

• KULAMI •

Rules



Game design:

Steffen Mühlhäuser

Graphic artwork:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann,

Rules support:

Steffen Mühlhäuser

Swen Jamrich,

Woodcraft: Schaarschmidt, Crottendorf

Production: Ludofact

© **2011 by Andreas Kuhnekath**

© **2011 by Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel



www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de

KULAMI

A strategic connection game for two players ages 9 and above

By Andreas Kuhnekath

Game materials

17 wooden panels of various sizes:

4 x 6 fields, 5 x 4 fields, 4 x 3 fields, 4 x 2 fields

2 x 28 red and black glass marbles

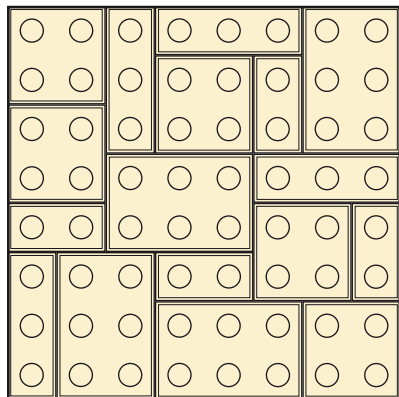
Object of the game

Two players place their marbles on a game field of interconnecting wooden panels. Each player attempts to win control over as many panels as possible by strategically positioning his or her coloured marbles (red or black) in the free spaces. A player wins control of a panel by occupying a majority of spaces on the same panel.

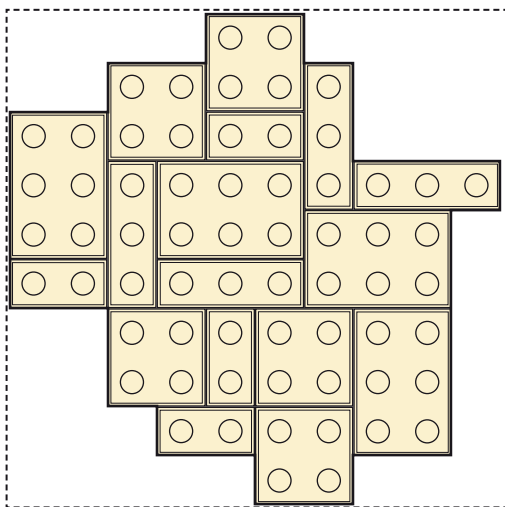
For the advanced version, extra points are scored for intersecting chains or areas dominated by one player's colour.

Game field

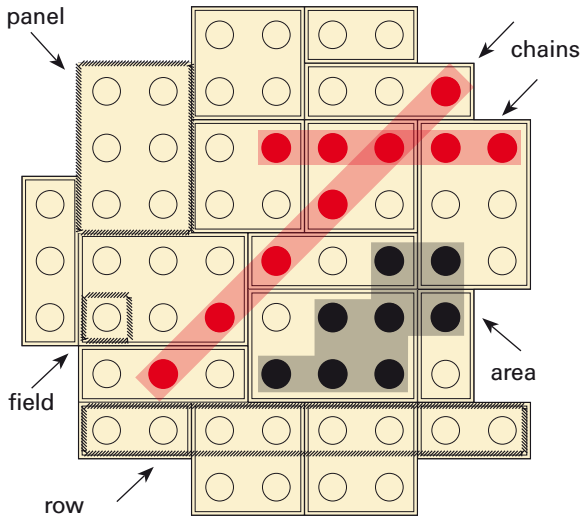
17 interconnecting panels can be arranged in any order. Either of these combinations is possible:



Closed square of equal rows with 8 fields



Irregular game field: an extended area with a maximum of 10 fields in any direction.



Definition of terms

The game rules below refer to five key terms – panel, row, field, chain and area.

You can identify the meaning of each term in context from the graphic display alongside.

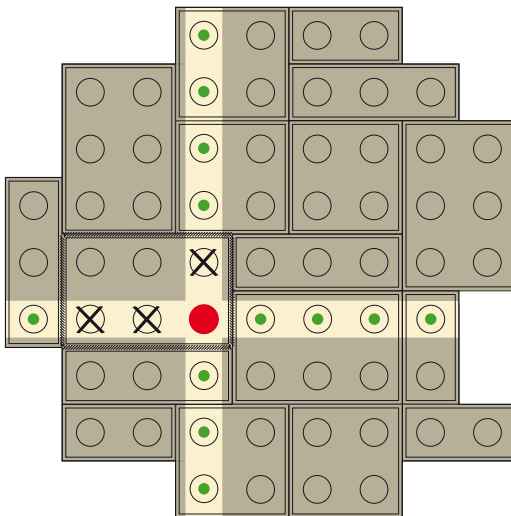
Preparation

Each player selects a colour and is allocated a corresponding box containing 28 marbles.

Choosing the first player:

One player hides a red marble in one hand and a black marble in the other and presents his or her fellow player with closed fists.

The other player selects the hand that also reveals the first player's colour.



How to play

Each player takes it in turn to put one of his or her own coloured marbles in any available space.

The first player starts by placing a marble in any free space inside the field, thus indicating the possible connections for the next player:

- The next marble must be placed in one of two rows intersecting with the position of the previous marble.
- Marbles cannot be placed on the same panel as the previous marble.

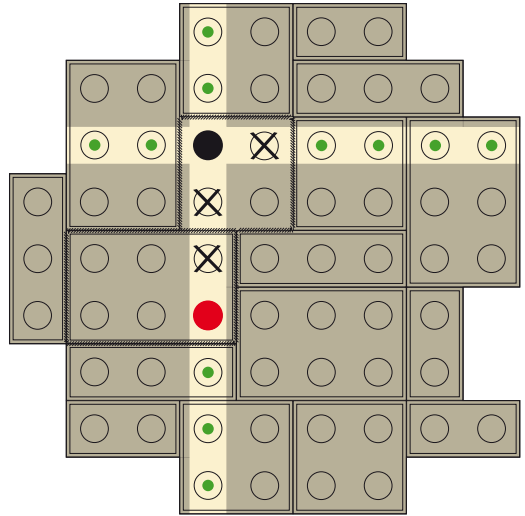
⊙ = black positions allowed

⊗ = black positions not allowed

The second player defines a new intersection zone by strategically positioning his or her marble.

The next marble may be placed in either of these available rows, but **not on** the last panel used **and not on** the panel used beforehand.

Please note: a row continues across any holes or gaps in the field (see sketch below right).



● = red positions allowed

⊗ = red positions not allowed

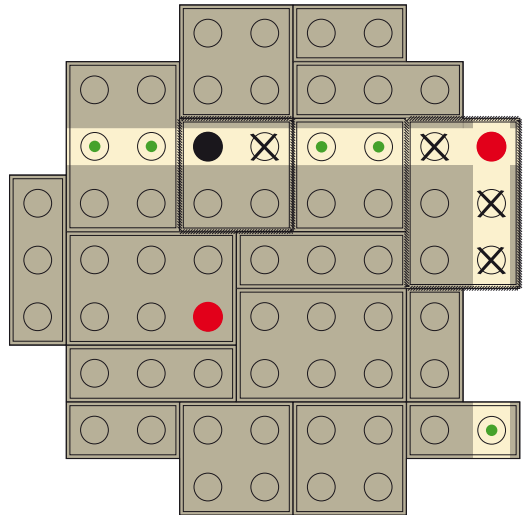
You must respect these two rules until the end of the game:

Positioning rules

- In all cases, the last marble put down determines the two possible rows for the next player to place the next marble.

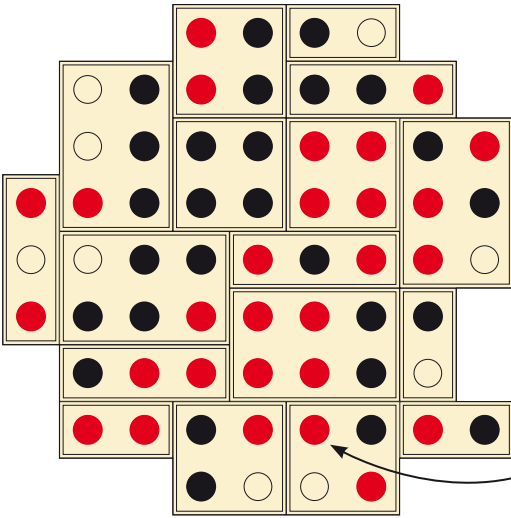
Off-limits rules

- The two panels last used are off limits for the next marble. However, panels used beforehand can be used again.



● = black positions allowed

⊗ = black positions not allowed



Game end

The game ends when all marbles in place, or when a player cannot put a new marble in place.

This can occur if both rows are filled with marbles, or if the off-limits rules mean a player cannot use any of the free spaces still available in any rows.

