

# abalone.

## Um jogo para 2 Jogadores

### Manual do Jogo

Tradução: Romir G. E. Paulino

#### PARA GANHAR O JOGO

Empurre as esferas do oponente para fora do tabuleiro hexagonal.

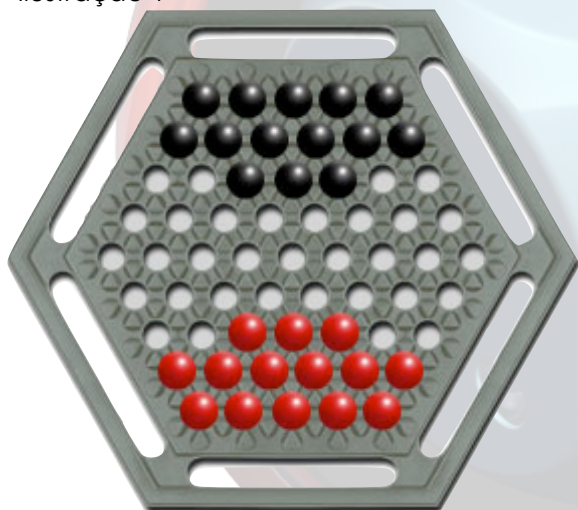
O primeiro jogador a eliminar seis esferas de seu oponente vence.

- Em uma rodada não podem ser movidas mais do que 3 esferas de uma mesma cor.
- Você pode dividir uma linha de esferas longa movendo uma, duas ou três esferas.
- Existem dois tipos de movimentos:

#### PREPARAÇÃO DO JOGO

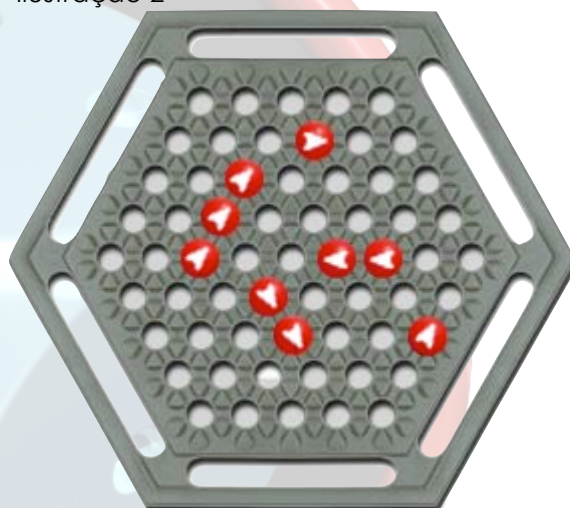
- Posicione as esferas como mostrado na ilustração 1.
- Cada jogador escolhe uma cor.

Ilustração 1



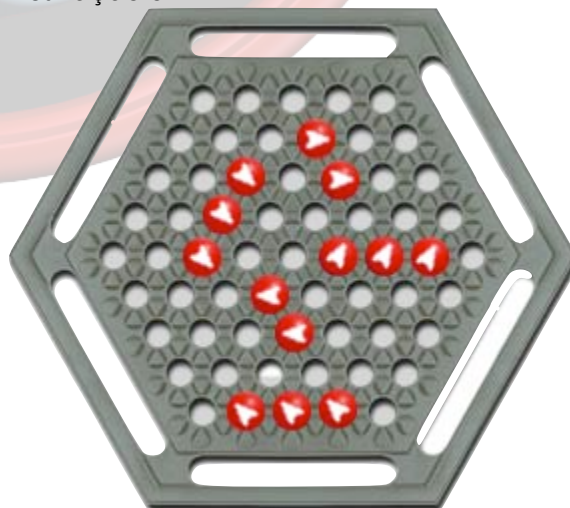
Posicionamento inicial clássico

Ilustração 2



Movimentos Lineares: as esferas são empurradas, em linha, para o próximo campo.

