

# 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

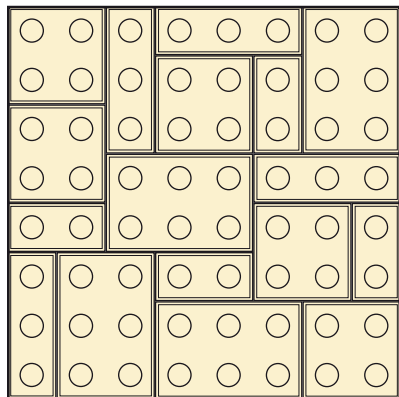
## L'idée

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.

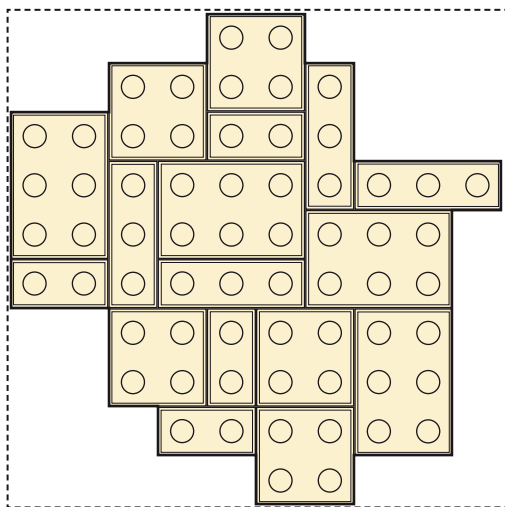
Dans les règles supplémentaires pour joueurs confirmés, des points bonus sont accordés en cas de chaîne ou de zone.

## Le plateau

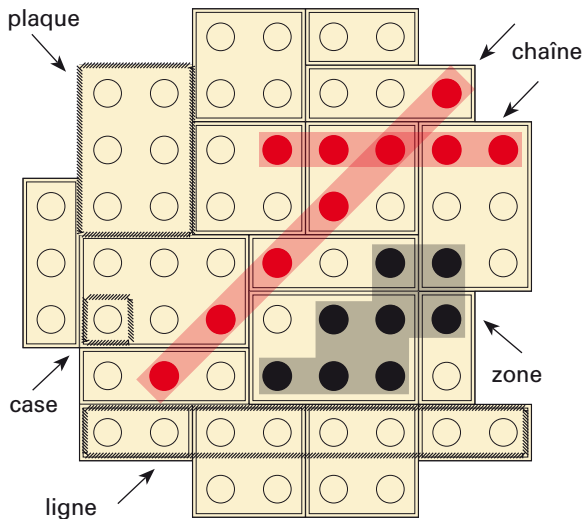
Les 17 plaques sont placées côté à côté pour constituer le plateau de jeu. Il y a deux façons de le construire :



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.

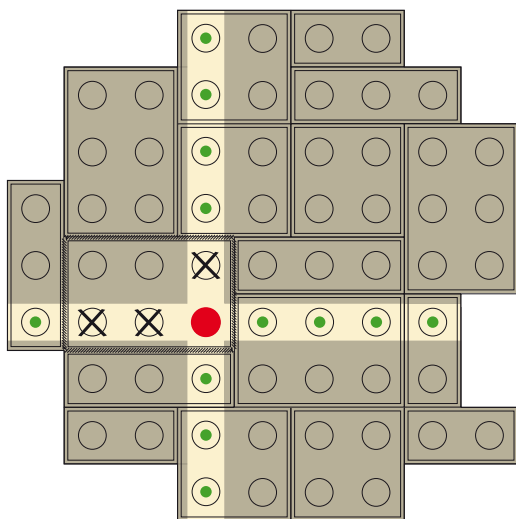
L'illustration vous explique leur signification et matérialise ce pour quoi ils sont utilisés.

### 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.

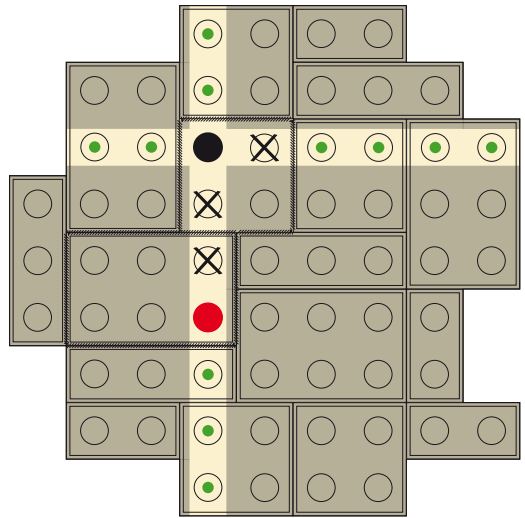
elle ne peut être posée sur la même plaque que la bille précédente.

