

KAHUNA

Qui des deux magiciens exerce le plus d'influence sur ces 12 atolls de l'Archipel de Kahuna ? En créant des liens entre les atolls, les magiciens augmentent leur puissance et défont parfois celle de l'adversaire.

Chaque fois qu'un magicien s'impose sur un atoll, en y contrôlant la majorité des routes qui y mènent, il y dépose une pierre en signe de sa puissance.

MATERIEL

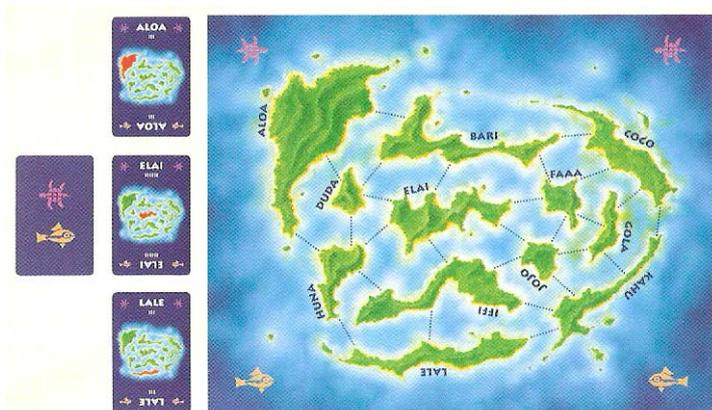
1 plateau de jeu - 24 cartes - 25 routes blanches - 25 routes noires - 10 pierres blanches - 10 pierres noires

IDEE DU JEU

Ce jeu se joue en trois rounds. A la fin de chaque round, des points sont attribués au magicien qui possède le plus de pierres sur les trois atolls de l'archipel. Et en fin de jeu, le magicien qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.

PREPARATION

- Placer le plan entre les deux joueurs
- Chaque joueur reçoit 25 routes (bâtonnets) et 10 pierres dans une même couleur. Il les pose devant lui.
- Les 24 cartes sont bien mélangées, faces cachées. Chaque joueur en reçoit 3 qu'il tient en main.
- 3 cartes sont ensuite posées, faces découvertes, à côté du plan de jeu, l'une à côté de l'autre. Elles forment le talon exposé.
- le restant des cartes est mis en talon, faces cachées. C'est le talon caché.
- On désigne celui des deux qui commence. On joue ensuite à tour de rôle.



DEROULEMENT

Règle de base :

1. Celui dont c'est le tour joue autant de cartes qu'il le désire
2. Quand il a fini de jouer, il tire une carte, soit dans le talon exposé, soit dans le talon caché
3. Un joueur ne peut jamais posséder plus de 5 cartes en main

JOUER UNE CARTE C'EST :

1. Nommer l'île désignée par cette carte. L'île est illustrée en rouge et son nom est clairement indiqué
2. Poser une route sur une des lignes pointillées libres qui part de cette île
3. poser la carte jouée sur un talon de défausse (talon des cartes employées)

- Un joueur peut jouer autant de cartes qu'il le désire, à concurrence de celles qu'il tient en main (5 au maximum)
- un joueur n'est pas obligé de jouer une carte. Il peut se contenter, lors de son tour de jeu, d'en prendre une sur le talon exposé ou sur le talon caché
- Si un joueur ne veut ou ne peut pas jouer une de ses cartes, il a le droit de rejeter une ou plusieurs de ses cartes (celles qui n'ont pas d'intérêt à ses yeux) et de les placer sur le talon de défausse

MAJORITE

Le magicien qui possède plus de la moitié des routes qui partent d'une île est majoritaire. En signe de cette suprématie, il pose une pierre de sa couleur sur cette île.

- Par majorité, on entend au moins plus que la moitié : 3 dans le cas de 4 routes ; 3 également dans le cas de 5 routes.
- En signe de cette majorité, le magicien pose sur l'île une pierre de sa couleur
- Il rend alors à son adversaire toutes les routes que celui-ci possédait au départ sur cette île. Cette restitution peut naturellement avoir des conséquences en cascade car il est possible que le magicien adverse en perdant ses routes, perde aussi une ou des majorités sur des îles voisines. En effet, si une majorité de routes n'est plus effective, la pierre correspondante est aussitôt enlevée. Pour la facilité visuelle, chaque carte indique le nombre total de routes menant à une île (3, 4, 5, ou 6)

SUPPRESSION DES ROUTES ADVERSES

Il est possible de supprimer une route déjà posée par l'adversaire en jouant en même temps 2 cartes qui répondent aux critères suivants :

1. Les deux cartes doivent indiquer soit 2 X une des îles concernées par la route à enlever, soit chacune des deux îles reliées par la route. Ainsi si on désire supprimer une route qui relie ALOA à DUDA, il faut jouer soit ALOA/ALOIA, soit DUDA/DUDA soit encore ALOA/DUDA
2. La suppression d'une route peut avoir de fâcheuses conséquences pour un adversaire.
 - a. perte de majorité et donc de pierre... si le nombre de routes ne suffit plus

- b. mais parfois aussi un changement de majorité si le joueur pose des cartes et des routes qui lui permettent de devenir majoritaire.

