

abande

Un jeu de Dieter Stein pour 2 joueurs

Introduction

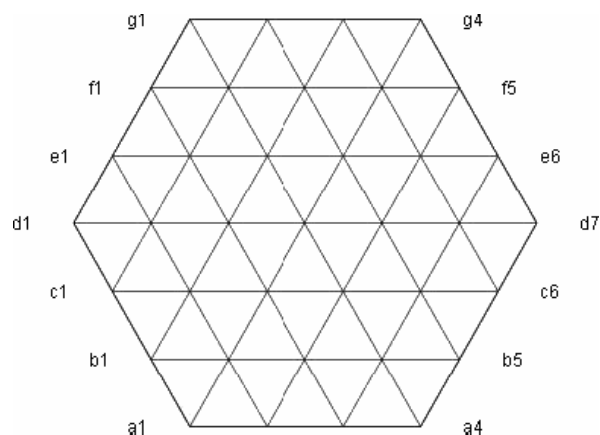
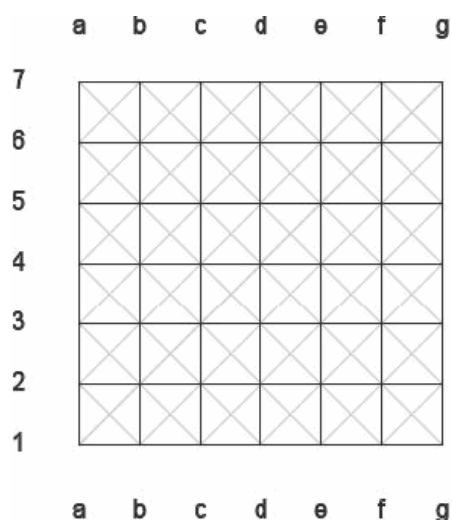
Abande est un jeu de société combinatoire abstrait. Deux joueurs, à tour de rôle, entrent de nouvelles pièces sur le tablier ou déplacent des pièces déjà placées pour capturer des pièces de l'adversaire, dans le but d'obtenir à la fin de la partie le meilleur score.

Contenu

- Un tablier orthogonal avec 49 intersections,
- ou un tablier hexagonal avec 37 intersections,
- et 2×18 pièces, de couleurs différentes pour chacun des deux joueurs.

Tablier

Abande se joue sur un tablier orthogonal 7×7 , ou un tablier hexagonal de 37 intersections.



*Les pièces sont placées sur les intersections des lignes.
Notez le système spécial de coordonnées du tablier hexagonal.*

Pièces

Chaque joueur reçoit 18 pièces empilables de sa couleur, qu'il place devant lui. On les appelle les « pièces en réserve ».

Au départ, le tablier est vide.

But du jeu

Les joueurs essaient d'obtenir le meilleur score. Chaque pièce ou pile de pièces sous le contrôle d'un joueur est ajoutée à son score final. En ce qui concerne les piles, la pièce la plus élevée détermine le propriétaire.

Séquence de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Noir commence en plaçant une de ses pièces sur le tablier. C'est ce qu'on appelle le « placement initial » par opposition à une action normale, qui peut être :

- **entrer** une nouvelle pièce sur le tablier, ou
- **déplacer** une pièce ou une pile déjà sur le tablier au-dessus d'un pion ou d'une pile adverse voisin(e) en vue d'une capture, ou alors
- **passer**, ce qui n'est possible que si vous n'avez plus de pièces en réserve.

