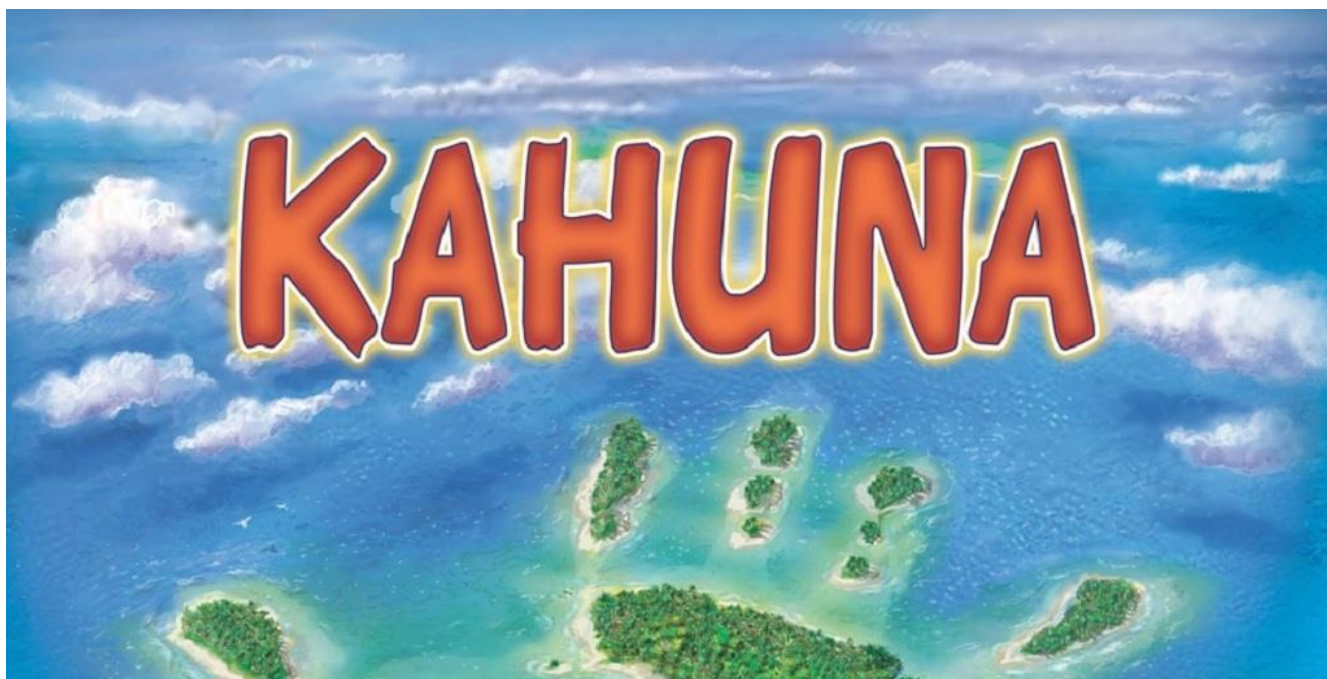


KAHUNA

Un gioco astratto ... ambientato nei Caraibi



Introduzione

Kahuna fa parte della famosa “linea per due” di Kosmos che ci ha regalato tanti piccoli capolavori come Babel, Catan (il gioco di carte), Dragonheart, Lost Cities, Targi, ecc. tutti caratterizzati da un regolamento molto succinto, una grande facilità di apprendimento e una elevata giocabilità.

Unboxing

La scatola di Kahuna comprende un tabellone sul quale sono posizionate le 12 isole di un arcipelago caraibico (collegate fra loro da linee tratteggiate), un mazzo di 24 carte, 50 bastoncini di legno (25 bianchi e 25 neri) e 20 pedine cilindriche di legno (10 bianche e 10 nere).



I componenti.

Il materiale di Kahuna è di buona qualità con una punta di eccellenza nelle pedine che hanno anche dei simboli stampati a fuoco, cosa che oggi non si fa quasi più per meri motivi economici! L'ergonomia è comunque davvero ottima. Dato l'intenso uso delle carte che si fa durante la partita si consiglia caldamente di proteggerle con bustine trasparenti in modo da evitare che possano usurarsi troppo in fretta.

Preparazione (Set-Up)

Anche il set-up è molto semplice: posizionato il piccolo tabellone fra i due giocatori, si mischiano le carte e se ne danno tre ad ognuno. Se ne posizionano poi tre sul tavolo a faccia in su che formeranno il mazzo di ripristino. I due partecipanti prendono i segnalini di uno dei due colori e si può subito partire: una partita dura tre manches. Scopo del gioco è controllare il maggior numero di isole al termine di ogni manche e guadagnare così dei Punti Vittoria (PV): al termine della terza chi ne ha totalizzati di più vince.



Partita in corso.

