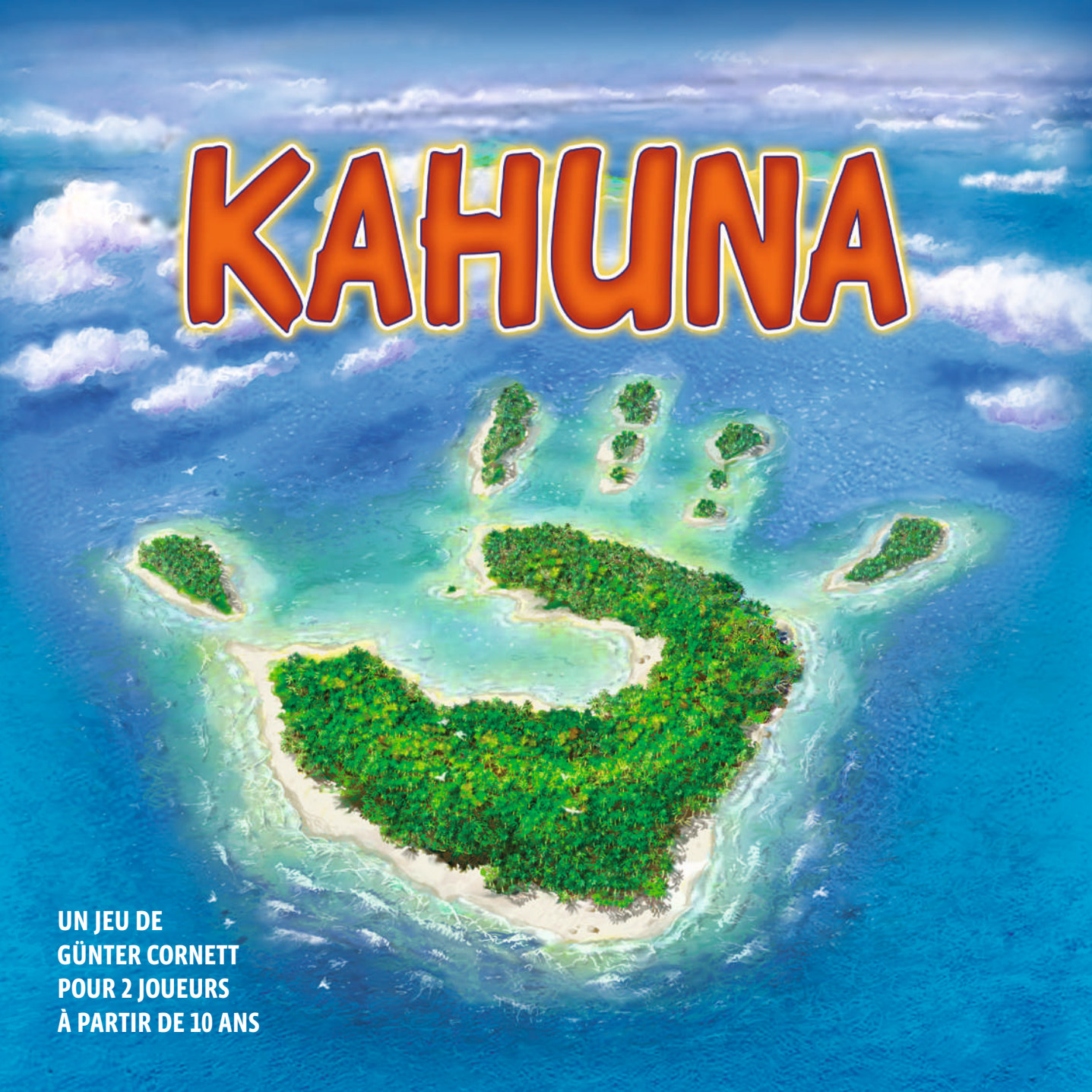
KAHUNA



UN JEU DE
GÜNTER CORNETT
POUR 2 JOUEURS
À PARTIR DE 10 ANS

PRINCIPE DU JEU

Deux grands prêtres adeptes de la magie des Kahunas du Pacifique veulent savoir qui, de l'un ou de l'autre, est le plus puissant. Ils tentent alors de placer sous leur contrôle le plus grand nombre d'îles sur les douze existantes. Pour ce faire, les deux joueurs établissent des liaisons entre les îles. Celui qui détient suffisamment de liaisons sur une île peut, en signe de son pouvoir, la marquer d'une de ses pierres Kahuna.

