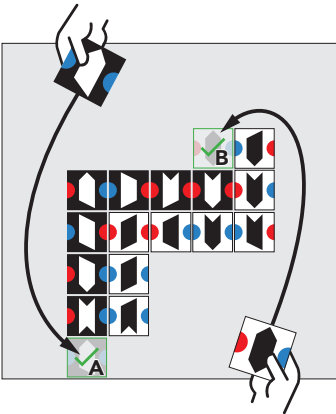


## SPIELENDE UND SIEGER

Ein Spieler beendet das Spiel und gewinnt sofort, wenn es ihm gelingt, eine der zwei Siegbedingungen zu erfüllen:

- A** eine Karte direkt an oder über die Tischkante des Gegners hinaus anzulegen oder
- B** eine Karte hinter eine gegnerische Karte anzulegen.

.....  
**Beispiel eines Spielverlaufs:** Der Spieler mit den schwarzen Karten kann gewinnen, indem er eine seiner Karten an die Tischkante des Spielers mit den weißen Karten legt (**A**). Der Spieler mit den weißen Karten, indem er eine Karte hinter die schwarze Karte rechts oben platziert (**B**). Der schnellere Spieler gewinnt.



**Unentschieden:** Das Spiel endet sofort unentschieden, wenn entweder:

- beide Spieler je eine Karte an die beiden seitlichen Tischkanten (links und rechts) angelegt haben oder
- beide Spieler nicht mehr anlegen können.

## VARIANTEN

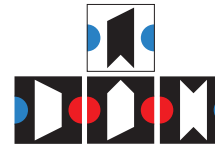
**Best of Three:** Es werden maximal 3 Partien gespielt. Wer zuerst zwei Partien gewinnt, ist der Sieger.



Das Video zur Anleitung findest du hier.

**Handicap:** Sind beide Spieler unterschiedlich stark, empfehlen wir das Spiel mit einem Start-Handicap für den stärkeren Spieler zu spielen. Seiner Karte liegen drei gegenüber (siehe Abbildung). Die restlichen Regeln bleiben bestehen. Selbstverständlich kann diese Variante mit „Best of Three“ kombiniert werden.

## Handicap-Startaufstellung:



Der Spieler mit den weißen Karten, spielt mit einem Handicap.

**Autor:** Andreas Schleicher

**Grafik Design:** Andreas Schleicher/Game Factory

**Unter Lizenz von:** © Dionysos Games GbR

© 2019 Game Factory

© Dionysos Games GbR

Andreas Schleicher

Friedrichstr. 9

DE-55411 Bingen am Rhein

[www.dionysosgames.de](http://www.dionysosgames.de)

## Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstraße 2

D-90402 Nürnberg

[www.gamefactory-spiele.com](http://www.gamefactory-spiele.com)



7+



ukuma\* – Spielanleitung

\*bedeutet auf Zulu Form und Ausrichtung

## INHALT

72 quadratische Karten  
(je 36 in Schwarz und Weiß)



## ZIEL DES SPIELS

„ukuma“ ist ein schnelles Simultan-Legespiel für zwei Spieler. Ziel ist es, durch Anlegen der eigenen Karten „hinter“ eine Karte des Gegners zu gelangen oder die gegnerische Tischkante zu erreichen.

## VORBEREITUNG

Beide Spieler nehmen ihren Kartensatz, mischen ihn gut durch und legen ihn als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab. Der Spieler mit den weißen Karten nimmt die oberste Karte seines Stapels und legt sie offen in die Tischmitte. Der Spieler mit den schwarzen Karten sucht aus sei-

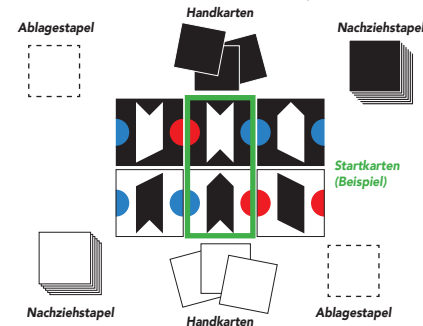
nem Stapel nun eine Karte mit der passenden Form aus (Schräge zu passender Schräge, Spitze zu Einbuchtung und umgekehrt).

Anschließend mischt er seinen Stapel nochmals durch. **Ohne sich die Vorderseiten anzusehen**, nehmen dann beide Spieler die obersten **drei** Karten ihres Stapels auf die Hand.

