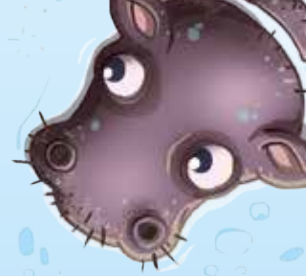


# KOKONANA!



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 unbekanntes 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

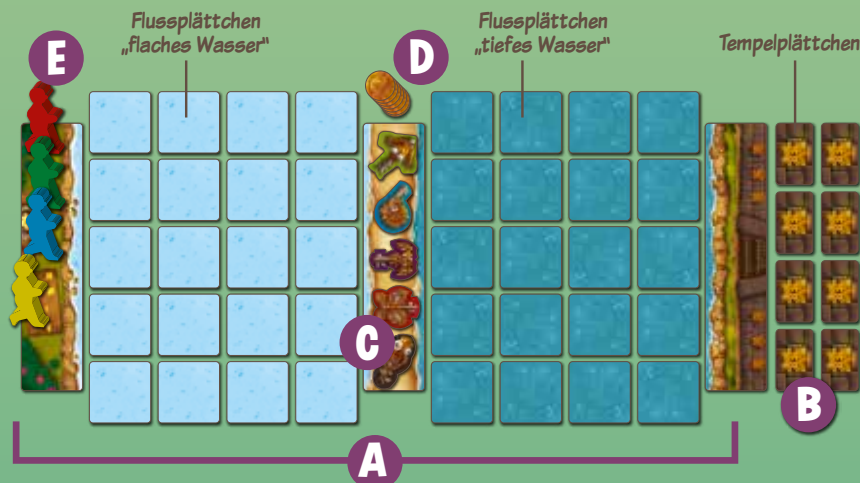
1 Dorfufer • 1 Sandbank • 1 Tempelufer • 20 Flussplättchen „flaches Wasser“ • 20 Flussplättchen „tiefes Wasser“  
• 4 Läufer • 5 Schlüssel • 8 Tempelplättchen (davon 5 Schlossplättchen und 3 Wandplättchen) • 13 Talismane

## 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:

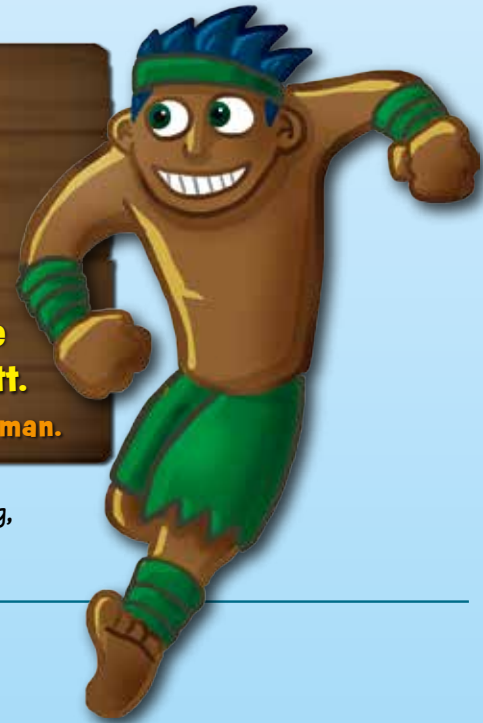
## 1. Springen (nicht immer möglich): Springe 1 Schritt vorwärts oder seitwärts.

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.*



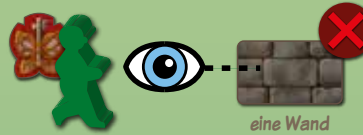
# Das Tempelufer (Spielende)

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

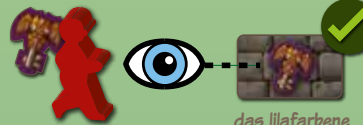
## SCHLOSSSUCHE

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



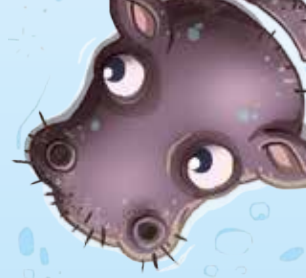
**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

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

4

& friends  
**HUCH!**

# KOKONANA!



**A game for 2 to 4 sure-footed river runners, 5 years and up**

In a far-away country, in the middle of the jungle, the Kona people – unknown to us – live on the left bank of the Nanakoko river. Once a year, all the tribes of this culture come together for the great Nanakoko festival. This is the only time of the year when the boldest runners of the Kona venture onto the right bank of the river – that's where the mystical temple is located. The temple belongs to the Gods and may be opened only once per year. Each tribe of the Kona sends its most courageous runner to cross the river with the help of stepping stones, flotsam and other things. On their way, however, on the sandbank, each runner first has to collect one of the temple keys. Only the player who reaches the other side of the river and is the first to find the lock that correctly matches their key can open the temple and win the favor of the Gods – and thus the race!

## COMPONENTS

1 Village riverbank • 1 sandbank • 1 Temple riverbank • 20 Shallow Water tiles • 20 Deep Water tiles  
• 4 runners • 5 keys • 8 Temple tiles (5 Lock tiles and 3 Wall tiles) • 13 Talisman tokens

## OBJECT OF THE GAME

Find matching tiles in the river; this creates stepping stones in the river to help you race to the other side.

On your way, you and the other runners each collect a key that opens one particular lock of the temple on the other side of the river. If you are the first to unlock the temple once you reach the other side, you win the game!

## SETTING UP

**A** Set up the play area as shown from left to right: First the Village riverbank, then the 20 Shallow Water tiles (shuffled face down in 4 rows of 5), then the sandbank, then the 20 Deep Water tiles (shuffled face down in 4 rows of 5), and finally the Temple riverbank.

**B** Shuffle the 8 Temple tiles face down and place them to the right of the Temple riverbank.

**C** Place the 5 keys on the sandbank.

**D** Make a supply pile of Talisman tokens near the board.

**E** Each player picks a runner and places it on the Village riverbank.



Now the river race can begin!

