



TILSIT Collection



Maka Bana



François Haffner

Maka Bana egy kis sziget a Csendes Óceánon, amelyet csak mostanában fedeztek fel, de máris elárasztják a turisták. Maka Bana kormánya épp most kezdte meg az engedélyek kiadását a szalmakunyhók építésére a partokon. Az építési engedélyek számos megkötést tartalmaznak, fenntartva a helyi szokásokat és biztosítva a nyugalmat a helyieknek és a pihenni vágyó turistáknak.

- Kunyhókat építeni csak meghatározott helyre szabad.
- Tilos építkezni szent helyeken, amelyet a Polinéz isten toteme, a Tiki jelez.
- Az építési projekteket egy időben kell bemutatni minden területfejlesztőnek.

A fejlődés serkentése érdekében a kormány ígéretet tett, hogy az a fejlesztő kapja meg a Turistairoda igazgatói székét, aki a legjobb szalmakunyhó sort építi a szigeten. Ilyen fejlesztő vagy a játék során, és hogy megkapd álmaid munkáját, szalmakunyhó csoportokat kell létrehoznod, és egyben megvédened az értékes helyeket a parton, mielőtt még mások letelepednek előtted. Vajon sikerül Maka Bana Turistairodájának igazgatójává válnod?



Előljáróban

Ez az ismertető két részből áll.

- Az Alapjáték szabálya: **Haapii Maka Bana**.
- A választható Haladó szabály: **Maka Bana Mao**.

A szabálykönyv figyelmes átolvasásával, a játék különböző fázisait leíró példák, és az azt megjelenítő illusztrációk megismerése után hozzá lehet kezdeni az alapjátékhoz. Néhány játszma után akár a haladó játékmód is kipróbálható

Játék tartalma

- 1 tábla, amin látható Maka Bana sziget a 4 tengerparttal és 39 hely a szalmakunyhóknak.
- 50 szalmakunyhó (10 darab mind az 5 színben).
- 5 Tiki totem a szent helyek jelzésére.
- 1 kártya („Első Játékos”)

- 65 kártya, 13 kártya 5 színben:
 - 4 tengerpart
 - 4 terület
 - 3 motívum
 - 2 átfestés
- 1 szabálykönyv



Játékosok száma

A játékot 3-5 játékos játszhatja. A két személyes játék szabályai a szabálykönyv végén található.

Maka Bana sziget

Négy tengerpart

Négy nagy tengerpart található Maka Bana szigeten: **Azzura**, **Bikini**, **Coquito** és **Diabolo**. A tengerpartok határait a térképen látható barna utak jelzik.

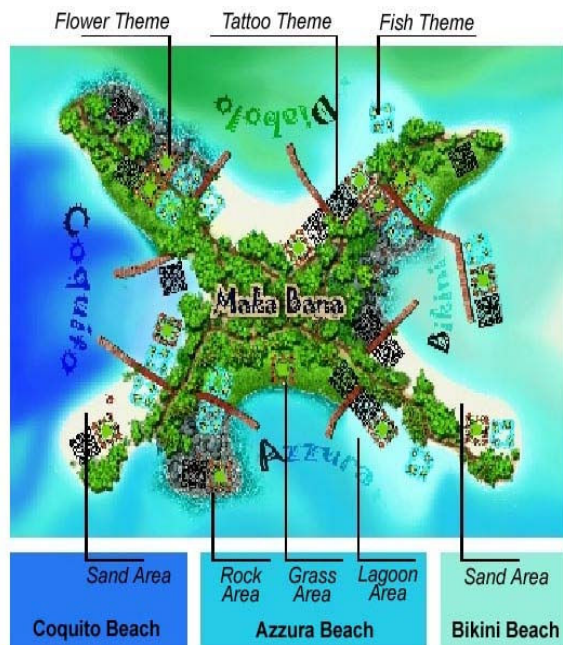
Négy terület

Minden tengerparton található 3-4 különböző terület, amelyeket **Homok** (világos sárga), **Fű** (zöld), **Szikla** (szürke) és **Lagúna** (kék) jelenítenek meg a táblán. **Bikini** partja négy területet tartalmaz, míg a másik három part csak hármat.

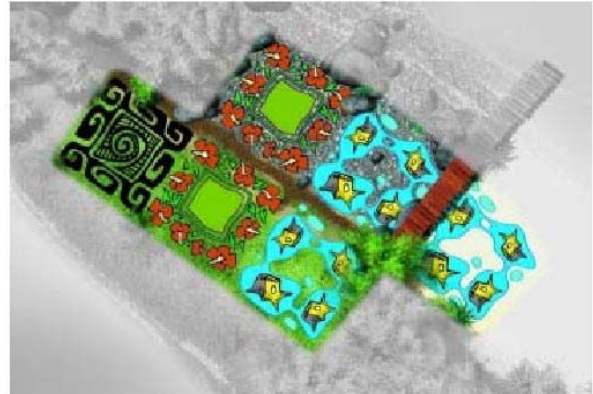
Három motívum

Minden területen építhetők szalmakunyhók 3 különböző motívumot használva. Ezek a motívumok érzékeltetik a sziget változatos specialitásait. A **hal** jelképezi a búvárokodást és a helyi állatvilág gazdagságát. A **virág** jeleníti meg a körbevevő trópusi növényzet szépségét. Végül, a **tetoválás** szimbolizálja a Csendes-óceáni sziget tradicionális művészetét és a helyi nemzetiség választott jelképét.

