



GAME RULES - RÈGLES DU JEU

KULAMI

A profound game by Andreas Kuhnekath
For 2 players aged 9 years and up.

Contents

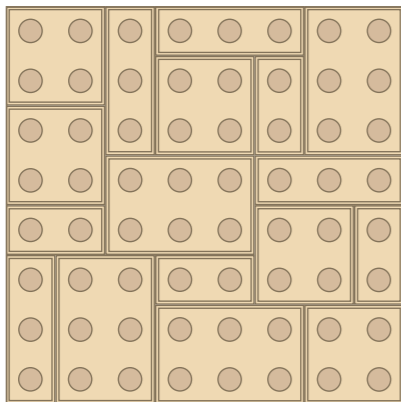
- 17 wooden tiles
- 28 red marbles
- 28 black marbles

Goal of the Game

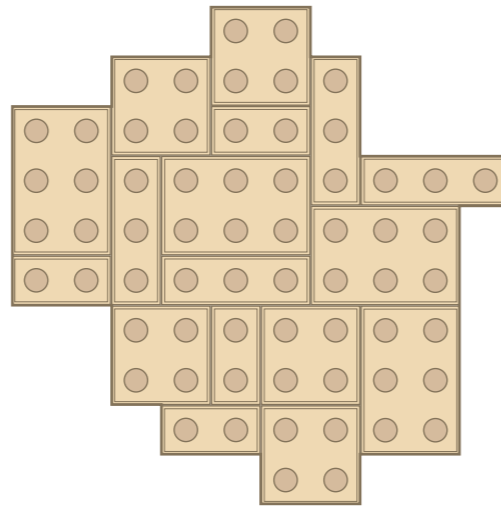
Win the most points by the end of the game.

Setup

Each player chooses a color and collects the marbles of that color. The 17 wooden tiles are placed edge-to-edge to form the game board. For example, players can make either:



An 8x8 square



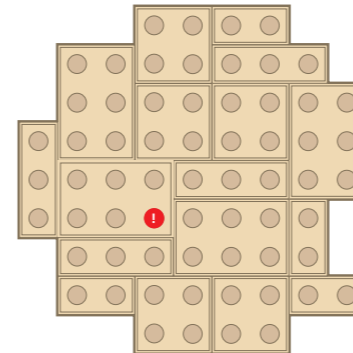
An irregular shape of 10x10 maximum

Game Play

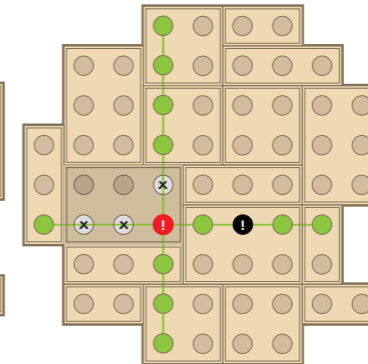
In turns, players place their marbles in the empty holes on the board. The first marble can be placed anywhere on the board. From there on, players must respect the following three rules when placing their marbles:

1. The marble must be placed either horizontally or vertically in relation to the marble the opponent has just played.
2. The marble cannot be placed on the same tile on which the opponent has just played their marble.
3. The marble cannot be placed on the same tile where the player placed their previous marble.

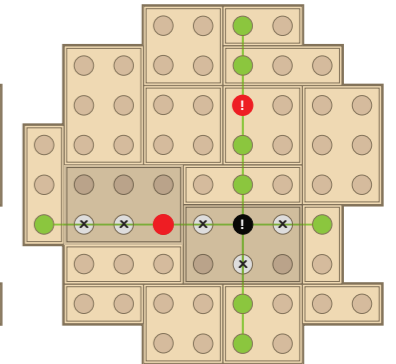
Red's first move in the game



Black's move



Red's move



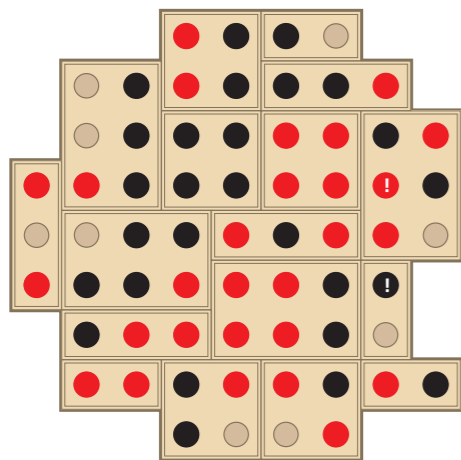
Black must play along the axis that intersects where red played her last marble (rule 1) but not on the same tile where red played her last move (rule 2).

