

GÜNTER CORNETT

Kahuna

SPIELREGEL



Kahuna

Ein magisches Taktikspiel um die Vorherrschaft in der Südsee
für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee

Zwei Priester, Anhänger der pazifischen Kahuna-Magie, wollen herausfinden, wer der Mächtigere von beiden ist. Zu diesem Zweck versuchen sie, möglichst viele der zwölf Inseln ihrem Einfluß zu unterwerfen. Beide Spieler schaffen Verbindungen zwischen den Südsee-Atollen. Wer auf einem Eiland die meisten Verbindungen besitzt, darf diese Insel als Zeichen seiner Macht mit einem eigenen Kahuna-Stein markieren.

Spielziel

Gespielt werden drei Wertungsrunden. Wer bei einer Wertung jeweils mehr Inseln durch eigene Kahuna-Steine besetzt hält, erhält Punkte. Und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt die Vorherrschaft über das Inselreich.

Spielmaterial

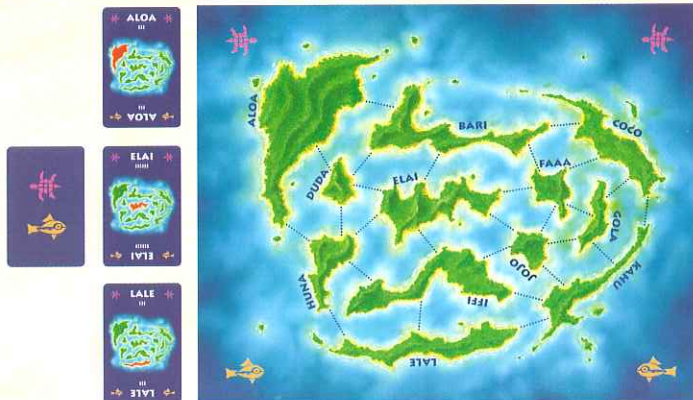
1 Spielplan mit 12 Inseln, die durch gepunktete Linien untereinander verbunden sind
50 Kahuna-Stäbe, je 25 in schwarz und weiß
20 Kahuna-Steine, je 10 in schwarz und weiß
24 Spielkarten, je Insel 2

Spielvorbereitung

- Der Spielplan liegt zwischen den beiden Spielern.
- Jeder Spieler erhält die 25 Stäbe und zehn

Steine einer Farbe, die er vor sich ablegt.

- Ein Spieler mischt alle Inselkarten und teilt an jeden verdeckt drei Karten aus, die die Spieler auf die Hand nehmen. Zur besseren Übersicht sollte man die Karten so herum halten, daß sie genauso ausgerichtet sind wie der Spielplan (die Symbole Schildkröte und Fisch auf Plan und Karten helfen bei der Orientierung).
- Drei weitere Karten werden offen neben den Plan gelegt.
- Die restlichen Inselkarten kommen als Stapel verdeckt daneben.
- Ein Startspieler wird ausgelost. Danach sind die Spieler abwechselnd am Zug.



Spielverlauf

Grundsätzlich gilt: Wer am Zug ist, spielt beliebig viele oder keine seiner Inselkarten aus. Danach zieht er **eine** Karte nach. Mehr als fünf Karten darf ein Spieler jedoch **nicht** auf der Hand halten.

1 Das Ausspielen der Inselkarten

- Wer eine Karte ausspielt, legt ausgehend von der auf der Karte genannten, rot markierten Insel einen Kahuna-Stab zu einer Nachbarinsel - auf eine **freie** Verbindungslinie.
- Wer mehrere Inselkarten ausspielt, führt jede Karte nacheinander aus.
(Ausnahme: Entfernen von Kahuna-Stäben)
- Wer möchte, kann auf das Ausspielen einer Inselkarte verzichten.
- Alle ausgespielten Karten werden auf einem Ablagestapel gesammelt.
- Wer keine Inselkarte sinnvoll spielen kann, darf eine oder mehrere Karten verdeckt unter den Ablagestapel legen.

2 Einfluß auf Inseln: Kahuna-Steine setzen

- Wer von einer Insel **mehr als die Hälfte** der Verbindungslinien mit Kahuna-Stäben belegt hat, hat sie seinem Einfluß unterworfen. Er legt auf diese Insel einen seiner Kahuna-Steine.
Anmerkung: Auf den Karten geben die Anzahl der Striche unter den Inselnamen an, wie viele Verbindungslinien (3, 4, 5 oder 6) von der jeweiligen Insel ausgehen.
- Liegen an dieser Insel noch Kahuna-Stäbe des Mitspielers aus, werden diese jetzt entfernt und an ihren Besitzer zurückgegeben. Dadurch können Mehrheiten auf Nachbarinseln verloren gehen, so daß nun dort Kahuna-Steine wieder entfernt werden müssen.