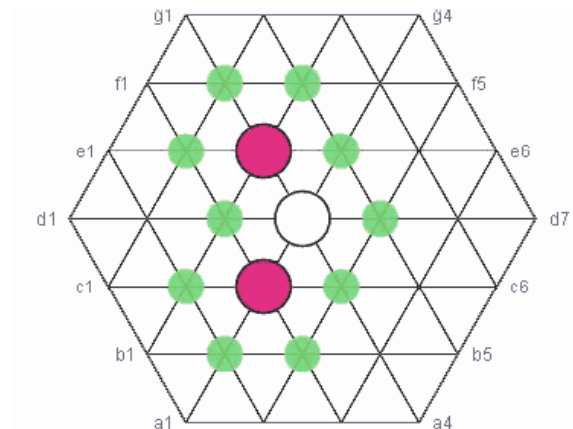
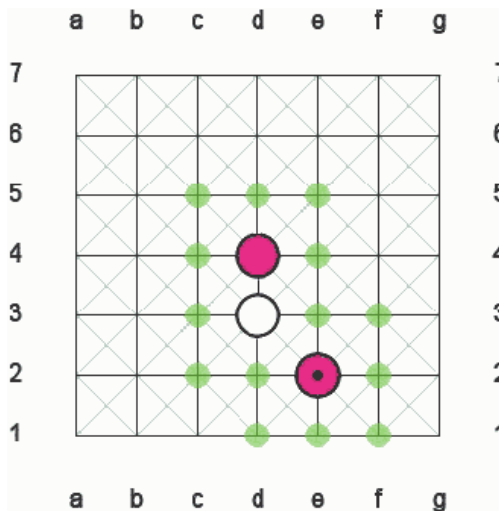
Si les deux joueurs passent consécutivement, la partie jeu est terminée.

Le « Groupe »

À tout moment de la partie, toutes les pièces placées sur le tablier doivent être connectées. Il ne doit y avoir qu'un seul groupe (d'où le nom Abande pour « *band* »). Notez que ce groupe peut comprendre des motifs comme des fourches ou des étoiles.

Placement d'une nouvelle pièce

Tant que vous avez des pièces en réserve et vous ne voulez pas ou ne pouvez pas **déplacer** une pièce déjà placée, vous devez **entrer** une nouvelle pièce sur une intersection libre et reliée au groupe.

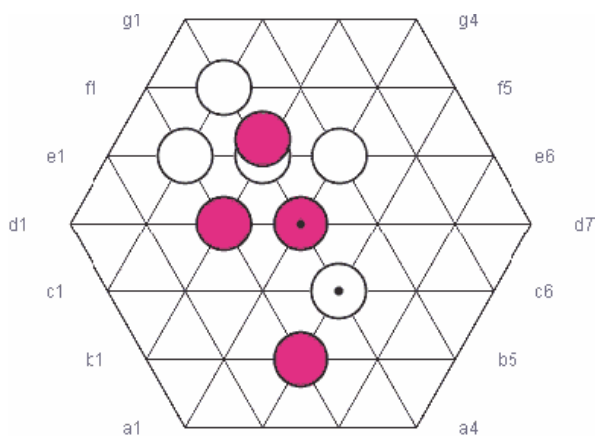


*Les nouvelles pièces doivent être placées à côté d'au moins une pièce ou pile déjà sur le tablier.
Il y a 8 connexions sur le tablier orthogonal et 6 connexions sur le tablier hexagonal.*

Déplacer une pièce

Au lieu d'entrer une nouvelle pièce, vous pouvez également déplacer une pièce ou une pile sous votre contrôle déjà sur le tablier en vue d'une capture.

