

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 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 d'un de ces promoteurs et pour obtenir ce poste enviable, doté en particulier d'une plage privée, vous devrez construire des paillotes les plus groupées possible, sans oublier de conquérir des positions dominantes sur chaque plage.

Serez-vous le prochain Directeur du Tourisme de **Maka Bana** ?

TILSIT Collection

Maka Bana

François Haffner

un jeu de François Haffner pour 2 à 5 joueurs, âgés de 10 ans ou plus
note : le texte est celui des règles définitives, les schémas sont ceux de la maquette

Avis aux joueurs

Ce livret est composé de deux parties distinctes.

- Les règles de base 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.

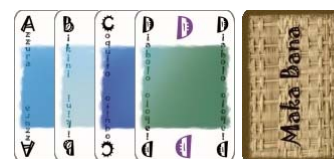
Il est même conseillé de mettre en place les différents éléments du jeu au fur et à mesure que vous avancez dans votre lecture.

Ceci vous aidera à bien visualiser les phases importantes du jeu.

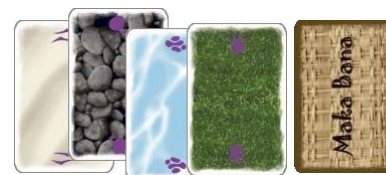
Contenu

- 1 plateau de jeu représentant une île avec 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 :
4 plages,



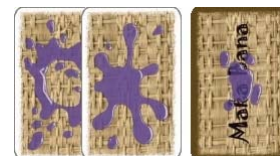
- 4 secteurs,



- 3 décors,



- 2 peintures.



- 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).

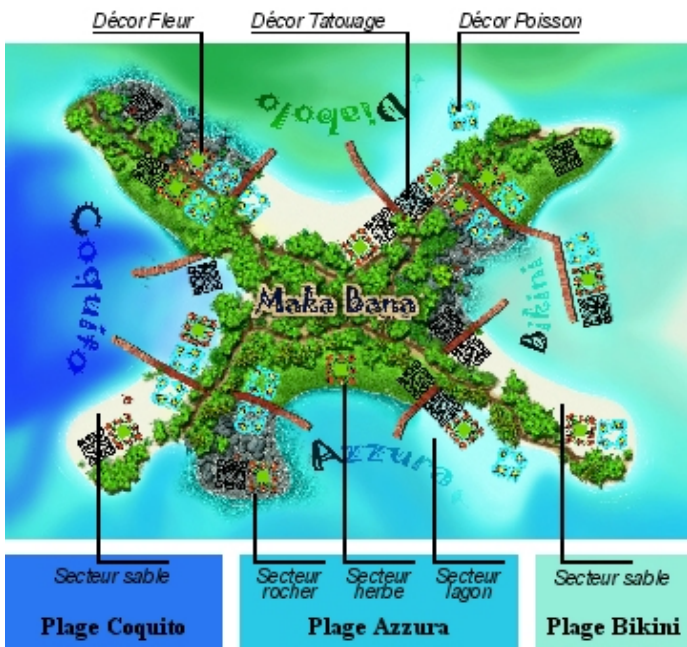
La plage Bikini est constituée des 4 secteurs.

Les trois autres plages ne comportent que trois secteurs.

Trois décors

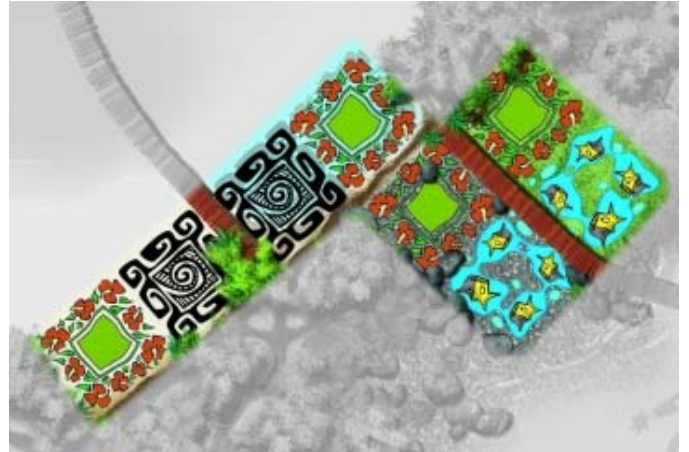
Sur chaque secteur, on trouve 3 décors sur lesquels il est possible de construire une paillote. Ces décors représentent les principaux attraits touristiques de l'île : le **Poisson** symbolise la plongée ainsi que la grande richesse de la faune locale. La **Fleur** témoigne de la luxuriance de la flore 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.