# GAMEPLAY

The oldest player begins. After that, the game proceeds clockwise. Your turn has two simple steps:

## 1. HOP: Move 1 space forward or sideways

When you get to the sandbank, grab 1 key for yourself!

*This step is not always possible, so it might be skipped; for example, the first player will have nowhere to hop to, so he must skip this step!*

## 2. FLIP: Reveal 2 tiles; if they match, get a free HOP

If there's nowhere for you to hop to, take a talisman instead.



Keep taking turns like this until you reach the Temple bank; then your turn changes a little as you search for the lock that your key will unlock (see *The Temple Riverbank* for details).

## 1. HOP

Move your runner 1 hop forward, or diagonally forward, or sideways to an adjacent face-up stepping stone, the sandbank, or the temple.

- You can't hop onto a face-down Water tile!
- You can't ever hop back toward the village.
- At most, 2 runners may share a stepping stone.



*In a 2-player game, stepping stones may not be shared! One runner per stepping stone only!*

If there is nowhere for you to hop to, or if you don't want to hop to a space that is available, simply skip this step.



Examples:



Blue may hop forward to either turtle, or share the catfish that Green is standing on.



Green could hop forward to the catfish, diagonally forward to the rocks, or sideways to the turtle.



Red could hop forward to the Sandbank.



Yellow has nowhere to hop to.

## 2. FLIP

Choose one face-down Water tile and flip it over in place, revealing it to everyone. Then choose a second face-down Water tile and do the same.

*Before you reach the sandbank, you may choose only Shallow Water tiles (unless there are none left; then choose Deep Water tiles). Once your runner has reached the sandbank, you may choose only Deep Water tiles.*

## Do they match?

If **not**, call out "KOKONANA!" (This is how Kona runners traditionally voice their frustration!) Then flip the two tiles back face down in their places. Your turn is over!

If they **do** match, congratulations! Leave the two tiles face up in their places; now they are stepping stones that runners can hop onto! As a reward for making a match, you get a **free hop**, following the hop rules described above.

*With your free hop, you don't have to hop to a tile that you just revealed... but if it is in legal hopping range, you may.*

If you earn a free hop and you can't (or don't want to) make the hop, take a talisman from the supply instead. (See **Talismans** to learn how to use it.)

Once you've taken your free hop or talisman, your turn is over!

## TALISMANS

Talismans are earned when you make a match but can't (or won't) take the free hop. You can hold on to your talismans until you want to use them. At any time on your turn (in addition to the turn's usual actions), you may discard a talisman back to the supply to do one of two things:



Take a free hop. (Follow the normal hop rules.)

OR



Only if you already hold a key, peek at one of the Temple tiles on the Temple riverbank, then return it to the same spot face down.



*Example: Yellow flips over two tiles; they are a turtle and a log. No match! Yellow calls out "Kokonana!" and flips them back over. Yellow's turn is over.*

*Then Red goes; she flips over a tile to reveal a turtle and—remembering the turtle that Yellow revealed earlier—flips that one over as well. It's a match!*

*For her reward, Red could take a free hop from the Village bank to the near turtle, or she could take a Talisman from the supply. She chooses the hop, and then her turn is over.*



# THE SANDBANK

Immediately when your runner hops to the sandbank, you may choose any one of the keys remaining on the sandbank, and keep it in front of you.

Your goal when you reach the Temple riverbank will be to discover the lock that matches your chosen key! (See **The Temple Riverbank** for details.)

Also, once you have reached the sandbank, you have progressed beyond the shallow part of the river; from now on when you flip tiles, they must be Deep Water tiles.

Example: Blue arrives at the sandbank with a free hop. He decides to take the black key, which is still there.



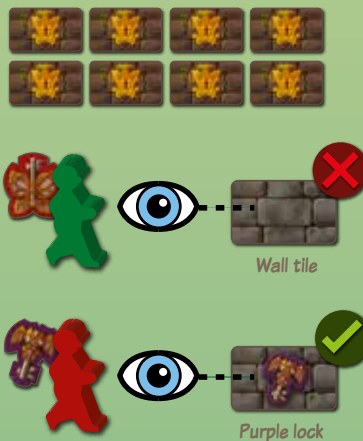
# THE TEMPLE RIVERBANK

Once your runner hops onto the Temple riverbank, your turn changes. Instead of the normal two-step turn, your turns now consist of one step:

## PEEK

Select any one of the Temple tiles, pick it up and peek at it. (Make sure nobody else sees it!) If the tile is a Wall tile or doesn't match the key you are holding, return the tile back face down to the same spot; your turn is over.

If the Temple tile **does** match the key you are holding, you have won the game! Reveal it to everyone to prove it; with this, you are the best river runner of the Kona and win this year's race!



Example: Green arrives at the Temple riverbank using his normal hop. He hasn't flipped yet on this turn, so he gets to peek. He peeks at a Temple tile and it is a wall... too bad! Without telling the other players what it is, he puts it back in place.

Red goes next; she arrived at the Temple riverbank on an earlier turn, so her whole turn is now just the peek action. She picks a Temple tile and peeks at it... it's the purple lock! Red is carrying the purple key, so she shows everyone the purple lock to prove that she has won the game!

Note: If you have already flipped on the turn you arrive at the Temple riverbank, you don't get a peek action on that turn. If you haven't already flipped on that turn, then you do get a peek on that turn.

# VARIANT FOR YOUNGER CHILDREN

To make the game a bit easier, remove the 3 Wall tiles from the Temple tiles and return them to the box before laying out the Temple tiles during the set-up. Also, the talismans are used only for additional hops, never for peeking!

