

# **Kahuna Spielanleitung/Spielregeln**

Brettspielnetz.de Team  
Copyright 2019 Günther Cornett

# Inhalt

Kahuna Spielregeln.....	1
Spielidee und Spielziel.....	2
Spielverlauf.....	4
1. Das Ausspielen der Inselkarten.....	5
2. Einfluss auf Inseln: Kahuna-Steine setzen.....	6
3. Entfernen von Kahuna-Stäben.....	7
4. Das Nachziehen von Inselkarten.....	8
Zwischenwertungen.....	9
Letzte Wertung und Spielende.....	10
Vorzeitiges Spielende.....	11

# Kahuna Spielregeln

# Spielidee und Spielziel

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.

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.

Es gibt im Spiel **24** Inselkarten, je Insel **zwei**.



# Spielverlauf

Am Anfang erhält jeder Spieler drei zufällig ausgewählte Inselkarten auf die Hand.

**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 Inselkarte ausspielt, legt ausgehend von der auf der Karte genannten, rot markierten Insel einen Kahuna-Stab zu einer Nachbarinsel - auf eine **freie** Verbindungslinie. Hierzu markierst du zuerst eine deiner Karten durch Anklicken und dann klickst du auf die freie Verbindungslinie, wo du deinen Kahuna-Stab legen willst.
- Wer mehrere Inselkarten ausspielt, führt jede Karte nacheinander aus. (Ausnahme: Entfernen von Kahuna-Stäben, siehe unter 3.)
- Wer möchte, kann auf das Ausspielen einer Inselkarte **verzichten**.
- Alle ausgespielten Inselkarten werden auf einem Ablagestapel gesammelt.
- Wer keine Inselkarte sinnvoll spielen kann, darf eine oder mehrere Karten verdeckt unter den Ablagestapel legen. Hierzu markierst du jeweils zuerst die Karte durch Anklicken und klickst dann auf das Feld Ablagestapel rechts vom Spielbrett.

## 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. Auf diese Insel wird automatisch ein Kahuna-Stein in seiner Farbe gesetzt. *Anmerkung: Auf den Karten geben die Anzahl der Striche unter dem 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 automatisch **entfernt**. Dadurch können Mehrheiten auf Nachbarinseln verloren gehen, so dass nun dort Kahuna-Steine wieder entfernt werden müssen.
- Jeder Spieler kann in Folge freie Verbindungslinien wieder besetzen, auch wenn eine Insel dem Gegner gehört.



### 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.* Hierzu markierst du zuerst das Kartenpaar durch Anklicken und dann klickst du auf den Weg, den du entfernen willst.
- 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...

## 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 oder man zieht die oberste Inselkarte vom verdeckt liegenden Stapel. Wenn eine der offenen Karten gewählt wurde, wird automatisch die oberste Karte vom Stapel als Ersatz aufgedeckt. Hierzu markierst du die gewünschte Karte oder den Nachziehstapel durch Klicken mit der Maus. Anschließend beendest du deinen Zug mit dem Button "Zug ausführen".
- Ein Spieler darf auf das Nachziehen einer Karte **verzichten**, sofern der Mitspieler nicht unmittelbar zuvor verzichtet hat. Dies kann Auswirkungen darauf haben, wer in einer Runde zuletzt legt.
- 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.
- Von jedem Spieler werden die Inseln gezählt, die er mit seinen Kahuna-Steinen markiert hat.
- 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**.
- Unter dem Spielbrett wird der aktuelle Punktstand zusammen mit der aktuellen Rundenummer angezeigt.
- Anschließend werden die Inselkarten des Ablagestapels gemischt und drei wieder offen ausgelegt. Die Spieler behalten ihre verbleibenden 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 Spieler noch einmal am Zug. Er kann jetzt ein letztes Mal spielen. Danach kommt es zur **dritten** Wertung:

- Erneut werden die Kahuna-Steine der Spieler auf dem Plan gezählt. 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.