

# Maka Bana



Ein Spiel von François Haffner  
für 2 bis 5 Spieler, ab 10 Jahren

**M**aka Bana ist eine kleine paradiesische Insel mitten im Pazifik, die der zivilisierten Welt lange Zeit unbekannt war. Sie wurde erst vor kurzem entdeckt und wird seither von Touristen heimgesucht.

Die Regierung von Maka Bana hat den Bau von Strohütten auf den Stränden erlaubt und Anweisungen erlassen, um die lokalen Bräuche zu schützen und die Ruhe der Einheimischen sowie der Touristen zu garantieren.

- ☼ Die Strohütten dürfen nur auf dafür vorgesehenen Plätzen gebaut werden.

- ☼ Es ist verboten, an Heiligen Orten zu bauen, die durch das „Tiki“, ein Totem, das die polynesischen Götter verkörpert, gekennzeichnet sind.

- ☼ Alle Baulöwen müssen zusammen ihre Bauprojekte vorstellen, die dann der Reihe nach geprüft werden.

Um das Bauen anzuspornen, verspricht die Regierung von Maka Bana demjenigen, der den schönsten Hüttenkomplex baut, den Posten des Direktors für Tourismus. Um den begehrten Posten inklusive Privatstrand zu erhalten, müssen Sie als Baulöwe den größten zusammenhängenden Hüttenkomplex bauen und versuchen, die Hüttenmehrheit an den Stränden zu erlangen.

Sind Sie der neue Direktor für Tourismus auf Maka Bana?

Dieses Heft besteht aus zwei Hauptteilen:

- den Grundregeln: Haapii Maka Bana
- den erweiterten Zusatzregeln für erfahrene Spieler: Maka Bana Mao.

Nehmen Sie sich Zeit, um die Spielregeln genau zu lesen. Jedes Wort ist wichtig und trägt zum besseren Verständnis der Regeln bei.

Es wird empfohlen, beim Lesen die verschiedenen Spielphasen mitzuspielen, damit Sie die wichtigsten Spielzüge nachvollziehen können.

## Inhalt

- ☼ 1 Spielplan, auf dem eine Insel mit 4 Strandabschnitten und 39 Bauplätzen abgebildet ist.
- ☼ 50 Strohütten (10 x 5 Farben).
- ☼ 5 Tikis, Totems zum Schutz der Heiligen Stätten.
- ☼ 1 Karte „Startspieler“
- ☼ 65 Karten, je 13 Karten in 5 Farben:

4 Strände



4 Abschnitte



3 Dekore



2 Farben



die 13 Karten  
des Spielers Blau

- ☼ 1 Spielregel

## Anzahl der Spieler

Die folgenden Spielregeln gelten für 3 bis 5 Spieler. Die Regeln für 2 Spieler werden am Ende des Heftes erklärt.





# Die Insel von Maka Bana

## Vier Strände

Die Insel Maka Bana hat 4 große Strände: **Azzura, Bikini, Coquito und Diabolo**. Die Trennlinien, die die Strände voneinander abgrenzen, werden durch **Wege** dargestellt.

## Vier Abschnitte

Auf jedem Strand gibt es 3 oder 4 Abschnitte mit unterschiedlichem Boden:

**Feiner Sand** (hellgelb), **hohes Gras** (grün), **Felsen** (grau) und **Lagune** (blau). Diese Abschnitte werden durch **Holzbrücken** voneinander getrennt.

Der Strand Bikini besteht aus 4 und die drei anderen Strände aus jeweils 3 Abschnitten.

## Drei Dekore

Auf jedem Abschnitt gibt es drei Dekore, auf denen man eine Strohütte bauen kann. Die Dekore zeigen die wichtigsten touristischen Reize der Insel: Der **Fisch** steht für das Tauchen und den großen Reichtum der hiesigen Fauna. Die **Blume** zeugt von der Üppigkeit der tropischen Flora und deren tausend Farben. Die **Tätowierung** ist die traditionelle Kunst der Pazifikinseln und ein ethnisches Zeugnis der einheimischen Bevölkerung.

*Die Strände, Abschnitte und Dekore sind auf den Karten jedes Spielers abgebildet.*



Die Bauplätze sind meist zusammengefasst und liegen eng beieinander. Eine Gruppe von Bauplätzen kann sich über mehrere Abschnitte und sogar mehrere Strände erstrecken.

Die **größte Gruppe von Bauplätzen** erstreckt sich über die Strände Diabolo und Bikini, die beide über 4 Bauplätze verfügen. Die Gruppe kann somit bis zu 8 Strohütten aufnehmen.



Die folgende Darstellung zeigt eine andere Gruppe von Bauplätzen, die sich über Coquito und Diabolo erstreckt. **Der Weg grenzt die Strände voneinander ab und die Holzbrücke markiert die Grenze zwischen dem Felsen und dem Sandabschnitt auf Diabolo.** Diese Grenzen spalten die 6er-Gruppe nicht, sondern dienen nur der Übersichtlichkeit.

## Ziel des Spiels



Die Spieler sind Bauherren und errichten Strohütten. Bei der Wertung am Ende des Spiels bringen Gruppen gleichfarbiger Strohütten mehr Punkte ein als alleinstehende Strohütten. Es gibt außerdem viele Zusatzpunkte für die Spieler, die die meisten Strohütten auf einem Strand haben.

**Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels wird zum Direktor für Tourismus auf Maka Bana ernannt! Herzlichen Glückwunsch!**





# Das Grundprinzip des Spiels

Es ist äußerst einfach!