A tengerpartok, területek és motívumok megjelennek minden játékos kártyáin.



A legnagyobb csoport a Diabolo és Bikini tengerpart között található. Minden tengerparton 4 hely van, ami így összesen 8 hely.



A következő képen egy másik építési hely csoport látható, ami Coquito és Diabolo tengerpartok között találhatóak. A barna utak választják el a tengerpartokat; a kőmóló jelzi a határt a Szikla és Homok terület között a Diabolo tengerparton. Ezek az elválasztások csak jelzik a tengerpartok és területek határait, és nem szakítják meg a kunyhók csoportba foglalását.



A játék célja

A játékosok ingatlanfejlesztők, akik szalmakunyhókat építenek. A játék végén, a kiértékelés során, minden azonos színből létrehozott szalmakunyhó csoportért több pontot lehet kapni, mint egy egyedül állóért. Plusz bonusz pontok járnak akkor, ha egy játékosnak mind a négy tengerparton többségben vannak a kunyhói.

Az a játékos lesz Maka Bana Turista irodájának igazgatója, aki a legtöbb pontot szerzi a játék végén!

A játék alapszabálya

Rendkívül egyszerű!

Minden fordulóban (amit egy-egy idény reprezentál), minden játékos a következő akciókat hajtja végre:

- 1) Minden játékos a saját kártyáival titokban meghatározza azt a helyet, amelyeken építeni vagy újrifesteni kíván egy szalmakunyhót.
- 2) Az útmutató szerint a játékos megmutatja a kártyáit a többieknek.
- 3) A Tiki elhelyezése: minden játékos jelez egy helyet, ahol tilos lesz építeni vagy újrifesteni ebben a fordulóban.
- 4) A megépített kunyhók elhelyezése a táblán.
- 5) Ha a végjáték feltételei nem teljesülnek, akkor a játékosok visszaveszik Tiki figuráikat és következhet egy új idény.

A játék vége: minden játékos pontokat kap a kunyhóiért. Több pont jár, ha a kunyhók csoportban vannak, vagy ha többségben vannak egy tengerparton.

Előkészületek

Helyezd a táblát az asztal közepére.

Minden játékos megkapja a választott színében a következőket:

- 10 szalmakunyhó
- 13 kártya
- 1 Tiki.

Megjegyzés: ha a játékot csak hárman játsszák, akkor a "Bikini" tengerpart nem használható. A "Bikini" kártyáját mindenki visszatesszi a dobozba.

A nem használt kunyhók, kártyák és Tikik visszakérülnek a dobozba. A játék alatt ezek nem használhatók.

Az a játékos kezd, aki legutóbb volt egy szigeten és megkapja a „kezdő játékos” kártyát.

A játék több idényen keresztül tart. A kezdő játékos kezd az idényt, aztán az óramutató járásával megegyező irányban következik mindenki. **Mindenki játszik egy fázist, mielőtt a következő fázis elkezdődne.**

Az idény végén a következő játékos lesz a kezdő játékos.

Maka Bana 2 lépésben

A Maka Bana két különböző módon játszható.

A **Haapii Maka Bana** mód az első lépés, amikor is minden játékos szabályosan építi a szalmakunyhóit, de lehetséges, hogy az ellenfél kunyhóját lecseréli.

A második lépés, **Maka Bana Mao**, hamis projektek bemutatása és azok leleplezése. Ajánlott először néhány **Haapii Maka Bana** játékot játszani, mielőtt áttérnénk a **Maka Bana Mao** játékra. Mindkét mód egy teljes és különböző játék.

Első lépés: Hapaii Maka Bana

A játékmenet

A játék, fordulókból, úgynevezett idényekből áll. Minden idény **5 fázisból** áll:

- 1) A projekt titkos összeállítása.
- 2) A projekt részének felfedése.
- 3) Tikik elhelyezése.
- 4) Projekt végrehajtása.
- 5) Idény vége.

Az idény végén, ha a játék vége feltételek nem teljesülnek, akkor az aktuális kezdő játékostól balra lévő játékos kapja meg a kezdő játékos kártyát és indulhat a következő idény.

Egy Idény részletei

1. A titkos projekt összeállítása

Maka Bana kormánya egy beruházónak egy idényben egy kunyhó építését vagy átfestését engedélyezi.

1.a. Szalmakunyhó építése

Az építkezéshez a játékosoknak össze kell állítani egy építési projektet, amely egyértelműen meghatároz egy építési helyet. Ehhez a játékosoknak ki kell választani 3 kártyát, amely egyértelműen kijelöli az építendő kunyhó helyét:

- **Egy tengerpartot** (Azzura, Bikini, Coquito vagy Diabolo)
- **Egy területet** (Fű, Szikla, Homok, Lagúna)
- **Egy témát** (Virág, Hal, Tetoválás)

Egy építési projektbe minden típusból kell egynek szerepelnie, más kombináció nem megengedett.

A játékosok kiválasztanak három kártyát és lefordítva maguk elé teszik az asztalra.

Példa: Marianna előkészíti a következő kombinációt: **Azzura, Szikla, Virág**. Az a terve, hogy kunyhót épít az Azzura tengerparti Szikla területen a Virág témájú helyre.