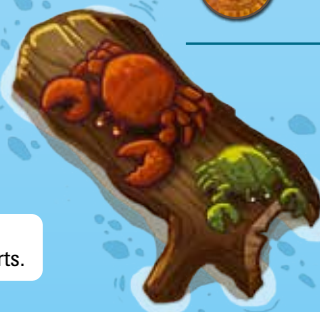


© 2017 HUCH! & friends  
Author: Joshua Cappel  
Illustration + Design: Joshua Cappel  
www.hutter-trade.com  
Editing: Britta Stöckmann  
Translation: Sybille & Bruce Whitehill,  
"Word for Wort"



Manufacturer + distributor:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
GERMANY

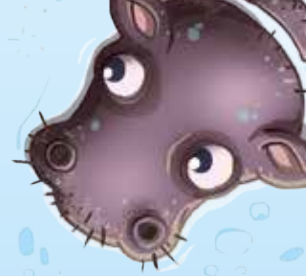
**Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under the age of 3 due to small parts.



& friends  
**HUCH!**



# KOKONANA!



Un jeu pour 2 à 4 sauteurs de fleuve émérites à partir de 5 ans

Dans un pays lointain, au cœur de la jungle, le mystérieux peuple Kona habite sur la rive gauche du fleuve Nanakoko. Une fois par an, toutes les tribus formant cette peuplade se rassemblent pour célébrer la grande fête du Nanakoko. C'est la seule fois de l'année où les sauteurs Kona les plus courageux osent s'aventurer jusque sur la rive droite du fleuve, où se trouve leur temple sacré. Ce temple est la propriété des dieux et ne peut être ouvert qu'une fois par an. Chaque tribu Kona désigne son sauteur le plus brave, qui devra traverser le fleuve grâce à des îlots émergés et autres objets flottants. Mais au cours de sa traversée, sur le banc de sable central, chaque sauteur devra aussi récupérer une des clés du temple. Seul le joueur qui atteindra l'autre rive du fleuve et sera le premier à trouver la serrure qui correspond à sa clé, pourra ouvrir le temple et gagner la faveur des dieux, ainsi que la course !

## MATERIEL


1 rive côté village • 1 banc de sable • 1 rive côté temple • 20 tuiles d'eau peu profonde • 20 tuiles d'eau profonde  
• 4 sauteurs • 5 clés • 8 tuiles temple (5 tuiles serrure and 3 tuiles mur) • 13 pions talisman


## BUT DU JEU


Trouver des tuiles identiques dans le fleuve pour faire apparaître des îlots qui vous aideront à traverser jusqu'à la rive opposée. Sur votre parcours, les autres joueurs et vous, vous allez chacun récupérer une clé qui ouvre une serrure précise du temple situé de l'autre côté du fleuve. Si vous êtes le premier à ouvrir le temple une fois arrivé sur l'autre rive, vous remportez la partie !


## MISE EN PLACE

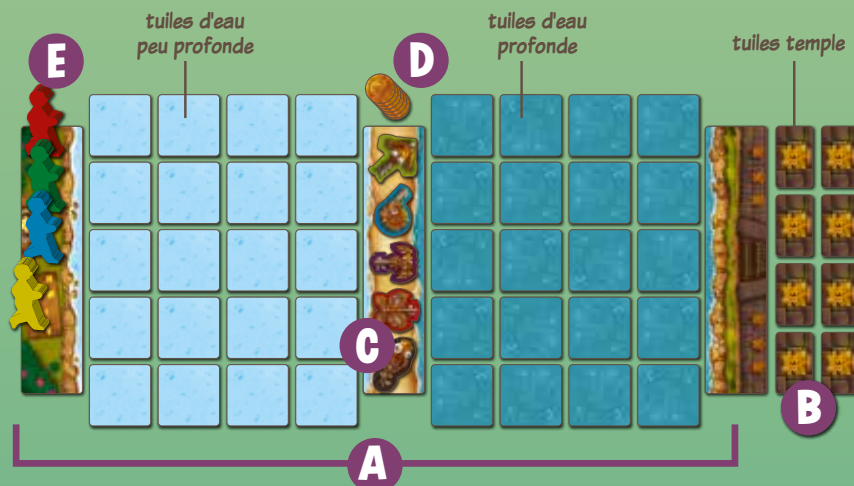
**A** Installez la zone de jeu comme indiqué, de gauche à droite : d'abord la rive du village, puis les 20 tuiles d'eau peu profonde (au hasard, face cachée, en 4 colonnes de 5), puis le banc de sable, puis les 20 tuiles d'eau profonde (au hasard, face cachée, en 4 colonnes de 5) et, pour finir, la rive du temple.

**B** Mélangez les 8 tuiles temple face cachée et placez-les à droite de la rive du temple. 

**C** Placez les 5 clés sur le banc de sable central. 

**D** Formez une pile avec les pions talisman à côté de la zone de jeu. 

**E** Chaque joueur prend un sauteur et le positionne sur la rive du village. 



A présent la course peut commencer !

# COMMENT JOUER ?

Le joueur le plus âgé commence. Ensuite, on joue dans le sens horaire.

Le tour de chaque joueur est composé de deux étapes :

## 1. SAUTER : Se déplacer d'une tuile vers l'avant ou sur le côté

Une fois arrivé sur le banc de sable, ramassez une clé !

- Cette étape n'est pas toujours possible, elle peut donc être ignorée. Par exemple, le premier joueur ne pourra sauter vers aucune case, il devra donc ignorer cette étape !

## 2. RETOURNER : Révéler 2 tuiles. Si elles sont identiques, le joueur peut SAUTER à nouveau

Si le joueur ne peut sauter vers aucune tuile, il prend un talisman à la place.



Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils atteignent la rive du temple.

A ce moment-là, leur tour change légèrement, car ils doivent chercher la serrure qui correspond à leur clé (voir La rive du temple pour plus de détails).

## 1. SAUTER

Déplacez votre sauteur tout droit vers l'avant, ou en diagonale vers l'avant, ou sur le côté vers un îlot révélé adjacent, le banc de sable ou la rive du temple.

