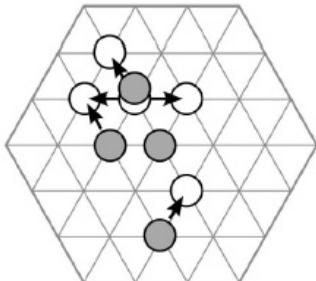




## Muovere pedine

Invece di piazzare una nuova pedina il giocatore può muovere una delle proprie pedine o una delle proprie pile **complete**.

- Le pedine e le pile possono muoversi in uno dei 6 possibili spazi adiacenti.
- Le pedine e le pile per muoversi **devono catturare** una pedina o pila avversaria, spostandosi **sopra** al pezzo avversario. Non possono essere mosse in uno spazio vuoto o sopra un pezzo dello stesso colore.



*Figura: il nero deve muovere. Oltre a poter mettere una nuova pedina in gioco, il nero ha 5 possibili mosse. La pedina al centro, in d4, è legata alla catena, se provasse a muoversi in c4 o e4 spezzerebbe la catena.*

- Le pile non possono mai crescere oltre le 3 pedine di altezza.
- Le pile non possono mai essere divise.
- E' possibile muovere solo dopo che il nero ha piazzato la sua seconda pedina, cioè il nero non può catturare subito la pedina piazzata dal bianco al suo primo turno di gioco.

## Passare

Quando un giocatore non ha più pedine in mano può passare. L'avversario quindi fa due turni consecutivi.

Può capitare che un giocatore debba passare perché è impossibilitato a muovere i suoi pezzi.

Un giocatore che ha passato potrà comunque giocare regolarmente al suo successivo turno di gioco.

## Fine del gioco

Quando entrambi i giocatori passano uno dopo l'altro consecutivamente, il gioco è finito.

## Pedine addormentate

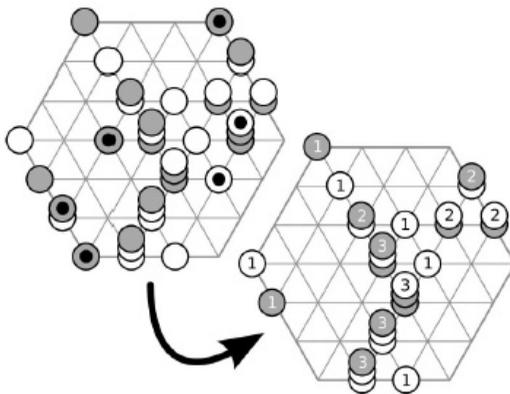
Prima di fare i conteggi, le pedine o le pile che **non sono adiacenti** ad alcun pezzo **avversario**, vengono tolte dal gioco perché "addormentate". Solo le pedine singole o quelle in cima alle pile sono prese in considerazione per vedere se sono addormentate. Quindi questa regola non si applica alle pedine dentro le pile miste. E' possibile che rimuovendo queste pedine addormentate si rompa la catena. Questo non ha più importanza ai fini del conteggio finale.

## Punteggio

Il punteggio viene calcolato dopo che tutte le pedine addormentate sono state levate dal gioco.

I giocatori ricevono:

- 1 punto per ogni propria pedina singola
- 2 punti per ogni propria pila da due pedine
- 3 punti per ogni propria pila da tre pedine

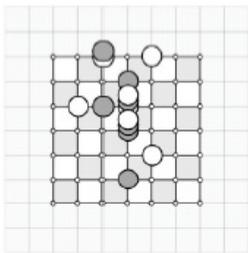


*Figura: dopo che tutte le pedine addormentate sono state tolte, vengono conteggiate tutte le pile. Nell'esempio il punteggio è 15 a 12 a favore del nero.*

Il giocatore che ha più punti è il vincitore del gioco. Se entrambi i giocatori avessero lo stesso numero di punti, il risultato sarebbe un pareggio.

## Variante

*Abande* può essere giocato anche su un tabellone quadrato. Il gioco in questo caso è più tattico e impegnativo. Le pedine sono messe nei 49 spazi (7x7) al centro del piano di gioco. I pezzi si considerano connessi anche se sono adiacenti **in diagonale**. Quindi ci sono fino a 8 linee di collegamento per ogni spazio. Tutte le altre regole sono come per il gioco base con piano esagonale.



## Domande frequenti

- *Cosa fare con le pile da tre pedine?*  
Le pile da tre pedine non possono essere catturate né possono muoversi fino alla fine del gioco, come si evince dalle regole.
- *Alcune mosse causano la rottura della catena in uno spazio, ma tutte le pedine rimangono ancora connesse fra loro attraverso altri percorsi. Sono permesse?*  
Sì perché le pedine sono tutte connesse fra loro. E' solo cambiato il percorso della catena che le collega.

## Notazione

Viene usata la notazione del gioco *Accasta* (vedi pag. 4)

## Esempio di partita

Bianco	Nero	Bianco	Nero
	d4		
1. d5	e4	14. b3-a3	c2
2. c3	b2	15. b5	a4
3. e3	c4	16. b5-c6	a4-a3
4. b4	d3	17. g2	a2
5. d2	d1	18. c3-d3	c3
6. f4	c5	19. b1	c2-d3
7. d5-d4	g4	20. c1	b4-c5
8. d4-c4	f2	21. c1-d1	b4
9. c6	d7	22. c2	b2-b1
10. a1	a3	23. a1-b1	f3
11. f1	b5	24. e6	passa
12. b3	c5-c6	25. b5	passa
13. c5	b5-b4	26. passa	
		Il bianco vince	
		14 a 13.	

## Consigli di strategia

- Ricorda sempre il sistema di punteggio finale!
- Cerca di mettere la tua pedina vicino a molti pezzi nemici, stando attento a non essere attaccabile. Questo aumenta molto le possibilità che alla fine del gioco la pedina sia adiacente ad una pedina avversaria e quindi guadagni punti.
- Attento ai bordi e agli angoli del tabellone! Lì i giochi sono presto fatti ed è difficile difendere la posizione.
- Talvolta ci sono situazioni in cui è conveniente sacrificare una pedina e perdere 1 punto per causare all'avversario la perdita di 2 o più punti.
- Nel corso del gioco spesso si verificano i "ponti", cioè pezzi che creano ulteriori connessioni. Quando questo accade possono nascere nuove possibilità di mosse in una parte diversa del piano di gioco, sia per te sia per l'avversario!

## Ulteriori informazioni

Abande insieme ai giochi **Accasta** e **Attangle** costituisce la trilogia dei giochi di accatastamento di Dieter Stein, inventata tra il 1998 e il 2006. Ulteriori informazioni si possono trovare su <http://abande.com> Le regole di gioco di Abande sono Copyright © 1998 Dieter Stein

Traduzione italiana e impaginazione a cura di:  
Andrea Marino -- [sortilege@email.it](mailto:sortilege@email.it)