

Kurzspielregel zu Maka Bana

Alle Spieler spielen im Uhrzeigersinn eine Phase durch, bevor eine neue Phase beginnt.

Phasen:

1. Geheime Projektwahl

Jeder Spieler **bestimmt heimlich** anhand seiner Karten den **Platz**, auf dem er eine **Hütte bauen** will oder eine **fremde Hütte übernehmen** möchte. Die Karten müssen den Platz indentifizieren.
Ein Projektplan = **3 Karten verdeckt**, bzw. **+1 Karte offen "Übernahme"**
Der Kartensatz wird vor jedem Spieler in Reihenfolge abgelegt.

2. Preisgabe der Indizien

Alle Spieler decken **gleichzeitig** die **oberste Karte** ihres Kartensatzes auf und enthüllen damit 1 Indiz ihres Planes. Welche Karte die oberste ist, entscheidet jeder Spieler durch eigene Anordnung der Karten.

3. Aufstellen der Tikis

Der Reihe nach stellen die Spieler ihr **Tiki auf einen freien Platz** (=> TABU für alle Spieler = kein Bauen möglich) ODER **hinter eine eigene Hütte** zum Schutz.

4. Realisierung der Projekte

Hütte bauen, wenn **kein Tiki/Hütte** auf Bauplatz steht ODER
Hütte übernehmen, wenn **Übernahmekarte** gespielt wurde **und** eine **fremde Hütte** auf dem gewählten Platz steht, die **nicht** durch ein Tiki **geschützt** wird, **Hütte** gegen eigene **austauschen**. Übernahme gelungen: Übernahmekarte abgeben

5. Saisonsende - Kontrolle

Hat ein Spieler alle Hütten gesetzt, endet das Spiel sofort.
Ist ein Strand komplett mit Hütten/Tikis belegt, wird nur noch 1 Saison gespielt.

Spielende/Wertung (je Spieler durchführen):

- Hütten allein** stehend: je 1 Punkt
- Hütten in Gruppen**: für die 1. Hütte = 1 P., die 2.Hütte = 2 P., jede weitere = 3 P.
- Strandmehrheiten**: für die meisten Hütten an einem Strand = 4 P., bei Gleichstand von 2 Spielern = je 2 P., andernfalls: keine Punkte

Bei 3 Spielern wird ohne den Bikini-Strand gespielt.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*

Kurzspielregel zu Maka Bana

Alle Spieler spielen im Uhrzeigersinn eine Phase durch, bevor eine neue Phase beginnt.

Phasen:

1. Geheime Projektwahl

Jeder Spieler **bestimmt heimlich** anhand seiner Karten den **Platz**, auf dem er eine **Hütte bauen** will oder eine **fremde Hütte übernehmen** möchte. Die Karten müssen den Platz indentifizieren.
Ein Projektplan = **3 Karten verdeckt**, bzw. **+1 Karte offen "Übernahme"**
Der Kartensatz wird vor jedem Spieler in Reihenfolge abgelegt.

2. Preisgabe der Indizien

Alle Spieler decken **gleichzeitig** die **oberste Karte** ihres Kartensatzes auf und enthüllen damit 1 Indiz ihres Planes. Welche Karte die oberste ist, entscheidet jeder Spieler durch eigene Anordnung der Karten.

3. Aufstellen der Tikis

Der Reihe nach stellen die Spieler ihr **Tiki auf einen freien Platz** (=> TABU für alle Spieler = kein Bauen möglich) ODER **hinter eine eigene Hütte** zum Schutz.

4. Realisierung der Projekte

Hütte bauen, wenn **kein Tiki/Hütte** auf Bauplatz steht ODER
Hütte übernehmen, wenn **Übernahmekarte** gespielt wurde **und** eine **fremde Hütte** auf dem gewählten Platz steht, die **nicht** durch ein Tiki **geschützt** wird, **Hütte** gegen eigene **austauschen**. Übernahme gelungen: Übernahmekarte abgeben

5. Saisonsende - Kontrolle

Hat ein Spieler alle Hütten gesetzt, endet das Spiel sofort.
Ist ein Strand komplett mit Hütten/Tikis belegt, wird nur noch 1 Saison gespielt.

Spielende/Wertung (je Spieler durchführen):

- Hütten allein** stehend: je 1 Punkt
- Hütten in Gruppen**: für die 1. Hütte = 1 P., die 2.Hütte = 2 P., jede weitere = 3 P.
- Strandmehrheiten**: für die meisten Hütten an einem Strand = 4 P., bei Gleichstand von 2 Spielern = je 2 P., andernfalls: keine Punkte

Bei 3 Spielern wird ohne den Bikini-Strand gespielt.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*