Figyelem: Ne legyen hiba a projektben. Egy végrehajthatatlan projekt (nem létező vagy már foglalt hely, hiányzó kártya, több kártya, stb.) esetén a projekt nem hajtható végre és nem folytatható az aktuális idény. Fontos, hogy néhány terület nem létezik bizonyos tengerparton. *Például nincs Homokos terület az Azzura tengerparton.*

1.b. Szalmakunyhó átfestése

Egy játékos dönthet úgy a projektjében, hogy egy másik játékos kunyhóját „átfesti”, azaz a saját kunyhójával lecseréli és a lecserélt kunyhót visszaadja. Ehhez használnia kell a **Festő** kártyát. Minden játékosnak 2 Festő kártyája van, így mindenki két kunyhót tud átfesteni a játék alatt. Az átfestő projekthez 4 kártya szükséges. Három meghatározza egy másik játékos szalmakunyhójának helyét ugyanúgy, mint az építési projekt esetén. A negyedik kártya az átfestő kártya. A játékos a három kártyáját lefelé fordítva lehelyezi, majd Festő kártyát színével felfelé, kissé ferdén ráhelyezi.

Példa: Marianna előkészíti az átfestő projektjét. Mindenki tudni fogja, hogy a projektje által egy kunyhó átfestését tervezi. Azonban a 2. fázisig senki sem tudja, hogy melyik terület, téma vagy tengerpart.



Megjegyzés: Minden idényben választani kell egy **építési vagy átfestő projektet**. Az **építési projekt** egy üres helyet jelöl meg, míg az **átfestő projekt** egy másik játékos kunyhójára mutat.

Tanács: Az ellenfél kunyhójának átfestésének idejét jól meg kell gondolni. Nem szabad elhasználni túl korán.

2. A projekt felfedése

Minden játékos **egyszerre felfedi a projektjének egy kártyáját**. Csak a projekt felső lapja látszódhat. A játékosok megválaszthatják, hogy a projekt melyik kártyája látszódjon. Az építő projektben csak egy kártya látszódhat, a többinek rejtve kell lennie.

Példa: építő projekt egy Homokos területen.

Egy **átfestő projekt** esetében két kártyát kell felfedni. Az egyik szabadon választott, a másik az átfestő kártya.



Példa: kunyhó átfestése az Azzura tengerparton.

Kiegészítő példák:

Első példa: Marianna csak a projektjének felső lapját mutatja meg, ami Szikla terület. Mindenki tudja, hogy építeni akar egy Szikla területre, de senki sem tudja, hogy melyik tengerparton melyik témára.

Második példa: Marianna előkészít egy építési projektet a Bikini tengerparton a Szikla terület Tetoválás témájú helyre. Úgy kell ki választania a felfedendő lapot, hogy abból a legnehezebben lehessen rájönni, hogy hova tervezte a kunyhó építését.



3. Tikik elhelyezése

A **Tiki** totemek, amelyek a Polinéz isteneket ábrázolják. A helyi szokások tiltják az építkezést vagy a kunyhó átfestését a szent helyen, amelyet a Tiki jelez. A harmadik fázis alatt minden játékos, az óramutató járásával egyező irányban, kezdő játékoskal kezdve, le kell rakni a Tikit.

Kétféleképpen rakható le a Tiki:

- Egy üres helyre, megtiltva az építkezést.
- Az egyik saját kunyhóhoz, megtiltva az átfestést.

3.a. Az építkezés tiltása

Egy játékos lehelyezheti a Tikijét egy üres helyre, megtiltva ezzel az építkezést az adott helyre minden játékos számára: önmagának és a többi játékosnak is. A Tiki ezen a helyen marad az aktuális idény végéig.

Példa: Marianna a projektje felső lapjaként felfedi a Tetoválás témát. Az egyik játékos meg akarja akadályozni, hogy építkezzen, ezért leteszi a Tikijét a Diabolo tengerpart Tetoválás téma helyére, mert úgy gondolta, hogy ide fog építkezni. Egy másik játékos elfoglalja a Coquito tengerpart Tetoválás helyet is.



3.b. Az átfestés tiltása

Amikor legalább egy átfestő projekt fel van fedve, vagyis, egy játékos felfedett a projektjében egy Átfestő kártyát, akkor a játékosok érezhetik úgy, hogy fenyegetve vannak és meg kell védeniük valamelyik építményüket. Ezt úgy tehetik meg, hogy egy kunyhójukhoz Tikit raknak, amely jelzi, hogy ezt tilos átfesteni ebben az idényben.

Csak saját kunyhó védhető ilyen módon.

Tanács: Meg kell próbálni rájönni, hogy a többi játékos hova akar építeni, vagy éppen átfesteni. A projektjük felfedett kártyái és a már lehelyezett kunyhóik fontos segítség, hogy elhelyezhető legyen a Tiki.

4. A projektek végrehajtása

A kezdő játékostól indulva, az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos felfedi projektjének összes kártyáját, és ha lehetséges végrehajtja azt.