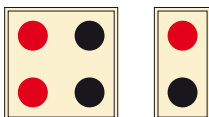
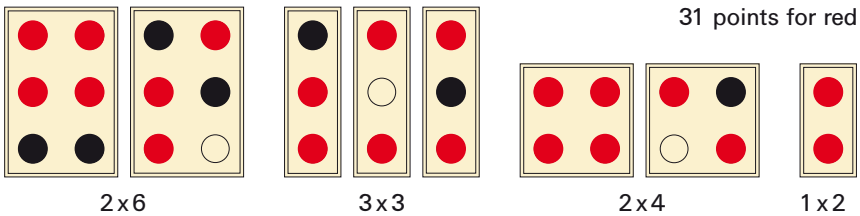
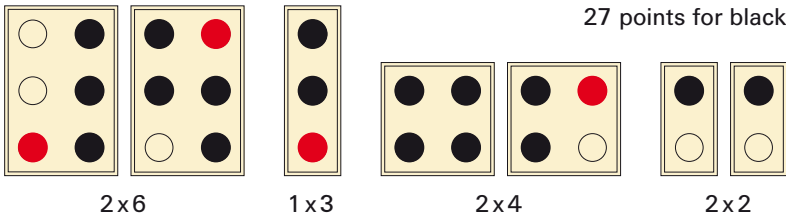
Final game position, example.

Last red marble; no more black positions available.

Scores

To make scoring easier, you can disconnect the game field. Each player removes and places in front of him or her any panels with a majority of his or her coloured marbles.

Scores are computed according to the number of fields on each panel – so it does not matter how many marbles are in place on the panel. For instance, a panel with 6 fields scores 6 points. A panel with 4 fields scores 4 points and so on. The winner is the player scoring the most points.



Panels with no clear winner are excluded from the final scores.

Advanced game rules

Two advanced game versions enable players to create areas or interconnecting chains of their coloured marbles to earn extra points. This invites different strategies to achieve the best results!

For LEVEL 1, as previously, scores are calculated for all panels with a clear winner and, additionally, the largest area covered by a single colour.

For LEVEL 2, scores are calculated for panels, areas and chains.

LEVEL 1

Before you disconnect the game field and add up the scores for the individual panels, the final scores are computed for the largest interconnecting area occupied by a single colour. (Marbles diagonally next to each other count as areas not interconnected.) The player who controls the larger area can add up his or her points surplus.

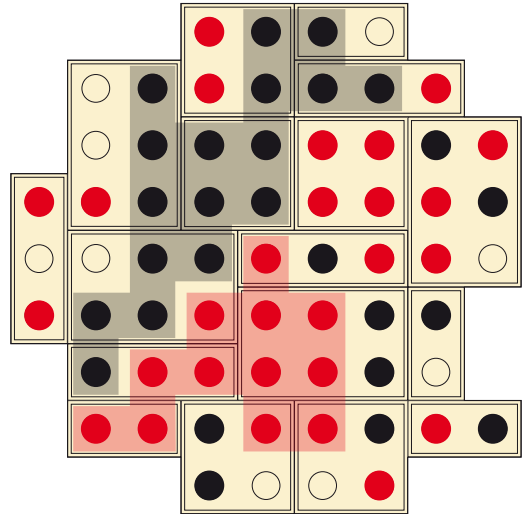
LEVEL 2

Before you disconnect the game field, you can add up the scores for the largest area and all same-coloured chains with 5 or more marbles. The number of points for each chain depends on the chain length:

5 marbles = 5 points,

6 marbles = 6 points etc.

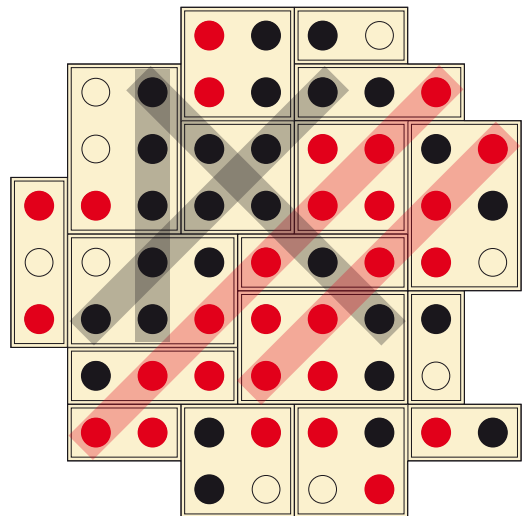
The extra points, which players can earn for areas or chains, are added to the points scored for the other panels. The player with the higher overall score is the winner!



Scores for largest areas

Largest red area = 12 fields,
largest black areas = 17 fields.

Results: 5 extra points for black.



Scores for chains

Red chains = 1×7 , 1×5 = 12 fields

Black chains = 3×5 = 15 fields.

Results: 3 extra points for black.



• KULAMI •

Spielregel



Gestaltung:

Steffen Mühlhäuser

Graphische Arbeiten:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann,

Regelmitarbeit:

Swen Jamrich,

Steffen Mühlhäuser

Holzarbeiten: Schaarschmidt, Crottendorf

Fertigung: Ludofact

© **2011 by Andreas Kuhnekath**

© **2011 by Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel



www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de

KULAMI

Strategisches Legespiel für 2 Personen ab 9 Jahre

Von Andreas Kuhnekath

Spielmaterial

17 Holzplatten in verschiedenen Größen:

4 x 6 Felder, 5 x 4 Felder, 4 x 3 Felder, 4 x 2 Felder

2 x 28 Glasmurmeln in Rot und Schwarz

Spielidee

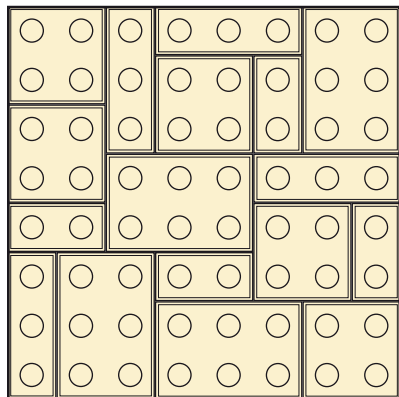
Zwei Spieler verteilen ihre Murmeln auf einem Spielfeld, das sich aus einzelnen Platten zusammensetzt. Durch geschicktes Platzieren der eigenen Murmeln versucht jeder Spieler möglichst viele Platten zu erobern. Eine Platte gilt als erobert, wenn ein Spieler die Mehrheit der Mulden darauf mit seinen Murmeln besetzt.

In den Erweiterungen für fortgeschrittene Spieler gibt es Zusatzpunkte für zusammenhängende Ketten oder Gebiete der eigenen Farbe.

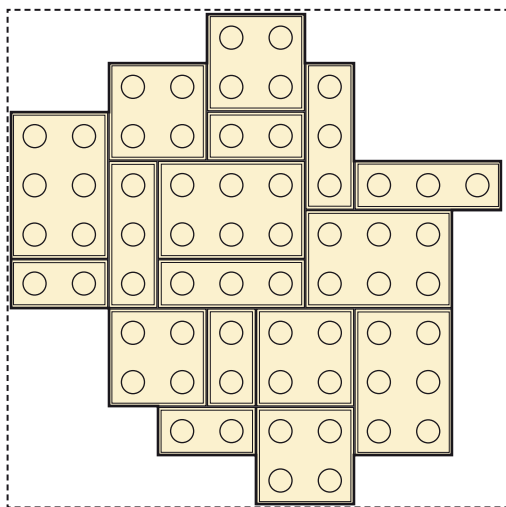
Das Spielfeld

Die 17 Platten werden in beliebiger Anordnung zu einem Spielfeld zusammengefügt.

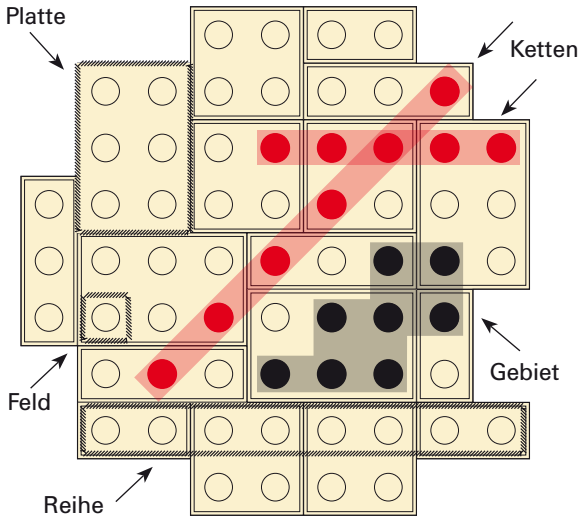
Es gibt zwei Möglichkeiten des Aufbaus:



Ein geschlossenes Quadrat aus Reihen von je 8 Feldern Länge



Ein Spielfeld mit unregelmäßigem Grundriss. Die Ausdehnung des Feldes darf hierbei maximal 10 Felder in jede Richtung betragen.



