

KULAMI

Număr de jucători: 2 jucători

Vârsta 9+ ani

Durata unei partide: 20 – 30 minute.

Conținut:

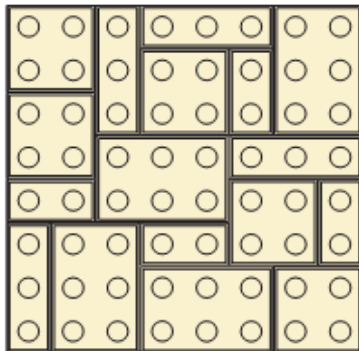
- 17 plăcuțe din lemn de diferite dimensiuni:
 - 4 x 6 spații, 5 x 4 spații, 4 x 3 spații, 4 x 2 spații
- 2 x 28 bile roșii și negre

Scopul jocului:

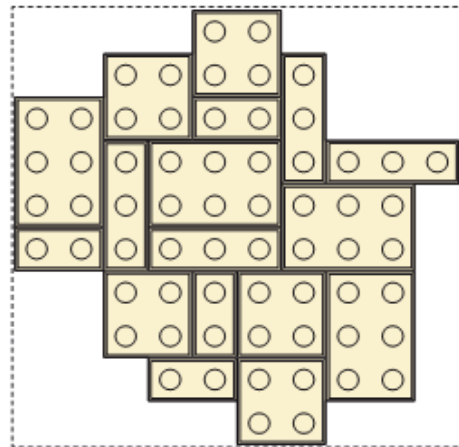
Fiecare jucător așează pe rând câte o bilă din culoarea aleasă pe unul din spațiile plăcuțelor ce sunt conectate între ele. Jucătorii încearcă să captureze plăcuțele așezând strategic bilele (roșii sau negre) în spațiile acestora. O plăcuță este capturată atunci când un jucător ocupă cu bilele sale un număr mai mare de spații de pe aceeași plăcuță decât oponentul său. În varianta avansată a jocului se câștigă puncte în plus pentru intersectarea șirurilor sau suprafețelor dominate de culoarea unui jucător.

Spațiul de joc

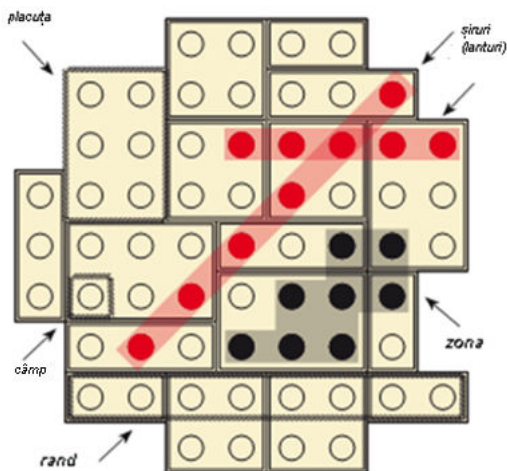
17 plăcuțe interconectate ce pot fi aranjate în orice ordine. Oricare dintre aceste combinații este posibilă:



Pătrat închis cu număr egal de câte 8 spații pe rând



Suprafață neregulată de joc: o zonă extinsă cu maxim 10 rânduri în orice direcție.



Definirea termenilor

Regulile jocului se stabilesc în funcție de cinci termeni importanți: plăcuță, rând, câmp (de joc), șir (lanț) și zonă.

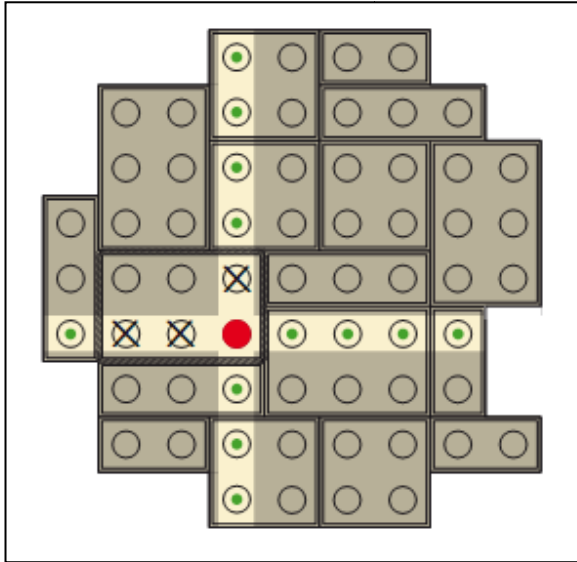
Însemnătatea acestora se poate identifica în imaginea alăturată.

Pregătirea

Fiecare jucător își alege o culoare și așează bilele într-una din cutiile disponibile.

Alegerea jucătorului:

Unul dintre jucători ascunde o bilă neagră într-o mână și una roșie în cealaltă. Oponentul alege să descopere bila din mâna stângă sau dreaptă iar jucătorul a cărei culoare a fost descoperită este cel care va începe jocul.



