

KAHUNA

GRA AUTORSTWA
GÜNTERA CORNETTA
DLA 2 GRACZY
POWYŻEJ 10 ROKU ŻYCIA



KOSMOS

OMÓWIENIE GRY

Dwóch kahunów – szamanów władających starożytną magią Pacyfiku – chce rozstrzygnąć, który z nich jest potężniejszy. W tym celu mierzą się w zmaganiach o kontrolę nad dwunastoma wyspami południowych mórz! Będą budować mosty łączące wyspy, a ten, kto zbuduje większość mostów na danej wyspie, przejmie nad nią kontrolę, stawiając na niej swój totem kahuna.

CEL GRY

Rozgrywane są trzy fazy punktacji. Jeśli podczas danej fazy kontrolujesz więcej wysp niż przeciwnik, otrzymujesz punkty. Kto na końcu gry ma najwięcej punktów, przejmuje władzę nad wyspiarskim królestwem i wygrywa.



ELEMENTY GRY

- 1 plansza przedstawiająca 12 wysp połączonych przerywanymi liniami
- 50 mostów kahuna, po 25 czarnych i białych
- 20 totemów kahuna, po 10 czarnych i białych
- 24 karty wysp, po 2 na wyspę



PRZYGOTOWANIE GRY

- Umieść planszę pomiędzy dwoma graczami. Każdy gracz otrzymuje 25 mostów i 10 totemów w jednym kolorze i umieszcza je przed sobą.
- Potasuj wszystkie karty wysp i rozdaj każdemu graczowi po trzy zakryte karty. Aby w trakcie gry łatwo było odnaleźć wyspy z kart, karty i mapę oznaczono w rogach symbolami żółwia i delfina. Trzymaj karty na ręce w taki sposób, by ich ułożenie odpowiadało symbolom na planszy.
- Umieść trzy kolejne karty odkryte obok planszy.
- Pozostałe karty wysp połącz obok trzech odkrytych kart jako zakrytą talię, z której będziecie dobierać karty w trakcie gry.
- Grę rozpoczyna gracz, który najbardziej desperacko potrzebuje wakacji. Kolejne tury rozgrywacie na zmianę.



ROZGRYWKA

Zasada ogólna: W swojej turze możesz zagrać **dowolną** liczbę kart wysp. Jeśli chcesz, możesz też zrezygnować z zagrywania kart. Następnie dobierz **jedną** nową kartę. **Nie możesz** mieć więcej niż pięciu kart na ręce.

1 Zagrywanie kart wysp

- Po zagraneniu karty umieść swój most kahuna na **wolnym** połączeniu pomiędzy wyspą wskazaną na karcie (zaznaczoną na czerwono), a dowolną sąsiednią wyspą.
- Jeśli zagraasz więcej niż jedną kartę, rozpatruj je po jednej na raz (wyjątek: usuwanie mostów kahuna, wyjaśnione w kroku 3).
- Jeśli chcesz, możesz zrezygnować z zagrywania kart.
- Wszystkie zagrane karty odkładaj na stos kart odrzuconych.
- Jeśli masz na ręce pięć kart wysp i nie możesz zagrać żadnej z nich, możesz odłożyć jedną lub więcej z nich zakryte na spód stosu kart odrzuconych.

Kontrolowanie wysp:

2 umieszczanie totemów kahuna

- Gdy zbudujesz **ponad połowę** połączeń danej wyspy swoimi mostami kahuna, zdobywasz nad nią kontrolę. Postaw na niej jeden ze swoich totemów kahuna.
- **Uwaga:** Na każdej karcie pod nazwą wyspy zaznaczono pionowymi kreskami liczbę połączeń (3, 4, 5 lub 6) zaczynających się na danej wyspie.
- Jeżeli do danej wyspy prowadziły mosty przeciwnika, usuń je i zwróć do jego puli.

Uwaga: Usunięcie mostów może spowodować, że ich właściciel straci kontrolę nad sąsiednią wyspą, co w rezultacie zmusi go do usunięcia z niej swojego totemu kahuna.

3 Usuwanie mostów kahuna

- Możesz usunąć jeden z należących do przeciwnika mostów kahuna, zagrywając jednocześnie **dwie** pasujące karty wysp.
- Obie karty muszą przedstawiać jedną z wysp połączonych wybranym mostem. Mogą wskazywać tą samą wyspę lub dwie różne.
Przykład: Most pomiędzy HUNA i ELAI może zostać usunięty jedną z tych trzech par kart: „HUNA – ELAI”, „HUNA – HUNA” oraz „ELAI – ELAI”.
- Jeśli dodatkowo zagraasz kolejną pasującą kartę (w tym przykładzie HUNA lub ELAI) i tym samym zbudujesz na właśnie zwolnionym połączeniu własny most, może to mieć daleko idące konsekwencje (*patrz: szczegółowy przykład rozgrywki na stronie 5 instrukcji*).

