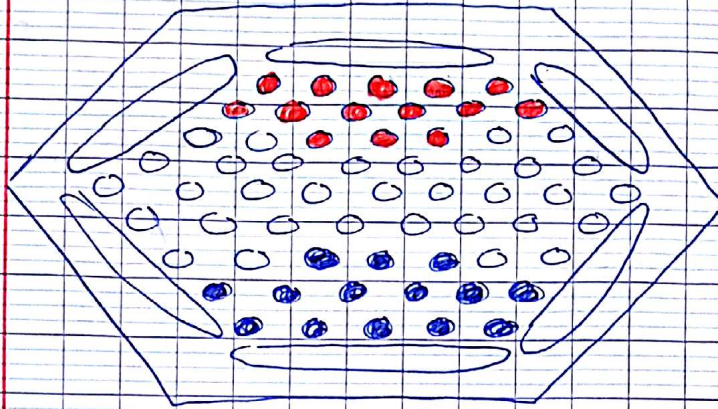


Abalone :



- : pion joueur 1
- : pion joueur 2
- : espace
- : vide
- △ : goal

• cas n°1 : on choisit un pion

- ● → ○ : on déplace le pion dans la case vide
- ● → ● : Action impossible (PAC)
- ● → △ : Action impossible (suicide)
- ● → ● : Action impossible (capture)

• cas n°2 : on choisit deux pions

- ●● → ○ ⇒ ○●●, on décale les 2 pions

- ●● → ○ ⇒ ○○, on décale les 2 pions

- ●● → ●●, action impossible

→ Action impossible

- ●● → ●● ⇒ ●●●, suicide 2-1

- ●● → ●●, action impossible (PAC)

- ●● → △ ⇒ ○●△, action impossible (suicide)

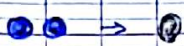
Score 2-1

- ●● → ●△ ⇒ ○●●△, le joueur marque 1 point

- ●● → ●●, action impossible


- ●● → ●●, action impossible


- ●● → ●●, action impossible (capture)

-  Action impossible (dotade).

-  ou  ou  ou 


ou  ou  ou  ou 

ou  , action impossible (dotade).

-  , Action impossible.


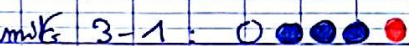
• cas n° 3 : on choisit 3 points :
"  "

-  Action impossible.

-  \Rightarrow 

-  Action impossible.


-  Action impossible (dotade).


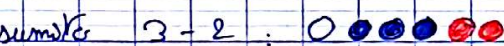
-  \Rightarrow somme 3-1 : 


-  Action impossible.


Somme 3-1


-  \Rightarrow  , le joueur marque 1 point.

-  Action impossible (dotade).

-  \Rightarrow somme 3-2 : 

-  Action impossible.


-  Action impossible (dotade).

-  Action impossible (PAC).

Somme 3-2

-  \Rightarrow  , le joueur marque 1 point.

-  \Rightarrow  , on décale les 3 premiers

-  Action impossible.

s'il y a une ou plusieurs cases non vides, le déplacement est impossible.