

## ABALONE

*Um jogo de estratégia para 2 jogadores a partir dos 7 anos.*

### **Objectivo do jogo**

Empurrar os berlindes do adversário fora do tabuleiro hexagonal.  
O primeiro jogador a empurrar 6 berlindes do adversário ganha o jogo.

### **Preparação do jogo**

Colocar os berlindes no tabuleiro como mostra o Esquema 1 no Livro de Regras, escolhendo-se de seguida a cor de cada jogador.

### **Como jogar**

- O jogador da cor preta começa o jogo.
- Na sua vez um jogador pode mover 1, 2 ou 3 berlindes juntos em qualquer uma das seis possíveis direcções.
- Cada jogador apenas poderá fazer um movimento por jogada.
- Um movimento consiste em mover um ou mais berlindes para um ou vários espaços livres.
- Não é permitido mover mais de 3 berlindes da sua cor na mesma jogada.
- Quando 2 ou 3 berlindes da mesma cor são movidos juntos devem ser movidos na mesma direcção.
- Há dois tipos de movimentos: "em linha" os berlindes são projectados juntos para o mesmo espaço ao mesmo tempo (ver Esquema 2) e "em flecha" os berlindes progridem lateralmente e sem modificar o alinhamento (ver Esquema 3).
- Uma vez jogado, um movimento não poderá ser mudado.

### Sumito: Disparo sobre o adversário

Poderá empurrar os berlindes do seu adversário se estiver numa posição de superioridade numérica. Existem 3 tipos de Sumitos (ver Esquema 4).

Os berlindes do adversário devem apenas ser empurrados "em linha", se em contacto directo entre cores e desde que haja um espaço livre por detrás do grupo de berlindes empurrado.

Um movimento Sumito é sempre opcional, não é obrigado a empurrar berlindes adversários se o não desejar.

### Empate (Pac): Posição de forças equilibradas

Há um empate (Pac) quando as forças alinhadas se anulam, tornando impossível uma vantagem de um jogador sobre outro. - 1 contra 1;- 2 contra 2;- 3 contra 3.

Quando um jogador tem mais de 3 berlindes em posição de empate os berlindes suplentes não são tidos em consideração, 4 contra 3 é o mesmo que ter 3 contra 3.

Numa posição de empate nenhum dos lados pode ser empurrado mas esta posição deve ser quebrada com outra diferente linha de ataque.

### **Atenção:**

Empurrar não é permitido se:

- não houver um espaço livre por detrás do grupo atacado de berlindes;
- houver um espaço livre entre um grupo de berlindes e o outro;
- os berlindes não estiverem em linha.

### Expulsar berlindes

Um berlinde é expulso quando empurrado para fora do tabuleiro.