Il Gioco

Al suo turno un giocatore può posare in tavola una o più carte dalla sua mano però, dopo avere effettuato le relative azioni, ne ripesca sempre e solo una da scegliere fra le tre disponibili (sostituendola subito con un'altra presa dal mazzo coperto). E' possibile anche rinunciare del tutto a giocare carte, limitandosi solo a pescarne una nuova per accrescere la propria "mano", sapendo però che non si possono mai avere più di cinque carte.

Ogni carta ha il nome di una delle dodici isole ed un disegno che evidenzia la posizione di quell'isola sul tabellone per facilitarne la ricerca. Il mazzo, come abbiamo detto, contiene 24 carte, quindi ogni isola viene menzionata due volte.



Il tabellone con tutte le isole.

Le azioni a disposizione sono:

- Creare un collegamento: il giocatore gioca una carta e posa un bastoncino del suo colore su uno dei collegamenti che partono dall'isola nominata, mettendola così in contatto con un'altra isola vicina. Naturalmente non è possibile mettere dei bastoncini su collegamenti già coperti. Anche se all'apparenza sembra banale, ci permettiamo di sottolineare il dettaglio che ogni collegamento interessa 2 isole: imparare a ragionare per binomi e non semplicemente per conquistare la predominanza su una singola isola presto si rivelerà una delle chiavi del successo.
- Presa di possesso di un'isola: se posando un bastoncino il giocatore copre con il suo colore più della metà dei collegamenti dell'isola ne prende possesso (provvisoriamente) e vi piazza una delle sue pedine. Tutti i bastoncini dell'avversario (se ce ne sono) vengono immediatamente tolti dal tabellone e resi al loro possessore.
- Attacco ad un bastoncino avversario: ci sono due modi per far saltare un collegamento avversario senza dover conquistare un'isola. Il primo consiste nel giocare due carte con lo stesso nome, eliminando un collegamento qualsiasi fra quelli che escono dall'isola indicata. Il secondo consiste invece nel giocare due carte con i nomi di due isole già collegate dall'avversario, togliendo il relativo bastoncino.

Le conseguenze della perdita di uno o più bastoncini possono diventare anche disastrose, innescando una specie di "reazione a catena", perché potrebbero far scendere sotto la metà anche i

collegamenti di un'altra isola di cui un giocatore ha il possesso obbligandolo a togliere la sua pedina anche da lì, complicandogli quindi notevolmente la vita.



Particolare di una partita in corso. Da notare come il giocatore nero ha ben protetto l'isola di FAAA con più collegamenti del minimo necessario, proprio per evitare attacchi a sorpresa che potrebbero far saltare la sua influenza anche nella vicina isola di COCO.

Una manche termina quando sono finite tutte le carte del mazzo coperto e viene raccolta l'ultima scoperta. I giocatori controllano la situazione sul campo, assegnano i punti ma conservano in mano le loro carte: si rimescolano infine tutte quelle giocate ponendone di nuovo tre scoperte e ricomponendo il mazzo della riserva. E si ricomincia daccapo.



Le carte utilizzate a Kahuna.

Al termine della prima manche il giocatore che possiede il maggior numero di isole riceve 1 Punto Vittoria (PV); al termine della seconda manche riceve 2 PV. Al termine della terza manche chi ha più isole riceve tanti PV quant'è la differenza di isole possedute. Chi raggiunge il totale più alto vince la partita.

Bottom Line

È evidente che il cuore del gioco è proprio nel cercare di prendere possesso di un'isola al momento giusto per eliminare i collegamenti dell'avversario e, possibilmente, per fargli perdere, a cascata, il possesso di altre isole.