In jeder Spielrunde (die eine Saison darstellt), führen die Spieler folgende Aktionen aus:

- 1) Jeder Spieler bestimmt heimlich mithilfe seiner Karten den Platz, auf dem er eine Hütte bauen oder streichen möchte.
- 2) Er enthüllt den anderen Spielern ein Indiz.
- 3) Mit seinem Tiki weist er einen Platz aus, auf dem das Bauen und Streichen verboten ist.
- 4) Die gebauten Hütten werden auf den Spielplan gestellt.
- 5) Wenn die Bedingungen für das Spielende noch nicht gegeben sind, nehmen die Spieler ihre Tikis zurück und beginnen eine neue Saison.

**Spielende:** Die Spieler erhalten Punkte für jede gebaute Hütte ihrer Farbe und Bonuspunkte, falls sie Hüttenkomplexe oder Hüttenmehrheiten auf einem Strand besitzen.

## Spielvorbereitung

Legen Sie den Spielplan in die Mitte des Tisches.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- ✧ 10 Strohütten seiner Farbe,
- ✧ 13 Spielkarten seiner Farbe,
- ✧ 1 Tiki.

*Hinweis:* Bei nur drei Spielern wird ohne den Strand Bikini gespielt. Jeder Spieler legt also seine Karte Bikini ab.

Die übrigen Strohütten, Karten und Tikis kommen in den Karton. Sie werden während des Spiels nicht benötigt. Der Spieler, der zuletzt auf einer Insel war, legt die Karte „Startspieler“ vor sich ab und beginnt.

Das Spiel gliedert sich in Saisons, die aus mehreren Phasen bestehen. Der Startspieler beginnt die Saison. **Im Uhrzeigersinn spielen alle Spieler eine Phase durch, bevor eine neue Phase beginnt.** Am Ende der Saison erhält der nächste Spieler die Startkarte.

# Maka Bana in zwei Stufen

Sie haben zwei Möglichkeiten, Maka Bana zu spielen.

✧ In der ersten Stufe, Haapii Maka Bana, baut jeder seine Strohütten und respektiert dabei die Regeln der polynesischen Höflichkeit. Es ist auch möglich, eine gegnerische Hütte für sich zu vereinnahmen.

✧ In der zweiten Stufe, Maka Bana Mao, kommen gefälschte Projekte und Denunziationen ins Spiel.

Es wird empfohlen, einige Male Haapii Maka Bana zu spielen, bevor Sie sich an Maka Bana Mao versuchen. Beide sind vollständige und unterschiedliche Spiele.

## Erster Schritt : Haapii Maka Bana Spielablauf

Das Spiel besteht aus aufeinanderfolgenden Saisons. Jede Saison gliedert sich in 5 Phasen:

- 1) Geheime Projektwahl
- 2) Preisgabe der Indizien
- 3) Aufstellen der Tikis
- 4) Realisierung der Projekte
- 5) Ende der Saison

Wenn am Ende der Saison die Bedingungen für das Spielende noch nicht gegeben sind, **erhält der Spieler links vom Startspieler die Startkarte** und beginnt die neue Saison.

## Ablauf einer Saison

### 1. Geheime Projektwahl

Die Regierung von Maka Bana erlaubt für jede Saison den Bau oder die Übernahme einer Strohütte pro Bauherrn.

#### 1.a. Bauprojekt

Wenn ein Spieler **bauen** möchte, muss er ein **Bauprojekt** vorlegen, das den gewählten Bauort eindeutig bestimmt. Dafür wählt der Spieler geheim **3 Karten** aus, die den Bauort seiner neuen Strohütte bestimmen:

- ✧ **einen Strand** (Azzura, Bikini, Coquito oder Diabolo),
- ✧ **einen Abschnitt** (Gras, Felsen, feiner Sand oder Lagune),
- ✧ **ein Dekor** (Blume, Fisch oder Tätowierung).

*Eine andere Kombination dieser 3 Karten ist nicht erlaubt.*

Der Spieler nimmt die 3 Karten seines Projektes und legt sie als verdecktes Paket vor sich ab.





*Beispiel: Mareva wählt die Kombination Azzura, Felsen, Blume. Sie möchte ihre Strohütte im Blumendekor auf dem Abschnitt Felsen des Strandes Azura bauen.*



**Achtung:** Irren Sie sich nicht bei der Projektwahl. Alle unrichtigen Projekte (nicht existierender oder schon belegter Bauort, fehlende oder zu viele Karten, etc.) werden annulliert und Sie dürfen nicht an der Saison teilnehmen.

Beachten Sie, dass einige Abschnitte nicht auf allen Stränden vorhanden sind (z.B. gibt es keinen Sandabschnitt auf dem Strand Azzura).

## 1.b. Übernahmeprojekt

Während einer Saison kann ein Spieler die Strohütte eines Konkurrenten übernehmen, anstatt zu bauen. Dazu braucht er eine Karte Farbe. Da er über zwei solcher Karten verfügt, kann er im Verlauf des Spiels nur zwei gegnerische Strohütten übernehmen und in seiner Farbe streichen. Manchmal braucht man aber mehr als zwei Versuche, um es zu schaffen!

Ein Übernahmeprojekt besteht aus 4 Karten. Drei bestimmen eindeutig den Ort der gegnerischen Strohütte, so als wäre es ein Bauprojekt. Die vierte Karte ist eine Karte Farbe. Der Spieler legt vor sich das 3-Karten-Paket ab und offen eine seiner Farbkarten, wie in der Abbildung.