● = 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

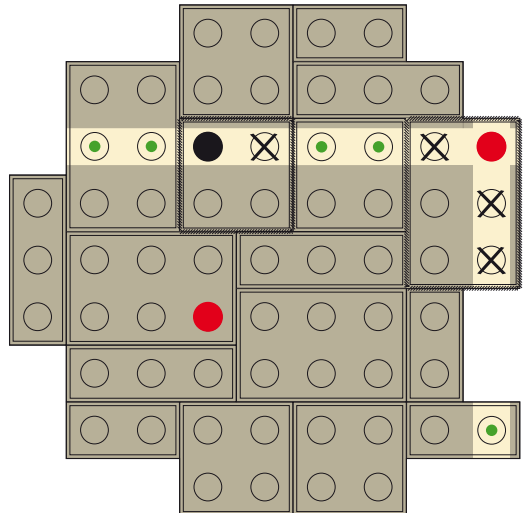
Jusqu'à la fin de la partie, les règles suivantes sont de rigueur :

#### Règle d'autorisation

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

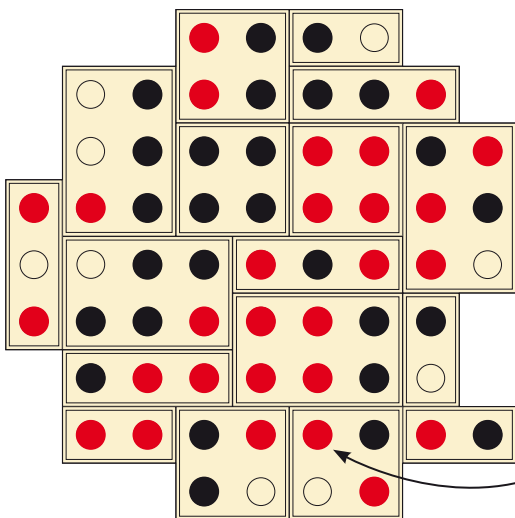
#### Règle d'interdiction

- 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.

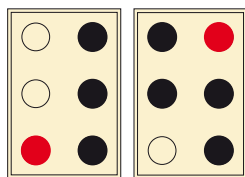
Exemple de fin de partie :

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

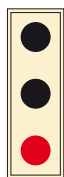
### Décompte des points

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.

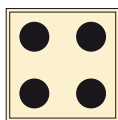
Chaque plaque conquise rapporte autant de points qu'elle a de cases. Peu importe le nombre de cases occupées. Une plaque de 6 cases rapporte 6 points, une plaque de 4 cases rapporte 4 points, etc. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.



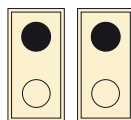
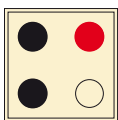
2x6



1x3

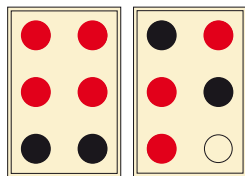


2x4

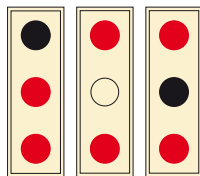


2x2

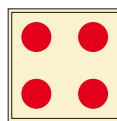
27 points pour le joueur noir



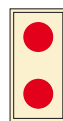
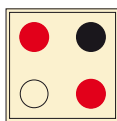
2x6



3x3

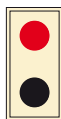
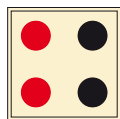


2x4



1x2

31 points pour le joueur rouge



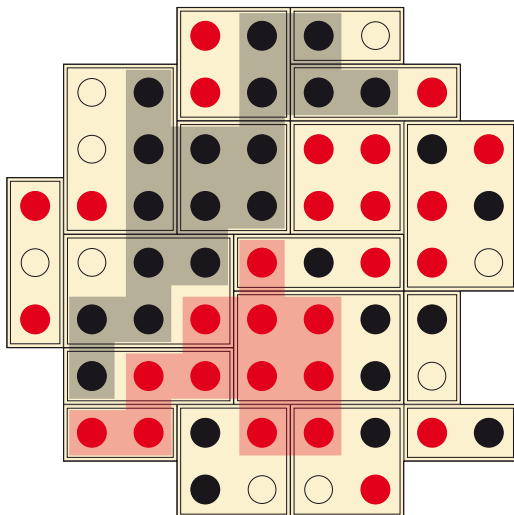
Les plaques sur lesquelles il y a autant de billes rouges que de billes noires ne sont pas prises en compte.

## 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

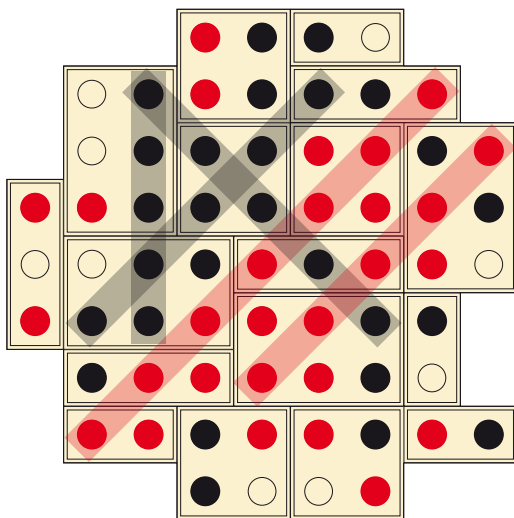
zone rouge = 12 cases

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.



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.

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.