

Kulami™

ANDREAS KUHNEKATH



KULAMI

A profound game by Andreas Kuhnekath

For 2 players aged 10 years and up.

CONTENTS

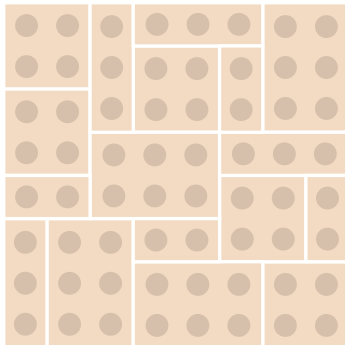
2 wooden markers | 17 wooden tiles | 28 red marbles | 28 black marbles

GOAL OF THE GAME

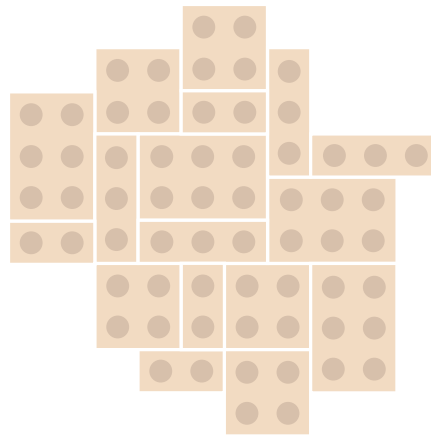
Win the most points by the end of the game.

SETUP

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



An 8 x 8 square

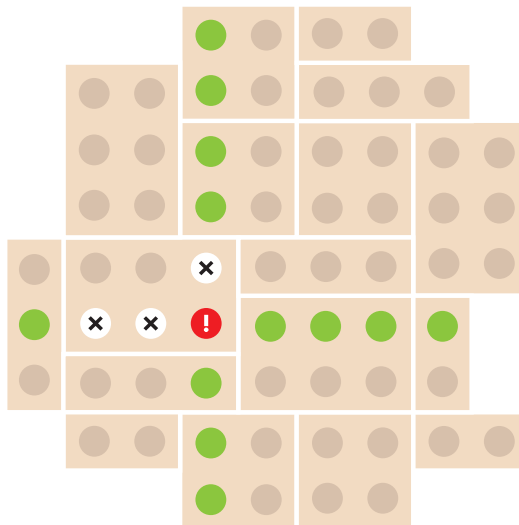


An irregular shape of 10 x 10 maximum

GAME PLAY

In turns, players place their marbles in the empty holes on the board and covers them with their wooden marker. 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.



Note: A line of marbles may contain gaps



Available spot



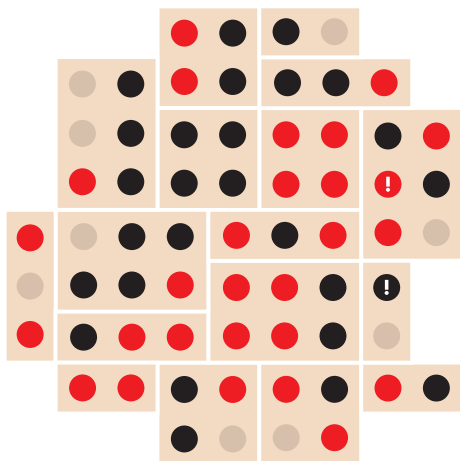
Unavailable spot



Last marble played by red

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 (rules 3).



