

Het eiland van Maka Bana



©Tilsit Collection 2003

Een spel van François Haffner

Voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar

Spelduur 45 minuten

www.tilsit.fr

Vertaald in het Nederlands

door Ben Hagelucken

Doel van het spel

De spelers zijn aannemers die met elkaar wedijveren voor het bouwen van strohutten. Bij de eindwaardering brengen gelijkgekleurde groepen strohutten meer punten op dan alleenstaande. De speler met de meeste strohutten op een strand krijgt extra punten. De speler met de meeste punten wordt de toeristische directeur van Maka Bana en wint daarmee het spel.

Inhoud van het spel

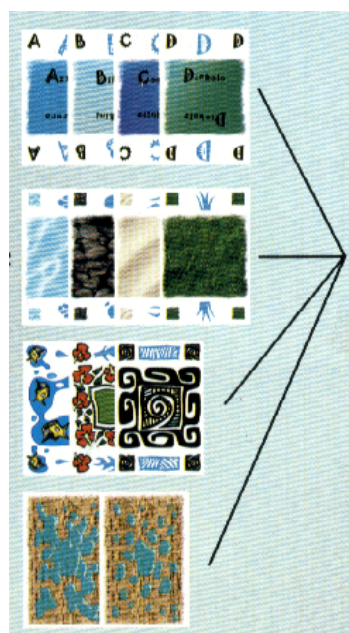
- 1 Spelbord met 39 bouwlocaties verdeelt over 4 stranden.
- 50 plastic strohutten (10 x rood, geel, blauw, groen en paars).
- 5 plastic Tikis (Totums om heilige locaties te beschermen).
- 1 kaart "De startspeler".
- 65 kaarten (10 x rood, geel, blauw, groen en paars) bestaande uit:

4 Strandkaarten

4 Locatiekaarten

3 Decorkaarten

2 Kleurenkaarten



De 13 kaarten van de blauwe speler

Vier stranden

Het eiland Maka Bana heeft vier grote stranden:

1. Azzura
2. Bikini
3. Coquito
4. Diabolo

Zandwegen scheiden de vier stranden van elkaar.

Vier gebieden

Op ieder strand bevinden zich 3 of 4 locaties met verschillende ondergrond:

1. Fijn zand (geel)
2. Hoog gras (groen)
3. Rotsen (grijs)
4. Laguna (blauw)

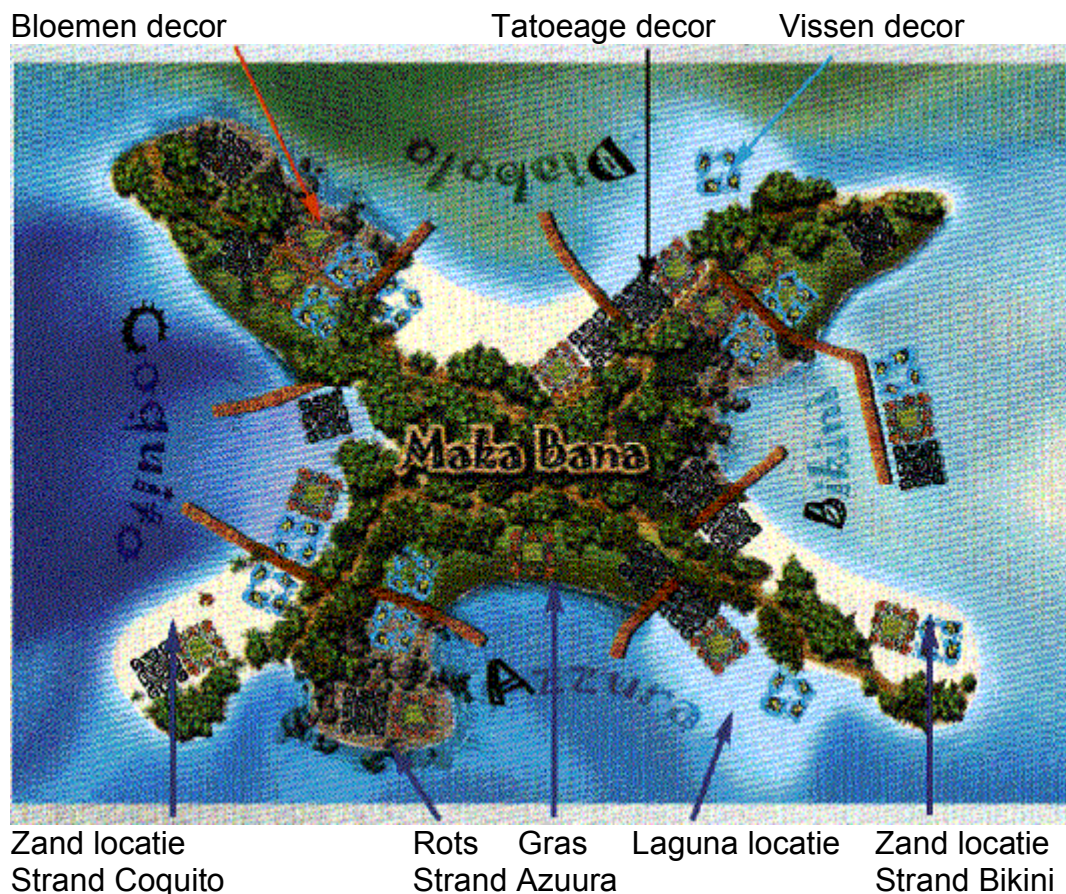
De locaties worden door hout bruggen van elkaar gescheiden.