Red must play along the axis that intersects where black played his last marble (rule 1), but not on the same tile (rule 2) AND not on the tile last played by red herself (rule 3).

- ! Last marble played by red
- ! Last marble played by black
- Permitted spot
- ⊗ Non-permitted spot

Note: A line of marbles may contain gaps.

Black marble must be played along the



End of the Game

The game ends when all marbles have been played or when a player cannot play their next marble (i.e., both the horizontal and vertical spots where the player must play their marble are full, or the move is otherwise forbidden according to the game rules).

! Last marble played by black

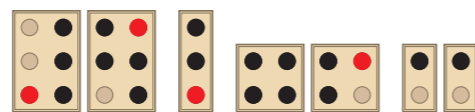
! Last marble played by red

Black cannot play.
The game ends immediately.

Scoring

To facilitate the counting of the points, players can dismantle the board. Each player collects the wooden tiles where their color prevails. The tiles that have the same number of black and red marbles are put aside and do not count.

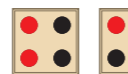
Each tile counts for as many points as the number of holes it has, regardless of how many holes have been filled with marbles. For example, a tile with six holes gives the player 6 points; a tile with four holes gives the player 4 points. The player with the most accumulated points wins the game.



27 points for the black player



31 points for the red player



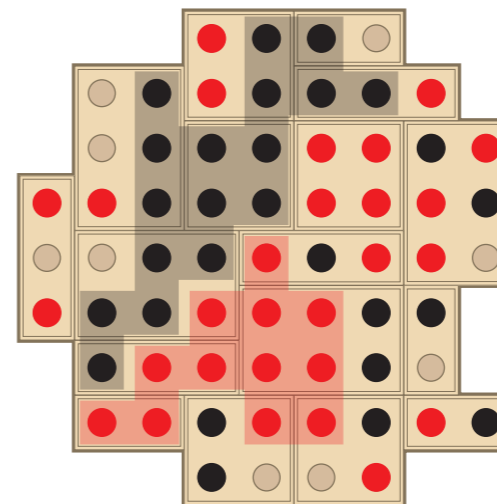
Same amount of marbles - DRAW

Variants

The game is played normally, but at the end of the game (before the scoring) the players may score bonus points as follows:

The Biggest Area

Before dismantling the board, each player identifies the biggest area of their color. (Marbles placed diagonally are not considered connected.) The player who has the largest area of connected marbles scores bonus points equivalent to the difference between the number of marbles in the two players' largest areas.



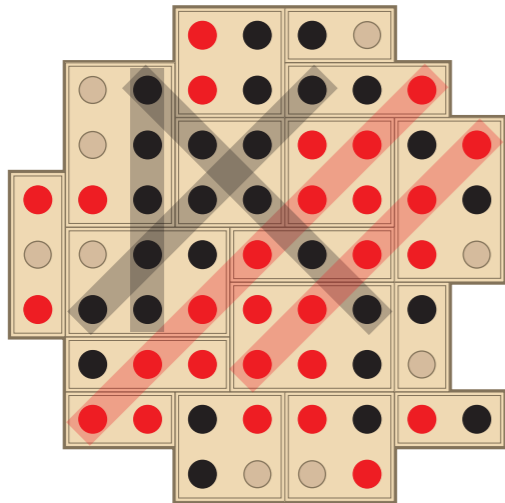
- Red zone: 12 marbles
- Black zone: 17 marbles

$17 - 12 = 5$ bonus points

Black gets 5 bonus points

The Lines

Before dismantling the board, players identify lines (horizontal, vertical or diagonal) consisting of at least 5 marbles. A line accounts for as many points as the marbles in the line. The player who has the most cumulative points with their lines will score bonus points equivalent to the difference between the two players' accumulated line points.



- Total of red lines: $(1 \times 7) + (1 \times 5) = 12$ points
- Total of black lines: $(3 \times 5) = 15$ points

$15 - 12 = 3$ points bonus

Black gets 3 bonus points

Note: When playing with the variant rules, players may choose to use one or both added rules.

KULAMI

Un jeu profond de Andreas Kuhnekath
Pour deux joueurs de 9 ans et plus.

