

TONGIAKI

FÜR 2 - 6 SPIELER
AB 10 JAHREN
VON THOMAS RAUSCHER

300 Jahre n. Chr.: Die Polynesier erkunden auf waghalsigen Segelreisen Tausende von pazifischen Inseln. Getrieben von Abenteuerlust und Überbevölkerung segeln sie auf einfachen Katamaranen, den "Tongiaki", ins Ungewisse. Ohne die geringsten Navigationsinstrumente orientieren sie sich mit Hilfe der Sonne, der Sterne, des Windes und der Wassertemperatur. Vögel, Unterwasserriffe, Wolkenformationen, Fische und Wellenformen lesen sie als Zeichen für nahe gelegene Inseln.

Jede Fahrt wird zur lebensgefährlichen Reise, denn nicht selten ist der Rückweg wegen zu starker Strömung abgeschnitten oder die Landung an einer Insel unmöglich.

Und stets fährt die Spannung mit, ob die nächste Seemeile, der nächste Tag das erhoffte Ziel oder wieder nur den endlosen, gefährlichen Ozean bringen wird.

INHALT

90 Schiffe in 6 verschiedenen
Farben (15 pro Spieler)



16 Inselkarten
(1 Startinsel Tonga,
3 x 2 Punkte,
4 x 3 Punkte,
5 x 4 Punkte,
3 x 5 Punkte)



16 Wasserkarten



SPIELIDEE UND -ZIEL

Im Spielverlauf setzen die Spieler immer mehr Schiffe an die Strände der Inseln. Sobald ein Strand vollständig mit Schiffen besetzt ist, brechen die Schiffe auf und fahren zu einer neuen Insel. Dazu wird meist eine neue Ozeankarte (Insel oder Wasser) aufgedeckt und angelegt.

Punkte erhalten die Spieler am Spielende, und zwar für alle Inseln, auf denen sie mit mindestens einem Schiff vertreten sind. Wer bei der Schlussabrechnung am meisten Punkte hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält die 15 Schiffe einer Farbe.

Die Startinsel Tonga wird herausgesucht (leicht erkennbar an der Rückseite) und in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.



Auf Tonga sind an sechs Stränden jeweils drei Liegeplätze zu sehen. Beginnend mit dem jüngsten Spieler (Startspieler) stellen alle Spieler zunächst reihum jeweils ein Schiff auf einen freien Platz auf Tonga, bis jeder Spieler zwei Schiffe gesetzt hat. Dabei muss an jedem Strand mindestens ein Liegeplatz frei bleiben. Nach diesem Einsetzen beginnt der Startspieler und nach ihm sind jeweils die weiteren Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPIELABLAUF

Der Zug eines Spielers beginnt mit der Vermehrung seiner Schiffe. Danach folgen unter bestimmten Bedingungen Auswanderung, Seefahrt und Landung.

Ein Spieler kann statt eines normalen Zuges auch eine Königsinsel gründen oder seine gesamten Schiffe vom Plan nehmen und ein Schiff neu einsetzen ("Neubesiedelung").

1. VERMEHRUNG

Der aktive Spieler entscheidet sich für eine der Inseln, auf denen bereits mindestens eins seiner Schiffe steht. Dort setzt er so viele neue Schiffe seiner Farbe ein, wie sich schon in seiner Farbe auf der Insel befinden – allerdings höchstens so viele, wie die Insel Strände hat. An jeden Strand dieser Insel darf er höchstens ein Schiff stellen. Auf einer Königsinsel kann sich kein Spieler vermehren (siehe unter "Gründung einer Königsinsel").

2. AUSWANDERUNG UND SEEFART

Sind an keinem der Strände alle Plätze besetzt, endet der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ist aber mindestens ein Strand komplett, stechen alle Schiffe dieses Strandes in See:

Der Spieler deckt die oberste Ozeankarte vom Stapel auf und legt sie mit dem roten Wappen an den Steg des kompletten Strandes an. Liegt an dem Steg bereits eine Karte, wird keine neue aufgedeckt und der Spieler bewegt die Schiffe auf die ausliegende Karte (siehe unter "Landung").

