

• 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

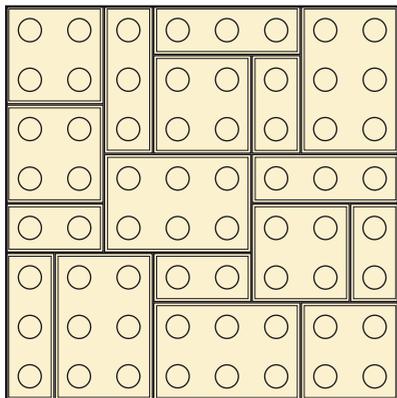
Zwei Spieler verteilen ihre Murmeln auf einem Spielfeld, das sich aus einzelnen Platten zusammensetzt. Durch geschicktes Platzieren der eigenen Murmeln versucht jeder Spieler möglichst viele Platten zu erobern. Eine Platte gilt als erobert, wenn ein Spieler die Mehrheit der Mulden darauf mit seinen Murmeln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

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

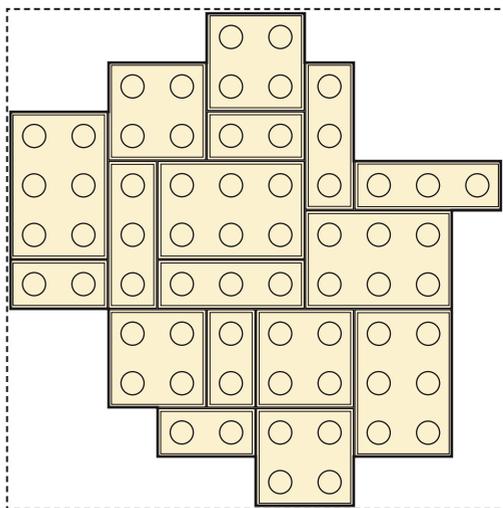
Das Spielfeld

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

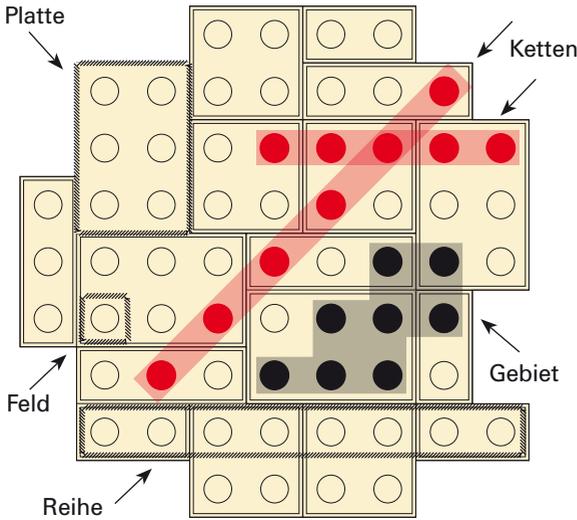
Es gibt zwei Möglichkeiten des Aufbaus:



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.

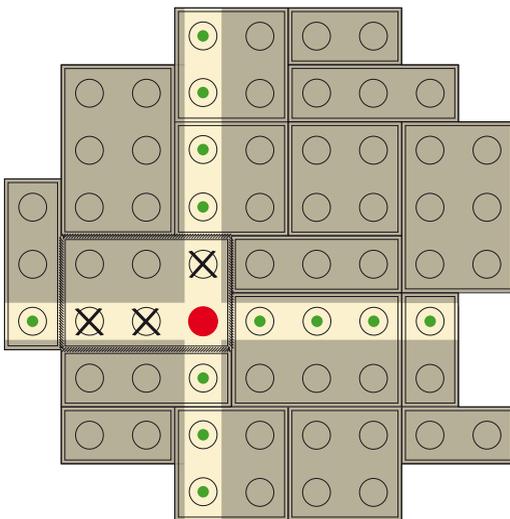
Der Mitspieler wählt eine Hand und damit die Farbe des Startspielers.

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.