## SPIELABLAUF

Auf ein vorher vereinbartes Signal (z.B. „ukuma!“) drehen die beiden Spieler ihre Handkarten um und das Spiel beginnt. Beide Spieler spielen **gleichzeitig** und versuchen den Legeregeln entsprechend ihre Karten so schnell wie möglich anzulegen. Die Spieler dürfen immer nur Karten aus ihrer Hand spielen. Hat ein Spieler alle drei Karten abgelegt, zieht er sofort drei neue Karten auf die Hand. Kann oder will er keine Handkarte mehr anlegen, wirft er

die übrigen Karten **offen** auf seinen Ablagestapel ab und zieht drei Karten nach. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, dreht er den Ablagestapel um und nutzt ihn als neuen Nachziehstapel.



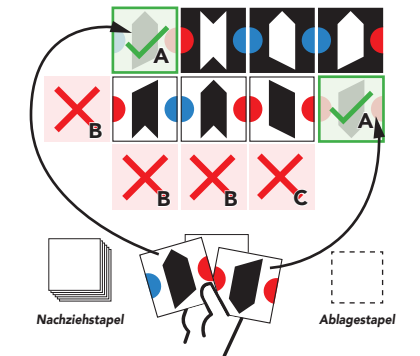
## KARTEN ANLEGEN

Ein Spieler darf eine Karte an einen freien Platz neben eine bereits ausliegende Karte anlegen. Dazu müssen sich die farbigen Halbkreise zu ganzen Kreisen derselben Farbe ergänzen. Die nachfolgenden drei Legeregeln müssen **alle** erfüllt sein:

- 1 Die Karte grenzt mit einer Seite mindestens an eine eigene Karte an.
- 2 Die Karte passt in Form und Farbe an die benachbarte(n) Karte(n).
- 3 Die Karte grenzt Seite an Seite oder diagonal an mindestens eine gegnerische Karte an.

**Ist auch nur eine der drei Legeregeln nicht erfüllt, darf der Spieler die Karte nicht anlegen.**

## Beispiele für Anlegemöglichkeiten des Spielers mit den weißen Karten:



## Erläuterungen:

- A)** Anlegemöglichkeit des Spielers, da **alle** Regeln erfüllt sind.  
**Es gibt immer nur max. 2 Möglichkeiten.**
- B)** Keine Anlegemöglichkeit: Zwar wären Regel 1 und 2 erfüllt, nicht jedoch Regel 3, da die Karte nicht an eine gegnerische Karte angrenzen würde.
- C)** Keine Anlegemöglichkeit, da Regel 2 und 3 nicht erfüllt sind.

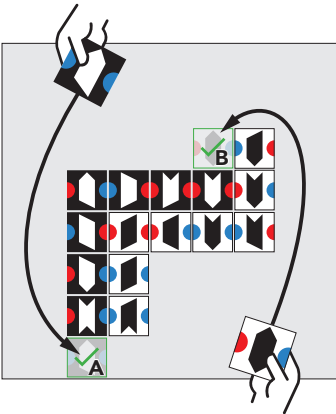
**Hinweis:** Blitzschnell zu erkennen, ob man überhaupt Handkarten anlegen darf, kann wertvolle Sekunden bringen. Bevor ein Spieler zu lange überlegt, ist es besser die Handkarten abzuwerfen und drei neue Karten nachzuziehen.

## END OF THE GAME AND WINNER

A player ends the game and wins immediately if they manage to place a card:

- A** directly at or over the opponent's edge of the table, or
- B** "behind" an opponent's card.

**Example:** To win, the player with the black cards needs to place one of their cards at the edge of the table of the player with the white cards (**A**). The player with the white cards needs to place a card behind the black card at the top right (**B**). The faster player will win.



**Tie:** The game ends immediately with a tie if:

- both players place a card at the opposite edge of the table (left and right), or
- neither player can place any more cards.

## PLAY VARIATIONS

**Best of Three:** A maximum of three games are played. The first player to win two games is the winner.

**Handicap:** If both players have different strengths, we recommend playing the game with a start handicap for the better player. One of their cards can be placed across from three of the opponent's cards (see illustration). All of the other rules apply otherwise. This game variant can also be combined with the "Best of Three" option.