Het strand Bikini bestaat uit 4 gebieden en de andere drie stranden uit 3 gebieden.

Drie soorten decoraties

Op iedere locatie zijn drie gedecoreerde gebieden, waar men strotutten mag bouwen. De decoratie geeft de toeristische attracties weer.

- De **vissen** staan voor duiken in de gevarieerde rijke plaatselijke fauna.
- De **bloemen** staan voor de rijke kleurenpracht op het tropische eiland.
- De **tatoeëring** staat voor de traditionele kunst van de lokale inwoners.



Bouwlocaties

De 39 bouwplaatsen liggen meestal gegroepeerd bij elkaar en kunnen uit meerdere locaties (zand, gras, rotsen en laguna) bestaan die zich over meerdere stranden kunnen uitstrekken.

De grootste groep van bouwplaatsen strekt zich uit over de stranden Diabolo en Bikini, die beide over 4 bouwplaatsen beschikken. Totaal kan in deze groep 8 strohutten gebouwd worden. Zandwegen scheiden de stranden van elkaar en houtbruggen scheiden de locaties (zand, gras, rotsen en laguna) van elkaar, maar deze scheiden niet de groepen bouwplaatsen.

De basisregels van het spel

In elke speelronde (seizoen) voeren de spelers de volgende acties uit om een strohut te mogen bouwen:

1. Iedere speler kiest in het geheim drie kaarten uit zijn hand (ieder van een verschillende soort), die eenduidig de te bebouwen of de over te nemen locatie vastlegt.
2. Een van de drie kaarten wordt opengelegd als hint voor de medespelers.
3. Spelers spelen de Tiki-totum uit, waardoor er op deze bouwlocatie niet meer gebouwd mag worden.
4. De spelers plaatsen de strohutten op de goedgekeurde bouwlocatie.
5. De Tiki-totums gaan terug naar de spelers en indien nog niet voldaan wordt aan de eindvoorwaarde start een nieuw seizoen.

Aan het einde van het spel krijgen spelers punten voor iedere strohut in hun kleur en bonuspunten voor strohuttengroepjes en meerderheid op een strand.

Spelvoorbereiding

Leg het spelbord in het midden van de tafel en iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 10 Strohutten
- 13 Speelkaarten
- 1 Tiki-totum

Bij drie spelers wordt zonder het strand Bikini gespeeld en leg je dit kaartje terug.

De spelers die als laatste op een eiland was krijgt de startspelerkaart.

Het spel bestaat uit seizoenen, die weer onderverdeeld zijn in fasen. De startspeler begint een seizoen en volgens de klok worden de fasen één voor één gespeeld.

Aan het einde van een seizoen gaat de startspelerkaart naar de volgende speler.

Maka Bana bestaat uit twee versies: **Haapii Maka Bana** en **Maka Bana Mao**.

Haapii Maka Bana versie wordt gebouwd volgens de Polynesische beleefdheidsregels. Ook is het mogelijk om strohutten van tegenspelers over te nemen.

Maka Bana Mao versie is uitgebreider met liegen en bedriegen

Het is aanbevolen om eerst enige malen Haapii Maka Bana te spelen voordat je aan Maka Bana Mao begint. Beide zijn zelfstandige en op zich staande spelen.

