

Abalone®

Reglas del juego

● OBJETIVO

Ser el primero en sacar seis piezas del contrario fuera del tablero.

● PREPARACIÓN

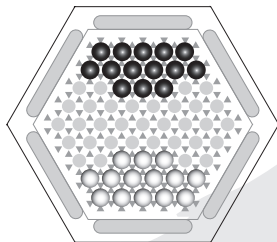
Coloca las piezas en su posición inicial, tal y como se muestra a continuación.

Cada jugador elige un color.

El jugador con piezas negras mueve primero.

Los jugadores se turnan para mover.

• Figura 1



● EL JUEGO

Sólo se puede realizar una acción por turno.

Dicha acción puede ser:

- Un movimiento.
- Un "Sumito" (empujar a un adversario).

● MOVIMIENTO

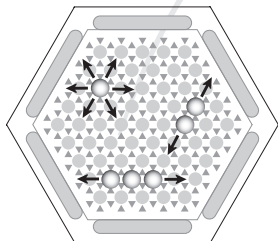
Cada pieza solamente puede moverse un espacio.

Una pieza puede moverse en cualquiera de las seis direcciones del tablero hexagonal, y se pueden mover 1, 2 ó 3 piezas, de la siguiente manera:

- 1 pieza se puede mover a un espacio adyacente vacío;
- 2 ó 3 piezas contiguas y alineadas pueden moverse en grupo. Todas ellas deben moverse juntas y en la misma dirección.

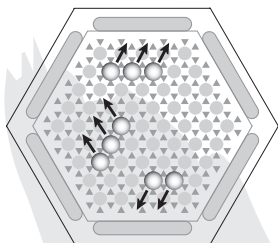
Hay dos tipos de movimientos:

• Figura 2



Movimiento en línea: las piezas se mueven juntas hacia un espacio vacío adyacente.

• Figura 3



Movimiento de flecha: las piezas se mueven lateralmente un espacio sin cambiar su alineación.

SUMITO: **EMPUJANDO A TU Oponente**

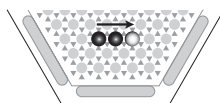
Puedes empujar las piezas de tu oponente siempre que te encuentres en superioridad numérica. Si hay el mismo número de piezas de ambos colores, el sumito no es posible.

Un Sumito sólo está permitido si se mueve en línea.

Un Sumito sólo está permitido si existe un espacio vacío o un borde del tablero detrás de las piezas que están siendo empujadas.

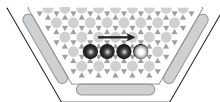
Sólo hay tres posibilidades para un Sumito:

• Figura 4



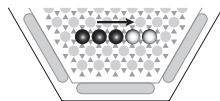
Sumito de 2 piezas frente a 1.

• Figura 5



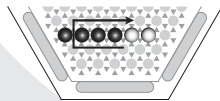
Sumito de 3 piezas contra 1.

• Figura 6



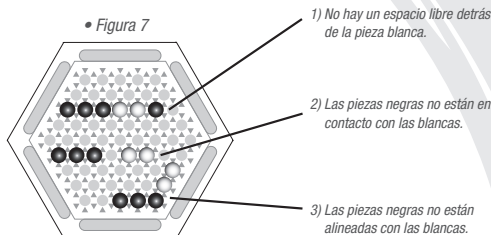
Sumito de 3 piezas contra 2.

• Figura 6bis



*Sumito de 4 piezas contra 2.
La cuarta pieza negra no se mueve.*

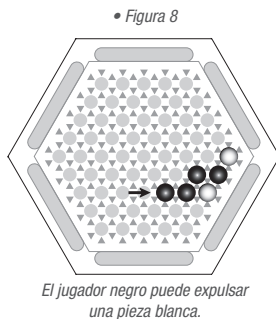
Ejemplos de sumitos imposibles:



Tres piezas alineadas forman una defensa perfecta, incluso frente a un número superior de piezas, puesto que un jugador no puede usar más de 3 piezas en un solo movimiento. Tendrá que encontrar una forma de romper el alineamiento a lo largo de un eje diferente.

● EXPULSANDO UNA PIEZA

Una pieza es expulsada si es empujada fuera del tablero como resultado de un Sumito.



● CONDICIONES DE VICTORIA

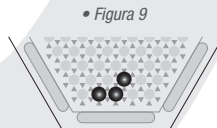
El primer jugador que consiga expulsar 6 piezas del contrario gana la partida.

● PARTIDAS CON LÍMITE DE TIEMPO

Es posible dar a cada jugador un límite de tiempo, por ejemplo 10 ó 15 minutos por jugador. En los torneos y competiciones siempre se juega con límite de tiempo.

● GLOSARIO

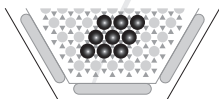
Arco: grupo de tres piezas contiguas del mismo color formando un arco: éste es uno de los tres trinomios posibles (ver más adelante).



Binomio: grupo de dos piezas contiguas del mismo color (cf. monomio, trinomio, polinomio).

Bloque: Grupo de piezas del mismo color formado por hileras de tres piezas, garantizando la estabilidad del grupo.

• Figura 10



Det: pieza aislada (monomio) en el centro de un grupo del contrario. Una pieza "det" es una ventaja para el jugador que controla el monomio.

Escudo: grupo de tres piezas contiguas del mismo color formando un triángulo. Es uno de los tres trinomios posibles.

Lanza: grupo de tres piezas contiguas del mismo color formando una línea. Éste es otro de los tres trinomios posibles.

Monomio: una pieza aislada, sin conexión con ninguna otra pieza del mismo color (cf. binomio, polinomio, trinomio).

Movimiento de flecha: movimiento en el que dos o tres piezas son empujadas simultáneamente a una línea paralela a la de salida.

Movimiento en línea: movimiento en el que dos o tres piezas son empujadas al mismo tiempo a lo largo del eje de su alineación.

Pac: una situación estable en la que dos grupos de piezas opuestos con la misma fuerza se alinean: 3 contra 3, 2 contra 2, etc.

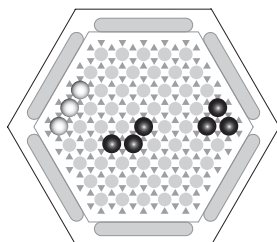
Pieza: Cada uno de los elementos básicos de un equipo. Cada jugador comienza con un grupo de 14 piezas.

Polinomio: grupo de piezas contiguas del mismo color, sin tener en cuenta su número o su posición.

Sumito: posición de superioridad numérica entre dos líneas de piezas opuestas: 3 contra 2, 3 contra 1, 2 contra 1.

Trinomio: grupo de tres piezas contiguas del mismo color, estén alineadas o no. Un trinomio puede tomar una de estas tres formas: la lanza, el arco y el escudo (ver más arriba).

• Figura 11



ZYGÔ MATIC