

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Maka Bana



Une filouterie tropicale de François HAFFNER,
illustrée par David COCHARD et Jérémie FLEURY.

Vous êtes des promoteurs chargés de construire des paillotes sur l'archipel de Maka Bana. Pour cela, il vous faudra créer des projets, les réaliser et les valoriser. Vous devrez aussi tenter de gêner les projets de vos concurrents, en plaçant des tikis sacrés sur leurs chantiers. Celui qui possèdera à la fin de la partie les plus beaux complexes touristiques gagnera la partie.

Matériel de jeu

@ 2 plateaux de jeu :

Maka Bana
constituée de 4 plages :
Azzura, Bikini, Coquito et Diabolo.

Noka
constituée de 3 plages :
Aloa, Borea et Coconut.

Nadaa
constituée de 2 plages :
Danae et Evao.



Chaque plage, délimitée par les routes, comporte un Club de plongée ① et 3 ou 4 Secteurs : Sable ②, Lagon ③, Cocotier ④, Rocher ⑤.
Chaque secteur comporte 3 Types d'emplacement : Tatouage ⑥, Fleur ⑦, Poisson ⑧.

@ 60 Paillotes de 6 couleurs différentes

@ 6 Tikis de 6 couleurs assorties

@ 90 cartes réparties en 6 jeux de 15 cartes :

5 cartes Plage : Azzura-Aloa, Bikini-Borea, Coquito-Coconut, Diabolo-Danae et Evao

4 cartes Secteur : Sable, Lagon, Cocotier et Rocher

3 cartes Type : Tatouage, Fleur et Poisson

2 cartes Peinture

1 carte Club de plongée

@ 1 carte Premier joueur

Cartes
Plage



Cartes
Secteur



Cartes
Type



Cartes
Peinture



Carte
Club de
plongée



But du jeu

Remporter le plus de points de victoire à la fin de la partie. Toutes les Paillotes rapportent des points mais, il est préférable de les regrouper, de les placer à côté de son Club de plongée ou de prendre des majorités sur les plages.

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui, dans sa réserve, les 10 Paillotes et le Tiki de sa couleur.

Disposez le plateau de jeu selon le nombre de joueurs :

3 joueurs : on joue sur l'île de Nadaa, avec deux plages : Danae et Evao.

4 joueurs : on joue sur l'île de Noka, avec trois plages : Aloa, Borea et Coconut.

5 joueurs : on joue sur l'île de Maka Bana, avec quatre plages : Azzura, Bikini, Coquito et Diabolo.

6 joueurs : on joue sur les deux îles de Noka et Nadaa, avec cinq plages : Aloa, Borea, Coconut, Danae et Evao.

Chaque joueur prend en main, face cachée, les 15 cartes de sa couleur.

À moins de 6 joueurs, retirez les cartes des plages inutilisées.

Le dernier joueur à s'être baigné place devant lui la carte Premier joueur.



Tour initial – Installation des premières paillotes

Le premier joueur place une Paillote de sa réserve sur un emplacement libre de son choix du plateau de jeu. Les autres joueurs font de même en sens horaire.

Puis, le joueur qui vient de placer la dernière Paillote en place une seconde, qui ne doit pas être voisine de sa première Paillote, ni sur la même plage. Les autres joueurs font de même, en sens anti-horaire.

Vous ne pouvez pas placer de Paillotes sur les Clubs de plongée.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.



Tours suivants

Le jeu se joue en plusieurs tours successifs, jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie intervienne. On jouera alors un tour final spécial, puis un décompte déterminera le gagnant.

À chaque tour, les joueurs essaient de construire une nouvelle Paillote, de repeindre une Paillote adverse à leur couleur pour se l'approprier, ou d'installer un Club de plongée qui valorisera leurs Paillotes.

Un tour de jeu est composé de trois phases :

- 1) Préparation des projets – simultané
- 2) Pose des Tikis – à tour de rôle
- 3) Réalisation des projets – à tour de rôle

1) Préparation des projets

Tous les joueurs, en même temps, sélectionnent secrètement les cartes qui correspondent à leur projet. Il existe trois types de projet.

Projet de construction de Paillote (trois cartes)

Le joueur prépare les trois cartes qui désignent l'emplacement libre du plateau de jeu où il souhaite construire une Paillote : une Plage, un Secteur, un Type.

Il place ces trois cartes face cachée devant lui, en choisit une qu'il place au-dessus du paquet et qui sera la seule carte de son projet dévoilée aux autres joueurs.



Projet de peinture d'une Paillote adverse (quatre cartes)

Le joueur prépare les trois cartes qui désignent l'emplacement de la Paillote adverse qu'il souhaite repeindre : la Plage, le Secteur, le Type.

Il ajoute une carte Peinture. Il place ces quatre cartes face cachée devant lui, en choisit une qu'il place au-dessus du paquet et qui sera la seule carte de son projet dévoilée aux autres joueurs.

La carte qui sera dévoilée peut être une des cartes désignant l'emplacement, ou la carte Peinture.



Projet de création d'un Club de plongée (quatre cartes)

Le joueur souhaite installer un Club de plongée sur une plage où il possède déjà au moins une Paillote. Il prépare les trois cartes qui désignent l'emplacement de cette Paillote : la Plage, le Secteur, le Type. Il ajoute sa carte Club de plongée. Il place ces quatre cartes face cachée devant lui, en choisit une qu'il place au-dessus du paquet et qui sera la seule carte de son projet dévoilée aux autres joueurs. La carte qui sera dévoilée peut être une des cartes désignant l'emplacement, ou la carte Club de plongée.



Lorsque tous les projets sont prêts, les joueurs les posent sur la table en même temps.

Chaque joueur écarte les cartes de son projet pour qu'on puisse en connaître le nombre. On peut ainsi voir devant chaque joueur une indication sur son projet (Plage, Secteur, Type, Peinture ou Club de plongée), ainsi que le nombre de cartes de ce projet : 3 cartes pour une construction de Paillote, 4 cartes pour une Peinture ou une création de Club de plongée.

Projet :
Construction de Paillote sur la plage d'Azzura.



Projet ambigu :
Peinture d'une Paillote adverse construite dans les cocotiers, ou Création d'un Club de plongée sur une plage où j'ai déjà construit dans les cocotiers.



Projet ambigu :
Peinture d'une Paillote adverse construite sur un Tatouage, ou Création d'un Club de plongée sur une plage où j'ai déjà construit sur un Tatouage.



2) Pose des Tikis

Les Tikis sacrés, s'ils sont découverts sur un chantier, empêchent ce chantier de se réaliser.

En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, chacun place son Tiki où il le souhaite :

- 1 Soit sur un emplacement libre pour empêcher une construction de Paillote ;
- 2 Soit accolé à une de ses propres Paillotes pour empêcher un projet de Peinture contre celle-ci ;
- 3 Soit sur un emplacement de Club de plongée pour empêcher la création d'un Club de plongée.



3) Réalisation des projets

Lorsque tous les Tikis ont été placés, les joueurs dévoilent l'un après l'autre leur projet complet, en commençant par le premier joueur.

S'il s'agit d'une construction de Paillote :

Si aucun joueur n'a déjà construit à cet emplacement, et si aucun Tiki ne se trouve sur l'emplacement visé, le joueur place une Paillote de sa réserve sur l'emplacement déterminé.



S'il s'agit d'une Peinture :

- Si l'adversaire concerné n'a pas placé son Tiki contre la Paillote visée, le joueur remplace la Paillote par une de celles de sa réserve. La Paillote retirée revient dans la réserve de son propriétaire. La carte Peinture utilisée est défaussée. Au cours d'une partie, un joueur ne peut donc repeindre que deux Paillotes maximum.



- Si l'adversaire concerné a placé son Tiki contre la Paillote visée, le projet de Peinture échoue et la carte Peinture n'est pas dépensée. Elle revient dans la main de son propriétaire.

S'il s'agit d'une création de Club de plongée :

Si aucun Club de plongée n'a déjà été construit à cet emplacement, si aucun Tiki n'y a été placé et si la Paillote désignée dans son projet ne vient pas d'être repeinte, le joueur place le Club de plongée de sa couleur sur cette plage.



- Un joueur ne peut construire qu'un seul Club de plongée par partie.
- Le Club de plongée ne peut pas être repeint.
- On ne perd pas son Club de plongée quand on perd sa dernière Paillote de la plage.

Si le joueur s'est trompé dans son projet, en ne mettant pas les bonnes cartes, par exemple en mettant deux cartes Plage ou en ne mettant que trois cartes pour un projet de Peinture, ce joueur perd son tour de jeu et ne réalise aucun projet.

Fin du tour

Vérifiez d'abord s'il faut déclencher la fin de partie.

Il existe deux conditions de fin de partie :

- Tous les emplacements d'une plage sont occupés par des Paillotes ou des Tikis. Peu importe qu'un Club de plongée ait été construit ou non sur cette plage.
- Un joueur n'a plus qu'une seule Paillote en réserve.

Si l'une ou l'autre de ces conditions de fin de partie est réalisée, on joue un tour final spécial, puis la partie est terminée. Sinon, un nouveau tour de jeu ordinaire commence.

Dans tous les cas :

- Le premier joueur transmet la carte Premier joueur à son voisin de gauche ;
- Tous les joueurs récupèrent leur Tiki dans leur réserve et reprennent toutes leurs cartes en main.

On commence ensuite le nouveau tour de jeu, ordinaire ou final, selon le cas.

Tour final spécial

Le tour final se déroule comme les tours ordinaires, mais seuls les projets de construction sont autorisés. Il n'est plus possible ni de peindre ni de créer un Club de plongée.

Fin de la partie

À l'issue du dernier tour, on procède au décompte des points marqués par chacun des joueurs.

Points de plage

Pour chaque plage, on regarde quel joueur a construit le plus de Paillotes. Le joueur majoritaire marque 4 points.