Spelverloop Haapii Maka Bana

Het spel bestaat uit opeenvolgende seizoenen, onderverdeeld in 5 fasen:

1. **Geheime projectkeuze.**
2. **Prijsgeven van een aanwijzing.**
3. **Plaatsen van de Tiki-totum.**
4. **Realiseren van projecten.**
5. **Einde van een seizoen.**

1. Geheime projectkeuze

1a. Nieuwbouw van strohut.

Eenduidig uit de drie soorten kaarten een locatie kiezen.

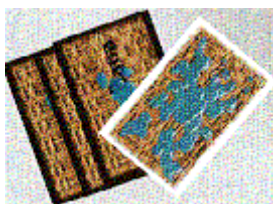
- Een strand (Azzura, Bikini, Coquito of Diabolo)
- Een locatie (gras, rotsen, zand of lagune)
- Een decor (bloemen, vissen of tatoeage)



Bij niet eenduidige combinaties van drie kaarten verliest de speler in dit seizoen een beurt. Dit geldt ook als de bouwlocatie al bebouwd is.

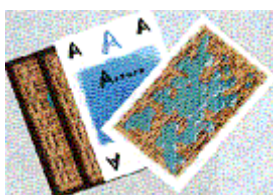
1b. Overname van een strohut.

Eenmaal per seizoen en tweemaal per spel kan de speler een strohut overnemen in zijn kleur. Daartoe moet hij een vierde kaart uitspelen, die hij bij een succesvolle overname moet inleveren.



2. Prijsgeven van een aanwijzing

De spelers draaien gelijktijdig één kaart om, zodanig dat zomin mogelijk wordt verraden aan de medespelers.



3. Plaatsen van Tiki-totums

Locaties bezet met een Tiki mogen niet bebouwd worden. Strohutten met een Tiki (direct achter de hut geplaatst) zijn beschermd tegen vijandige overnames. Strohutten van medespelers mag men niet beschermen.



De spelers proberen te verhinderen dat een medespeler op een tatoeage-locatie gaat bouwen.

4. Realiseren van projecten

Beginnend bij de startspeler en vervolgens kloksgewijs realiseren spelers indien mogelijk hun projecten. Alle drie (vier) kaarten komen open te liggen en er wordt gekeken of ze eenduidig zijn en voldoen aan de bouwweisen of aan overnameregels.



4a. Nieuwbouwproject

Alleen mogelijk indien geen Tiki-totum en geen strohut aanwezig is op bouwlocatie. Het kan gebeuren dat er net voor je, in hetzelfde seizoen, wordt gebouwd.

4b. Overnameproject

Alleen mogelijk indien er een strohut staat, die bovendien niet beschermd is door een Tiki-totum.



Bij een gelukte overname wordt de kaart ingeleverd. Bij een mislukte overname is alleen de beurt verloren en mag je het in een nieuw seizoen nog een keer proberen.

5. Einde van een seizoen

Als alle spelers, wel of niet succesvol, hun strohut gebouwd of overgenomen hebben.

Speleinde

Aan het einde van het seizoen wordt bepaald of het spel al (bijna) ten einde is.

- Als een speler 10 strohutten heeft gebouwd eindigt het spel direct.
- Als een strand geen vrije locaties meer heeft (alles bezet door strohutten en/of Tiki-totums) wordt er nog één laatste seizoen gespeeld.

Indien het spel niet geëindigd is:

- Startspelerkaart gaat kloksgewijs een speler verder.
- Alle Tiki-totums gaan terug van het bord naar de spelers.
- Succesvol verbruikte tweekleurenkaarten gaan van tafel, anders terug naar de speler.

Eindwaardering en winnaar

Alle alleenstaande strohutten zijn 1 punt waard.

Groepen van hutten zijn hutten die aan één of meer **zijden** aan elkaar grenzen.

- Eerste hut is 1 punt
- Twee hutten is $1+2=3$ punten
- Drie hutten is $1+2+3=6$ punten
- Meer hutten is $1+2+3+3+ \dots=9 + \dots$ punten

Strandpremie

Voor ieder strand bepaalt men wie de meeste hutten heeft.

Voor alle vier de stranden geldt:

- Als één speler de meerderheid heeft: 4 bonuspunten.
- Als twee spelers de meerderheid hebben: elk 2 bonuspunten.
- Bij drie of meerdere spelers een gelijke meerderheid: geen bonuspunten.

Het totaal aan punten bepaalt wie de winnaar is. Dit hoeft niet degene te zijn met de meeste strohutten!

