

DAS ORAKEL WEIST DEN WEG.

Ein Spiel von Reinhold Wittig.

Spiele erleben



BLATZ

KULA KULA

Ein Abenteuerspiel für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.

Wer entdeckt das Geheimnis der Salomonen?

Was hat es mit dem geheimnisvollen KULA-KULA-Tausch auf sich? Folgen Sie den Südseewinden in den pazifischen Ozean.

Wem das Orakel wohlgesonnen ist und wer deshalb mit seinem Kanu am schnellsten von Insel zu Insel fährt, dabei die meisten Buccinum-Schnecken sammelt und diese am geschicktesten gegen die wertvollen Kauri-Schnecken tauscht, der ist der Sieger von KULA KULA.

Bei drei Spielern gewinnt derjenige, der als erster sechs Kauri-Schnecken besitzt. Bei vier Spielern genügen schon fünf Kauri-Schnecken und bei fünf Spielern vier.

Was gehört zu Kula Kula?

SPIELZUBEHÖR

Außer einer Prise Reisefieber und einer großen

Portion Abenteuerlust braucht man für KULA KULA:

- das Südsee-Spielbrett*,
- 5 farbige Kanus,
- 1 drehbaren Delphin,
- jede Menge Buccinum-Schnecken,
- viele kostbare Kauri-Schnecken,
- 42 Orakelkarten,
- 5 Schneckenverstecke.



*Viel wert:
die Buccinum-Schnecke.*



*Noch mehr wert:
die Kauri-Schnecke.*

*Die Lage der Inseln auf dem Spielbrett ist gegenüber der geographischen Situation leicht geändert.

Vorsicht: Entdecker sind von Natur aus neugierig.

Deshalb wird mindestens ein Mitspieler auf die Idee kommen, Sie danach zu fragen, wie sich die Schnecken voneinander unterscheiden. Lächeln Sie überlegen und erklären Sie ihm, daß die glänzenden Schnecken die wertvollen Kauri-Schnecken, und die matten Schnecken die Buccinum-Schnecken sind. Jetzt haben Sie ihn verblüfft.

Bevor die Reise losgeht.

SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Die wertvollen Kauri-Schnecken auslegen. Neben den Inselnamen in der Anzahl der Striche. Also z. B. bei Woodlark 3 Kauri-Schnecken.
- An den nummerierten Stationen der Strecke auf die Punkte mit ungeraden Zahlen je eine Buccinum-Schnecke legen.
- Die übrigen Buccinum-Schnecken gehen zurück in die Kasse (für die ein Abenteurer die Verantwortung übernimmt).
- Den Delphin auf seinen Sockel setzen und diesen im Loch des Spielplans postieren.

- Die Orakelkarten gut mischen und als Stapel, mit der Kartenvorderseite nach unten, auf das Spielbrett legen.
- Kanus auswählen und jeweils auf die Startinsel stellen:
Spielen 3 Spieler, starten diese von Kiriwina, Woodlark und Normanby Island. 4 Spieler starten in Kitava, Woodlark, Tube Tube und auf dem Amphlett-Archipel. 5 Spieler begeben sich von Kitava, Woodlark, Koyagaugau, Normanby Island und Vakuta aus auf die Reise.
- Vor dem ersten Spielen die Schneckenverstecke aus der Stanztafel herausdrücken.
- Jeder Spieler baut ein Schneckenversteck vor sich auf.
- Spielen. (Der Abenteurer mit dem größten Reisefieber beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.)

Suchen, sammeln, tauschen.

SPIELVERLAUF

Jetzt geht's los. Wer an der Reihe ist, fährt im Uhrzeigersinn mit seinem Kanu zum nächsten „Feld“. Dabei handelt es sich entweder um eine der nummerierten Streckenstationen oder um eine der Inseln.

Liegt auf der Streckenstation eine Buccinum-Schnecke, sammelt der Spieler sie für sich ein und verbirgt sie hinter seinem Schneckenversteck.

Landet er mit seinem Kanu auf einer der Inseln mit den wertvollen Kauri-Schnecken, kann er tauschen (wenn er kann): Für drei Buccinum-Schnecken, die an der Kasse abgegeben werden, bekommt er eine der begehrten Kauri-Schnecken.

Hat ein Spieler gleich sechs Buccinum-Schnecken oder vielleicht sogar neun, kann er gleich zwei oder sogar drei Kauri-Schnecken dafür bekommen. (Natürlich nur, wenn genug Kauri-Schnecken auf der Insel liegen.)

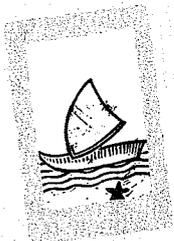
Besitzt der Spieler jedoch nicht genug Buccinum-Schnecken, um zu tauschen oder liegen keine Kauri-Schnecken mehr auf der Insel, so kann er die Insel leider nur als Ankerplatz benutzen und auf mehr Glück in der nächsten Runde hoffen.

