

KAHUNA

Een magisch taktiekspel om de heerschappij in de Zuidzee voor 2 spelers vanaf 10 jaar.

Spelidee en doel van het spel

- ⇒ Twee priesters, aanhangers van de Kahuna-magie uit het gebied van de Stille Oceaan, willen uitmaken wie van hen de machtigste is. Daarom proberen ze om zoveel mogelijk van de twaalf eilanden aan hun macht te onderwerpen.
- ⇒ Beide spelers leggen verbindingen tussen de Zuidzee-atollen. Wie de meeste verbindingen met een bepaald eiland bezit, mag dat eiland als teken van zijn macht markeren met zijn eigen Kahuna-steen.
- ⇒ Er wordt gespeeld in 3 waarderingsronden. Wie bij één van die waarderingsronden het meeste eilanden met zijn Kahuna-stenen bezet houdt, behaalt punten. Wie op het einde het meeste punten heeft, verwerft de heerschappij over het eilandenrijk.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord met 12 eilanden door stippellijnen met elkaar verbonden
- ⇒ 50 Kahuna-staafjes, telkens 25 zwarte en witte
- ⇒ 20 Kahuna-stenen, telkens 10 zwarte en witte
- ⇒ 24 speelkaarten, 2 voor elk eiland

Spelvoorbereiding

- ⇒ Het speelbord ligt tussen beide spelers.
- ⇒ Elke speler krijgt 25 staafjes en de 10 stenen in zijn kleur. Hij legt ze voor zich neer.
- ⇒ Een speler mengt alle eilandkaarten en deelt ongezien aan elk drie kaarten uit. Deze worden in de hand gehouden. Voor een beter overzicht worden de kaarten zodanig gehouden, dat ze op dezelfde manier georiënteerd zijn als het speelbord. (De symbolen van de schildpad en de vis op het bord en op de kaarten helpen bij deze oriëntering.)
- ⇒ De drie volgende kaarten worden open naast het speelbord gelegd. De overige kaarten worden daarnaast als een verdeckte stapel gelegd.
- ⇒ Iemand wordt als startspeler aangeduid. Daarna komen de spelers afwisselend aan beurt.

Spelverloop

- ⇒ Als basisregel geldt : wie aan zet is speelt naar keuze één, meerdere of geen van zijn eilandkaarten uit. Daarna neemt hij één kaart bij. Een speler mag nooit meer dan 5 kaarten in zijn hand hebben.
- ⇒ **Eilandkaarten uitspelen**
Wie een kaart uitspeelt, legt vanaf het op de kaart genoemde en in het rood aangeduide eiland, een Kahuna-staafje op een vrije verbindinglijn naar een aangrenzend eiland. Wie meerdere kaarten uitspeelt, voert de acties na elkaar uit. (Het wegnemen van Kahuna-staafjes vormt hierop een uitzondering). Je kan er ook voor kiezen geen eilandkaart uit te spelen.
Alle uitgespeelde kaarten worden op een aflegstapel verzameld. Wie geen kaart op een zinvolle manier kan uitspelen, kan er ook voor kiezen één of meerdere kaarten verdeckt onder de aflegstapel te leggen.
- ⇒ **Kahuna-stenen zetten en invloed over de eilanden**
Wie van een eiland meer dan de helft van de verbindinglijnen met zijn Kahuna-staafjes heeft belegd, heeft dat eiland aan zijn invloed onderworpen. Op dat eiland legt hij een van zijn Kahuna-stenen.

Opmerking : Op de kaarten duidt het aantal streepjes onder de naam van het eiland aan, hoeveel verbindinglijnen (3, 4, 5 of 6) er van ieder eiland vertrekken.

Liggen er aan dit eiland nog Kahuna-staafjes van de tegenspeler, dan worden die weggenomen en aan de speler teruggegeven. Daardoor kan de meerderheid op een aangrenzend eiland verloren gaan, zodat daar ook een Kahuna-steen moet worden weggenomen.

⇒ **Wegnemen van Kahuna-staafjes**

Met twee gelijktijdig uitgespeelde eilandkaarten kan men eventueel een Kahuna-staafje van de tegenspeler verwijderen. Op beide uitgespeelde kaarten moeten dan de door de kaarten aangeduide eilanden genoemd worden.

Voorbeeld : De verbinding tussen HUNA en ELAI kan door één van de drie volgende combinaties worden weggenomen : "HUNA - ELAI", "HUNA - HUNA" of "ELAI - ELAI".

Wanneer de speler nu nog door het uitspelen van een gepaste eilandkaart (in het voorbeeld dus ELAI of HUNA) zelf de verbroken verbinding kan realiseren, kan dat verstrekkende gevolgen hebben (zie daarvoor het uitvoerige voorbeeld verderop.)

⇒ **Eilandkaarten bijnemen**

Ter afsluiting van de spelbeurt neemt men 1 kaart bij. Het speelt daarbij geen rol of men geen, één of meerdere kaarten heeft uitgespeeld. Men mag altijd maar 1 kaart bijnemen. Ofwel neemt men 1 van de 3 openliggende kaarten en vervangt deze dan door de bovenste kaart van de stapel. Ofwel neemt men de bovenste kaart van de verdeckte stapel. Een speler kan er ook voor kiezen geen kaart bij te nemen, op voorwaarde dat de tegenspeler bij zijn vorige beurt niet dezelfde keuze heeft gemaakt. Wie reeds 5 kaarten in de hand heeft, mag geen kaart bijnemen. Met het bijnemen van een kaart is de spelbeurt ten einde.