Un Club de plongée ne compte pas pour une Paillote dans le calcul des majorités mais en cas d'égalité, les 4 points de majorité reviennent au joueur qui a construit le Club de plongée sur cette plage. Si l'égalité persiste et si deux joueurs sont ex æquo, ils marquent 2 points chacun. S'il y a plus de 2 ex æquo, personne ne marque de points.

Points de Paillote

Chaque Paillote isolée rapporte 1 point.

Plusieurs Paillotes de même couleur qui sont côte à côte forment un groupe. La première Paillote rapporte 1 point, la seconde 2 points, la troisième et chacune des suivantes 3 points. Deux Paillotes sont côte à côte si elles sont voisines par un côté et non par un angle. Les tirets sur les plateaux marquent la limite des complexes hôteliers à l'intérieur desquels les joueurs peuvent former des groupes.

Un Club de plongée ne rapporte pas de point en lui-même. Par contre, il marque un point par Paillote de sa couleur présente sur la plage.

Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Exemple de décompte

Joueur Violet : 8 points.

Plage : 0 point - Paillotes : 8 points - Club de plongée : 0 point.

Joueur Rose : 12 points.

Plage : 4 points (majorité sur Diabolo grâce à son Club de plongée)
Paillotes : 5 points - Club de plongée : 3 points.

Joueur Jaune : 14 points.

Plage : 4 points (majorité sur Coquito grâce à son Club de plongée)
Paillotes : 8 points - Club de plongée : 2 points.

Joueur Bleu : 14 points.

Plage : 0 point - Paillotes : 14 points - Club de plongée : 0 point.

Joueur Vert : vainqueur avec 17 points.

Plage : 4 points (majorité sur Azzura) - Paillotes : 10 points - Club de plongée : 3 points.

Le joueur Bleu, qui a pourtant placé ses 10 Paillotes ne remporte pas la partie ; il est devancé par le joueur Vert au placement plus tactique.



Relecture et correction de la règle par Stéphane Fantini.

Maka Bana

3-6
joueurs

10+
ans

45-60
minutes

Une filouterie tropicale de François HAFFNER, illustrée par David COCHARD.

Vous êtes des promoteurs chargés de construire des paillotes sur l'archipel de Maka Bana. Pour cela, il vous faudra créer des projets, les réaliser et les valoriser. Vous devrez aussi tenter de gêner les projets de vos concurrents, en plaçant des tikis sacrés sur leurs chantiers. Celui qui possèdera à la fin de la partie les plus beaux complexes touristiques gagnera la partie.

Matériel de jeu

@ 2 plateaux de jeu :

Maka Bana
constituée de 4 plages :
Azzura, Bikini, Coquito et Diabolo.

Noka
constituée de 3 plages :
Aloa, Borea et Coconut.

Nadaa
constituée de 2 plages :
Danae et Evao.



Chaque plage, délimitée par les routes, comporte un Club de plongée ① et 3 ou 4 Secteurs : Sable ②, Lagon ③, Cocotier ④, Rocher ⑤.
Chaque secteur comporte 3 Types d'emplacement :
Tatouage ⑥, Fleur ⑦, Poisson ⑧.

@ 60 Paillotes de 6 couleurs différentes

@ 6 Tikis de 6 couleurs assorties

@ 90 cartes réparties en 6 jeux de 15 cartes :

5 cartes Plage : Azzura-Aloa, Bikini-Borea, Coquito-Coconut, Diabolo-Danae et Evao

4 cartes Secteur : Sable, Lagon, Cocotier et Rocher

3 cartes Type : Tatouage, Fleur, Poisson

2 cartes Peinture

1 carte Club de plongée

@ 1 carte Premier joueur

Cartes
Plage



Cartes
Secteur



Cartes
Type



Cartes
Peinture



Carte
Club de
plongée



But du jeu

Rempporter le plus de points de victoire à la fin de la partie. Toutes les Paillotes rapportent des points mais, il est préférable de les regrouper, de les placer à côté de son Club de plongée ou de prendre des majorités sur les plages.

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui, dans sa réserve, les 10 Paillotes et le Tiki de sa couleur.

Disposez le plateau de jeu selon le nombre de joueurs :

3 joueurs : on joue sur l'île de Nadaa, avec deux plages : Danae et Evao.

4 joueurs : on joue sur l'île de Noka, avec trois plages : Aloo, Borea et Coconut.

5 joueurs : on joue sur l'île de Maka Bana, avec quatre plages : Azzura, Bikini, Coquito et Diabolo.

6 joueurs : on joue sur les deux îles de Noka et Nadaa, avec cinq plages : Aloo, Borea, Coconut, Danae et Evao.

Chaque joueur prend en main, face cachée, les 15 cartes de sa couleur.

À moins de 6 joueurs, retirez les cartes des plages inutilisées.

Le dernier joueur à s'être baigné place devant lui la carte Premier joueur.



Tour initial – Installation des premières paillotes

Le premier joueur place une Paillote de sa réserve sur un emplacement libre de son choix du plateau de jeu. Les autres joueurs font de même en sens horaire.

Puis, le joueur qui vient de placer la dernière Paillote en place une seconde, qui ne doit pas être voisine de sa première Paillote, ni sur la même plage. Les autres joueurs font de même, en sens anti-horaire.

Vous ne pouvez pas placer de Paillotes sur les Clubs de plongée.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.



Tours suivants

Le jeu se joue en plusieurs tours successifs, jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie intervienne. On jouera alors un tour final spécial, puis un décompte déterminera le gagnant.

À chaque tour, les joueurs essaient de construire une nouvelle Paillote, de repeindre une Paillote adverse à leur couleur pour se l'approprier, ou d'installer un Club de plongée qui valorisera leurs Paillotes.

Un tour de jeu est composé de trois phases :

- 1) Préparation des projets – simultanée
- 2) Pose des Tikis – à tour de rôle
- 3) Réalisation des projets – à tour de rôle

1) Préparation des projets

Tous les joueurs, en même temps, sélectionnent secrètement les cartes qui correspondent à leur projet. Il existe trois types de projet.

Projet de construction de Paillote (trois cartes)



Le joueur prépare les trois cartes qui désignent l'emplacement libre du plateau de jeu où il souhaite construire une Paillote : une Plage, un Secteur, un Type.

Il place ces trois cartes face cachée devant lui, en choisit une qu'il place au-dessus du paquet et qui sera la seule carte de son projet dévoilée aux autres joueurs.

Projet de peinture d'une Paillote adverse (quatre cartes)



Le joueur prépare les trois cartes qui désignent l'emplacement de la Paillote adverse qu'il souhaite repeindre : la Plage, le Secteur, le Type.

Il ajoute une carte Peinture. Il place ces quatre cartes face cachée devant lui, en choisit une qu'il place au-dessus du paquet et qui sera la seule carte de son projet dévoilée aux autres joueurs.

La carte qui sera dévoilée peut être une des cartes désignant l'emplacement ou la carte Peinture.

Projet de création d'un Club de plongée (quatre cartes)



Le joueur souhaite installer un Club de plongée sur une plage où il possède déjà au moins une Paillote. Il prépare les trois cartes qui désignent l'emplacement de cette Paillote : la Plage, le Secteur, le Type. Il ajoute sa carte Club de plongée. Il place ces quatre cartes face cachée devant lui, en choisit une qu'il place au-dessus du paquet et qui sera la seule carte de son projet dévoilée aux autres joueurs. La carte qui sera dévoilée peut être une des cartes désignant l'emplacement, ou la carte Club de plongée.

Lorsque tous les projets sont prêts, les joueurs les posent sur la table en même temps.

Chaque joueur écarte les cartes de son projet pour qu'on puisse en connaître le nombre. On peut ainsi voir devant chaque joueur une indication sur son projet (Plage, Secteur, Type, Peinture ou Club de plongée), ainsi que le nombre de cartes de ce projet : 3 cartes pour une construction de Paillote, 4 cartes pour une Peinture ou une création de Club de plongée.

Projet :
Construction de Paillote sur la plage d'Azzura.



Projet ambigu :
Peinture d'une Paillote adverse construite dans les cocotiers, ou Création d'un Club de plongée sur une plage où j'ai déjà construit dans les cocotiers.



Projet ambigu :
Peinture d'une Paillote adverse construite sur un Tatouage, ou Création d'un Club de plongée sur une plage où j'ai déjà construit sur un Tatouage.



2) Pose des Tikis

Les Tikis sacrés, s'ils sont découverts sur un chantier, empêchent ce chantier de se réaliser.

En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, chacun place son Tiki où il le souhaite :

- 1 Soit sur un emplacement libre pour empêcher une construction de Paillote ;
- 2 Soit accolé à une de ses propres Paillotes pour empêcher un projet de Peinture contre celle-ci ;
- 3 Soit sur un emplacement de Club de plongée pour empêcher la création d'un Club de plongée.



3) Réalisation des projets

Lorsque tous les Tikis ont été placés, les joueurs dévoilent l'un après l'autre leur projet complet, en commençant par le premier joueur.

S'il s'agit d'une construction de Paillote :

Si aucun joueur n'a déjà construit à cet emplacement, et si aucun Tiki ne se trouve sur l'emplacement visé, le joueur place une Paillote de sa réserve sur l'emplacement déterminé.



S'il s'agit d'une Peinture :

- Si l'adversaire concerné n'a pas placé son Tiki contre la Paillote visée, le joueur remplace la Paillote par une de celles de sa réserve. La Paillote retirée revient dans la réserve de son propriétaire. La carte Peinture utilisée est défaussée. Au cours d'une partie, un joueur ne peut donc repeindre que deux Paillotes maximum.



- Si l'adversaire concerné a placé son Tiki contre la Paillote visée, le projet de Peinture échoue et la carte Peinture n'est pas dépensée. Elle revient dans la main de son propriétaire.