*Beispiel: Mareva bereitet die Übernahme einer Strohütte vor. Sobald sie das Projekt auf den Tisch legt, wissen alle, dass sie eine gegnerische Hütte in ihrer Farbe (blau) streichen will. Den Abschnitt, das Dekor und auch der Strand sind bis zur Phase 2 aber noch unbekannt.*



**Anmerkung:** In jeder Saison muss man entweder ein Bauprojekt oder ein Übernahmeprojekt vorlegen.



Ein Bauprojekt zeigt einen freien Bauplatz an. Ein Übernahmeprojekt bestimmt einen Platz, der schon von einer gegnerischen Hütte belegt ist.

**Tip:** Das Streichen einer gegnerischen Hütte mit seiner eigenen Farbe kann spielentscheidend sein. Vergeuden Sie Ihre Farbe nicht zu früh!

## 2. Preisgabe der Indizien

Die Spieler decken alle gleichzeitig 1 Karte ihres Projektes auf.

Ein einziges Indiz liegt offen: die oberste Karte.

Die Spieler entscheiden selbst, welche Karte des Projektes sie offen legen.

Wenn es sich um ein Bauprojekt handelt, liegt nur die oberste von der drei Karten offen. Die zwei anderen bleiben verdeckt.

*Beispiel: Bauprojekt auf feinem Sand.*



Handelt es sich um ein Übernahmeprojekt, deutet die offene, oberste der drei Karten auf die Hütte, auf die man es abgesehen hat; die Karte Farbe liegt schräg auf dem Paket.

*Beispiel: Übernahmeprojekt einer Hütte auf dem Strand Azzura.*



*Andere Beispiele:*

1. *Beispiel: Die oberste Karte von Marevas Projekt zeigt Felsen. Jetzt weiß jeder, dass sie auf dem Felsenabschnitt eines Strandes bauen will, doch niemand weiß genau, auf welchem Strand und auf welchem Dekor.*



2. *Beispiel: Mareva möchte auf Bikini, Gras und Fischdekor bauen. Sie muss jetzt die Karte wählen, die den Gegnern die wenigsten Hinweise gibt, und sie offen auf das Kartenpaket legen.*





### 3. Aufstellen der Tikis

Die Tikis sind Totems und verkörpern die polynesischen Götter. Man verstößt gegen die lokalen Bräuche, wenn man auf einem heiligen Ort mit Tiki eine Strohütte baut oder anstreicht: das ist tabu!

Es gibt zwei Möglichkeiten ein Tiki aufzustellen:

3.a) auf einen leeren Bauort, um den Bau einer Hütte zu verbieten.

3.b) hinter eine Ihrer eigenen Hütten, um den Gegnern das Streichen derselben zu verbieten.

#### 3.a. Bauverbot

In der dritten Phase jeder Saison stellen die Spieler ein Tiki auf.

Der Reihe nach und im Uhrzeigersinn stellt nun jeder ein Tiki auf einen freien Bauplatz und verbietet damit sich und allen anderen Spielern für diese Saison das Bauen an diesem Ort.

*Beispiel: Mareva hat die Absicht, eine Strohütte auf einem Tätowierungsdekor zu bauen. Ihre Mitspieler finden sie gefährlich und haben Tikis auf die 3 vermeintlichen Bauplätze von Diabolo mit Tätowierungsdekor gesetzt.*



#### 3.b. Streichverbot

Wenn ein Übernahmeprojekt durch die Farbkarte angezeigt wird und ein Spieler sich dadurch bedroht fühlt, kann er eine seiner Strohütten schützen. Er darf ein Tiki genau hinter die Hütte stellen, um anzuzeigen, dass es verboten ist, sie in dieser Saison zu streichen.

**Es ist nicht erlaubt, die Hütte eines Mitspielers zu schützen.**

*Tip: Versuchen Sie zu erraten, wo Ihre Gegner bauen oder streichen wollen. Die offen liegende Karte und die schon gebauten Hütten sind wichtige Hinweise, die Ihnen bei der klugen Aufstellung des Tikis helfen können.*

### 4. Realisierung des Projektes

Im Uhrzeigersinn enthüllen nun alle Spieler ihr Projekt und realisieren es, wenn es möglich ist.

#### 4.a. Bauprojekt

Der Spieler deckt die zwei noch unbekannt Karten seines Projektes auf. Wenn er Glück hat, steht kein Tiki auf seinem Bauplatz. Wenn er noch mehr Glück hat, hat auch noch kein Spieler vor ihm den Platz mit seiner Hütte belegt.

Sein Bauvorhaben ist umsetzbar, wenn:

- \* kein Tiki auf dem Bauort steht.
- \* keine Strohütte auf dem Bauort steht.

Der Spieler nimmt also eine Strohütte aus seiner Reserve und stellt sie auf den Platz, der durch die drei Karten bestimmt wird.

*Bemerkung: Es kann passieren, dass ein Spieler nicht bauen kann, da ein Vorgänger auf demselben Platz gebaut hat. Pech gehabt!*

*Beispiel: Niemand hat Marevas Bauprojekt erraten. Der Bauplatz Bikini-Felsen-Tätowierung ist frei und sie baut dort ihre Hütte.*



#### 4.b. Übernahmeprojekt - Farbe

Der Spieler deckt die zwei noch unbekannt Karten auf. Zwei Karten (darunter die Farbkarte) liegen schon offen.

Um eine Hütte zu übernehmen, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- \* Der Spieler hat ein gültiges Projekt mit vier Karten vorgelegt: 3 Karten, die die Lage einer fremden Hütte bestimmen, und eine Farbkarte.
- \* Die Hütte eines Konkurrenten steht auf dem durch die drei ersten Karten ausgewiesenen Ort.
- \* Auf dem Ort steht kein Tiki.

