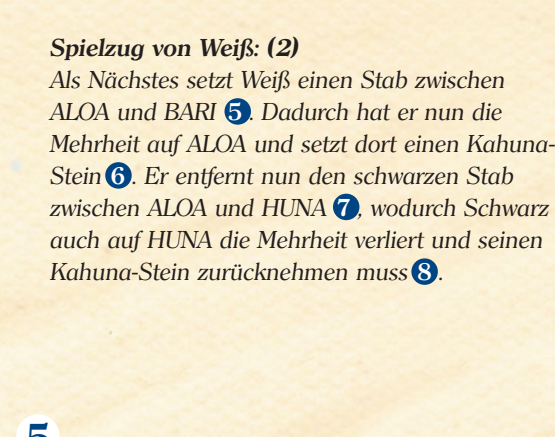
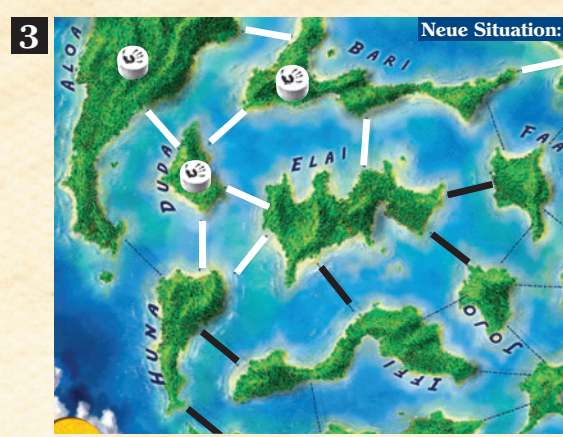


Ausführliches Beispiel, das anschaulich zeigt, wie sich innerhalb von zwei Spielzügen die Mehrheitsverhältnisse auf den Inseln verändern können:



Spielzug von Weiß: (1)
Spieler Weiß setzt einen Stab zwischen BARI und DUDA 1, erreicht die Mehrheit auf BARI und belegt die Insel mit seinem Kahuna-Stein 2. Er entfernt den schwarzen Stab zwischen BARI und ALOA 3. Dadurch verliert Schwarz die Mehrheit auf ALOA und muss seinen Kahuna-Stein dort entfernen 4.



Spielzug von Schwarz:

1) Schwarz spielt zwei Karten HUNA und darf dadurch den weißen Stab zwischen HUNA und ELAI entfernen 9.
2) Dann spielt Schwarz eine Karte ELAI, setzt einen Stab zwischen HUNA und ELAI 10 und hat nun die Mehrheit auf HUNA und ELAI. Er setzt auf beide Inseln seine Kahuna-Steine 11, entfernt die weißen Stäbe zwischen HUNA und DUDA, DUDA und ELAI und zwischen ELAI und BARI 12. Außerdem nimmt Weiß seinen Kahuna-Stein auf DUDA zurück 13, da er auch dort die Mehrheit verloren hat.

Variante 1

Wollen die Spieler 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.

Variante 2

Wollen die Spieler mehr Taktik und weniger Glück im Spiel, kann mit folgender Variante gespielt werden: Karten, die ein Spieler **offen** nachzieht, muss er auch offen vor sich auslegen. Er kann sie wie seine Handkarten ausspielen und sie zählen auch zu seiner Handkartenanzahl.

Spiel mit Vorgabe

Wenn ein erfahrener Spieler mit einem Anfänger spielt oder sich zeigt, dass Spieler unterschiedliche Spielstärken haben, kann auch mit Vorgabe gespielt werden. 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 eigenen Kleinverlag „Bambus Spielverlag“, in dem ursprünglich einige hundert Exemplare seines faszinierenden Zweierspiels in anderer Gestaltung und unter anderem Namen erschienen waren.



Illustration: Claus Stephan

Grafik: Pohl & Rick

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele, Michael Baskal, Ralph Querfurth

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regelleseern.

© 1998, 2012 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr: 691806

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

KAHUNA

FÜR 2 SPIELER AB 10 JAHREN



GÜNTER CORNETT

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 genügend 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 wird zwischen die beiden Spieler gelegt. Jeder Spieler erhält die 25 Stäbe und 10 Steine einer Farbe und legt sie vor sich ab.
- Ein Spieler mischt alle Inselkarten und teilt an jeden verdeckt drei Karten aus, die die Spieler auf die Hand nehmen. Zur besseren Übersicht sollten die Karten so herum gehalten werden, dass sie genauso ausgerichtet sind wie der Spielplan (die Symbole Schildkröte und Delphin auf Plan und Karten helfen bei der Orientierung).
- Drei weitere Karten werden offen neben den Plan gelegt.
- Die restlichen Inselkarten kommen als verdeckter Nachziehstapel daneben.
- Der urlaubsreifere Spieler beginnt. Danach sind die Spieler abwechselnd am Zug.



2

Spielverlauf

Grundsätzlich gilt: Wer am Zug ist, spielt beliebig viele oder auch 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 eigenen Kahuna-Stäben belegt hat, hat sie seinem Einfluss unterworfen. Er legt auf diese Insel einen seiner Kahuna-Steine.
- Anmerkung:** Auf den Karten gibt 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.
- Achtung:** Dadurch können Mehrheiten auf Nachbarinseln verloren gehen, sodass nun dort Kahuna-Steine entfernt werden müssen.

3

3 Entfernen von Kahuna-Stäben

- Mit **zwei** zur gleichen Zeit ausgespielten Inselkarten kann ebenfalls ein Kahuna-Stab des Mitspielers entfernt werden.
- Auf den beiden Karten müssen allerdings die beiden 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 Spielzugs wird **eine** Karte nachgezogen. Egal, ob ein Spieler keine, eine oder mehrere Karten gespielt hat, er darf immer nur eine Karte nachziehen.
- Entweder nimmt der Spieler eine der drei offenliegenden Karten und ersetzt diese sofort wieder vom verdeckten Nachziehstapel. Oder er zieht die oberste Inselkarte vom verdeckten Nachziehstapel.
- Ein Spieler darf auf das Nachziehen einer Karte verzichten, sofern der Mitspieler nicht unmittelbar zuvor ebenfalls 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 offenliegenden 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 sollten sich die Spieler merken oder auf einem Blatt notieren.
- Anschließend werden die Inselkarten des Ablagestapels gemischt und wieder drei offen ausgelegt.
- Die Spieler behalten ihre Karten auf der Hand.
- Der Zug des Spielers, der die Zwischenwertung ausgelöst hat, endet und der andere Spieler ist am Zug.



4

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. Jeder 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 insgesamt die meisten Punkte aus den beiden Zwischenwertungen und der Endwertung erzielt hat, 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.

