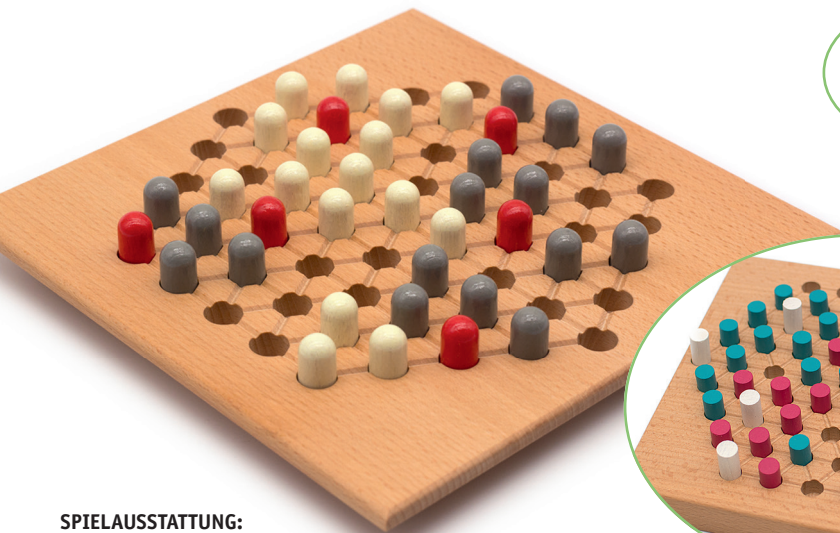
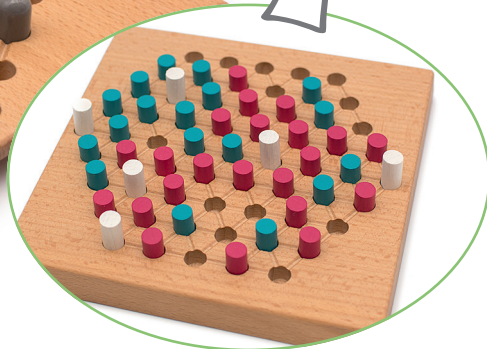


RUKUNI

Autor: Andreas Kuhnekath-Häbler



Auch als
Reisespiel



SPIELAUSSTATTUNG:

- Spielbrett Buche geölt, 20 x 20 cm,
(Reisespiel 14,5 x 14,5 cm)
- Spielsteine Holzstecker (6 Türme und 2 x 25 Stecker)



Gerhards
Spiel und Design

Ohne Turm ist die größte Gruppe nichts...





SPIELVORBEREITUNG

Die 6 Türme werden in 6 Ecken des Spielbretts gesteckt. Jeder Spieler erhält 25 Spielsteine in einer Farbe und legt sie vor sich. Der Name Rukuni kommt übrigens aus der afrikanischen Sprache HAUSA und heißt "Gruppe".

SPIELZIEL

Die Spielsteine der Gruppen werden gezählt und mit direkt angrenzenden Türmen multipliziert. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten.

SO WIRD GESPIELT

Der Startspieler wird ermittelt, es wird abwechselnd gespielt. Bei jedem Zug **muß** der Spieler einen beliebigen Turm in gerader Linie in eine freie Mulde ziehen. Es darf beliebig weit gezogen werden, überspringen ist nicht möglich – weder andere Türme noch andere Spielsteine. Anschließend wird ein Spielstein des Spielers in ein direkt angrenzendes Nachbarfeld des bewegten Turms gesetzt. Danach ist der Mitspieler an der Reihe. Es wird so lange gezogen, bis kein Turm mehr bewegt werden kann, dann wird gezählt.