3 Entfernen von Kahuna-Stäben

- Mit **zwei** zur gleichen Zeit ausgespielten Inselkarten kann man ebenfalls einen Kahuna-Stab des Mitspielers entfernen.
- Auf den beiden Karten müssen allerdings die durch den Stab verbundenen Inseln genannt sein.
Beispiel: Die Verbindung zwischen HUNA und ELAI kann durch eines der drei folgenden Kartenpaare aufgelöst werden: „HUNA - ELAI“, „HUNA - HUNA“ oder „ELAI - ELAI“.
- Wenn der Spieler jetzt noch durch Spielen einer weiteren passenden Inselkarte (im Beispiel HUNA oder ELAI) die gerade abgebaute Verbindungslinie mit einem eigenen Kahuna-Stab erneut belegen kann, kann das weitreichende Folgen haben (siehe hierzu auch das ausführliche Beispiel auf Seite 5 dieser Regel).

4 Das Nachziehen von Inselkarten

- Zum Abschluß seines Spielzuges zieht man **eine** Karte nach. Egal ob man keine, eine oder mehrere Karten gespielt hat, immer darf nur eine Karte nachgezogen werden.
- Entweder nimmt man eine der drei offen liegenden Karten und ersetzt diese sofort wieder vom verdeckten Stapel. Oder man zieht die oberste Inselkarte vom verdeckt liegenden Stapel.
- Ein Spieler darf auf das Nachziehen einer Karte verzichten, sofern der Mitspieler nicht unmittelbar zuvor verzichtet hat.
- Wer bereits **fünf** Karten auf der Hand hält, darf nicht weiter nachziehen.
- Mit dem Nachziehen endet der Spielzug.

Zwischenwertungen

- Es gibt zwei Zwischenwertungen. Wenn der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht ist und auch die letzte der drei offen liegenden Inselkarten gezogen wurde, wird das Spiel kurz unterbrochen.
- Die Spieler zählen die Inseln, die sie mit ihren Kahuna-Steinen markiert haben.
- Bei gleicher Anzahl bekommt keiner einen Punkt.
- Bei der **ersten** Zwischenwertung bekommt der Spieler, der mehr Kahuna-Steine auf dem Plan hat, **1 Punkt**.
- Bei der **zweiten** Zwischenwertung bekommt der Spieler, der mehr Kahuna-Steine auf dem Plan hat, **2 Punkte**.
- Die Punktzahl muß man sich merken oder auf einem Blatt notieren.
- Anschließend werden die Inselkarten des Ablagestapels gemischt und drei wieder offen ausgelegt. Die Spieler behalten ihre Karten auf der Hand.
- Das Spiel setzt der Spieler fort, der regulär am Zug ist.

Letzte Wertung und Spielende

Wenn der Kartenstapel ein drittes Mal aufgebraucht ist und die letzte der drei offenen Inselkarten genommen wurde, ist jeder der beiden Spieler noch einmal am Zug. Er kann jetzt ein letztes Mal Karten spielen. Danach kommt es zur **dritten** Wertung.

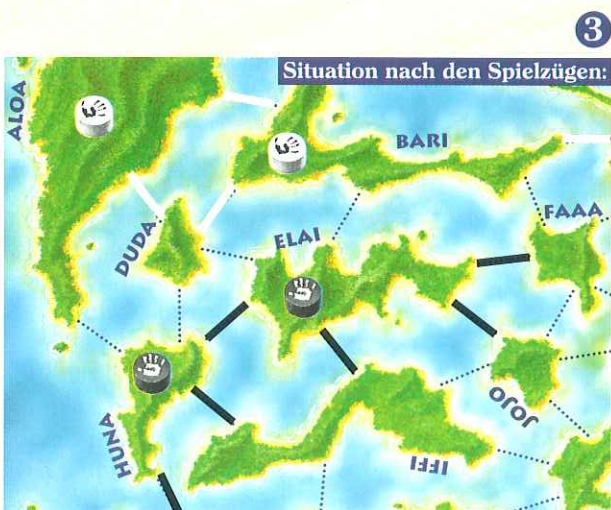
- Erneut zählen beide Spieler ihre Kahuna-Steine auf dem Plan. Die Differenz beider Werte erhält der Spieler mit den meisten Steinen als Punkte.
- **Wer aus den beiden Zwischenwertungen und der Endwertung in der Summe das höchste Ergebnis aufweist, gewinnt das Spiel.** Bei Gleichstand gewinnt, wer bei der dritten Wertung die meisten Punkte erzielen konnte. Sollten beide Spieler nach drei Wertungen null Punkte haben, gewinnt, wer dann die meisten Stäbe auf dem Plan hat.