TIRER UNE CARTE

Quand un joueur a pris une des trois cartes du talon exposé, on la remplace par la première carte du talon caché

Si un joueur détient 5 cartes en main, il ne peut en aucun cas prendre une sixième carte

Quand un joueur a puisé une carte, son tour finit et c'est à l'autre de jouer.

EVALUATION DES DEUX PREMIERS ROUNDS

1. Le jeu se joue en trois rounds. Un round finit quand le talon caché est épuisé ainsi que les trois cartes du talon exposé, même si, à tour égal, l'autre n'a pas joué.
2. Chaque joueur compte alors le nombre de pierres qu'il possède sur les étoiles de l'archipel. En cas d'égalité, personne ne reçoit de point.
3. Lors du premier round, le gagnant reçoit un point de victoire. Lors du second round, le gagnant reçoit deux points de victoire. Ces points sont notés.
4. Les cartes du talon de défausse sont alors bien mélangées et forme un nouveau talon caché. Les trois premières cartes de ce nouveau talon sont découvertes et forment le nouveau talon exposé.
5. Chaque joueur conserve les cartes qu'il avait encore en main. Quand à la situation des routes et des pierres sur le plan de jeu, elle reste telle qu'elle se présentait en fin de round et sert de situation de départ pour le round suivant.
6. Le premier à jouer, est celui dont c'était normalement le tour.

FIN DU TROISIEME ROUND

Quand le troisième round se termine (fin du talon caché et fin du talon exposé), chacun des deux joueurs peut encore jouer une dernière fois.

On procède ensuite à la troisième évaluation. Ici, le vainqueur reçoit autant de points de victoire que la différence qui le sépare de son adversaire.

Exemple : s'il a 5 pierres et son adversaire 2 pierres, il reçoit trois points de victoire. Le résultat des trois rounds est additionné et celui qui totalise le plus de points, gagne la partie. En cas d'égalité, gagne celui qui possède le plus de pierres en fin de troisième round. Et s'il y a encore (o) égalité, c'est le nombre de routes (en fin de troisième round) qui départagera les adversaires.

FIN DE JEU SOUDAINE

S'il arrivait qu'un joueur ne possède plus de routes à placer durant le 2^{ème} ou 3^{ème} round, le jeu s'arrêterait aussitôt et son adversaire serait déclaré vainqueur.

LES EXEMPLES

BLANC joue :

- 1.a BLANC place une route entre BARI et DUDA, ce qui lui donne la majorité sur BARI où il pose une pierre blanche, il rend dès lors à son adversaire la route noire liant ALOA et BARI. Conséquence pour l'adversaire : sa majorité ne tient plus sur ALOA et la pierre noire est aussitôt retirée
- 1.b BLANC pose ensuite une route entre ALOA et BARI, ce qui lui donne une majorité sur ALOA où il pose une pierre blanche. Cette nouvelle majorité lui permet d'écarter la route noire ALOA/HUNA. NOIR perd dès lors son autre majorité sur HUNA et en retire sa pierre noire.



NOIR joue à présent :

- 2.a. NOIR joue 2 cartes HUNA, ce qui lui permet de retirer la route blanche liant HUNA/ELAI
- 2.b. NOIR joue ensuite une carte ELAI et pose une route noire sur le pointillé HUNA/ELAI. Il obtient ainsi deux majorités d'un coup : d'une part sur ELAI et d'autre part sur DUDA. Sur chacune de ces îles, il pose une pierre noire. Il supprime en même temps toutes les routes blanches menant à ces îles HUNA/DUDA, DUDA ELAI et ELAI/DARI. BLANC en perd sa majorité sur DUDA et retire sa pierre de l'atoll.

VARIANTE

Si on désire diminuer l'élément surprise du jeu, les règles suivantes peuvent être appliquées :

1. Un joueur ne peut poser une route entre 2 îles que si aucune de ces îles n'est occupée par une pierre de l'adversaire.
2. Quand un joueur retire, par le jeu d'une double carte, une route de l'adversaire, il peut aussitôt et gratuitement poser une route de sa couleur à la place de la route retirée. Il ne peut cependant le faire si une pierre adverse est posée sur une des deux îles.

AVANTAGE DE L'ADVERSAIRE

Si on joue avec un adversaire de force inégale, on peut lui permettre, avant le premier tour de jeu de poser gratuitement 1,2 ou 3 routes où bon lui semble.