Begriffsdefinition

In der folgenden Spielregel werden die fünf Begriffe Platte, Reihe, Feld, Kette und Gebiet immer wieder vorkommen.

Die nebenstehende Grafik klärt ihre Bedeutung und veranschaulicht, für was sie jeweils verwendet werden.

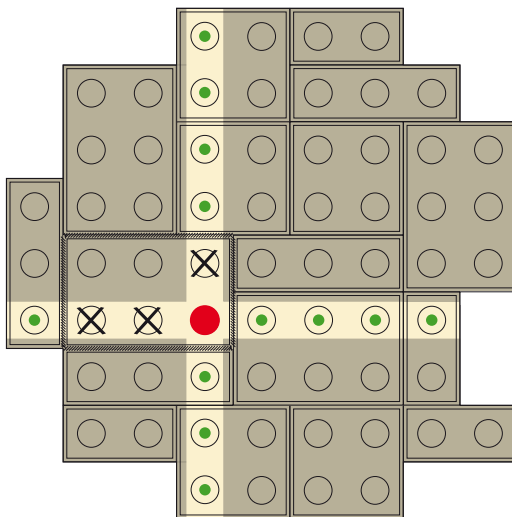
Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das entsprechende Kästchen mit den 28 Murmeln.

Ermitteln des Startspielers:

Ein Spieler nimmt verdeckt eine rote Murmel in eine Hand und eine schwarze in die andere und hält dem Mitspieler anschließend die geschlossenen Fäuste hin.

Der Mitspieler wählt eine Hand und damit die Farbe des Startspielers.



Spielweise

Die Spieler legen abwechselnd je eine Murmel ihrer Farbe.

Der Startspieler legt die erste Murmel in eine beliebige Mulde des Spielfelds. Die Position dieser Murmel bestimmt die Legemöglichkeiten des Folgespielers:

- Die nächste Murmel muss in eine der beiden Reihen gelegt werden, auf deren Schnittpunkt die zuvor platzierte Murmel liegt.
- Nicht belegt werden dürfen dabei die Felder der Platte, auf der sich die zuvor gelegte Murmel befindet.

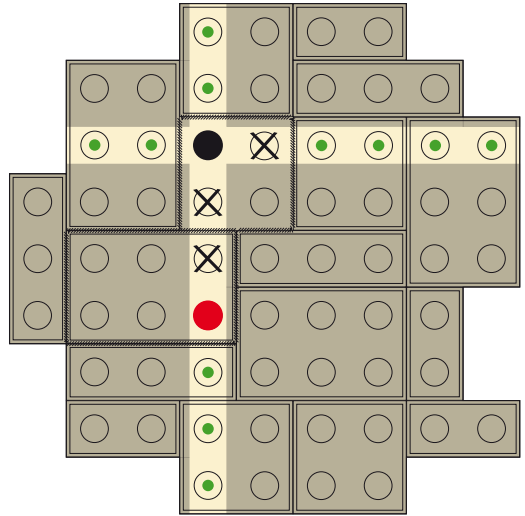
● = erlaubte Plätze für Schwarz

⊗ = nicht erlaubte Plätze für Schwarz

Der zweite Spieler bestimmt durch die Platzierung seiner Murmel ein neues Ablagekreuz.

Die nächste Murmel darf in den beiden so bestimmten Reihen gelegt werden, aber wiederum **nicht** auf der zuletzt belegten, **und nicht** auf der im Zug davor belegten Platte.

Hinweis: Eine Reihe setzt sich über Lücken oder Löcher im Spielfeld hinweg (siehe Skizze unten rechts).



● = erlaubte Plätze für Rot

⊗ = nicht erlaubte Plätze für Rot

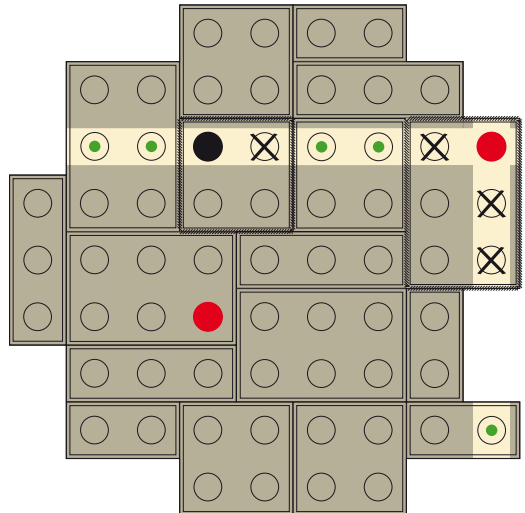
Bis zum Ende der Partie gelten folgende zwei Grundregeln:

Setzregel

- Die jeweils zuletzt gelegte Murmel bestimmt die beiden Reihen in denen der Folgespieler die nächste Kugel ablegen darf.

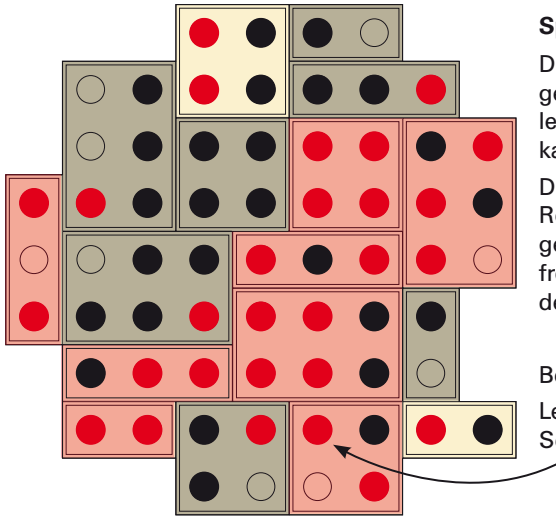
Taburegel

- Die zwei zuletzt belegten Platten sind für die nächste Kugel tabu. Früher belegte Platten können wieder bespielt werden.



● = erlaubte Plätze für Schwarz

⊗ = nicht erlaubte Plätze für Schwarz



Spielende

Die Partie endet, wenn alle Murmeln gelegt wurden, oder wenn ein Spieler keine neue Murmel mehr ablegen kann.

Dieser Fall kann eintreten, wenn beide Reihen vollständig mit Murmeln gefüllt sind, oder wenn ein Spieler die freien Mulden in den Reihen aufgrund der Tabu-Regel nicht belegen darf.

Beispiel für eine Endstellung.

Letzte Kugel von Rot, Schwarz kann nicht mehr setzen.

Wertung

Zur leichteren Auswertung kann das Spielfeld auseinander genommen werden. Jeder Spieler nimmt die von ihm durch Mehrheitsbelegung eroberten Platten heraus und legt sich vor sich ab.

Jede eroberte Platte wird entsprechend ihrer Felderzahl gewertet. Die Anzahl der platzierten Murmeln spielt keine Rolle. Eine 6er-Platte zählt 6 Punkte, eine 4er-Platte 4 Punkte usw. Platten, auf denen ein Patt herrscht, werden nicht gewertet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

Auswertung der obenstehenden Partie: 27 Punkte für Schwarz, 31 Punkte für Rot

Spielerweiterungen für Fortgeschrittene

In zwei Spielerweiterungen kann man durch die Bildung von Gebieten, oder zusammenhängenden Ketten der eigenen Farbe Zusatzpunkte erhalten. Dadurch werden andere Strategien möglich und erforderlich.

Im LEVEL 1 werden, wie bisher die eroberten Platten und zusätzlich das größte Gebiet einer Farbe gewertet. In LEVEL 2 werden Platten, Gebiete und Ketten gewertet.

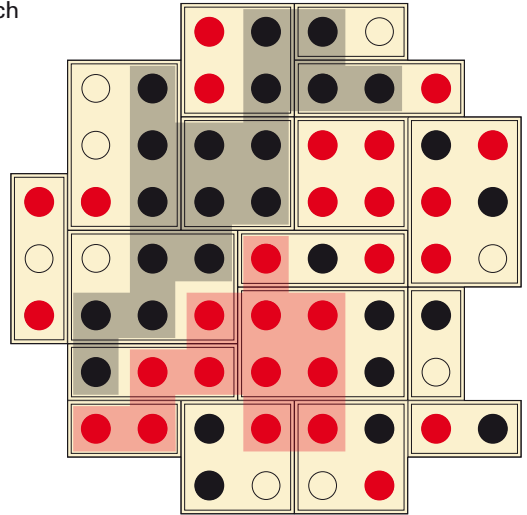
LEVEL 1

Vor dem Auseinandernehmen des Spielfelds und dem Werten der einzelnen Platten, wird das jeweils größte zusammenhängende Gebiet einer Farbe gewertet. (Diagonal benachbarte Murmeln gelten nicht als zusammenhängend.) Der Spieler mit dem größeren Gebiet darf sich den Punkteüberhang anrechnen.

