

KAHUNA

BUT DU JEU

Deux prêtres s'affrontent dans un archipel inhabité. Grâce à leurs pouvoirs magiques, ils construisent des ponts pour relier les îles. Quand un prêtre a construit assez de ponts sur une île, il en prend le contrôle. Le contrôle des îles indique la puissance du prêtre. Le joueur qui à la fin du jeu, après 3 tours, a le plus de puissance a gagné.

MATERIEL

1 plateau avec les 12 îles, les îles sont reliées par des lignes de connexion qui représentent les ponts possibles.

25 pions noirs, 25 pions blancs

10 pions noirs, 10 pions blancs

24 cartes, 2 par île

PREPARATION

Chaque joueur prend les 25 pions de sa couleur. Un joueur mélange les cartes île et en distribue 3 à chacun. Il en pose 3 face visible sur la table à côté des cartes restantes qui forment la pioche. Chaque carte représente une île et sa localisation sur le plateau, ainsi que le nombre de connexions. Le joueur qui n'a pas distribué commence puis le jeu se fait alternativement.

DEROULEMENT

A son tour, un joueur peut jouer de 0 à 5 cartes île. Après avoir joué ses cartes, il tire une carte de la pioche. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes en main.

Jouer une carte

Quand un joueur joue une carte, il la pose sur la table et pose un des ponts disponibles sur une ligne de connexion vide entre l'île de la carte et une des îles voisines.

Si un joueur joue plusieurs cartes, il joue les cartes une par une. Les cartes jouées sont défaussées face visible. Au lieu de jouer une carte, le joueur peut se défausser d'une ou plusieurs cartes secrètement dans la pile de défausse. Il est possible de ne pas jouer de carte.

Contrôle d'une île

Quand un joueur a plus de ponts que la moitié des lignes de connexion sur une île, il la contrôle. Il place un de ses pions sur cette île. Quand un joueur prend le contrôle d'une île, il retire tous les ponts adverses sur cette île. Si ce retrait cause la perte de contrôle d'une île voisine, le pion sur l'île en question est retiré. Les pions et ponts qui sont retirés retournent à leur propriétaire.

Retirer des ponts adverses

Un joueur peut poser une paire de cartes pour retirer un pont adverse entre 2 îles. Les 2 cartes doivent nommer seulement les îles connectées par ce pont. Par exemple, le pont reliant Huna et Elai peut être retiré en jouant une de ces 3 paires de cartes : Huna-Huna, Elai-Elai, Huna-Elai. Le pont est rendu à son propriétaire. Le joueur pourrait alors jouer une carte d'une des deux îles pour placer un pont entre elles.

Tirer une carte

Après qu'un joueur a joué le nombre désiré de cartes (0 à 5), il peut tirer une carte pour l'ajouter à sa main en prenant une des 3 cartes face visible ou la 1^{ère} carte de la pioche. Quand une des cartes face visible est prise, on la

remplace avec la 1^{ère} de la pioche. Si un joueur décide de ne pas tirer de carte, son adversaire sera obligé d'en tirer une à son prochain tour. Si un joueur a 5 cartes en main et qu'il en tire une, il doit d'abord se défausser d'une ou plusieurs cartes. Le tour du joueur est fini quand il tire une carte ou quand il signale qu'il n'en veut pas.

Les points à la fin de chaque tour

Quand on prend la dernière carte (de la pioche et des 3 face visible), le tour prend fin. Les joueurs comptent le nombre d'îles qu'ils contrôlent (celles qui ont leurs pions). Après le 1^{er} tour, le joueur qui a le plus d'îles marque un point. Après le 2^{ème} tour, le joueur qui a le plus d'îles marque 2 points. En cas d'égalité, personne ne marque. Après un tour, on remélange les cartes défaussées et on pose à nouveau 3 cartes face visible et le reste forme la pioche. Les ponts, les pions et les cartes en main restent pour le nouveau tour. Le jeu continue jusqu'à ce que l'on prenne la dernière carte.

Fin du jeu et derniers points

Quand la dernière carte est tirée (de la pioche et des 3 visibles) à la fin du 3^{ème} tour, chaque joueur a encore un tour de jeu (sans prendre de carte). Après ces 2 tours, on note les points pour la dernière fois. Cette fois, le joueur qui a le plus d'îles marque la différence par rapport à son adversaire. Si un joueur a 9 îles et l'autre 3, le joueur marque 6 points. Ces points sont ajoutés aux précédents et celui qui a le plus grand total a gagné. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de ponts à la fin a gagné. S'il y a toujours égalité, c'est une partie nulle.

Le jeu peut se terminer plus tôt si un joueur n'a plus de ponts au 2^{ème} ou au 3^{ème} tour. Dans ce cas, l'autre joueur est déclaré vainqueur.

VARIANTE

Un joueur peut seulement placer un pont sur une connexion libre, si aucune des 2 îles n'est contrôlée par l'autre joueur. Quand un joueur retire un pont adverse avec 2 cartes, il peut placer un pont sur la connexion libérée sans jouer de carte. Il ne peut le faire que si aucune des 2 îles n'est contrôlée par l'autre joueur.

Pour équilibrer le jeu entre 2 joueurs de niveaux inégaux, le joueur le plus faible peut au début du jeu, après avoir reçu ses 3 cartes, placer 1, 2 ou 3 ponts selon le handicap choisi par les 2 joueurs.