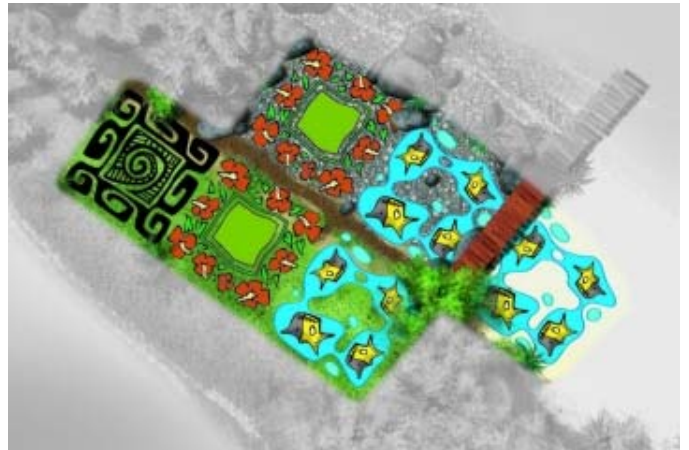


Les emplacements sont souvent regroupés, proches les uns des autres. Un groupe d'emplacements peut se trouver à cheval sur plusieurs secteurs voire plusieurs plages.

Le plus grand groupe d'emplacements se trouve ainsi à cheval sur les plages Diabolo et Bikini. Chaque plage 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 attribués aux joueurs détenant la majorité des paillotes sur chacune des 4 plages.

Le joueur qui aura le plus de point 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 de "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.

1^{ère} 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 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.a. 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 propre 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 décalé, il dispose l'une de ses cartes Peinture.

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 de l'auteur : la photo, qui laisse voir la plage d'Azzura, a été prise après la phase 2)



Note : A 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 peinture 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'une **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 Sable fin.

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



Exemple : projet de reprise d'une paillote sur la plage de 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 Rocher, décor Tatouage. 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 un 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 soupçonnent 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 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 leurs projets 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 découvert 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 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. L'emplacement Bikini-Rocher-Tatouage est libre et elle y construit une paillote.



4.a. 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 être toutes 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 à la réserve du concurrent malheureux.

Le joueur qui a réussi la reprise **doit défausser la carte Peinture** utilisée. Comme il n'y a que deux cartes peinture, Il n'est donc possible de 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 construit 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, repoint une paillote ou constaté qu'ils ne pouvaient pas réaliser leur projet, la saison prend fin.

Fin de partie

A la fin d'une saison, on peut constater que la partie est terminée ou proche de l'être quand :

- **Un joueur n'a plus de paillote dans sa réserve : partie terminée !!**
Si, à la fin d'une saison, un joueur est parvenu à construire ses 10 paillotes, la partie se termine immédiatement.
- **Une plage est complète : on joue une dernière saison.**
Si à la fin d'une saison, une plage est entièrement occupée, que ce soit par des paillotes ou par des Tikis, on reprend une dernière fois les Tikis, puis on joue encore une dernière saison à l'issue de laquelle la partie sera terminée.

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 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, construites sur des emplacements voisins par un coté, même si elles sont 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 point :
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 découverts 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 !

2^{ème} 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 essayer quand même ?

L'histoire des projets truqués

Dépassés 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 indéliçats 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 !

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 le 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).



A son tour de jouer, elle pourra choisir 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.

A votre tour de construire ou de repeindre, vous pourrez alors choisir parmi les cartes du projet celles qui vous

conviennent le 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 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. **Seul 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

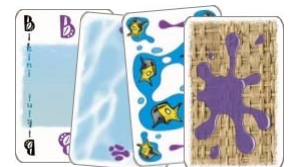
Chaque joueur prépare devant lui et à l'abri des regards un paquet qui contiendra toutes les cartes de son projet.

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 joueur 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 le projet de 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 reprendre 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 défausse 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 découvrira 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.

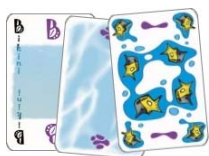
Exemple :

Mareva a préparé un projet de deux cartes seulement : Bikini et Lagune.

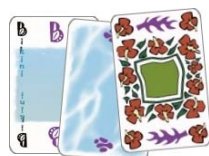
Elle choisit librement la troisième carte de sa main.



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 défusse 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, auquel 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, Lagune, Poisson. Elle 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 peint en jaune la paillote de son concurrent Rouge, puis défusse 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, sauf 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 cou-

leur 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 et permettront 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
ÉDITIONS

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

Auteur : François HAFFNER

Tests et développement : TILSIT Team

Illustrations et sculptures : Johann AUMAÎTRE

Maquette : Tilsit Studio

Fabriqué en France

© TILSIT Éditions 2003

www.tilsit.fr

Mise en ligne par François Haffner pour Jeuxsoc
octobre 2003 – <http://www.jeuxsoc.net>