

Kahuna

Auteur: Günter Cornett
Uitgegeven door Kosmos, 1998
2 spelers vanaf 10 jaar
Duur: 30 -40 minuten

Spelidee

Twee Kahuna - priesters, leden van de vreedzame Kahuna-magie, willen uitmaken wie van beiden de machtigste is. Met dit voor ogen proberen ze de meerderheid van de 12 eilanden aan hun invloed te onderwerpen. Beide spelers proberen verbindingen te bouwen tussen de Zuidzee atollen. Hij, die op een eiland de meeste verbindingen bezit, mag dit eiland als teken van zijn macht met een eigen Kahuna -steen markeren.

Doel van het spel

Er worden drie waarderingsronden gespeeld. Hij die bij een waardering de meeste Kahuna-stenen bezit krijgt punten. Hij die op het einde de meeste punten behaalt bekommt de macht over de ganse eilandengroep.

Spelmateriaal

- 1 speelbord met 12 eilanden die met elkaar verbonden zijn door stippellijnen
- 50 Kahuna -staafjes, 25 zwarte en 25 witte
- 20 Kahuna -stenen, 10 zwarte en 10 witte
- 24 speelkaarten, van elk eiland twee

De voorbereiding

- het speelbord ligt tussen beide spelers
- iedere speler krijgt 25 staafjes en 10 stenen van zijn kleur, hij legt die open voor zich neer
- een van beide spelers schudt de eilandkaarten en deelt er voor ieder drie uit welke men verdekt in de hand houdt.
Om een beter overzicht te hebben houdt men de kaarten het best zo dat ze overeenkomen met het speelbord (de symbolen schildpad en vis op het bord en de kaarten helpen je bij de oriëntering)
- vervolgens worden drie andere kaarten open naast het speelbord gelegd
- de overige kaarten komen als gedekte stapel daarnaast te liggen
- een startspeler wordt aangeduid. Nadien zijn de spelers afwisselend aan beurt

Verloop van het spel

Als basisprincipe geldt : wie aan beurt is speelt een willekeurig aantal of geen eilandkaarten uit. Nadien neemt hij een nieuwe kaart. Het is niet toegestaan om meer dan 5 kaarten in de hand te hebben.

1. Het uitspelen van de eilandkaarten

- wie een eilandkaart uitspeelt legt vertrekkende van het, op de kaart genoemde en rood gemarkeerde, eiland een Kahuna -staafje naar een aanliggend eiland en dit op een vrije verbindingslijn
- wie meerdere kaarten uitspeelt doet dit kaart per kaart (uitgezonderd : het wegnemen van Kahuna- staafjes)
- Wie het wenst mag ook afzien van het uitspelen van een eilandkaart
- alle uitgespeelde eilandkaarten komen op een aflegstapel
- wie niet in staat is om een eilandkaart zinvol uit te spelen mag een of meerdere kaarten gedekt onder de aflegstapel schuiven

2. Invloed op het eiland : Kahuna-stenen plaatsen

- wie van een eiland meer dan de helft van de verbindingslijnen met staafjes heeft bezet heeft dit eiland aan zijn invloed onderworpen. Hij legt op dit eiland een van zijn Kahuna-stenen.
opmerking: op de kaarten geven het aantal streepjes onder de naam van het eiland aan hoeveel verbindingslijnen (3, 4, 5 of 6) er van het eiland uitgaan.
- als er aan het betreffende eiland nog Kahuna-staafjes van je medespeler liggen, worden deze verwijderd en aan de betrokken speler teruggegeven. Hierdoor kunnen meerderheden aan aangrenzende eiland verloren gaan waardoor ook Kahuna-stenen moeten verwijderd worden .

3. Het verwijderen van Kahuna-staafjes

- Speelt men twee eilandkaarten op hetzelfde ogenblik uit dan mag men ook een Kahuna-staafje van je tegenstander verwijderen.
- op de beide kaarten moet echter de naam van de door het staafje verbonden eilanden staan.
vb.: de verbinding tussen HUNA en ELAI kan door middel van het uitspelen van een van de volgende paar kaarten verwijderd worden.
HUNA-ELAI, HUNA -HUNA, ELAI-ELAI
- wanneer de speler door het verder uitspelen van een eilandkaart (in het vb. HUNA of ELAI) het verwijderde staafje door een eigen Kahuna-staafje kan vervangen kan dit vergaande gevolgen hebben (zie vb.achteraan de spelregels)

4. Het bijnemen van eilandkaarten

- op het einde van zijn speelbeurt mag men één kaart nemen. Om het even of men geen , één of meerdere kaarten heeft uitgespeeld mag men slechts één kaart nemen.
- men kan kiezen uit een van de drie openliggende kaarten en men vervangt deze door een kaart van de gedekte stapel. Men kan ook de bovenste kaart van de gedekte stapel nemen
- een speler mag ook afzien van het nemen van een kaart op voorwaarde dat de medespeler dit net voordien niet had gedaan.
- wie reeds vijf kaarten in de hand heeft mag geen kaart meer bijnemen.
- na het bijnemen eindigt de spelbeurt

Tussen waarderingen

- er zijn twee tussenwaarderingen. Wanneer de gedekte stapel opgebruikt is en ook de derde van de drie openliggende kaarten genomen is , wordt het spel kortstondig onderbroken.
- elke speler telt het aantal eilanden die met zijn Kahuna-stenen gemerkt zijn.