4.a. Építési projekt

A játékos felfedi a két, még rejtett kártyáját. Ha szerencséje van, akkor a projekt által meghatározott helyen nincs Tiki és senki sem épített arra helyre előtte. Az építési projekt végrehajtható, ha:

- **A kártyák által meghatározott hely létezik.**
 - **Nincs Tiki** a meghatározott helyen.
 - **Nem épült még kunyhó** a meghatározott helyen.
- Ha minden feltétel teljesül, akkor a játékos leteheti a kunyhóját a projektje által meghatározott helyre.

Megjegyzés: Lehetséges, hogy a játékos nem tudja végrehajtani a projektjét, mert ugyanebben a körben (idényben) egy másik játékos előtte ugyanerre a helyre már épített kunyhót vagy letett Tikit.

Példa: Senki sem fedett fel olyan projektet, mint Marianna. A Bikini-Szikla-Tetoválás hely szabad és így lehelyezheti egy kunyhóját ide.



4.b. Átfestés projekt

Az átfestés projekt esetében a játékosnak már 2 kártyát kell előzetesen felfedni, amelyikből az egyik az Átfestés kártya. Aztán felfedi a másik két kártyát is. Aztán végrehajthatja az átfestő projektjét, ha az alábbi feltételek teljesülnek:

- **A kártyák által meghatározott hely létezik** és a 4 kártya kombinációja érvényes.
- **Egy másik játékos kunyhója** van jelenleg az adott helyen.
- **Nincs Tiki** a meghatározott helyen.

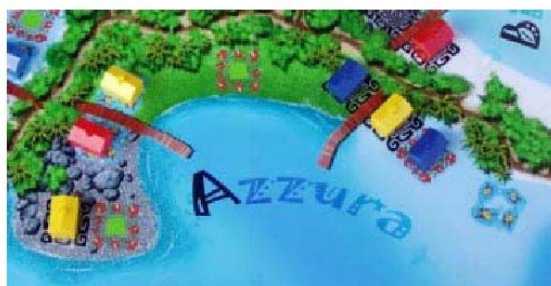
Ha minden feltétel teljesül, akkor a játékos lecserélheti a projektje által meghatározott helyen lévő kunyhót a saját kunyhójával. A lecserélt kunyhó visszakerül a tulajdonos játékoshoz.

Az a játékos, aki sikeresen végrehajtotta az átfestő projektjét, most el kell dobnia az átfestő kártyát. Ha az átfestő projekt nem sikerül, akkor a játékos visszaveheti a kártyát a kezébe.

Példa: Marianna, kék játékosként előkészít egy átfestő projektet az Azzura tengerparton. Majd felfedi a kártyáit.



Át akarta festeni a sárga kunyhót az Azzura-Laguna-Tetoválás helyen. A sárga játékos nem gyanította a szándékát, így ezt a projektet sikeresen végrehajtotta, és lecsérélte a sárga kunyhót a saját kunyhójára.



Megjegyzés: Egy játékos bemutat egy átfestő projektet egy üres helyre: vagy azért, mert a játékos eltévesztette, vagy mert azt gyanította, hogy a körben valaki oda fog építeni. Ha a hely **még mindig üres**, amikor végre kell hajtania a projektjét, akkor **nem tehet le kunyhót**. Kunyhó üres helyre csak építési projekttel rakható le.

5. Idény vége

Az idénynek vége, ha minden játékos megpróbálta végrehajtani a projektjét.

Játék vége

Idény végénél vagy a játéknak is vége, vagy folytatódik az utolsó idénnyel:

- A játéknak azonnal vége, ha egy játékosnak nincs több kunyhója. Ez akkor fordulhat elő, ha az egyik játékos sikeresen megépíti mind a 10 kunyhóját.
- A játék még folytatódik egy utolsó idénnyel, ha az egyik tengerpart minden helye foglalt, akár kunyhókkal, akár Tikikkel.

Megjegyzés: ez a feltétel gyakran teljesül. Nem szabad elfelejteni ellenőrizni, mielőtt az idény végén mindenki visszakapja a Tikijét. Amikor ez a feltétel teljesül, akkor mindenki visszakapja a Tikijét és folytatódik a játék az utolsó körrel.

A játéknak nincs vége

Ha a játéknak nincs vége, akkor a „kezdő játékos” kártyát az aktuális játékostól balra ülő játékosnak kell átadni. Minden játékos visszakapja a Tikijét és az összes kártyáját, kivéve a sikeresen felhasznált átfestő kártyáját. Az új idény elindul megint az első fázissal.

A végső pontozás

A játék végén minden játékosnak össze kell számolni a pontjait. Minden egyedül álló kunyhó 1 pontot ér.

Szalmakunyhó sorok pontozása

Egy csoportot alkot egy vagy több, egyszínű kunyhók, amelyek szomszédos helyeken épültek. Két egymás mellett lévő kunyhó akkor is egy csoportot alkothat, ha tengerparton vagy területen vannak, vagy ha elválasztja őket egy móló vagy egy barna ösvény. Ha két kunyhó csak sarkával érintkezik, akkor nem alkotnak csoportot.

Szalmakunyhó sor (csoport) pontozás:

- Az első kunyhó értéke 1 pont.
- A második kunyhó értéke 2 pont.
- A 3., 4., 5., 6., 7. és 8. kunyhók értéke egyenként 3 pont.

A következő táblázat mutatja a kunyhó csoportokért kapható pontszámokat.