LEVEL 2

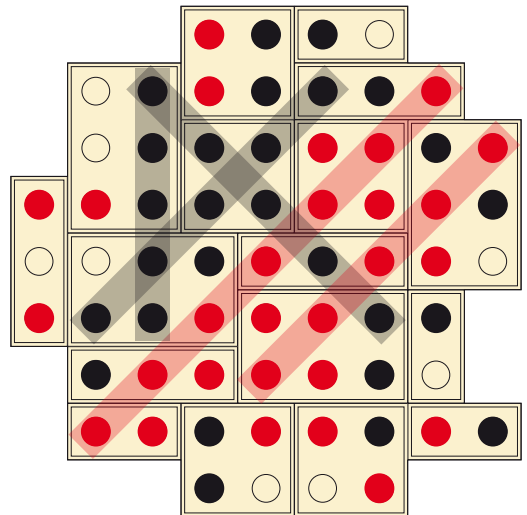
Vor dem Auseinandernehmen des Spielfelds wird das jeweils größte Gebiet und alle Ketten einer Farbe gewertet, die 5 oder mehr Murmeln lang sind. Eine Kette zählt so viele Punkte, wie sie lang ist:
5 Murmeln = 5 Punkte,
6 Murmeln = 6 Punkte usw.

Die Zusatzpunkte, die die Spieler über Gebiete bzw. Ketten erhalten, werden zu den Punkten der eroberten Platten dazugerechnet. Der Spieler mit der höheren Gesamtanzahl gewinnt die Partie.



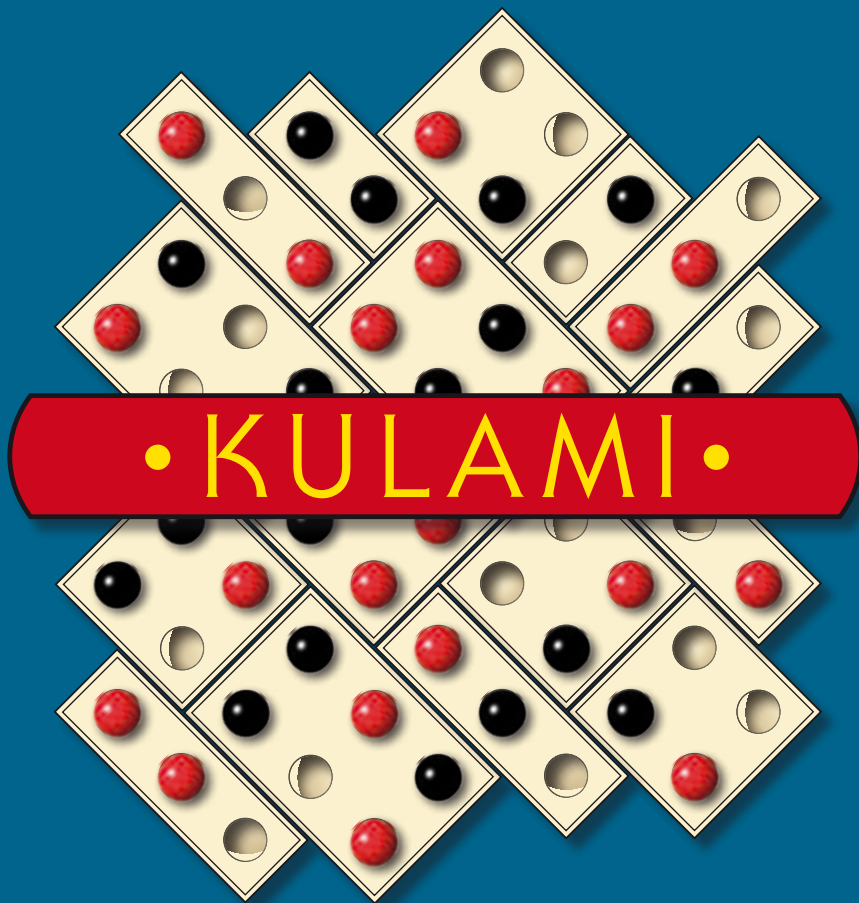
Wertung der größten Gebiete

Größtes Gebiet Rot = 12 Felder,
größtes Gebiet Schwarz = 17 Felder,
ergibt: 5 Pluspunkte für Schwarz.



Wertung der Ketten

Ketten Rot = 1×7 , 1×5 = 12 Felder
Ketten Schwarz = 3×5 = 15 Felder
ergibt: 3 Pluspunkte für Schwarz.



Règle du jeu



Mise en forme:

Steffen Mühlhäuser

Graphisme:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann,

Elaboration des règles:

Steffen Mühlhäuser

Swen Jamrich,

Travail du bois: Schaarschmidt, Crottendorf

Production: Ludofact

© **2011 by Andreas Kuhnekath**

© **2011 by Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

KULAMI

Un jeu de stratégie pour 2 personnes à partir de 9 ans

Par Andreas Kuhnekath

Contenu

17 plaques de bois de tailles différentes

4x6 cases, 5x4 cases, 4x3 cases, 4x2 cases

2x28 billes de verre rouges et noires

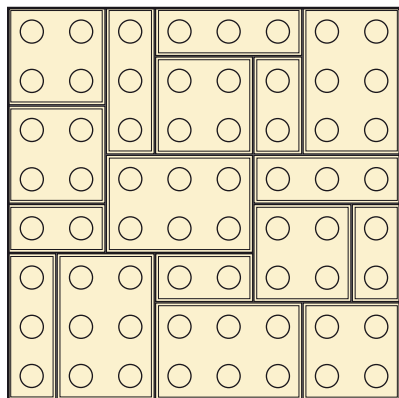
L'idée

Deux joueurs répartissent leurs billes sur un plateau constitué de plusieurs plaques en bois. En les positionnant astucieusement, chaque joueur tente de conquérir le plus de plaques possible. Une plaque est conquise lorsqu'un des joueurs occupe la majorité des creux avec ses billes.

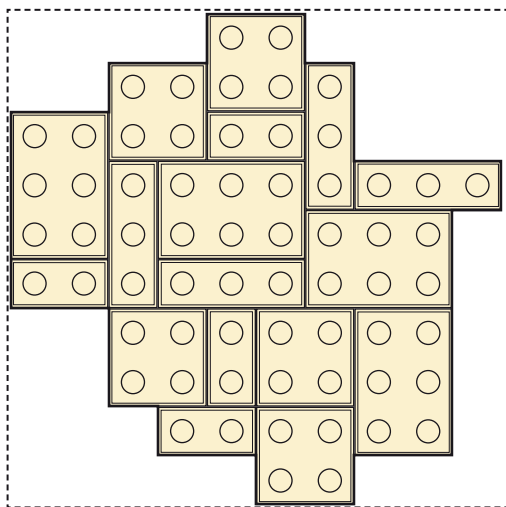
Dans les règles supplémentaires pour joueurs confirmés, des points bonus sont accordés en cas de chaîne ou de zone.

Le plateau

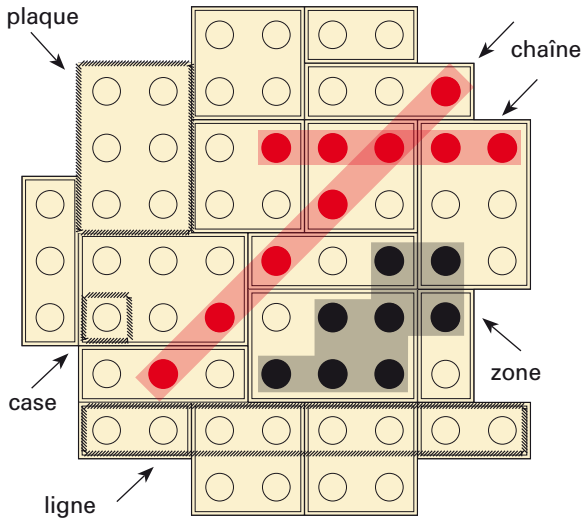
Les 17 plaques sont placées côté à côté pour constituer le plateau de jeu. Il y a deux façons de le construire :



un carré de 8 cases de côté;



un plateau de forme irrégulière dont les dimensions maximales sont de 10 cases dans toutes les directions.



Définitions

Dans la règle que vous allez lire, les termes plaque, ligne, case, chaîne et zone vont apparaître encore et encore.

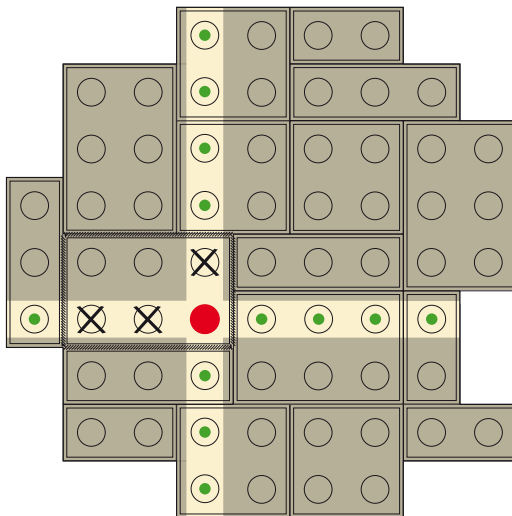
L'illustration vous explique leur signification et matérialise ce pour quoi ils sont utilisés.

