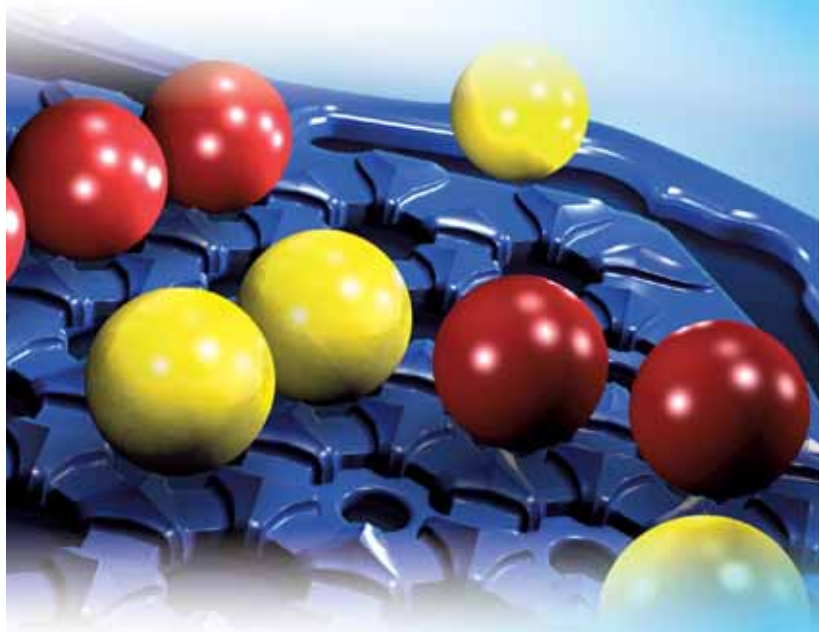


offboard



ZASADY GRY

ZAWARTOŚĆ

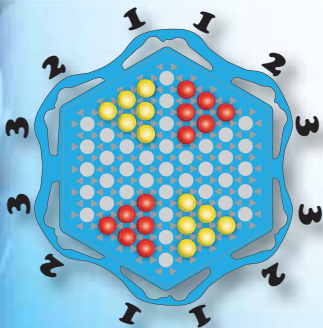
1 plansza i 2 zestawy po 12 kul.

CEL GRY

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 6 punktów poprzez zajęcie luzu wygrywa. Aby zająć luzę, gracz musi przepchnąć do niej kulę przeciwnika. Liczba punktów możliwych do zdobycia (1, 2 lub 3) jest zapisana obok każdej luzy.

PLANSZA I USTAWIENIE PO CZĄTKOWE

Kule znajdujące się na planszy „żyją” i mogą zostać przesunięte. Kule znajdujące się w luzach są „martwe” i pozostają w nich już do końca gry. Na początku rozgrywki kule należy rozmieścić tak, jak pokazano na rysunku poniżej.



Ustawienie początkowe

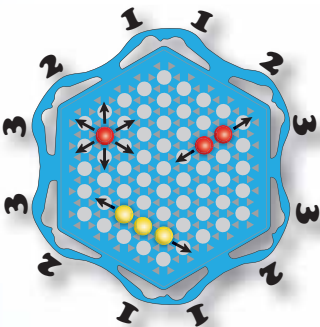
PRZEBIEG GRY

Gracze wybierają kolory. Grę rozpoczynają czerwone kule, następnie gracze rozgrywają swoje tury na zmianę.

RUCH

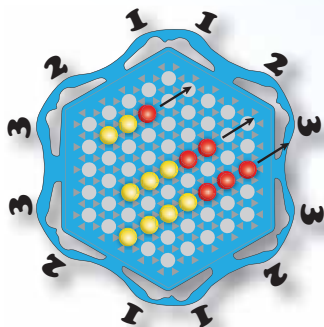
W swojej turze gracz może przesunąć jedną lub więcej swoich kul. Może przesunąć:

- jedną kulę na sąsiednie wolne pole;

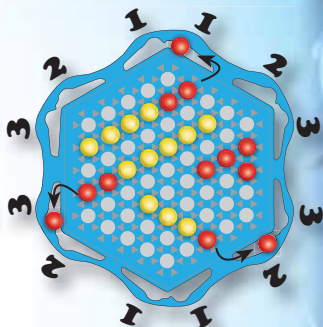


- dwie, trzy, cztery, pięć lub więcej kul razem o jedno pole wzdłuż linii tworzonej przez te kule. Nie istnieje maksymalna liczba kul, które mogą zostać przesunięte pod warunkiem, że:
 - wszystkie kule znajdują się w jednej linii prostej;
 - na końcu przesuwanej grupy znajduje się wolne pole;

- w przesuwanej grupie nie ma kul przeciwnika;
- ruch nie powoduje wypchnięcia poza planszę jednej z własnych kul gracza.



