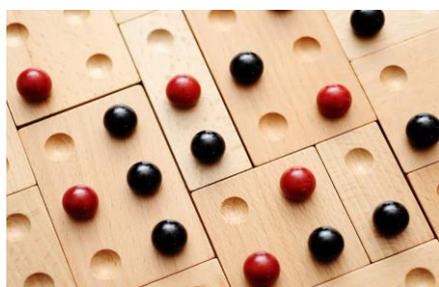


# Astratti PerGioco

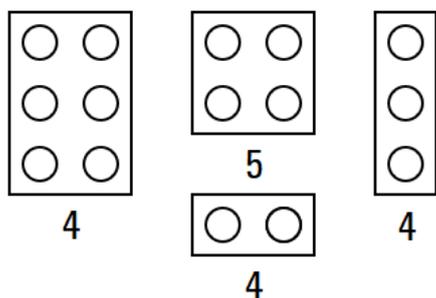


Newsletter #64 | 1° marzo 2024 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

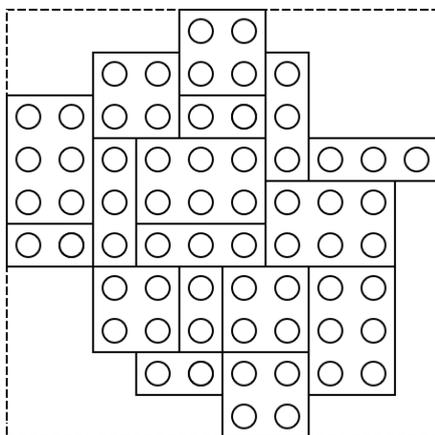
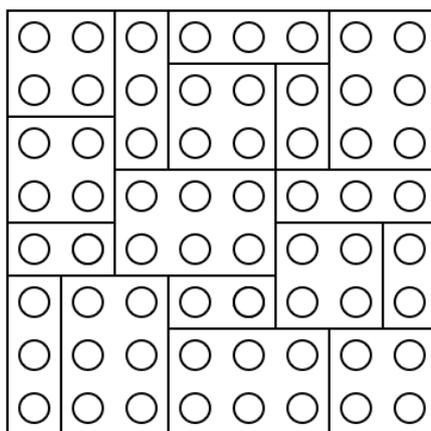
## Kulami



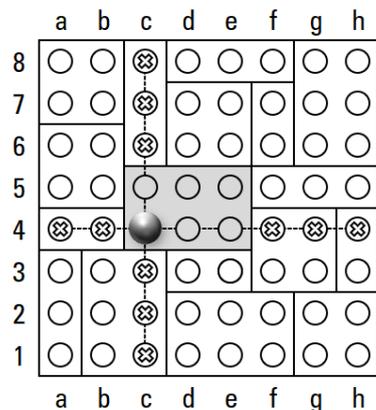
Il gioco è composto da cinquantasei biglie o pedine (ventotto bianche e ventotto nere) e da diciassette tessere rettangolari o quadrate, di quattro tipi diversi, contenenti ciascuna un certo numero di fori (o caselle), su cui posizionare le biglie (vd. figura in basso).



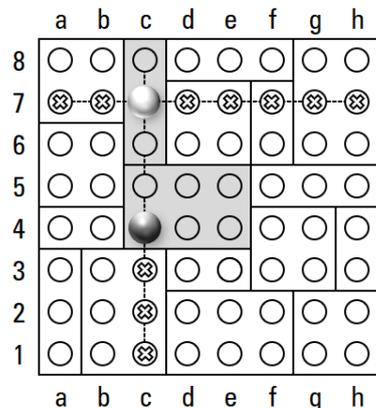
Prima di iniziare a giocare è necessario accostare le tessere in modo da formare un tavoliere, anche irregolare. In ogni caso, però, il tavoliere deve essere composto all'interno di un'area di dimensioni massime di 10x10 caselle. Nelle figure al centro di questa pagina sono riprodotte due fra le tante possibili configurazioni del tavoliere.



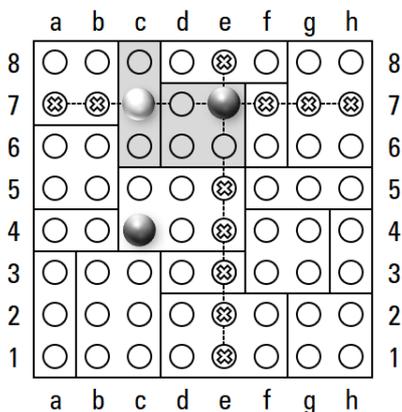
Il giocatore che effettua la prima mossa viene estratto a sorte: al primo turno deve collocare una delle biglie del proprio colore in una qualsiasi casella del tavoliere. A partire dalla mossa successiva il giocatore di turno deve collocare la sua biglia in una qualsiasi casella vuota che si trova lungo la riga o la colonna in cui è stata appena giocata la biglia avversaria, ma non in una casella che si trova nelle tessere sulle quali sono state giocate le ultime due biglie.