Hat ein Strand mehrere Stege oder sind nach der Vermehrung mehrere Strände komplett, kann der Spieler frei entscheiden, von welchem Strand und über welchen Steg er zuerst auswandert. Er muss aber vor dem Aufdecken der Karten jeweils entscheiden und ansagen, wo er die nächste aufgedeckte Karte anlegen wird.

Deckt der Spieler eine Wasserkarte auf oder führt die Auswanderung über eine bereits ausliegende Wasserkarte, so fahren die Schiffe entlang der weißen Schaumspur über den Ozean.

So eine Reise gelingt allerdings nur, wenn die erforderliche Anzahl unterschiedlicher Farben in der Schiffsgruppe mitfahren! Die Zahl auf der Schaumspur gibt die Gefährlichkeit der Route an:

Keine Zahl: Hier kann jede Schiffsgruppe ungefährdet fahren.

2 Eine Schiffsgruppe muss mindestens zwei unterschiedliche Farben enthalten.

3 Hier müssen es mindestens 3 unterschiedliche Farben sein.

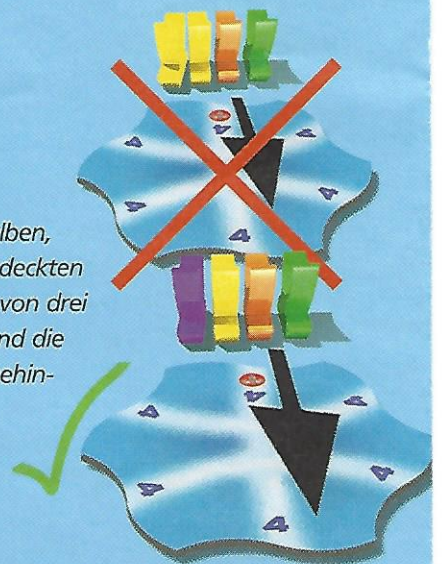
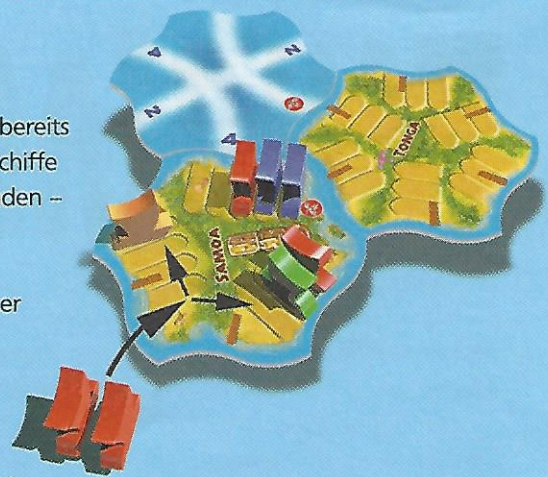
4 Mindestens 4 unterschiedliche Farben sind erforderlich.

Beispiel: Gelb hat einen 4-er-Strand komplett gemacht und sticht mit zwei gelben, einem orangenen und einem grünen Schiff in See. Die Schaumspur der aufgedeckten Wasserkarte zeigt eine "4". Da nur drei unterschiedliche Farben (= die Schiffe von drei Spielern) in der Schiffsgruppe mitfahren, können die Schiffe nicht passieren und die Überfahrt scheitert. Wäre eins der gelben Schiffe lila, könnten die Schiffe ungehindert über die Wasserkarte fahren.



Taktischer Hinweis: Es ist stets riskant, alleine durch die Südsee zu fahren. Deckt man eine Wasserkarte auf, so stehen die Chancen schlecht, sie auch passieren zu können. Denn nur ca. ein Viertel der Wasserkarten zeigen Schaumspuren ohne Zahl und sind deshalb auch für alleine fahrende Spieler zu bewältigen.

Gelingt die Überfahrt, setzt der Spieler die Schiffe an das andere Ende der weißen Schaumspur (ohne abzubiegen) und deckt eine weitere Karte auf. Diese legt er - wiederum mit dem roten Wappen - dort an. Ein Spieler deckt so lange neue Karten auf, bis die Schiffe entweder eine Insel erreichen oder eine Überfahrt misslingt.