**Handicap start setup:**



*The player with the white cards will play with a handicap.*

**Author:** Andreas Schleicher

**Graphic design:** Andreas Schleicher/Game Factory

**Translation:** Birgit Irgang

**Under license from:** © Dionysos Games GbR

© 2019 Game Factory

© Dionysos Games GbR

Andreas Schleicher

Friedrichstr. 9

DE-55411 Bingen am Rhein

[www.dionysosgames.de](http://www.dionysosgames.de)

**Exclusive Distribution:**

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstraße 2

D-90402 Nürnberg

[www.gamefactory-spiele.com](http://www.gamefactory-spiele.com)



7+



**ukuma\* – rules of play**

\*means form and alignment in Zulu

## CONTENTS

72 square cards  
(36 black and 36 white)



## AIM OF THE GAME

“ukuma” is a fast-paced simultaneous card placement game for two players. The aim is to either place a card “behind” one of your opponent’s cards or to reach the other side of the table.

## SETTING UP THE GAME

Both players take their cards, shuffle them well, and place them face-down in front of them as a draw pile. The player with the white cards takes the top card from their pile and places it face-up in the middle of the table. The player with the black cards now selects an appropriate card from their pile (slant to slant, point to notch, and vice

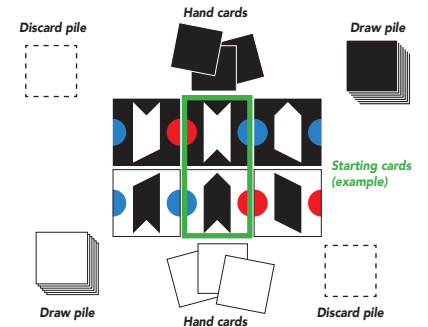
versa). Then they shuffle their pile again. **Without looking at them**, both players take the top **three** cards from their draw pile.

## HOW TO PLAY

At the agreed signal (e.g. “ukuma!”), the two players turn over the cards they’re holding and the game begins. Both players play **at the same time** and try to place cards as quickly as possible according to the card placement rules. They can only play one card at a time, from their hand.

Once a player has placed all three cards, they immediately pick up three more from their draw pile. If they cannot or do not want to place any more cards, they should discard the cards remaining in their hand **face-up** in the discard pile and draw three more.

Once the draw pile has been used up, the discard pile should be turned over and used as the new draw pile.



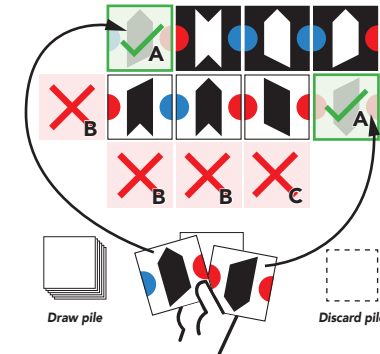
## PLACING CARDS

Cards can be placed in any of the vacant spaces next to cards that have already been placed. The colored semicircles must join to form whole circles of the same color. **All** three of the following conditions must be met:

- 1 The card borders on at least one card belonging to the same player.
- 2 The shapes and colors match with the adjacent card(s).
- 3 The card borders on or is diagonally across from at least one card belonging to the opponent.

**If any of these three conditions are not met, the card cannot be placed.**

**Possible options for the player with the white cards:**



## Explanations:

- A)** Player can place card as **all** conditions are met. **There are always only a maximum of two possibilities.**
- B)** Player cannot place card: although conditions **1** and **2** are met, condition **3** is not as the card would not border on an opponent’s card.
- C)** Player cannot place card: conditions **2** and **3** are not met.

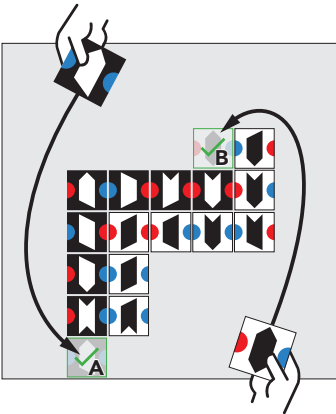
**Note:** It can take valuable seconds to determine whether you can place the cards you have in your hand. Rather than thinking for too long, it’s better to simply discard these and to draw three new ones.

## FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Un joueur termine la partie et gagne immédiatement s'il réussit à remplir l'une des deux conditions de victoire:

- A** poser une carte directement à côté ou par-dessus du bord de la table de l'adversaire, ou
- B** poser une carte derrière la carte de l'adversaire.

.....  
**Exemple d'un déroulement de jeu:** Le joueur avec les cartes noires peut gagner en posant une de ses cartes sur le bord de la table du joueur avec les cartes blanches (**A**). Le joueur avec les cartes blanches peut gagner en posant une carte derrière la carte noire en haut à droite (**B**). Le joueur le plus rapide gagne.



**Egalité:** la partie se termine immédiatement sans vainqueur si:

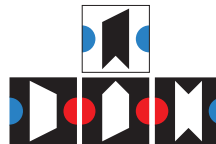
- les deux joueurs ont posé une carte de chaque côté de la table (gauche et droite), ou
- si les deux joueurs ne peuvent plus poser de carte.

## VARIANTES

**Best of Three:** on joue 3 parties au maximum. Le premier joueur à remporter deux parties est le vainqueur.

**Handicap:** si les deux joueurs sont de niveaux différents, nous recommandons de jouer le jeu avec un handicap de départ pour le joueur le plus fort. Sa carte de départ fait face à trois cartes (voir illustration). Les autres règles restent en vigueur. Bien entendu, cette variante peut être combinée avec celle du «Best of Three».

**Situation de départ avec handicap:**



Le joueur avec les cartes blanches joue avec un handicap.

**Auteur:** Andreas Schleicher  
**Graphisme:** Andreas Schleicher/Game Factory  
**Traduction:** Anya Chenux-Repond  
**Sous licence de:** © Dionysos Games GbR  
© 2019 Game Factory

© Dionysos Games GbR  
Andreas Schleicher  
Friedrichstr. 9  
DE-55411 Bingen am Rhein  
[www.dionysosgames.de](http://www.dionysosgames.de)

**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstraße 2  
D-90402 Nürnberg  
[www.gamefactory-spiele.com](http://www.gamefactory-spiele.com)



7+



ukuma\* – Règle du jeu

\*signifie forme et orientation en zoulou

## CONTENU

72 cartes carrées  
(36 noires et 36 blanches)



## BUT DU JEU

«ukuma» est un jeu de pose rapide et simultané pour deux joueurs. Chaque joueur tente de poser ses propres cartes et de se retrouver «derrière» une carte de l'adversaire ou d'atteindre le bord de la table de l'adversaire.

## PRÉPARATION

Les deux joueurs prennent leur set de cartes, le mélangent bien et le placent devant eux comme pile de pioche, face cachée. Le joueur avec les cartes blanches prend la première carte de son paquet et la place face visible au milieu de la table. Le joueur avec les cartes noires choisit

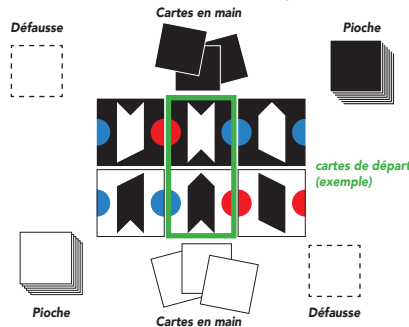
maintenant une carte avec la forme appropriée dans sa pile (coté ou biais avec côté ou biais correspondant, pointe avec encoche correspondante et vice versa).

Puis il mélange à nouveau sa pile. **Sans les regarder**, les deux joueurs prennent maintenant les **trois** premières cartes de leur pile dans leur main.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Sur un signal préalablement convenu (par exemple «ukuma!»), les deux joueurs retournent leurs cartes en main et le jeu commence. Les deux joueurs jouent **en même temps** et essaient de poser leurs cartes aussi vite que possible selon les règles de pose. Les joueurs ne peuvent jouer que les cartes de leur main. Une fois qu'un joueur a posé ses trois cartes, il tire immédiatement trois nouvelles cartes de sa pioche et les prend en main. S'il ne peut ou ne veut plus

jouer de cartes en main, il jette les cartes restantes **face visible** sur sa défausse et tire trois nouvelles cartes. Si sa pioche est épuisée, il retourne la pile de défausse et l'utilise comme nouvelle pioche.