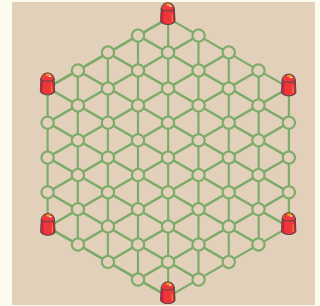


Abb. 1) Startaufstellung

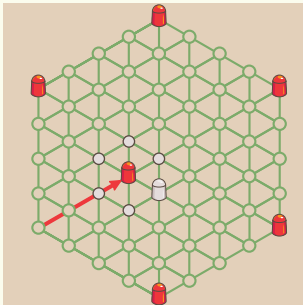


Abb. 2

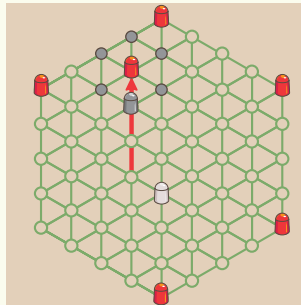


Abb. 3

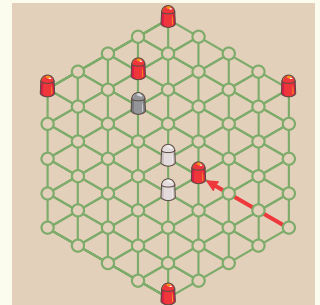


Abb. 4

Beispiel für eine Spieleröffnung:

Abb. 2) 1. Zug:

Spieler Weiß zieht den Turm und setzt den ersten Spielstein.

○ Diese Positionen wären für den neuen Spielstein alternativ möglich gewesen.

Abb. 3) 2. Zug:

Spieler Grau zieht ebenfalls mit diesem Turm und setzt seinen eigenen Spielstein.

● Diese Positionen wären für den neuen Spielstein alternativ möglich gewesen.

Abb. 4) 3. Zug:

Spieler weiß zieht mit einem zweiten Turm und setzt einen weiteren Spielstein.

Was ist eine Gruppe?

Eine Gruppe besteht aus einer beliebigen Anzahl gleichfarbiger Spielsteine, die unmittelbar nebeneinander stehen und nicht durch einen Turm oder einen gegnerischen Spielstein unterbrochen sind.

Wertung

Die Spieler zählen die Spielsteine, die in jeweils einer Gruppe verbunden sind. Diese Anzahl wird mit den direkt angrenzenden Türmen multipliziert. Jede Gruppe wird einzeln gezählt, multipliziert und die Summen addiert. Der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt. Bei Gleichstand der Punkte zählt das größte Gebiet auf dem Spielbrett.

Wertung grau (siehe Abb. 5):

A) 10 Stecker grenzen an Turm 1/2/4/5 = $10 \times 4 = 40$ Punkte

B) 1 Stecker grenzt an Turm 6 = $1 \times 1 = 1$ Punkt

C) 1 Stecker grenzt an Turm 6 = $1 \times 1 = 1$ Punkt

X = kein angrenzender Turm = 0 Punkte

= 42 Punkte

Wertung weiß (siehe Abb. 5):

D) 4 Stecker grenzen an Turm 2/3/4 = $4 \times 3 = 12$ Punkte

E) 10 Stecker grenzen an Turm 1/6 = $10 \times 2 = 20$ Punkte

= 32 Punkte

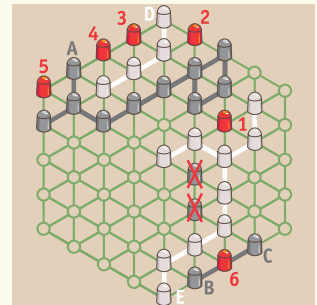


Abb. 5



SET-UP

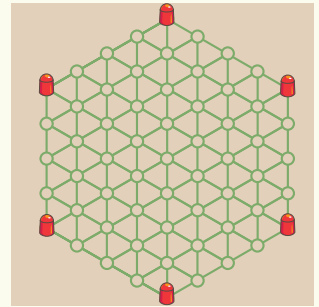
Stick the 6 towers into the hollows at the 6 corners of the playing area. Each player takes 25 playing pieces in one color and puts them in front of him. By the way, in the African language of HAUSA, "rukuni" means "group".

