



Maka Bana

Mitten im Pazifik

Tourismus auf der paradiesischen Pazifikinsel, Strohütten müssen her

Es ist verboten, an ‚Heiligen‘ Orten zu bauen ...

Lassen Sie sich auf eine kleine paradiesische Insel mitten im Pazifik entführen. Vier exotische Strände, Azzura, Bikini, Diabolo und Coquito, laden zum Bau romantischer Strohütten ein. Zehn dieser Strohütten stehen jeder Baumeisterin zur Verfügung. Sobald die letzte davon aufgestellt ist, endet das Abenteuer auf Maka Bana. Allerdings ist es strengstens verboten, an heiligen Orten zu bauen. Diese sind durch Totems, die polynesischen Götter verkörpern, geschützt. Schon beim ersten Ausbreiten des Spielplans werden Sie sich dem Flair des Exotischen nicht entziehen können. Feiner Sand, Gras, Fels und Lagunen liegen im tiefen Blau des weiten

Pazifiks. Die Strohütten mögen aus Plastik sein, ebenso die Tikis, die Totems, dennoch entstehen im Laufe des Spiels für das Auge des Betrachters wunderschöne Bilder. Welches Spielprinzip liegt dem Maka Bana zu Grunde? Worauf müssen Sie sich beim Kauf dieses Erstlingswerkes der französischen Tilsit Collection (am Rücken der Schachtel prangt eine „1“) einstellen? Ich wurde schon bei den ersten Spielzügen an das altbewährte Stein-Schere-Papier Prinzip erinnert? Vielleicht nicht in der elaboraten Art und Weise umgesetzt, wie etwa bei Klaus Teubers Adel verpflichtet oder Stefan Dorras Razzia. Aber die Gedankensprünge kommen mir dennoch sehr bekannt vor: Spielerin A macht eine Aktion, weil sie denkt, dass Spielerin B denkt, dass Spielerin A denkt, dass ... Sie wissen, was ich meine. Einer ist dem anderen immer um einen Kick voraus, oder auch nicht. Leider! Das bringt dieses Spielprinzip eben so mit sich.

Die Spielvorbereitung bei Maka Bana nimmt nur wenige Sekunden

ein. Sie können also sofort in das Insel-Abenteuer eintauchen. Jede Spielerin wählt zehn Strohütten und dreizehn Spielkarten einer Farbe, dazu ein passendes Tiki (Totem.) Vor einer Spielerin wird die Startkarte abgelegt. Nun kann es losgehen. Allerdings mit welchem Spiel? Der Regel ist zu entnehmen, dass Maka Bana in zwei Schritten gespielt wird. Erster Schritt: Haapii Maka Bana. Zweiter Schritt: Maka Bana Mao. Hiervon dürfen Sie sich nicht täuschen lassen. Die beiden „Schritte“ sind völlig eigenständige Spiele, die einfach nach ähnlichen Grundregeln abgewickelt werden. Im Weiteren möchte ich mich ausschließlich auf Haapii Maka Bana beziehen, denn diese Grundvariante wurde in unserer Spielrunde als wesentlich attraktiver erlebt. Meine Begründung dazu folgt später. Der Spielablauf ist bei Maka Bana sehr klar strukturiert und besteht aus kurzen Phasen: (1) Geheim müssen die Spielerinnen ein Bauprojekt auswählen. (2) Ein Indiz, wo sie bauen wollen, wird bekannt gegeben. (3) Tikis werden aufgestellt. Und (4) die Projekte werden, wenn möglich, realisiert. Wie können Sie nun die erste Phase umsetzen? Dazu sollten Sie zunächst Ihre 13 Spielkarten kurz betrachten.

Sie haben vier Strände (Azzura, Bikini, Diabolo und Coquito), vier Strandabschnitte (feiner Sand, Gras, Fels und Lagune), drei Dekore (Blume, Fisch und Tätowierung) sowie zwei Farbkarten zur Verfügung.

Zunächst wird eine frei gewählte Dreierkombination aus Strand, Abschnitt und Dekor verdeckt vor den Spielerinnen abgelegt. Damit wird einer der 39 Bauplätze der Insel Maka Bana eindeutig definiert. In der zweiten Phase muss jede Spielerin ein Indiz, d.h. die Karte für Strand, Abschnitt oder Dekor aufdecken. Nun weiß man schon viel mehr, aber bei weitem nicht alles. Reihum werden nun von jeder Spielerin die Tikis auf einen Bauplatz platziert, um diesen für

die aktuelle Saison zu sperren, oder aber um ein bereits bestehendes eigenes Bauprojekt zu schützen. Und dieser Schutz ist absolut notwendig, so viel sei verraten. Die beiden Farbkarten jeder Spielerinnenhand erlauben es nämlich, Hütten der anderen einfach umzufärben. Ganz schön gemein, diese polynesischen Hüttenbauer!