Avant de jouer

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit la boîte contenant les 28 billes de sa couleur.

Qui joue en premier?

Un des joueurs prend une bille rouge dans une main et une bille noire dans l'autre, en veillant à ce que l'autre joueur ne puisse les voir. Puis il tend ses poings fermé à son futur adversaire qui désigne un des points : ce sera la couleur du premier à jouer!



Comment jouer

Chacun leur tour, les joueurs posent une bille de leur couleur.

Celui qui commence pose la première bille où il le désire. L'emplacement de cette bille définit où on peut ou non poser la suivante.

La bille suivante doit être posée sur une des deux lignes dont la première bille est l'intersection.

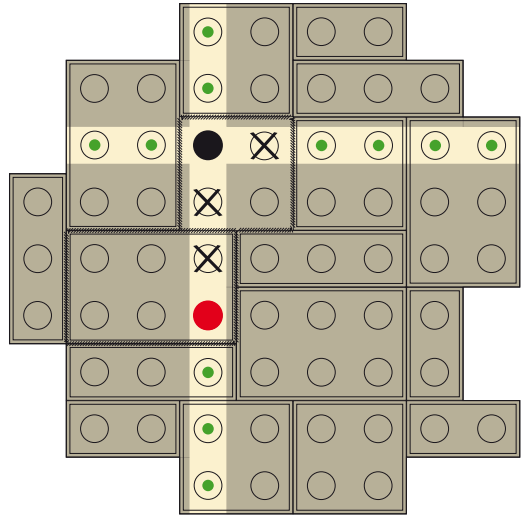
elle ne peut être posée sur la même plaque que la bille précédente.

● = possibilité de placer une bille noire

⊗ = impossibilité de placer une bille noire

En plaçant sa bille, le second joueur définit une nouvelle croix où il sera possible de poser une troisième bille. Cette troisième bille peut être posée sur une des deux lignes dont la seconde bille est l'intersection, mais ne peut être posée *ni sur* la plaque de la deuxième *ni sur* celle de la première bille.

Attention : une ligne peut contenir des trous ou des vides (voir illustration en bas à droite)



● = possibilité de placer une bille rouge

⊗ = impossibilité de placer une bille rouge

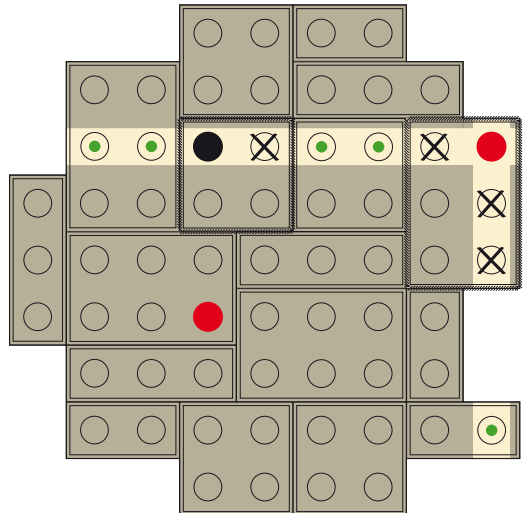
Jusqu'à la fin de la partie, les règles suivantes sont de rigueur :

Règle d'autorisation

- La dernière bille posée définit les deux lignes sur lesquelles le joueur suivant pourra poser sa bille.

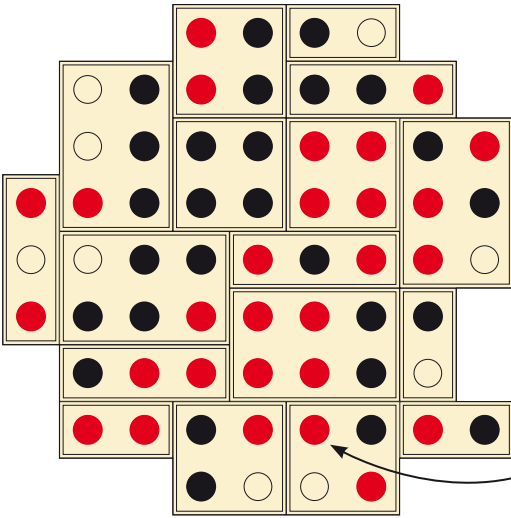
Règle d'interdiction

- Les deux dernières plaques sur lesquelles ont été posées une bille ne peuvent recevoir de nouvelle bille. Les plaques précédentes le peuvent à nouveau.



● = possibilité de placer une bille noire

⊗ = impossibilité de placer une bille noire



Fin de partie

La partie prend fin quand toutes les billes ont été posées ou qu'un joueur ne peut plus jouer. Cette situation est possible quand les deux lignes sur lesquelles le joueur a le droit de poser sa bille sont pleines ou que le seul endroit où il pourrait le faire lui est interdit.

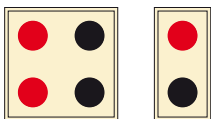
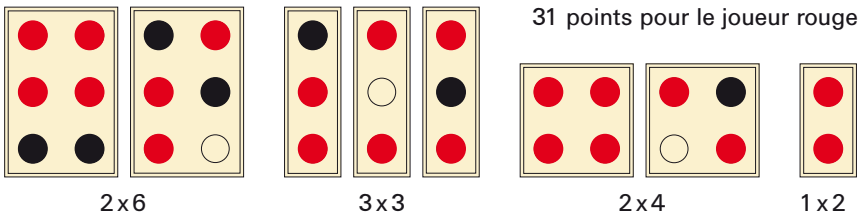
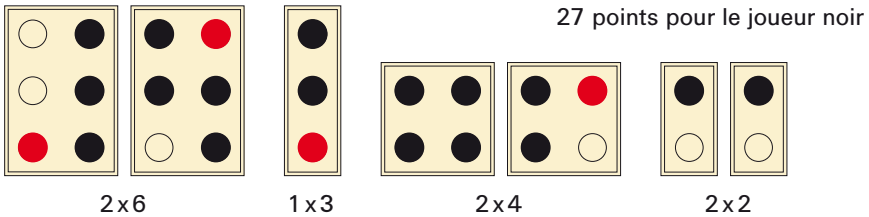
Exemple de fin de partie :

Dernier mouvement du joueur rouge. Le joueur noir ne peut plus poser sa bille.

Décompte des points

Pour faciliter le décompte des points, vous pouvez dé-construire le plateau. Chaque joueur prend alors possession de toutes les plaques sur lesquelles sa couleur est majoritaire.

Chaque plaque conquise rapporte autant de points qu'elle a de cases. Peu importe le nombre de cases occupées. Une plaque de 6 cases rapporte 6 points, une plaque de 4 cases rapporte 4 points, etc. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.



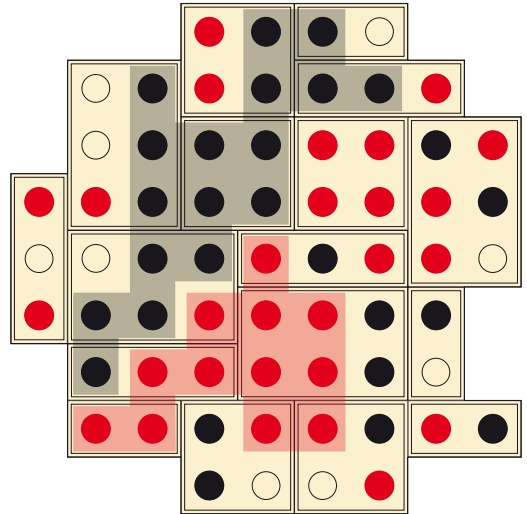
Les plaques sur lesquelles il y a autant de billes rouges que de billes noires ne sont pas prises en compte.

Règles supplémentaires pour joueurs confirmés

Dans ces deux règles, on peut gagner des points bonus grâce à des zones ou des chaînes de sa propre couleur. Pour se faire, de nouvelles stratégies sont possibles et nécessaires.

Au niveau 1, on gagne des points grâce aux plaques mais aussi grâce à la plus grande zone d'une même couleur.

Au niveau 2 on gagne des points grâce aux plaques, aux zones et aux chaînes.



NIVEAU 1

Avant de dé-construire le plateau et de compter les points correspondants aux plaques conquises, il faut repérer la plus grande zone de chaque couleur (les billes en contact en diagonale ne sont pas considérées comme liées).