Was passiert, wenn der Wind den Spieler auf ein Feld treibt, das bereits von einem anderen Kanu besetzt ist? In diesem Fall ärgert sich der vorher angekommene Spieler, denn er muß dem Neuankömmling eine Buccinum-Schnecke schenken – sofern er eine hat.

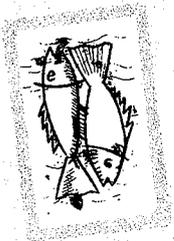
Alles gewinnen oder alles verlieren.

DAS KARTEN-ORAKEL

Wenn man in einem Zug mehr als ein „Feld“ weiterkommen will, ist es besser, wenn man stehenbleibt, ein Risiko eingeht und das Karten-Orakel befragt. Und das geht so: Man zieht die oberste Karte vom Karten-Stapel und deckt sie auf.



Zeigt die Karte das Kanu, dann darf er damit ein „Feld“ weiterfahren – oder stehenbleiben und noch eine Karte ziehen.



Zieht er die Karte mit den zwei Fischen, darf er mit seinem Kanu zwei „Felder“ weiter – oder stehenbleiben und nochmal ziehen.

Der Spieler kann auf diese Weise nacheinander so viele Karten ziehen, wie er will. Die Werte der Karten werden einfach zusammengerechnet. Zieht er z. B. die Karte mit dem Kanu, bleibt aber stehen und zieht als nächstes noch eine Karte, wie die mit den zwei Fischen, dann darf er insgesamt drei „Felder“ weiterfahren. Sammeln oder tauschen darf er aber nur auf dem letzten „Feld“, das er dann erreicht. Doch Vorsicht: Vor dem Götzenbild muß man sich hüten...



Denn zieht man die Karte mit dem Götzenbild, verfallen alle vorher gezogenen Karten. Das Kanu bleibt auf seinem Ausgangsfeld stehen.

Die gezogenen Orakel-Karten werden in einem extra Stapel wieder abgelegt. Ist der erste Stapel aufgebraucht, werden alle wieder neu gemischt.

Wem das Glück wohlgesonnen ist...

DER DELPHIN-KREISEL

Immer dann, wenn ein Spieler eine oder mehrere Orakel-Karten gezogen hat und nachdem er den Anweisungen der Karten gefolgt ist, wird von ihm der Delphin-Kreisel gedreht. Dabei ist es egal, ob das Orakel ihm wohlgesonnen war und er eine größere Strecke weiterfahren konnte, oder ob er auf der Stelle stehengeblieben ist.

Die Zahl, auf die die Markierung auf der Schwanzflosse des Delphins zeigt, bringt Glück. Denn auf die Streckenstation mit der gleichen Zahl wird eine der Buccinum-Schnecken aus der Kasse gelegt. (Ist die Zahl nicht eindeutig erkennbar – nur keinen Streit. Drehen Sie einfach nochmal.)

So kann es passieren, das auf einer Streckenstation nach dem Drehen des Delphin-Kreisels gleich mehrere

Buccinum-Schnecken liegen. Wer jetzt Glück hat und auf einer solchen Station landet, kann auf einmal alle dort liegenden Buccinum-Schnecken einsammeln.

Hat ein Mitspieler mit seinem Kanu gerade an der Station angelegt, auf die die Schwanzflosse zeigt, bekommt er die Buccinum-Schnecke. Liegen mehrere Kanus an dieser Station vor Anker, bekommt der Spieler die Buccinum-Schnecke, der als letzter die Station verläßt.

Um zu vermeiden, daß zu viele Buccinum-Schnecken den Charakter eines Spielers verderben, werden maximal nur drei Stück auf eine Station gelegt. Zeigt der Delphin-Kreisel das vierte Mal auf diese Station, verschwinden die dort liegenden drei Buccinum-Schnecken wieder in der Kasse.

Wer gewinnt den Schatz der Salomonen?

SPIEL-ENDE

Gewonnen hat, wer beim Suchen, Sammeln und Tauschen so gut war, daß er als erster eine bestimmte Anzahl der wertvollen Kauri-Schnecken ergattert hat. (Bei drei Spielern: 6 Kauri-Schnecken, bei vier Spielern 5 Kauri-Schnecken, bei fünf Spielern 4 Kauri-Schnecken.)

Besonders abenteuerlustige Spieler können auch vereinbaren, daß der Spieler mit den für den Sieg notwendigen Kauri-Schnecken erst dann gewonnen hat, wenn er seinen Heimathafen (die Startposition) wieder ange-
laufen hat.

*Und nun viel Mut und
noch mehr Spaß in der Südsee!*

Kula Kula auf einen Blick.