Maka Bana Mao (voor gevorderde spelers)

In familie en/of vriendenkring kun je veel pret hebben met Maka Bana Mao. Na enkele potjes Haapii Maka Bana is deze versie snel en vlot te spelen. Door liegen en bedriegen en door elkaar aan te brengen krijgt het spel een extra dimensie.

De zaak met de vervalste projecten

Door toeristen en investeerders overspoelt is de regering van Maka Bana nalatig geworden bij de controle van bouw - en overnameprojecten. Soms blijken niet alle papieren van een bouwproject in orde te zijn of zijn ze zelfs niet compleet. De regering heeft geaccepteerd dat nalatige investeerders de vermiste documenten vlak voor het begin van het project alsnog overleggen. Enige louche investeerders hebben hiervan een gewoonte gemaakt, omdat dit het bouwen zeer vergemakkelijkt. Andere bouw - en overnameprojecten bevatten teveel documenten. Ook hier werd een oogje toegeknepen, waardoor gewetenloze investeerders overal en soms wel twee bouwprojecten per seizoen konden verwezenlijken.

Gelukkig bestaat er de mogelijkheid deze praktijken aan te brengen.

Alleen moet je er op letten dat je zelf niet besmeurd (verdacht) bent anders richt het zich tegen je.

Twee soorten vervalste projecten

Een onvolledig gedocumenteerd bouwproject en een te overvloedig gedocumenteerd bouwproject.

Onvolledig gedocumenteerd bouwproject

Bij het voorbereiden van een project kun je één of twee kaarten “vergeten”. Tijdens de bouwfase vul je de onbrekende (benodigde goede) kaarten uit de hand aan. Een incomplete bouwaanvraag mag geen verkleurkaart (overnamekaart) bevatten. Bij twee kaarten moeten de kaarten van verschillende soort zijn.



1 kaart “vergeten”



2 kaarten “vergeten”



Dus hoe meer kaarten je “vergeet” hoe meer mogelijkheden je hebt, mits je niet gesnapt (aangebracht) wordt door je medespelers.

Overvloedig gedocumenteerd bouwproject

Wanneer je een bouw – of overnameproject voorbereidt kun je meerdere kaarten toevoegen aan de verplichte drie soorten kaarten. In de realisatiefase kun je dan de benodigde kaarten uitzoeken. Bij succesvol gebruik van de overnamekaart raak je deze **direct** kwijt.

Alleen projecten met drie kaarten van de drie soorten (strand, locatie en decor) zijn in orde, alle andere combinaties zijn vervalst! Dus een project met overnamekaart is in ieder geval een vervalst project.

Kaarten van een eerste project mag je tijdens de realisatiefase hergebruiken om een tweede project te klaren, mits in het tweede project minstens één nog niet gebruikte kaart zit.

Als je niet aangebracht wordt duldt de regering maximaal twee projecten per seizoen.

Het verloop van een seizoen

1. Geheime projectkeuze.

Speler zoekt kaarten (1...5) uit en houdt ze in de hand verborgen.

2. Project op tafel leggen en prijsgeven van één aanwijzing.

Kaarten gaan allen gelijktijdig op tafel met bovenop één open kaart.

Je kijkt naar de stapels en naar elkaar en uit eventueel een beschuldiging. Iedere vorm van uitdrukking en/of protest is een aanbrenging. Na enige tijd, zonder nieuwe beschuldigingen, gaat de derde fase in. Wordt er wel een beschuldiging geuit, dan wordt deze eerst afgehandeld.

3. Plaatsen van de Tiki-totum.

4. Realiseren van projecten.

5. Einde van een seizoen.

Voorbeelden



Fase 2:
Uitleggen van
project aanvraag



Fase 4, stap 1
Realiseren van
projecten, openen
van de stapel.



Fase 4, stap 2
Project 1 uitvoeren



Fase 4, stap 3
Project 2 uitvoeren
met 4^e kaart en 2
eerder gebruikte
kaarten van project 1.



Verder verloopt het uitgebreidere Maka Bana Mao zoals het eenvoudigere Haapii Maka Bana.

Het aanbrengen van een medespeler

Als in fase 2 van Maka Bana Mao het vermoeden bestaat dat iemand fraudeert en je dit ook uit door wijzen, naam noemen of welke andere vorm van mimiek, dan heb je diegene aangebracht. Als je niemand wilt verraden moet je tot steen verstarren.

De kleurenkaart die voor overname van een strohut wordt gebruikt is in Maka Bana Mao in ieder geval illegaal en is dus deel van de stapel en wordt dus niet apart gebruikt zoals in Haapii Maka Bana. Dus projecten met vier kaarten zijn illegaal.

