



Kahuna

Spielanleitung – kurz erklärt

2

SPIELER

ab 10

JAHREN

Kahuna ist ein taktisches Brettspiel für genau 2 Personen. Ihr spielt zwei Priester, die um die Herrschaft über zwölf Inseln ringen. Mit Inselkarten legt ihr Stäbe auf die Verbindungslinien und markiert Inseln, auf denen ihr die Mehrheit habt, mit einem eigenen Stein.

Spielziel

Besitze bei den drei Wertungen jeweils mehr Inseln als dein Gegenüber. Wer am Ende die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Vorbereitung

Legt den Spielplan zwischen euch. Jeder nimmt 25 Stäbe und 10 Steine einer Farbe. Mischt die 24 Inselkarten, teilt jedem 3 verdeckt aus und legt 3 Karten offen neben den Plan. Der Rest bildet einen verdeckten Stapel.

So spielt ihr

- 1 Spiele in deinem Zug beliebig viele Inselkarten aus – auch keine.
- 2 Für jede Karte legst du einen Stab von der markierten Insel auf eine freie Verbindungslinie zu einer Nachbarinsel.
- 3 Hast du auf einer Insel mehr als die Hälfte der Linien belegt, stellst du dort einen Kahuna-Stein ab und entfernst alle gegnerischen Stäbe an dieser Insel.
- 4 Mit zwei passenden Karten gleichzeitig kannst du stattdessen einen einzelnen Stab des Gegners entfernen.
- 5 Zum Abschluss ziehst du eine Karte nach – offen oder verdeckt. Mehr als 5 Handkarten sind nicht erlaubt.

So gewinnt ihr

Nach der dritten Wertung gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Bei Gleichstand entscheidet die Punktzahl der dritten Wertung.

Spielziel

Ihr versucht, möglichst viele der zwölf Inseln unter eure Kontrolle zu bringen. Dazu legt ihr Stäbe auf die gepunkteten Verbindungslinien zwischen den Inseln. Wer auf einer Insel mehr als die Hälfte aller Linien belegt, markiert sie mit einem eigenen Kahuna-Stein. Gespielt werden drei Wertungen, bei denen jeweils die Mehrheit an markierten Inseln Punkte bringt.

Spielmaterial

1 Spielplan

50 Kahuna-Stäbe

20 Kahuna-Steine

24 Spielkarten

Spielaufbau

- Legt den Spielplan mit den 12 Inseln zwischen euch beide.
- Jeder wählt eine Farbe und nimmt die 25 Stäbe und 10 Steine dieser Farbe vor sich.
- Mischt alle 24 Inselkarten.
- Teilt jedem Spieler 3 Karten verdeckt aus, die auf die Hand genommen werden.
- Haltet die Handkarten so, dass sie genauso liegen wie der Plan. Schildkröte und Delphin auf Karten und Plan helfen euch beim Ausrichten.
- Legt 3 weitere Karten offen neben den Plan.
- Die übrigen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel daneben.

Spielbeginn

Es beginnt, wer nach eigener Einschätzung dringender Urlaub bräuchte. Danach seid ihr abwechselnd am Zug.

Spielablauf

Grundprinzip

Wer am Zug ist, spielt beliebig viele Inselkarten aus oder verzichtet ganz darauf. Anschließend zieht er eine Karte nach. Auf der Hand darf niemand mehr als 5 Karten halten.

Karten ausspielen

- 1 Nimm eine Karte und sieh dir die rot markierte Insel an.
- 2 Lege von dieser Insel aus einen eigenen Stab auf eine freie Verbindungslinie zu einer Nachbarinsel.
- 3 Spielst du mehrere Karten, führst du sie eine nach der anderen aus. Eine Ausnahme ist das Entfernen von Stäben mit zwei Karten.
- 4 Legt jede gespielte Karte auf einen gemeinsamen Ablagestapel.

Wer keine Karte sinnvoll einsetzen kann, darf eine oder mehrere Karten verdeckt unter den Ablagestapel schieben.

Inseln erobern

Sobald du auf einer Insel mehr als die Hälfte der Verbindungslinien mit eigenen Stäben belegt hast, gehört sie dir. Stelle einen deiner Kahuna-Steine darauf. Wie viele Linien von einer Insel abgehen (3, 4, 5 oder 6), zeigen die Striche unter dem Inselnamen auf der Karte.

