



Abalone

2ja manna leikur

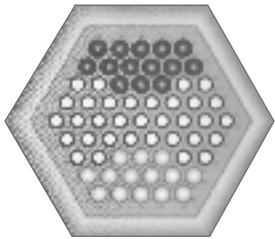
Reglur

Fjöldi leikmanna: 2

Takmark: Að vera fyrri til við að ýta sex kúlum andstæðingsins af spilaborðinu.

Upphafsstæða: Raðið kúlunum upp eins og sýnt er á mynd 1 og veljið ykkur lit.

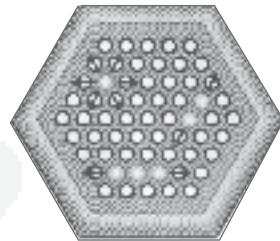
Mynd 1.



Spilaferli / Gangur spilsins:

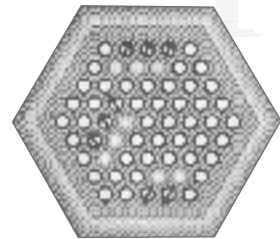
- Svartur byrjar alltaf. Leikmenn skiptast á að gera.
- Aðeins má leika einn leik í einu.
- Einn leikur felur í sér færslu kúlna um einn reit, í hvaða átt sem er.
- Aðeins má færa kúlu ef bilið til hliðar sem á að færa í er autt.
- Einn leikur getur falið í sér að ein, tvær eða þrjár kúlur séu færðar. Séu tvær eða þrjár kúlur færðar í einu verður að færa þær allar í sömu átt.
- Ekki má færa fleiri en þrjár kúlur sömu litar í einum leik.
- Leyfilegt er að rjúfa röð af kúlum sömu litar með því að færa eina, tvær eða þrjár kúlur úr röðinni.

- Það eru tvær aðferðir við að leika:
Mynd 2.



Færsla “í línu”: Kúlur eru færðar í sömu átt í sömu línu.

Mynd 3.



Færsla “til hliðar”: Kúlur eru færðar á ská eða til hliðar.

Ekki er leyfilegt að breyta leik eftir að kúlur hafa verið færðar.

Sumito: Séu eigin kúlur fleiri en kúlur andstæðingsins til hliðar og í sömu röð, er komin upp svonefnd *Sumito-staða* og er þá leyfilegt að reka kúlur andstæðingsins á u ndan sér, sbr. mynd 4 þar sem hvítur er ofurliði borinn af svörtum.

Sé komin upp *Sumito-staða*, má aðeins ýta kúlum andstæðingsins: Mynd 4.

- með því að ýta þeim áfram í sömu röð



- þegar svört og hvít kúla eru hlið við hlið

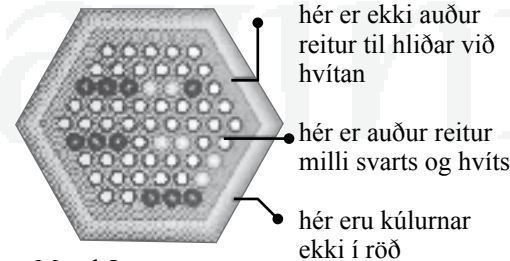


- þegar auður reitur er við hlið þeirrar sem á að ýta



Við aðstæður eins og eru á þessari mynd er ekki hægt að beita Sumito-leik.

Svartur getur ekki ýtt hvítum vegna þess að:



hér er ekki auður reitur til hliðar við hvítan

hér er auður reitur milli svarts og hvíts

hér eru kúlurnar ekki í röð

Mynd 5.

Ath: Þó að *Sumito*-leikur sé mögulegur, er það ætíð val leikmanna hvort kúlum andstæðings sé ýtt eða ekki.

Pakk: Þegar samliggjandi kúlur beggja lita í sömu línu eru jafnmargar er talað um *Pakk-stöðu*.



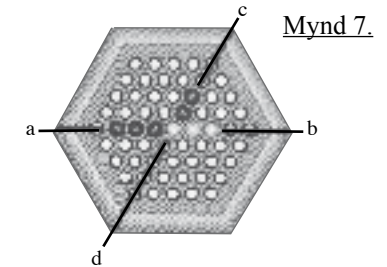
Þrenns konar útgáfur eru af þeirri stöðu sbr. mynd.

Mynd 6.



Séu fleiri en þrjár kúlur sömu litar í *Pakk-stöðu* (t.d. 4 gegn 3) eru aukakúlurnar ekki taldar með og staðan jafngildir því 3 gegn 3 stöðunni.

Til að brjóta upp stöðuna verður því annar hvor að sækja að andstæðingnum úr annari átt, sbr. mynd.

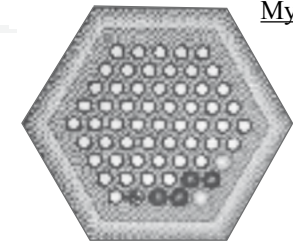


Mynd 7.

Í þessu dæmi eru kúlurnar á a- b ásnum læstar í *Pakk-stöðu* og hvorugur getur ýtt hinum. Svartur gæti t.d. brotið upp stöðuna með því að sækja að hvítum á c-d ásnum.

Úr leik: Kúlur eru úr leik þegar þeim hefur verið ýtt út af spilaborðinu.

Mynd 8.



Leikslök : Sigurvegari er sá sem er fyrri til að ýta sex af kúlum andstæðingsins af spilaborðinu og koma þeim þar með úr leik.

Tími: Líkt og þegar teflt er má notast við tafklukku, og er þá tími ákveðinn fyrirfram, t.d. 10 eða 15 mínútur á mann.

Þar sem spilið inniheldur smágerða hluti er það ekki talið henta börnum yngri en 3 ára.