Sie sehen schon, erraten Sie, wo die anderen bauen wollen, werden Sie ihnen die Projekte gehörig versalzen. In der letzten Phase werden die Strohütten aufgestellt, die Tikis wieder zurück genommen und unmittelbar darauf die Vorbereitungen für die nächste Saison eingeleitet. So geht es einem einfachen Schema folgend von Saison zu Saison, bis es einer der Spielerinnen gelingt, ihre zehnte Hütte zu platzieren, oder bis einer der vier Strände vollständig verbaut wurde. In letzterem Fall wird allerdings noch eine Abschlusssaison angehängt.

Gefolgt wird dies von einer allgemeinen Wertungsrunde. Dabei zählt jede Strohütte 1 Punkt, egal wo sie errichtet wurde. Stehen zwei Hütten Wand an Wand, werden 3 Punkte (1+2) geschrieben, bei drei Hütten wächst die Prämie auf 6 Punkte (1+2+3). Jede weitere Hütte einer Kette bringt 3 Punkte, d.h. der Zuwachs pendelt sich auf hohem Niveau ein. Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, Punkte zu machen. Und zwar für die Spielerin, die an einem der vier Strände die relative Mehrheit an Strohütten ihr Eigen nennt (4 Punkte). Teilen sich zwei Spielerinnen diesen Strand, werden auch die Punkte gerecht aufgeteilt (2+2.)



Maka Bana	
Spieler	: 2 - 5 Spieler
Alter	: ab 10 Jahren
Dauer	: ca. 45 Minuten
Verlag	: Tilsit Editions 2003 www.tilsit.fr
Author	: Francois Haffner
Grafiker	: Johann Aumaitre
Preis	: ca. € 30,00
WIN WERTUNG	
Genre	: Bluff- und Taktikspiel
Zielgruppe	: Familie
Mechanismus	: Bluffen
Strategie	*****
Taktik	*****
Glück	*****
Interaktion	*****
Kommunikation	*****
Atmosphäre	*****
Kommentar:	
Stimmiges Spielmaterial	
Hoher Bluffcharakter	
Eine Prise Deduktion	
Ständig steigender Spannungsbogen	
Für alle Altersstufen	
Hugo Kastner: „Maka Bana wird in Spielrunden, die keine allzu tiefen strategischen Entscheidungen wünschen, dafür jedoch umso mehr den Bluff lieben, großen Anklang finden.“	
Wenn Ihnen Adel verpflichtet oder Razzia gefallen, wird Ihnen auch Maka Bana zusagen.	

Mehr aus Pflichtbewusstsein als auch echter innerer Überzeugung möchte ich jetzt noch ein paar Worte zu den Regelfinheiten der zweiten Spielweise Maka Bana Mao verlieren. Im anschließenden Kommentar werde ich meine Zurückhaltung genauer erläutern. In diesem „Schritt“ (siehe Regelheft) dürfen Projekte durch eine beliebige, verdeckt abgelegte Kartenzahl angekündigt werden. Sie können also genauso gut eine Karte, wie alle dreizehn verwenden. Außerdem sind in einer Runde bis zu zwei Bauprojekte pro Spielerin möglich. Wo liegt der Sinn dieser Freizügigkeit? Einfach darin, eine der Spielerinnen zu denunzieren, sprich anzuklagen, gefälschte Baupläne vorzulegen. Gefälscht ist jede Abweichung von der Standardansage mit drei Karten. Hat die angeklagte Spielerin tatsächlich eine größere Abweichung als der Denunziant, darf sie diese Saison nicht bauen. Im umgekehrten Fall schaut der Denunziant zu. Wie wird man nun zum Anzweifelnden?

Einfach dadurch, dass man den Namen einer Mitspielerin nennt, mit dem Finger auf jemanden zeigt, oder sonst wie ein Räuspern hören lässt. Wie sagt doch die Regel: „Wenn Sie niemanden verraten wollen, müssen Sie zu Stein erstarren.“ Nun, zugegeben, das ist uns in unserer eher lebendigen Spielrunde nur bedingt gelungen. Siegbedingungen und Wertung bleiben bei der Mao-Spielweise unverändert.

Maka Bana spielt sich sehr locker, und erfreulicherweise passt sich

die Graphik dieser Mixtur aus Bluff, Taktik und einer Prise Deduktion ideal an. Es kommt schon beim ersten Blick auf Schachtel wie Inhalt Inselflair auf. Allerdings müssen die Spielerinnen der visuell ansprechenden Graphik in der ersten Partie Tribut zollen. Sowohl die Trennlinien zwischen den einzelnen Stränden als auch die jeweilige Geländeart lassen sich nur schwer erkennen. Dies würde den Spielspass arg trüben, so dachten wir zunächst. Aber erstaunlicherweise haben alle meine Spielpartnerinnen die gleiche Wahrnehmung gemacht. Unser Auge passt sich der Inselwelt bereits nach wenigen Spielzügen problemlos an. Plötzlich sieht man verborgene Pfade, die zunächst kaum zu erahnen sind. Dieser Kritikpunkt wiegt daher nicht allzu schwer.

