



Abalone

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Abalone ist ein abstraktes Strategiespiel für 2 bis 4 Personen. Auf einem sechseckigen Brett mit Mulden schiebt ihr eure Kugeln in Gruppen über das Feld und versucht, gegnerische Kugeln über den Rand zu drücken. Wer als Erster sechs fremde Kugeln hinausgeschoben hat, gewinnt.

Spielziel

Schiebe sechs Kugeln des Gegners vom Spielbrett. Wer das zuerst schafft, gewinnt die Partie.

Vorbereitung

Legt die Kugeln in der Startaufstellung aus der Abbildung in die Mulden des Bretts. Jede Person wählt eine Farbe. Zu zweit startet Schwarz, danach wechselt ihr euch ab.

So spielt ihr

- 1 Bist du dran, führst du genau eine Aktion aus: eine Bewegung oder einen Sumito.
- 2 Bei einer Bewegung schiebst du 1, 2 oder 3 eigene Kugeln um genau eine Mulde weiter. Die Zielmulde muss frei sein.
- 3 Du kannst die Gruppe in ihrer Achse nach vorn schieben oder seitlich versetzen, ohne die Anordnung zu ändern.
- 4 Ein Sumito gelingt nur in gerader Linie und nur mit Übergewicht: 2 gegen 1, 3 gegen 1 oder 3 gegen 2.
- 5 Hinter den gegnerischen Kugeln muss eine freie Mulde oder der Brettrand liegen.
- 6 Kugeln, die über den Rand geschoben werden, sind aus dem Spiel.

So gewinnt ihr

Sobald du sechs gegnerische Kugeln vom Brett gedrängt hast, endet die Partie zu deinen Gunsten.

Spielziel

Ihr wollt die Kugeln der Gegenseite vom Spielbrett drängen. Dazu bildet ihr Gruppen aus zwei oder drei Kugeln und nutzt eure zahlenmäßige Überlegenheit, um fremde Kugeln Mulde für Mulde in Richtung Rand zu schieben. Sechs herausgeschobene gegnerische Kugeln beenden die Partie. Im Spiel zu dritt und im Teamspiel zählt dabei nicht, welche Farbe die hinausgedrängten Kugeln hatten.

Spielmaterial

1 Spielbrett mit Mulden

je nach Variante Kugeln

1 Spielregeln

Spielaufbau

- Stellt das Spielbrett mit den Mulden in die Mitte.
- Baut die Kugeln in der Startformation auf, die die Abbildung der Anleitung zeigt.
- Jede Person wählt eine Farbe.
- Im Spiel zu zweit hat jede Seite 14 Kugeln.
- Zu dritt nutzt ihr drei Farben mit je 11 Kugeln in der Aufstellung der zugehörigen Abbildung.
- Zu viert spielt ihr mit vier Farben zu je 9 Kugeln; gegenüberstehende Personen bilden ein Team.

Spielbeginn

Nach dem Aufbau beginnt grundsätzlich Schwarz. Danach seid ihr abwechselnd an der Reihe. Im Teamspiel zu viert geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Eine Aktion pro Zug

Wer an der Reihe ist, führt genau eine Aktion aus. Das ist entweder eine Bewegung eigener Kugeln oder ein Sumito, also das Wegschieben gegnerischer Kugeln.

Bewegung

Eine Bewegung verschiebt deine Kugeln um genau eine Mulde. Möglich sind alle sechs Richtungen des Bretts. Du darfst 1, 2 oder 3 Kugeln bewegen, mehr nicht.

- 1 Prüfe, ob die angrenzende Mulde in Zugrichtung frei ist. Nur dann ist der Zug erlaubt.
- 2 Bewegst du zwei oder drei Kugeln, müssen sie gemeinsam als Gruppe in dieselbe Richtung gehen.

Es gibt zwei Bewegungsarten:

- **In gerader Linie:** Die Gruppe rückt entlang ihrer eigenen Achse in die nächste freie Mulde vor.
- **Seitlich (pfeilartig):** Die Kugeln wandern parallel auf die Nachbarreihe, ihre Anordnung bleibt unverändert.

Sumito: gegnerische Kugeln schieben

Gegnerische Kugeln bewegst du nur, wenn du in der betroffenen Reihe mehr Kugeln hast. Bei Gleichstand geht nichts. Ein Sumito funktioniert ausschließlich als Bewegung in gerader Linie, niemals seitlich.

Erlaubt sind genau diese Verhältnisse:

- 2 eigene Kugeln gegen 1 gegnerische
- 3 eigene Kugeln gegen 1 gegnerische
- 3 eigene Kugeln gegen 2 gegnerische

Stehen vier eigene Kugeln in der Reihe und zwei gegnerische davor, schieben nur drei Kugeln. Die vierte bleibt liegen, da du höchstens drei eigene Kugeln bewegen darfst.

Zusätzlich muss hinter den gegnerischen Kugeln eine freie Mulde oder der Brettrand liegen.

Verbotene Sumitos

Ein Sumito scheitert in diesen Fällen:

- 1 Hinter den gegnerischen Kugeln steht eine besetzte Mulde.
- 2 Deine Kugeln grenzen nicht unmittelbar an die gegnerischen Kugeln an.
- 3 Deine Kugeln liegen nicht in derselben Reihe wie die gegnerischen.

