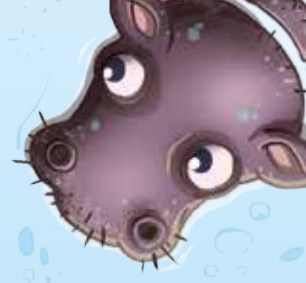


KOKONANA!



Ein Spiel für 2 bis 4 trittsichere Flussläufer ab 5 Jahren

In einem weit entfernten Land, mitten im Dschungel, lebt am linken Ufer des Nanakoko-Flusses das uns unbekannte Volk der Kona. Einmal im Jahr versammeln sich alle Stämme dieses Volkes zum großen Nanakoko-Fest. Dies ist die einzige Zeit des Jahres, zu der sich die mutigsten Läufer der Kona auf das rechte Ufer des Flusses wagen – dorthin, wo der geheimnisvolle Tempel steht. Dieser gehört den Göttern und darf nur einmal im Jahr geöffnet werden. Jeder Stamm der Kona schickt seinen mutigsten Läufer, um mit Hilfe von Trittsteinen, Treibgut und anderen Dingen den Fluss zu überqueren. Unterwegs auf der Sandbank muss jeder Läufer jedoch zunächst einen der Tempelschlüssel einsammeln. Nur wem es gelingt, das andere Flussufer zu erreichen und als Erster das richtige Schloss zu seinem Schlüssel zu finden, öffnet den Tempel und gewinnt die Gunst der Götter – und damit das Rennen.

Inhalt

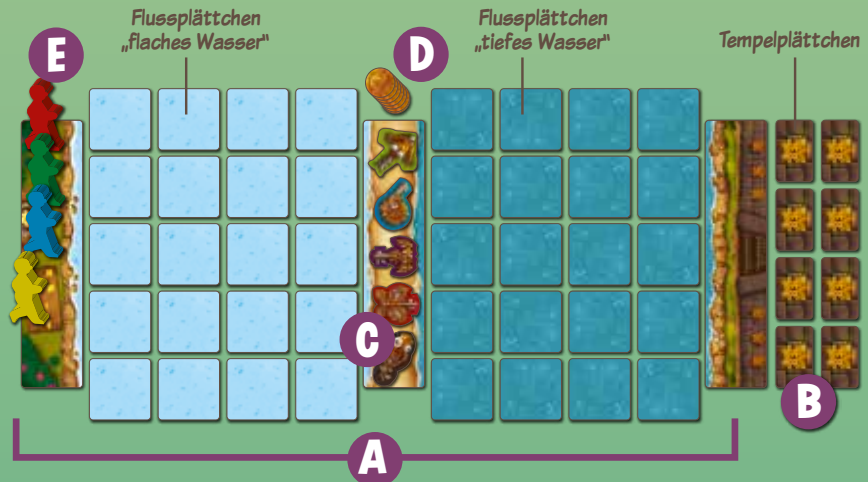
1 Dorfufer • 1 Sandbank • 1 Tempelufer • 20 Flussplättchen „flaches Wasser“ • 20 Flussplättchen „tiefes Wasser“
• 4 Läufer • 5 Schlüssel • 8 Tempelplättchen (davon 5 Schlossplättchen und 3 Wandplättchen) • 13 Talismane

Spielziel

Findet zueinanderpassende Plättchen im Fluss. Dadurch entstehen Trittsteine, mit deren Hilfe ihr den Fluss überqueren könnt. Unterwegs sammelt ihr auf der Sandbank jeder einen Schlüssel ein, um am anderen Flussufer den Tempel zu öffnen. Wer zuerst das passende Schloss zu seinem Schlüssel findet, gewinnt das Spiel.

Spielaufbau

- Baut das Spielfeld so auf, wie in der Abbildung gezeigt. Von links nach rechts: Erst das Dorfufer, dann die 20 Flussplättchen „flaches Wasser“ (gut gemischt in 4 x 5 Reihen verdeckter Karten), anschließend die Sandbank, dann die 20 Flussplättchen „tiefes Wasser“ (gut gemischt in 4 x 5 Reihen verdeckter Karten) und schließlich das Tempelufer.
- Mischt die 8 Tempelplättchen verdeckt und legt sie rechts vom Tempelufer aus.
- Legt die 5 Schlüssel auf die Sandbank.
- Platziert die Talismane als Vorrat neben dem Fluss.
- Wählt jeder einen Läufer und stellt ihn auf das Dorfufer. Nun kann das Flussrennen beginnen.



Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.
Wenn du an der Reihe bist, führst du (wenn möglich) 2 Aktionen durch:

1. Springen (nicht immer möglich): Springe 1 Schritt vorwärts oder seitwärts.

Wenn du die Sandbank erreichst, nimm dir 1 beliebigen Schlüssel.

- Achtung: Im ersten Zug kann der erste Spieler diesen Schritt nicht ausführen, da es noch keine aufgedeckten Flussplättchen gibt.

2. Flussplättchen umdrehen (immer möglich): Decke 2 beliebige Plättchen auf; wenn du ein Paar findest, springe einen Schritt.

Wenn du nirgendwo hinspringen kannst, nimm dir stattdessen einen Talisman.



Spielt reihum, bis ihr das Tempelufer erreicht. An dieser Stelle ändert sich der Ablauf ein wenig, wenn ihr nach dem passenden Schloss für euren Schlüssel sucht (siehe Das Tempelufer).

1. SPRINGEN:

Bewege deinen Läufer 1 Schritt gerade oder diagonal vorwärts oder ziehe seitwärts auf einen benachbarten aufgedeckten Trittstein, die Sandbank oder das Tempelufer.

- Du kannst nicht auf ein verdecktes Flussplättchen springen!
- Du kannst nicht rückwärts Richtung Dorfufer springen!
- Es können maximal 2 Läufer gleichzeitig auf einem Trittstein stehen.



Im Spiel zu zweit kann jeder Trittstein nur von 1 Läufer zur selben Zeit genutzt werden.

Wenn es keine Möglichkeit gibt zu springen oder wenn du nicht springen möchtest, verfällt diese Aktion.



Beispiele:



Blau kann entweder vorwärts zu einer der beiden Schildkröten springen oder sich mit Grün den Fisch als Trittstein teilen.



Grün kann entweder diagonal vorwärts auf die Steine springen oder vorwärts auf den Fisch oder seitwärts auf die Schildkröte.



Rot kann auf die Sandbank springen.



Gelb kann nirgendwohin springen.

2. FLUSSPLÄTTCHEN UMDREHEN:

Wähle 1 beliebiges Flussplättchen und drehe es um, so dass alle die Abbildung sehen können. Wähle dann ein zweites verdecktes Flussplättchen und drehe es ebenfalls um.

Bevor du die Sandbank erreichst, darfst du nur Flussplättchen „flaches Wasser“ aufdecken (Ausnahme: Sind bereits alle 20 Plättchen aufgedeckt, musst du Flussplättchen „Tiefes Wasser“ aufdecken). Sobald dein Läufer die Sandbank erreicht hat, darfst du nur noch Plättchen im tiefen Wasser aufdecken.



Hast du ein passendes Paar gefunden?

NEIN: In diesem Fall rufst du laut „KOKONANA!“ (so schimpfen die Läufer der Kona jedes Mal, wenn es ihnen nicht gelingt, neue Trittsteine zu finden). Lege die beiden Flussplättchen, die du aufgedeckt und allen gezeigt hast, wieder verdeckt an ihren jeweiligen Platz. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

JA: Wenn du ein passendes Paar gefunden hast, darfst du zur Belohnung noch 1 Schritt springen. Gefundene Paare bleiben offen liegen. Sie sind jetzt Trittsteine im Fluss, über die sich die Läufer vorwärtsbewegen können.

Mit dem Sprung, den du als Belohnung bekommst, musst du nicht auf das eben aufgedeckte Plättchen springen. Aber wenn es nach den oben genannten Regeln erreichbar ist, darfst du dorthin springen.

Beispiel: Gelb deckt zwei Plättchen auf: eine Schildkröte und einen Baumstamm – kein passendes Paar. Gelb dreht beide Plättchen wieder um und ruft „Kokonana!“. Damit endet sein Zug.

Rot ist an der Reihe und deckt eine Schildkröte auf. Sie erinnert sich an die Schildkröte, die Gelb zuvor aufgedeckt hatte, und deckt diese erneut auf – ein passendes Paar.

Als Belohnung kann Rot entweder vom Dorfufer auf die Schildkröte in Ufernähe springen oder sie könnte einen Talisman aus dem Vorrat nehmen. Sie wählt den Sprung und beendet damit ihren Zug.

Wenn du ein passendes Paar gefunden hast, aber keinen Belohnungssprung machen kannst (oder willst), weil entweder nur verdeckte Flussplättchen vor deiner Figur liegen oder weil ein aufgedecktes Plättchen schon von 2 anderen Läufern besetzt ist, erhältst du einen Talisman aus dem Vorrat. Dieser wird dir später nützlich sein (siehe Die Talismane).