- Il est interdit de sauter vers une tuile d'eau face cachée !
- Il est interdit de repartir en arrière vers le village.
- Il ne peut y avoir que 2 sauteurs maximum sur un même îlot.



Dans une partie à 2 joueurs, un îlot ne peut accueillir qu'un seul sauteur à la fois !

Si vous n'avez aucun endroit possible vers lequel sauter, ou si vous ne souhaitez pas sauter vers un endroit qui serait accessible, vous pouvez ignorer cette étape.



Exemples :



Le joueur bleu peut sauter vers l'une des deux tortues ou rejoindre le poisson-chat sur lequel se trouve le joueur vert.



Le joueur vert peut sauter vers l'avant en diagonale jusqu'aux pierres, tout droit jusqu'au poisson-chat ou sur le côté vers la tortue.



La joueuse rouge peut sauter vers le banc de sable.



Le joueur jaune n'a aucun endroit vers lequel sauter.

## 2. RETOURNER

Choisissez une tuile d'eau face cachée et retournez-la sur place, à la vue de tous les joueurs. Puis choisissez une seconde tuile d'eau face cachée et retournez-la de la même façon.

*Tant que vous n'avez pas atteint le banc de sable central, vous ne pouvez retourner que des tuiles d'eau peu profonde (sauf si ce n'est plus possible, auquel cas vous pouvez retourner une tuile d'eau profonde). Une fois que votre sauteur a atteint le banc de sable, vous ne pouvez plus retourner que des tuiles d'eau profonde.*



## Sont-elles identiques ?

Si ce n'est pas le cas, annoncez à haute voix : « KOKONANA ! » (C'est ainsi que les sauteurs Kona expriment leur frustration !) Puis retournez ces deux tuiles, face cachée, sans les changer de place. Votre tour est terminé !

Si elles sont identiques, bravo ! Laissez ces deux tuiles, face visible, à leur place. Elles deviennent alors des îlots sur lesquels les sauteurs peuvent aller ! En récompense pour avoir trouvé une paire identique, vous avez le droit d'effectuer un saut gratuit, selon les règles habituelles décrites précédemment.

*Ce saut gratuit ne doit pas obligatoirement se faire vers une tuile qui vient d'être révélée... mais si un tel saut est possible, vous avez le droit de l'effectuer.*



Exemple : Le joueur jaune retourne deux tuiles : une tortue et un rondin. Elles ne sont pas identiques ! Le joueur jaune annonce « Kokonana ! » et les retourne face cachée. Son tour est terminé.

C'est au tour de la joueuse rouge : elle retourne une tuile tortue et, se souvenant où se trouve la tortue révélée juste avant par le joueur jaune, elle la retourne également. Les deux tuiles sont identiques !

En récompense, la joueuse rouge peut effectuer un saut gratuit depuis la rive du village vers la tortue adjacente, ou bien prendre un talisman de la réserve. Elle choisit de sauter, puis son tour prend fin.

Si vous gagnez un saut gratuit et que vous ne pouvez pas (ou ne souhaitez pas) l'effectuer, prenez un talisman dans la réserve à la place. (Voir **Les talismans** pour l'explication de leur utilisation)

Une fois que vous avez effectué votre saut gratuit ou pris un talisman, votre tour est terminé !



## LES TALISMANS

Les joueurs récupèrent des talismans quand ils retournent deux tuiles identiques, mais ne peuvent pas (ou ne souhaitent pas) effectuer leur saut gratuit. Vous pouvez conserver vos talismans pour les utiliser quand vous le souhaitez. N'importe quand pendant son tour (en plus des actions habituelles de son tour), un joueur peut défausser un talisman à la réserve pour effectuer une des deux choses suivantes :



Effectuer un saut gratuit (selon les règles de saut habituelles).

OU



Seulement s'il possède déjà une clé, consulter en secret une des tuiles temple situées sur la rive du temple, puis la remettre à sa place, face cachée.



## LE BANC DE SABLE

**Immédiatement**, quand un sauteur arrive sur le banc de sable, il peut choisir une des clés encore présentes sur le banc de sable et la placer devant lui.

Votre objectif lorsque vous atteindrez la rive du temple sera de découvrir la serrure correspondant à la clé que vous possédez ! (Voir **La rive du temple** pour plus de détails.)

*De plus, une fois que vous avez atteint le banc de sable central, vous avez dépassé la partie peu profonde du fleuve. Dorénavant, quand vous retournerez des tuiles, il devra s'agir de tuiles d'eau profonde.*

*Exemple : Le joueur bleu arrive sur le banc de sable grâce à un saut gratuit. Il décide alors de prendre la clé noire, qui est encore présente.*



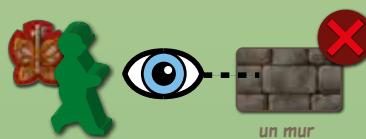
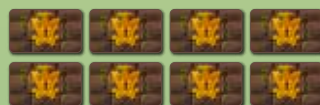
## LA RIVE DU TEMPLE

Une fois que votre sauteur se trouve sur la rive du temple, votre tour est différent. Au lieu de jouer les deux étapes normales, votre tour consiste en une seule étape :

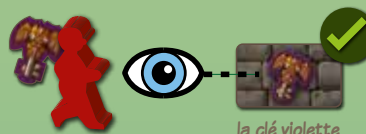
### CONSULTER EN SECRET

Choisissez une des tuiles temple, prenez-la et regardez son verso. (Vous seul devez en prendre connaissance !). S'il s'agit d'une tuile mur ou si elle ne correspond pas à la clé que vous possédez, remettez la tuile à la même place, face cachée. Votre tour est terminé.