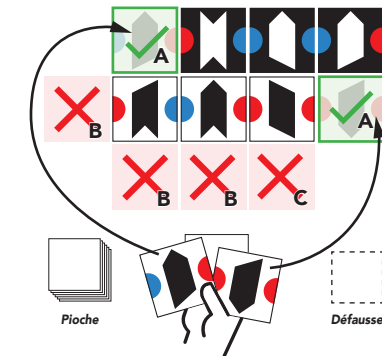
## POSER DES CARTES

Un joueur peut placer une carte dans un espace vide à côté d'une carte déjà posée. Les demi-cercles colorés doivent se compléter pour former des cercles entiers de la même couleur. Les trois règles de pose suivantes doivent **toutes** être respectées:

- 1 La carte posée est adjacente avec au moins une propre carte.
- 2 La forme et la couleur de la carte correspondent à celles de la carte voisine / des cartes voisines.
- 3 La carte est adjacente ou en diagonale avec au moins une carte de l'adversaire.

**Même si une seule de ces trois règles de pose n'est pas respectée, le joueur ne peut pas poser la carte.**

## Exemples de possibilités de pose pour le joueur avec les cartes blanches:



## Explications:

- A)** Possibilité de pose du joueur car **toutes** les règles sont respectées.  
**Il y a toujours 2 possibilités au maximum.**
- B)** Pas de possibilité de pose: les règles **1** et **2** sont respectées mais pas la règle **3** car la carte n'est pas adjacente à une carte de l'adversaire.
- C)** Pas de possibilité de pose car les règles **2** et **3** ne sont pas respectées.

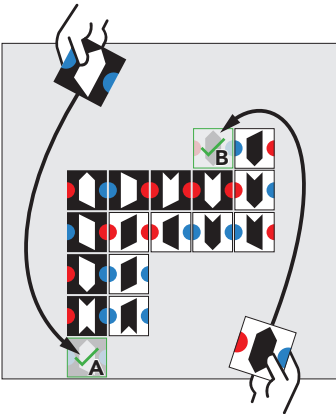
**Remarque:** cela peut prendre quelques secondes pour reconnaître en un clin d'œil si vous avez le droit de poser des cartes. Avant qu'un joueur ne réfléchisse trop longtemps, il vaut parfois mieux jeter les cartes et en tirer trois nouvelles.

## FINE DEL GIOCO E VINCITORE

Un giocatore ferma il gioco e vince se riesce a raggiungere una delle seguenti condizioni indispensabili per la vittoria:

- A** posizionare una carta vicino oppure sopra alla sponda del tavolo dalla parte dell'avversario oppure
- B** posizionare una carta dietro una delle carte dell'avversario.

.....  
**Esempio di gioco:** il giocatore con le carte nere può vincere mettendo una delle sue carte sulla sponda del tavolo dalla parte del giocatore con le carte bianche (**A**). Il giocatore con le carte bianche può vincere mettendo una carta dietro alla carta nera in alto a destra (**B**). Vince il giocatore più veloce.



**Pareggio:** il gioco finisce con un pareggio se

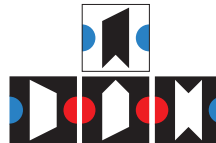
- entrambi i giocatori hanno posizionato una carta ciascuno sulle sponde laterali del tavolo (destra e sinistra) oppure
- nessuno dei due giocatori può posizionare altre carte.

## VARIANTI DI GIOCO

**Best of Three:** si giocano un massimo di tre partite. Il primo che vince due partite è il vincitore.

**Handicap:** se uno dei giocatori è molto più forte dell'altro è consigliabile giocare con un handicap iniziale per il giocatore più forte. Di fronte alla sua carta iniziale ne vengono posizionate tre (si veda l'illustrazione). Le altre regole rimangono invariate. Questa variante può naturalmente essere combinata con "Best of Three".

**Handicap iniziale:**



*Il giocatore con le carte bianche gioca con un handicap.*

**Autore:** Andreas Schleicher

**Design grafico:** Andreas Schleicher/Game Factory

**Traduzione:** Birgit Irgang

**Sotto licenza di:** © Dionysos Games GbR

© 2019 Game Factory

© Dionysos Games GbR

Andreas Schleicher

Friedrichstr. 9

DE-55411 Bingen am Rhein

[www.dionysosgames.de](http://www.dionysosgames.de)

**Exclusive Distribution:**

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstraße 2

D-90402 Nürnberg

[www.gamefactory-spiele.com](http://www.gamefactory-spiele.com)



7+



**ukuma\* – Istruzioni di gioco**

\*in lingua zulu significa forma e organizzazione

## CONTENUTO

72 carte quadrate  
(36 nere e 36 bianche)



## OBIETTIVO DEL GIOCO

“ukuma” è un gioco di posizionamento per due giocatori; si gioca simultaneamente ed è importante essere veloci. L’obiettivo del gioco è posizionare le proprie carte in modo da arrivare “dietro” una carta avversaria o raggiungere la sponda del tavolo dalla parte dell’avversario.