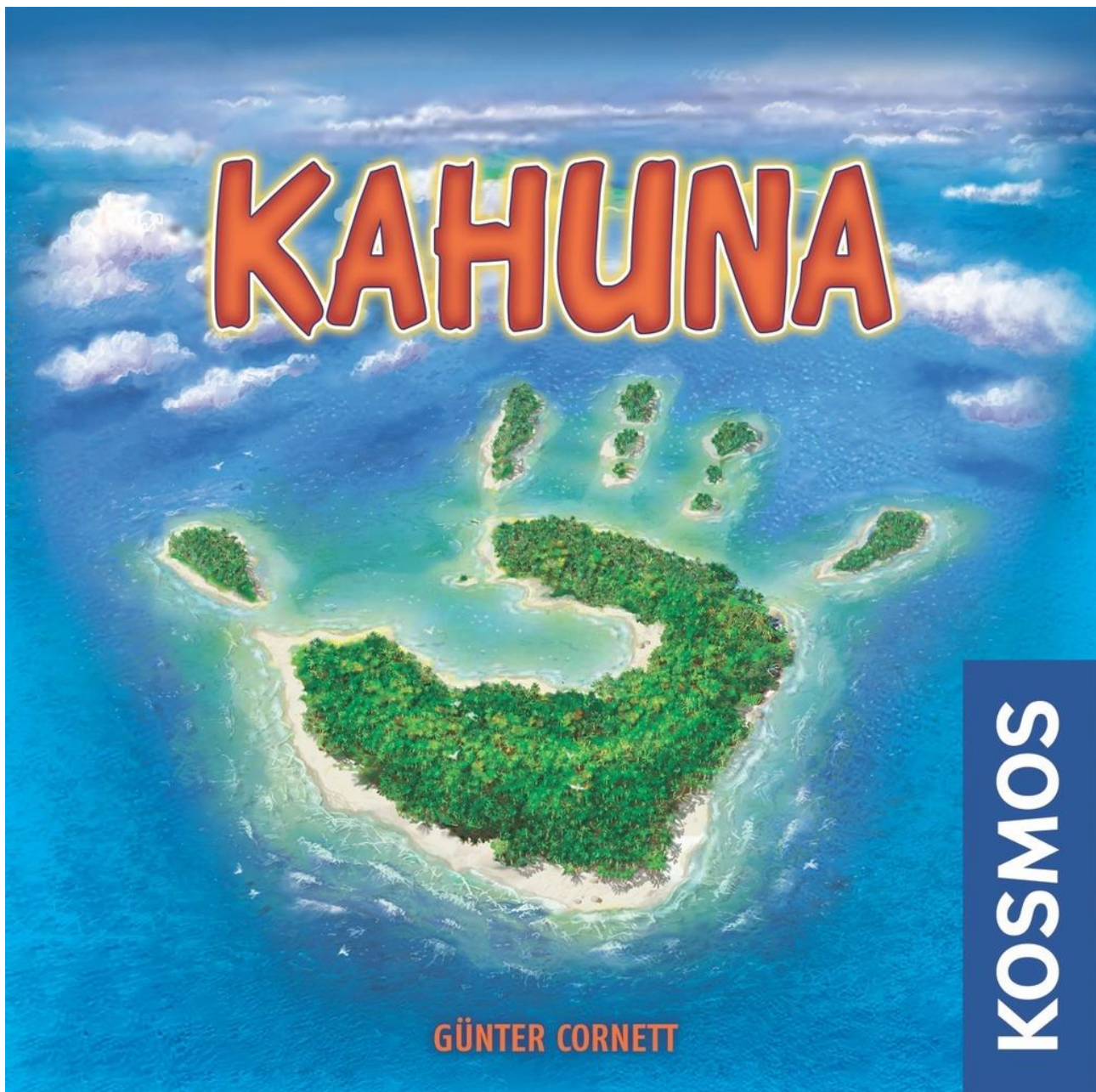
Per questo a volte conviene non giocare in un turno per portare la propria mano a 4-5 carte e sferrare all'improvviso un attacco che permetta non solo di prendere possesso di un'isola ed eliminare i collegamenti nemici, ma anche di giocare subito dopo altre carte per coprire alcuni di quei collegamenti con i propri bastoncini, mettendosi al riparo da eventuali contrattacchi. Attenzione però: restare con solo una carta in mano potrebbe seriamente bloccare il proprio gioco per almeno un paio di turni.



I segnalini del giocatore bianco.

Ci vuole ovviamente una certa pazienza nel collezionare le carte giuste nelle prime fasi di ogni manche per essere pronti ad agire verso la fine quando le possibilità di reazione dell'avversario si riducono notevolmente per mancanza di turni disponibili. Nello stesso tempo però non si può permettere all'avversario di agire indisturbato per più turni perché potrebbe riuscire a costruire una difesa poi difficilissima da scalzare. Una delle tattiche più sicure è quella di posare un collegamento su un'isola subito dopo che essa è stata assegnata all'avversario. Quel bastoncino non potrà essere più scalzato effettuando un'azione di "possesso" dell'isola e resterà quindi una minaccia perenne, soprattutto se in un turno successivo se ne aggiungerà un altro, magari in preparazione di un blitz finale mirato ad invertire il possesso di quell'isola. Anche se non si posseggono le carte per poi farlo veramente l'avversario continuerà a pensare ad una minaccia imminente e quindi potrebbe perdere turni preziosi per impossessarsi di carte di difesa che in realtà non gli serviranno.

Kahuna è un gioco adatto a tutti, anche se non è possibile mettere di fronte giocatori esperti contro dei novellini sperando che la partita resti equilibrata. Solo una certa esperienza del gioco permette infatti di capire quando è il momento di accumulare carte e prepararsi ad un attacco improvviso (per cercare di mettere KO l'avversario subito prima del conteggio di manche) o quando è bene proteggere invece i propri territori andando a portar via all'avversario le carte più "pericolose" disponibili sul tavolo.



La scatola del gioco nella nuova edizione.

La contenuta durata del gioco permette inoltre di effettuare una rivincita e l'eventuale "bella" nel giro di poco più di un'ora: spesso ho notato sui tavoli delle scatole molto "usurate" (segno che sono state usate per fare parecchie partite) anche in casa di coppie in cui uno dei due non era particolarmente attratto dal gioco da tavolo.

Kahuna è stato anche ristampato recentemente (come si vede dalla foto qui sopra) e quindi ci sentiamo veramente di consigliare a tutti di tenerne una copia nella propria ludoteca: non resterà mai a lungo a prendere della polvere.