Bei der Übernahme wird die betreffende Hütte durch eine Hütte aus der eigenen Reserve ersetzt. Die entfernte Hütte kommt wieder in die Reserve des glücklosen Konkurrenten.



Der Spieler, dem die Übernahme geglückt ist, muss die **gebrauchte Farbkarte ablegen**. Da man nur zwei Farbkarten besitzt, kann man auch nur zwei Hütten pro Spiel übernehmen. **Wenn die Übernahme misslingt, hat der Spieler seine Saison verspielt, darf aber die gebrauchte Farbkarte wieder aufnehmen.**

*Beispiel: Mareva hat Blau und ein Übernahmeprojekt auf Azzura. Sie deckt ihre Karten auf.*



*Sie wollte die gelbe Hütte auf Azzura, Lagune und Tätowierung blau streichen. Da sich ihr Mitspieler nicht in acht genommen hat, kann sie die gelbe Hütte durch eine blaue aus ihrer Reserve ersetzen.*



**Anmerkung:** Es kann passieren, dass ein Spieler ein Übernahmeprojekt hat, der Platz aber leer ist- entweder, weil er sich geirrt hat, oder weil er dachte, dass der Platz durch einen Vorgänger belegt werden würde. **Wenn der Platz frei ist, darf der Spieler des Übernahmepaketes aber nicht bauen. Um zu bauen, muss man ein Bauprojekt vorlegen.**

## 5. Ende der Saison

Sobald alle Spieler eine Hütte gebaut oder gestrichen haben, oder ihr Projekt nicht umsetzen konnten, endet die Saison.

### Spielende

Am Ende einer Saison kann man kontrollieren, ob das Spiel schon oder bald zu Ende ist.

☛ **Wenn ein Spieler keine Hütte mehr in seiner Reserve hat, ist das Spiel vorbei.**

Wenn am Saisonende ein Spieler seine 10 Hütten gebaut hat, ist das Spiel sofort vorbei.

☛ **Wenn ein Strand belegt ist, spielt man eine letzte Saison.** Wenn am Ende einer Saison ein Strand durch Hütten oder Tikis voll besetzt ist, nimmt man ein letztes Mal die Tikis zurück und spielt eine letzte Saison, nach der das Spiel vorbei ist.

## Das Spiel ist nicht zu Ende?

Ist das Spiel noch nicht zu Ende, geht die Karte „Startspieler“ im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Alle während der Saison aufgestellten Tikis werden von den Spielern wieder zurückgenommen.

Man beginnt dann ganz normal die neue Saison mit der 1. Phase: **geheime Wahl der Projekte.**

**Wichtig:** Nur die gebrauchten Farbkarten werden abgelegt. Alle anderen Karten werden vor jeder neuen Saison wieder aufgenommen.

## Endwertung und Sieger

Wenn das Spiel vorüber ist, zählt jeder Spieler vor den Augen der anderen seine Punkte. Jede allein stehende Hütte ist einen Punkt wert.

### Punkte für Hüttengruppen

Eine Gruppe besteht aus mehreren gleichfarbigen Hütten (d.h. sie gehören einem Spieler), die auf aneinandergrenzenden Bauplätzen stehen. Die Hütten können auf unterschiedlichen Abschnitten stehen (durch Brücken getrennt) oder auf verschiedenen Stränden (durch Wege getrennt).

**Zwei Hütten, die auf Bauplätzen stehen, die sich nur an Ecken berühren, bilden keine Gruppe.**

In einer Gruppe:

- ☛ bringt die erste Hütte 1 Punkt ein,
- ☛ bringt die zweite Hütte 2 Punkte ein,
- ☛ bringt die dritte Hütte und jede weitere 3 Punkte ein

*1. Beispiel: eine 3-Hütten-Gruppe bringt 6 Punkte ein: einen Punkt für die erste Hütte,*

*2 Punkte für die zweite und 3 Punkte für die dritte.*

*2. Beispiel: eine 4-Hütten-Gruppe bringt 9 Punkte ein: einen Punkt für die erste Hütte,*

*2 Punkte für die zweite, 3 Punkte für die dritte und 3 Punkte für die vierte.*

### Strandprämien

**Für jeden Strand ermittelt man den Spieler mit den meisten Hütten.** Jede Hütte zählt für sich, auch wenn sie zu einer Hüttengruppe gehört.





Für alle vier Strände gilt:

- ✦ Wenn ein Spieler allein mehr Hütten als die Mitspieler besitzt, erhält er eine Strandprämie von 4 Punkten.
- ✦ Wenn zwei Spieler die gleiche Hüttenmehrheit haben, erhalten beide jeweils 2 Punkte.
- ✦ Wenn drei oder mehrere Spieler die gleiche Hüttenmehrheit haben, erhält niemand die Prämie.