Kunyhó szám	Pontok
1	1
2	3
3	6
4	9
5	12
6	15
7	18
8	21

Bonusz pontok a tengerpartokért

Minden tengerparton, plusz pont jár annak a játékosnak, akinek ott a legtöbb kunyhója áll. A kunyhó csoportok ebben a pontozásban nem játszanak szerepet. A pontokat mind a négy tengerparton a következőképpen kell kiszámítani:

- Ha egy játékosnak van a legtöbb kunyhója, akkor kap plusz 4 pontot.
- Ha két játékosnak egyenlően van a legtöbb kunyhója, akkor mindketten 2 pontot kapnak.
- Ha három játékosnak vagy többnek van a legtöbb, akkor senki sem kap plusz pontot.

Példa: Az előző idényben az Azura tengerpart teljesen fel lett töltve: az utolsó kör előtt két Tikit visszakapnak, így két üres hely lesz. A játék állása az utolsó kör után:



Egyik játékos sem tudott csoportot létrehozni, ezért az elszigetelt kunyhók egyenként 1 pontot érnek.

Sárga játékos kap 6 pontot a kunyhóiért. Az Azurra tengerparton a Kék játékoskal együtt a legtöbb kunyhójuk van. Ezért kap 2 bonusz pontot, az összesen **8 pont**.

Kék játékos kap 5 pontot a kunyhóiért. Neki van a legtöbb kunyhója a Coquito tengerparton, amiért kap 4 pontot. Ezenkívül a Sárga játékoskal osztozik az Azzura tengerparton, amiért kap még 2 pontot, ami összesen **11 pont**.

Zöld játékos 5 pontot kap a kunyhóiért. Neki egyedül van a legtöbb kunyhója a Bikini és a Diaboló tengerparton. Ezekért kap 4-4 bonusz pontot, ami így összesen **13 pont**.

Piros játékos kap 5 pontot a kunyhóiért. Semelyik tengerparton nincs többségben a kunyhóival, ezért neki összesen csak **5 pont** jár.

Sárga játékos lett a harmadik, pedig a legtöbb kunyhót építette, míg a Zöld nyert az 5 kunyhójával, de két tengerparton is többségben volt.

A győztes

A legtöbb pontot szerző játékos kapja a Maka Bana Turista irodájának vezetői címét és megszerzi Bikini tengerpartot személyes használatra! Gratulálunk!

A Haapii Maka Bana szabály leírásának itt vége.
Most elkezdhető az első játék.

Második lépés: Maka Bana Mao

Haapii Maka Bana játék egy könnyen megtanulható és gyorsan játszható játék. Sok vidám percet szerezhetsz barátaidnak és családnak.

Nem kötelező folytatni a 2. lépéssel, azonban a Maka Bana Mao bevezeti a hamis projekteket. Szeretni fogod ezt a verziót, ha szereted a kis családokat és a leleplezéseket. Figyelmeztettünk! Mégis kipróbálsz?

A hamis projektek története

A fejlesztések fellendítése és a turisták csalogatása érdekében Maka Bana kormánya a szokásosnál elnézőbb volt, az építési és átfestési projektek kapcsán. A hatóság elfogadta, hogy a fejlesztők az építkezés alatt töltik ki a szükséges papírokat az építkezések meggyorsítása érdekében. A fejlesztők kihasználták ezt és a papírmunkát is hanyagabban kezelték. Mivel a rendszeren előkészített projektek túl sok papírmunkával járnak, ezt néhány csaló kihasználta és nem teljes projekteket készítettek elő. Az építési projektekből hiányzott egy vagy két lap. A kormányt ez nem érdekelte és hagyta, hogy a fejlesztők építsenek, vagy átfessenek bárhol, néha kétszer is egy idényben. Szerencsére még mindig lehetséges leleplezni ezeket az ügyeskedéseket! De légy óvatos, mert ebben az esetben neked kevesebbet szabad csálni, mert egyébként a terved visszafelé sülni fog.

A hamis projektek két típusa

Hiányos építési projekt

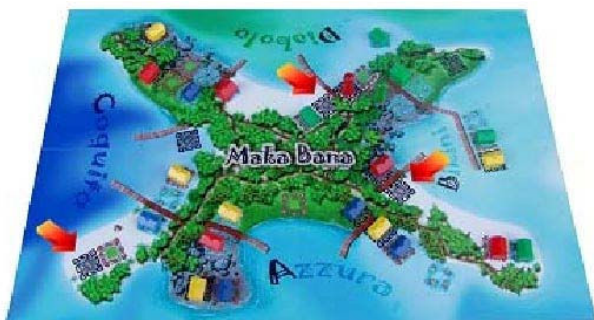
Ilyen projekt az, amikor a projekt előkészítése során a fejlesztő „elfelejt” a projektből 1 vagy 2 kártyát a szükséges háromból. Amikor a játékoson van a sor, akkor szabadon kiegészítheti a hiányzó lapokat a kezéből lévő kártyákból. Ezért számításba vehetők a már elfoglalt helyek is.

Egy hiányos építési projekt sosem tartalmazhat átfestő kártyát.

Ha egy projekt 2 kártyából áll, akkor az két különböző jellemzőt határozhat meg: tengerpart és terület, terület és motívum vagy tengerpart és motívum.