S'il s'agit d'une création de Club de plongée :

Si aucun Club de plongée n'a déjà été construit à cet emplacement, si aucun Tiki n'y a été placé et si la Paillote désignée dans son projet ne vient pas d'être repeinte, le joueur place le Club de plongée de sa couleur sur cette plage.



- Un joueur ne peut construire qu'un seul Club de plongée par partie.
- Le Club de plongée ne peut pas être repeint.
- On ne perd pas son Club de plongée quand on perd sa dernière Paillote de la plage.

Si le joueur s'est trompé dans son projet, en ne mettant pas les bonnes cartes, par exemple en mettant deux cartes Plage ou en ne mettant que trois cartes pour un projet de Peinture, ce joueur perd son tour de jeu et ne réalise aucun projet.

Fin du tour

Vérifiez d'abord s'il faut déclencher la fin de partie.

Il existe deux conditions de fin de partie :

- Tous les emplacements d'une plage sont occupés par des Paillotes ou des Tikis. Peu importe qu'un Club de plongée ait été construit ou non sur cette plage.
- Un joueur n'a plus qu'une seule Paillote en réserve.

Si l'une ou l'autre de ces conditions de fin de partie est réalisée, on joue un tour final spécial, puis la partie est terminée. Sinon, un nouveau tour de jeu ordinaire commence.

Dans tous les cas :

- Le premier joueur transmet la carte Premier joueur à son voisin de gauche ;
- Tous les joueurs récupèrent leur Tiki dans leur réserve et reprennent toutes leurs cartes en main.

On commence ensuite le nouveau tour de jeu, ordinaire ou final, selon le cas.

Tour final spécial

Le tour final se déroule comme les tours ordinaires, mais seuls les projets de construction sont autorisés. Il n'est plus possible ni de peindre ni de créer un Club de plongée.

Fin de la partie

À l'issue du dernier tour, on procède au décompte des points marqués par chacun des joueurs.

Points de plage

Pour chaque plage, on regarde quel joueur a construit le plus de Paillotes. Le joueur majoritaire marque 4 points.

Un Club de plongée ne compte pas pour une Paillote dans le calcul des majorités mais en cas d'égalité, les 4 points de majorité reviennent au joueur qui a construit le Club de plongée sur cette plage. Si l'égalité persiste et si deux joueurs sont ex æquo, ils marquent 2 points chacun. S'il y a plus de 2 ex æquo, personne ne marque de points.

Points de Paillote

Chaque Paillote isolée rapporte 1 point.

Plusieurs Paillotes de même couleur qui sont côte à côte forment un groupe. La première Paillote rapporte 1 point, la seconde 2 points, la troisième et chacune des suivantes 3 points. Deux Paillotes sont côte à côte si elles sont voisines par un côté et non par un angle. Les tirets sur les plateaux marquent la limite des complexes hôteliers à l'intérieur desquels les joueurs peuvent former des groupes.

Un Club de plongée ne rapporte pas de point en lui-même. Par contre, il marque un point par Paillote de sa couleur présente sur la plage.

Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Informations sur MakaBana, FAQ et variantes de règles sur : www.makabana.fr



Relecture et correction de la règle par Stéphane Fantini.

Exemple de décompte

Joueur Violet : 8 points.

Plage : 0 point - Paillotes : 8 points - Club de plongée : 0 point.

Joueur Rose : 12 points.

Plage : 4 points (majorité sur Diabolo grâce à son Club de plongée)
Paillotes : 5 points - Club de plongée : 3 points.

Joueur Jaune : 14 points.

Plage : 4 points (majorité sur Coquito grâce à son Club de plongée)
Paillotes : 8 points - Club de plongée : 2 points.

Joueur Bleu : 14 points.

Plage : 0 point - Paillotes : 14 points - Club de plongée : 0 point.

Joueur Vert : vainqueur avec 17 points.

Plage : 4 points (majorité sur Azzura) - Paillotes : 10 points - Club de plongée : 3 points.

Le joueur Bleu, qui a pourtant placé ses 10 Paillotes ne remporte pas la partie ; il est devancé par le joueur Vert au placement plus tactique.

Maka Bana

Variante de règles : Maka Bana Mao

Maka Bana Mao est une variante qui fait intervenir l'organisation de projets filous. Cette variante conviendra surtout aux joueurs chevronnés, amateurs d'arnaques et de dénonciations.



Principe

On distingue deux types de projets :

- Les projets de construction sont inchangés : ils comportent comme dans la règle de base exactement 3 cartes – 1 Plage, 1 Secteur, 1 Type.

- Les projets filous comportent 1, 2, 4 ou 5 cartes.

Les projets filous qui comportent 1 ou 2 cartes permettent de construire une paillote plus facilement.

Ceux qui comportent 4 ou 5 cartes permettent de repeindre une paillote adverse, de construire un club de plongée, ou de réaliser deux projets à la suite.

Mais les projets filous ne sont pas toujours réalisables : si un adversaire jaloux et plus honnête vous dénonce, vous perdez votre tour.



Modification des règles

La mise en place et le tour initial sont inchangés. Les tours suivants comportent toujours les trois phases :

- 1) Préparation des projets – simultanément
- 2) Pose des Tikis – à tour de rôle
- 3) Réalisation des projets – à tour de rôle.

La première et la troisième phase sont modifiées comme indiqué ci-dessous.

1) Préparation des projets

a) Choix des cartes

Tous les joueurs, en même temps, sélectionnent secrètement les cartes qui correspondent à leur projet. Pour cela, ils préparent de une à cinq cartes avec lesquelles ils constituent un paquet. Ils placent ce paquet sur la table devant eux en le cachant aux autres joueurs, la première carte devant être visible – on pourra cacher le paquet sous sa main ou utiliser des paravents récupérés d'un autre jeu. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils dévoilent tous leur projet en même temps.

Une nouvelle étape intervient alors : la dénonciation.

b) Dénonciation

Dès que les projets sont dévoilés, tout le monde peut regarder les autres projets pour déceler une filouterie, c'est-à-dire un projet ne comportant pas 3 cartes. Il est bien sûr interdit de toucher les cartes, de souffler dessus, de pencher la table ou d'user de tout autre procédé malhonnête !

Dès qu'il le souhaite, n'importe quel joueur peut dénoncer un de ses concurrents, s'il pense que son projet est filou, c'est-à-dire qu'il comporte moins ou plus de 3 cartes. Pour que la dénonciation soit valable, le dénonciateur doit désigner un

joueur dont le projet lui semble plus filou que le sien !

En clair, un joueur qui a préparé un projet normal (3 cartes) peut dénoncer n'importe quel projet filou ; mais un joueur qui a préparé un projet filou de 2 ou 4 cartes ne peut dénoncer qu'un joueur plus filou que lui, donc ayant préparé un projet de 1 ou 5 cartes.

Note : un projet de peinture ou de club de plongée qui comporte 4 cartes et qui était normal dans le jeu de base est maintenant considéré comme filou et peut être dénoncé comme tel.

Seule la première dénonciation est prise en compte. Elle peut être faite en désignant le concurrent par son nom, en le montrant du doigt, ou par tout autre moyen. Le moindre soupçon sur un projet, exprimé de quelque manière que ce soit, sera considéré comme une dénonciation. Si vous ne souhaitez pas dénoncer un joueur, vous devez rester de marbre. Par exemple, regarder fixement un paquet de cartes avec une moue réprobatrice, dans l'espoir d'attirer l'attention d'un autre joueur, pour éviter de le faire soi-même et de peut-être perdre son tour, est inapproprié : n'importe quel joueur pourra s'offusquer de ce comportement et constater que vous avez effectivement dénoncé ce projet.

La dénonciation n'est pas obligatoire. Lorsque personne ne souhaite dénoncer, le Premier Joueur, après un délai raisonnable, fait passer à la phase suivante du tour.

Si une dénonciation intervient, on vérifie si elle est valable en comparant le nombre de cartes du dénonciateur et du joueur accusé.

- si le joueur accusé est plus filou que le dénonciateur, le joueur accusé reprend ses cartes en main et perd son tour de jeu.
- si le joueur accusé est moins filou ou aussi filou que le dénonciateur, le dénonciateur reprend ses cartes en main et perd son tour de jeu.

Le joueur éliminé ne participera pas au reste du tour : il ne posera pas de Tiki et ne fera ni Construction, ni Peinture, ni Club de plongée.

2) Pose des Tikis

Cette phase est inchangée. Si un joueur a été éliminé, il ne pose pas de Tiki à ce tour.

3) Réalisation du projet

À son tour, le joueur peut réaliser un ou deux projets, selon les cartes qu'il a préparées.

S'il a préparé une construction normale (3 cartes : 1 Plage, 1 Secteur, 1 Type), il construit sa Paillote dans les mêmes conditions que dans la règle de base.

S'il a préparé une construction incomplète (1 ou 2 cartes parmi les 3 : Plage, Secteur, Type), il ajoute librement la ou les deux cartes qui manquent de sa main et construit ensuite sa Paillote dans les mêmes conditions que dans la règle de base. Ce type de projet permet de construire plus facilement, selon les disponibilités. Mais il ne faut pas avoir été dénoncé !

S'il a préparé un projet de 4 ou 5 cartes, le joueur peut réaliser un ou deux projets (mais pas plus) en présentant les cartes nécessaires, parmi celles composant son projet.

a) Club de plongée

Un joueur peut créer un Club de plongée s'il possède les 4 cartes nécessaires. Il défausse ensuite sa carte Club de plongée.