○ = așezare permisă pentru bila neagră

⊗ = așezare nepermisă pentru bila neagră

Al doilea jucător stabilește o nouă zonă de intersecție așezând strategic o bilă de-a sa. Bila următoare poate fi așezată pe oricare dintre cele două rânduri însă nu pe aceeași plăcuță pe care oponentul a așezat bila anterioară. De reținut: un rând continuă de-a lungul oricărui spațiu gol existent în zona de joc (vezi figura din dreapta jos).

○ = așezare permisă pentru bila roșie

⊗ = așezare nepermisă pentru bila roșie

Trebuie respectate următoarele două reguli până la sfârșitul jocului:

- în toate cazurile, ultima bilă așezată determină două rânduri posibile pentru următorul jucător.
- ultimele două plăcuțe utilizate sunt inaccesibile pentru următoarea bilă. Cu toate acestea, plăcuțele mai vechi pot fi utilizate.

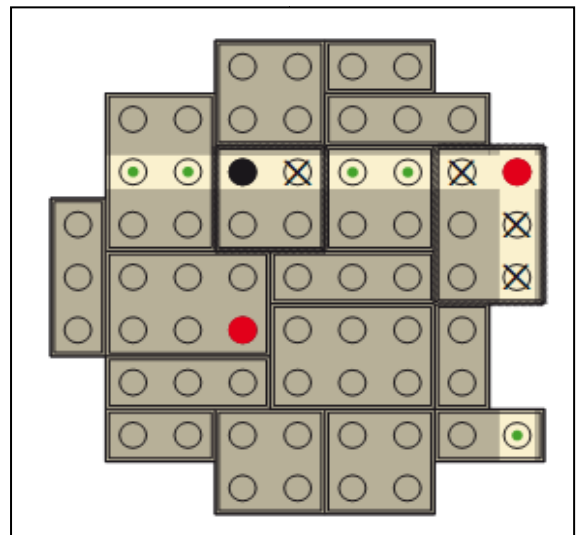
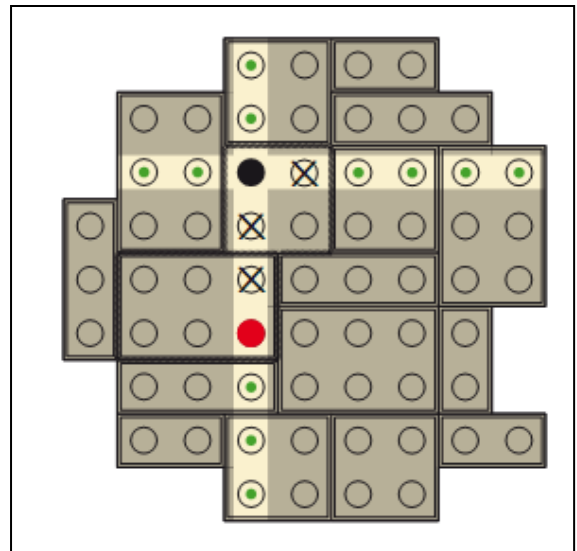
○ = așezare permisă pentru bila neagră

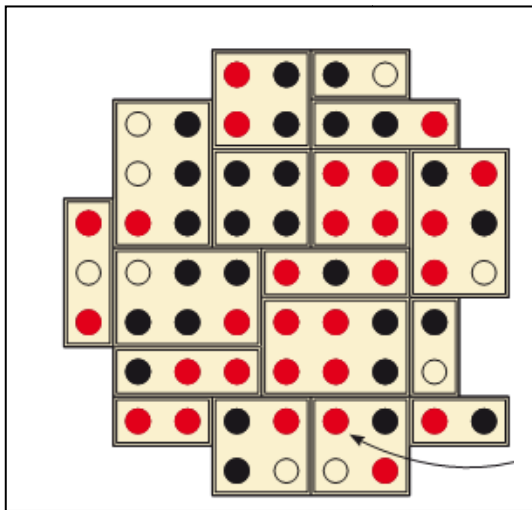
⊗ = așezare nepermisă pentru bila neagră

Desfășurarea jocului

Fiecare jucător pune pe rând câte o bilă de culoarea sa în oricare din spațiile libere de pe plăcuțe. Primul jucător începe prin a pune o bilă într-un spațiu liber, acest lucru indicând următorului jucător posibilele conexiuni pentru așezarea bilei:

Următoarea bilă trebuie să fie așezată în unul dintre cele două rânduri care intersectează poziția bilei inițiale. Bilele nu pot fi așezate pe aceeași plăcuță pe care stă bila inițială.





Finalul jocului

Jocul se termină când s-au epuizat toate bilele sau când unul dintre jucători nu mai are posibilitatea de a așeza o bilă.

Acest lucru se poate întâmpla dacă în ambele rânduri nu mai sunt spații libere sau din cauză că jucătorul nu poate pune bilele în oricare spațiu rămas, datorită faptului că acestea sunt indisponibile în runda de față.