Contenu

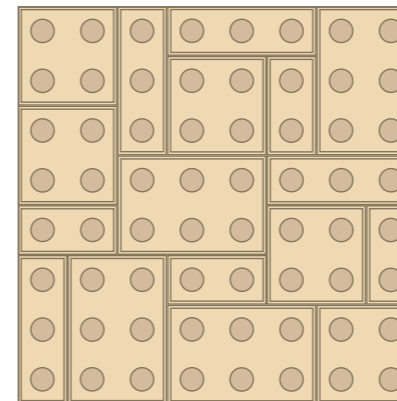
- 17 tuiles en bois
- 28 billes rouges
- 28 billes noires

But du jeu

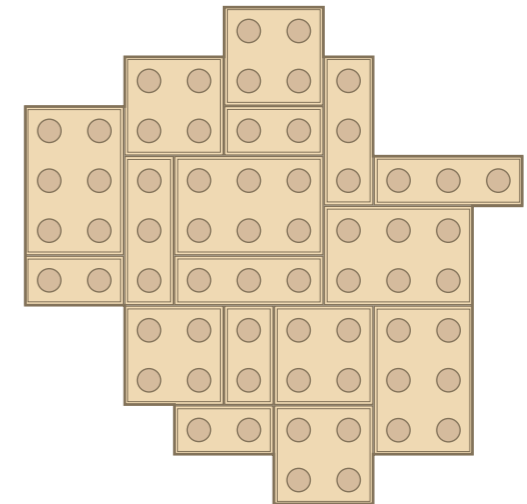
Avoir le plus de points à la fin de la partie.

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et prend les billes de sa couleur. Les 17 tuiles en bois sont placées côte à côte pour constituer le plateau de jeu. Vous pouvez faire soit :



Un carré de 8 x 8



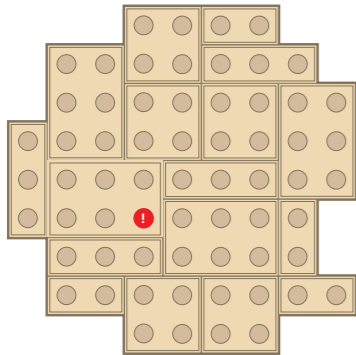
Une forme irrégulière d'au maximum 10 x 10

Déroulement de la partie

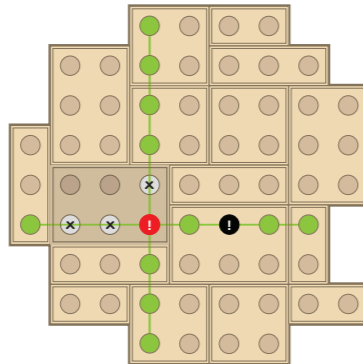
À tour de rôle, les joueurs posent leurs billes en jeu. La première bille peut être posée n'importe où sur le plateau. Ensuite, les joueurs doivent respecter ces trois règles pour le placement de leurs billes subséquentes :

1. La bille doit être posée sur la même ligne horizontale ou verticale que la bille adverse venant d'être jouée.
2. La bille ne peut pas être posée sur la même tuile où le joueur adverse vient de poser une bille.
3. La bille ne peut pas être posée sur la même tuile où le joueur a posé sa bille le tour précédent.

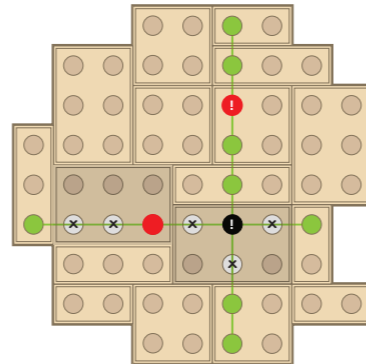
Premier déplacement de rouge



Déplacement de noir



Déplacement de rouge

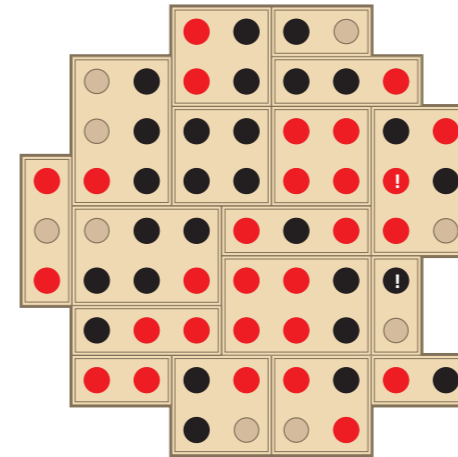


- ! Dernière bille jouée par rouge
- ! Dernière bille jouée par noir
- Emplacement disponible
- ⊗ Emplacement non-disponible

Noir doit poser sa bille sur l'axe croisant l'emplacement où Rouge a posé sa dernière bille (règle 1). Cependant, noir ne peut occuper la même case que celle-ci (règle 2).

Rouge doit poser sa bille sur l'axe croisant l'emplacement où noir a posé sa dernière bille (règle 1). Cependant, rouge ne peut occuper la même case que celle-ci (règle 2), ni la case occupé par sa propre dernière bille posée (règle 3).

Note : Une ligne peut contenir des trous, elle continue alors au-delà.