Ilustração 3



Movimentos Laterais: as esferas são movimentadas lateralmente para o próximo campo.

#### ANDAMENTO DO JOGO

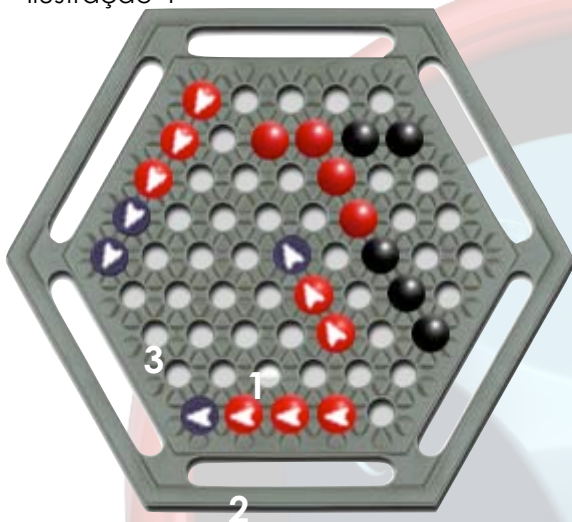
- Os jogadores alternam-se em turnos. O jogador com as esferas pretas começa.
- Em seu turno você só deve realizar um "movimento" em suas esferas.
- Um movimento compreende o deslocamento de uma posição, e não mais do que isto.
- Você pode realizar um movimento para uma das 6 possíveis direções.
- Um "movimento" só pode ser realizado se o campo de destino está livre.
- Um "movimento" pode compreender uma, duas ou 3 esferas. Quando você mover duas ou mais esferas, todas têm de se mover na mesma direção.

- Uma vez jogado, o movimento não pode ser mudado.

## SUMITO

Você pode empurrar as esferas de seu oponente quando você puder assumir uma posição de “sumito”; um “sumito” é uma posição de ataque em que a quantidade de suas esferas é maior que a do seu oponente. Existem três tipos de sumito, os quais podem ser vistos abaixo (vermelho é, em todos os exemplos, mais forte que preto).

Ilustração 4



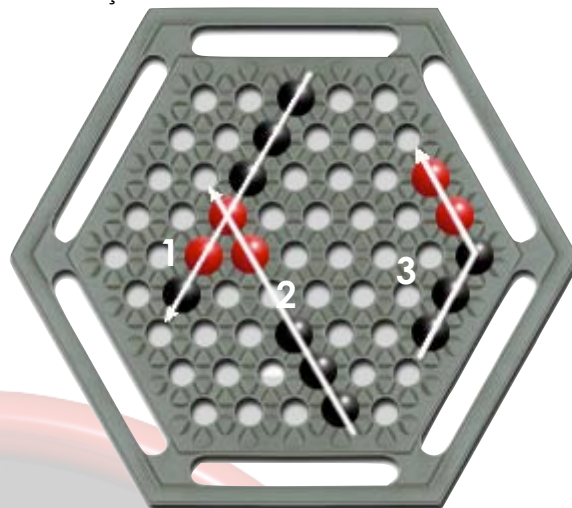
Exemplos de Sumito:

1. sumito 2 para 1
2. sumito 3 para 1
3. sumito 3 para 2

Quando você assumir uma posição de sumito você somente poderá empurrar as esferas de seu oponente

- através de uma movimentação linear;
- quando as esferas das duas cores se encontrarem na vizinhança imediata, e;
- quando atrás da(s) esferas a serem empurradas houver um espaço vazio.

Ilustração 5



Movimentos impossíveis:

1. atrás das esferas vermelhas não há um espaço livre.
2. há um espaço vazio entre as esferas pretas e vermelhas.
3. as esferas não se encontram em uma linha reta.