Liegen an dieser Insel noch Stäbe deines Gegenübers, kommen sie jetzt alle vom Plan zurück zu ihrem Besitzer. Das kann Kettenreaktionen auslösen: Verliert dadurch jemand die Mehrheit auf einer Nachbarinsel, muss er den dortigen Stein ebenfalls zurücknehmen.

Stäbe des Gegners entfernen

Spielst du zwei Inselkarten gleichzeitig aus, darfst du einen einzelnen Stab des Gegenspielers vom Plan nehmen. Auf den beiden Karten müssen die beiden Inseln genannt sein, die dieser Stab verbindet.

Beispiel: Die Linie zwischen HUNA und ELAI löst du mit dem Paar "HUNA und ELAI", mit zwei HUNA-Karten oder mit zwei ELAI-Karten auf.

Spielst du danach noch eine weitere passende Karte (im Beispiel HUNA oder ELAI), kannst du die frei gewordene Linie sofort mit einem eigenen Stab besetzen. Daraus entstehen oft mehrere Mehrheitswechsel in einem einzigen Zug.

Karten nachziehen

Am Zugende ziehst du genau eine Karte – unabhängig davon, wie viele Karten du gespielt hast. Entweder nimmst du eine der drei offenen Karten und füllst die Lücke sofort vom verdeckten Stapel auf, oder du ziehst blind die oberste Karte des Stapels. Du darfst auf das Nachziehen verzichten, allerdings nicht, wenn dein Gegenüber direkt zuvor ebenfalls verzichtet hat. Mit 5 Karten auf der Hand darfst du nicht mehr nachziehen. Mit dem Nachziehen endet dein Zug.

Zwischenwertungen

Es gibt zwei Zwischenwertungen. Sie werden ausgelöst, sobald der verdeckte Stapel leer ist und auch die letzte der drei offenen Karten genommen wurde. Zählt dann, wie viele Inseln jeder mit eigenen Steinen belegt hat.

- Erste Zwischenwertung: Wer mehr Steine auf dem Plan hat, bekommt 1 Punkt.
- Zweite Zwischenwertung: Wer mehr Steine auf dem Plan hat, bekommt 2 Punkte.
- Bei Gleichstand gibt es für niemanden Punkte.

Notiert oder merkt euch die Punkte. Danach wird der Ablagestapel gemischt, 3 Karten kommen wieder offen aus. Eure Handkarten behaltet ihr. Der Zug des Spielers, der die Wertung ausgelöst hat, ist damit beendet, und der andere Spieler ist am Zug.

Letzte Wertung

Ist der Kartenstapel ein drittes Mal leer und die letzte offene Karte genommen, ist jeder noch ein einziges Mal am Zug und darf Karten spielen. Dann folgt die dritte Wertung.

Der Spielzug

- 1 Spiele beliebig viele Inselkarten aus – oder keine.
- 2 Lege für jede Karte einen Stab von der markierten Insel auf eine freie Verbindungslinie.
- 3 Setze Kahuna-Steine auf alle Inseln, auf denen du jetzt mehr als die Hälfte der Linien besitzt, und entferne dort die gegnerischen Stäbe.
- 4 Nimm Steine vom Plan, deren Mehrheit dadurch verloren gegangen ist – bei beiden Spielern.
- 5 Ziehe eine Karte nach: eine der drei offenen (und fülle nach) oder die oberste verdeckte. Damit endet dein Zug.

Sonderregeln

- Vorzeitiges Ende: Hat ein Spieler in der zweiten oder dritten Runde keinen einzigen Stab mehr auf dem Plan, endet das Spiel sofort und der andere Spieler gewinnt.
- Das Entfernen eines gegnerischen Stabs durch ein Kartenpaar ist die einzige Ausnahme davon, dass Karten einzeln nacheinander abgehandelt werden.
- Wer keine Karte sinnvoll spielen kann, darf beliebig viele Karten verdeckt unter den Ablagestapel legen.
- Auf das Nachziehen darf man verzichten – aber nicht, wenn der Gegner unmittelbar davor auch verzichtet hat.
- Mehr als 5 Handkarten sind nie erlaubt.
- Beim Setzen eines Steins verlorene Mehrheiten wirken sich sofort aus: Betroffene Steine müssen vom Plan genommen werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach der dritten Wertung. Bei dieser letzten Wertung zählen beide Spieler ihre Steine auf dem Plan, und die Differenz der beiden Werte geht als Punkte an den Spieler mit den meisten Steinen. Wer aus den beiden Zwischenwertungen und der Endwertung zusammen die meisten Punkte hat, gewinnt. Steht es gleich, gewinnt, wer in der dritten Wertung mehr Punkte geholt hat. Haben beide nach allen drei Wertungen null Punkte, gewinnt der Spieler mit mehr Stäben auf dem Plan.

