

# abalone

Um jogo para dois jogadores

## REGRAS

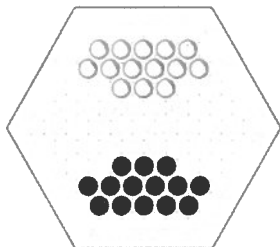
### OBJECTIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a empurrar seis das bolas do adversário para fora do tabuleiro.

### PREPARAÇÃO

- Coloca as bolas na posição de início, conforme ilustrado.
- Decide a cor com que vais jogar.

Figura 1



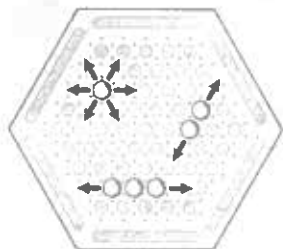
### O JOGO

- Os jogadores jogam à vez. As bolas pretas começam sempre o jogo.

- Só podes fazer um "Movimento" na tua vez de jogar.
- Um Movimento equivale à distância de uma só casa.
- Podes deslocar-te no tabuleiro em qualquer uma das seis direcções.
- Só podes fazer um Movimento se existir um espaço livre adjacente.
- Um Movimento pode incluir uma, duas ou três bolas ao mesmo tempo. Se deslocares duas ou três bolas na mesma jogada, é necessário que o faças na mesma direcção.
- Não podes deslocar mais de três bolas da mesma cor na mesma jogada.
- Podes desfazer uma fila mais longa já existente deslocando uma, duas ou três bolas da mesma cor.

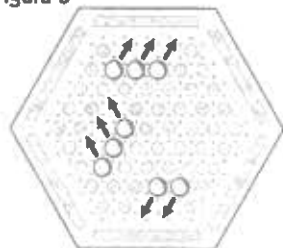
- Existem dois tipos de Movimentos:

**Figura 2**



Um movimento "em linha":  
as bolas deslocam-se a direito para a casa seguinte.

**Figura 3**



Uma deslocação "em flecha":  
as bolas deslocam-se lateralmente para a casa seguinte.

- Depois de realizado, um Movimento não pode ser mudado.

## SUMITO

Podes empurrar as bolas do teu adversário se conseguires criar um

"Sumito", uma situação em que as tuas bolas são mais numerosas do que as do teu adversário. Existem apenas três tipos de Sumito, ilustrados no exemplo abaixo, em que as bolas Pretas são superiores às Brancas:

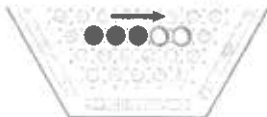
**Figura 4**



Um "Sumito de 2 para 1"



Um "Sumito de 3 para 1"



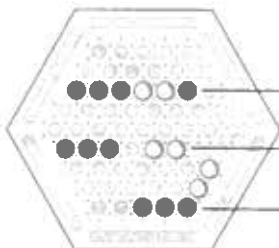
Um "Sumito de 3 para 2"

Depois de teres criado um Sumito, só podes empurrar as bolas do teu adversário

- usando um movimento "em-linha",
- quando as bolas pretas e brancas estiverem em espaços directamente adjacentes entre si, e
- quando existe uma casa livre atrás(s) da(s) bola(s) da defesa.

**Figura 5**

Neste exemplo, não são possíveis movimentos de Sumito. As bolas Pretas não podem empurrar as Brancas porque...



aqui não existe uma casa livre por trás do grupo Branco.

aqui existe uma casa vazia entre as bolas Pretas e as Brancas.

aqui as bolas não estão em linha.

Mesmo que seja possível um movimento de Sumito, é sempre opcional. Não é obrigado a empurrar o teu adversário se não o quiseres fazer.

### **PAC**

Nesta situação, as peças de ambos os jogadores estão em posição de igualdade, tornando impossível um jogador obter vantagem sobre o outro.

Existem apenas três tipos de PAC:

**Figura 6**



Um "PAC de 1 para 1"



Um "PAC de 2 para 2"



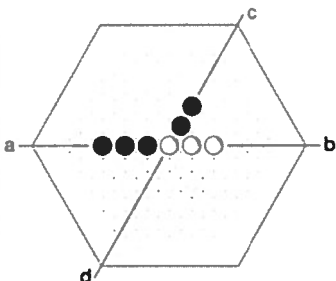
Um "PAC de 3 para 3"



Quando um jogador tem mais de três bolas imobilizadas num Pac, estas bolas extras não são tomadas em consideração: um Pac de 4 para 3 na realidade é o mesmo que um Pac de 3 para 3.

Para quebrar o impasse, um dos jogadores terá que acabar com o Pac aproximando uma linha de ataque diferente.

**Figura 7**

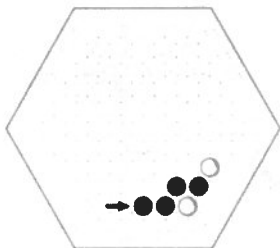


Neste exemplo, as bolas do eixo a-b estão presas num Pac. Nenhum dos jogadores pode empurrar o outro. O Pac pode ser quebrado empurrando o eixo c-d.

## ELIMINAÇÃO

Uma bola é eliminada quando é empurrada para fora do tabuleiro.

**Figura 8**



As bolas pretas podem expulsar uma bola branca.

## GANHAR O JOGO

Se fores o primeiro jogador a empurrar seis bolas do teu adversário para fora do tabuleiro ganhas o jogo!

## CONTRA RELÓGIO

Como acontece no Xadrez, os jogadores podem competir com um período de tempo limitado, por exemplo, 15 minutos para cada um. Os campeonatos oficiais de Abalone são sempre jogados em contra relógio.

© 97-2000 Abalone S.A.  
Reservados todos os direitos.  
Guarde a nossa morada para futura referência.  
Distribuído em Portugal por :  
Soc. de Rep. Concentra, Lda.  
R. Prof. Henrique Barros, 9  
2685-339 Prior Velho  
[www.concentra.pt](http://www.concentra.pt)  
[www.abalonegames.com](http://www.abalonegames.com)