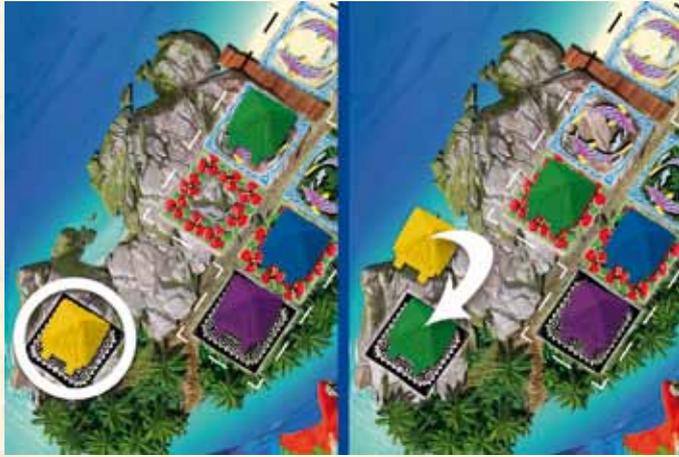
Un joueur qui a préparé un projet de 5 cartes Bikini-Coquito-Sable-Fleur-Club de plongée, peut créer un Club de plongée au choix sur Bikini ou Coquito, si les conditions le permettent.



b) Peinture

Un joueur peut repeindre une paillote adverse s'il possède les 4 cartes nécessaires. Il défausse ensuite sa carte peinture.

Un joueur habile qui aura préparé Diabolo-Rocher-Tatouage-Peinture peut, soit construire la Paillote si l'emplacement est libre (il conserve dans ce cas sa carte Peinture), soit la repeindre (il défausse alors sa carte Peinture).



c) Double Construction

Un joueur peut construire deux Paillotes ! Il construit une première Paillote en présentant la combinaison de 3 cartes nécessaires issues de son projet, puis une seconde Paillote en présentant une autre combinaison de 3 cartes également issues de son projet.

Avec le projet de 4 cartes Coquito-Cocotier-Fleur-Poisson, il peut construire deux paillotes : une sur Coquito-Cocotier-Fleur et la seconde sur Coquito-Cocotier-Poisson.



Un joueur qui a préparé 5 cartes a plus de choix pour présenter des combinaisons de construction mais il ne peut construire qu'un maximum de 2 Paillotes.

d) Construction + Club de plongée

Un joueur peut construire une Paillote puis créer un Club de plongée.

Avec les 4 cartes Azzura-Lagon-Fleur-Club de plongée, un joueur peut construire une Paillote se trouvant sur Azzura-Lagon-Fleur, s'implanter ainsi sur Azzura puis créer dans la foulée un Club de plongée (il défasse alors sa carte Club de plongée).



e) Peinture + Club de plongée

Un joueur peut repeindre une Paillote adverse puis créer un Club de plongée.

Avec les 5 cartes Bikini-Cocotier-Fleur-Peinture-Club de plongée, un joueur peut repeindre une Paillote se trouvant sur Bikini-Cocotier-Fleur (il défasse alors sa carte Peinture), s'implanter ainsi sur Bikini, puis créer dans la foulée un Club de plongée (il défasse alors sa carte Club de plongée).



f) Peinture + Construction

Un joueur peut repeindre une Paillote et en construire une seconde.

Avec les 5 cartes Diabolo-Rocher-Tatouage-Poisson-Peinture, un joueur peut repeindre une Paillote se trouvant sur Diabolo-Rocher-Tatouage (il défasse alors sa carte Peinture) puis construire une deuxième Paillote sur Diabolo-Rocher-Poisson.



Il installe ainsi en un seul tour un groupe de deux Paillotes voisines.

Fin du tour, Tour final spécial et Fin de la partie

Inchangés.

Astuces et conseils

- Ne jouez pas à cette variante, Maka Bona Mao, avant d'avoir fait plusieurs parties du jeu de base. Vous n'êtes d'ailleurs pas obligé de jouer à cette variante. De nombreux joueurs ne l'ont jamais pratiqué et ils continuent à apprécier le jeu de base.
- Si vous souhaitez jouer avec cette variante, il est préférable que vos cartes ne soient pas plastifiées ou dans des protecteurs-carte. Si vous les avez déjà plastifiées, jouez dans une grande pénombre ou achetez une autre boîte !
- Il est impossible de réaliser deux peintures avec un projet filou : il faudrait 6 cartes et les projets sont limités à 5 cartes.
- Ne dénoncez pas trop rapidement un joueur dont le projet paraît suspect si ce joueur n'est pas l'adversaire le plus dangereux. Il est plus intéressant de dénoncer un joueur en tête quand on le peut.
- Si vous êtes en tête, n'abusez pas des projets filous : vos adversaires qui ont lu le conseil précédent vous ont dans leur ligne de mire !
- Les projets de 2 cartes sont très efficaces et rarement décelés.

Auteur : François Haffner

Illustrateur : David Cochard

Sculptures : Johann Aumaître

Graphisme : Sweet Studio

©2013 Sweet November



Ce jeu est édité par



dans la collection



Maka Bana

Jeu en équipes, pour 8 ou 10 joueurs

Pour jouer à Maka Bana en équipes, vous devez disposer de 80 paillotes en 4 couleurs ou 100 paillotes en 5 couleurs, ainsi que de 8 ou 10 ensembles de cartes. Vous pouvez utiliser 2 boîtes de Maka Bana ou transformer les cartes de votre première édition.

PRINCIPE

4 ou 5 équipes de 2 joueurs s'affrontent.

Les joueurs sont associés deux par deux et se disposent autour de la table de sorte que les partenaires d'une même équipe soient l'un en face de l'autre.

MODIFICATION DES RÈGLES

PRÉPARATION

Pour 8 joueurs, disposez sur la table les plans de Maka Bana et Noka (7 plages). Retirez les cartes Evao de vos paquets.

Pour 10 joueurs, disposez sur la table les plans de Maka Bana, Noka et Nada (9 plages).

Le tour initial est inchangé. Les tours suivants sont modifiés comme suit.

1) PRÉPARATION DES PROJETS

Les cartes A, B, C et D peuvent désigner deux plages différentes. Le joueur doit disposer ces cartes de telle sorte que le nom de la plage qu'ils ont choisi apparaisse, lors de la phase 3, dans leur propre sens de lecture après avoir retourné la carte face visible.

Si vous utilisez des cartes transformées de type Peinture/Plongée, il vous faut aussi prendre garde au sens dans lequel vous les posez.

2) POSE DES TIKIS

Chaque équipe dispose d'un seul Tiki. Il est donc particulièrement difficile de contrecarrer les projets adverses. Les Tikis sont posés normalement en suivant l'ordre du tour, par les 4 (8 joueurs) ou 5 (10 joueurs) premiers joueurs dans l'ordre du tour. Les partenaires ont le droit de donner leur avis.

3) RÉALISATION DES PROJETS

Dans l'ordre de la table, les joueurs réalisent leur projet, quand celui-ci est possible.

Les cartes doivent toujours être retournées le long de leur côté le plus long, comme on tourne les pages d'un livre.

Comme dans le jeu normal, chaque joueur ne peut créer qu'un seul club de plongée et ne peut repeindre que deux paillotes pendant une partie.

FIN DU TOUR, TOUR FINAL SPÉCIAL ET FIN DE LA PARTIE

Le tour final spécial se déclenche quand, à l'issue d'un tour, une équipe ne dispose plus que de 2 paillotes, ou quand 2 plages sont complètes.

COMMUNICATION

Les partenaires n'ont pas le droit de s'éloigner de la table pour communiquer.

Ils peuvent user de tous les types de communications possibles, signes, emploi de langues étrangères, etc. mais doivent le faire au vu et au su de leurs adversaires.





Cet ensemble de cartes vous permettra de transformer votre ancienne boîte de Maka Bana en une superbe extension pour 8 à 10 joueurs que vous pourrez ajouter à votre nouvelle boîte de Maka Bana.

Collez chaque ensemble de 6 cartes A, B, C, D, E et Peinture/Plongée sur les cartes A, B, C, D, Peinture et Peinture de même couleur de votre ancienne boîte.

Vous trouverez les règles pour 8 à 10 joueurs à la suite des règles de Maka Bana sur le site JeuxSoc ou ici : <http://regles.jeuxsoc.fr/makab>

A	@	A	B	@	B	C	@	C
Azzura			Bikini			Coquito		
Aloa			Borea			Coconut		
A	@	A	B	@	B	C	@	C

D	@	D	E	@	E			
Diabolo			Evao					
Danac			Fuao					
D	@	D	E	@	E		@	

A	@	A	B	@	B	C	@	C
Azzura			Bikini			Coquito		
Aloa			Borea			Coconut		
A	@	A	B	@	B	C	@	C

A

@

A

B

@

B

C

@

C

Azzura

Bikini

Coquito



Aloa

Borea

Coconut

A

@

A

B

@

B

C

@

C

D

@

D

E

@

E



Diabolo

Evaio



D

@

D

E

@

E



Danae

Evaio

D

@

D

E

@

E



Diabolo

Evaio



D

@

D

E

@

E



Danae

Evaio

A



A B



B

C



C

Azzura

Bikini

Coquito



Aloa

Borea

Coconut

A



A

B



B

C



C

D



D

E



E



Diabolo

Evaio



Danae

Evaio

D



D

E



E



Déroulement d'une saison à Haapii Maka Bana

I - CHOIX SECRET DU PROJET (Tous les joueurs en même temps)

Projet de construction : 3 cartes cachées (1 plage, 1 secteur, 1 décor).

Projet de reprise : 3 cartes cachées (1 plage, 1 secteur, 1 décor) + 1 Peinture visible.



II - RÉVÉLATION DES INDICES (Tous les joueurs en même temps)

Chacun dévoile 1 carte de son projet (au choix du joueur)



III - POSE DES TIKIS (À tour de rôle)

Chacun pose 1 Tiki sur le plateau

Interdiction de construire si le Tiki est posé sur un emplacement vide.

Interdiction de repeindre si le Tiki est posé derrière la paillote à protéger.



IV - RÉALISATION DES PROJETS (À tour de rôle)

Chacun dévoile toutes les cartes de son projet.

Construction sur un emplacement vide.

Reprise d'une paillote non-protégée par un Tiki.