- bij een gelijk aantal krijgt niemand punten.
- bij de eerste waardering krijgt de speler met de meeste Kahuna-stenen op het speelbord 1 punt.
- bij de tweede waardering krijgt de speler met de meeste Kahuna-stenen 2 punten.
- deze punten worden op een blaadje genoteerd.
- vervolgens worden de eilandkaarten geschud en komen er terug 3 kaarten open te liggen. De spelers behouden wel hun handkaarten.
- De speler die aan beurt is zet het spel verder.

De laatste waardering en het speleinde

Wanneer de kaartenstapel voor de derde maal opgebruikt is en de drie openliggende kaarten zijn genomen, komen beide spelers nog eenmaal aan beurt. Men kan nog een laatste maal kaarten uitspelen. Nadien komt het tot een derde waardering.

- opnieuw tellen de spelers hun Kahuna-stenen op het speelbord. Het verschil tussen beiden krijgt de speler met de meeste stenen als punten.
- wie na de beide tussenwaarderingen en de eindwaardering de meeste punten heeft behaald wint het spel. Bij gelijkheid wint hij die bij de derde waardering de meeste punten bekwam. Hebben beide spelers na drie waarderingen nul punten dan wint hij die het meeste staafjes op het speelbord heeft liggen.

Vroegtijdig speleinde

Het spel eindigt vroegtijdig wanneer een speler in de tweede of in de derde ronde geen Kahuna-staafjes meer op het speelbord heeft liggen. In dat geval wint de andere speler.

Uitgebreid voorbeeld dat aantoont dat in het verloop van twee speelronden de meerderheid op de eilanden kan veranderen: zie tekeningen pag.5

Wit aan beurt:

- 1) Wit plaatst zijn staafje tussen BARI en DUDA, hierdoor bekomt hij de meerderheid op BARI, dit wordt aangegeven door zijn Kahuna-steen. Hij verwijderd de zwarte staaf tussen BARI en ALOA. Hierdoor verliest zwart de meerderheid op ALOA en moet hij zijn Kahuna-steen wegnemen.
- 2) Als volgende zet plaatst wit een staafje tussen ALOA en BARI. Hierdoor heeft hij een meerderheid op ALOA en plaatst hij een van zijn Kahuna-stenen. Hij verwijderd de zwarte staaf tussen ALOA en HUNA waardoor zwart de meerderheid op HUNA verliest en zijn Kahuna-steen moet wegnemen.

Zwart aan beurt:

- 1) Zwart speelt twee kaarten HUNA uit en mag daardoor de witte staaf tussen HUNA en ELAI wegnemen.
- 2) Nadien speelt zwart een kaart ELIA uit en krijgt hierdoor de meerderheid op HUNA en ELIA. Hij plaatst op beide eilanden zijn Kahuna-steen, verwijderd de witte staafjes tussen HUNA en DUDA, DUDA en ELAI en tussen ELAI en BARI. Hij heeft wit zijn Kahuna-steen terug van op DUDA daar hij ook daar de meerderheid heeft verloren.

Variante

Een speler mag slechts een Kahuna-staafje plaatsen op een verbindingslijn tussen twee eilanden op voorwaarde dat geen van beide eilanden door een Kahuna-steen van de tegenstander bezet is.

Is een speler in staat door het uitspelen van twee passende kaarten een Kahuna-staafje weg te nemen dan mag hij zonder daarvoor een bijkomende kaart uit te spelen een Kahuna-staafje op

de vrijgekomen verbindinglijn plaatsen. Deze mag ook daar slechts geplaatst worden wanneer geen van beide eilanden door een Kahuna-steen van de tegenstander gemarkeerd werden.

Spelen met een voorsprong

Wanneer een ervaren speler met een nieuweling speelt of de speelsterkte tussen beide spelers is te groot kan men met een voorsprong spelen. Hierbij mag de zwakste speler na het uitdelen van de kaarten - telkens na overeenkomst - één of twee of drie staafjes van zijn kleur op willekeurige verbindinglijnen plaatsen.