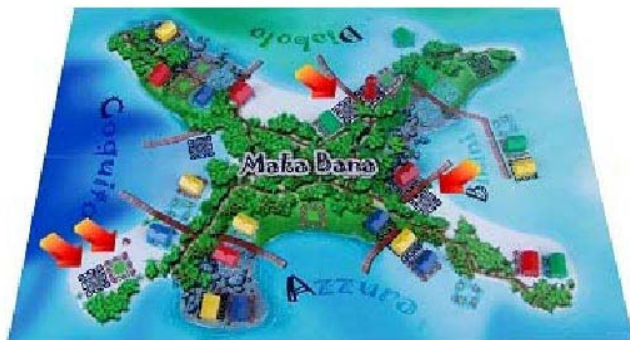
Első példa: Marianna előkészít egy projektet, ami két lapból áll: Tetoválás motívum és Homokos terület. Nem mondja meg, hogy melyik tengerpartra akar építeni: Bikini, Coquito vagy

Diabolo (Azzurán nincs Homokos terület). Amikor rákerül a sor, akkor szabadon választhat, hogy hova építi a kunyhót. A példában mindhárom tengerpart szabad, így eldöntheti, hogy hova épít.



Második példa: Marianna előkészít egy projektet, ami magába foglalja a Homokos területet. Most szabadon kiválaszthatja, hogy melyik tengerparton és melyik motívum által meghatározott Homokos területre épít.

Ebben az esetben, Marianna választhat a 4 különböző hely közül, ahova a kunyhóját építheti, mivel most a motívum sem korlátozza.



Túlterhelt projekt

Amikor egy játékos előkészít egy építési vagy átfestési projektet, amiben 3 kártya határozza meg a helyet, lehetőség van felülbírálni azt egy extra kártyával. Ha a játékosra kerül a sor, hogy építsen, vagy átfessen egy kunyhót, szabadon választhat, hogy a maradék kártyáiból kiegészítve létrehoz egy valós projektet. Még azt is eldöntheti, hogy akár két projektet is végrehajt egy idényben bármilyen variációban: két építés, két átfestés vagy egy építés és egy átfestés. Ha a játékos lapjai lehetővé teszik, a kormány akkor sem

engedélyez két projektnél többet egy idényben, egy fejlesztőtől.

Megjegyzés: A Maka Bana Mao játékban az átfestési projektnek 4 vagy több kártyát kell tartalmaznia, mivel átfestés csak túlterhelt projekt típusban végezhető. Hiányos projekthez nem adható átfestő kártya. Az átfestő kártya megmutatása sem kötelező, mint ahogy az a Haapii Maka Bana játékban igen.

Csak a 3 kártyás projekt számít normálnak.

Hamis projekt előkészítésekor, legyen az hiányos vagy túlterhelt, vigyázni kell nehogy leleplezzék!

Normál Projektek

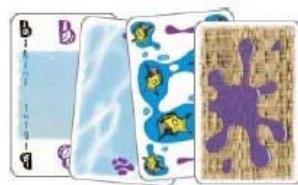
Természetesen még mindig lehet normál projektet készíteni, amely 3 kártyát tartalmaz. A 3 kártyának egyértelműen tartalmaznia kell egy tengerpartot, egy területet és egy motívumot. Minden egyéb kombináció érvénytelen.

Egy idény menete

1. Egy projekt titkos kiválasztása

Minden játékos előkészíti a saját projektjét úgy, hogy azt senki se lássa és lehelyezi maga elé a paklit. A projektet megvalósító pakli 1 és 13 kártyából állhat és csak a legfelső lapot kell felfordítani. Ez lehet egy átfestő kártya, de bármi más is. A maradék kártyákat lefelé fordítva az asztalra kell tenni. Minden játékos a kezével takarja a saját pakliját.

Például: Tamara át akarja festeni Marianna kunyhóját a Bikini tengerpart, Hal téma és Lagúna területen. Ezért előkészít legkevesebb 4 kártyát: Bikini, Lagúna, Hal és Festés. Azt szabadon kiválaszthatja, hogy melyik kártyát mutatja a pakliból. Mivel a projektje több kártyát tartalmaz, mint 3, ezért ez hamis projekt, amit be lehet jelenteni.



2. Felfedés

Amikor minden játékos kész, akkor egyszerre felfedik a projektjüket, amelyeknek csak a legfelső lapja látható.

Leleplezés

A projektek felfedése után bármelyik játékos leleplezhet egy másik játékost, ha úgy gondolja, hogy az egy nem normál projekt, tehát kevesebb, mint 3 kártyát tartalmazó hiányos projekt, vagy egy túlterhelt projekt több mint 3 kártyával. **Ahhoz, hogy érvényes legyen a leleplezés, a leleplezett csalásának nagyobbak kell lennie, mint a leleplezőének!**

Megjegyzés: Az átfestő projekt 4 kártyával legális a Haapii Maka Bana játékban, de a Maka Bana Mao játékban ez hamis projektnek minősül, amit le lehet leplezni.

Egy idényben csak az első leleplezés érvényes. A leleplezést meg lehet tenni úgy, hogy kimondjuk a játékos nevét, vagy rámutatunk, vagy bármilyen egyéb módon. Ha egy játékos a legkisebb jelét mutatja, hogy valakit gyanúsít, az leleplezésnek minősül. **Ha nem akarsz senkit leleplezni, akkor ne mozogj és ne beszélj!**

Példa: Marianna úgy gondolja, hogy Tamara egy olyan projektet készített, ami több mint 3 kártyából áll. Ezért egyenesen a szemébe néz mialatt halkan nevetgél. Még ha egy szót sem szól ez akkor is leleplezésnek számít.

