

# KULA KULA

## Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel de meeste kauri-schelpen verzameld heeft, wint het spel

## Spelmateriaal

- . speelbord
- . 1 dolfijn
- . 5 kano's in verschillende kleuren
- . 42 orakelkaarten
- . een aantal buccinum- en kauri-schelpen
- . 5 schuilplaatsen voor schelpen

## Spelvoorbereiding

- . **Leg het speelbord midden op tafel.**
- . **Per eiland worden er (overeenkomstig het op het eiland afgebeelde aantal) één of meerdere (glanzende) kauri-schelpen klaargelegd.**
- . **Op de oneven genummerde plaatsen wordt telkens één buccinum-schelp (mat) gelegd. De resterende buccinum-schelpen verdwijnen terug in de doos.**
- . **De dolfijn wordt op zijn sokkel bevestigd en in het gat van het speelbord geplaatst.**
- . **De orakelkaarten worden grondig geschud en verdekt als één stapel op tafel gelegd.**
- . **Nadat elke speler zich een kano heeft gekozen, worden ze - afhankelijk van het aantal spelers - op hun startplaats gezet.**

**3 spelers : Kiriwina, Woodlark en Normanby Eiland**

**4 spelers : Kitava, Woodlark, Tube Tube en Amphlett-Archipel**

**5 spelers : Kitava, Woodlark, Koyagaugau, Normanby Eiland en Vukata**

- . **Elke speler bouwt zich een schuilplaats voor zijn schelpen.**

## **Spelverloop**

- . **Na de beginspeler volgen de andere spelers in uurwijzerzin.**
- . **Tijdens zijn beurt beweegt een speler zijn kano één veld in uurwijzerzin. Hierdoor komt hij steeds terecht op een eiland of een genummerd veld.**
  - . **Als er zich op het genummerd veld één of meerdere buccinum-schelpen bevinden, raapt de speler ze allemaal op en legt ze in zijn schuilplaats.**
  - . **Komt hij met zijn kano op een eiland waarop zich de waardevolle kauri-schelpen bevinden, dan mag hij in ruil voor 3 buccinum-schelpen één kauri-schelp oprapen. Indien een speler over voldoende buccinum-schelpen beschikt, mag hij tijdens zijn beurt op één eiland meerdere kauri-schelpen wisselen (op voorwaarde dat er natuurlijk nog kauri-schelpen voorhanden zijn). Mochten er zich op een eiland geen kauri-schelpen meer bevinden of zou de speler niet over voldoende buccinum-schelpen beschikken om te ruilen, dan gebruikt hij het eiland louter als ankerplaats en blijft hij daar liggen tot hij terug aan de beurt is.**
  - . **Komt een kano op een eiland waarop zich reeds een andere kano bevindt, dan moet deze laatste één buccinum-schelp afgeven aan de nieuwkomer.**

- . **Orakel-kaarten :**

**Indien een speler tijdens zijn beurt meer dan één veld ver wil bewegen, kan hij beslissen om te blijven staan en - met alle risico vandien - één van de 42 orakel-kaarten te vragen. Hij neemt de bovenste orakelkaart van de stapel en legt deze zichtbaar op tafel. Er zijn 3 verschillende betekenissen :**

- . **Kano (28 x) : Bewegingswaarde 1 : Eén veld ver varen met zijn kano of blijven staan en nog een orakel-kaart trekken ;**
- . **Twee vissen (3 x) : Bewegingswaarde 2 : Twee velden ver varen met zijn kano of blijven staan en nog een orakel-kaart trekken.**
- . **Afgod (11 x) : De speler mag zijn kano niet bewegen en alle voorheen verzamelde bewegingspunten vervallen !**

**Een speler kan op deze manier verschillende keren na elkaar orakel-kaarten nemen. Indien hij beslist om zijn kano niet te bewegen (ook al kan hij één of meerdere velden bewegen) en een nieuwe orakel-kaart te nemen, mag hij de voorheen behaalde bewegingspunten bij elkaar optellen. Als hij beslist om het totaal aantal bewegingspunten uit te spelen, neemt hij zijn kano en zet deze op het overeenkomstige veld. In dit geval leveren de velden waarover de kano bewogen wordt niets op. Alleen het veld waarop de kano uiteindelijk terecht komt, kan de speler iets opbrengen. Let echter wel op voor het afgoden-beeld want dit kan in één klap al de verzamelde bewegingspunten opheffen ! De uitgespeelde orakel-**

kaarten worden op een aparte aflegstapel gelegd. Indien de stapel met orakel-kaarten op is, wordt de aflegstapel geschud en opnieuw gebruikt.

. **Dolfijn :**

Telkens een speler één of meerdere orakel-kaarten genomen heeft en de daarop afgebeelde opdrachten heeft uitgevoerd, wordt de dolfijn - onafhankelijk van de betekenis van de orakel-kaart(en) - gedraaid. Het cijfer dat de staart van de dolfijn aanwijst, brengt geluk. Op het genummerd veld met hetzelfde cijfer als de staart van de dolfijn aanwijst, wordt één extra buccinum-schelp gelegd (met een maximum van 3 schelpen !). Een speler kan met wat geluk op zo'n genummerd veld belanden en in één keer meerdere buccinum-schelpen tegelijk oprapen, nl. alle schelpen die voorhanden zijn. Mocht een speler reeds met zijn kano op het betrokken genummerd veld liggen, dan ontvangt hij onmiddellijk de nieuwe buccinum-schelp. Indien er zich meerder kano's op hetzelfde veld bevinden, ontvangt de kano die er als laatste op arriveerde, de schelp. Als de dolfijn-staart voor de vierde maal hetzelfde cijfer aanwijst, verdwijnen de 3 reeds daarop liggende buccinum-schelpen terug in de doos.

## Einde van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om het benodigde aantal kauri-schelpen te bemachtigen, wint het spel. Het benodigde aantal is afhankelijk van het aantal spelers : 3 spelers = 6 kauri-schelpen

4 spelers = 5 kauri-schelpen

5 spelers = 6 kauri-schelpen

Eventueel kan overeengekomen worden dat een speler die de benodigde kauri- schelpen bezit, eerst nog terug moet varen naar zijn vertrekhaven.

<b>K U L A K U L A</b>		
Blatz	Wittig, Reinhold	1992
3 - 5 spelers	vanaf 8 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996