Si cette tuile temple **correspond** à la clé que vous possédez, vous avez gagné la partie ! Montrez son verso aux autres joueurs pour le prouver. Vous êtes désigné meilleur sauteur de fleuve du peuple Kona et vous remportez la course de cette année !



un mur



la clé violette

*Exemple : Le joueur vert arrive sur la rive du temple grâce à un saut normal. Il n'a pas encore retourné de tuiles à ce tour, il peut donc consulter une tuile temple en secret. Il consulte une tuile dont le verso représente un mur : dommage ! Sans indiquer aux autres joueurs ce qu'il a vu, il remet la tuile à sa place.*

*C'est au tour de la joueuse rouge. Elle est déjà arrivée sur la rive du temple lors d'un tour précédent, donc la totalité de son tour va consister à consulter une tuile temple en secret. Le verso de la tuile qu'elle choisit représente... la serrure violette ! La joueuse rouge possède justement la clé violette, donc elle montre aux autres joueurs la serrure violette pour prouver qu'elle a gagné la partie !*

*Note : Si vous avez déjà retourné des tuiles au cours du tour où vous arrivez sur la rive du temple, vous ne pouvez pas consulter secrètement une tuile temple. Si vous n'avez pas encore retourné de tuiles au cours de ce tour, vous pouvez consulter secrètement une tuile temple.*

## VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Pour rendre le jeu un peu plus facile, retirez les 3 tuiles mur parmi les tuiles temple et rangez-les dans la boîte avant d'installer les tuiles temple lors de la mise en place. Par ailleurs, utilisez uniquement les talismans pour effectuer des sauts supplémentaires, et jamais pour consulter secrètement des tuiles temple !



© 2017 HUCH! & friends  
Auteur : Joshua Cappel  
Illustration + Design : Joshua Cappel  
www.hutter-trade.com

Rédaction : Britta Stöckmann  
Traduction française : Sylvain Gourgeon,  
« Word for Wort »



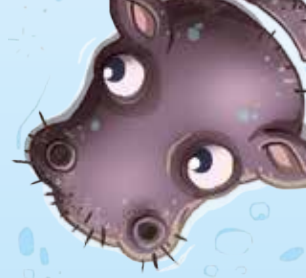
Fabrication + distribution :  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
ALLEMAGNE

**Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.  
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



& friends  
**HUCH!**

# KOKONANA!



Een spel voor 2 – 4 lichtvoetige rivier-renners van 5 jaar en ouder

Ver weg, midden in de jungle, leeft het onbekende Kona volk op de linker oever van de rivier de Nanakoko. Elk jaar komen alle stammen van het volk bij elkaar voor het grote Nanakoko feest. Dat is de enige keer dat de dapperste lopers van de Kona zich wagen op de rechter oever van de rivier, waar de geheimzinnige tempel staat. Die tempel is van de Goden en mag maar één keer per jaar worden geopend. Elke Kona-stam stuurt zijn dapperste renner om de rivier over te steken via stenen, drijfhout en andere dingen. Onderweg moet elke renner op de zandbank een van de tempelsleutels pakken. Alleen de speler die het eerste de rivier over is en als eerste het slot ontdekt waar zijn sleutel op past, kan de tempel openen en de gunst van de Goden verdienen. Daarmee wint hij de race!

## INHOUD

1 dorps-rivieroever • 1 zandbank • 1 tempel-rivieroever • 20 kaartjes met ondiep water • 20 kaartjes met diep water  
• 4 renners • 5 sleutels • 8 tempelkaartjes (5 sleutelkaartjes en 3 muurkaartjes) • 13 talismannen

## DOEL VAN HET SPEL

Zoek de juiste kaartjes in de rivier; daar liggen stenen waar over je naar de overkant kunt rennen. Onderweg moeten de renners allemaal een sleutel pakken, waarmee je een bepaald slot kunt openen om in de tempel te komen. Als je als eerste de tempel aan de overkant opent, ben je de winnaar!

## KLAAR LEGGEN

**A** Leg van links naar rechts het speelveld neer: eerst de dorps-rivieroever, dan de 20 kaartjes met ondiep water (geschud, op z'n kop, in 4 rijen van 5 kaartjes), dan de zandbank, dan de 20 kaartjes met diep water (geschud, op z'n kop, in 4 rijen van 5 kaartjes), en tenslotte de tempel-rivieroever.

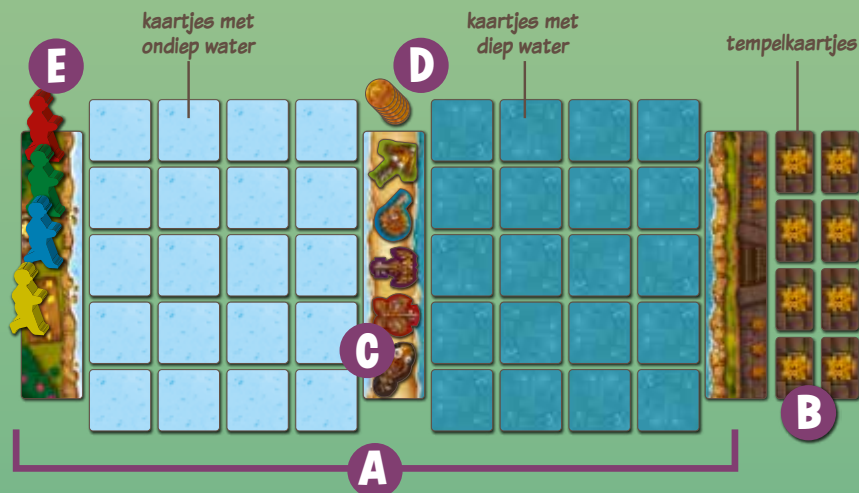
**B** Schudt de 8 tempel kaartjes op z'n kop en leg ze rechts van de tempel-rivieroever.

**C** Leg de 5 sleutels op de zandbank.

**D** Leg een stapeltje talismannen naast het speelveld

**E** Elke speler kiest een renner en zet hem op de dorps-rivieroever.

Het spel kan beginnen!