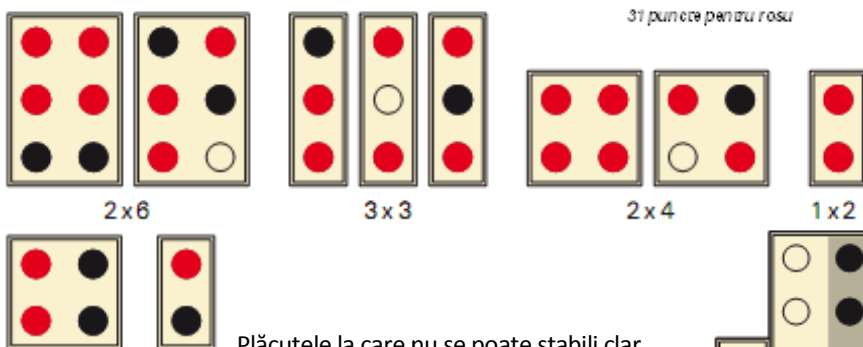
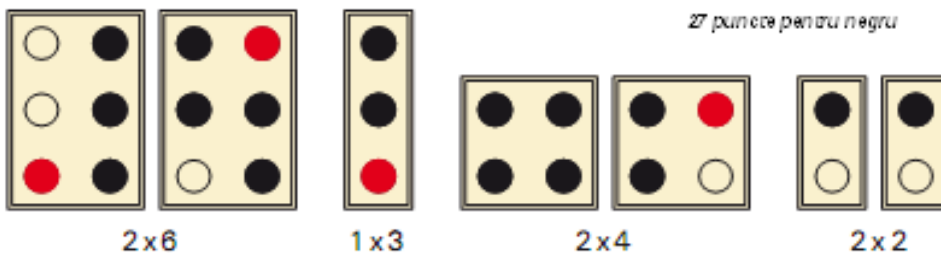
Exemplu pentru un final de joc.

Ultima bilă roșie; nicio posibilitate de așezare a bilei negre.

Evidența scorului

Pentru a ușura evidența punctajului, plăcuțele se pot deconecta. Fiecare jucător își așează în fața sa plăcuțele ce conțin majoritatea bilelor de culoarea aleasă.

Punctajul se calculează în funcție de numărul de spații ale plăcuțelor capturate (o plăcuță cu 6 spații valorează 6 puncte, una cu 4 valorează 4 puncte etc.). Câștigătorul este cel care are cele mai multe puncte.



Plăcuțele la care nu se poate stabili clar câștigătorul sunt scoase din calcul.

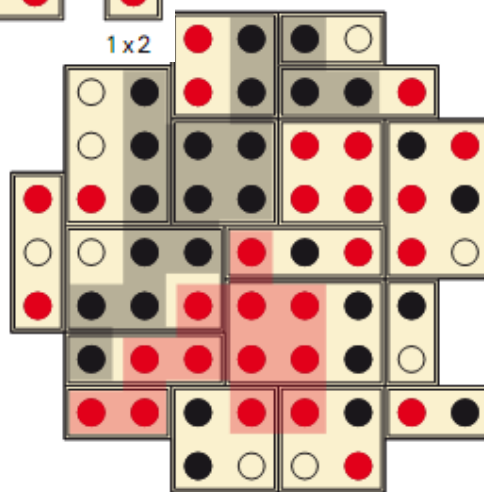
Reguli avansate de joc

Cele două variante de joc avansat permit jucătorilor să creeze zone sau să interconecteze șiruri de bile pentru a câștiga puncte în plus.

Prin diferite strategii se pot obține rezultate mai bune!

La nivelul 1, ca și mai sus, scorul se calculează pentru toți jucătorii, pentru suprafața cea mai mare acoperită de o singură culoare.

La nivelul 2 scorul se calculează pentru plăcuțe, șiruri și zone.



Scorul pentru cea mai mare zonă.

Zona roșie = 12 spații, zona neagră = 17 spații.

Rezultat: 5 puncte în plus pentru negru

NIVELUL 1

Înainte de a deconecta plăcuțele și a calcula scorul în funcție de mărimea fiecărei plăcuțe, se calculează punctajul în funcție de șirurile de bile de aceeași culoare conectate între ele. (Bilele aflate în diagonală nu se calculează ca fiind conectate).

Jucătorul care are cea mai mare suprafață de bile de aceeași culoare conectate primește puncte în plus.

NIVELUL 2

Înainte de a deconecta plăcuțele, se calculează scorul în funcție de cea mai mare suprafață și toate șirurile de câte 5 sau mai multe bile de aceeași culoare. Punctajul pentru fiecare șir depinde de lungimea acestuia:

5 bile = 5 puncte,

6 bile = 6 puncte etc.

Punctele în plus, pe care fiecare jucător le poate câștiga din șiruri și zone sunt adăugate la cele pentru celelalte plăcuțe. Jucătorul cu scorul cel mai mare este câștigător!

Scor pentru șiruri

șiruri roșii = $1 \times 7 + 1 \times 5 = 12$ spații

șiruri negre = $3 \times 5 = 15$ spații.

Rezultate: 3 puncte în plus pentru negru.

