

Kahuna - KSR	Kahuna - KSR
<p>Jeder Spieler erhält je 25 Kahuna-Steine und 30 Stäbchen einer Farbe. Die 24 Spielkarten (je Insel 2) mischen, 3 Karten an jeder Spieler geben, die diese auf die Hand nehmen. 3 Karten vom Stapel offen auslegen. Restliche Inselkarten = verdeckter Nachziehstapel.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1.) Ausspielen der Inselkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beliebige <u>viele</u> oder <u>keine</u> Inselkarten, jede einzeln für sich (Ausnahme später) ausspielen. - Von der bezeichneten Insel legt man <u>1 Stäbchen</u> auf eine <u>freie Verbindungslinie</u> zu einer Nachbarinsel. - Man kann auch 1 u.m. Karten ohne Auswirkung verdeckt unter den Ablagestapel legen, wenn man keine Karte sinnvoll spielen kann. - Ausgespielte Karten werden offen abgelegt. <p>2.) Einfluss nehmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sind <u>mehr als die Hälfte</u> der Verbindungslinien einer Insel mit <u>eigenen</u> Stäbchen belegt, kann ein <u>eigener Kahuna-Stein</u> auf die Insel platziert werden. Fremde Stäbchen kommen zurück in den Vorrat des Besitzers. - Mehrheiten der dadurch betroffenen Inseln prüfen und ggf. Kahuna-Steine entfernen. <p>3.) Entfernen von Kahuna-Stäbchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mit <u>2 gleichzeitig gespielten Insel-Karten</u> kann man 1 Stäbchen des Mitspielers entfernen. Es müssen aber die Namen der betroffenen Insel/n enthalten sein. (z.B.: HUNA+ELAI, HUNA+HUNA oder ELAI+ELAI entfernen jeweils die Verbindung HUNA-ELAI.) <p>4.) Nachziehen von Inselkarten (Handlimit: 5):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Genau <u>1 Karte</u> verdeckt oder von offener Auslage auf die Hand nehmen. - Offene Auslage auf 3 Karten nachfüllen. - Verzicht ist möglich, wenn Mitspieler zuvor nicht verzichtet hat. - Ende des Zuges - der Mitspieler ist dran. <p>Wertung/Spielende:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Runde: Wenn Nachziehstapel und offene Auslage aufgebraucht sind: Wer mehr Kahuna-Steine platziert hat = 1 Punkt, Gleichstand: 0 Inselkarten mischen und neue Auslage aufdecken. 2. Runde: wie zuvor, jedoch 2 Punkte für den Sieg. 3. Runde: wie zuvor. Jeder Spieler hat noch 1 Zug. Die Differenz aus Kahuna-Steinen beider Spieler wird ermittelt. Der Spieler mit mehr Steinen erhält die Differenz als Punkte. <p>Die Punkte aus den 3 Runden addieren, es gewinnt die höchste Summe. Bei Gleichstand gewinnt, wer bei der 3. Runde gewann. Falls beide Spieler insges. = 0 P. haben, siegt, wer mehr Stäbchen im Spiel hat.</p> <p>Vorzeitiges Ende:</p> <p>Es verliert sofort der Spieler, der in 2. oder 3. Runde keine Kahuna-Stäbchen mehr auf dem Plan hat.</p>	<p>Jeder Spieler erhält je 25 Kahuna-Steine und 30 Stäbchen einer Farbe. Die 24 Spielkarten (je Insel 2) mischen, 3 Karten an jeder Spieler geben, die diese auf die Hand nehmen. 3 Karten vom Stapel offen auslegen. Restliche Inselkarten = verdeckter Nachziehstapel.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1.) Ausspielen der Inselkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beliebige <u>viele</u> oder <u>keine</u> Inselkarten, jede einzeln für sich (Ausnahme später) ausspielen. - Von der bezeichneten Insel legt man <u>1 Stäbchen</u> auf eine <u>freie Verbindungslinie</u> zu einer Nachbarinsel. - Man kann auch 1 u.m. Karten ohne Auswirkung verdeckt unter den Ablagestapel legen, wenn man keine Karte sinnvoll spielen kann. - Ausgespielte Karten werden offen abgelegt. <p>2.) Einfluss nehmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sind <u>mehr als die Hälfte</u> der Verbindungslinien einer Insel mit <u>eigenen</u> Stäbchen belegt, kann ein <u>eigener Kahuna-Stein</u> auf die Insel platziert werden. Fremde Stäbchen kommen zurück in den Vorrat des Besitzers. - Mehrheiten der dadurch betroffenen Inseln prüfen und ggf. Kahuna-Steine entfernen. <p>3.) Entfernen von Kahuna-Stäbchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mit <u>2 gleichzeitig gespielten Insel-Karten</u> kann man 1 Stäbchen des Mitspielers entfernen. Es müssen aber die Namen der betroffenen Insel/n enthalten sein. (z.B.: HUNA+ELAI, HUNA+HUNA oder ELAI+ELAI entfernen jeweils die Verbindung HUNA-ELAI.) <p>4.) Nachziehen von Inselkarten (Handlimit: 5):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Genau <u>1 Karte</u> verdeckt oder von offener Auslage auf die Hand nehmen. - Offene Auslage auf 3 Karten nachfüllen. - Verzicht ist möglich, wenn Mitspieler zuvor nicht verzichtet hat. - Ende des Zuges - der Mitspieler ist dran. <p>Wertung/Spielende:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Runde: Wenn Nachziehstapel und offene Auslage aufgebraucht sind: Wer mehr Kahuna-Steine platziert hat = 1 Punkt, Gleichstand: 0 Inselkarten mischen und neue Auslage aufdecken. 2. Runde: wie zuvor, jedoch 2 Punkte für den Sieg. 3. Runde: wie zuvor. Jeder Spieler hat noch 1 Zug. Die Differenz aus Kahuna-Steinen beider Spieler wird ermittelt. Der Spieler mit mehr Steinen erhält die Differenz als Punkte. <p>Die Punkte aus den 3 Runden addieren, es gewinnt die höchste Summe. Bei Gleichstand gewinnt, wer bei der 3. Runde gewann. Falls beide Spieler insges. = 0 P. haben, siegt, wer mehr Stäbchen im Spiel hat.</p> <p>Vorzeitiges Ende:</p> <p>Es verliert sofort der Spieler, der in 2. oder 3. Runde keine Kahuna-Stäbchen mehr auf dem Plan hat.</p>
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner</i> Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner</i> Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>