est géré par le joueur humain

### Changement

Cliquez simplement sur le bouton de la couleur à changer.

S'il est du type joueur humain, il passera au type ordinateur, et inversement.

Si le changement a lieu en cours de partie, il ne prendra effet qu'au coup suivant du joueur concerné.

Si les 2 joueurs sont gérés par l'ordinateur, cliquez sur le bouton Nouveau pour lancer la partie.



## Deplacement des boules

### Tour de Jeu

Lorsque c'est votre tour de jouer, le numero de coup indiqué dans la fenetre porte votre couleur.

Les déplacements se font à l'aide de la souris.

### Mouvements

3 types de coups sont possibles :

- Mouvement simple (1, 2 ou 3 boules), en ligne ou en flèche
- Mouvement avec poussée (2 sur 1, 3 sur 1 ou 3 sur 2), en ligne
- Mouvement avec ejection (2 sur 1, 3 sur 1 ou 3 sur 2), en ligne

Pour déplacer une ou plusieurs boules, cliquez sur la première, et, tout en maintenant le bouton enfoncé, passez sur les autres boules à déplacer, puis relachez le bouton sur la case visée.

La ou les boules sélectionnées apparaissent avec un cerclage de couleur différente.

Si le mouvement est valide, il s'effectue lorsque vous relachez le bouton.



## Informations

Pour toute information sur le jeu d'Abalone, les clubs, les manifestations, les règles de tournoi, écrivez à :

**Fédération Internationale de Jeu d'Abalone**

Z.I de la Bonde  
15, rue du Buisson aux fraises  
91300 MASSY  
FRANCE