Alleen de eerste aanbrenging in een seizoen geldt. Er kan dus maar één persoon aangebracht worden, de anderen gaan vrijuit. Maar degene die iemand aanbrengt moet wel eerlijker zijn dan degene die hij aanbrengt.

Na het uiten van een beschuldiging worden de kaartenstapels van de beschuldigde en van de aanklager iets uit elkaar geschoven zonder ze om te draaien, zodat je het aantal kaarten kunt zien. Degene met het grootste verschil tussen zijn aantal kaarten en de legale 3 is de klos. Een vijf-pak is vervalster dan een vier-pak en evenzo illegaal als een één-pak kaarten, omdat het verschil bij beiden twee is.

Als het kaartenpakket van de verdachte even vals of minder is dan dat van de aanklager dan verliest de aanklager zijn beurt, wegens onterecht beschuldigen.

Als de verdachte juist is beschuldigt, dan verliest hij zijn beurt. Zat er een kleurenkaart in zijn pakket om een strohut over te nemen dan is hij deze kwijt. Maar deze kaart wordt wel gebruikt en er kunnen zich nu twee situaties voordoen:

1. Als met het kaartenpakket van de terecht beschuldigde verdachte een strohut van de aanklager overgenomen had kunnen worden, dan mag de aanklager een strohut van de beschuldigde overnemen. Deze overname heeft geen invloed op de verdere beurt van de aanklager, het is een **bonus** voor het succesvol aanbrengen van een schurkachtige projectontwikkelaar.
2. Als met het kaartenpakket van de terecht beschuldigde verdachte **geen** strohut van de aanklager overgenomen had kunnen worden, dan mag de verdachte (als hij wil) een strohut van de aanklager overnemen.
Waar bemoeit die aanklager zich eigenlijk mee?
Bij overname verliest hij zijn kleurenkaart en als hij geen gebruik maakt van zijn kleurenkaart (strohut aanklager is niet interessant genoeg), dan mag hij de kleurenkaart terug in de hand nemen.

Degene die het meeste gesjoemeld had is voor de rest van het seizoen uitgespeeld. Hij neemt zijn kaarten weer terug in de hand. Hij mag dus ook geen Tiki-totum meer plaatsen.

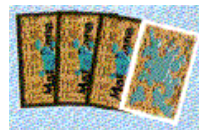
De spelers zijn niet verplicht tot het aanbrengen van een medespeler. Na even de spelers tijd gegeven te hebben gaat de startspeler verder met fase 3.

Samenvatting van een seizoen op Haapii Maka Bana

I – In het geheim een project samenstellen (alle spelers gelijktijdig).

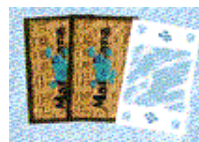
Bouwproject: 3 dichte kaarten (1x strand, 1x locatie en 1x decor)

Overnameproject: 3 dichte kaarten plus 1 open kleurenkaart.



II – Prijsgeven van een aanwijzing (alle spelers gelijktijdig).

Iedere speler draait een kaart naar keuze van zijn project om.



III – Opstellen van de Tiki-totums (kloksgewijs beginnend met startspeler).

Bouwverbod: Tiki-totum staat op een lege bouwplaats.

Overnameverbod: Tiki-totum staat achter een strohut.



IV – Realiseren van het project (kloksgewijs beginnend met startspeler).

Openen van je gehele kaartenstapel.

Bouwen op de lege bouwplaats.

Overname van een niet beschermd strohut.



V – Seizoenseinde

Zijn aan de voorwaarden voor speleinde voldaan?

Zo niet, dan neemt ieder zijn Tiki terug van het spelbord.

De spelers nemen hun kaarten terug op de hand, behalve de verbruikte kleurenkaart.

De startspelerkaart gaat één speler verder aan de linkerkant (met de klok mee).

Speleinde

Direct als een speler zijn tiende en dus laatste strohut heeft gebouwd.

Na afloop van het volgende seizoen als alle locaties op een strand zijn bezet.

Puntentelling

Alle alleenstaande strohutten één punt.

Groepen van hutten:

- 1 punt voor eerste,
- 2 punten voor tweede,
- 3 punten voor alle volgende strohutten.

Strandpremie:

- één speler heeft de meerderheid → 4 punten,
- twee spelers gelijkstand → 2 punten,
- bij drie spelers of meer → 0 punten.