Scheitert die Überfahrt, weil zu wenige unterschiedliche Farben mitfahren, werden die Schiffe vom Spielplan genommen, und die Besitzer erhalten sie zurück.

Der Spieler kann ggf. noch weitere Auswanderungen machen (z. B. von anderen Stränden seiner Ursprunginsel aus), diese Auswanderung ist damit aber beendet.

3. LANDUNG

Zeigt die aufgedeckte Karte eine Insel oder führt die Auswanderung auf eine bereits ausliegende Inselkarte, verteilt der aktive Spieler alle auswandernden Schiffe auf die Strände der neuen Insel. Dabei setzt er zunächst an jeden freien Strand ein Schiff, falls genügend Schiffe zur Verfügung stehen. Sind danach noch weitere Schiffe übrig, kann er diese beliebig auf die Strände verteilen. Dabei spielt es keine Rolle, wo sich schon Schiffe gleicher Farbe befinden.

Stehen nicht genügend freie Liegeplätze zur Verfügung, gehen die überschüssigen Schiffe zurück an ihre Besitzer. Der aktive Spieler darf wählen, welche Schiffe dies sind.

Die Verteilung der Schiffe bei der Landung auf einer bereits ausliegenden Karte funktioniert auf die gleiche Art und Weise.

KETTENZUG

Nach der Landung können wiederum an einem oder mehreren Stränden alle Liegeplätze besetzt sein. Dann bleibt der Spieler am Zug und beginnt wieder mit der Auswanderung usw. Der Kettenzug wird so lange fortgesetzt, bis kein Strand mehr vollständig besetzt ist.

Die Reihenfolge der Auswanderungen bei einem Kettenzug kann der aktive Spieler frei wählen.

ENDE DES SPIELZUGES

Der Zug eines Spielers endet, wenn er keinen Strand komplett machen konnte oder wenn er alle seine Auswanderungen beendet hat. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

GRÜNDUNG EINER KÖNIGSINSEL

Stehen auf einer Insel nur Schiffe des aktiven Spielers (eins oder mehrere), darf er diese Insel zur Königsinsel machen und hat damit die Punkte sicher.

Er stellt ein Schiff vom Strand auf die Maske in der Inselmitte und nimmt die übrigen Schiffe zu sich. Das Gründen einer Königsinsel ist ein vollständiger Zug. Er darf also in diesem Zug keine Vermehrung usw. unternehmen. Für eine Königsinsel gelten im weiteren Spielverlauf folgende Regeln:

- Sie darf von keinem Spieler betreten oder überquert werden.
 - Es darf dort keine Vermehrung stattfinden.
 - Es dürfen dort keine Schiffe landen. Alle Schiffsgruppen, die versuchen, auf einer Königsinsel zu landen, bewegen sich zurück und landen auf dem gleichen Weg wieder auf der Insel, von der sie gekommen sind.
- Tonga kann nicht zur Königsinsel erklärt werden. Ein Spieler darf insgesamt höchstens zwei Königsinseln gründen.



Taktischer Hinweis: Die Gründung von Königsinseln lohnt sich meist bei 4- oder 5-Punkte-Inseln. Bei 2- oder 3-Punkte-Inseln ist wahrscheinlich der negative Effekt durch die verpasste Vermehrung usw. stärker als die bis zum Spielende sicheren Punkte. Es kann aber auch strategisch wichtige Stellen in der Inselwelt geben, an denen selbst 2-Punkte-Königsinseln sinnvoll sind. Dort kann man andere Spieler blockieren und dann versuchen, den "abgesperrten" Bereich alleine zu bevölkern.



NEUBESIEDLUNG

Der aktive Spieler kann statt eines normalen Zuges alle seine Schiffe vom Spielplan nehmen (außer von Königsinseln) und ein Schiff auf eine neue Insel setzen. Dazu deckt er Ozeankarten auf und legt sie jeweils an eine von ihm bestimmte Stelle des Spielplans an. Sobald die erste Insel kommt, setzt er ein Schiff auf einen beliebigen Strand dort und sein Zug ist beendet.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald die letzte Wasserkarte oder die letzte Inselkarte aufgedeckt und angelegt wurde (wenn also 16 Wasserkarten oder 16 Inselkarten auf dem Tisch liegen). Der Zug des aktiven Spielers wird noch ausgeführt, danach ist das Spiel beendet.