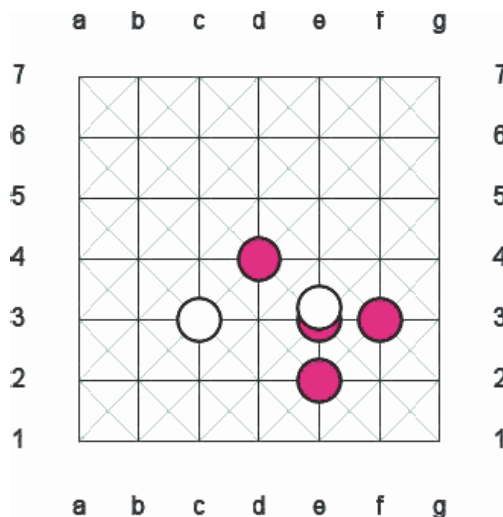
- Les pièces ou piles se déplacent d'un segment dans l'une des 8 directions du tablier orthogonal, ou dans l'une des 6 directions du tablier hexagonal, respectivement.
- Une capture s'effectue en déplaçant une pièce ou une pile au-dessus d'une pile ou d'une pièce adverse. Il est interdit de déplacer une pièce ou une pile vers une intersection vide ou au-dessus d'une pièce ou d'une pile de son propre camp.
- Les piles sont limitées à une hauteur de 3 pièces.
- Les piles ne peuvent pas être fractionnées.
- Le déplacement n'est autorisé qu'après que Noir ait introduit sa deuxième pièce. En clair, Noir n'a pas le droit de capturer immédiatement la pièce blanche posée en réponse à son placement initial.
- Déplacement = Capture uniquement
- Les piles complètes contenant 3 pièces restent gelées.



Captures possibles pour Blanc : E2-D3, E2-E3, E4-D4, E4-E3, F2-E3.

Captures possibles pour Noir dans la même situation : B3-C4, D3, E2, E3-E2, E3-E4, E3-F2
(Note : la pile complète en E3 est déplacée).

Les pièces marquées d'un point en C4 et D4 sont fixes et ne peuvent pas être déplacés.



Il n'y a qu'une seule capture possible pour Blanc : C3-D4, la pile en E3 ne peut pas bouger. Captures possibles pour Noir dans la même situation : E2-E3 et F3-E3. La pièce en D4 ne peut pas capturer en C3 ni E3, car cela scinderait le groupe.

Passer

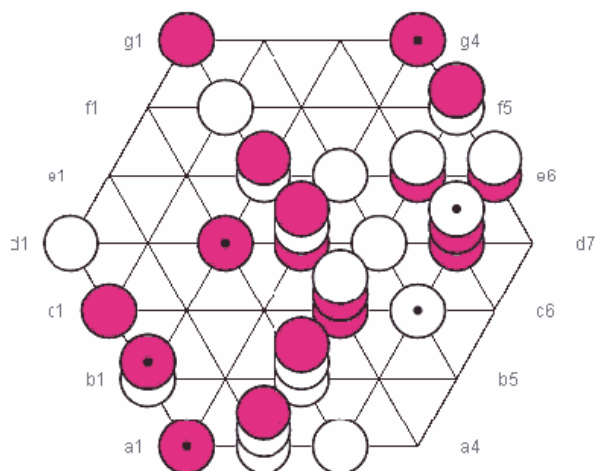
Si un joueur n'a plus de pièces en réserve, il peut passer, c'est à dire qu'il n'est pas obligé de déplacer une pièce ou une pile. Toutefois, il conserve le droit de se déplacer à nouveau dans un tour suivant.

Fin du jeu

Pièces dormantes

Avant que les joueurs ne fassent leurs comptes, les pièces ou piles, qui n'ont aucune connexion avec une pièce adverse, sont retirées du jeu (notez que les pièces inférieures des piles mixtes ne sont pas considérées comme connectées en ce sens).

Notez également que, en retirant les pièces dormantes, il est possible que le groupe soit séparé.



Les pièces et piles marquées sont « dormantes » et seront supprimées.