*Beispiel: Im vorherigen Spielzug war der Strand Azzura belegt; zwei Tikis standen auf den zwei noch freien Bauplätzen. Die letzte Saison wurde gespielt und die Endsituation*



*sieht so aus:*

*Kein Spieler hat es geschafft, Hüttengruppen zu bauen. Jede Hütte zählt also einen Punkt.*

*Gelb erhält 6 Hüttenpunkte. Zusammen mit Blau hat er die Mehrheit auf Azzura und bekommt 2 Punkte als Prämie. Insgesamt hat er 8 Punkte.*

*Blau erhält 5 Hüttenpunkte. Er hat die alleinige Mehrheit auf Coquito und bekommt eine Strandprämie von 4 Punkten. Er teilt sich mit Gelb die Mehrheit auf Azzura und empfängt eine Prämie von 2 Punkten. Das macht insgesamt 11 Punkte.*

*Grün erhält 5 Hüttenpunkte. Er hat die alleinige Mehrheit auf Bikini und bekommt eine Prämie von 4 Punkten. Da er außerdem die alleinige Mehrheit auf Diabolo hat, erhält er nochmals 4 Punkte. Das macht summa summarum 13 Punkte.*

*Rot erhält 5 Hüttenpunkte. Er hat nirgends eine Hüttenmehrheit und bekommt keine Strandprämie. Insgesamt bleibt es bei 5 Punkten.*

*Gelb hat zwar die meisten Hütten gebaut, ist aber nur Dritter. Obwohl Grün nur 5 Hütten gebaut hat, gewinnt er das Spiel, da es ihm gelungen ist, zwei siegentscheidende Strandprämien zu erhalten.*

## Sieger

Der Spieler mit den meisten Punkten wird von der Regierung von Maka Bana zum Direktor für Tourismus ernannt und erhält den Strand Bikini zur alleinigen Benutzung. Herzlichen Glückwunsch!

**Jetzt wissen Sie genug, um Ihre erste Partie Haapii Maka Bana zu spielen.**

**Viel Glück und Vorsicht vor Sonnenstichen!**

## Zweiter Schritt : Maka Bana Mao

Sie werden viel Spaß haben, wenn Sie im Familien- oder Freundeskreis Maka Bana Mao spielen.

Das Spiel ist leicht zu verstehen und dauert nicht lange. Sie müssen nicht zu diesem zweiten Schritt übergehen, der gefälschte Bauprojekte zulässt und vor allem für Liebhaber von Betrügereien und zwischenbrüderlichen Denunziationen gedacht ist.

Sie sind gewarnt!

Und wollen es trotzdem versuchen?

### Die Sache mit den gefälschten Projekten

Vom Ansturm der Touristen und Investoren überrollt, ist die Regierung von Maka Bana bei der Prüfung der Bau- und Übernahmeprojekte nachlässig geworden.

Manchmal fehlten bei einem Bauprojekt ein oder zwei Unterlagen. Die Regierung hat akzeptiert, dass der schuldige Investor die fehlenden Elemente erst bei Baubeginn hinzufügt. Einige spitzbübige Investoren, die das bemerkten, haben sich schnell zur Gewohnheit gemacht, unvollständige Projekte abzuliefern, um sich so das Bauen einfacher zu machen.

Andere Bau- oder Übernahmeprojekte enthielten dagegen zu viele Unterlagen. Auch hier hat die Regierung beide Augen zugedrückt und den skrupellosen Investoren erlaubt, ein bisschen überall zu bauen und manchmal sogar zwei Projekte pro Saison zu realisieren.

**Zum Glück ist es möglich, solche Praktiken zu denunzieren.**

Achten Sie aber darauf, in diesem Fall nicht selbst regelwidrig zu sein, sonst könnte sich die Anzeige gegen Sie richten.

### Zwei Arten gefälschter Projekte

#### Unvollständiges Bauprojekt

Wenn Sie ein Bauprojekt vorbereiten, können Sie eine oder sogar zwei der drei Karten „vergessen“. Wenn Sie mit dem Bauen an der Reihe sind, ergänzen Sie, unter Beachtung der schon belegten Plätze, die fehlende(n) Karte(n) aus der Hand.

**Ein unvollständiges Projekt darf nie eine Farbkarte enthalten.**





Wenn ein Projekt nur zwei Karten enthält, müssen sie verschiedene Angaben enthalten: Strand und Abschnitt, Abschnitt und Dekor oder Strand und Dekor.

1. Beispiel: Mareva hat ein Projekt mit nur zwei Karten vorbereitet: Sand und Tätowierung. Sie hat aber nicht angegeben, ob sie auf dem Strand Bikini, Diabolo oder Coquito bauen wollte (Azzura hat keinen Sandabschnitt).



Wenn sie an der Reihe ist, kann sie sich den Strand aussuchen, auf dem sie auf Sand und dem Dekor Tätowierung eine Hütte baut. Im unten stehenden Beispiel hat sie die Wahl zwischen drei freien Bauplätzen auf drei Stränden, um ihre Hütte zu bauen.



2. Beispiel: Mareva hat ein Projekt vorbereitet, das nur die Karte Sand enthält. Aus ihrer Hand kann sie dann den Strand und das Dekor wählen, die ihrem Projekt fehlen.

Mareva hat in diesem Fall die Wahl zwischen 4



Bauplätzen und wird nicht, wie im vorherigen Beispiel, durch das Dekor Tätowierung eingeschränkt.

### Überladenes Projekt

Wenn Sie ein Bau- oder Übernahmeprojekt vorbereiten, können Sie zusätzlich zu den drei Pflichtkarten, welche den Bauort bestimmen, Karten hinzufügen.

Wenn Sie mit dem Bauen oder Streichen an der Reihe sind, dürfen Sie aus den „Projektkarten“ jene

heraussuchen, die Ihnen am geeignetsten scheinen, um ein realisierbares Projekt zu bilden. Manchmal ist es sogar möglich, zwei Projekte in einer Saison zu realisieren, also zwei Bauten, zwei Übernahmen oder eine Übernahme und einen Bau.

Selbst wenn es die Karten erlauben würden, duldet die Regierung aber nicht mehr als zwei Projekte pro Spieler und pro Saison.

Man soll es ja nicht übertreiben!