V - FIN DE LA SAISON

Conditions de fin de partie ?

Sinon, chacun récupère son Tiki.

Chacun reprend toutes ses cartes en main (sauf les peintures utilisées).

La carte « Premier Joueu » est passée au voisin de gauche.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la saison suivante si un joueur a posé sa 9ème paillote.

ou si tous les emplacements d'une plage sont occupés **par des paillotes ou des Tikis**.

DÉCOMPTE DES POINTS

Paillotes isolées : 1 point chacune.

Paillotes groupées : 1 point pour la 1ère, 2 points pour la 2ème, 3 points pour les suivantes.

Primes de plages : 1 seul joueur majoritaire -> 4 points.

2 joueurs majoritaires ex-aequo -> 2 points chacun.

3 joueurs (ou plus) majoritaires ex-aequo -> 0 point.

TILSIT Collection

Maka Bana



Un jeu de François Haffner
pour 2 à 5 joueurs, âgés de 10 ans ou plus.

Maka Bana est une petite île paradisiaque du Pacifique. Longtemps préservée de la civilisation, elle n'a été découverte que récemment et se trouve depuis envahie par les touristes.

Les autorités de Maka Bana, qui ont décidé d'autoriser la construction de paillotes sur les plages, ont choisi d'imposer quelques règles pour préserver tant les coutumes locales que la tranquillité des habitants et des touristes.

Les paillotes ne pourront être construites que sur des emplacements définis.

Il sera interdit de construire sur un lieu sacré, signalé par un totem représentant les divinités polynésiennes, le "Tiki".

C'est tous ensemble que les apprentis promoteurs devront présenter leurs projets qui seront ensuite examinés les uns après les autres.

Pour encourager les initiatives, le gouvernement de Maka Bana a promis le poste de Directeur du Tourisme au promoteur qui construira le plus beau complexe de paillotes. Vous jouez le rôle de l'un de ces promoteurs et pour obtenir ce poste enviable, doté en particulier d'une plage privée, vous devrez construire les paillotes les plus groupées possible, sans oublier de conquérir des positions dominantes sur chaque plage.

Serez-vous le prochain Directeur du Tourisme de l'île de Maka Bana ?

AVIS AUX LECTEURS

Ce livret est composé de deux parties distinctes.

- Les règles de bases du jeu : Haapii Maka Bana.

- Les règles avancées et facultatives pour joueurs expérimentés : Maka Bana Mao.

Prenez bien le temps de lire cette règle. Chaque mot a son importance et participe à la bonne compréhension de celle-ci. Il est même conseillé de mettre en place les différents éléments du jeu au fur et à mesure que vous avancez dans votre lecture. Ceci vous aidera à bien visualiser les phases importantes du jeu.

Contenu

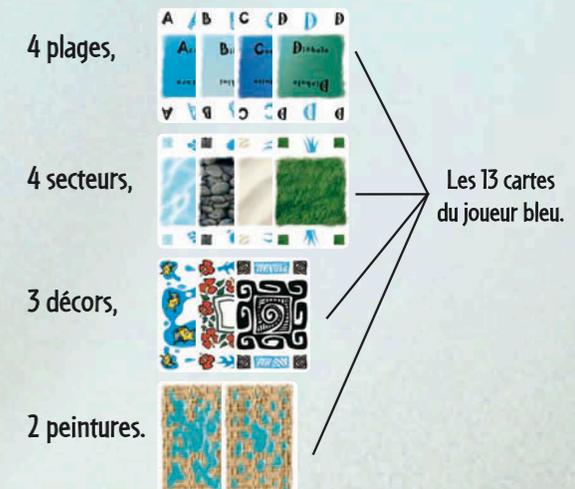
un plateau de jeu représentant une île avec ses 4 plages et 39 emplacements de paillotes.

50 paillotes (10 fois 5 couleurs).

5 Tikis, totems gardant les lieux sacrés.

1 carte « Premier joueur ».

65 cartes, soit 5 jeux de 13 cartes de 5 couleurs :



1 règle du jeu

Nombre de joueurs

Les règles qui suivent s'appliquent pour 3 à 5 joueurs.

Les règles pour 2 joueurs sont expliquées à la fin du présent livret.

L'île de Maka Bana

Quatre plages

L'île de Maka Bana est bordée par quatre grandes plages : **Azzura, Bikini, Coquito et Diabolo**. Les limites séparant les plages sont matérialisées par des chemins de terre.

Quatre secteurs

Sur chaque plage se trouvent 3 ou 4 secteurs qui se différencient par leur sol :

- Sable fin (jaune pâle),
- Herbe haute (verte),
- Rocher (gris) et
- Lagon (bleu).

Ces secteurs sont séparés par des jetées en bois.

La plage Bikini est constituée des 4 secteurs.

Les trois autres plages ne comportent que trois secteurs.

Trois décors

Sur chaque secteur, on trouve 3 décors sur lesquels il est possible de construire une paillote.

Ces décors représentent les principaux attraits touristiques de l'île :

- Le Poisson symbolise la plongée ainsi que la grande richesse de la faune locale.
- La Fleur témoigne de la luxuriance de la flore tropicale, de ses 100 couleurs et de ses 1000 parfums !
- Enfin, le Tatouage est un art traditionnel des îles du Pacifique et a été choisi comme témoignage ethnique des populations locales.

Les plages, secteurs et décors sont représentés sur les cartes de chaque joueur.



Les emplacements sont souvent regroupés, proches les uns des autres. Un groupe d'emplacements peut se trouver à cheval sur plusieurs secteurs, voire plusieurs plages.

Le plus grand groupe d'emplacements se trouve ainsi à cheval sur les plages Diabolo et Bikini.

Chacune de ces plages accueille 4 emplacements et au total, le groupe peut recevoir jusqu'à 8 paillotes.



L'image ci-dessous montre un autre groupe d'emplacements, à cheval sur les plages Coquito et Diabolo. Le chemin de terre sépare les plages ; la jetée de bois marque la limite entre les secteurs Rocher et Sable fin de la plage Diabolo. Ces séparations ne servent qu'à délimiter les plages et les secteurs et n'empêchent pas les 6 emplacements qui sont très proches les uns des autres de constituer un groupe.



But du jeu

Les joueurs sont des promoteurs qui construisent des paillotes. En fin de partie, lors de l'évaluation, les groupes de paillotes de même couleur rapporteront plus que les paillotes isolées. Des primes importantes seront attribuées aux joueurs détenant la majorité des paillotes sur chacune des 4 plages.

Le joueur qui aura le plus de points à l'issue de la partie sera désigné Directeur de l'Office du Tourisme de Maka Bana ! Félicitations !



Le Principe de base du jeu

Il est extrêmement simple !

À chaque tour de jeu (représentant une saison), les joueurs effectuent les actions suivantes :

- 1) Chaque joueur détermine secrètement, à l'aide de ses cartes, l'emplacement sur lequel il souhaite construire ou repeindre une paillote.
- 2) Il dévoile un indice aux autres joueurs.
- 3) Grâce à son Tiki, il désigne un emplacement où il sera interdit de construire ou de repeindre pendant le tour.
- 4) Les paillotes construites sont placées sur le plateau de jeu.
- 5) Si aucune condition de fin de partie n'est remplie, les joueurs reprennent leur Tiki et entament une nouvelle saison.

Fin de Partie : chaque joueur marque des points pour chaque paillote à sa couleur. Il obtient des bonus si certaines de ses paillotes forment un groupe et s'il possède la majorité des paillotes d'une plage.

Préparation

Placer le plateau au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- * 10 paillotes de sa couleur,
- * 13 cartes de sa couleur,
- * 1 Tiki.

Note : lorsqu'il n'y a que 3 joueurs, on élimine la plage Bikini. Chacun enlève donc la carte « Bikini » de sa main.

Les paillotes, les cartes et les Tikis inutilisés sont remis dans la boîte. Ils ne serviront pas pendant la partie.

Le joueur qui a séjourné le plus récemment dans une île est désigné premier joueur et place devant lui la carte « Premier joueur ».

La partie se déroule en plusieurs saisons. Le premier joueur débute la saison, puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs jouent une phase avant que l'on ne passe à la phase suivante.

À la fin de chaque saison, le premier joueur change.



Maka Bana en 2 étapes

Vous pouvez jouer à Maka Bana de deux façons.

* Dans **Haapii Maka Bana**, la première étape, chacun construit ses paillotes en respectant les règles polynésiennes de courtoisie. Il est également possible de récupérer la paillote d'un adversaire.

* La deuxième étape, **Maka Bana Mao**, introduit les projets truqués et la dénonciation.

Il est conseillé de faire quelques parties de **Haapii Maka Bana** avant d'essayer **Maka Bana Mao**.

Chaque étape est un jeu différent et complet.

1ère étape : Haapii Maka Bana

Déroulement de la partie

La partie se déroule en saisons successives.

Chaque saison se décompose en 5 phases qui sont :

- 1) Choix secret du projet.
- 2) Révélation des indices.
- 3) Pose des Tikis.
- 4) Réalisation des projets.
- 5) Fin de la saison.

À la fin d'une saison, si les conditions de fin de partie ne sont pas réunies, le joueur à gauche du « premier joueur » reçoit la carte « Premier joueur » et débute la saison suivante.

Déroulement d'une saison

1. Choix secret du projet

Les autorités de Maka Bana autorisent la construction ou la reprise d'une seule paillote par saison et par promoteur.

1.a. Projet de construction

Un joueur qui souhaite construire doit déposer un projet de construction qui désigne clairement l'emplacement choisi. Pour cela, le joueur prépare secrètement 3 cartes qui désignent le lieu choisi pour la construction de sa prochaine paillote :

- * Une plage (Azzura, Bikini, Coquito ou Diabolo),
- * Un secteur (herbe haute, rocher, sable fin ou lagon),
- * Un décor (Fleur, Poisson ou Tatouage).