Le joueur qui a la plus grande zone s'ajoute les points bonus correspondants au nombre de cases que sa zone a en plus de celle de son adversaire.

Compte des zones les plus étendues

zone rouge = 12 cases

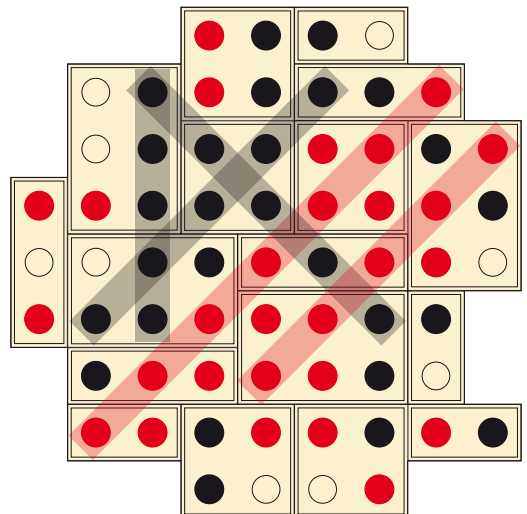
zone noire = 17 cases

ce qui donne = 5 points bonus pour le joueur noir

NIVEAU 2

Avant de dé-construire le plateau, il faut repérer la plus grande zone de chaque couleur et toutes les chaînes de 5 billes ou plus. Une chaîne rapporte autant de points qu'elle a de billes. 5 billes = 5 points, 6 billes = 6 points, etc.

Les points bonus gagnés grâce aux zones et aux chaînes sont ajoutés aux points gagnés grâce aux plaques conquises. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.



Compte des chaînes

chaînes rouges = $1 \times 7, 1 \times 5 = 12$ cases

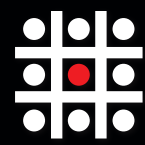
chaînes noires = $3 \times 5 = 15$ cases

ce qui donne 3 points pour le joueur noir.



KULAMI

Andreas Kuhnekath



KULAMI

Un juego de estrategia conectiva para dos jugadores a partir de 9 años

Por Andreas Kuhnekath

Componentes

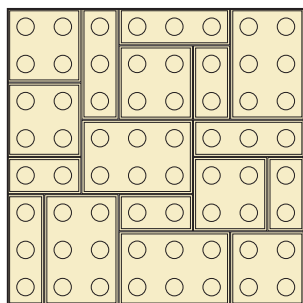
17 paneles de madera en diferentes tamaños según la cantidad de agujeros (llamados, a partir de ahora espacios): 4 x 6 espacios, 5 x 4 espacios, 4 x 3 espacios, 4 x 2 espacios. 2 x 28 bolitas de cristal rojas y negras.

Objetivo del juego

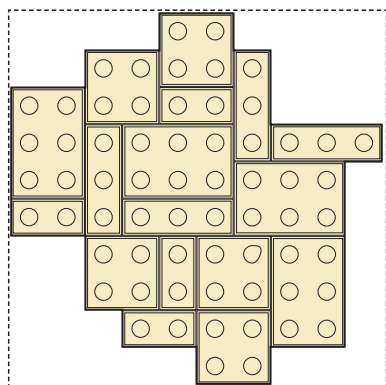
Ambos jugadores colocarán las bolitas en un tablero formado por los paneles. Cada jugador intentará controlar el mayor número posible de paneles colocando de manera estratégica las bolitas de su color (rojas o blancas) en los espacios libres. Un jugador conseguirá el control de un panel si ocupa más espacios que su contrincante en ese mismo panel.

El tablero de juego

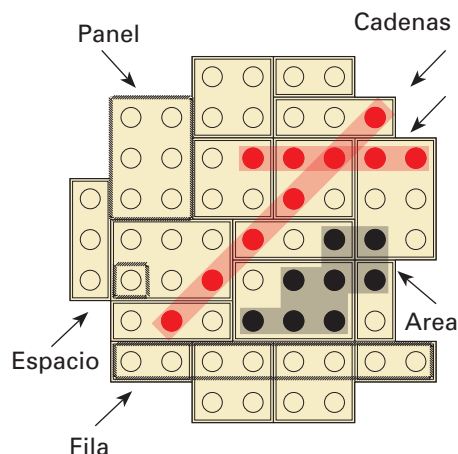
Los 17 paneles podrán conectarse de cualquier manera a la hora de formar el tablero de juego. Cualquiera de estas posibilidades sería válida:



Tablero regular:
Cuadrado de lados iguales (8x8)



Tablero irregular:
máximo de 10 espacios en cualquier dirección.



Definición de términos

Las reglas de juego que siguen nos hablarán de ciertos términos clave (panel, fila, espacio, cadena y área). Puede identificarse el sentido de cada término en la siguiente imagen.

Preparación del juego

Cada jugador elige un color y toma la caja con las 28 bolitas correspondientes. Elección de primer jugador: un jugador toma una bolita roja en una mano y una negra en la otra, escondiéndolas dentro del puño. Ahora, el otro jugador deberá escoger entre una mano u otra, el color de la bolita será el del primer jugador.

Cómo jugar

Cada jugador, en su turno, deberá colocar una de sus bolitas en un espacio libre. El primer jugador colocará una de sus bolitas en un espacio libre dentro de un panel, indicando con ello las posibles posiciones donde deberá colocar el siguiente jugador:

- El siguiente jugador deberá colocar en una de las dos filas que se cruzan en la posición de la bolita anterior.
- La bolita no podrá colocarse en el mismo panel que la bolita anteriormente colocada.

El segundo jugador definirá una nueva intersección al colocar estratégicamente su bolita. La siguiente bolita deberá colocarse en una de las filas recién definidas, pero no podrá en el mismo panel de la última colocación ni en el de la anterior.

Los jugadores deberán respetar estas dos reglas hasta el final de la partida:

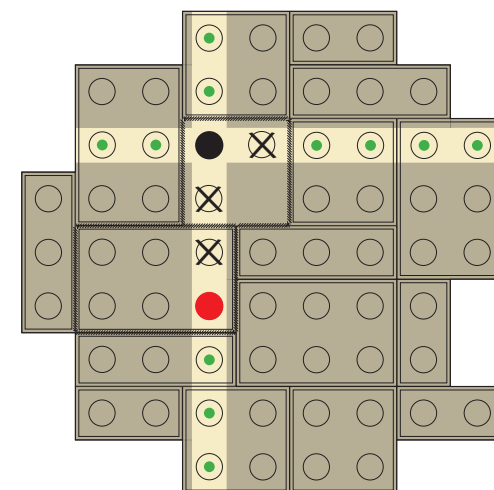
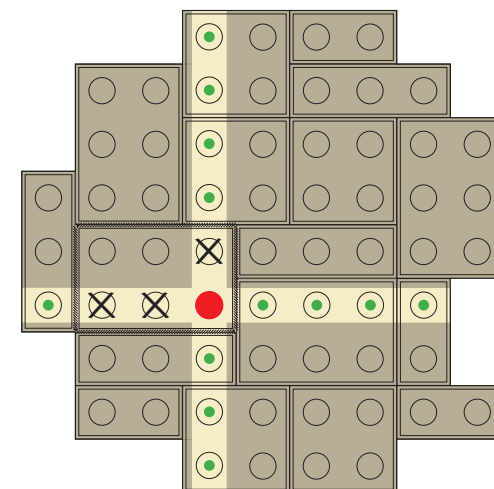
Regla de colocación

- En todos los casos, la colocación de la última bolita determina las dos filas donde el siguiente jugador podrá colocar la suya.

Regla de limitación

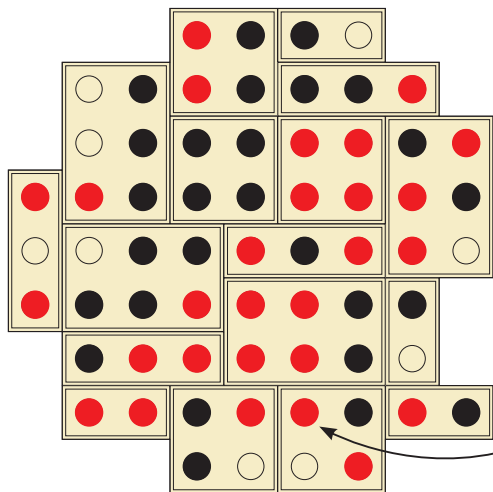
- Los dos últimos paneles usados están prohibidos para la siguiente bolita. Sin embargo, los paneles usados con anterioridad a estos, podrán ser utilizados de nuevo.

Nota: las filas se considera que continúan más allá de las posibles irregularidades del tablero.



○ = Posición permitida de la bolita roja

⊗ = Posición no permitida de la bolita roja negra



Final de la partida

La partida termina cuando un jugador ha colocado todas sus bolitas, o bien, cuando un jugador no puede colocar una bolita en su turno.