**Anmerkung:** In dem Spiel Maka Bana Mao gilt ein Übernahmeprojekt mit 4 oder mehr Karten als gefälschtes Projekt. **Nur Projekte mit 3 Karten gelten als nicht gefälscht.**

Wenn Sie ein gefälschtes Projekt (unvollständig oder überlastet) vorbereiten, müssen Sie sich vor der Denunziation neidischer Konkurrenten in acht nehmen!

### Normales Projekt

Es ist natürlich möglich, ein normales 3-Karten-projekt vorzulegen: einen Strand, einen Abschnitt und ein Dekor.

## Ablauf einer Saison

### 1. Geheime Projektwahl

Jeder Spieler bereitet heimlich ein Paket vor, das alle Karten seines Projektes enthält, und legt es vor sich ab. Dieses Paket kann aus 1 bis 13 Karten bestehen!

Nur die erste Karte des Projektes darf offen liegen, es kann eine Farbkarte oder eine normale Karte sein. Alle anderen Projektkarten liegen verdeckt unter der ersten. Der Spieler verbirgt sein Paket hinter der Hand.

Beispiel: Temanava möchte Marevas Hütte auf dem Strand Bikini und auf dem Dekor Fisch des Lagunenabschnittes streichen.

Sie muss 4 Karten vorbereiten: Bikini, Lagune, Fisch und Farbe. Sie wählt die Karte aus, die offen auf dem Paket liegen soll. Ihr Projekt besteht aus mehr als 3 Karten, es handelt sich also um ein gefälschtes Projekt, das denunziert werden kann.



### 2. Preisgabe der Indizien

Wenn alle Spieler bereit sind, legen sie gleichzeitig ihre Projekte vor, von denen man nur die oberste Karte sehen kann.





## Denunziation

Sobald man Einblick in die Projekte hat, kann man einen Mitspieler denunzieren, den man verdächtigt, weniger als drei oder im Gegenteil mehr als drei Projektkarten vorzulegen.

**Damit die Denunziation gültig ist, muss das Projekt des Denunzierten Spielfälscher sein als das des Denunzianten!**

**Anmerkung:** Ein Übernahmeprojekt mit 4 Karten, das in *Maka Bana legal* war, ist in *Maka Bana Mao illegal* und kann denunziert werden.

**Nur die erste Denunziation einer Saison wird berücksichtigt.** Dabei kann man den Mitspieler beim Namen nennen, mit dem Finger auf ihn zeigen, usw. Der geringste Verdacht bezüglich eines Projektes, wie immer er auch ausgedrückt wird, gilt als Denunziation. **Wenn Sie jemanden verraten wollen, müssen Sie zu Stein erstarren.**

*Beispiel: Mareva glaubt, dass Temanava ein Projekt mit mehr als 3 Karten vorlegt. Sie schaut ihn an und prustet los. Selbst wenn kein Wort gefallen ist, handelt es sich um eine Denunziation.*

Es kann nur eine Denunziation im Verlauf einer Saison geben. Man zählt dann die Projektkarten des Denunzianten und die des Denunzierten, indem man sie nicht auseinander schiebt, ohne sie umzudrehen. Um die Erklärungen zu vereinfachen, werden wir von nun an den **Denunzianten Aata** und den **Denunzierten Vaea** nennen.

## Wer wird von der Saison ausgeschlossen?

Der Unterschied zwischen Kartenanzahl und Norm (5 Karten) bestimmt den Betrugsgrad.

Ein 5-Karten-Paket ist gefälschter als ein 4-Karten-Paket, aber genauso gefälscht wie ein Paket mit einer Karte, da in beiden Fällen die Differenz 2 Karten beträgt.

Wenn Vaea's Projekt im Vergleich zu dem von Aata ebenso oder weniger gefälscht ist, dann wurde er zu Unrecht denunziert. Aata wird von der laufenden Saison ausgeschlossen.

Wenn Vaeas Projekt gefälschter ist als das von Aata, ist die Denunziation gültig und Vaea wird von der laufenden Saison ausgeschlossen. Wenn Vaeas Projekt Farbe vorsah, wird diese benutzt; ob zu seinem Vor- oder zu seinem Nachteil hängt davon ab, ob Vaea eine Hütte von Aata hätte streichen können oder nicht.

## Der ausgeschlossene Vaea transportierte Farbe

Falls der ausscheidende Vaea Farbe transportierte, wird diese auch benutzt! Zwei Fälle sind möglich.

## Der ausgeschlossene Vaea konnte eine Hütte Aatas streichen: Aata hat Anspruch auf Entschädigung!

Wenn Vaea eine Hütte von Aata hätte streichen können, (d.h. in seinem Projekt findet man außer der Farbe 3 Karten, die eine Hütte Aata's bestimmen), so hat Aata wegen dieser eindeutigen Aggression Anspruch auf Entschädigung! **Aata darf umsonst eine Hütte Vaeas streichen und dafür die Farbe seines Mitspielers verwenden.** Aata darf sich die zu streichende Hütte aussuchen. Vaeas Farbe wird anschließend abgelegt. Diese Entschädigung ist unabhängig von Aatas Spielzug, in welchem er sein Projekt ganz normal realisieren darf.

**Anmerkung:** Aata hat nur dann Anspruch auf Entschädigung, wenn Vaea eine seiner Hütten hätte streichen können, selbst wenn dieser schwört, dass es nicht in seine Absicht lag.

## Der ausgeschlossene Vaea konnte gar keine von Aatas Hütten streichen – in was mischt sich Aata überhaupt ein?

Alle Medaillen haben eine Kehrseite! Wenn Vaea Farbe transportierte, ohne jedoch eine von Aatas Hütten streichen zu können, **hat er wegen dieser ungerechtfertigten Denunziation Anspruch auf eine Entschädigung.**

Obwohl Vaea von der Saison ausgeschlossen ist, darf er eine von Aatas Hütten in seiner Farbe streichen. Vaea legt dann seine Farbkarte ab.