Gracz nie może przepchnąć do luzu swojej kuli.
Nie istnieje maksymalna liczba kul, jakie mogą zostać przepchnięte. Jedynym ograniczeniem jest wielkość planszy.



PRZEPCHNIĘCIE PRZECIWNIKA

Jeśli grupa kul gracza styka się w jednej linii z grupą kul przeciwnika o mniejszej liczebności, to gracz może (ale nie musi) przepchnąć kule przeciwnika. Aby przepchnąć kule przeciwnika, musi istnieć za nimi wolne pole, na które można je przepchnąć.

Zajęcie luzu: aby zdobyć punkty, gracz musi przepchnąć kulę przeciwnika do luzu.

Atak: aby zająć luzę, gracz musi wpiernić przepchnąć kule przeciwnika.

Gracz zdobywa punkty tylko wtedy, gdy przepchnie do luzu kulę przeciwnika!

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie co najmniej 6 punktów poprzez zajęcie luzu, wygrywa rozgrywkę.

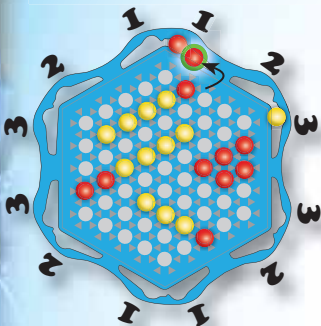
Kula przeciwnika wypchnięta z planszy toczy się do luzu, która ma określoną wartość punktową. Wypchnięta kula toczy się i zatrzymuje w pustej luzie i jest warta tyle punktów, ile wskazuje luzu: 1, 2 lub 3.

W każdej luzie może znajdować się tylko jedna kula.

Jeśli luzu jest już zajęta, jak pokazano na poniższym przykładzie, druga kula

(zakreślona na zielono) nie przynosi punktów.

Jeśli kula gracza zostaje wypchnięta w kierunku zajętej luzy (zajętej przez kulę gracza lub kulę przeciwnika), gracz ma dwa wyjścia:



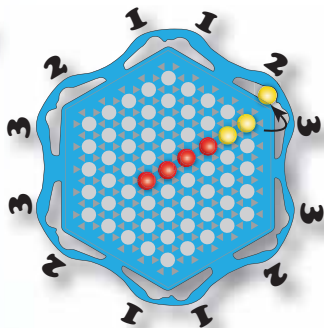
- może odzyskać kulę i umieścić ją na dowolnym wolnym polu na planszy, po czym tura gracza się kończy. Odzyskanie kuli zastępuje bowiem normalną akcją (ruch lub przepchnięcie);
- gracz może usunąć kulę z gry. Kula nie przynosi punktów i nie może już powrócić do gry. Gracz rozgrywa następnie swoją turę wykonując akcję (ruch lub przepchnięcie).

KONIEC GRY

Gdy tylko jeden z graczy zdobędzie co najmniej 6 punktów, gra dobiega końca.

UWAGA DOTYCZĄCA PLANSZY

Kula wypchnięta wzdłuż jednej z głównych przekątnych planszy mogłaby teoretycznie wpaść do jednej z dwóch luz. Niemniej, plansza jest skonstruowana w taki sposób, aby kula potoczyła się do luzy o mniejszej wartości.



© 2012 - Michel Lalet & Laurent Lévi

Gra wydana
abalone s.a.r.l.
abalone@asmodee.com

i rozpowszechniana
przez



18 rue Jacqueline Auriol •
Quartier Villaroy • B.P. 40119
78041 Guyancourt Cedex •
FRANCE • www.asmodee.com