Esto puede ocurrir cuando ambas filas están completamente llenas de bolitas o cuando la regla de limitación impide a un jugador emplear espacios libres en las dos filas.

Ejemplo de final de partida:

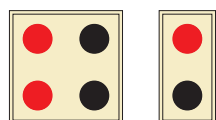
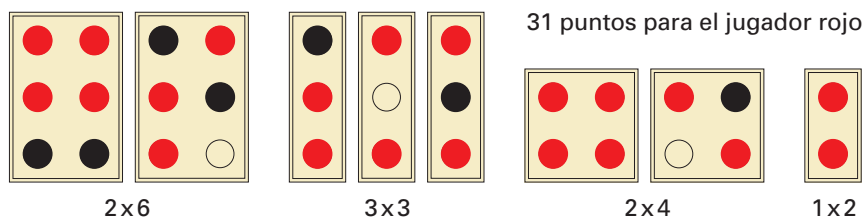
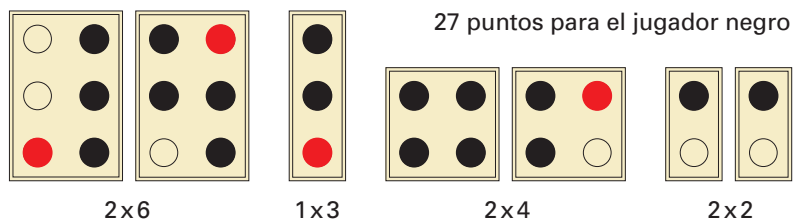
la última colocación de la bolita roja hace que no queden posiciones libre para el jugador negro.

Puntuación

Para facilitar la puntuación final, lo mejor es separar los diferentes paneles del tablero de juego. Cada jugador coge los paneles donde tenga mayoría de bolitas de su color.

Los puntos se cuentan según la cantidad de espacios en cada panel, sin importar cuantas bolitas haya en él. Por ejemplo, un panel con seis espacios puntuaría seis puntos o uno de cuatro, cuatro puntos. El ganador será el jugador que sume más puntos.

Ejemplo de puntuación final:



Los paneles empatados no contabilizarán para nadie.

Reglas avanzadas del juego

Estas tres versiones del juego avanzado permitirán a los jugadores la creación de áreas más grandes o de largas cadenas de bolitas para sumar puntos extra. Con ello aparecen, y deberán adoptarse, nuevas estrategias.

NIVEL 1

Antes de desmontar el tablero de juego y sumar los puntos por cada panel individual, se sumarán puntos por la mayor área conectada del mismo color (las bolitas conectadas en diagonal no contarán para ello). El área considerada como mayor concederá tantos puntos como paneles contenga.

NIVEL 2

Antes de desmontar el tablero de juego se sumarán puntos por las cadenas con 5 o más bolitas del mismo color.

La longitud de la cadena nos dará los puntos extra conseguidos:

5 bolitas: 5 puntos;

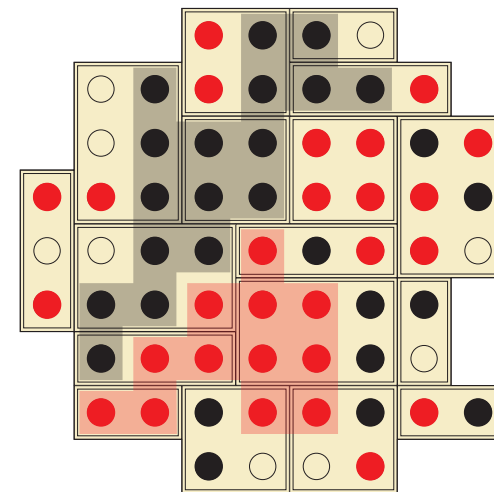
6 bolitas: 6 puntos, etc...

Es decir, un punto por bolita en las cadenas de 5 o más.

NIVEL 3

Se suman los puntos por cada panel individual, por la mayor área conectada y por las cadenas de bolitas del mismo color.

Los puntos extra conseguidos gracias a las cadenas y al área más grande se suman a la puntuación básica de los paneles. ¡El jugador con la mayor puntuación será el ganador!

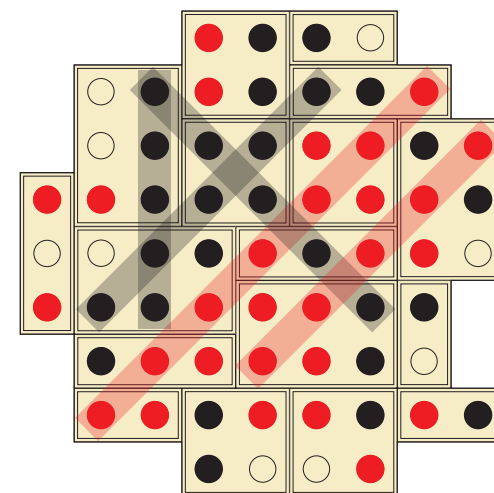


Ejemplos de puntuaciones por áreas mayores:

Mayor área roja = 12 espacios

Mayor área negra = 17 espacios

Resultado: 5 puntos extras para el jugador negro



Ejemplos de puntuaciones por cadenas:

Cadenas rojas = 1x7; 1x5 = 12 puntos

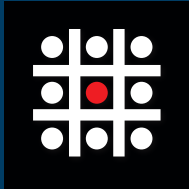
Cadenas negras = 3x5 = 15 puntos

Resultado: 3 puntos extras para el jugador negro



KULAMI

Andreas Kuhnekath



Strategisch legspel voor 2 personen vanaf 9 jaar
Van Andreas Kuhnekath

Inhoud

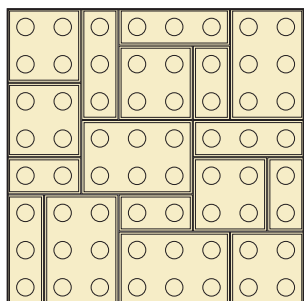
17 houten elementen in verschillende formaten:
4 x 6 velden, 5 x 4 velden, 4 x 3 velden, 4 x 2 velden
2 x 28 knikkers in rood en zwart

Doel van het spel

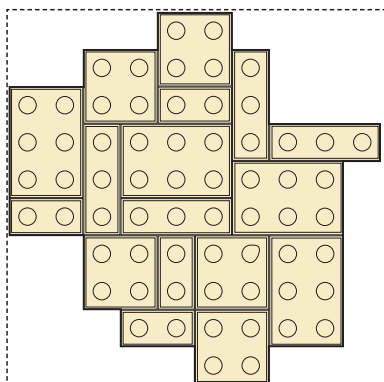
Twee spelers plaatsen hun knikkers op een speelveld dat uit losse houten elementen is opgebouwd. Door het handig plaatsen van de knikkers proberen de spelers zoveel mogelijk elementen te veroveren. Een element is veroverd als een van de spelers de meeste velden op dat element met zijn knikkers heeft gevuld.

Het speelveld

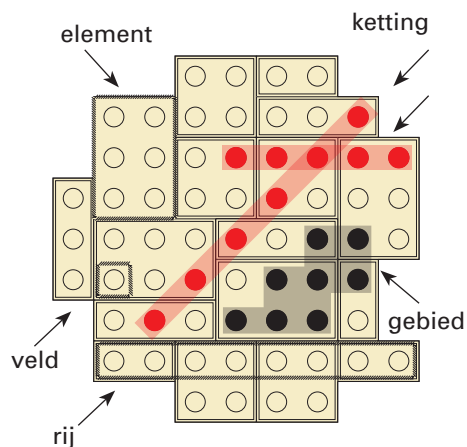
De 17 houten elementen worden willekeurig neergelegd om een speelveld te maken. Er zijn twee mogelijkheden voor de opbouw:



Een vierkant dat bestaat uit 8 bij 8 velden.



Een onregelmatig speelveld met maximaal 10 velden in alle richtingen.



Definitie van de begrippen

In de spelregels komen de vijf begrippen element, rij, veld, ketting en gebied steeds weer voor.

In de afbeelding hiernaast is te zien wat de begrippen betekenen en waar ze voor gebruikt worden.

Spelvoorbereiding

De spelers kiezen hun kleur en pakken hun bakje met de 28 knikkers.

Vaststellen wie begint: Een speler neemt ongezien een rode knikker in de ene en een zwarte in de andere hand. Hij houdt zijn gesloten handen naar voren en de tegenspeler kiest een hand. Daarmee kiest hij de kleur van de speler die begint.

Spelwijze

De startspeler legt de eerste knikker in een willekeurig kuiltje op het speelveld. Daarna leggen de spelers om de beurt een knikker. De positie van de knikker bepaalt de legmogelijkheden van de tegenspeler:

- De zojuist gelegde knikker is het middelpunt van een denkbeeldig kruis. Op dit kruis moet de volgende knikker gelegd worden.
- Maar mag niet op hetzelfde element worden gelegd als de vorige knikker.