Ist die letzte Karte eine Insel, findet die Landung darauf noch statt.

Ist die letzte Karte eine Wasserkarte, stechen die Schiffe noch in See. Auch wenn die Überfahrt auf dieser Wasserkarte nicht scheitert, bleiben die Schiffe auf der Wasserkarte stehen.

Alle Spieler zählen nun den Wert aller Inseln, auf denen sie mit mindestens einem Schiff vertreten sind, zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Punkte, gewinnt derjenige von ihnen, der seine Schiffe auf am meisten Inseln verteilt hat. Steht es weiterhin unentschieden, ist der Spieler mit den wenigsten Schiffen auf dem Spielplan Sieger.

BESONDERE SITUATIONEN

TONGIAKI ZU ZWEIT

Bei zwei Spielern gelten die Regeln unverändert. Es werden mehr Seewege unpassierbar und es ergibt sich ein direkteres Spielgefühl als bei drei oder mehr Spielern.

KEIN SCHIFF AUF DEM SPIELPLAN

Steht zu Beginn seines Zuges kein Schiff auf dem Spielplan, muss der aktive Spieler:

- zwei neue Schiffe auf Tonga einsetzen oder
- ein neues Schiff auf einer anderen Insel einsetzen.

Er darf danach keine Vermehrung durchführen, wohl aber ggf. Auswanderung, Seefahrt und Landung.

ALLE SCHIFFE AUF DEM SPIELPLAN

Stehen zu Beginn seines Zuges alle eigenen Schiffe auf dem Spielplan, darf sich der aktive Spieler ein Schiff seiner Farbe von einer beliebigen Insel nehmen (außer einer Königsinsel) und dies zur Vermehrung einsetzen.

ZU WENIG SCHIFFE?

Müsste ein Spieler bei der Vermehrung mehr Schiffe einsetzen, als er vor sich liegen hat, kann er nur die verfügbaren Schiffe einsetzen.

UNENDLICHER KETTENZUG (SEHR SELTEN)

Ein unendlicher Kettenzug kann sich ergeben, wenn

- eine Insel ausschließlich von Karten umgeben ist, die wieder auf die gleiche Insel zurückführen
- und der aktive Spieler von dieser Insel aus eine Auswanderung versucht.

Dann werden alle Schiffe dieser Insel an die Besitzer zurückgegeben und die Inselkarte kommt aus dem Spiel. Sollte sich dadurch

- keine einzige aufgedeckte Insel mehr auf dem Spielplan befinden oder
- hat der aktive Spieler durch diese Aktion alle seine Schiffe zurück erhalten, deckt er so lange Ozeankarten auf, bis eine Insel kommt. Eventuell aufgedeckte Wasserkarten und die Insel darf der Spieler beliebig an die ausliegenden Karten anlegen. Nach Platzieren der Insel ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sind mehrere Inseln gleichzeitig betroffen, gilt die Regel entsprechend.

Ein Kettenzug gilt nicht als unendlich, wenn lediglich eine Alternative des aktiven Spielers unendlich ist, er aber auf der gleichen Insel eine oder mehrere zusätzliche Möglichkeiten zur Auswanderung hat. In diesem Fall muss er zunächst eine andere Auswanderung unternehmen.

Autor: Thomas Rauscher

Art.-Nr. 49072

Illustration und Grafik:

Grafikstudio Krüger, Claus Stephan

Realisation: Jürgen Valentiner-Branth

© 2004 Schmidt Spiele GmbH,

Ballinstraße 16, 12359 Berlin

Für zahlreiche Testrunden danken Autor und Verlag den Spielern von "Fairspielt" (insbesondere Marten Holst), Tobias Wenz, Lueder Basedow, Joerg Vey, Pietzi, Peter, Jenny und Maik für die Unterstützung beim ersten Prototypen.



Tongiaki kann man auch
online spielen unter
www.brettspielwelt.de



T. Nr. 2844206