

## Kahuna

Un juego táctico en los Mágicos Mares del Sur

Traducción al inglés: Jay Tummelson

Traducción al Español: Manolo Vila

2 jugadores 10+ años

Dos sumos sacerdotes, guardianes de la magia de Kahuna, compiten para ver quien tiene más poder. Ellos han seleccionado un pequeño grupo de 12 islas deshabitadas y usarán sus poderes mágicos para construir puentes uniendo las islas. Cada puente da a un sacerdote algún control sobre las fuerzas de las islas. Cuando un sacerdote ha construido suficientes puentes uniendo una isla, el reclama el control sobre la isla y sus inmensos poderes. Con la magia y el control de las islas transferidos, los dioses declaran al final quien es el más poderoso.

### Objetivo

Los dioses observan durante 3 rondas, anotando quien controla las islas. La suma de estas marcas son totalizadas para determinar que sacerdote es el ganador.

### Contenido

1 tablero con 12 islas conectadas con líneas de puntos representando posibles puentes

50 puentes mágicos Kahuna: 25 blancos, 25 negros

20 piedras Kahuna: 10 blancas, 10 negras

24 cartas islas: 2 por isla

### Preparación

Situar el tablero entre los dos jugadores. Cada jugador coge 25 puentes y 10 piedras de un color.

Se elige un jugador para repartir las cartas. El repartidor baraja las 24 cartas islas y da 3 a cada jugador cara abajo; esta es su mano de comienzo. Cada carta lleva el nombre de una de las 12 islas y muestra la isla en rojo sobre un pequeño mapa del archipiélago. El repartidor vuelve 3 cartas cara arriba cerca del tablero y sitúa las cartas sobrantes en un mazo cara abajo cerca del tablero. El otro jugador es el jugador inicial y mueve primero. Después, los jugadores alternan los turnos durante las 3 rondas.

### Jugando

Durante su turno el jugador puede jugar de 0 a 5 cartas islas. Después de jugar todas las cartas deseadas, el jugador coge una carta del mazo y la añade a su mano. Un jugador nunca puede tener más de 5 cartas en su mano.

### Jugando las cartas islas

- Cuando un jugador juega una sola carta, la juega cara arriba sobre la mesa y a continuación coloca un puente sobre una de las líneas disponibles entre la isla de la carta y una de sus vecinas.
- Si el jugador quiere jugar varias cartas, las juega y coloca los puentes uno a uno.  
(excepción: retirar un puente del contrario)
- Todas las cartas jugadas son situadas cara arriba en una pila de descartes.
- En vez de jugar una carta(s), un jugador puede descartarse secretamente de una o más cartas debajo de la pila de descartes.

- Un jugador puede elegir no jugar ninguna carta en su turno.

### Control de una isla: Colocación de las piedras Kahuna

- Cuando un jugador tiene puentes en más de la mitad de las líneas de conexión en una isla, controla esa isla y puede situar una de sus piedras sobre la isla.

Nota: en las cartas se indican el número de líneas de conexión debajo del nombre de la isla.

- Cuando un jugador gana el control de una isla, retira cualquiera de los puentes en esa isla perteneciente al contrario. Si esa retirada causa la pérdida del control en una isla vecina, se retira también la piedra sobre la isla afectada. Los puentes y piedras así retirados son devueltos a su propietario.

### Eliminación de los puentes del contrario

Un jugador puede jugar un par de cartas islas para retirar un puente de un contrario entre dos islas. Las dos cartas deben llamarse como las dos islas conectadas por el puente a retirar. Ejemplo: el puente conectando HUNA y ELAI solamente puede ser eliminado jugando uno de los tres pares de cartas siguientes: "HUNA - ELAI", "HUNA - HUNA" o "ELAI - ELAI". El puente es devuelto a su propietario.

El jugador podrá entonces jugar una carta de cualquiera de las dos islas (en el ejemplo de arriba: HUNA o ELAI) para situar su puente entre las dos islas.

Ver también el ejemplo de la página 5 reglas en italiano.

### Cogiendo una carta isla

Después de que un jugador ha jugado todas las cartas que desee, que puede ser ninguna, puede añadir una carta a su mano, o bien cogiendo una de las tres cartas cara arriba o la carta superior del mazo cara abajo. Cuando se coge una de las tres cartas cara arriba, esta se reemplaza por la carta superior del mazo. Sin embargo, si un jugador elige no coger carta, el contrario debe coger una carta en su turno siguiente.