4 Dobieranie kart wysp

- Na koniec swojej tury dobierz **jedną** kartę. Niezależnie od tego, czy zagrałeś jedną, więcej lub żadnej karty wyspy, możesz dobrać tylko jedną kartę.
- Możesz dobrać jedną z trzech odkrytych kart (natychmiast uzupełnij jej miejsce wierzchnią kartą z talii) lub wierzchnią kartę z talii.
- Możesz zrezygnować z dobrania karty, o ile twój przeciwnik nie zrezygnował z dobrania karty w swojej poprzedniej turze.
- Jeśli masz już **pięć** kart na ręce, nie możesz dobrać kolejnej karty.
- Gdy dobierzesz kartę, twoja tura kończy się.

FAZY PUNKTACJI

- Dwukrotnie w czasie gry, gdy skończą się karty w talii i dobrana zostanie ostatnia z trzech odkrytych kart wysp, będziecie musieli na chwilę przerwać i rozpatrzyć fazę punktacji.
- Każdy gracz liczy, ile wysp kontroluje swoimi totemami kahuna.
- Podczas **pierwszej** fazy, jeśli kontrolujesz więcej wysp, zdobywasz **1 punkt**.
- Podczas **drugiej** fazy, jeśli kontrolujesz więcej wysp, zdobywasz **2 punkty**.
- W przypadku remisu nikt nie otrzymuje punktów.
- Zapamiętaj lub zapisz wynik.
- Następnie potasuj karty wysp ze stosu kart odrzuconych, utwórz nową zakrytą talię i wyłóż trzy nowe odkryte karty.
- Gracze zachowują karty, które mieli już na rękach.
- Tura gracza, podczas której musieliście rozpatrzyć fazę punktacji, kończy się, a swoją zaczyna drugi gracz.

PUNKTACJA KOŃCOWA I KONIEC GRY

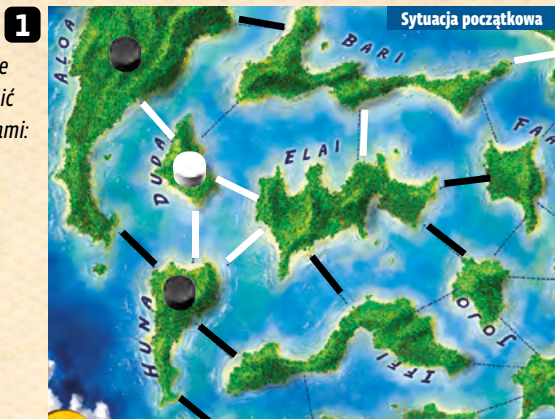
- Gdy **po raz trzeci** skończą się karty w talii i zostanie dobrana ostatnia z trzech odkrytych kart wysp, każdy z graczy rozgrywa jeszcze **jedną** turę. To ostatni moment, by zagrać karty. Potem rozpatrujecie końcową fazę punktacji.
- Gracze ponownie porównują liczbę swoich totemów kahuna na wyspach. **Gracz, który kontroluje ich więcej, zdobywa punkty w liczbie równej różnicy między liczbą totemów obu graczy.**
 - **Wygrywa gracz, który we wszystkich trzech fazach punktacji zdobył łącznie najwięcej punktów.** W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów w fazie punktacji końcowej. Jeśli obaj gracze nie zdobyli w trzech fazach punktacji żadnych punktów, wygrywa ten z największą liczbą mostów na planszy.

Przedwczesne zakończenie gry

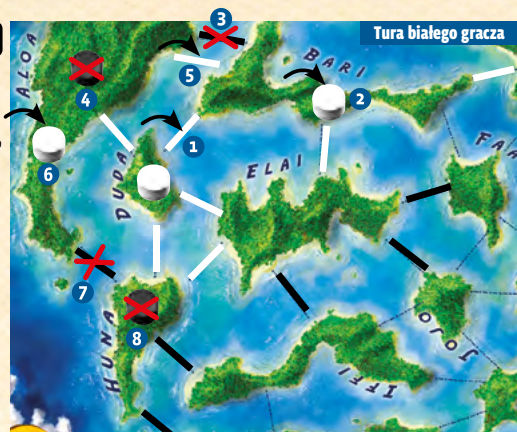
Gra kończy się przedwcześnie, jeśli w dowolnym momencie gry po pierwszej fazie punktacji jeden z graczy nie będzie posiadał żadnych mostów kahuna na planszy. W takiej sytuacji drugi gracz wygrywa.



