

# Kahuna

Un gioco di tattica ambientato nei magici mari del sud  
Per 2 giocatori da 10 anni in su

## Premessa

Due sacerdoti, i custodi della magia di Kahuna, si sfidano per decidere chi sia il più potente. Il teatro della sfida sarà un piccolo arcipelago di 12 isole disabitate che potranno collegare costruendo con dei ponti attraverso i loro incantesimi. Ogni ponte consentirà al sacerdote di aumentare il controllo sulle forze dell'isola e quando questo sarà sufficiente, tutta l'isola ed il suo potere passerà sotto il suo dominio. Alla fine gli dei stabiliranno chi sia il sacerdote più potente.

## Obiettivo

Gli dei hanno stabilito che la sfida si svolgerà in tre manche, al termine di ciascuna si assegnerà un punteggio a chi ha il controllo del maggior numero di isole; la somma di questi punteggi, determinerà quale sacerdote sarà il vincitore.

## Contenuto

1 tabellone con 12 isole collegate da linee tratteggiate che indicano dove potranno essere messi i ponti.

50 ponti magici di kahuna, 25 neri e 25 bianchi

20 pietre di kahuna, 10 nere e 10 bianche

24 carte, 2 per ogni isola

## Preparazione

Aprite il tabellone e disponetelo tra i due giocatori. Ciascun giocatore sceglie un colore e si prende i 25 ponti e le 10 pietre corrispondenti.

Uno dei due fa da mazziera e mescola le 24 carte distribuendone 3 coperte a ciascun giocatore, queste carte costituiscono la mano iniziale. Su ogni carta è riportato il nome di una delle 12 isole e mostra la sua posizione sulla mappa dell'arcipelago. Il mazziera quindi gira 3 carte e le mette a faccia in su vicino al tabellone assieme al mazzo con le rimanenti carte coperte. L'altro giocatore farà la prima mossa.

## Il gioco

Durante il suo turno un giocatore può giocare da 0 a 5 carte poi pesca una carta. Vale la regola che un giocatore non può aver più di 5 carte in mano.

### Gioco delle carte isola:

- Quando un giocatore gioca una carta, la scarta a faccia in su sul tavolo e dispone un ponte sulle linee tratteggiate che collegano l'isola con una di quelle vicine e che non sia già stata occupata
- Se il giocatore gioca più carte, per ciascuna di esse si giocherà il ponte corrispondente (ad eccezione della mossa speciale con cui si tolgono i ponti dell'avversario)

- Tutte le carte giocate vengono messe in una pila di scarti a faccia in su, vicino al tabellone
- Invece che giocare una o più carte, un giocatore può direttamente scartarne una o più, mettendole segretamente a faccia in giù sotto la pila degli scarti.
- Un giocatore può anche decidere al suo turno di non giocare nessuna carta

### **Controllo di un'isola e piazzamento della pietra di Kahuna.**

- Quando un giocatore ha messo più della metà dei ponti che possono collegare l'isola, ne assume il controllo e mette una delle sue pietre di Kahuna a testimoniarlo. Nota: sulle carte, sotto il nome dell'isola, è indicato il numero dei possibili collegamenti
- Quando un giocatore acquisisce il controllo dell'isola, toglie dall'isola tutti i ponti dell'avversario. Se con questa rimozione causa all'avversario la perdita del controllo su di un'isola adiacente, viene rimossa anche la corrispondente pietra di Kahuna. I ponti e le pietre rimossi dal tabellone vengono restituiti al proprietario.

### **Rimozione dei ponti dell'avversario**

Un giocatore può giocare una coppia di carte per rimuovere il ponte dell'avversario tra due isole. Le due carte devono riportare solo il nome delle due isole collegate dal ponte che si vuole togliere.

Ad esempio, se si vuole rimuovere il ponte tra HUNA ed ELAI, si deve giocare una delle seguenti tre possibili combinazioni:

- "HUNA" – "ELAI"
- "HUNA" – "HUNA"
- "ELAI" – "ELAI"

Il ponte rimosso viene restituito al proprietario

A questo punto il giocatore può anche giocare una carta di una delle due isole e mettere il suo ponte.

### **La pesca di una carta isola**

Dopo aver fatto la sua giocata, un giocatore può pescare una carta scegliendone una di quelle tre a faccia in su, oppure può pescare quella coperta sopra il mazzo. Quando si pesca una delle tre carte scoperte, si deve sostituirla con quella in cima al mazzo. In ogni caso, se un giocatore sceglie di non pescare, al suo turno l'altro deve farlo.

Se un giocatore ha 5 carte in mano prima di pescarne un'altra deve scartarne una o più.

Il turno di gioco di un giocatore termina quando pesca la carta o se decide di passare.

## **Calcolo del punteggio nelle due manche intermedie**

Quando si pesca l'ultima carta (quindi si esaurisce sia il mazzo che le tre carte scoperte) si termina una manche.