Aucune autre combinaison de trois cartes n'est autorisée.

Le joueur rassemble les trois cartes de son projet en un paquet qu'il place face cachée sur la table.

Exemple : Mareva prépare la combinaison **Azzura, Rocher, Fleur**. Elle projette de construire une paillote sur le secteur Rocher de la plage Azzura, à l'emplacement marqué d'un décor de Fleur.



Attention : ne vous trompez pas en préparant votre projet. Tout projet incorrect (emplacement inexistant ou déjà construit, cartes manquantes ou en trop, etc.) sera annulé et vous ne pourrez pas participer à la saison en cours.

En particulier, il ne faut pas oublier que certains secteurs n'existent pas sur toutes les plages. (Par exemple, il n'y a pas de secteur Sable fin sur la plage d'Azzura).

1.b. Projet de reprise

Un joueur peut préférer, lors d'une saison, reprendre la paillote d'un concurrent, plutôt que de construire. Il peut le faire à l'aide des cartes Peinture. Comme il dispose de deux cartes Peinture, il ne pourra reprendre à un adversaire que deux paillotes au cours de la partie pour les repeindre à sa couleur. Mais il faudra parfois plus de deux tentatives pour y parvenir !

Un projet de reprise est composé de 4 cartes.

Trois désignent clairement l'emplacement de la paillote adverse choisie, comme s'il s'agissait d'un projet de construction. La quatrième carte est une carte Peinture. Le joueur prépare devant lui, sur la table, le paquet constitué des trois cartes. Par-dessus et légèrement décalée, il dispose l'une de ses cartes Peinture visible.

Exemple : Mareva prépare un projet de reprise d'une paillote. Chacun saura, lorsqu'elle dévoilera son projet qu'elle envisage de repeindre en bleu (sa couleur) une paillote appartenant à un concurrent. On ne connaîtra cependant ni le secteur ni le décor, ni la plage, avant la phase 2.



Note : à chaque saison, un joueur doit choisir entre présenter un projet de construction ou présenter un projet de reprise.



Un projet de construction désigne un emplacement libre. Un projet de reprise désigne un emplacement occupé par la paillote d'un adversaire.

Conseil : repeindre à sa couleur une paillote adverse peut être décisif. Attention de ne pas gâcher trop tôt votre peinture en début de partie !

2. Révélation des Indices

Les joueurs révèlent tous en même temps 1 carte de leur projet.

Un seul indice sur le projet est visible : la carte du dessus. C'est le joueur qui choisit librement la carte qu'il place visible au-dessus de son projet.

S'il s'agit d'un projet de construction, on ne voit que la carte supérieure du projet de trois cartes.

Les deux autres cartes restent secrètes.

Exemple : projet de construction sur le secteur Sable fin.



S'il s'agit d'un projet de reprise, on voit la carte supérieure des trois cartes désignant la paillote visée, ainsi que la carte Peinture légèrement décalée au-dessus du paquet.

Exemple : projet de reprise d'une paillote sur la plage d'Azzura.



Autres Exemples :

Exemple 1 : Mareva ne laisse voir que la carte supérieure de son projet, représentant le secteur Rocher. Chacun connaîtra alors son intention de construire sur le secteur Rocher d'une plage, mais personne ne connaîtra de manière certaine ni la plage ni le décor.

Exemple 2 : Mareva a préparé un projet de Construction sur la plage Bikini, secteur Herbe haute, décor Poisson. Elle devra choisir la carte qu'elle présentera sur le dessus du paquet, afin de donner le moins d'indications possibles à ses adversaires.



3. Pose des Tikis

Les Tikis sont des totems représentant les divinités polynésiennes. Il est contraire aux coutumes locales de construire ou de repeindre une paillote sur un lieu sacré, reconnaissable à la présence d'un Tiki : c'est Tabou !

Il vous est possible de jouer un Tiki de 2 façons :

3.a) Sur un emplacement vide, pour interdire une construction.

3.b) Derrière l'une de vos propres paillotes pour interdire aux autres joueurs de la repeindre.

3.a. Interdiction de construire

Pendant la troisième phase de chaque saison, les joueurs posent leur Tiki.

Pour cela, à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun va poser un Tiki sur un emplacement libre, interdisant toute construction à cet endroit pour tous les joueurs : eux-mêmes comme leurs concurrents, pendant la saison en cours.

Exemple : Mareva projette de construire une paillote sur un décor Tatouage. Ses adversaires, qui la trouvent menaçante, ont placé des Tikis sur les deux emplacements au décor de Tatouage de la plage Diabolo où ils la soupçonneraient de vouloir construire, ainsi que sur le décor Tatouage de la plage Coquito.



3.b. Interdiction de repeindre

Lorsqu'un projet de reprise est visible, c'est-à-dire recouvert d'une carte Peinture, un joueur qui se sent menacé par ce projet peut protéger l'une de ses constructions. Il est alors autorisé à poser un Tiki juste derrière l'une de ses paillotes afin d'indiquer clairement qu'il sera interdit de la repeindre durant cette saison.

Il est interdit de protéger la paillote d'un concurrent.

Conseil : il faut essayer de deviner où les concurrents projettent de construire ou de repeindre. La carte visible de leur projet et les constructions déjà réalisées constituent des indices importants qui peuvent vous aider dans la pose judicieuse de votre Tiki.



4. Réalisation du projet

En commençant par le premier joueur, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun révèle la totalité de son projet et, si possible, le réalise.

4.a. Projet de construction

Le joueur révèle les 2 cartes encore inconnues de son projet. S'il a de la chance, aucun Tiki n'a été posé sur l'emplacement où il a projeté de construire. S'il a encore plus de chance, aucun concurrent jouant avant lui n'y aura construit une paillote !

Son projet de construction est réalisable si :

- ✱ L'emplacement existe ! (attention aux erreurs !)
- ✱ Aucun Tiki ne se trouve sur l'emplacement,
- ✱ Aucune paillote ne se trouve sur l'emplacement,

Le joueur prend alors une paillote de sa réserve et la place sur l'emplacement désigné par son projet (trois cartes).

Note : il se peut qu'un joueur ne puisse pas construire car un joueur précédent vient juste de construire une paillote sur le même emplacement. Pas de chance !

Exemple : aucun joueur n'a découvert le projet de Mareva.

Le site Bikini-Rocher-Tatouage est libre et elle y construit une paillote.



4.b. Projet de reprise - Peinture

Le joueur révèle les 2 cartes encore inconnues de son projet, en plus des deux cartes déjà visibles, dont la carte Peinture.

Pour réaliser une reprise, les conditions suivantes doivent toutes être vérifiées :

- ✱ Le joueur a préparé un projet valide de 4 cartes : 3 cartes désignant une paillote concurrente et 1 carte Peinture.
- ✱ Une paillote d'un concurrent est présente à l'emplacement désigné par les trois premières cartes.
- ✱ Aucun Tiki n'a été découvert sur cet emplacement.

La reprise est réalisée en remplaçant la paillote visée par une paillote de sa propre couleur, prise dans sa réserve. La paillote retirée retourne dans la réserve du concurrent malheureux.

Le joueur qui a réussi la reprise doit défausser la carte Peinture utilisée. Comme il n'a que deux cartes peinture, il ne peut donc réaliser que deux reprises au cours d'une partie.

Si la reprise s'avère impossible, le joueur a perdu sa saison, mais conserve la carte peinture qu'il reprend en main.

Exemple : Mareva, joueur bleu, avait préparé un projet de reprise sur la plage Azzura. Elle révèle ses cartes.



Son projet était de peindre en bleu la paillote jaune qui se trouve en Azzura, Lagon, Tatouage. Son adversaire ne s'est pas méfié, et elle va pouvoir remplacer la paillote jaune par une paillote bleue de sa réserve.



Note : un joueur peut présenter un projet de reprise qui désigne un emplacement vide : soit parce qu'il se trompe, soit parce qu'il pense que l'emplacement sera occupé lorsque son tour viendra de révéler son projet.

Si l'emplacement est toujours vide au moment de réaliser son projet de reprise, le joueur n'est pas autorisé à construire.

Pour construire, il faut présenter un projet de construction.

5. Fin de la saison

Lorsque tous les joueurs ont construit, repeint une paillote, ou constaté qu'ils ne pouvaient pas réaliser leur projet, la saison prend fin.

Avant-dernière saison

A la fin d'une saison, on peut constater que la partie est presque terminée dans deux cas :

✳ Soit un joueur n'a plus qu'une seule paillote dans sa réserve, c'est-à-dire qu'il a construit 9 paillotes ;

✳ Soit tous les emplacements d'au moins une des quatre plages sont occupés par des paillotes ou par des Tikis.

Dans un cas comme dans l'autre, on va maintenant jouer la dernière saison à l'issue de laquelle la partie sera terminée.

Important : pendant la dernière saison, il est interdit d'utiliser les cartes de peinture. Il est donc conseillé de les utiliser avant.

La partie n'est pas terminée ?

Si la partie n'est pas terminée, la carte « Premier joueur » change de propriétaire dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les Tikis posés pendant la saison sont retirés du plateau de jeu et récupérés par les joueurs.

On commence alors normalement la nouvelle saison par la phase 1 : choix secret du projet.

Important : seules les cartes de Peinture utilisées sont défaussées. Les joueurs récupèrent toujours en main leurs cartes de localisation avant de commencer une nouvelle saison.

Décompte final et vainqueur

Lorsque la partie est terminée, chaque joueur compte ses points, sous le contrôle des autres joueurs.

Chaque paillote isolée rapporte 1 point.

Points pour les groupes de paillotes

Un groupe est constitué d'une ou plusieurs paillotes de même couleur, c'est-à-dire appartenant au même joueur, et construites sur des emplacements voisins par un côté.

Elles peuvent être situées sur des secteurs différents (séparés par une jetée de bois) ou sur des plages différentes (séparées par un chemin).