Wie sieht das Regelstudium aus? Bei zwölf Seiten mag sich manche Käuferin dieses Spiels auf eine lange Vorbereitungszeit einstellen. Keine Angst, es kommt nicht so dicht. Erstens wird ab Seite 7 das verzichtbare Maka Bana Mao beschrieben, zweitens nimmt die etwas umständliche Einleitung sowie der Regelzusatz „für zwei Spieler“ eine weitere Seite ein, und drittens wird auf der letzten Seite eine sehr brauchbare Kurzspielregel präsentiert. In Wahrheit ist die Regel gut bebildert, mit zahlreichen Beispielen garniert und gibt zudem Antwort auf jede erdenkliche Frage. Der Verlag stellt zudem eine gut gemeinte Aufforderung an den Beginn: „Nehmen Sie sich Zeit, um die Spielregeln genau zu

lesen. Jedes Wort ist wichtig und trägt zum besseren Verständnis der Regeln bei.“ Ich konnte mir dazu ein leichtes Schmunzeln nicht verhehlen.

Ich habe weiter oben von einer Mixtur aus Taktik, Bluff und Deduktion geschrieben. Die taktische Komponente bezieht sich auf die verschiedene Wertigkeit jedes Bauplatzes. Steht eine Strohütte für sich allein, zählt sie eben nur einen winzigen Punkt. Die Insel Maka Bana offeriert aber tückischerweise eine Achter-, eine Sechser- sowie mehrere Dreier- und Zweierbaukomplexe. Hier liegen potenziell wertvolle Plätze, was allerdings allen Mitspielerinnen bewusst ist. Hat eine Spielerin zudem an einem Strand die Mehrheit, wird dies extra belohnt. Es ist also Bauplatz keinesfalls gleich Bauplatz.

Wer lukrativ seine Hütten aufstellen möchte, muss daher die Rivalinnen ausbluffen. Sonst verstellt sofort ein fremdes Tiki den göttlichen Blick auf das weite Meer. Das Wörtchen Deduktion sollte Sie auch nicht abschrecken. Maka Bana ist kein Rechenspiel, so viel sei betont. Im Gegenteil, es ist sehr einfach, die wenigen Punkte zu überblicken.

Jede Hütte zählt 1 bis 3 Punkte, jede Strandmehrheit 4 (oder 2.) Daher hat die Topbaumeisterin am Ende des Spiels so um die 20 Pünktchen auf ihrem Konto. Dennoch entsteht die Spannung bei Maka Bana aus genau diesem erwähnten Mix, besonders wenn vier oder fünf Spielerinnen die Insel bevölkern. Weniger attraktiv kommt das Element des Bluffens bei zwei

Spielepartnerinnen über. Technisch funktioniert alles, wohlgemerkt, jede Spielerin übernimmt einfach zwei Hüttenfarben.

Aber die Freudenausbrüche, wenn wieder mal ein Tiki alle Pläne zunichte macht, wollen nicht so recht aufkommen. Genau dies ist auch meine Kritik an der Variante Maka Bana Mao. Irgendwie kommt der Bluff nicht über, von der Taktik möchte ich gar nicht reden. Es wird denunziert, klar, aber das Prickeln beim Aufdecken der drei Karten zur Bauplatzfestlegung fehlt und damit geht die klare Struktur des Spiels verloren. Lockerheit und Geselligkeit sind wohl die entscheidenden Faktoren auf unserer Pazifikinsel. Für Zweierromantik und gegenseitiges Anschwärzen bleibt da wenig Platz.

Mein persönliches Fazit: Ich denke, der Ablauf dieses Spiels klingt fast banal. Und genauso banal ist er auch. Aber - lesen Sie bitte unbedingt weiter - es gibt bei Spielen eben nicht nur die Kriterien strategisch/glücksbetont, kommunikativ/grüblerisch oder einfach/komplex. Vielmehr muss die Stimmung rundum in fremde Gedankenwelten entführen. Und meine Erfahrung ist, dass bei Maka Bana, trotz der Simplizität des Spielablaufs, enormer Spaß aufkommt. Jeder versucht fast messianisch, seine Tikis, seine polynesischen Götterbilder, auf die richtigen Bauplätze zu stellen, um den Mitspielerinnen beim Bau ihrer Hütten ein Schnippchen zu schlagen.

Und da die Topplätze Runde für Runde rarer werden, nimmt der Spannungsbogen von Saison zu Saison zu. Wie meinte einer meiner Freunde: „Maka Bana ist für mich ein „4er-Spiel“ mit Potenzial.“ (bezogen auf die Würfelwertung von 1 bis 6, Anm. des Autors.) Damit drückte er wohl aus, vielleicht sogar mit einem Anflug des leisen Bedauerns, dass bei diesem Erstlingswerk Haffners keine objektiv wirklich herausragende Wertung möglich ist, aber gleichzeitig, bei richtiger Zusammensetzung der Spielrunde, nach oben Luft für besondere Stimmungsausbrüche besteht. Ich kann dem nur beipflichten und Ihnen empfehlen, sich Ihre Mitspielerinnen genau auszusuchen. Dann werden auch Sie Ihren nächsten „Spielurlaub“ mit Freude im paradiesischen Pazifikraum verbringen können.

Hugo Kastner (hugo.kastner@chello.at)