Al termine della prima e della seconda manche i giocatori contano il numero di isole che controllano (quelle con le pietre di Kahuna)

- Se sono uguali, non viene assegnato nessun punteggio.
- Al termine della prima manche a chi ha il numero maggiore viene attribuito 1 punto.
- Al termine della seconda manche a chi ha il numero maggiore vengono attribuiti 2 punti.

Annotate il punteggio su di un foglio.

Dopo aver calcolato il punteggio, per iniziare la manche successiva, mescolate le carte scartate e rimettetene 3 a faccia in su vicino al tabellone con il mazzo delle rimanenti a faccia coperta.

I ponti, le pietre di Kahuna sul tabellone e le carte in mano ai giocatori, rimangono per la manche successiva.

Il gioco prosegue con il giocatore a cui tocca il turno successivo.

## **Calcolo del punteggio finale e fine del gioco**

Quando sono state pescate sia l'ultima carta dal mazzo che le tre carte scoperte, ogni giocatore può giocare un turno aggiuntivo (senza pescare).

Dopo di questi due turni la partita finisce e si passa al calcolo dei punti e alla proclamazione del vincitore.

Questa volta si calcola il numero di isole sotto il controllo di ciascun giocatore (ovvero il numero di pietre di Kahuna in gioco) e si sommano i punti acquisiti nelle precedenti manche. Chi ha il valore maggiore è il vincitore.

In caso di pareggio, vince il vincitore della terza manche. In caso ci sia ancora parità, vince chi ha in gioco il maggior numero di punti. Se ancora c'è parità... giocate un'altra partita!

## **Fine anticipata: cappotto**

La partita può finire prima se un giocatore, nella seconda o terza manche, è senza ponti sul tabellone. L'altro giocatore è allora vincitore per "cappotto".

## **Esempio**

Illustriamo un esempio di come, tra due turni, il controllo delle isole possa cambiare.

È il turno del bianco:

- 1) il bianco gioca BARI e piazza un ponte tra BARI e DUDA acquisendo, così, la maggioranza dei ponti per BARI per cui mette la pietra di Kahuna su BARI. Il bianco allora toglie il ponte nero tra BARI e ALOA. A questo punto il nero perde la maggioranza di ALOA e toglie dal tabellone la pietra di Kahuna da ALOA
- 2) Il bianco a questo punto gioca anche ALOA e piazza un ponte fra ALOA e BARI. In questo modo ottiene anche la maggioranza di ALOA e mette la pietra di Kahuna su ALOA. Toglie anche il ponte nero tra

ALOA e HUNA, causando la perdita del controllo di HUNA del nero che toglie anche la pietra di Kahuna da HUNA.

Adesso è il turno del nero:

- 1) Il nero gioca due carte HUNA e toglie il ponte bianco tra HUNA ed ELAI
- 2) Quindi gioca ELAI e piazza un ponte tra HUNA ed ELAI, in questo modo ottiene la maggioranza sia di HUNA che di ELAI e mette le sue pietre di Kahuna sulle due isole. Il bianco deve togliere il suo ponte tra HUNA e DUDA, DUDA ed ELAI e ELAI e BARI. Inoltre è costretto a togliere la sua pietra di Kahuna da DUDA, avendo perso la maggioranza dell'isola.

## Varianti

I giocatori che vogliono giocare con meno possibilità di azioni lampo a sorpresa possono utilizzare le seguenti modifiche:

un giocatore può giocare un ponte su una linea tratteggiata tra due isole solo se nessuna delle due isole è controllata dall'altro giocatore (non ci siano pietre di Kahuna).

Quando un giocatore toglie un ponte da un'isola giocando una coppia di carte, può immediatamente mettere in sostituzione un suo ponte senza giocare una carta aggiuntiva. Questo, però, solo se nessuna delle due isole è sotto il controllo dell'altro giocatore.

## Gioco ad handicap

Se i due giocatori sono di livello molto diverso, è possibile compensare la differenza con gli handicap: dopo aver distribuito le carte ma prima di iniziare, il giocatore più debole può inserire uno, due o tre ponti senza giocare alcuna carta.

## L'autore

Günter Cornett, nato nel 1960 a Flensburg, vive a Berlino. Ha lavorato come autotrasportatore, giardiniere e rivenditore di giochi. È Opera come un critico di giochi e nel campo del multimedia. Nel suo tempo libero si dedica al kayak, ad internet e alla sua piccola società: Bambus Spielverlag.

Illustrazioni: Grafik Studio Krüger - Claus Stephan

Grafica: Thilo Rick / Anke Pohl

Fotografia: Dirk Hoffmann

Sviluppo del gioco: TM-Spiele

Traduzione in inglese & editing: Jay Tummelson

L'autore e la società ringraziano i test playtesters e gli editor delle regole

© 1998 KOSMOS Verlag

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174 USA

Riogames@aol.com

[www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)  
ALL RIGHTS RESERVED  
MADE IN GERMANY