Deux paillotes construites sur des emplacements qui ne sont voisins que par un coin ne constituent pas un groupe.

Dans un groupe :

✳ La première paillote rapporte 1 point,

✳ La deuxième paillote rapporte 2 points,

✳ La troisième paillote rapporte 3 points ainsi que toutes les suivantes.

Exemple 1 : un groupe de 3 paillotes rapporte 6 points :

1 point pour la première paillote,

2 points pour la seconde et

3 points pour la troisième.

Exemple 2 : un groupe de 4 paillotes rapporte 9 points :

1 point pour la première paillote,

2 points pour la seconde,

3 points pour la troisième et

3 points pour la quatrième.

Primes de plage

Sur chaque plage, on regarde quel joueur possède le plus de paillotes. Chaque paillote compte pour un, qu'elle fasse ou non partie d'un groupe de plusieurs paillotes.

Pour chacune des quatre plages :

✳ Si un joueur possède seul plus de paillotes que chacun des autres joueurs, il reçoit une prime de plage de 4 points.

✳ Si deux joueurs sont premiers ex æquo, ils ont le même nombre de paillotes, et aucun autre joueur n'en a autant, ils reçoivent chacun une prime de plage de 2 points.

✳ Si trois joueurs ou plus sont premiers ex æquo, ils ne reçoivent aucune prime de plage.

Exemple : au tour précédent, la plage Azzura était complète ; deux Tikis avaient été posés sur les deux emplacements libres.



Les joueurs ont joué une dernière saison et la situation finale est la suivante : aucun joueur n'est parvenu à créer des groupes de paillotes. Toutes les paillotes valent donc 1 point.

Jaune marque 6 points de paillotes. Il est majoritaire ex æquo avec Bleu sur la plage de Azzura et reçoit une prime de plage de 2 points. Son total s'élève à 8 points.

Bleu marque 5 points de paillotes. Il est seul majoritaire sur la plage de Coquito et reçoit une prime de plage de 4 points. Il est majoritaire ex æquo avec Jaune sur la plage de Azzura et reçoit une autre prime de plage de 2 points. Son total s'élève à 11 points.

Vert marque 5 points de paillotes. Il est seul majoritaire sur Bikini et reçoit une prime de plage de 4 points. Il est également seul majoritaire sur Diabolo et reçoit une deuxième prime de plage de 4 points. Son total s'élève à 13 points.

Rouge marque 5 points de paillotes. Il n'est majoritaire sur aucune plage et ne reçoit aucune prime de plage. Son total s'élève à 5 points.

Jaune qui a construit le plus de paillotes n'est toutefois que troisième. Bien que Vert n'ait construit que 5 paillotes, il gagne la partie, car il a réussi à remporter deux primes de plage, importantes pour la victoire.

Vainqueur

Le joueur qui obtient le plus de points est désigné par les autorités de Maka Bana Directeur du Tourisme de Maka Bana et reçoit à titre privé la plage de Bikini pour logement de fonction ! Félicitations !

Vous en savez maintenant assez pour faire votre première partie de Haapii Maka Bana.

Bonne chance et gare aux coups de soleil !

2ème étape : Maka Bana Mao

Vous devriez prendre beaucoup de plaisir à jouer à Haapii Maka Bana en famille ou entre amis.

Le jeu s'apprend facilement et les parties sont rapides.

Vous n'êtes pas obligé de passer à la deuxième étape, Maka Bana Mao, qui fait intervenir l'organisation de projets truqués.

Cette étape conviendra surtout aux amateurs de filouteries et de dénonciations confraternelles.

Vous voilà prévenus !

Vous voulez quand même essayer ?

L'histoire des projets truqués

Dépassées par l'afflux de touristes et de promoteurs, les autorités de Maka Bana ont fait preuve d'un certain laxisme en examinant les projets de construction ou de reprise de paillote. Les promoteurs en ont profité pour prendre de mauvaises habitudes !

Il manquait parfois une ou deux feuilles à un projet de construction. Les autorités ont alors accepté que le promoteur fautif ajoute les précisions manquantes au moment de la construction. Constatant cela, certains filous ont vite pris l'habitude de remettre des projets incomplets, qui peuvent s'avérer bien pratiques pour construire plus facilement.

D'autres projets de construction ou de reprise contenaient à l'inverse trop de feuilles. Les autorités ont également fermé les yeux, autorisant les promoteurs indécents à construire ou repeindre un peu n'importe où, et même parfois à réaliser jusqu'à deux opérations par saison !

Heureusement, il reste possible de dénoncer de telles pratiques. Mais attention dans ce cas à être plus en règle que celui que vous dénoncez, faute de quoi la dénonciation pourrait se retourner contre vous !

Heureusement, il reste possible de dénoncer de telles pratiques. Mais attention dans ce cas à être plus en règle que celui que vous dénoncez, faute de quoi la dénonciation pourrait se retourner contre vous !

Heureusement, il reste possible de dénoncer de telles pratiques. Mais attention dans ce cas à être plus en règle que celui que vous dénoncez, faute de quoi la dénonciation pourrait se retourner contre vous !

Heureusement, il reste possible de dénoncer de telles pratiques. Mais attention dans ce cas à être plus en règle que celui que vous dénoncez, faute de quoi la dénonciation pourrait se retourner contre vous !

Deux types de projets truqués

Projet de construction incomplet

Lorsque vous préparez un projet de construction, vous pouvez « oublier » une ou même deux des trois cartes. À votre tour de construire, vous ajouterez librement depuis votre main la ou les cartes manquantes. Vous pourrez bien sûr tenir compte des emplacements déjà occupés.

Un projet incomplet ne peut jamais contenir une carte peinture.



Si un projet ne comporte que deux cartes, elles doivent désigner des coordonnées différentes : plage et secteur, secteur et décor ou plage et décor.

Exemple 1 : Mareva a préparé un projet ne contenant que deux cartes : Tatouage et Sable fin. Elle n'a pas précisé si elle voulait construire sur la plage de Bikini, Diabolo ou Coquito (Azzura n'a pas de secteur Sable fin).



À son tour de jeu, elle choisira librement la plage où elle construit une paillote dans le secteur Sable fin et sur le décor Tatouage. Dans l'exemple ci-dessous, elle dispose de 3 emplacements libres, sur trois plages pour construire sa paillote.



Exemple 2 : Mareva a préparé un projet ne contenant que la carte Sable fin. Elle pourra choisir librement dans sa main la plage et le décor qui manquent à son projet.



Mareva dispose dans ce cas de 4 emplacements pour construire sa paillote, puisqu'elle n'est pas limitée, comme dans l'exemple précédent, par le décor Tatouage.



Projet surchargé

Lorsque vous préparez un projet de construction ou de reprise, vous pouvez, en plus des 3 cartes obligatoires désignant l'emplacement visé, surcharger votre projet avec des cartes supplémentaires.

À votre tour de construire ou de repeindre, vous pourrez alors choisir parmi les cartes du projet celles qui mieux pour constituer un projet applicable. Il sera même parfois possible de réaliser jusqu'à deux projets en une seule saison, selon le cas, soit deux constructions, soit deux reprises soit une construction et une reprise.

Même si les cartes le permettent, les autorités ne tolèrent pas la réalisation de plus de deux projets par joueur et par saison.

Il ne faut quand même pas exagérer !

Note : dans Maka Bana Mao, un projet de reprise qui contient 4 cartes ou plus est considéré comme un projet surchargé. **Seuls les projets de 3 cartes sont considérés comme non truqués.**

Quand vous préparez un projet truqué, incomplet ou surchargé, il faut éviter de se faire dénoncer par un concurrent jaloux !

Projet normal

Il reste bien sûr possible de présenter un projet normal, comportant 3 cartes : une plage, un secteur et un décor.

Déroulement d'une saison

1. Choix secret du projet

Chaque joueur prépare devant lui et à l'abri des regards un paquet qui contiendra toutes les cartes de son projet.

Ce paquet peut être constitué de 1 à 13 cartes !

Seule la première carte du projet devra être disposée face visible. Il peut s'agir d'une carte Peinture ou d'une carte ordinaire. Toutes les autres cartes du projet sont placées au-dessous de la première, face retournée vers la table. Le joueur cache son paquet aux autres joueurs sous sa main.

Exemple : Temanava souhaite repeindre la paillote de Mareva située sur la plage de Bikini, sur le décor Poisson du secteur Lagon. Elle doit préparer 4 cartes : Bikini, Lagon, Poisson et Peinture. Elle choisit librement la carte qui sera visible au-dessus du paquet. Son projet comporte plus de 3 cartes : il s'agit donc d'un projet truqué qui pourrait être dénoncé.



2. Révélation des indices

Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils dévoilent en même temps leur projet dont on ne peut voir que la carte du dessus.



Dénonciation

Dès que les projets sont dévoilés, n'importe quel joueur peut dénoncer un de ses concurrents, s'il pense que son projet est illégal, c'est-à-dire qu'il comporte moins de 3 cartes ou au contraire plus de 3 cartes.

Pour être valable, la dénonciation doit viser un joueur dont le projet est plus truqué que celui du dénonciateur !

Note : un projet de reprise qui comporte 4 cartes et qui était légal dans Haapii Maka Bana est considéré comme illégal dans Maka Bana Mao et peut être dénoncé.

Seule la première dénonciation de la saison est prise en compte. Elle peut être faite en désignant le concurrent par son nom, en le montrant du doigt, ou par tout autre moyen. Le moindre soupçon sur un projet, exprimé de quelque manière que ce soit, sera considéré comme une dénonciation. Si vous ne souhaitez pas dénoncer un joueur, vous devez rester de marbre.

Exemple : Mareva qui pense que Temanava présente un projet de plus de 3 cartes regarde fixement ce dernier en pouffant de rire. Même si elle ne prononce aucun mot, il s'agit bien d'une dénonciation !