*Example: Black cannot place its marble.
The game ends immediately.*

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 red

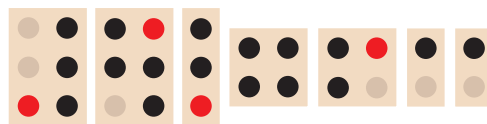


Last marble played by black

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



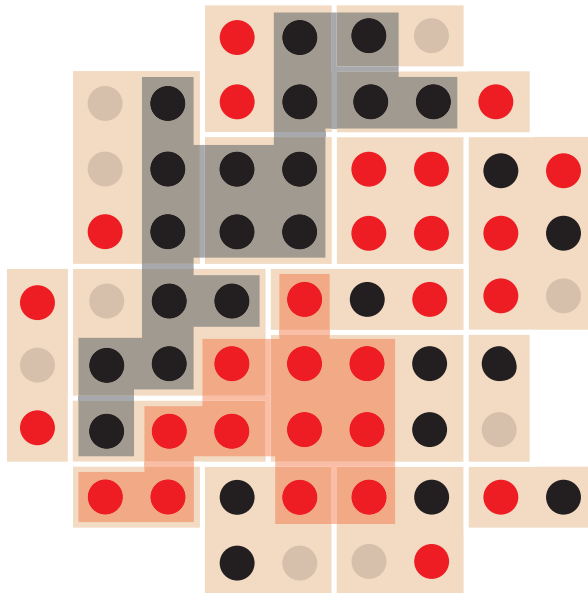
Same amount of marbles – DRAW

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

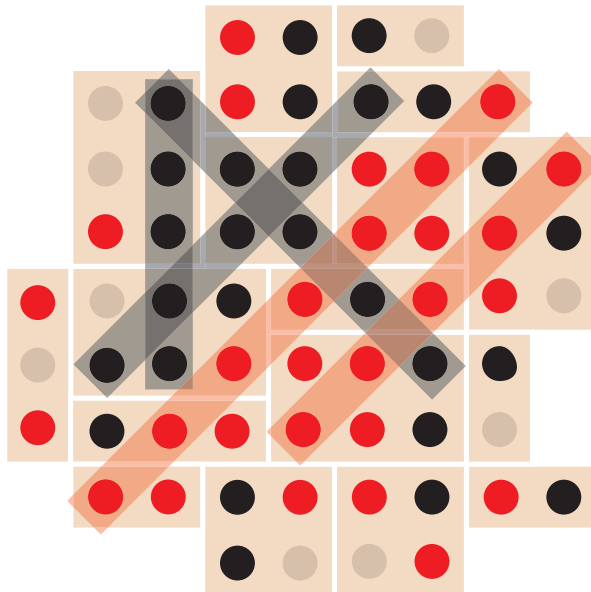
Before dismantling the board, each player identifies the biggest area of their color. (Marbles placed diagonally are not considered connected.) The player who has the largest area of connected marbles scores bonus points equivalent to the difference between the number of marbles in the two players' largest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



*Red zone: 12 marbles
Black zone: 17 marbles
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 x 7) + (1 x 5) = 12 points*

*Total of black lines:
(3 x 5) = 15 points*

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 10 ans et plus.

CONTENU

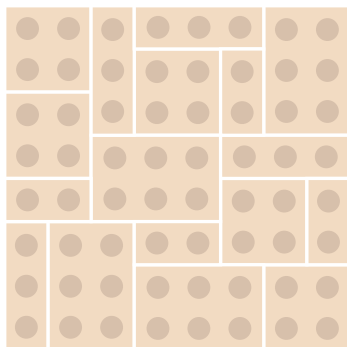
2 marqueurs en bois | 17 tuiles en bois | 28 billes rouges | 28 billes noires

BUT DU JEU

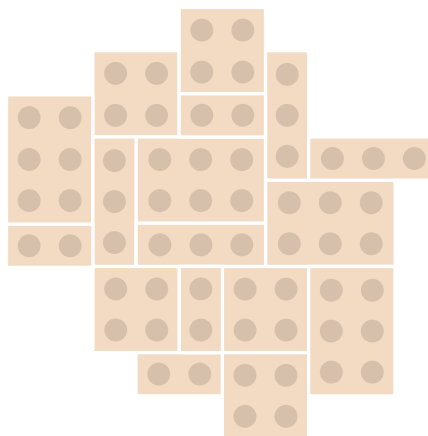
Avoir le plus de points à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur et prend les billes ainsi que le marqueur 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

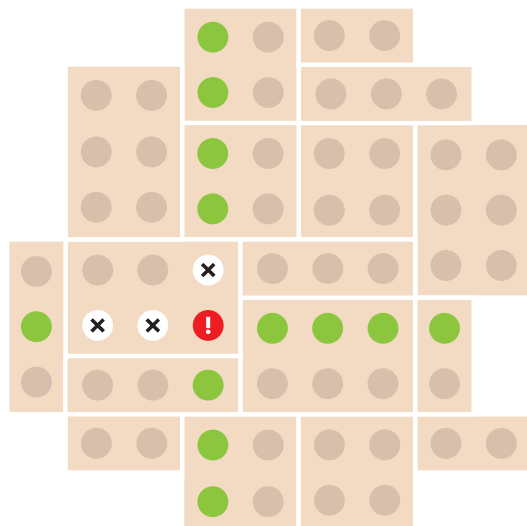


Une forme irrégulière d'au maximum 10 x 10




DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À tour de rôle, les joueurs posent une bille en jeu et la couvre de son marqueur. 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 :

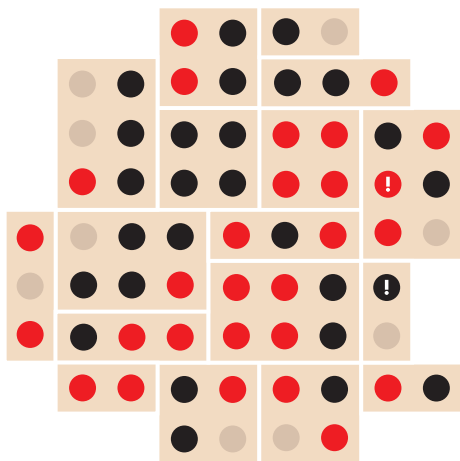
- 1 La bille doit être posée sur la même ligne horizontale ou verticale que la bille adverse venant d'être jouée.
- 2 La bille ne peut pas être posée sur la même tuile où le joueur adverse vient de poser une bille.
- 3 La bille ne peut pas être posée sur la même tuile où le joueur a posé sa bille le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



Note : Une ligne peut contenir des emplacements vides.