OBJECT OF THE GAME

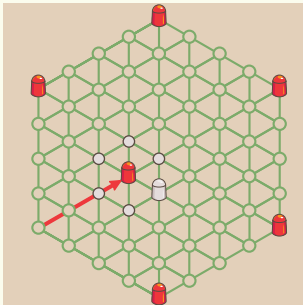
Points are earned by placing playing pieces in groups that are multiplied by the adjacent towers. The player with the most points wins the game.

HOW TO PLAY

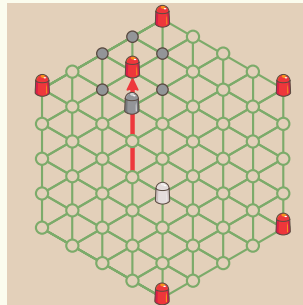
Choose a starting player. Players alternate taking turns. On each turn, the active player **must** move any tower he chooses in a straight line into an unoccupied hollow. He may move as many spaces as he likes. Jumping is not allowed – neither over other towers nor over other playing pieces. After that, the active player places one of his playing pieces in a hollow that is directly adjacent to the tower that he has moved. Then it's the other player's turn. Players keep taking turns until no tower can be moved anymore. Then the scoring takes place.



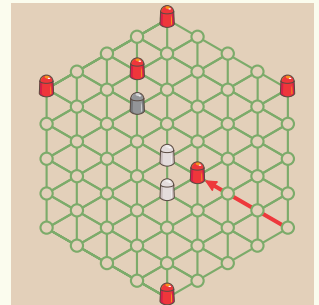
Illus. 1: Starting set-up



Illus. 2



Illus. 3



Illus. 4

Example of opening moves:

Illus. 2) 1st turn:

White moves the tower and places the first playing piece.

○ These positions would have been alternatively possible for the playing piece.

Illus. 3) 2nd turn:

Gray moves the same tower and places one of his own playing pieces.

● These positions would have been alternatively possible for the playing piece.

Illus. 4) 3rd turn:

White moves a different tower and places another playing piece.

What is a Group?

A group consists of any number of playing pieces of the same color that are directly next to one another and are not separated by a tower or an opposing playing piece.

Scoring

Players count the playing pieces that are connected in the individual groups. This number is multiplied by the adjacent towers. Each group is counted, multiplied and added up individually. The player who has accumulated the most points wins. In case of a tie, the player with the largest group on the gameboard wins.

Scoring for Gray (see illus. 5):

a) 10 pegs abutting towers $1/2/4/5 = 10 \times 4 = 40$ points

b) 1 peg abutting tower $6 = 1 \times 1 = 1$ point

c) 1 peg abutting tower $6 = 1 \times 1 = 1$ point

X = no adjacent tower = 0 points

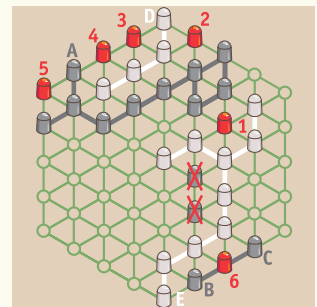
= 42 points

Scoring for White (see illus. 5):

d) 4 pegs abutting towers $2/3/4 = 4 \times 3 = 12$ points

e) 10 pegs abutting towers $1/6 = 10 \times 2 = 20$ points

= 32 points



Illus. 5



PRÉPARATION DU JEU

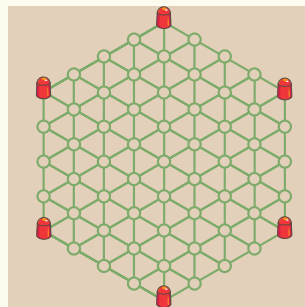
Les 6 tours sont placées aux six sommets de l'hexagone du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit 25 pions d'une couleur et les place devant lui. En haoussa, une langue africaine, Rukuni signifie «groupe».

BUT DU JEU

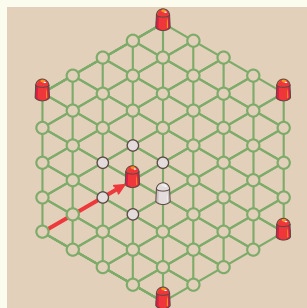
Les pions formant des groupes sont comptés et multipliés par les tours qui les touchent directement. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

COMMENT JOUER ?