Amint egy leleplezés megtörténik, több nem lehet ugyanazon idény alatt. A leleplezésben résztvevő mindkét játékos leszámolja lapjait az asztalra anélkül, hogy megfordítaná azokat.

A szabály egyszerű magyarázatához legyen két játékosunk **András, aki a leleplezést végrehajtja és Vera, akit leleplez.**

Ki lesz kizárva az idényből?

A csalás mértékét az határozza meg, hogy mennyivel tértek el a normál projektet alkotó 3 darab kártyától.

Egy 5 kártyás csalás nagyobb, mint egy 4 kártyás, de ugyanakkora, mint egy 1 kártyás csalás, mivel mindkettő 2 kártyával tér el egy normál projekttől.

- Ha a Vera által készített projekt ugyanakkora csalás vagy kisebb, mint Andrásé, akkor a leleplezés nem érvényes és András kizárja magát az aktuális idényből a hamis vádaskodás miatt.

- Ha Vera projektje nagyobb csalás, mint András, akkor a leleplezés érvényes és Verát ki kell zárni az aktuális idényből. Ha Verának van festő kártyája, akkor az egy speciális eset és a festő kártya felhasználható. Az hogy a felhasználás kinek az érdekeit szolgálja, az függ attól, hogy András egy kunyhóját át tudná-e festeni.

Verát kizárták, de át tudna festeni egy kunyhót

Ha Verát kizárják, és át tudna festeni legalább egy kunyhót, akkor a festő kártya felhasználható. Két lehetséges út adódik:

Verát kizárták, és át tud festeni egy Andráshoz tartozó kunyhót: Andrásnak vissza kell fizetnie!

Ha Vera át tudna festeni egy Andráshoz tartozó kunyhót az általa összeállított projekt kártyái szerint, ahol a helyet meghatározó három kártya András egy kunyhójának helyét mutatja, akkor Andrásnak meg van joga, hogy visszafizesse! **András szabadon átfestheti egy Verához tartozó kunyhót felhasználva Vera festő kártyáját.** András szabadon választhat egy kunyhót, amit visszafest. Vera festő kártyája kikerül a játékból. Ez nem szakítja meg András körét és végrehajthatja saját projektjét, amikor rákerül a sor.

Megjegyzés: Andrásnak megvan a joga, hogy a leleplezett kunyhóját átfesse, ha Vera át tudta volna festeni András egy kunyhóját, még akkor is, ha megesküszik, hogy nem ez volt a terve.

Verát kizárták, de NEM tudna átfesteni Andráshoz tartozó kunyhót: András nem érinti a csalás!

Ha Verának van festő kártyája, és át tudna festeni egy kunyhót, ami nem Andráshoz tartozik, akkor meg van a joga ahhoz, hogy a leleplezést megtorolja Andrásan, mert ő nem is fenyegette! Habár a körből kizárták Verát, de átfestheti András egy kunyhóját, amit András választhat ki. Ezután Vera festő kártyája kikerül a játékból.

Megjegyzés: Verának nem kell átfestenie az András által kijelölt kunyhót, ha nem akarja. Ha úgy dönt meg is tarthatja a festő kártyát.

Mit csinál a kizárt játékos?

A kizárt játékos, legyen az akár András vagy Vera visszaveszi a kártyáit, kivéve az átfestő kártyát, ha az fel lett használva. Ebben az idényben már nem vesz részt: nem teheti le Tikijét és nem hajthatja végre projektjét sem.

Senki sem leplez le senkit

Egy idényben nem kötelező leleplezést végrehajtani. A kezdő játékos egy elfogadható idő után elkezdheti a következő játék fázist.

3. Tikik lehelyezése

A Tikik lehelyezése ugyanúgy történik, mint a Haapii Maka Bana játékban.

4. Projektek végrehajtása

Az első játékos fedi fel a projektjét.

Normál projekt

Ha a projekt pontosan 3 kártyát tartalmaz, ami meghatároz egy üres helyet, akkor oda épít egy kunyhót.

Megjegyzés: Egy 3 kártyás projekt akkor érvényes, ha tartalmaz egy tengerpartot, egy területet és egy motívumot. Minden más kombináció illegális és nem hajtható végre az adott idényben. Például ha egy projekt tartalmaz két területet és egy tengerpartot, az nem hajtható végre.

Példa: Marianna előkészít egy projektet 3 kártyával, am Azzura-t, Virágot, és a Halat tartalmazza. Ez a projekt illegális, mert két területet (Virág és Hal) tartalmaz. Ezért ebben az idényben nem építhet semmit!

Hiányos építési projekt

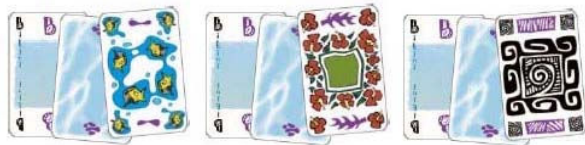
Ha a projekt 2 kártyát tartalmaz, akkor a játékos kiegészítheti eggyel a kezében tartott kártyák közül. Természetesen megpróbál egy üres helyet megjelölni a projekttel, ahova tud építkezni. Ha a kezében lévő kártyák közül több szabad helyet is meg tud jelölni, akkor szabadon dönthet, hogy melyik legyen az.