Score

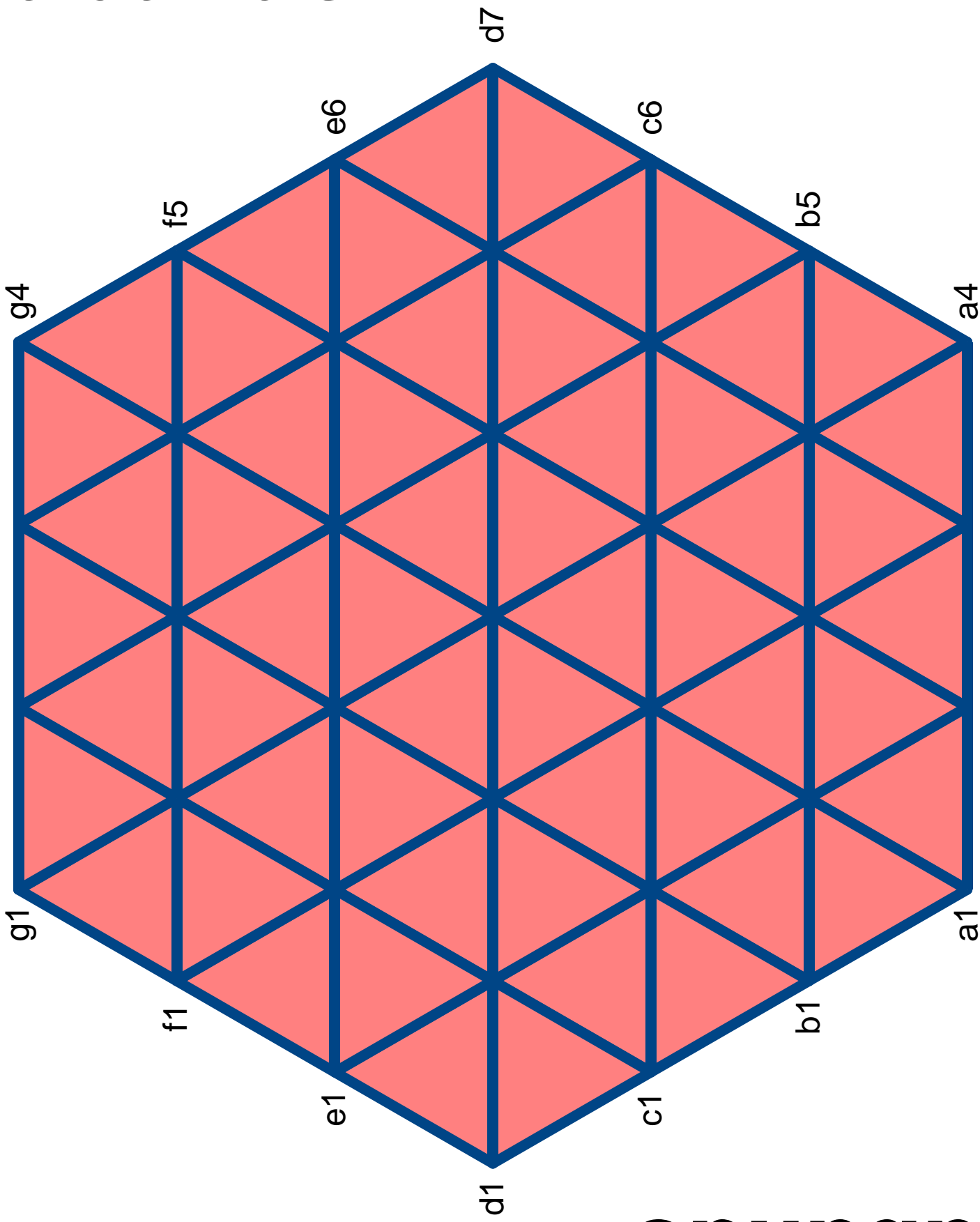
Après cela, chaque pièce ou pile restante rapport des points à son propriétaire :

- Comptez 1 point pour chaque pièce de votre couleur.
- Comptez 2 points pour chaque pile double que vous contrôlez.
- Comptez 3 points pour chaque pile triple que vous contrôlez.

Le joueur avec le meilleur score remporte la partie de Abande. Si les deux joueurs obtiennent le même score, la partie est nulle. Dans l'exemple ci-dessus Noir gagne la partie 15 à 12.