Si un jugador tiene 5 cartas en su mano y elige coger carta, primero debe descartarse una o más cartas.

El turno de un jugador termina cuando coja una carta o indique que decide no coger.

### Puntuación entre las rondas

Cuando se coge la última carta (del mazo cara abajo y las tres cartas cara arriba) en la primera y segunda ronda, el jugador cuenta el número de islas que controla (las que tiene sus piedras Kahuna). Si los jugadores controlan el mismo número de islas, no se anota ningún punto.

Después de la primera ronda, el jugador con más islas se anota 1 punto.

Después de la segunda ronda, el jugador con más islas se anota 2 puntos.

Apuntarlos en una hoja de papel.

Después de las anotaciones, mezclar las cartas, coger tres cartas y colocarlas cara arriba cerca del tablero y situar el resto de las cartas en un mazo cara abajo sobre la mesa. Los puentes, las piedras y las cartas en la mano de los jugadores se conservan para el turno siguiente. El juego con-

tinúa con el jugador que seguía jugando cuando se cogió la última carta.

### **Anotaciones finales y fin del juego**

Cuando se coge la última carta del mazo cara abajo al final de la tercera ronda y han sido cogidas las tres cartas cara arriba, cada jugador realiza un turno adicional sin coger cartas. Después de estos dos turnos, se anotan las islas por tercera y última vez. Esta vez el jugador con más islas se anota la diferencia en puntos.

Los puntos son añadidos a los anteriormente conseguidos. El jugador con más puntos totales sumando las tres rondas, es el ganador. Si hay un empate, el jugador con más puentes el final, es el ganador. Si esto no resuelve el empate, el juego se declara empatado y se juega otro.

### **Final prematuro**

El juego termina antes de tiempo, si un jugador en la segunda ronda no tiene puentes en el tablero. En esta situación, el otro jugador es declarado vencedor.

**Ejemplo** (página 5 reglas en italiano): se muestra como puede cambiar el control de las islas en dos turnos:

Turno de las blancas.

- 1) Blancas juega BARI y coloca un puente entre BARI y DUDA, cogiendo la mayoría en BARI y situando una piedra blanca sobre BARI. Blancas retiran el puente negro entre BARI y ALOA. Así, las negras pierden la mayoría en ALOA y retiran la piedra negra de ALOA.
- 2) A continuación las blancas juegan ALOA y colocan un puente entre ALOA y BARI. Así, blancas tiene ahora la mayoría en ALOA y sitúa una piedra blanca sobre ALOA. Blancas retiran el puente negro entre ALOA y HUNA, causando que las negras pierdan el control de de HUNA. Las negras deben retirar la piedra negra de HUNA.

Turno de las negras:

- 1) Negras juegan dos cartas HUMA y retiran el puente blanco entre HUNA y ELAI.
- 2) Negras juegan ELAI y colocan en puente entre HUNA y ELAI y ahora tiene la mayoría en ambas islas: HUNA y ELAI. Negras sitúan una piedra negra sobre HUNA y otra sobre ELAI. Blancas retira sus puentes entre HUNA y DUDA, DUDA y ELAI, y ELAI y BARI. Además, las blancas retiran su piedra de DUDA, habiendo perdido la mayoría en esa isla.

### **Variantes**

Si los jugadores quieren jugar con menos elementos de sorpresa y más planificación, entonces deben jugar con las reglas siguientes:

- Un jugador solamente puede situar un puente sobre una línea entre dos islas, si ninguna de estas dos islas están controladas por el otro jugador.
- Cuando un jugador retira un puente del contrario por jugar un par de cartas islas, puede colocar su propio puente sobre la línea sin necesidad de jugar una carta adicional. Puede hacerlo solamente si ninguna de las dos islas está controlada por el otro jugador.

### **Jugando con ventaja**

Si un jugador experimentado juega con un principiante o con otro jugador más débil, el más fuerte le dará ventaja al otro para hacer el juego más interesante para los dos. Después de repartir las cartas y las tres cartas situadas cara arriba, el jugador más débil coloca uno, dos o tres puentes de su color dependiendo de la diferencia de fuerzas entre los jugadores.

El autor, Gynter Cornett, nació en Flensburg en 1960, vive actualmente en Berlín. Ha trabajado como camionero, jardinero y vendedor de juegos. Es un activo crítico en el campo de multimedia. En su tiempo libre está interesado en Kayak, Internet y su pequeña compañía: Bambus Spielverlag.