

KAHUNA

Zeevaarder Variant

Deze variant wordt gespeeld met het gebruikelijke spelmateriaal.

De Kahuna-staafjes worden echter ook gebruikt als schepen.

Je moet dan ook goed overzicht houden over het bord.

Als alternatief voor de schepen kan er materiaal uit een ander spel gebruikt. Je hebt 16 schepen nodig voor zowel zwart als wit.

Schepen plaatsen

Als een speler drie eilandkaarten uitspeelt die aan hetzelfde zeeveld grenzen dan mogen zij een schip plaatsen op dat zeeveld.

Voorbeeld: JOJO-FAAA-ELAI.

Het schip telt als een Kahuna-staafje naar elk van deze drie aangrenzende eilanden.

Let op: Een nieuw schip kan niet alleen verandering aanbrengen in de meerderheidssituatie op die eilanden, maar kan zolang het schip aanwezig is ook een verandering aanbrengen op het aantal Kahuna-staafjes dat nodig is om de absolute meerderheid te verkrijgen.

Schepen verplaatsen

Als een speler geen kaarten tijdens zijn beurt uitspeelt, dan mag hij een schip verplaatsen naar een aangrenzend zeeveld mits het pad naar dit nieuwe zeeveld niet geblokkeerd wordt door een Kahuna-staafje van een tegenstander. De speler mag na het verplaatsen van een schip nog steeds een kaart trekken ondanks dat hij geen kaarten heeft uitgespeeld.

Als de speler vijf kaarten in zijn hand heeft en hij kiest ervoor om een kaart te nemen, dan moet hij eerst één of meer kaarten afleggen.

Schepen laten zinken

Er zijn drie manieren om een schip van een andere speler te laten zinken:

1. Plaats een schip op exact dezelfde plek als waar het schip van je tegenstander ligt. Uiteraard moet je de juiste en benodigde combinatie van kaarten hiervoor spelen.
2. Het zeeveld met het schip van je tegenstander volledig insluiten met drie van jouw Kahuna-staafjes.
3. Afzien van het spelen van kaarten en één van jouw schepen verplaatsen naar hetzelfde zeeveld als waar het schip van jouw tegenstander ligt. In dit geval worden beide schepen verwijderd van het bord.

Vernietigde schepen worden verwijderd van het bord.

Vergelijking tussen Kahuna-staafjes en schepen

	Wordt geplaatst door	Beïnvloed	Vernietigd door	Verwisseld door	Mobiliteit
Kahuna-staafje	1 kaart	2 eilanden	verandering van meerderheid	2 kaarten	stationair
Schip	3 kaarten	3 eilanden	3 bruggen	3 kaarten of botsende schepen	mobiel

KAHUNA

De kracht van de goden

Een variant voor Kahuna voor een rijkere en intensere ervaring en nieuwe mogelijkheden

Spelmateriaal

In aanvulling op het spelmateriaal van het basisspel Kahuna heb je 12 God fiches nodig in de volgende kleuren:

- 4 witte fiches (Kane)
- 2 blauwe fiches (Kanaloa)
- 2 gele fiches (Ku)
- 2 rode fiches (Pele)
- 2 groene fiches (Lono)

Je kunt proberen om de “print&play” fiches aan het einde van het document of houten schijfjes (15x10 mm) in de desbetreffende kleuren te gebruiken.

Vorbereiding

Aan het begin van het spel wordt er op elk eiland één willkeurige God fiche gelegd.


Veranderingen aan de spelregels

In principe zijn de spelregels hetzelfde als bij het basisspel, maar met de volgende aanvullingen:


- De speler die als eerst een eiland veroverd krijgt de steun van de desbetreffende God en krijgt de God fiche die op dat eiland ligt.
- Je mag meer dan één God fiche van dezelfde kleur hebben (3 Kane fiches bijvoorbeeld).
- Alle spelers kunnen God fiches van elke kleur gebruiken.
- Elke God fiche kan slechts één keer gebruikt worden. De fiche wordt vervolgens uit het spel verwijderd.


Effecten van de God fiches


De Goden steunen de speler op de volgende manieren.


