

# KULI

Für 2-4 Spieler

## Inhalt des Spiels

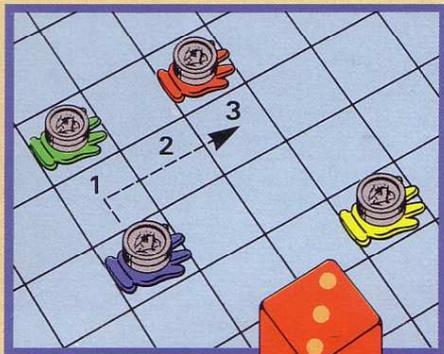
- 1 Spielbrett
- 12 Hände in 4 Farben
- 24 Münzen
- 1 Würfel

## Ziel des Spiels

Als letzter Spieler im Spiel verblieben zu sein, und Münzen von den Mitspielern zu gewinnen.

## Spielregeln

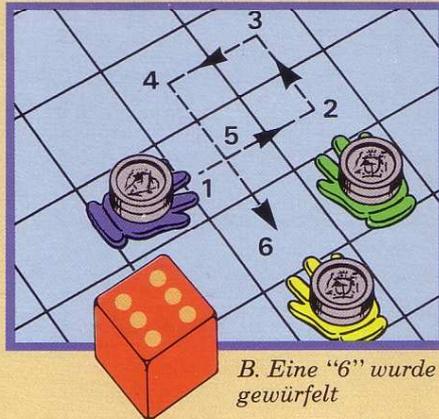
1. Das Spielbrett wird ausgelegt, und jeder Spieler wählt seine Farbe.
2. Die jeweils 3 Hände einer Farbe werden auf die Startfelder derselben Farbe gelegt.
3. Auf jede Hand kommen 2 Münzen, und dann wird festgelegt, wer das Spiel beginnt. (Beim Spiel zu zweit kommen 4 Münzen auf jede Hand).
4. In jedem Durchgang wird der Würfel geworfen. Bei einer **ungeraden** Zahl wird sofort eine Münze von **einer** der 3 eigenen Hände genommen und neben das Spielbrett gelegt. Dann wird **eine** der Hände um so viele Felder gezogen, wie Augen gewürfelt wurden. Bei einer **geraden** Zahl wird eine Hand um die gewürfelte Augenzahl gezogen, ohne daß eine Münze entfernt wird.
5. Es darf horizontal und/oder vertikal in jede Richtung gezogen werden, aber nicht diagonal. In einem Durchgang darf nicht vorwärts und rückwärts gezogen werden, jedoch darf der Zugweg gekreuzt werden,



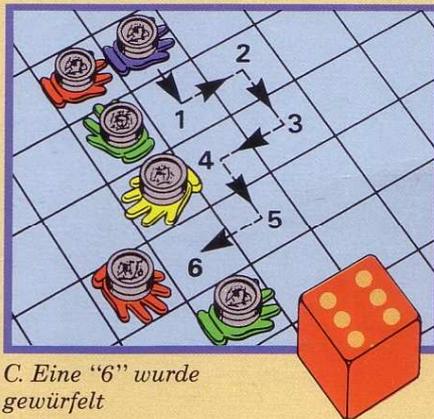
A. Eine "3" wurde gewürfelt

oder die Hand darf schließlich wieder auf dem Ausgangsfeld auskommen.

6. Es darf keine andere Hand übersprungen werden, weder eine eigene noch die eines Mitspielers.



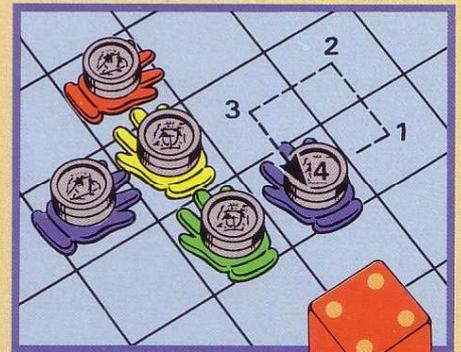
B. Eine "6" wurde gewürfelt



C. Eine "6" wurde gewürfelt

## So werden Münzen gewonnen

1. Wer auf einem Feld landet, das horizontal oder vertikal (**nicht diagonal**) an eine Hand eines Gegenspielers angrenzt, darf eine Münze von dieser Hand wegnehmen und sie auf die eigene Hand dazulegen. Wer auf einem Feld landet, das an 2 oder 3 gegnerische Hände angrenzt, darf von jeder dieser Hände eine Münze nehmen und auf die eigene Hand legen. Im Beispiel A oben darf eine, bei B zwei, bei C drei und bei D eine Münze genommen werden. Es gibt keine Begrenzung



D. Eine "4" wurde gewürfelt

für die Zahl der Münzen, die genommen werden dürfen.

2. Wenn ein Spieler die letzte Münze von einer Hand eines Mitspielers nimmt, dann muß dieser Mitspieler die Hand vom Spielbrett nehmen. Er scheidet aus dem Spiel aus. Ähnlich ist es bei einem ungeraden Wurf, wenn die letzte Münze von der eigenen Hand genommen werden muß. Dann muß diese Hand sofort vom Spielbrett entfernt werden.
3. Ein Spieler darf auch eine Münze von einer eigenen Hand nehmen, wenn er auf einem angrenzenden Feld landet (Strategie!).
4. Die Startfelder können von allen Spielern während des Spiels als normale Felder genutzt werden, und sie sind für den jeweiligen Spieler keine "sicheren" Felder.

## Gewinner des Spiels

Der Spieler, der als letzter noch eine oder mehrere Hände im Spiel hat, während alle Mitspieler ausgeschieden sind, ist der Gewinner des Spiels.