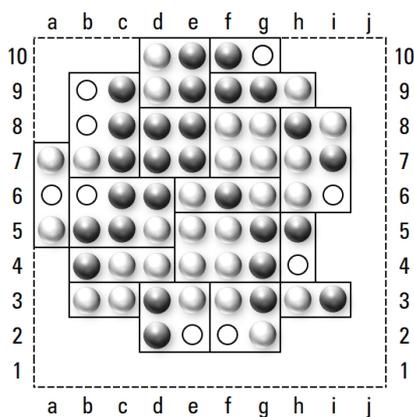
Nell'esempio qui sopra il Nero ha giocato la sua prima biglia in c4; il Bianco potrà ora collocare la sua biglia in una delle caselle indicate da una crocetta lungo la colonna "c" o la riga 4: si noti che sono escluse le caselle che si trovano nella tessera su cui ha appena giocato l'avversario (qui colorata di grigio).



Supponiamo che il Bianco giochi in c7. Il Nero dovrà ora giocare la sua biglia lungo la riga 7 o la colonna "c", ma non sulle tessere colorate di grigio.



Proseguendo nell'esempio, supponiamo che il Nero giochi in e7: il Bianco dovrà ora giocare lungo la riga 7 o la colonna "e", con esclusione delle caselle sulle tessere grigie (vd. figura qui sopra). Il gioco termina quando tutte le biglie a disposizione sono state giocate, oppure quando non ci sono più mosse legali.



Nell'esempio qui sopra il Bianco ha appena giocato in f3: il gioco è così terminato, perché il Nero non ha più mosse legali (non può infatti giocare in f2, perché si trova sulla stessa tessera in cui è stato giocato l'ultimo turno).

Una volta terminato il gioco, si procede al conteggio dei punti. Ciascun giocatore ottiene punti per ogni tessera su cui ha la maggioranza di biglie del suo colore. Le tessere in cui nessun giocatore prevale, non vengono conteggiate. A prescindere dal numero di biglie presenti su di esse, le tessere da 6 caselle valgono 6 punti, quelle da 3 valgono 3 punti, quelle da 4 valgono 4 punti, ed infine quelle da 2 valgono 2 punti. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

Nell'esempio in basso a sinistra il Nero ottiene punti per le seguenti tessere sulle quali ha la maggioranza di biglie: b9-c7 → 6 punti; d8-e7 → 4 punti; f10-g10 → 2 punti; f9-h9 → 3 punti; b6-d5 → 6 punti; h5-h4 → 2 punti; d3-e2 → 4 punti, per un totale di 27 punti. Il Bianco invece ottiene punti per le seguenti tessere: a7-a5 → 3 punti; f8-g7 → 4 punti; h8-i6 → 6 punti; e6-g6 → 3 punti; b4-d4 → 3 punti; e5-g4 → 6 punti; b3-c3 → 2 punti; f3-g2 → 4 punti, per un totale di 31 punti. Le tessere d10-e9 e h3-i3 non contano.

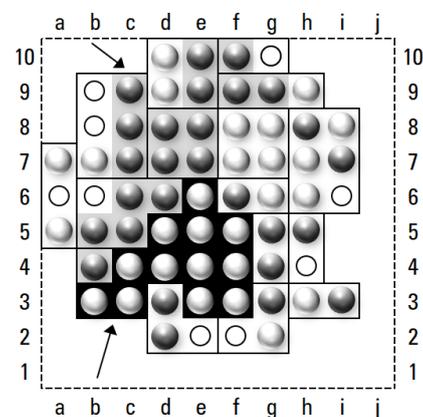


## Varianti

**Variante Avanzata Aree.** Questa variante consente di assegnare, oltre ai punti previsti dal gioco base, anche ulteriori punti sulla base della differenza delle biglie fra le aree ortogonalmente connesse più grandi di ciascun giocatore.

Nell'esempio in alto a destra il Nero ha realizzato un'area ortogonalmente connessa di ben diciassette biglie ed il Bianco di sole dodici biglie: il Nero ottiene pertanto 5 punti aggiuntivi (17-12).

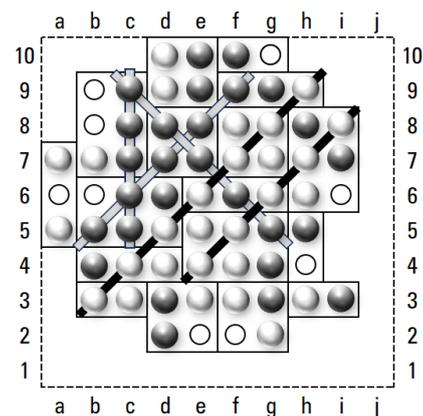
Questa variante può essere giocata anche in abbinamento alla Variante Avanzata Linee.



**Variante Avanzata Linee.** Questa variante consente di assegnare, oltre ai punti previsti dal gioco base, anche ulteriori punti sulla base della differenza fra le somme delle biglie facenti parte di linee ortogonali o diagonali realizzate da ciascun giocatore. Valgono soltanto le linee di almeno cinque biglie; ogni biglia vale un punto.

Nell'esempio in basso il Nero ha realizzato tre linee: c9-c5 (5 punti), b5-f9 (5 punti), c9-g5 (5 punti); il Bianco ha invece realizzato due linee: b3-h9 (7 punti), e4-i8 (5 punti). Il Nero ottiene pertanto 3 punti aggiuntivi (5+5+5-7-5).

Questa variante può essere giocata anche in abbinamento alla Variante Avanzata Aree.



Testi e diagrammi a cura di Marino Carpignano ©. Contatti: [info@pergioco.net](mailto:info@pergioco.net).

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina [www.pergioco.net/kulami.html](http://www.pergioco.net/kulami.html).

Il copyright e tutti i diritti relativi ai giochi (marchio, tavoliere, regole) appartengono ai loro autori ed editori.