Wenn du deinen Belohnungssprung gemacht bzw. einen Talisman erhalten hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Talismane

Einen Talisman erhaltet ihr, wenn ihr ein passendes Paar gefunden habt, aber anschließend keinen Belohnungssprung machen könnt oder wollt. Talismane, die ihr im Laufe des Spiels sammelt, könnt ihr auf 2 Arten nutzen. Wer an der Reihe ist, kann zusätzlich zu den normalen Aktionen einen Talisman wieder abgeben. Dieser ermöglicht 2 Dinge:



Entweder 1 zusätzlichen Sprung machen (nach den normalen Sprungregeln)

ODER



wenn man bereits einen Schlüssel besitzt – 1 Tempelplättchen vom Tempelufer nehmen, geheim anschauen und verdeckt wieder an dieselbe Stelle zurücklegen.



Die Sandbank

Sofort wenn ihr auf die Sandbank springt, dürft ihr euch **einen** der dort verbliebenen Schlüssel aussuchen und ihn vor euch ablegen.

Zu dem gewählten Schlüssel müsst ihr am Tempelufer als Erster das passende Schloss finden, um das Spiel zu gewinnen (siehe **Das Tempelufer**).

Sobald ihr die Sandbank erreicht habt, habt ihr das flache Wasser hinter euch gelassen. Von da an dürft ihr nur noch Flussplättchen im tiefen Wasser umdrehen.

Beispiel: Blau erreicht mit einem Belohnungssprung die Sandbank. Er entscheidet sich, den dort noch liegenden schwarzen Schlüssel zu nehmen.



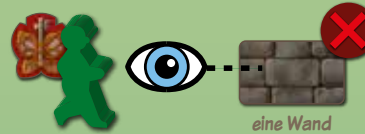
Das Tempelufer (Spielende)

Wenn euer Läufer das Tempelufer erreicht hat, ändert sich der Spielablauf. Statt der normalen 2 Aktionen gibt es nun nur noch eine:

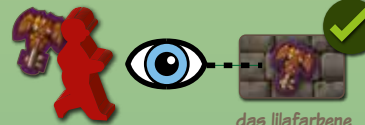
SCHLOSSSUCHE

Drehe 1 beliebiges Tempelplättchen um, **ohne es den Mitspielern zu zeigen**. Ist darauf nur eine Wand zu sehen oder ein Schloss, das nicht zu deinem Schlüssel **passt**, lege das Plättchen verdeckt zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn du jedoch das passende Schloss zu deinem Schlüssel findest, zeige Schloss und Schlüssel deinen Mitspielern. Damit bist du der beste Flussläufer der Kona und gewinnst das diesjährige Rennen.



eine Wand



das lilafarbene Schloss

Beispiel: Grün erreicht das Tempelufer mit einem normalen Sprung. Er hat in seinem Zug noch keine Flussplättchen umgedreht, d.h. er darf sich auf Schlosssuche machen. Er schaut geheim eines der Tempelplättchen an – es ist eine Wand! Schade. Ohne den anderen zu sagen, was er gesehen hat, legt er das Plättchen zurück an seinen Platz.

Als Nächstes ist Rot an der Reihe. Sie ist schon eine Runde zuvor auf dem Tempelufer angekommen, d.h. sie macht sich in ihrem jetzigen Zug nur auf Schlosssuche. Sie wählt ein Tempelplättchen und schaut es heimlich an ... es ist das lilafarbene Schloss. Rot besitzt den lilafarbenen Schlüssel und zeigt nun allen das passende Schloss, um zu beweisen, dass sie gewonnen hat.

Hinweis: Wenn du mit einem Belohnungssprung auf dem Tempelufer ankommst, darfst du dich in diesem Zug nicht mehr auf Schlosssuche machen. Wenn du in deinem Zug jedoch noch keine Flussplättchen umgedreht hast, darfst du sofort ein Tempelplättchen anschauen.

Variante für jüngere Kinder

Um das Spiel etwas leichter zu machen, reicht es, nur die 5 Tempelplättchen am rechten Flussufer verdeckt auszulegen, auf denen die Schlösser abgebildet sind (die 3 Wandplättchen bleiben in der Schachtel). Außerdem werden die Talismane nur für zusätzliche Schritte genutzt, jedoch nicht, um heimlich unter die Tempelplättchen zu schauen.



© 2017 HUCH! & friends

Autor: Joshua Cappel

Illustration + Design: Joshua Cappel

www.hutter-trade.com

Redaktion: Britta Stöckmann



Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

4

& friends
HUCH!