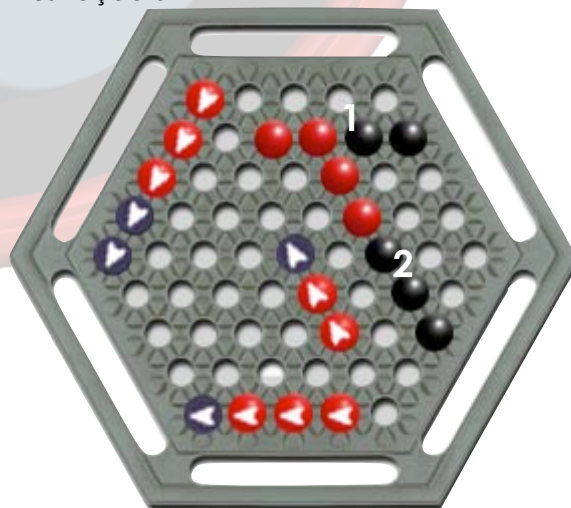
Mesmo que um movimento de sumito possa ser realizado, ele não é obrigatório. O jogador decide se ele quer ou não atacar.

## PAC

Em uma situação de pac, a quantidade de esferas de ambos os jogadores é a mesma; não é possível para nenhum dos jogadores ter uma vantagem.

Existem três tipos de Pac:

Ilustração 6



Exemplos de Pac:

1. pac 2 para 2
2. pac 3 para 3

Existe, ainda, o pac 1 para 1, que não está ilustrado.

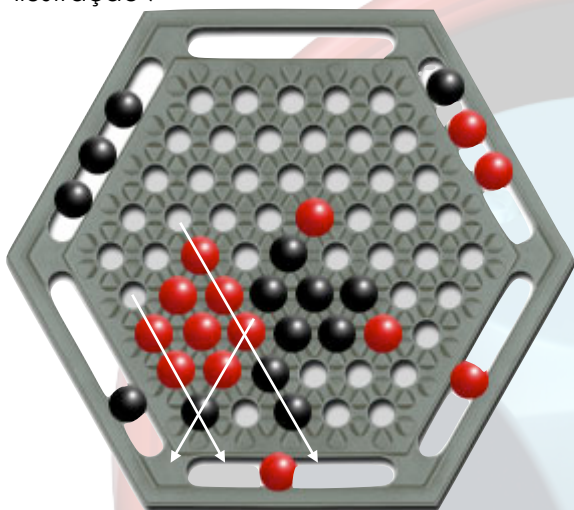
Caso um jogador tenha mais de três esferas acumuladas em um pac, as esferas excedentes não contarão; deste modo um posicionamento 4 para 3, é a mesma coisa que um pac 3 para 3.

Para sair de um pac, o jogador precisa atacar o oponente através de uma linha diferente (outro ângulo).

## EJEÇÃO

Uma esfera sai do jogo quando ela é empurrada para fora do tabuleiro.

Ilustração 7



Vermelho pode empurrar uma esfera preta para fora do tabuleiro de 3 formas diferentes.

## GANHANDO O JOGO

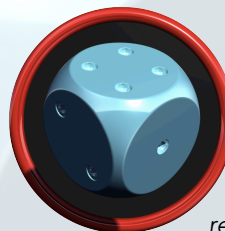
O jogador que conseguir retirar 6 esferas do oponente do jogo, ganha o mesmo!

Na ilustração anterior, caso fosse a vez do vermelho, então ele poderia ganhar o jogo empurrando uma das esferas pretas para fora do tabuleiro.

## VARIAÇÃO COM TEMPO LIMITADO

Cada jogador tem um período limitado de tempo, por exemplo, 10 ou 15 minutos cada. Torneios oficiais devem ser sempre jogados com tempo limitado para cada jogador.

© 1997 – 2001 Abalone S.A.  
Todos os direitos reservados.  
99, route de Versailles  
91160 Champlan – França



**Tradução: Romir G. E. Paulino**

[romir.blogspot.com](http://romir.blogspot.com)

*Esta é uma tradução livre. Em caso de dúvidas, sempre levem em consideração as regras originais, em francês ou inglês.*