# SPELVERLOOP

De oudste speler mag beginnen. Daarna de spelers met de klok mee (links van de vorige). Per beurt heb je twee eenvoudige dingen te doen:

## 1. SPRING: Ga 1 plek naar voren of opzij.

Als je op de zandbank komt pak je een sleutel!

- Je kunt niet altijd een SPRONG doen, dus dan moet je dat overslaan. De eerste speler kan bijvoorbeeld nog nergens heen springen.

## 2. DRAAI: Draai twee kaartjes om; als ze passen krijg je een extra SPRONG.

Al je nergens heen kunt springen mag je een talisman pakken.

Ga om de beurt zo door tot je op de tempel-rivieroever bent. Daar verandert je beurt een beetje als je gaat zoeken naar het slot dat bij jouw sleutel past (zie *De tempel-rivieroever* voor details).



## 1. SPRING

Ga 1 sprong vooruit, of schuin vooruit, of opzij naar een kaartje dat omgedraaid is, de zandbank of de tempel.

- Je mag niet naar een waterkaartje springen dat op z'n kop ligt!
- Je mag nooit terug springen naar het dorp.
- Er mogen maar 2 renners op hetzelfde kaartje staan.



Als je met z'n tweeën speelt mag je niet samen op een kaartje staan! Eén renner per kaartje!



Voorbeelden:



Blauw mag vooruit springen naar een schildpad, of bij groen op de zeewolf gaan staan.



Groen kan schuin naar voren naar de rotsblokken, recht vooruit naar de zeewolf, of opzij naar de schildpad.



Rood mag recht vooruit naar de zandbank.



Geel kan nergens heen.

Als je nergens heen kunt springen, of als je gewoon niet wilt, mag je deze stap overslaan.

## 2. DRAAI

Kies een waterkaartje dat op z'n kop ligt en draai het om, zodat iedereen het kan zien. Doe hetzelfde met een tweede kaartje.

*Voordat je bij de zandbank bent, mag je alleen kaartjes van ondiep water omdraaien (tenzij er geen meer over is, dan mag je een diepwaterkaartje omdraaien). Zodra je renner op de zandbank is mag hij alleen nog kaartjes met diep water omdraaien.*

## Passen ze?

Als ze niet passen roep je "KOKONANA!" (Zo reageren Kona renners altijd hun frustratie af!) Dan draai je de kaartjes weer op hun kop. Je beurt is voorbij!

Als ze wel passen, gefeliciteerd! Laat ze omgedraaid liggen, het zijn nu plekken waar de renners naar toe kunnen springen! Als beloning krijg je een **extra sprong**, volgens de hier boven beschreven regels voor het springen.

*Met je extra sprong hoef je niet perse naar een kaartje te springen dat je net hebt omgedraaid, maar als dat volgens de regels kan, mag het natuurlijk.*

Als je een extra sprong hebt verdiend en je kunt geen (of wilt geen) sprong doen, mag je in plaats daarvan een talisman pakken. (Zie Talismannen voor hoe je ze kunt gebruiken.)

Je beurt is voorbij als je een extra sprong hebt gedaan, of een talisman hebt gepakt!

## TALISMANNEN

Talismannen verdien je door passende kaartjes om te draaien en dan geen extra sprong te kunnen maken (of willen). Je mag een talisman gebruiken wanneer je wilt. Bovenop wat je in een beurt kan (mag) doen, mag je een talisman terugleggen op de stapel en één van de twee volgende dingen doen:



**Doe een extra sprong.**  
(Wel volgens de regels voor het springen.)

OF



**Alleen als je al een sleutel hebt,** kijk stiekem onder een van de tempelkaartjes en leg hem op z'n kop op z'n plek terug.



*Voorbeeld: Geel draait twee kaartjes om: een schildpad en een boomstam. Dat past niet! Dus geel roept "Kokonana!" en draait de kaartjes weer op z'n kop. Geels beurt is voorbij.*

*Dan is rood aan de beurt. Zij draait een schildpad om en weet nog waar de schildpad lag die geel had omgedraaid, dus draait ze die ook om. Dat past!*

*Als beloning mag rood een extra sprong van de dorps-rivieroever naar de aanliggende schildpad maken, of een talisman van de stapel pakken. Ze doet een sprong en dan is haar beurt voorbij.*



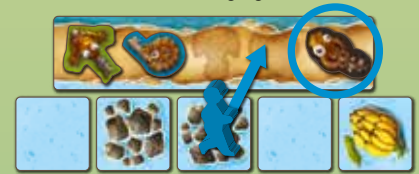
# DE ZANDBANK

**Meteen** als je renner op de zandbank springt, kies je één van de sleutels op de zandbank en legt hem voor je neer.

Als je op de tempel-rivieroever bent moet je het slot zien te vinden dat bij jouw sleutel past! (Zie **De tempel-rivieroever** voor details.)

*Nu je op de zandbank bent, dus het ondiepe deel van de rivier hebt overgestoken, mag je alleen nog maar kaartjes met diep water omdraaien.*

*Voorbeeld: Blauw komt met een extra sprong op de zandbank. Hij pakt de zwarte sleutel die er nog ligt.*



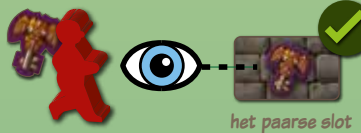
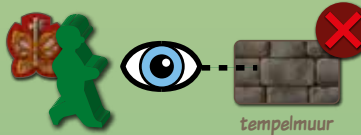
# DE TEMPEL-RIVIEROEVER

Zodra je renner op de tempel-rivieroever is, verandert er wat aan je beurt. In plaats van twee dingen, mag je nu nog maar één ding doen:

## STIEKEM KIJKEN

Kies één tempelkaartje en kijk er stiekem naar. (Zorg er voor dat niemand anders het ziet!). Als het kaartje een stuk muur is, of niet past bij je sleutel, leg je hem op z'n kop terug op z'n plaats. Je beurt is voorbij.