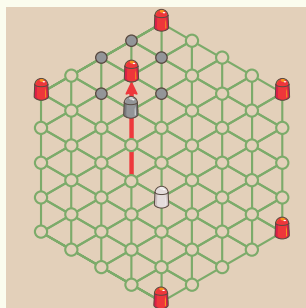
On décide qui commence la partie, puis on joue à tour de rôle. À chaque coup, le joueur dont c'est le tour **doit** déplacer une tour en ligne droite sur une case vide. Il a le droit de s'arrêter où bon lui semble, mais il ne peut jamais passer par-dessus d'autres pions, ni tours ni pions normaux. Ensuite, le joueur doit placer l'un de ses pions dans une des cases jouxtant la tour qu'il vient de poser. Après, c'est à l'autre joueur de jouer. Et on continue ainsi, jusqu'à ce que plus aucune tour ne puisse être déplacée.



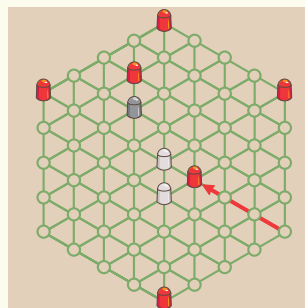
Ill. 1) Agencement de départ



Ill. 2



Ill. 3



Ill. 4

Exemple d'un début de partie :

Ill. 2) 1er coup :

Le joueur blanc déplace la tour puis joue son premier pion.

○ Les sont les alternatives possibles.

Ill. 3) 2e coup :

Le joueur gris choisit de déplacer également cette tour et joue son premier pion.

● Les sont les alternatives possibles.

Ill. 4) 3e coup :

Le joueur blanc déplace une autre tour et joue un autre pion.

Qu'est-ce qu'un groupe ?

Un groupe est une suite de pions d'une même couleur non interrompue par une tour ou un pion adverse.

Décompte des points

Les joueurs comptent les pions qui font partie de leurs différents groupes et multiplient le total obtenu par le nombre de tours que ces groupes touchent directement. On compte ainsi séparément les points de chaque groupe, on multiplie par le nombre de tours et on additionne le tout. Celui qui a le plus de points a gagné. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus grand groupe de pions qui gagne.

Décompte gris (voir ill. 5) :

a) 10 pions jouxtent les tours 1/2/4/5 = $10 \times 4 = 40$ points

b) 1 pion jouxte la tour 6 = $1 \times 1 = 1$ point

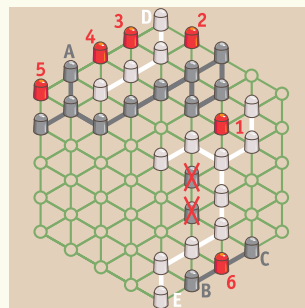
c) 1 pion jouxte la tour 6 = $1 \times 1 = 1$ point

X = aucune tour ne jouxte le pion = 0 point
= 42 points

Décompte blanc (voir ill. 5) :

d) 4 pions jouxtent les tours 2/3/4 = $4 \times 3 = 12$ points

e) 10 pions jouxtent les tours 1/6 = $10 \times 2 = 20$ points
= 32 points



Ill. 5



RUKUNI

Author: Andreas Kuhnekath-Häbler

Game Materials:

- Gameboard made of solid beechwood, treated with protective oils, 20 x 20 cm (Travelling game 14.5 x 14.5 cm)
- Game pieces are wooden pegs (6 towers and 2 x 25 playing pieces)

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"



RUKUNI

Auteur : Andreas Kuhnekath-Häbler

Matériel de jeu :

- Un plateau de jeu en hêtre massif, huilé, 20 x 20 cm (Jeu de voyage 14,5 x 14,5 cm)
- Les pions sont des chevilles en bois (6 tours et 2 x 25 chevilles)

Traduction française: Patricia Kerres

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleinteile können verschluckt werden! / **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard! / **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement!



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.

D-56235 Ransbach-Baumbach

info@spielewerkstatt.eu

www.spielewerkstatt.eu