-  *Emplacement disponible*
-  *Emplacement non-disponible*
-  *Dernière bille jouée par rouge*

La bille noire doit être posée sur la même ligne horizontale ou verticale que la bille adverse venant d'être jouée (règle 1) sans être posée sur la même tuile. La bille rouge doit être posée sur la même ligne horizontale ou verticale que la bille noire venant d'être jouée sans être sur la même tuile que cette bille rouge (règle 2) ET sans être sur la même tuile que la dernière bille rouge jouée (règle 3).



Exemple : Le joueur noir ne peut pas poser sa bille. La partie se termine immédiatement.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque toutes les billes ont été placées ou lorsqu'un joueur est incapable de jouer (les axes où le joueur doit poser sa bille sont pleins ou aucun placement valide n'est disponible)



Dernière bille jouée par rouge

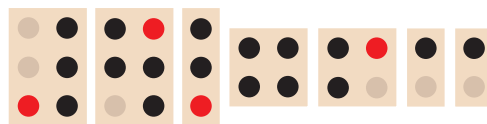


Dernière bille jouée par noir

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



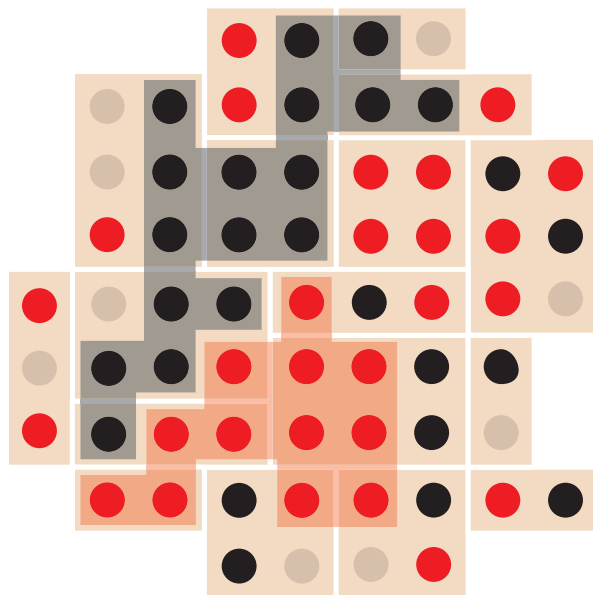
Même nombre de billes – NUL

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

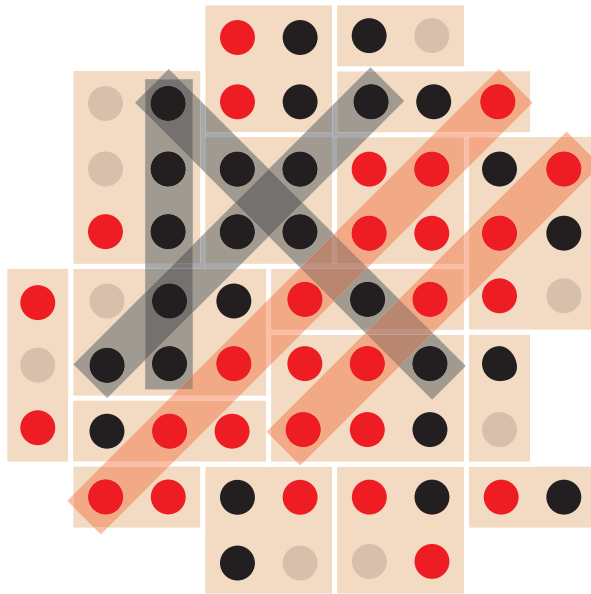
Avant de déconstruire le plateau, les joueurs repèrent la plus grande zone de leur couleur (les billes en diagonales ne sont pas liées). Le joueur qui a la plus grande zone de billes connectées recevra autant de points bonus que la différence du nombre de billes entre sa zone et la plus grande zone de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



*Zone rouge : 12 billes
Zone noire : 17 billes
Noir reçoit 5 points bonus*

LES LIGNES

Avant de déconstruire le plateau, les joueurs repèrent les lignes (horizontales, verticales ou diagonales) 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 :
 $1 \times 7, 1 \times 5 = 12 \text{ points}$

Total des lignes noires :
 $3 \times 5 = 15 \text{ points}$

$15 - 12 = 3 \text{ points bonus}$

Noir reçoit 3 points bonus

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

A game by/ Un jeu par: Andreas Kuhnekath

© 2011 Steffen Spiele

© 2019 FoxMind Group Ltd. All rights reserved. Tous droits réservés.

Published by/Publié par:

Foxmind Group Ltd.

5530 St-Patrick, #1104, Montréal, QC H4E 1A8, Canada

Distributed in North America by/Distribué en Amérique du Nord par:

FoxMind Canada Ltd.

Graphic design/Design graphique : Zsófia Pressing

Cover photo/Photo de couverture: Richard Kelemen