Dès qu'une dénonciation a lieu, il ne peut y en avoir d'autre au cours de la même saison. On compte alors le nombre de cartes des projets du dénonciateur et du dénoncé, en écartant légèrement les cartes sans les retourner.

Pour simplifier les explications, nous appellerons dans la suite de la règle Aata le joueur qui dénonce et Vaea le joueur visé par la dénonciation.

Qui est éliminé de la saison ?

Le niveau de trucage est déterminé par la différence entre le nombre de cartes et la norme, soit 3 cartes. Un paquet de 5 cartes est plus truqué qu'un paquet de 4 cartes, mais autant qu'un paquet de 1 carte puisque dans les deux cas, l'écart est de 2 cartes.

✧ Si le projet de Vaea est autant ou moins truqué que celui de Aata, c'est à tort que celui-ci l'a dénoncé. Aata est alors éliminé de la saison en cours.

✧ Si le projet de Vaea est plus truqué que celui de Aata, la dénonciation est valable et Vaea est éliminé de la saison en cours. Si Vaea pouvait peindre une paillote, sa peinture sera utilisée. Elle le sera à son désavantage ou à son avantage, selon que Vaea pouvait ou non repeindre une paillote de Aata.



Vaea, éliminé, pouvait peindre une paillote

Si Vaea est éliminé alors qu'il pouvait peindre au moins une paillote, sa peinture va servir !

Deux cas sont possibles :

Vaea, éliminé, pouvait repeindre une paillote de Aata : Aata a droit à une réparation !

Si Vaea pouvait repeindre une paillote de Aata, c'est-à-dire qu'on trouve dans son projet, en plus de la peinture, 3 cartes désignant une paillote de Aata, celui-ci a droit à un dédommagement pour cette agression caractérisée !

Aata repeint gratuitement une paillote de Vaea en utilisant pour cela la peinture de son agresseur. Aata choisit librement la paillote qu'il repeint. La peinture de Vaea est ensuite défaussée. Ce dédommagement est indépendant du tour de jeu de Aata qui pourra normalement réaliser son projet.

Note : Aata n'a droit au dédommagement que si Vaea pouvait repeindre une de ses paillotes, même s'il jure que ce n'était pas son intention.

Vaea, éliminé ne pouvait repeindre aucune paillote de Aata : de quoi Aata se mêle t'il ?

Toutes les médailles ont leur revers ! Si Vaea transportait une peinture et qu'il pouvait peindre au moins une paillote, mais aucune appartenant à Aata, il a alors droit à une indemnité pour cette dénonciation inappropriée, puisqu'il ne menaçait aucunement Aata !

Bien qu'éliminé du tour, Vaea peut peindre à sa couleur une paillote appartenant à Aata et désignée par celui-ci. Vaea défusse ensuite la carte peinture utilisée.

Note : Vaea n'est pas obligé de repeindre la paillote désignée par Aata, si celle-ci ne l'intéresse pas. Il conserve alors sa carte peinture.

Que devient le joueur éliminé ?

Le joueur éliminé, qu'il s'agisse de Vaea ou de Aata, reprend ensuite ses cartes en main. Il ne participera pas au reste de la saison : il ne posera pas de « Tiki » et ne fera ni construction ni reprise.

Personne ne veut dénoncer

La dénonciation n'est pas obligatoire. Lorsque personne ne souhaite dénoncer, le « premier joueur », après un délai raisonnable, fait passer à la phase suivante de la saison.

3. Pose des Tikis

La découverte des Tikis se déroule comme dans Haapii Maka Bana.

Si un joueur a été éliminé, il ne place pas de Tiki pendant la saison.

4. Réalisation du projet

Le premier joueur révèle son projet.

Projet normal

Si le projet contient exactement 3 cartes qui désignent précisément un emplacement libre, le joueur construit une paillote.

Rappel : pour qu'un projet de trois cartes soit valide, il doit comporter une plage, un secteur et un décor. Tout autre projet de trois cartes est illégal et le joueur ne peut rien réaliser lors de cette saison. Un projet comportant par exemple deux secteurs et une plage serait illégal, comme un projet comportant une plage, un décor et une peinture.

Exemple : Mareva, probablement étourdie par un coup de soleil, a préparé un projet avec Azzura, Fleur et Poisson. Son projet de trois cartes est illégal car il comporte deux décors ! Elle ne construira rien lors de cette saison !

Projet de construction incomplet

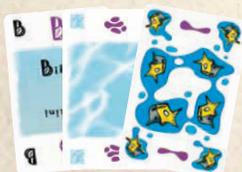
Si le projet ne comporte qu'une ou deux cartes, le joueur complète alors son projet à trois cartes en ajoutant la ou les cartes manquantes de sa main.

Il essaye bien sûr de désigner un emplacement où une construction est possible. Si plusieurs emplacements libres peuvent être désignés, le joueur choisit librement celui qui l'intéresse pour construire sa paillote.

Exemple : Temanava a préparé un projet de deux cartes seulement : Bikini et Lagon. Elle choisit librement la troisième carte de sa main.



Décor Poisson



Décor Fleur



Décor Tatouage



Projet surchargé

S'il a préparé 4 cartes ou plus, il combine 3 d'entre elles comme il le souhaite pour former un projet de construction ou 4 d'entre elles pour former un projet de reprise. Il réalise ensuite son projet. S'il s'agit d'une reprise, il défausse la carte Peinture utilisée.

Lorsque c'est possible, le joueur peut présenter un deuxième projet, de construction ou de reprise, qu'il réalise également. Une ou deux cartes du second projet peuvent avoir déjà été utilisées pour le premier projet.

Note : pour réaliser deux reprises, il faut bien sûr avoir préparé deux cartes Peinture et les défausser toutes les deux.

Un joueur qui a préparé une ou deux cartes Peinture dans un projet n'est pas tenu de les utiliser. Dans ce cas, il les reprend dans sa main.

Exemple 1 : Keanu a préparé un projet avec la carte Coquito au-dessus du paquet. Lorsqu'il dévoile son projet, on s'aperçoit qu'il contenait quatre cartes : Coquito, Sable fin, Lagon et Poisson.



A partir de ses quatre cartes, Keanu constitue d'abord un premier projet valide de trois cartes : Coquito, Lagon, Poisson. Il construit une paillote sur l'emplacement indiqué.



Toujours à partir de ses quatre cartes, Keanu constitue ensuite un deuxième projet valide de trois cartes : Coquito, Sable fin, Poisson.

Il construit donc une deuxième paillote pendant la même saison. Keanu peut être fier de son coup : il a construit 2 paillotes en une seule saison et créé un groupe qui lui rapportera 6 points... si des peintres ne passent pas par là avant la fin de la partie !



Exemple 2 : comme dans l'exemple 1, Keanu a préparé un projet avec la carte Coquito au-dessus du paquet. Mais lorsqu'il dévoile son projet, on s'aperçoit qu'il contenait cinq cartes : Coquito, Sable fin, Lagon, Poisson et Peinture.



Comme dans l'exemple 1, Keanu constitue d'abord un premier projet valide de trois cartes : Coquito, Lagon, Poisson. Il construit une paillote sur l'emplacement indiqué.



Keanu constitue ensuite un projet de reprise avec quatre de ses cinq cartes : Coquito, Sable fin, Poisson et Peinture. Il repeint en jaune la paillote de son concurrent rouge, puis défausse sa carte Peinture.



Un joueur qui prépare un projet truqué n'a pas toujours autant de chance. Il arrive, même avec beaucoup de cartes, qu'aucune combinaison de cartes ne permette de réaliser le moindre projet de construction ou de reprise.

Joueur suivant

Lorsque le joueur a réalisé son projet, ou constaté qu'il ne pouvait le réaliser, les autres joueurs font ensuite de même dans le sens des aiguilles d'une montre, excepté le joueur éventuellement éliminé.

5. Fin de la saison

Les conditions de victoire sont identiques à celles de la première étape, Haapii Maka Bana.

Maka Bana pour 2 joueurs

Haapii Maka Bana ou Maka Bana Mao peuvent se jouer à deux joueurs. Chacun joue le rôle de deux joueurs. Le jeu se déroule comme si quatre joueurs participaient.

Les deux joueurs prennent deux séries de cartes et de paillotes. Ils se disposent à angle droit autour de la table, par exemple un joueur en Sud et l'autre en Est. Le joueur placé en Sud jouera avec une couleur en Sud et une couleur en Nord.

Son adversaire fera de même en Est et en Ouest.

Le jeu se déroule comme à quatre joueurs. Le rôle de « premier joueur » passe successivement d'une couleur à l'autre. Chaque joueur prépare les deux projets de son camp. Attention de ne pas construire au même endroit !

Lors de la troisième étape, un dénonciateur doit annoncer la couleur qui dénonce et la couleur accusée de présenter un projet truqué. Ces deux projets seront comparés afin de déterminer la couleur du joueur éliminé.

En fin de partie, les points des quatre couleurs sont comptés séparément, puis additionnés pour chaque camp.

François Haffner

L'auteur tient à remercier les nombreux amis et joueurs qui ont contribué à la mise au point de Maka Bana :

« Des remerciements particuliers vont à Didier Panthout qui a cru à Maka Bana et m'a transmis son enthousiasme, à Johann Aumaître qui a transformé une misérable maquette en île paradisiaque et à Matthieu d'Epenoux, toujours à mes côtés, même dans les moments de doute.

Aucun joueur n'a été maltraité à l'occasion de la réalisation de Maka Bana ».

Maka Bana est un jeu édité par :

TILSIT

Z.A. des Clotais
rue Jean Jaurès
91160 Champlan
France.

Auteur : François HAFFNER

Tests et développement : TILSIT Team

Illustrations et sculptures : Johann AUMAÎTRE

Maquette : TILSIT Studio

Fabriquée en Chine

© TILSIT Éditions 2003.

TILSIT a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr

