

Spielregeln „Abalone“

Aufmachung:

Das Spiel ist in mehreren Ausführungen und Preiskategorien zu haben (unter anderem auch als Disney-Kollektion). Das Spielfeld ist in meiner Version aus Plastik, die Kugeln sind leider nicht sonderlich schön ausgearbeitet und der Aufdruck meist nur schemenhaft zu erkennen (bei der Disney-Version). Vielleicht ist dieses auch nur eine Ausnahme meines Exemplars.

Ziel: Ziel ist es, 6 Kugeln des Gegners vom Spielfeld zu entfernen. Zu Beginn werden die Spielsteine entsprechend einer Startposition aufgebaut, dann wird abwechselnd gezogen. Ein Spieler kann 1, 2 oder 3 Kugeln bewegen, wobei er entsprechend den Löchern des Spielfeldes ziehen darf. Die Zugweite beträgt immer ein Feld, unabhängig von der Anzahl der bewegten Kugeln. Es gibt noch die Möglichkeit, zwei oder drei Kugeln seitwärts zu bewegen, sofern alle nebenstehenden Felder frei sind. Auch hier werden alle Kugeln nur um jeweils ein Feld bewegt. Man kann einen Gegner angreifen, wenn die Kugeln an angrenzenden Feldern liegen. Eine Übermacht kann die schwächeren Kugeln um ein Feld nach hinten schieben.

Mehr als zwei gegnerische Kugeln können jedoch nie gleichzeitig bewegt werden und auch nur dann, wenn das dahinter liegende Feld frei ist. Eine Übermacht sind entweder 2 oder 3 Kugeln der eigenen Farbe, die einer oder zwei Kugeln der anderen Farbe gegenüberstehen. Sind jeweils 3 oder mehr Kugeln auf einer Linie, so können diese den Gegner nicht mehr angreifen. Wird eine Kugel über den Rand des Spielfeldes gestoßen, so ist sie aus dem Spiel und wird beiseite gelegt.

Spielende:

Wer als erstes 6 Kugeln außerhalb des Spielfeldes hat, hat verloren.