Dieter Stein

abande

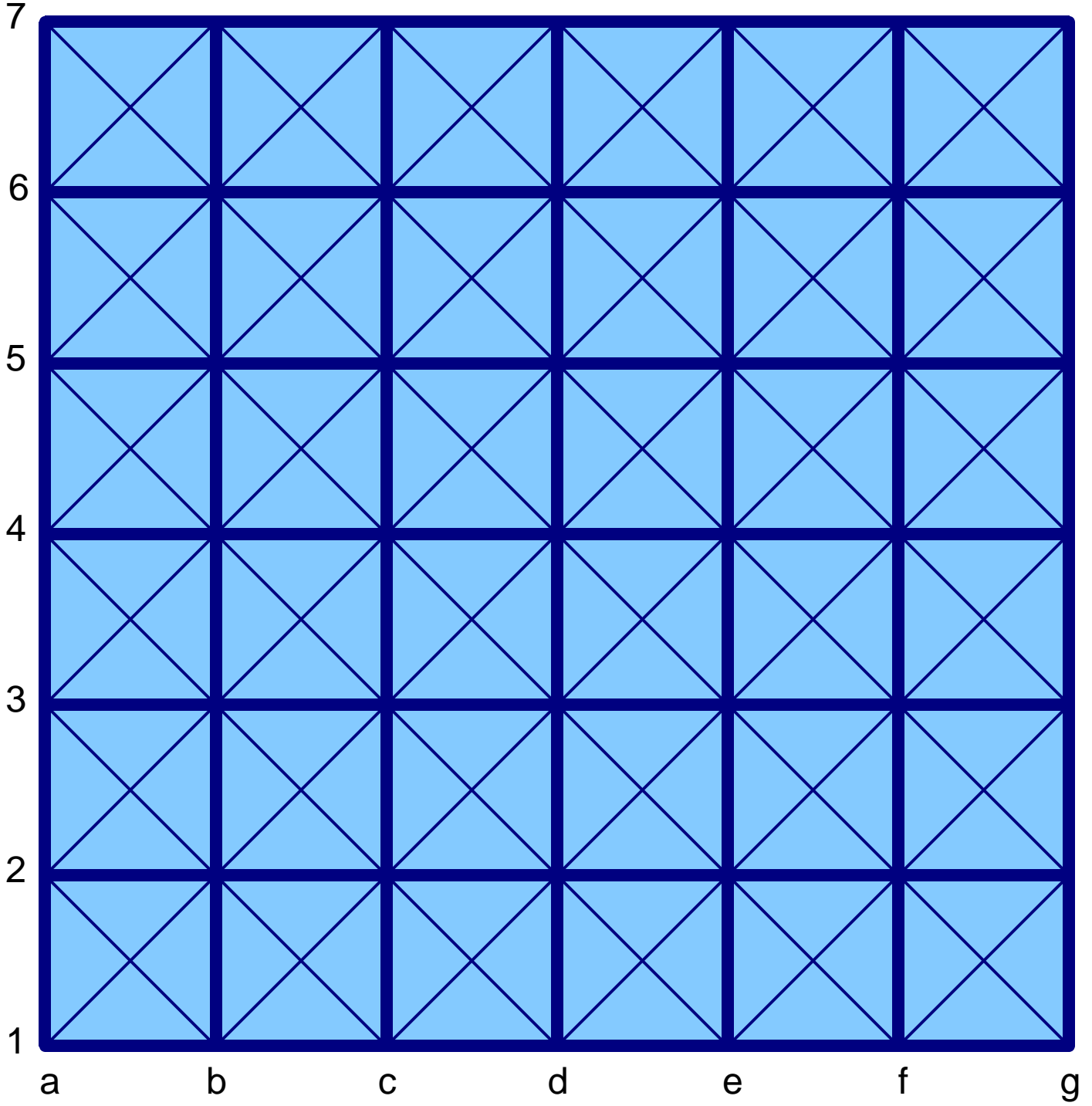


Dieter Stein

abande

Dieter Stein