 **Kane** levert één extra overwinningspunt op aan het einde van de ronde voor de desbetreffende speler. Als de ronde dus eindigt krijgen spelers één extra overwinningspunt voor elke Kane fiche die zij hebben. De Kane fiches worden vervolgens uit het spel verwijderd.

De overige God fiches geven de spelers extra vaardigheden die zij kunnen gebruiken vanaf de tweede ronde (na de eerste tussenwaardering). Deze vaardigheden zijn:

 **Kanaloa** dient als een joker. Door Kanaloa te spelen mag de speler één Kahuna-staafje op een open verbinding naar keuze leggen. Je kunt Kanaloa ook gebruiken als één van de twee kaarten om zo het Kahuna-staafje van je tegenstander te vervangen door die van jou. Kanaloa is een God fiche en telt niet mee voor de kaartlimiet.

 **Ku** biedt je de mogelijkheid om de kaarten van je tegenstander te bekijken en er één af te pakken. Dit is een groot voordeel als je tegenstander een belangrijke kaart heeft gepakt of om informatie over je tegenstander te krijgen.

 **Pele** biedt je de mogelijkheid om een willekeurige kaart van elke tegenstander te pakken en daar een kaart naar jouw keuze voor terug te geven. Hierdoor krijg je ineens een grote keuze in kaarten. Daarnaast bepaal jij welke kaarten je tegenstander krijgen.

 **Lono** biedt je de mogelijkheid om in jouw beurt een extra kaart te trekken. Deze kaart kan direct worden getrokken. Als er een openliggende kaart wordt gepakt, wordt deze direct vervangen.

Let op:

- De handlimiet van vijf kaarten mag tijdens de beurt tijdelijk worden overschreden door de toepassing van een God fiche.
- Als een eiland in de tweede ronde voor het eerst wordt veroverd, mag de God fiche direct worden gebruikt. Ook mag deze op een later moment in de beurt van de speler of een tegenstander worden gebruikt.
- God fiches mogen niet in de laatste ronde worden gebruikt (de laatste ronde van een speler voordat de eindwaardering zal plaatsvinden).

De mythologie van Hawaï

De mythologie van Hawaï kent vele Goden. De belangrijkste daarvan zijn de schepper Kane, de zeegod Kanaloa, de God van de Vrede Lono en de God van de Oorlog Ku. De wispelturige Godin van het Vuur Pele is zelfs buiten Hawaï bekend.

Kane: Kane is de God van het leven, het zonlicht en het verse bronwater. Hij is de schepper van de hemel en de aarde, de natuur en de eerste mensen.

Kanaloa: Kanaloa is de God van de zee, de stormen en daarnaast ook de heer van het koninkrijk van de doden. Hij is de beschermheer van de geneesheren en de trouwe kompaan van Kane. Hij verschijnt als man of als inktvis.

Ku: Ku is de God van de opkomende zon, de oorlog, de mannelijke kracht en de geneeskundige planten. Er werden ook menselijke offers aan hem gebracht. In de hiërarchie van de Goden van Hawaï neemt Ku de hoogste positie in.

Lono: Lono is de God van vruchtbaarheid, van het spel en van de vrede. Hij is verantwoordelijk voor de oogst en het weer, en beheerst de wind en de wolken. Vanaf oktober tot en met februari als Lono wordt vereerd, wordt alle oorlogsvoering op Hawaï onderbroken en dansen en spelen alle mensen. Lono verschijnt als boom, vis of half mens half varken.

Pele: Pele is de Godin van het vuur en de vulkanen. Volgens de legende vernietigde de onstuimige Pele ooit het land met haar vuur en werd daardoor weggestuurd door haar familie. Opgejaagd door haar zuster, de zeegodin Namaka, vluchtte ze van eiland naar eiland. De branden die zij daar stichtte werden gedoofd door haar zuster met zeewater.

Deze legenden beschrijven de feitelijke staat van de eilandengordel van Hawaï. Het ene na het andere eiland kwam vanuit de zee uit ondergrondse vulkanische activiteit.