**Anmerkung:** Vaea kann auf das Streichen einer Hütte Aatas verzichten, falls ihm keine zugesagt. Er behält in diesem Fall seine Farbkarte.

## Und der ausgeschlossene Spieler?

Der betroffene Spieler, egal ob Vaea oder Aata, nimmt seine Karten wieder auf die Hand. **Er nimmt nicht mehr am weiteren Verlauf der Saison teil:** er darf kein Tiki aufstellen und weder bauen noch streichen.

## Es gibt keinen Denunzianten

Die Spieler sind nicht zur Denunziation verpflichtet. Wenn sich niemand meldet, geht der Startspieler nach einem **angemessenen Zeitraum** zur nächsten Phase der Saison über.





### 3. Aufstellen der Tikis

Das Aufstellen der Tikis erfolgt wie in **Haapii Maka Bana**.  
Ein ausgeschlossener Spieler darf in der laufenden Saison kein Tiki aufstellen.

### 4. Umsetzung des Projektes

Der Startspieler deckt sein Projekt auf.

#### Normales Projekt

Enthält das Projekt genau 3 Karten, die eindeutig einen freien Bauplatz bestimmen, so baut der Spieler eine Hütte.

**Noch mal:** Damit ein Projekt gültig ist, muss es einen Strand, einen Abschnitt und ein Dekor enthalten. Alle anderen Projekte mit 3 Karten gelten als illegal und nicht umsetzbar. Ein Projekt, das z.B. 2 Abschnitte und einen Strand enthält, ist illegal, ebenso wie ein Projekt mit einem Strand, einem Dekor und einer Farbe.

*Beispiel: Mareva, offenbar Opfer eines Sonnenstiches, hat ein Projekt mit Azzura, Blume und Fisch vorgelegt. Ihr aus 3 Karten bestehendes Projekt ist illegal, da es zwei Dekore enthält. In dieser Saison darf sie nicht mehr bauen!*

#### Unvollständiges Bauprojekt

Wenn das Projekt nur eine oder zwei Karten enthält, ergänzt der Spieler sein Projekt bis auf 3 Karten, indem er die fehlende(n) Karte(n) aufnimmt.

Selbstverständlich versucht er einen Platz zu bestimmen, an dem er bauen kann. Wenn mehrere freie Plätze bestimmt werden können, wählt der Spieler den, der für seinen Bau am günstigsten ist.

*Beispiel: Mareva hat ein Projekt mit nur 2 Karten vorbereitet: Bikini und Lagune. Sie darf sich nun ihre dritte Handkarte aussuchen.*



Fischdekor



Blumendekor



Tätowierungsdekor



### Überladenes Projekt

Hat der Spieler 4 oder mehr Karten vorbereitet, kombiniert er drei von ihnen wie für ein Bauprojekt oder vier von ihnen wie für eine Übernahme.

Anschließend setzt er das Projekt um. Handelt es sich um eine Übernahme, legt er die gebrauchte Farbkarte ab.

Wenn es ihm möglich ist, kann der Spieler ein zweites Projekt vorlegen, egal ob Bau oder Übernahme, und es realisieren. Eine oder zwei Karten des zweiten Projektes können schon im ersten Projekt verwendet worden sein.

**Anmerkung:** Für zwei Übernahmeprojekte benötigt man natürlich zwei **Farbkarten**, die nach Gebrauch abgelegt werden.

Ein Spieler, dessen Projekt ein oder zwei **Farbkarten** enthielt, muss diese nicht benutzen. In diesem Fall nimmt er sie wieder auf die Hand.

*1. Beispiel: Keanu hat ein Projekt mit der oben liegenden Karte Coquito vorbereitet. Als er sein Projekt offen legt, sieht man, dass es vier Karten enthielt: Coquito, feinen Sand, Lagune und Fisch.*

*Aus seinen vier Karten bildet Keanu zunächst ein gültiges 3-Karten-Projekt: Coquito, Lagune, Fisch. Er baut eine Hütte auf dem so definierten Platz.*



*Dann bildet Keanu, immer noch mit seinen vier Karten, ein zweites gültiges 3-Karten-Projekt: Coquito feiner Sand, Fisch.*

*Er baut also eine zweite Hütte in derselben Saison.*



*Keanu kann stolz sein: er hat 2 Hütten in einer Saison gebaut und eine Hüttengruppe geschaffen, die ihm 6 Punkte einbringt... vorausgesetzt, die Maler tauchen nicht noch vor Spielende auf!*





2. Beispiel: Wie im ersten Beispiel hat Keanu ein Projekt vorbereitet, dessen oberste, sichtbare Karte Coquito ist. Als er sein Projekt enthüllt, entdeckt man, dass es aus fünf Karten besteht: Coquito, feiner Sand, Lagune, Fisch und Farbe.



Wie im ersten Beispiel bildet Keanu zuerst ein gültiges 3-Karten-Projekt: Coquito, Lagune, Fisch. Er baut eine Hütte auf dem ausgewiesenen Platz.

Keanu bildet dann ein Übernahmeprojekt aus vier



Von der fünf Karten: Coquito, feiner Sand, Fisch und Farbe. Er streicht die rote Hütte seines Mitspielers Rot gelb an und legt die Farbkarte ab.