Fin de la partie

La partie prend fin lorsque toutes les billes ont été placées ou lorsqu'un joueur ne peut plus jouer (les deux lignes où le joueur doit poser sa bille sont pleines ou le mouvement lui est interdit)

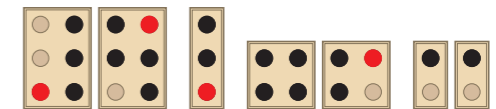
- ! Dernière bille jouée par noir
- ! Dernière bille jouée par rouge

Noir ne peut plus jouer.
La partie se termine immédiatement.

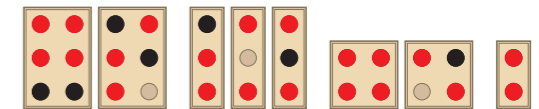
Décompte des points

Pour faciliter le décompte, vous pouvez déconstruire le plateau. Chaque joueur prend alors possession de toutes les tuiles en bois sur lesquelles sa couleur est majoritaire. Les tuiles sur lesquelles il y a autant de billes rouges que de noires sont mises de côté et ne sont pas comptées.

Chaque tuile rapporte autant de points qu'elle possède de trous, peu importe le nombre de trous occupés. Par exemple, une tuile de six trous rapporte 6 points, une tuile de quatre trous rapporte 4 points. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.



27 points pour le joueur noir



31 points pour le joueur rouge



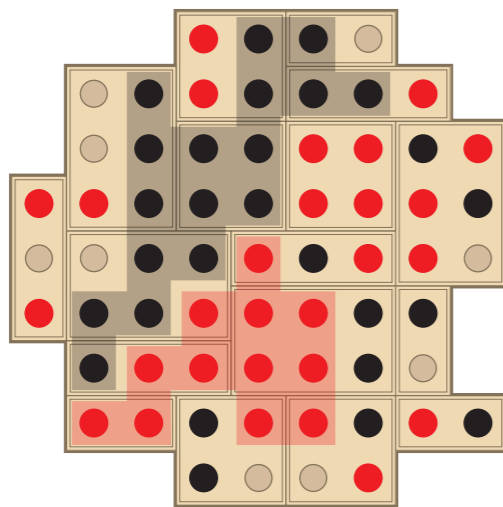
Même nombre de billes - NUL

Variantes

Le jeu se joue normalement, mais à la fin du jeu (avant de faire le décompte), les joueurs reçoivent des points bonus.

La plus grande zone

Avant de déconstruire le plateau, les joueurs repèrent la plus grande zone de leur couleur (les billes en diagonales ne sont pas liées). Le joueur qui a la plus grande zone de billes connectées recevra autant de points bonus que la différence du nombre de billes entre sa zone et la plus grande zone de son adversaire.



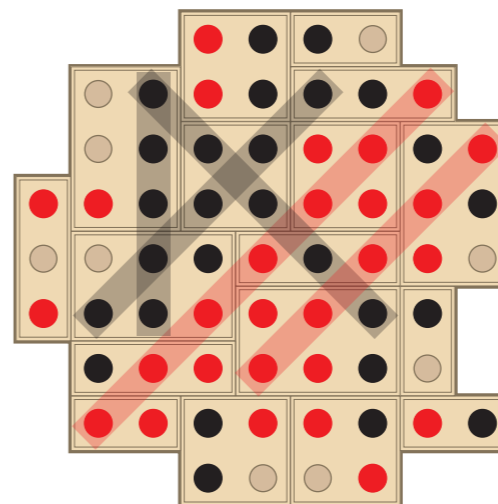
- Zone rouge : 12 billes
- Zone noire : 17 billes

$17 - 12 = 5$ points bonus

Noir reçoit 5 points bonus

Les lignes

Avant de déconstruire le plateau, les joueurs repèrent les lignes (horizontales, verticales ou diagonale) de 5 billes ou plus. Une ligne rapporte autant de points qu'elle possède de billes. Le joueur qui a le plus de points grâce à ses lignes recevra autant de points bonus que la différence de points entre les deux joueurs.



- Total des lignes rouges : $(1 \times 7) + (1 \times 5) = 12$ points
- Total des lignes noires : $(3 \times 5) = 15$ points

$15 - 12 = 3$ points bonus

Noir reçoit 3 points bonus

Note : Vous pouvez jouer avec l'une ou l'autre des variantes ou les deux simultanément.

Published by/Publié par FoxMind BV.

Stadhouderskade 125hs, 1074AV, Amsterdam, The Netherlands

©2012 FoxMind NV

©2011 Andreas Kuhnekath

All rights reserved. Tous droits réservés.

Graphic design/Design graphique : Karl Malépart