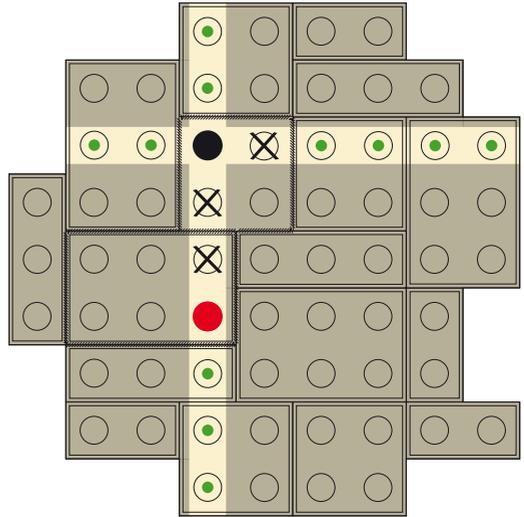
⊙ = erlaubte Plätze für Schwarz

⊗ = 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

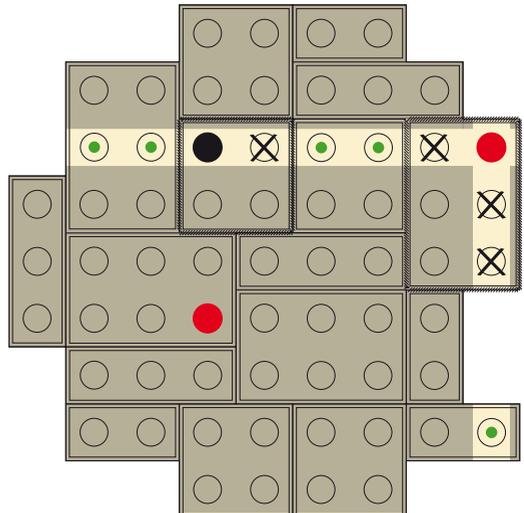
Bis zum Ende der Partie gelten folgende zwei Grundregeln:

Setzregel

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

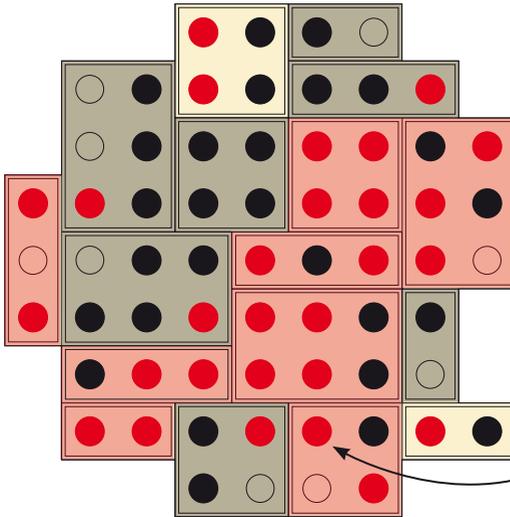
Taburegel

- 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.

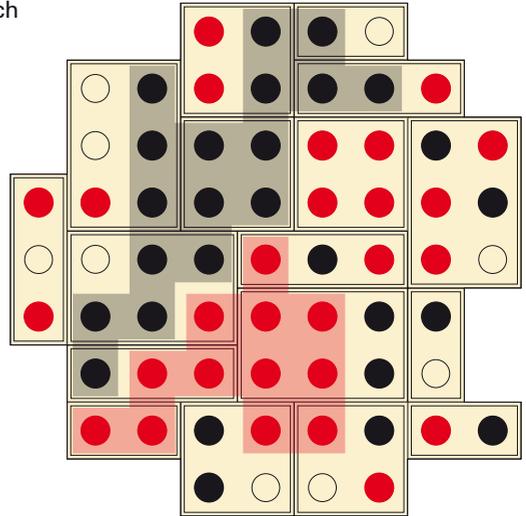
LEVEL 1

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

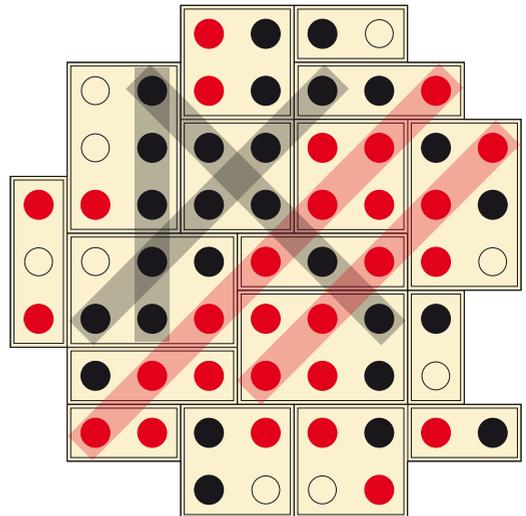
Vor dem Auseinandernehmen des Spielfelds wird das jeweils größte Gebiet und alle Ketten einer Farbe gewertet, die 5 oder mehr Murmeln lang sind. Eine Kette zählt so viele Punkte, wie sie lang ist:
5 Murmeln = 5 Punkte,
6 Murmeln = 6 Punkte usw.

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