## PREPARAZIONE

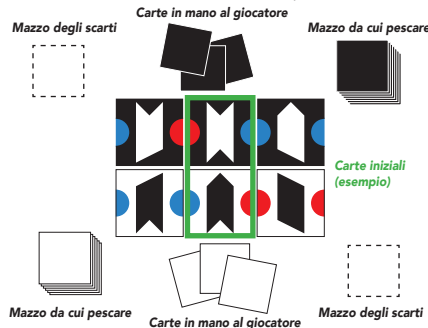
Ogni giocatore prende le proprie carte, le mischia accuratamente e mette il mazzo davanti a sé. Il giocatore che ha le carte bianche prende la prima carta del suo mazzo e la mette scoperta al centro del tavolo. Adesso il giocatore con le carte nere cerca nel

suo mazzo una carta con la forma complementare (un lato obliquo per il lato obliquo nella stessa direzione, una punta per la relativa incavatura e viceversa). Poi mischia di nuovo il suo mazzo. I due giocatori pescano le prime tre carte del proprio mazzo **senza guardare il lato delle carte che riporta i simboli.**

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Quando si dà il segnale convenuto (ad esempio “ukuma!”) i due giocatori girano le proprie tre carte e il gioco inizia. I giocatori agiscono contemporaneamente e, seguendo le regole per il posizionamento, cercano di collocare le proprie carte il più velocemente possibile. I giocatori possono usare solo le carte che hanno in mano. Quando un giocatore ha posizionato tutte e tre le carte ne pesca subito altre tre. Se non può o non vuole posizionare delle carte, quelle che gli rimangono le

getta **scoperte** sul suo mazzo degli scarti e pesca tre nuove carte. Quando il mazzo delle nuove carte finisce, il giocatore gira il mazzo degli scarti e lo utilizza come nuovo mazzo da cui pescare.



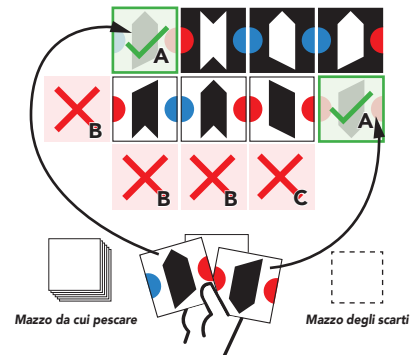
## POSIZIONARE LE CARTE

Un giocatore può posizionare una carta in un posto vuoto vicino a un'altra carta. Deve farlo in modo che i semicerchi colorati combacino a creare un cerchio dello stesso colore. Le tre regole seguenti devono essere rispettate:

- 1 La carta è posizionata in modo che almeno un lato tocchi il lato di una delle altre carte dello stesso giocatore.
- 2 La carta si abbinava per colore e forma alla/e carta/e vicina/e.
- 3 La carta è posizionata in modo da confinare su un lato o diagonalmente con almeno una carta avversaria.

**Se anche solo una delle tre regole non viene rispettata, il giocatore non può mettere la carta in quella posizione.**

**Esempi di possibilità di posizionamento per il giocatore con le carte bianche:**



## Spiegazione:

- A)** Posizionamento possibile: **tutte** le regole sono rispettate.  
**Ci sono sempre al massimo solo 2 possibilità.**
- B)** Posizionamento non possibile: sebbene le regole 1 e 2 siano rispettate, non lo è la regola 3 poiché la carta non sarebbe vicina a una carta avversaria.
- C)** Posizionamento non possibile: le regole 2 e 3 non vengono rispettate.

**Attenzione:** riconoscere velocemente se si possono posizionare delle carte può costare secondi preziosi. Anziché riflettere troppo a lungo è meglio scartare le carte e pescarne tre nuove.