BUT DU JEU

Une partie se joue en trois manches. Celui qui, à la fin de chaque manche, a marqué le plus d'îles à l'aide de ses pierres obtient des points. Celui qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte.



MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau avec 12 îles reliées entre elles par des pointillés
- 50 bâtonnets Kahuna : 25 blancs et 25 noirs
- 20 pierres Kahuna : 10 blanches et 10 noires
- 24 cartes Île : 2 par île



PRÉPARATION DU JEU

- Placez le plateau entre vous deux. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 25 bâtonnets et les 10 pierres de cette couleur, et les place devant lui.
- Mélangez toutes les cartes et distribuez-en 3, face cachée, à chacun. Prenez-les en main en orientant les symboles de la même manière que ceux du plateau pour vous repérer plus aisément.
- Placez 3 autres cartes, face visible, à côté du plateau.
- Formez une pioche, face cachée, avec les autres cartes.
- Celui qui a le plus besoin de vacances commence. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle.



DÉROULEMENT DU JEU

Principe de base : à votre tour, jouez autant de cartes que vous le souhaitez. Vous pouvez aussi n'en jouer aucune. Dans tous les cas, vous ne piocherez ensuite qu'**une seule** carte. Vous ne pouvez jamais avoir **plus de cinq cartes en main**.

1 Jouer une carte Île : poser un bâtonnet Kahuna

- Après avoir joué une carte Île, placez une pierre Kahuna sur une ligne pointillée **libre** partant de l'île marquée en rouge sur cette carte.
- Vous pouvez ainsi jouer l'une après l'autre plusieurs cartes (voir " Retirer des bâtonnets adverses " pour jouer deux cartes en même temps).
- Vous pouvez ne jouer aucune carte si vous le voulez.
- Défaussez les cartes jouées dans une défausse commune.
- Si vous ne souhaitez jouer aucune carte, à cause de la limite de 5 cartes en main par exemple, vous pouvez mettre une ou plusieurs cartes de votre main face cachée sous la défausse.

2 Contrôler une île : poser une pierre Kahuna

- Si vous occupez **plus de la moitié** des liaisons d'une île avec vos bâtonnets, vous la contrôlez. Placez alors l'une de vos pierres Kahuna au milieu de l'île.
- **Remarque** *:* Sur les cartes, les traits présents sous le nom de l'île indiquent le nombre de liaisons associées à cette île (3, 4, 5 ou 6).
- Lorsque vous placez une pierre Kahuna sur une île, retirez tous les **bâtonnets adverses** des lignes partant de cette île.
- **Attention :** Ce retrait de bâtonnets peut provoquer le retrait de pierres Kahuna sur les îles voisines si la moitié des lignes ou moins sont désormais occupées.

3 Retirer des bâtonnets adverses

- En jouant **deux** cartes en même temps, vous pouvez retirer l'un des bâtonnets adverses. Pour cela, les deux cartes jouées doivent comporter uniquement le nom des deux îles reliées par ce bâtonnet.
- **Exemple** *:* Un bâtonnet entre HUNA et ELAI peut être retiré en jouant l'une des paires de cartes suivantes : HUNA-ELAI, HUNA-HUNA ou ELAI-ELAI.
- **Remarque** : Si vous possédez une autre carte vous permettant de combler la liaison qui vient d'être retirée (HUNA ou ELAI, pour continuer l'exemple), ceci peut fortement changer le cours de la partie (voir l'exemple détaillé page 5).

4 Piocher une carte Île

- Après avoir joué une ou plusieurs cartes Île, ou bien après avoir remis une ou plusieurs cartes Île sous la défausse, piochez **une** carte Île. Vous n'en piochez qu'une, et ce, quel que soit le nombre de cartes jouées ce tour.
- Pour piocher une carte, prenez soit la première carte de la pioche, soit l'une des trois cartes placées à côté du plateau. Dans ce dernier cas, remplacez-la immédiatement par la première carte de la pioche.
- Vous pouvez renoncer à piocher. Dans ce cas, votre adversaire ne pourra pas renoncer à piocher à la fin de son prochain tour.
- En outre, si vous avez **cinq** cartes en main, vous ne pouvez pas piocher de cartes supplémentaires.
- Après avoir pioché, votre tour est terminé.