Als jij de eerste bent waarvan het tempelkaartje wel past bij jouw sleutel ben je de winnaar! Laat het kaartje aan iedereen zien om het te bewijzen; je bent nu de beste rivier-renner van de Kona en je hebt de race van dit jaar gewonnen!



*Voorbeeld: Groen komt met een normale sprong op de tempel-rivieroever. Hij heeft in zijn beurt nog niet gedraaid, dus mag hij stiekem kijken. Jammer genoeg vindt hij een tempelmuur! Hij legt het kaartje op z'n kop terug, zonder aan de andere spelers te vertellen wat het is.*

*Rood is dan aan de beurt; zij kwam al eerder op de tempel-rivieroever, dus ze mag nu alleen maar stiekem kijken. Ze kiest een tempelkaartje en het is ... het paarse slot! Rood heeft de paarse sleutel, dus ze laat het kaartje aan iedereen zien om te bewijzen dat ze gewonden heeft!*

*Let op: Als je al gedraaid had in de beurt waarin je op de tempel-rivieroever komt, mag je niet meer stiekem kijken. Maar had je nog niet gedraaid, dan mag je in deze beurt stiekem kijken.*

# VARIANT VOOR JONGE KINDEREN

Om het spel gemakkelijker te maken kun je de 3 muurkaartjes van de tempel in de doos laten. En je gebruikt de talismannen alleen maar voor extra sprongen en niet voor stiekem kijken!



© 2017 HUCH! & friends  
Auteur: Joshua Cappel  
Illustratie: Joshua Cappel  
www.hutter-trade.com  
Redactie: Britta Stöckmann  
Nederlandse vertaling: Geert Bekkering,  
"Word for Wort"



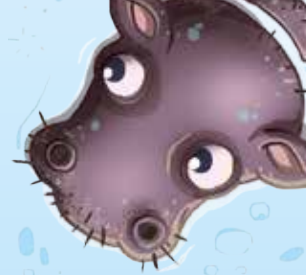
Productie + Verkoop:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
DUITSLAND

**Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.  
Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.





# KOKONANA!



Un juego para de 2 a 4 corredores de río de paso firme, de 5 años en adelante

En un país muy lejano, en medio de la jungla, el pueblo de los Kona —desconocidos para nosotros— vive junto a la orilla izquierda del río Nanakoko. Una vez al año, todas las tribus de esta cultura se reúnen para celebrar el gran festival del Nanakoko. Éste es el único momento del año en que los corredores más valientes de entre los Kona se atreven a cruzar a la orilla derecha del río, donde está el Templo Místico. El templo pertenece a los Dioses y sólo se puede abrir una vez al año. Cada tribu de los Kona envía a su corredor más valiente a cruzar el río, ayudado por las piedras, troncos y otras cosas que flotan en él. Por el camino, en el banco de arena, cada corredor debe conseguir una de las llaves del templo. Sólo el jugador que llegue a la otra orilla y que encuentre la cerradura que corresponde a su llave podrá abrir el templo y ganar el favor de los Dioses... ¡y la carrera!

## COMPONENTES

1 orilla del poblado • 1 banco de arena • 1 orilla del templo • 20 losetas de aguas poco profundas • 20 losetas de aguas profundas • 4 corredores • 5 llaves • 8 losetas del templo (5 losetas de Candado y 3 losetas de Muro) • 13 marcadores de talismán

## OBJETIVO DEL JUEGO

Encuentra losetas iguales en el río; esto creará apoyos para poder pasar a la otra orilla. Por el camino deberás recoger una llave que abre una de las cerraduras del templo al otro lado del río. Si eres el primero en llegar a la otra orilla y abrir el templo ¡habrás ganado!

## PREPARACIÓN

**A** Prepara la zona de juego como en la ilustración, de izquierda a derecha: primero la orilla del poblado, luego las 20 losetas de aguas poco profundas (mezcladas boca abajo y en 4 columnas de 5), luego el banco de arena, luego las 20 losetas de aguas profundas (mezcladas boca abajo y en 4 columnas de 5) para acabar con la orilla del templo.

**B** Mezcla las 8 losetas del templo boca abajo y colócalas a la derecha de la orilla del templo.

**C** Coloca las 5 llaves en el banco de arena.

**D** Coloca los marcadores de talismán formando una pila cerca de la zona de juego.

**E** Cada jugador elige un corredor y lo coloca en la orilla del poblado.



¡La carrera puede empezar!

# DESARROLLO DEL JUEGO

Empieza el jugador más viejo. A partir de ahí el juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. Cada turno consiste en 2 pasos muy sencillos:

## 1. SALTA: Mueve 1 espacio hacia adelante o de lado

Cuando llegues al banco de arena, coge una llave.

- Este paso no siempre es posible, así que habrá ocasiones en que deberás saltártelo; por ejemplo, el primer jugador nunca tendrá dónde saltar y deberá saltarse este paso.

## 2. GIRA: Da la vuelta a 2 losetas; si coinciden, obtienes un SALTO gratis

Si no puedes o no quieres saltar, coge un talismán.

Continúa con los turnos hasta que llegues a la orilla del templo; entonces el desarrollo de turno cambiará para buscar la cerradura adecuada para tu llave (ver La orilla del templo para más detalles).



## 1. SALTA

Mueve tu corredor 1 salto adelante, en diagonal hacia adelante o de lado a un apoyo que esté boca arriba, al banco de arena o a la orilla del templo.

- No puedes saltar a una loseta de agua que esté aún boca abajo.
- Nunca puedes retroceder hacia el poblado.
- En un apoyo caben como máximo 2 corredores.





En una partida de 2 jugadores, los apoyos no se pueden compartir. ¡Un solo corredor por apoyo!


Si no tienes dónde saltar o si no quieres saltar a un espacio disponible, simplemente ignora éste paso.




Ejemplos:

 El jugador Azul podría saltar a cualquiera de las dos tortugas, o compartir el pez en el que está el jugador Verde.

