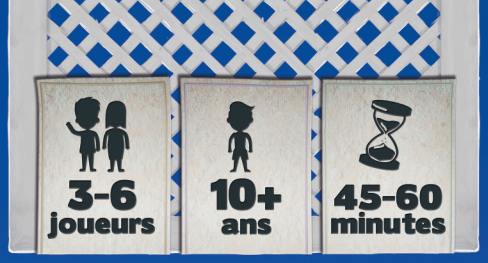
# MakaBana




**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 ❶ et 3 ou 4 Secteurs : Sable ❷, Lagon ❸, Cocotier ❹, Rocher ❺.
Chaque secteur comporte 3 Types d'emplacement : Tatouage ❻, Fleur ❼, Poisson ❽.

- 54 Paillotes de 6 couleurs différentes
- 6 Tikis et 6 bâteaux de plongée de 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



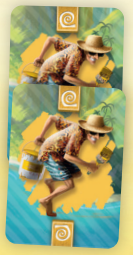

Cartes Secteur



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 9 Paillotes, le Tiki et le bâteau 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 bâteau 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.




Relecture et correction de la règle par Stéphane Fantini.

## 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 :** 13 points.
Plage : 0 point - Paillotes : 13 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 9 Paillotes ne remporte pas la partie ; il est devancé par le joueur Vert au placement plus tactique.