DÉCOMPTES INTERMÉDIAIRES

- La manche prend fin lorsque la pioche complète ainsi que les trois cartes face visible à côté du plateau ont été piochées. Après les deux premières manches, un décompte intermédiaire a lieu.
- Comptez le nombre d'îles marquées par vos pierres.
- En cas d'égalité, personne n'obtient de point.
- Lors du premier décompte, le joueur qui a le plus de pierres sur le plateau obtient **1 point**.
- Lors du second décompte, le joueur qui a le plus de pierres sur le plateau obtient **2 points**.
- Les joueurs doivent se souvenir de leur score ou le noter sur une feuille.
- Mélangez ensuite les cartes de la défausse, placez trois cartes face visible à côté du plateau, et formez une pioche avec le reste des cartes.
- Conservez d'une manche à l'autre les cartes que vous avez en main.
- Le joueur ayant pioché la dernière carte a mis fin à la manche. C'est donc à l'autre joueur de jouer son premier tour de la nouvelle manche.

DERNIER DÉCOMPTE ET FIN DE LA PARTIE

Lorsque la pioche est épuisée pour la troisième fois et que la dernière carte face visible a été piochée, jouez chacun **un dernier tour**. Procédez ensuite au troisième décompte.

- Comptez le nombre d'îles marquées par vos pierres. **Celui qui en a le plus obtient autant de points que le montant de la différence entre le nombre d'îles contrôlées par chaque joueur.**
- **Faites ensuite le total des trois décomptes ; celui qui a le plus de points gagne la partie.** En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le meilleur score au troisième décompte. S'il y a encore égalité, le gagnant est le joueur ayant le plus de bâtonnets sur le plateau.

Fin anticipée

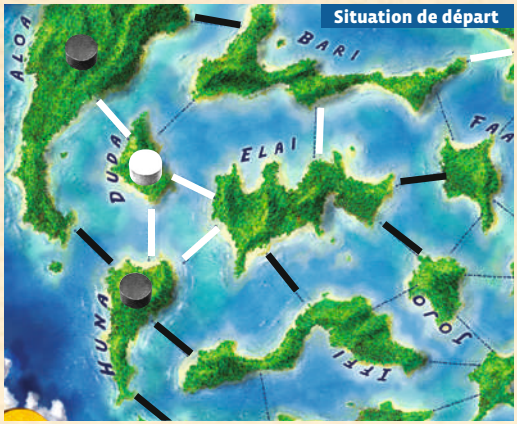
Si vous parvenez à retirer du plateau tous les bâtonnets de votre adversaire durant la deuxième ou la troisième manche, vous gagnez la partie.





Exemple détaillé de l'évolution des rapports de force sur les îles en l'espace de deux tours :

1

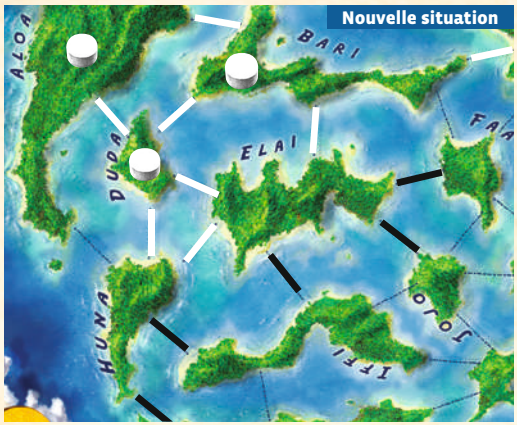


Tour du joueur blanc :
Le joueur blanc pose un bâtonnet entre BARI et DUDA (1)*, il obtient donc la majorité sur BARI et marque l'île d'une de ses pierres Kahuna* (2)*. Il retire le bâtonnet noir entre BARI et ALOA* (3)*. Le joueur noir perd ainsi la majorité sur ALOA et doit donc retirer sa pierre de l'île* (4)*.*