Vorzeitiges Spielende

Das Spiel endet vorzeitig, wenn ein Spieler in der zweiten oder dritten Runde keine Kahuna-Stäbe mehr auf dem Spielplan hat. Dann gewinnt der andere Spieler.



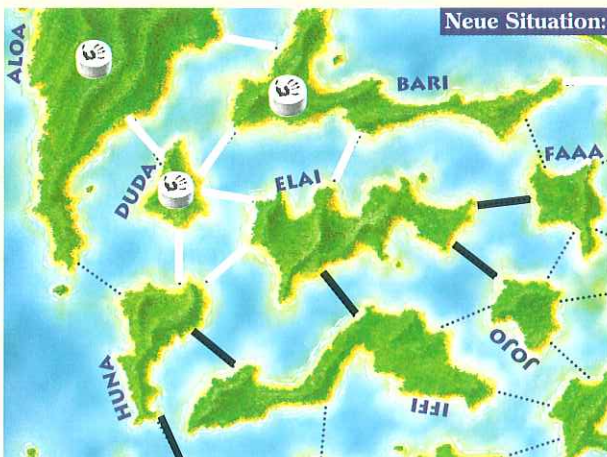
Ausführliches Beispiel, das anschaulich zeigt, wie sich innerhalb von zwei Spielzügen die Mehrheitsverhältnisse auf den Inseln verändern können: **1**



Spielzug von Weiß:

1) Spieler Weiß setzt einen Stab zwischen BARI und DUDA, erreicht die Mehrheit auf BARI und belegt die Insel mit seinem Kahuna-Stein. Er entfernt den schwarzen Stab zwischen BARI und ALOA. Dadurch verliert Schwarz die Mehrheit auf ALOA und muß seinen Kahuna-Stein dort entfernen.

2) Als Nächstes setzt Weiß einen Stab zwischen ALOA und BARI. Dadurch hat er nun die Mehrheit auf ALOA und setzt dort einen Kahuna-Stein. Er entfernt nun den schwarzen Stab zwischen ALOA und HUNA, wodurch Schwarz auch auf HUNA die Mehrheit verliert und seinen Kahuna-Stein zurücknehmen muß.



Spielzug von Schwarz:

1) Schwarz spielt zwei Karten HUNA und darf dadurch den weißen Stab zwischen HUNA und ELAI entfernen.

2) Dann spielt Schwarz eine Karte ELAI, hat nun die Mehrheit auf HUNA und ELAI. Er setzt auf beide Inseln seine Kahuna-Steine, entfernt die weißen Stäbe zwischen HUNA und DUDA, DUDA und ELAI und zwischen ELAI und BARI. Außerdem gibt er Weiß seinen Kahuna-Stein auf DUDA zurück, da er auch dort die Mehrheit verloren hat.

Variante

Will man das Spiel mit weniger überfallartigen Überraschungsmomenten und mehr mit längerfristiger Planung spielen, gelten folgende Regeländerungen: Ein Spieler darf nur dann einen Kahuna-Stab auf eine freie Verbindungslinie zwischen zwei Inseln legen, wenn **keine** dieser beiden Inseln vom Mitspieler mit seinem Kahuna-Stein belegt ist. Kann ein Spieler durch Ausspielen von zwei passenden Inselkarten einen Kahuna-Stab entfernen, so darf er ohne eine zusätzliche Karte auszuspielen, einen eigenen Kahuna-Stab auf die freigewordene Verbindungslinie legen. Diesen darf er jedoch ebenfalls nur dann legen, wenn keine der beiden Inseln vom Mitspieler mit einem Kahuna-Stein belegt ist.

Spiel mit Vorgabe

Wenn ein erfahrener Spieler mit einem Anfänger spielt oder sich zeigt, daß Spieler unterschiedliche Spielstärken haben, kann man mit Vorgabe spielen. Dabei darf der schwächere Spieler nach dem Austeilen der Karten - je nach Vereinbarung - einen, zwei oder drei Stäbe seiner Farbe auf beliebige Verbindungslinien setzen.

Der Autor

Günter Cornett, geboren 1960 in Flensburg, lebt in Berlin. In seiner beruflichen Laufbahn war er u.a. Berufskraftfahrer, Gartenarbeiter, Spielefachverkäufer. Er ist als Spielerezensent und im Multimediabereich tätig. In seiner Freizeit interessiert er sich für Kajakfahren, Internet und seinen Kleinstverlag „Bambus Spielverlag“, in dem ursprünglich einige hundert Exemplare seines faszinierenden Zweierspiels in anderer Gestaltung und unter anderem Namen erschienen waren.

Illustration: Grafik Studio Krüger: Claus Stephan

Grafik: Thilo Rick / Anke Pohl

Foto: Dirk Hoffmann

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesem.

Art.-Nr: 687618

© 1998 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY

KOSMOS®



Spiele Galerie