

Maka Bana - KSR (für 3 - 5 Spieler)

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

1. Geheime Projektwahl:

- ◆ Jeder Spieler **bestimmt heimlich** anhand seiner Karten den **Platz**, auf dem er **ENTWEDER 1 Hütte bauen** will:
 - ➔ Die dazu erforderlichen 3 Karten müssen den Platz eindeutig identifizieren.
Projektplan = 1 Strand + 1 Abschnitt + 1 Dekor.
Strand: Azzura - Bikini - Coquito - Diabolo.
Abschnitt: Gras - Felsen - feiner Sand - Lagune
Dekor: Blume - Fisch- Tätowierung
... Es gibt einige Abschnitte nicht auf allen Stränden ...
 - ➔ Generell gilt: Ein Weg trennt einen Strand von einem anderen Strand.
 - ➔ Der Kartensatz wird vor jedem Spieler **verdeckt** als Stapel abgelegt.
 - ➔ Die Reihenfolge der Karten im Stapel kann wichtig sein (siehe Phase 2).
- ODER **1 fremde Hütte übernehmen** will:
 - ➔ **Übernahme-Projekt:** 3 Karten wie regulär **verdeckt** + 1 offene Karte Farbe.
 - ➔ Der anvisierte Platz muss zur Zeit von einem Mitspieler bebaut sein.

2. Preisgabe der Indizien:

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

3. Aufstellen der Tikis:

- ◆ Jetzt kann man ein Bauverbot für **diese Saison** verhängen oder 1 **Hütte schützen**.
- ◆ Der Reihe nach stellen die Spieler ihr **Tiki auf einen freien Platz** (=> TABU für alle Spieler = kein Bauen jetzt möglich) **ODER hinter** eine **eigene Hütte** zum Schutz.

4. Realisierung des Projekts:

- ◆ Der Reihe nach deckt man die übrigen Karten seines Projekts auf und **baut 1 Hütte**, wenn **kein Tiki/Hütte** auf dem ausgewählten Bauplatz steht.
- 4b. Zur Übernahme einer Hütte** müssen **alle** folgenden Bedingungen erfüllt sein:
- ... Es wurden 4 Karten gespielt: 1 Farbe-Karte + 3 Identifizierungs-Karten.*
 - ... Es steht kein Tiki auf dem Bauplatz.*
 - ... Die Hütte eines Mitspielers steht auf dem Bauplatz.*
- ◆ Der Übernehmer stellt 1 eigene Hütte auf den Bauplatz und gibt die verdrängte Hütte an deren Besitzer zurück.

5. Saisonsende - Kontrolle:

- ◆ Hat ein Spieler alle seine 10 Hütten eingesetzt, endet das Spiel jetzt sofort.
- ◆ Ist ein Strand komplett mit Hütten/Tikis belegt, wird nur noch 1 Saison gespielt.
- ◆ Ist aber das Spiel **nicht zu Ende**, geht die Startspieler-Karte nach links weiter und alle aufgestellten Tikis werden zu den Spielern zurückgestellt.
Eingesetzte Farbe-Karten werden abgelegt, alle anderen Karten erhält man zurück.

Spielende/Wertung (je Spieler durchführen):

- a) **Hütten allein** stehend, also nicht in Gruppe: je 1 Punkt
- b) **Hütten in Gruppen:** Für die 1. Hütte = 1 P., die 2. Hütte = 2 P., jede weitere = 3 P.
Gruppen sind gleichfarbige Hütten, die aneinander angrenzen (nicht über Ecke).
Eine Brücke dazwischen trennt Hütten dabei nicht, auch nicht ein Weg.
- c) **Strandmehrheiten:** Für die meisten Hütten an einem Strand = 4 P., bei Gleichstand von 2 Spielern = je 2 P., bei Gleichstand von 3 - 5 Spielern: keine Punkte

Der/die Spieler mit den meisten Punkten hat/haben das Spiel gewonnen.

ACHTUNG: Bei 3 Spielern wird ohne den Bikini-Strand gespielt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.12.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de