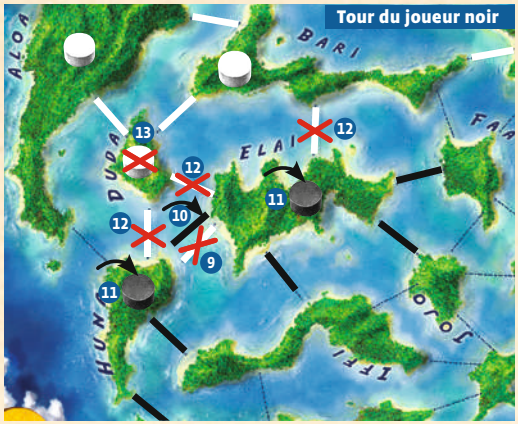
2



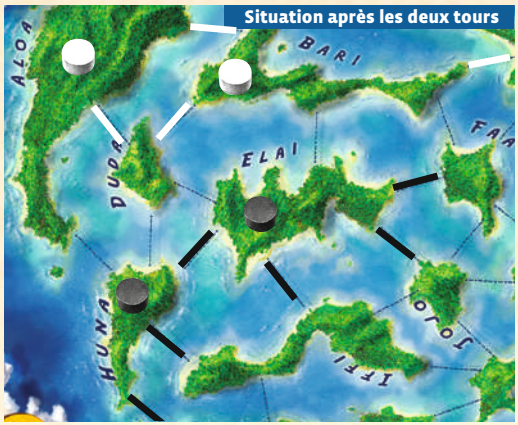
3



4



5



Tour du joueur blanc (suite) :
Le joueur blanc place ensuite un bâtonnet entre ALOA et BARI (5)*. Il a maintenant la majorité sur ALOA et y dépose une pierre* (6)*. Il retire donc le bâtonnet adverse entre ALOA et HUNA* (7)*. Le joueur noir perd cette fois-ci la majorité sur HUNA et doit retirer sa pierre* (8)*.*

Tour du joueur noir :
1) Le joueur noir joue deux cartes HUNA ; il peut donc retirer le bâtonnet blanc entre HUNA et ELAI 9*.*
2) Le joueur noir joue ensuite une carte ELAI et place un bâtonnet entre HUNA et ELAI 10*; il a alors la majorité sur HUNA et sur ELAI. Il place donc une pierre sur chacune des deux îles* 11 *et retire les bâtonnets adverses entre HUNA et DUDA, DUDA et ELAI et entre ELAI et BARI* 12*.*
En outre, le joueur blanc retire sa pierre de DUDA 13 *puisqu'il a perdu la majorité sur cette île.*

VARIANTE 1

Si vous souhaitez limiter les attaques inopinées afin de planifier vos actions à plus long terme, vous pouvez jouer avec les modifications suivantes :
Vous ne pouvez placer un bâtonnet entre deux îles que si aucune d'entre elles n'est déjà occupée par l'adversaire. Si, en jouant deux cartes à la fois, vous retirez un bâtonnet adverse, vous pouvez aussitôt le remplacer par l'un des vôtres, sans jouer de carte supplémentaire. Cependant, vous n'avez le droit de le faire que si **aucune** des deux îles n'est marquée d'une pierre adverse.

VARIANTE 2

Si vous voulez plus de stratégie et moins de hasard dans la partie, vous pouvez jouer avec la variante suivante :
Lorsque vous piochez une des trois cartes **face visible**, posez-la devant vous, toujours face visible. Elle compte comme une carte de votre main, et vous pouvez la jouer normalement, la seule différence est qu'elle reste visible tant que vous la gardez.

JEU AVEC HANDICAP

Lorsqu'un joueur expérimenté joue avec un débutant, ou lorsque les deux joueurs n'ont pas le même niveau, il est possible d'ajouter un handicap ; le joueur le plus faible peut, après distribution des cartes, poser un, deux ou trois bâtonnets de sa couleur sur les liaisons de son choix.



L'auteur
Günter Cornett, né en 1960 à Flensburg, en Allemagne, vit aujourd'hui à Berlin. Au cours de sa carrière professionnelle, il a travaillé entre autres comme chauffeur routier, comme jardinier et en tant que commercial spécialisé dans les jeux. Il est aussi critique de jeux et très actif dans le domaine des multimédias. Il consacre une bonne partie de son temps libre au kayak, à Internet et à sa propre petite maison d'édition (Bambus Spieleverlag) : à l'origine, il avait édité lui-même ce fantastique jeu pour deux à quelques centaines d'exemplaires, sous une autre forme et sous un autre nom.

Illustrateur : Claus Stephan
Graphisme : Michaela Kienle, Pohl & Rick
Rédaction : TM-Spiele, Michael Baskal, Ralph Querfurth
Traduction : Marianne Louis

Günter Cornett et KOSMOS remercient les nombreux testeurs et relecteurs.

© 1998, 2015 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Deutschland
© 2017-2018 IELLO - 9, avenue des Érables - Lot 341
54180 HEILLECOURT
www.iello.com
Tous droits réservés
Fabriqué en Allemagne