Hinausschieben

Wird eine Kugel durch einen Sumito über den Brettrand gedrückt, scheidet sie aus dem Spiel aus. Sie kommt nicht zurück.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich für genau eine Aktion in diesem Zug.
- 2 Wähle 1, 2 oder 3 eigene Kugeln aus, die zusammenhängen.
- 3 Bestimme eine der sechs Richtungen.
- 4 Ist die Zielmulde frei, führst du die Bewegung in gerader Linie oder seitlich aus.
- 5 Stehen gegnerische Kugeln davor, prüfst du das Übergewicht (2:1, 3:1 oder 3:2) und ob dahinter eine freie Mulde oder der Rand liegt.
- 6 Sind die Bedingungen erfüllt, schiebst du die Gruppe eine Mulde weiter; über den Rand gedrückte Kugeln legst du vor dir ab.
- 7 Die nächste Person ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Pro Zug bewegst du höchstens drei eigene Kugeln.
- Bei Gleichstand in der Reihe (z. B. 2 gegen 2) ist kein Sumito möglich.
- Seitliche Bewegungen können niemals gegnerische Kugeln verschieben.
- Drei Kugeln in einer Reihe sind gegen einen Sumito aus dieser Richtung nicht zu knacken, weil der Gegner nur drei Kugeln bewegen darf. Du musst die Formation dann von einer anderen Achse her angreifen.
- Im Spiel zu dritt darfst du mit drei eigenen Kugeln zwei gegnerische Kugeln unterschiedlicher Farbe gemeinsam schieben.
- Im Teamspiel darfst du die Kugeln deines Partners mitschieben, solange die vorderste schiebende Kugel deine eigene Farbe hat.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet, sobald eine Seite sechs gegnerische Kugeln vom Brett geschoben hat. Diese Seite gewinnt. Zu dritt sammelt jede Person die selbst hinausgeschobenen Kugeln vor sich, die Farbe spielt für die Wertung keine Rolle. Im Teamspiel zu viert gewinnt das Team, das zuerst sechs gegnerische Kugeln beliebiger Farbe entfernt hat.

Varianten

- **Partie mit Zeitbegrenzung:** Jede Person bekommt ein festes Zeitbudget, zum Beispiel 10 oder 15 Minuten. Bei Turnieren ist eine Zeitbegrenzung üblich.
- **Zu dritt:** Drei Farben mit je 11 Kugeln, eigener Aufbau, sonst gelten die Regeln des Zweipersonenspiels mit den genannten Änderungen.
- **Teamspiel zu viert:** Vier Farben mit je 9 Kugeln, gegenüberstehende Personen bilden ein Team, Zugfolge im Uhrzeigersinn.
- **Team-Variante:** Die beiden Mitglieder eines Teams ziehen direkt nacheinander, jedes Team spielt also zwei Züge in Folge.

Tipps

- Halte deine Kugeln zusammen. Drei Kugeln in einer Reihe lassen sich entlang dieser Achse nicht wegschieben.
- Lass einzelne Kugeln nicht am Rand stehen. Gegen 2 oder 3 gegnerische Kugeln hat eine allein stehende Kugel keine Chance.
- Nutze seitliche Bewegungen, um eine Formation aus einer neuen Richtung anzugreifen, gegen die sie nicht geschützt ist.
- Bevor du angreifst, prüfe die Mulde hinter den gegnerischen Kugeln. Ist sie besetzt, ist der Sumito nicht erlaubt.
- Die Brettmitte ist sicherer als der Rand, weil von dort kein direkter Weg vom Brett führt.

Häufige Fragen

Wie viele Kugeln darf ich in einem Zug bewegen?

Höchstens drei. Erlaubt sind eine, zwei oder drei eigene Kugeln, die gemeinsam als Gruppe in dieselbe Richtung geschoben werden.

Kann ich gegnerische Kugeln auch seitlich wegschieben?

Nein. Ein Sumito ist ausschließlich bei einer Bewegung in gerader Linie möglich.

Was passiert bei 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 in einer Reihe?

Dann kannst du nicht schieben. Bei gleicher Kugelzahl ist kein Sumito erlaubt.

Darf ich schieben, wenn hinter den gegnerischen Kugeln noch eine Kugel steht?

Nein. Hinter den verschobenen Kugeln muss eine freie Mulde oder der Spielbrettrand liegen.

Ich habe vier Kugeln in einer Reihe gegen zwei gegnerische. Was passiert?

Der Sumito ist möglich, aber nur drei deiner Kugeln bewegen sich. Die vierte bleibt stehen.

Wie schütze ich mich am besten gegen einen Sumito?

Drei eigene Kugeln in einer Reihe bieten entlang dieser Achse vollständigen Schutz, weil der Gegner nie mehr als drei Kugeln bewegen darf. Er muss die Formation dann von einer anderen Achse angreifen.

Kommen hinausgeschobene Kugeln zurück ins Spiel?

Nein. Eine Kugel, die durch einen Sumito vom Brett geschoben wird, ist aus dem Spiel.

Zählt es im Spiel zu dritt, von welcher Farbe die entfernten Kugeln sind?

Nein. Jede Person sammelt die selbst hinausgeschobenen Kugeln vor sich; für den Sieg zählen sechs gegnerische Kugeln unabhängig von der Farbe.

Darf ich im Teamspiel die Kugeln meines Partners bewegen?

Ja, solange die vorderste schiebende Kugel deine eigene Farbe hat.

Wer fängt an?

Grundsätzlich beginnt Schwarz. Danach wechselt ihr euch ab, im Spiel zu viert geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Edition / Regelstand	Quattro (Varianten für 2, 3 und 4 Spieler)
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Schmidt Spiele GmbH, Regelstand Quattro (Varianten für 2, 3 und 4 Spieler), zuletzt geprüft am 12.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/abalone/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/abalone/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026