 El Verde podría saltar en diagonal a las rocas, hacia el pez o de lado hasta la tortuga.

 El Rojo podría saltar hacia adelante al banco de arena.

 El jugador Amarillo no puede saltar.

## 2. GIRA

Elige una de las losetas de agua que aún estén boca abajo y gírala, enseñándosela a todo el mundo. Elige otra loseta y haz lo mismo.

*Hasta que llegues al banco de arena, sólo puedes elegir losetas de aguas poco profundas (a no ser que ya no queden; entonces puedes elegir las de aguas profundas). Una vez que tu corredor haya llegado al banco de arena, sólo podrás elegir losetas de aguas profundas.*

## ¿Coinciden?

Si no, debes gritar "¡KOKONANA!" (Así es como los corredores de los Kona tradicionalmente expresan su frustración).

Vuelve a colocar boca abajo las fichas en su sitio.

¡Esto finaliza tu turno!

Si coinciden, ¡enhorabuena! Deja ambas fichas boca arriba en su sitio; ahora son apoyos a los que los corredores pueden saltar. Como recompensa por haber encontrado la pareja recibes un **salto gratis**, siguiendo las reglas de salto descritas antes.

*Con tu salto gratis no tienes porqué saltar a la loseta que acabas de descubrir... pero si está a la distancia correcta, puedes.*

Si ganas un salto gratis pero no puedes (o no quieres) utilizarlo, coge un talismán de la reserva. (Ver **Talismanes** para saber cómo usarlos.)



Una vez hayas hecho tu salto gratis o cogido un talismán, tu turno acaba.

## TALISMANES

Los talismanes se consiguen cuando consigues que coincidan dos fichas y no puedes (o no quieres) utilizar el salto gratis. Puedes quedarte los talismanes hasta que decidas usarlos. En cualquier momento durante tu turno (y aparte de tus acciones habituales), puedes devolver un talismán a la reserva para hacer una de estas dos cosas:



**Saltar gratis** (siguiendo las reglas de salto)

**O BIEN**



**Sólo si ya tienes una llave**, dar un vistazo a una de las losetas del templo y devolverla al mismo sitio boca abajo.



*Ejemplo: El jugador Amarillo gira dos losetas; una tortuga y un tronco. ¡No coinciden! El jugador Amarillo grita "¡Kokonana!" y las vuelve a dejar boca abajo en su sitio. Se acaba su turno.*

*Le toca a la jugadora Roja. Ella gira una ficha con una tortuga y –recordando dónde estaba la del jugador Amarillo– la gira también. ¡Coinciden!*

*Como recompensa, la jugadora Roja podría saltar de la orilla del poblado a la tortuga o bien coger un talismán de la reserva. Elige saltar a la tortuga y así acaba su turno.*



## EL BANCO DE ARENA

**Inmediatamente** cuando tu corredor salte al banco de arena, debes elegir una llave cualquiera de las que queden y dejarla delante de ti.

To objetivo cuando llegues a la orilla del templo será descubrir la cerradura que coincide con tu llave (ver *La orilla del templo* para más detalles).

Además, una vez que hayas llegado al banco de arena habrás pasado la parte poco profunda del río; a partir de ahora sólo podrás girar losetas de aguas profundas.

Ejemplo: El jugador Azul llega al banco de arena con un salto gratis. Decide coger la llave negra que aún está ahí.



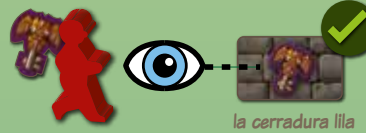
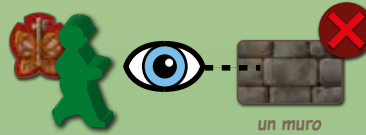
## LA ORILLA DEL TEMPLO

Una vez que tu corredor salte a la orilla del templo, tu turno cambia. En lugar de hacer el típico turno de dos pasos, ahora sólo constará de uno:

### DAR UN VISTAZO

Elige una loseta de templo, cógela y da un vistazo debajo (¡asegúrate que nadie más la ve!). Si la loseta es un muro o una cerradura que no coincide con tu llave, déjala de nuevo boca abajo en el mismo sitio. Tu turno ha acabado.

Si la loseta de templo coincide con tu llave, ¡has ganado el juego! Enséñasela a todos los jugadores para demostrarlo. ¡Eres el mejor corredor de río de los Kona y has ganado la carrera de este año!



Ejemplo: El jugador Verde llega a la orilla del templo usando su salto normal. Aún no ha girado en su turno, por lo que puede dar un vistazo. Mira una de las losetas del templo y es un muro... ¡qué mal! Sin decir nada a los otros jugadores la deja en su sitio.

La jugadora Roja es la siguiente. Ya había llegado al templo en un turno anterior, así que sólo puede dar un vistazo. Elige una loseta de templo y la mira... ¡es la cerradura lila! Esa es la llave que ha cogido en el banco de arena, así que enseña la cerradura a todos los jugadores ¡para que comprueben que es la ganadora!

Nota: Si ya has girado en el turno en que llegas a la orilla del templo, no puedes dar un vistazo éste turno. Si aún no has girado, podrás dar un vistazo nada más llegar.

## VARIANTE PARA JUGADORES JÓVENES

Para hacer el juego más fácil, quita las 3 losetas de muro del templo y devuélvelas a la caja del juego antes de colocar las cerraduras durante la preparación. Además, los talismanes sólo se podrán usar para saltar, nunca para dar un vistazo al templo.



© 2017 HUCH! & friends  
Autor: Joshua Cappel  
Ilustraciones: Joshua Cappel  
www.hutter-trade.com  
Redacción: Britta Stöckmann

Traducción al español: Gaspar Pujol,  
para "Word for Wort"



Producción + distribución:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
ALEMANIA

**¡Atención!** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.



& friends  
**HUCH!**