

KAHUNA

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu (voir fin de page)

25 bâtonnets blancs



10 pions blancs



25 bâtonnet noir



10 pions noirs



24 Cartes (2 de chaque sorte)



RÈGLE DU JEU:

BUT DU JEU

Contrôler l'archipel de Kahuna en possédant un maximum de ses îles.

PRÉPARATION

Posez le plateau de jeu entre les deux joueurs. Mélangez les cartes et distribuez-en trois à chaque joueur. Placez en trois autres faces visibles à côté du plateau. Les cartes restantes forment une pioche. Un joueur prend les bâtonnets et les pions blancs. L'autre les bâtonnets et les pions noirs.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en 3 manches successives.

Déroulement d'une manche

A tour de rôle, chaque joueur peut jouer successivement autant de cartes qu'il le souhaite en fonction de sa main. Il peut même n'en jouer aucune s'il le désire.

Une carte permet de placer un bâtonnet qui matérialise un pont sur une liaison entre 2 îles (une liaison est signalée par des pointillés). Ce pont prend ancrage sur l'île désignée par la carte.

Exemple:

Avec la carte LALE, on peut poser un pont de LALEE à HUNA ou de LALE à IFFI ou encore de LALE à KAHU (Bien entendu un pont ne peut être posé que sur une liaison libre.)

Prise de possession d'une île

Dès qu'un joueur a placé des ponts sur plus de la moitié des liaisons existantes sur une île, cette île lui appartient. Il y place un pion de sa couleur pour l'indiquer.

Exemple:

Capucine a placé un pont entre LALE et HUNA et un pont entre LALE et KAHU. LALE lui appartient. (2 ponts sur 3 liaisons) Lorsqu'un joueur gagne une île et y place un pion, son adversaire doit retirer immédiatement tous ses ponts posés antérieurement sur cette île.

Exemple:

Il y a un pont noir entre LALE et HUNA un pont blanc entre LALE et KAHU. Capucine en posant un deuxième pont noir, gagnera LALE. Matthieu devra aussitôt retirer le pont blanc entre LALE et KAHU.

- Il se peut qu'en étant obligé de retirer un ou plusieurs ponts sur une île, un joueur perde aussi une ou plusieurs îles. On perd une île dès que l'on ne possède pas plus de la moitié des liaisons existantes (liaisons en pointillées) sur cette île. Dès que l'on perd une île de cette manière, on retire immédiatement son pion mais on conserve ses ponts restants.

- Des ponts et des pions sortis du jeu sont réutilisables par la suite.

- Quand un joueur possède une île, son adversaire peut ensuite continuer à y poser des ponts.

Attaque

2 cartes identiques abaissées en même temps permettent de retirer un pont adverse de l'île concernée.

Exemple:

Matthieu en abaissant 2 cartes LALE peut retirer un pont adverse entre LALE et HUNA ou entre LALE et IFFI ou entre LALE et KAHU. 2 cartes différentes abaissées en même temps permettent de retirer le pont adverse existant entre les 2 îles concernées.

Exemple:

Matthieu en abaissant LALE et IFFI peut retirer le pont adverse LALE/IFFI présent entre les 2 îles.

Pioche

Quel que soit le nombre de cartes abaissées, à la fin de son tour un joueur doit piocher une et une seule carte.

Il pioche une carte soit parmi les 3 cartes placées à côté du plateau, soit une carte placée au sommet de la pioche. S'il choisit de prendre une carte parmi les 3 cartes, il la remplace aussitôt par une carte de la pioche.

Attention: Un joueur ne peut pas posséder plus de 5 cartes dans sa main.

Si à son tour un joueur possède 5 cartes, il doit se défausser avant de piocher.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine dès qu'il n'y a plus ni pioche, ni cartes sur la table.

La manche s'arrête immédiatement après le joueur qui a ramassé la dernière carte.

Quand une manche prend fin:

Les ponts et les pions restent en place.

Les joueurs gardent les cartes qu'ils ont en main pour la prochaine manche.

Toutes les autres cartes sont battues et sont redistribuées comme au départ.

Le jeu reprend par le joueur dont c'est le tour.

Le joueur qui possède le plus grand nombre d'îles à la fin de la première manche marque 1 point.
 Le joueur qui possède le plus grand nombre d'îles à la fin de la deuxième manche marque 2 points. (En cas d'égalité aucun joueur ne marque de points). A la fin de la troisième manche, chaque joueur comptabilise le nombre d'îles qu'il possède. Celui qui en possède le plus, gagne autant de points que d'îles possédées de plus que son adversaire.

Fin de la partie

Après la troisième manche les joueurs totalisent leurs points. Le joueur qui a le plus de points a gagné. Il contrôle l'archipel de Kahuna !

En résumé

Pour bien comprendre le jeu voici, un tour de jeu entre 2 joueurs.

Schéma 1: Situation du jeu au début du tour de Matthieu (pions blancs)

Schéma 2: Situation du jeu après le tour de Matthieu et avant le tour de Capucine.



Matthieu a abaissé la carte DUDA et a posé un pont entre DUDA et BARI. Ayant alors 3 ponts sur 5 sur BARI, il gagne BARI. Gagnant BARI, il pose un pion blanc et retire le pont adverse ALOA/BARI.
 Capucine n'ayant plus qu'un pont sur ALOA n'est plus majoritaire, elle a retiré son pion noir.
 Matthieu abaisse ensuite la carte ALOA. Possédant alors 2 ponts sur 3 liaisons possibles sur ALOA, il gagne ALOA. Gagnant ALOA, il pose un pion blanc et retire le pont adverse noir ALOA/HUNA. Capucine a perdu HUNA car elle n'est plus majoritaire (2 ponts sur 5 liaisons).



Schéma 3: Situation du jeu après le tour de Capucine. Capucine a abaissé simultanément les cartes HUNA et ELAI. Elle a donc attaqué le pont de Matthieu. Elle le retire. Puis elle abaisse la carte ELAI et pos le pont ELAI/HUNA. Elle récupère HUNA (3 ponts sur 5 liaisons) et gagne ELAI (4 ponts sur 6 liaisons). Matthieu a dû enlever ses ponts ELAI/DUDA et ELAI/BARI. Il a perdu DUDA, il a retiré son pion blanc.

Plateau de jeu (taille réelle = 38 x 30 cm)