DE KURZBESCHREIBUNG DER SPIELREGELN

SPIELZIEL

Als erster eine bestimmte (von der Mitspielerzahl abhängige) Zahl an Kauri-Schnecken ergattern.

SPIELVORBEREITUNG

Spielbrett auslegen, Buccinum- und Kauri-Schnecken verteilen, Delphin aufstellen, Orakelkarten auslegen, Kanus auswählen, Schneckenverstecke aufstellen und loslegen.

SPIELVERLAUF

So schnell wie möglich die matten Buccinum-Schnecken sammeln und gegen die glänzenden Kauri-Schnecken tauschen. Für drei Buccinum-Schnecken gibt's eine Kauri-Schnecke.

EINHOLEN EINES MITSPIELERS

Landet man auf einem bereits besetzten Feld, bekommt man vom vorher angekommenen Spieler eine Buccinum-Schnecke (wenn er eine hat).

KARTEN-ORAKEL

Karten ziehen, weiter nach vorne kommen – oder auf der Stelle stehenbleiben.

DELPHIN-KREISEL

Nach dem Kartenziehen den Delphin drehen und eine Buccinum-Schnecke auf die Station legen, auf die die Markierung auf der Schwanzflosse zeigt. Liegen bereits drei Buccinum-Schnecken dort und zeigt der Kreisel das vierte Mal auf diese Station, kommen alle Buccinum-Schnecken wieder in die Kasse zurück.

SPIEL-ENDE

Bei 3 Spielern hat gewonnen, wer zuerst 6 Kauri-Schnecken hat; bei 4 Spielern müssen es nur 5 sein und bei 5 Spielern genügen 4 Kauri-Schnecken.

Der Kula-Kula-Tausch.

~~ODER: WAS CAPITANO MENDANA AUF DEN SALOMONEN ERLEBTE.~~

Was hat es mit dem geheimnisvollen Kula-Kula-Tausch auf sich? Hier ist seine Geschichte: Im 16. Jahrhundert eroberten die Spanier Peru. Um die Besetzer möglichst schnell wieder loszuwerden, erzählten ihnen die Inkas von einer wundersamen Inselgruppe irgendwo westlich in der Weite des Pazifiks. Und sie berichteten von sagenhaften Schätzen, von fruchtbaren Feldern, majestätischen Bergen und einem freundlichen Volk.

Es dauerte nicht lange, bis die spanischen Seefahrer vom Entdeckerfieber so geplagt wurden, daß sie sich auf den Weg machten, um diese legendäre Inselgruppe zu

finden. Sie glaubten, daß es sich um das geheimnisvolle Land Ophir handelt, aus dem der sagenumwobene König Salomon einst Edelsteine und Gold holen ließ.

Deshalb gaben europäische Kartographen dem Land, schon lange bevor es entdeckt wurde, den Namen Salomon-Inseln (die heutigen Salomonen). Es sollte jedoch noch einige Jahre dauern, bis der Spanier Capitano Alvaro Mendaña de Neyra endlich diese Inselgruppe östlich von Neuguinea entdeckte.

Als Mendaña die Inseln in Besitz nehmen wollte, schenken ihm die Eingeborenen Halsketten aus roten Spondylus-Muscheln, die sie Soulava nannten.

Der Entdecker war überrascht, als sie ein Gegengeschenk von ihm verlangten. Es dauerte einige Zeit, bis Mendaña herausfand, was es damit auf sich hatte: Es handelte sich um eine Art von zyklischem Geschenketausch, den die Insulaner Kula nannten. Dafür reisten die im Umgang mit ihren Kanus sehr geschickten Insulaner oft über weite Strecken auf die benachbarten Inseln. Dort verschenkten sie dann den Muschelschmuck und bekamen dafür ein Gegengeschenk. Dieses wurde wiederum an einen anderen verschenkt und so fort. Je öfter ein solches Muschelschmuckstück verschenkt, in Wirklichkeit also getauscht wurde, um so begehrt wurde es. Auch der Rang früherer Besitzer erhöhte den Wert und die magischen Kräfte, die der Muschelschmuck besitzen sollte.

Wir geben Ihnen eine Antwort!

DIE SERVICE-KARTE VON BLATZ

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach mit der beiliegenden Service-Karte. Wir antworten Ihnen dann schriftlich oder rufen Sie an.

Und wenn Sie außerdem wissen wollen, wie man mit Cleverneß beim Wettlauf um die meiste Kohle siegt, wie man an der Börse eine Million Dollar gewinnen kann oder wie man bei der Regatta der Weltbesten zum

Sieger wird, dann kreuzen Sie auf der Service-Karte an, über welches andere Blatz-Spiel wir Sie informieren sollen.

Die Service-Karte fehlt?

Eine normale Postkarte geht auch. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an **Blatz Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin** schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.



Spiele erleben



BLATZ