⇒ **Tussentijdse waarderingen**

Er zijn twee tussentijdse waarderingen. Wanneer de verdeckte kaartenstapel is opgebruikt en ook de laatste van de drie open kaarten is genomen, wordt het spel kort onderbroken. De spelers tellen de eilanden, die ze met hun Kahuna-steen hebben gemarkeerd. Wanneer dit een gelijk aantal is voor beiden, worden geen punten gegeven.

* Bij de **eerste tussentijdse waardering** krijgt de speler met het meeste Kahuna-stenen op het speelbord **1 punt**.

* Bij de **tweede tussentijdse waardering** krijgt de speler met het meeste Kahuna-stenen op het speelbord **2 punten**.

Dit puntenaantal wordt onthouden of genoteerd.

Aansluitend worden de kaarten op de aflegstapel gemengd en worden er opnieuw 3 opgelegd. De spelers behouden hun eigen handkaarten. De speler, die normaal aan beurt was, speelt verder.

Eindwaardering en speleinde

⇒ Wanneer de kaartenstapel een derde maal is opgebruikt en de laatste van de 3 openliggende kaarten is genomen, dan komt elke speler nog één maal aan beurt. Ieder kan een laatste keer kaarten uitspelen.

⇒ Daarna komt het tot de **derde waardering**. Opnieuw tellen beide spelers hun Kahuna-stenen op het bord. Het verschil tussen beide aantallen is het puntenaantal dat de speler met de meeste stenen krijgt.

⇒ De speler die bij het samentellen van de punten van de tussentijdse waarderingen en de eindwaardering het hoogste aantal punten haalt, is de winnaar. Bij gelijke stand wint degene die het meeste punten haalde in de eindwaardering. Wanneer na de 3 waarderingen beide spelers 0 punten hebben, dan wint degene die de meeste verbindingstaafjes op het bord heeft.

⇒ **Voortijdig speleinde** : Het spel eindigt voortijdig wanneer een speler in de tweede of derde ronde geen Kahuna-staafjes meer op het bord heeft liggen. De andere speler heeft dan gewonnen.

Varianten

- ⇒ Wil men in het spel minder aan het geluk overlaten en meer met langetermijnplanning werken, dan gelden volgende veranderingen in de spelregels : Een speler mag slechts dan een Kahuna-staafje op een vrije verbindingslijn tussen 2 eilanden leggen, wanneer geen van beide eilanden bezet is door een Kahuna-steen van de tegenspeler. Wanneer een speler door het uitspelen van 2 passende kaarten een Kahuna-staafje wegneemt, dan mag hij onmiddellijk een eigen staafje op die verbinding leggen, zonder daar nogmaals een kaart voor uit te spelen. Dit mag echter alleen wanneer geen van beide eilanden door een Kahuna-steen van de tegenspeler is belegd.
- ⇒ **Spel met voordeel** : Wanneer een ervaren speler tegen een beginneling speelt, of wanneer duidelijk een verschil in spelsterkte blijkt, kan men met voordeel spelen. Daarbij mag de zwakkere speler, na het uitdelen van de kaarten, volgens wat men overeenkomt 1, 2 of 3 staafjes op willekeurige verbindingslijnen leggen.

Uitvoerig voorbeeld

Dit voorbeeld toont hoe in twee spelbeurten de meerderheidsverhoudingen kunnen veranderen.

Spelbeurt wit

- 1) Speler wit zet een staafje tussen BARI en DUDA, bereikt daardoor de meerderheid op BARI en legt op dat eiland zijn Kahuna-steen. Hij neemt het zwarte staafje tussen BARI en ALOA weg. Daardoor verliest zwart de meerderheid op ALOA en moet daar zijn Kahuna-steen wegnemen.
- 2) Daarop zet wit een staafje tussen ALOA en BARI. Daardoor heeft hij nu de meerderheid op ALOA en zet daar zijn Kahuna-steen. Nu verwijdert hij het zwarte staafje tussen ALOA en HUNA, waardoor zwart ook op HUNA zijn meerderheid verliest en zijn Kahuna-steen moet wegnemen.

Spelbeurt zwart

- 1) Zwart speelt twee kaarten "HUNA" en kan daardoor het witte staafje tussen HUNA en ELAI wegnemen.
- 2) Dan speelt zwart een kaart "ELAI", en verkrijgt daardoor de meerderheid op HUNA en ELAI. Hij zet op beide eilanden zijn Kahuna-steen, verwijdert de witte staafjes tussen HUNA en DUDA, DUDA en ELAI en tussen ELAI en BARI. Dan geeft hij ook de witte Kahuna-steen op DUDA terug, want ook daar heeft wit de meerderheid verloren.

KAHUNA		
Kosmos	Cornett, Günter	1998
2 spelers	vanaf 10 jaar	35 min.

© Johan & Agnes, Forum Federatie, 1999