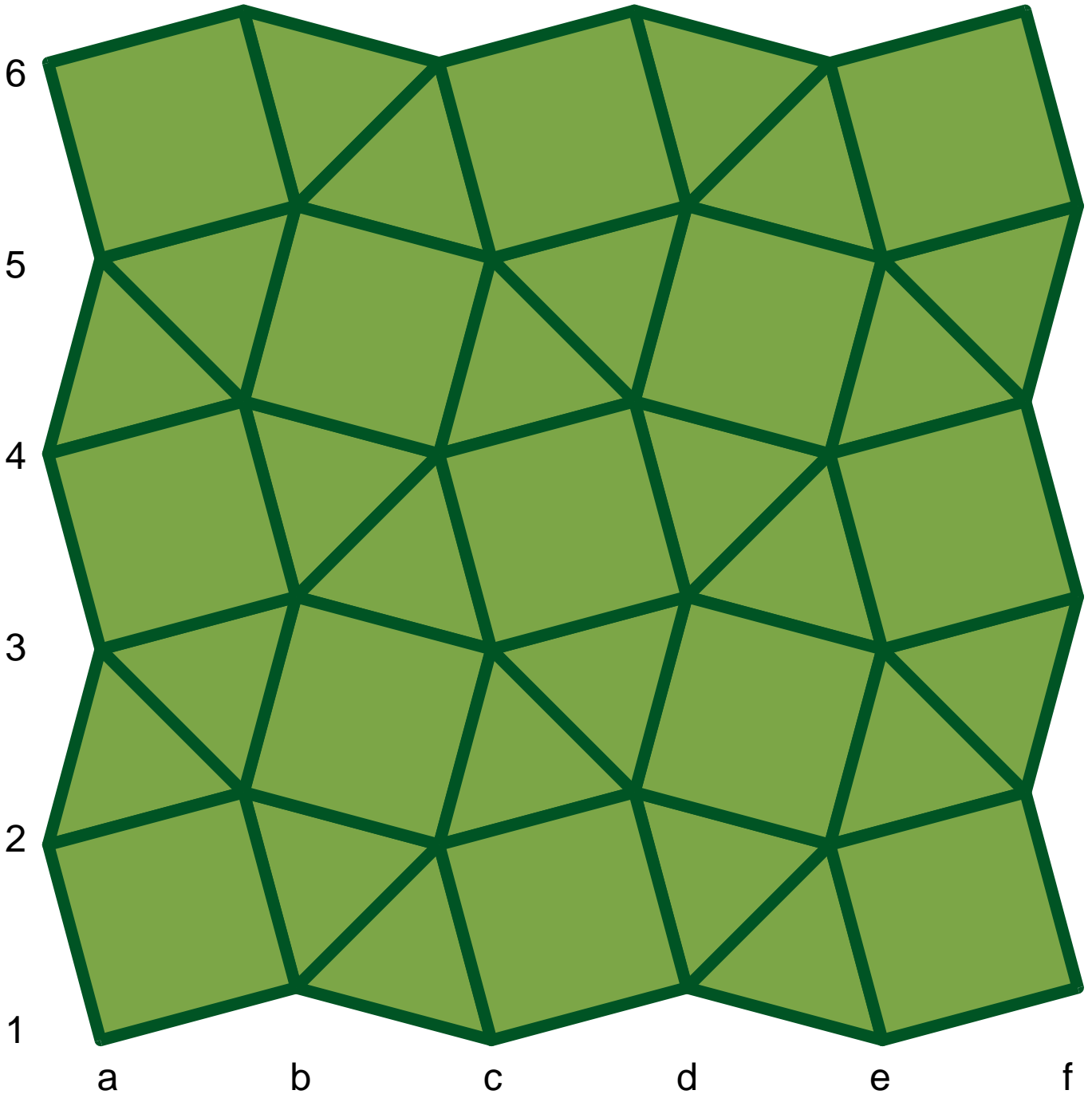
abande



abande
Dieter Stein

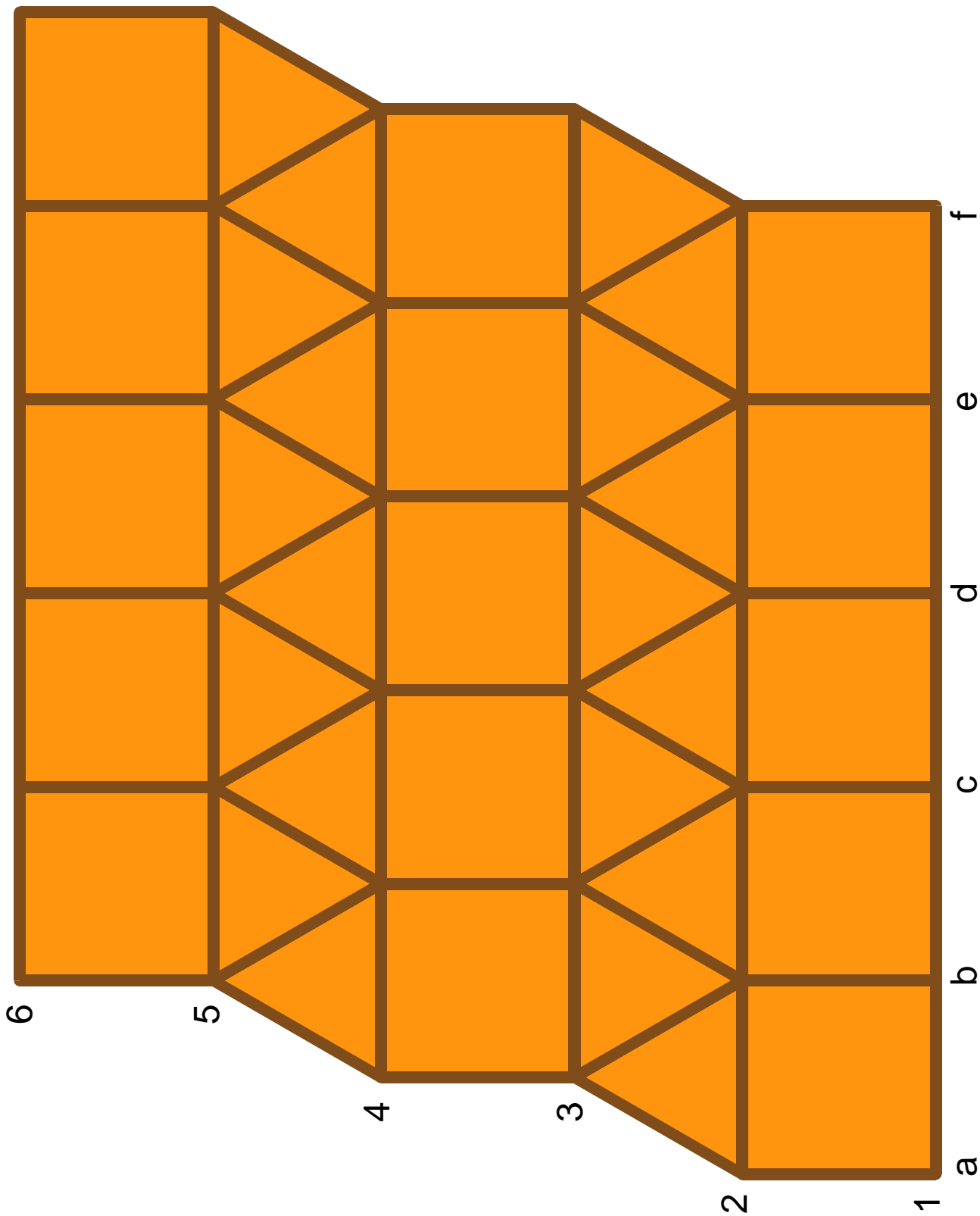