(A fordító megjegyzése: Nem építhető semmi sem abban az esetben, ha a hiányos projekt vagy festő kártyát, vagy két ugyanolyan típusú kártyát tartalmaz. Például két motívum kártyát.)

Példa: Marianna előkészített r kártyás projektet: Bikini tengerpart és Lagúna terület. Szabadon választhat motívum kártyái közül.



Hal motívum Virág motívum Tetoválás motívum



Túlterhelt projekt

Ha a projekt 4 vagy több kártyát tartalmaz, akkor ebből 3 kártya kiválasztható ezekből létrehozva egy építési projektet. Kiválasztható 4 kártya is beleértve egy átfestő kártyát, így készítve átfestő projektet. Ezután a projekt végrehajtható. Az átfestő projekt után a festő kártya kikerül a játékból. Amennyiben lehetséges a játékos még egy projektet indíthat, ami lehet építő vagy átfestő is. Egy vagy két kártya újrahasználatos a második projektben.

Megjegyzés: Ha a játékos két átfestő projektet hajt végre egy idény alatt, akkor ahhoz két festő kártya szükséges, amelyek kikerülnek a játékból a felhasználás után. Ha egy játékos előkészített 1 vagy 2 festő kártyát, azt nem kell mindenképpen használni. A fel nem használt festő kártyát visszaveheti a kezébe.

Első példa: Karcsi előkészít egy projektet Coquito kártyával a tetején. Amikor felfedi a projektjét 4 kártya tűnik elő, amelyek a következők: Coquito, Homok, Lagúna és Halak.



Ezzel a 4 kártyával először létrehoz egy érvényes projektet: Coquito, Lagúna és Halak. Építhet egy kunyhót a kártyák által megjelölt helyre.



Még mindig használhatja 4 kártyáját, így létrehozhatja a második projektjét is: Coquito, Homok és Halak. Így kétszer építkezett egy idény alatt.



Karcsi büszke lehet lépésére: 2 kunyhót épített egyetlen idény alatt és létrehozott egy csoportot, ami 6 pontot ér. Hacsak valaki át nem festi valamelyiket a játék vége előtt!

Második példa: Ahogy az első példában Karcsi előkészíti a projektjét tetején Coquito kártyával. Azonban most a felfedéskor 5 kártyát tartalmaz a projektje: Coquito, Homok, Lagúna, Halak és egy Festő kártya.



Az első példával megegyezően egy érvényes projektet hajt végre: Coquito, Lagúna és Halak. Épít egy kunyhót a megjelölt helyen.



Mint az első példában most is felhasználja az összes kártyát: a Coquito, Homok, Halak és a Festő. Átfesti sárgára az egyik piros kunyhót, majd eldobja a festő kártyát.



Egy játékos nem mindig szerencsés egy hamis projekt végrehajtásánál. Megtörténhet, hogy sok kártyája van a projektben, mégsem tud sem építeni, sem átfesteni.

Következő játékos

Miután egy játékos végrehajtotta a projektjét és miután meggyőződött, hogy nem tud több projektet végrehajtani, akkor a következő játékos jön az óramutató járásának megfelelően. Ha a játékos ki van zárva, akkor az kimarad a körből.

5. Idény vége

A győzelem feltételei ugyanazok, mint az első játékban, a Haapii Maka Bana játékban.

Maka Bana két játékosal

Haapii Maka Bana és **Maka Bana Mao** játszható ketten is. Ezt úgy lehet, hogy mindkét játékos két-két színnel játszik, mintha négy játékos játszana. Felváltva következnek egy körben a két színnel. Mindketten két-két projektet készítenek elő. Leleplezőskor a leleplezőnek meg kell mondania, hogy melyik színnel

leleplezett le milyen színt. Ennek a két színnel a projektjét kell összehasonlítani, hogy melyik lesz kizárva. A játék végén a szín pontjait különállóan kell kiszámolni, majd ezután összegezni mindkét játékosét.

François Haffner a szerző köszönetét fejezi ki a sok barátának és játékosnak, akik segítettek tökéletesíteni és tesztelni a játékot. "Külön köszönet Didier Panthout-nak, aki hitt a Maka Bana játék ötletében és osztotta lelkesedését, Johann Aumaître-nek, aki az egyszerű prototípust paradicsomi szigetté alakította és Matthieu d'Epenoux-nak, aki mindig mellettem állt, még akkor is, amikor engem kétségek gyötörtek. Játékos nem sérült meg a Maka Bana készítése közben."

Maka Bana is a game edited by :

TILSIT
ÉDITIONS

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

Author : François HAFFNER
Testing and development : TILSIT Team
Graphics and sculpture : Johann AUMAÎTRE
Prototype : Tilsit Studio
Made in France

© TILSIT Éditions 2003

www.tilsit.fr

Based on the translated rules by Philippe Beaudoin

Hungarian translated by WellAgent, 2008-2012

Játékszabály letölthető magyarul:
<http://boardgamegeek.com/boardgame/8147/maka-bana>
<http://ketaklub.hu/>