Ein Spieler mit einem gefälschten Projekt hat nicht immer so viel Glück. Selbst bei vielen Karten kann es passieren, dass keine passende Kartenkombination möglich ist, um ein Bau- oder Übernahmeprojekt zu realisieren.

### Der nächste Spieler

Wenn ein Spieler sein Projekt realisiert hat oder es nicht realisieren konnte, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, abgesehen von einem möglicherweise ausgeschlossenen Spieler.

### 5. Saisonende

Die Bedingungen für den Sieg sind dieselben wie für Haapii Maka Bana.

## Maka Bana für 2 Spieler

Haapii Maka Bana und Maka Bana Mao können auch zu zweit gespielt werden. Jeder übernimmt die Rolle von zwei Spielern. Das Spiel läuft so ab, als würden vier Spieler mitspielen.

Die beiden Spieler nehmen jeweils die Karten und Hütten zweier verschiedener Farben auf. Sie setzen sich an eine Ecke des Tisches, z.B. ein Spieler im Süden, der andere im Osten. Der Spieler im Süden spielt mit einer Farbe im Süden und mit der anderen Farbe im Norden. Sein Mitspieler tut dasselbe im Osten und Westen.

Man spielt wie mit vier Spielern. Die Rolle des „Startspielers“ wird reihum von einer anderen Farbe übernommen. Jeder Spieler bereitet seine beiden Projekte vor. Achten Sie darauf, nicht am selben Ort zu bauen!

In der dritten Phase muss ein Spieler die denunzierende Farbe ansagen und die Farbe, die beschuldigt wird, ein gefälschtes Projekt vorgelegt zu haben. Die zwei Projekte werden sofort miteinander verglichen, um die Farbe zu bestimmen, die von der Saison ausgeschlossen wird.

Am Ende des Spieles zählt man getrennt die Punkte jeder Farbe und addiert sie dann für jeden Spieler.

### François Haffner

Der Autor bedankt sich bei den zahlreichen Freunden und Spielern, die bei der Ausarbeitung von Maka Bana mitgeholfen haben.

Ein besonderes Dankeschön geht an : Didier Panthout, der an Maka Bana geglaubt und mich mit seinem Enthusiasmus angesteckt hat; Johann Aumaître, der ein erbärmliches Modell in eine paradisische Insel verwandelt hat; und Matthieu d'Epenoux, der auch in Momenten des Zweifels immer an meiner Seite stand.

Während der Ausarbeitung von Maka Bana wurde kein Spieler misshandelt.

Maka Bana wird herausgegeben von :

**TILSIT**  
EDITIONS

Parc de l'Événement  
1 allée d'Effiat  
91160 Longjumeau  
France.

**Autor:** François Haffner

**Redaktionelle Bearbeitung:** TILSIT-Team

**Illustration:** Johann AUMAÎTRE

**Grafik:** TILSIT Studio

Hergestellt in Frankreich

©TILSIT Editions 2003

© Ludi Storia 2003

Tilsit Editions hat dieses Spiel mit größter Sorgfalt hergestellt und besonders auf die Qualität der Materialien, den ästhetischen Aspekt und die Kompetenz der Zulieferer geachtet, um Ihnen den größten Spielspaß zu bieten. Lassen Sie uns Ihre Bemerkungen und Wünsche wissen. Wir empfehlen Ihnen auch, die anderen Spiele aus unserer Produktion zu entdecken.

Um sich über die neusten TILSIT Spiele zu informieren, besuchen Sie unsere Homepage:

[www.tilsit.fr](http://www.tilsit.fr)





# Ablauf einer Saison auf Haapii Maka Bana

## I - GEHEIME PROJEKTWAHL (alle Spieler gleichzeitig)

**Bauprojekt:** 3 verdeckte Karten (1 Strand, 1 Abschnitt, 1 Dekor)

**Übernahmeprojekt:** 3 verdeckte Karten (1 Strand, 1 Abschnitt, 1 Dekor) + 1 offen liegende Farbe



## II - PREISGABE DER INDIZIEN (alle Spieler gleichzeitig)

Jeder Spieler deckt eine (beliebige) Karte seines Projektes auf.



## III - AUFSTELLEN DER TIKIS (der Reihe nach)

**Jeder stellt ein Tiki auf den Spielplan.**

**Bauverbot,** wenn das Tiki auf einem leeren Bauplatz steht.

**Übernahmeverbot,** wenn das Tiki hinter einer zu schützenden Hütte steht.



## IV - REALISIERUNG DES PROJEKTES (der Reihe nach)

Jeder deckt alle Karten seines Projektes auf.

**Bau** auf einem leeren Bauplatz.

**Übernahme** einer nicht durch das Tiki geschützten Hütte.



## V - SAISONENDE

Bedingungen für das Spielende erfüllt?

Wenn nicht, nimmt jeder sein Tiki zurück.

Die Spieler nehmen all ihre Karten in die Hand (außer den gebrauchten Farben).

Die Karte „Startspieler“ geht an den Nachbarn zur Linken weiter.

## SPIELENDE

**Sofort,** wenn ein Spieler seine 10. Hütte gebaut hat.

**Am Ende der folgenden Saison,** wenn alle Bauplätze eines Strandes belegt sind.

## PUNKTEVERTEILUNG

**Für allein stehende Hütten:** je einen Punkt.

**Für gruppierte Hütten:** 1 Punkt für die erste, 2 Punkte für die zweite, 3 Punkte für die folgenden.

**Strandprämien:** ein Spieler hat die alleinige: Mehrheit 4 Punkte.

2 Spieler haben die Mehrheit: jeder 2 Punkte.

3 Spieler (oder mehr) haben die Mehrheit: 0 Punkte.