Dieter Stein

abande



abande
Dieter Stein

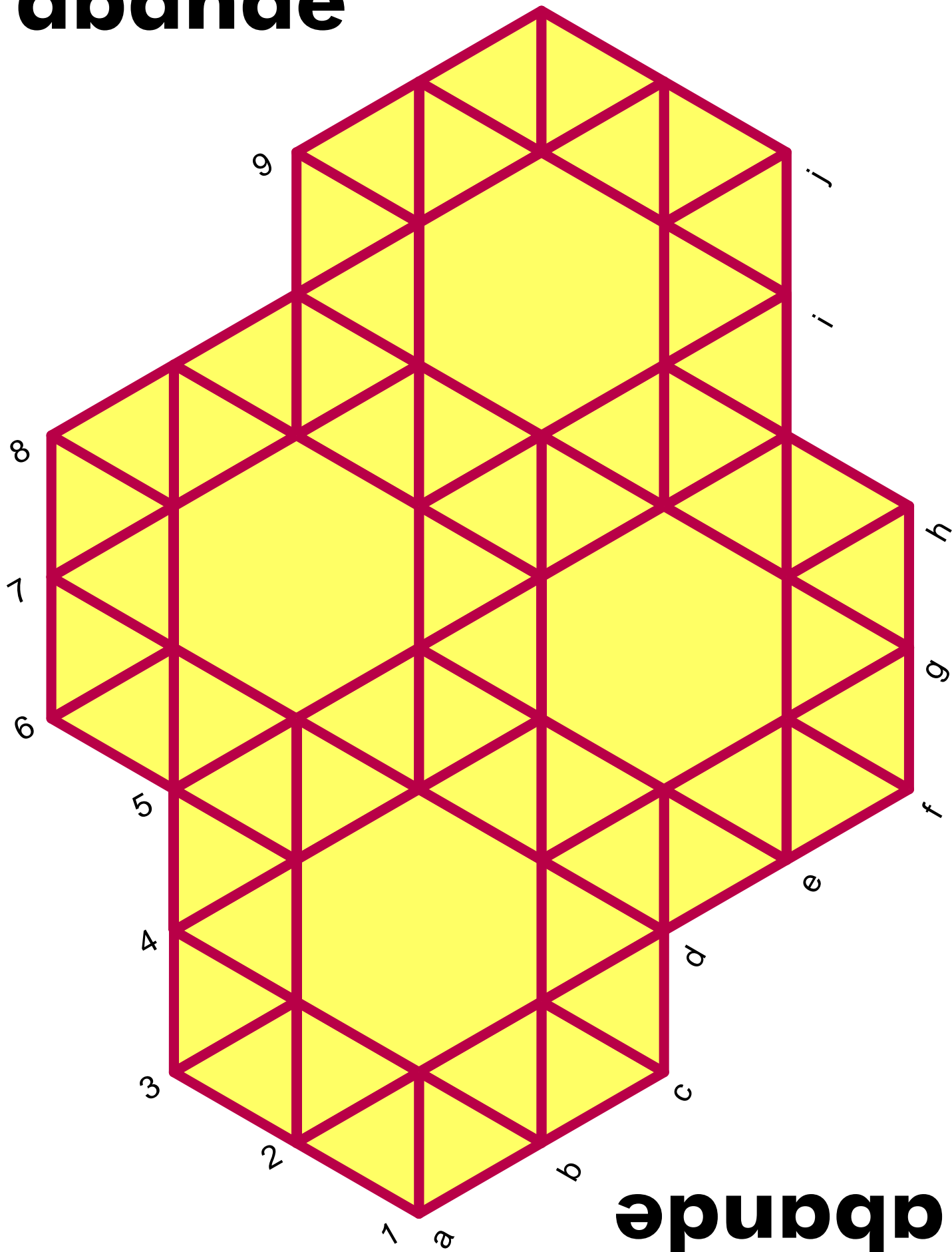
Dieter Stein
abande



Dieter Stein
abande

Dieter Stein

abande



Dieter Stein

abande