De tweede speler bepaalt door het plaatsen van zijn knikker een nieuw kruis waarin de volgende knikker gelegd mag worden.

Bij de volgende beurt moet weer in het dan gevormde kruis gelegd worden, maar weer **niet** op het al bezette element en **ook niet** op het element dat in de beurt daar voor bezet is..

Tot aan het einde van het spel gelden de volgende twee basisregels:

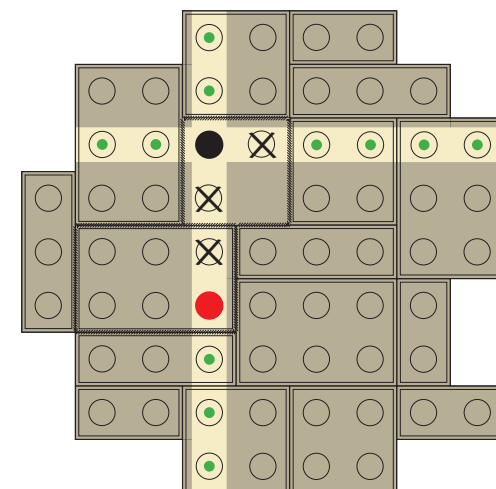
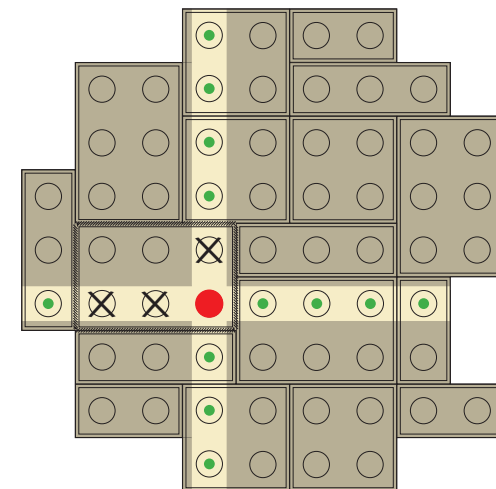
Plaatsregel

- De als laatste geplaatste knikker bepaalt steeds het denkbeeldige kruis waarin de volgende speler zijn knikker moet leggen.

Taboeregels

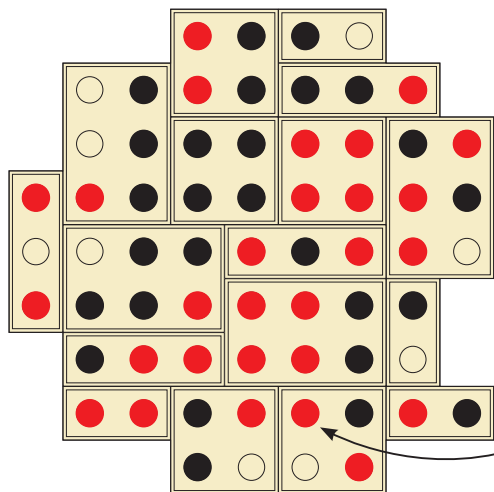
- De twee elementen die als laatste bezet zijn, zijn voor de eestvolgende knikker taboe.

Opmerking: een rij loopt door bij onderbrekingen in het speelveld.



● = toegestane plaatsen voor rood

⊗ = niet toegestane plaatsen voor rood



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle knikkers gelegd zijn, of als een speler geen knikkers meer kan leggen.

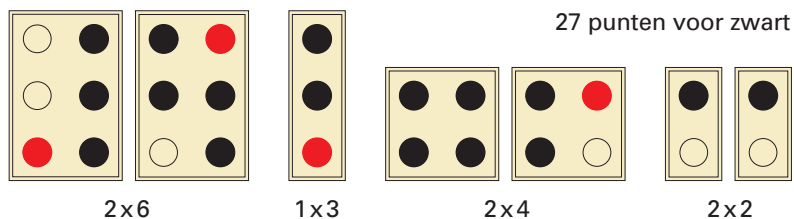
Dit kan gebeuren als alle rijen vol liggen met knikkers, of als een speler niet op de vrije velden mag leggen vanwege de taboeregel.

Voorbeeld voor een speleinde
De laatste knikker is rood, zwart kan niet meer leggen.

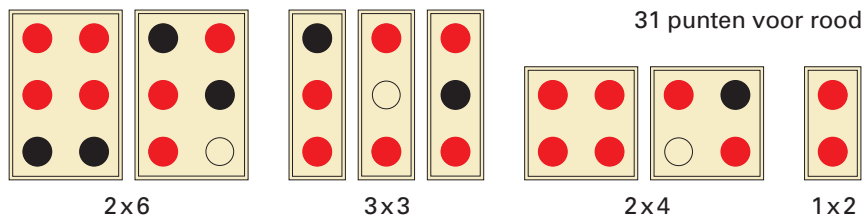
Puntentelling

Voor een makkelijke waardebeoordeling kan het speelveld uit elkaar gehaald worden. De spelers pakken de elementen waarop ze meer knikkers hebben liggen dan de tegenspeler. Dat zijn hun veroverde elementen.

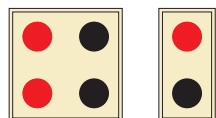
Iedere veroverd element wordt gewaardeerd op basis van het aantal velden. Het maakt niet uit hoeveel knikkers van de eigen kleur erop liggen. Voor een plaat met 6 velden krijg je 6 punten, voor een plaat met 4 velden 4 punten enz. De speler met de meeste punten wint het spel.



27 punten voor zwart



31 punten voor rood



Elementen waar evenveel rode als zwarte knikkers liggen doen niet mee met de puntentelling.

Spelvarianten voor gevorderden

In deze drie uitbreidingen kunnen extra punten verdiend worden door het maken van gebieden, of door het maken van aaneengesloten kettingen van de eigen kleur.

Daardoor zijn andere strategieën mogelijk en ook nodig.

LEVEL 1

Voordat het speelveld aan het einde van het spel uit elkaar gehaald wordt, wordt eerst het grootste aaneengesloten gebied van een kleur geteld. (Knikkers die diagonaal aan elkaar liggen gelden niet als aaneengesloten.) Dit aaneengesloten gebied heeft zoveel extra punten als het velden heeft.

LEVEL 2

Voordat het speelveld aan het einde van het spel uit elkaar gehaald wordt, worden eerst de kettingen van 5 of meer knikkers geteld. De lengte bepaalt het aantal extra punten:

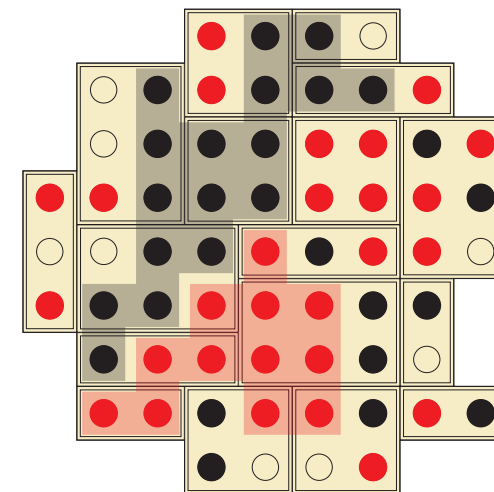
5 knikkers = 5 punten

6 knikkers = 6 punten enz.

Deze extra punten worden opgeteld bij het aantal punten van de veroverde elementen.

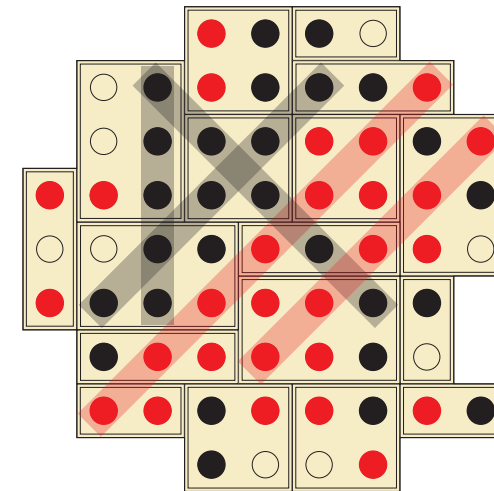
LEVEL 3

De veroverde elementen, het grootste gebied en alle kettingen van een kleur worden geteld. De extra punten die de speler over de gebieden en/of de kettingen krijgt, worden bij de punten van de veroverde platen opgeteld. De speler met de meeste punten wint het spel.



Waardebepaling van de grootste gebieden

Grootste gebied rood = 12 velden,
grootste gebied zwart = 17 velden,
totaal: 5 extra punten voor zwart.



Waardebepaling van de kettingen

Rode ketting = 1×7 , 1×5 = 12 velden,
zwarte ketting = 3×5 = 15 velden,
totaal: 3 extra punten voor zwart.