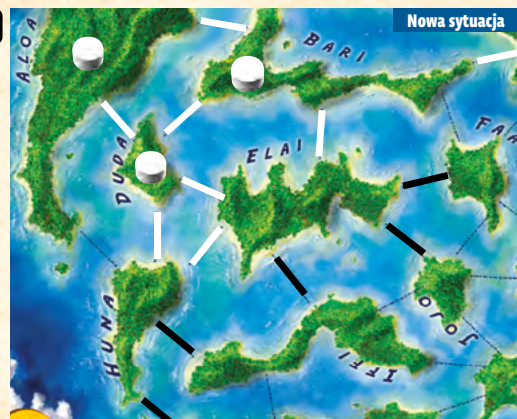
Przykład gry, obrazujący, jak w czasie dwóch tur może zmienić się kontrola nad wyspami:



2 Tura białego gracza:
Biały gracz umieszcza most pomiędzy wyspami BARI i DUDA **1**, zyskuje kontrolę nad BARI i stawia na niej swój totem kahuna **2**. Usuwa czarny most między BARI i ALOA **3**. W rezultacie czarny gracz traci kontrolę nad ALOA i musi z niej usunąć swój totem kahuna **4**.



3 Następnie, biały gracz umieszcza most pomiędzy ALOA i BARI **5**. Zyskuje kontrolę nad ALOA i umieszcza na niej swój totem kahuna **6**. Usuwa czarny most między ALOA i HUNA **7**, w skutek czego czarny gracz traci kontrolę nad HUNA i musi z niej usunąć swój totem kahuna **8**.



Tura czarnego gracza:
Czarny gracz zagrywa dwie karty HUNA, dzięki czemu usuwa biały most między HUNA i ELAI **9**. Następnie zagrywa kartę ELAI i umieszcza czarny most pomiędzy HUNA i ELAI **10** zyskując nad nimi kontrolę. Umieszcza swoje totemy kahuna na obu wyspach **11**. Usuwa białe mosty między HUNA i DUDA, DUDA i ELAI oraz między ELAI i BARI **12**. Ponadto, biały gracz usuwa swój totem kahuna z DUDA **13**, ponieważ stracił nad nią kontrolę.

5

WARIANT 1

Jeśli chcesz zagrać z mniejszą liczbą niespodzianek, a większym naciskiem na strategiczne planowanie, zmień zasady następująco:

Gracz może umieścić most kahuna na wolnym połączeniu pomiędzy dwoma wyspami tylko wtedy, gdy na **żadnej** z nich nie znajduje się totem kahuna przeciwnika.

Po usunięciu mostu kahuna w wyniku zagrania dwóch odpowiednich kart wysp, możesz umieścić własny most kahuna na właśnie uwolnionym połączeniu bez zagrywania dodatkowej karty. Nowy most możesz umieścić tylko wtedy, gdy żadna z dwóch wysp nie jest pod kontrolą drugiego gracza.

WARIANT 2

Jeśli chcesz rozgrywki skupionej bardziej na taktyce niż na szczęściu, wypróbuj poniższą zasadę: Po dobraniu jednej z **odkrytych** kart wysp, musisz umieścić ją odkrytą przed sobą. Takie karty zagrywasz w normalny sposób i liczą się do limitu kart na ręce.

UTRUDNIANIE ROZGRYWKI

Aby wyrównać szanse w przypadku rozgrywki między graczami o różnym poziomie umiejętności (np. między doświadczonym a początkującym graczem), możesz skorzystać z następującej zasady: Po rozdaniu kart mniej doświadczony gracz może, w zależności od ustaleń między graczami, umieścić jeden, dwa lub trzy mosty swojego koloru na dowolnych połączeniach.

AUTOR



Günter Cornett urodził się w 1960 we Flensburgu, w Niemczech i mieszka obecnie w Berlinie. W swojej karierze był m.in. zawodowym kierowcą, ogrodnikiem i sprzedawcą gier. Pracuje jako recenzent gier oraz w branży multimedialnej. Wolny czas poświęca kajakarstwu, internetowi i „Bambus Spieleverlag”, swojemu małemu wydawnictwu, pod którego egidą pierwotnie wydał (w innej stylistyce i pod inną nazwą) kilkadziesiąt egzemplarzy tej fascynującej gry dla dwóch graczy.

Ilustracje: Claus Stephan

Opracowanie graficzne: Michaela Kienle, Pohl & Rick

Redakcja: TM-Spiele, Michael Baskal, Ralph Querfurth

Günter Cornett i KOSMOS dziękują wszystkim testerom i recenzentom zasad.

© 1998, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Art.-Nr: 691806

Wszystkie prawa zastrzeżone.

WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH

Edycja polska

GALAKTA

Tłumaczenie i skład: Krzysztof Bernacki

Korekta: Aleksandra Miszta-Mars i Łukasz Chelmecki



GALAKTA

Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

www.GALAKTA.pl