Varianten

- Spiel mit Vorgabe: Ist ein Spieler deutlich stärker, darf der schwächere nach dem Austeilen der Karten nach Vereinbarung 1, 2 oder 3 eigene Stäbe auf beliebige Verbindungslinien legen.
- Variante 1 (mehr Planung, weniger Überraschungen): Ein Stab darf nur auf eine freie Linie gelegt werden, wenn keine der beiden angrenzenden Inseln einen Stein des Gegners trägt. Wer mit zwei passenden Karten einen Stab entfernt, darf ohne weitere Karte einen eigenen Stab auf diese Linie legen – ebenfalls nur, wenn keine der beiden Inseln vom Gegner besetzt ist.
- Variante 2 (mehr Taktik, weniger Glück): Offen nachgezogene Karten müssen offen vor dem Spieler ausliegen. Sie lassen sich wie Handkarten spielen und zählen zur Handkartengrenze.

Tipps

- Achte auf die Striche unter dem Inselnamen: Bei einer Insel mit 3 Linien brauchst du nur 2 Stäbe, bei 6 Linien schon 4.
- Halte Karten für Kombinationen zurück. Zwei passende Karten plus eine dritte ermöglichen es, eine Linie abzubauen und sofort selbst zu besetzen.
- Denke über die eroberte Insel hinaus: Das Entfernen gegnerischer Stäbe kann Mehrheiten auf Nachbarinseln kippen und eine Kette auslösen.
- Plane vor dem Wertungszeitpunkt. Die zweite Zwischenwertung bringt 2 Punkte, die Endwertung sogar die komplette Steindifferenz.
- Lass niemals alle deine Stäbe vom Plan verdrängen. In Runde 2 und 3 verlierst du dadurch sofort.

Häufige Fragen

Wie viele Karten darf ich in einem Zug ausspielen?

Beliebig viele. Du darfst auch komplett auf das Ausspielen verzichten.

Ziehe ich nach mehreren gespielten Karten auch mehrere nach?

Nein. Am Zugende zieht jeder Spieler immer nur genau eine Karte, egal wie viele er gespielt hat.

Wann darf ich einen Kahuna-Stein setzen?

Sobald du auf einer Insel mehr als die Hälfte ihrer Verbindungslinien mit eigenen Stäben belegt hast.

Was passiert mit den gegnerischen Stäben an einer Insel, die ich erobere?

Sie werden alle vom Plan genommen und ihrem Besitzer zurückgegeben. Verliert er dadurch eine Mehrheit auf einer Nachbarinsel, muss auch dort sein Stein weg.

Wie entferne ich einen einzelnen Stab des Gegners?

Du spielst zwei Inselkarten gleichzeitig aus, auf denen die beiden Inseln genannt sind, die dieser Stab verbindet. Zwei Karten derselben Insel funktionieren dafür ebenfalls.

Was mache ich, wenn keine meiner Karten sinnvoll spielbar ist?

Du darfst eine oder mehrere Karten verdeckt unter den Ablagestapel legen.

Darf ich auf das Nachziehen verzichten?

Ja, aber nur dann, wenn dein Gegenüber im Zug davor nicht ebenfalls verzichtet hat. Mit 5 Karten auf der Hand darfst du ohnehin nicht mehr ziehen.

Wodurch wird eine Wertung ausgelöst?

Wenn der verdeckte Stapel aufgebraucht ist und auch die letzte der drei offen liegenden Karten gezogen wurde.

Wie viele Punkte gibt es bei den einzelnen Wertungen?

Bei der ersten Zwischenwertung 1 Punkt und bei der zweiten 2 Punkte für die Mehrheit an Steinen. Bei der Endwertung erhält der Spieler mit den meisten Steinen die Differenz beider Steinzahlen als Punkte.

Kann das Spiel früher enden?

Ja. Hat ein Spieler in der zweiten oder dritten Runde keinen Stab mehr auf dem Plan, gewinnt sofort der andere.

Informationen zum Spiel

Autor	Günter Cornett
Erscheinungsjahr	1998
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 28.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/kahuna/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/kahuna/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026