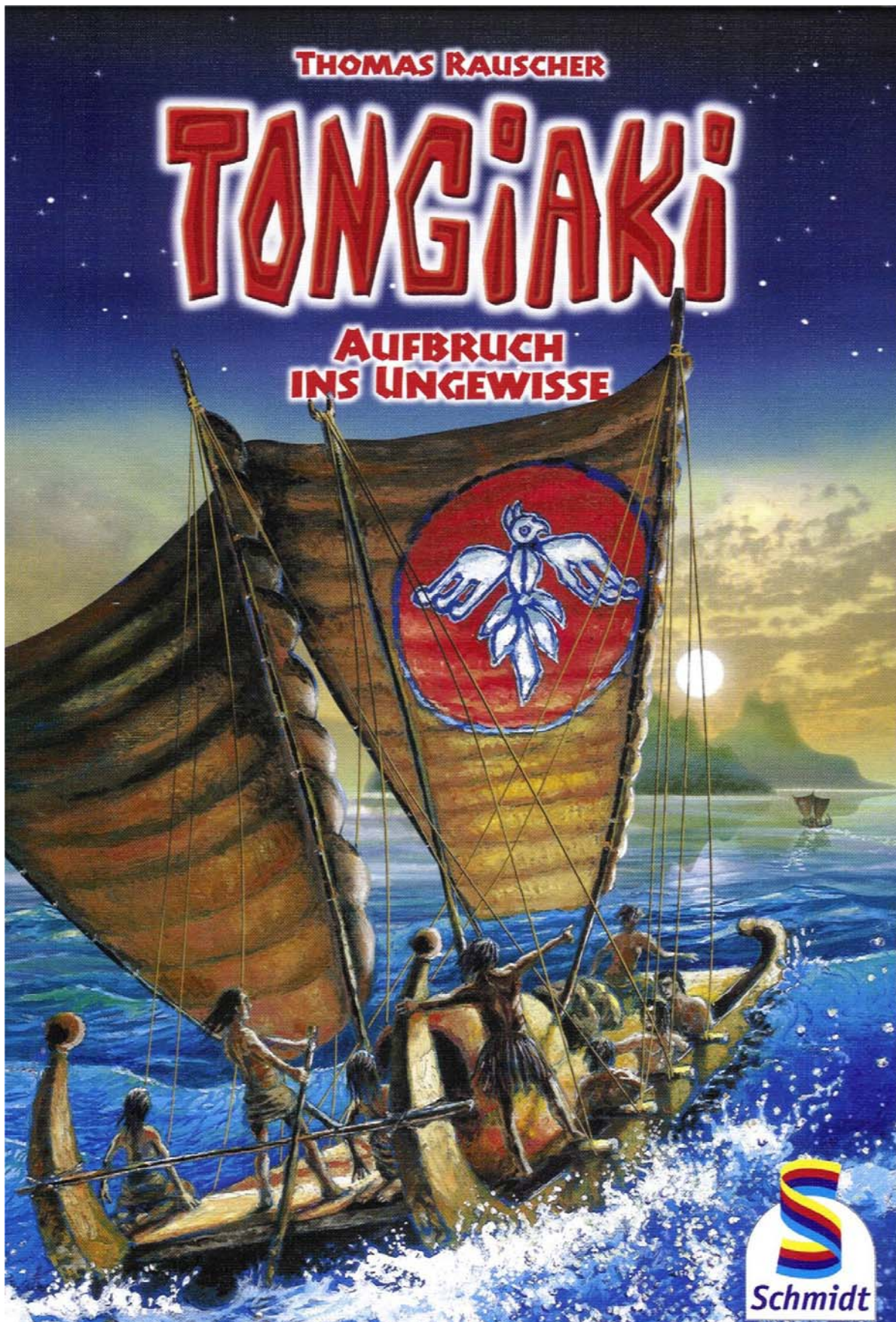


THOMAS RAUSCHER

TONGIAKI

AUFBRUCH
INS UNGEWISSE



Tongiaki

Schmidt, 2004

RAUSCHER Thomas

2 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Inleiding

We bevinden ons 300 jaar na Christus. De Polynesiërs verkenden op hun roekeloze zeiltochten duizenden eilanden van de Grote Oceaan. Gedreven door hun zin voor avontuur enerzijds en de dreigende overbevolking anderzijds, zeilden zij met eenvoudige catamarans, de Tongiaki, in het ongewisse.

Zonder ook maar enig navigatietoestel oriënteerden zij zich met behulp van de stand van de zon, de maan en de sterren. Ook de winden en de temperatuur van het water gaven hen de nodige informatie. Vogels, riffen, wolkenformaties, vissen en golfbewegingen gaven hen een sein als ze weer eens in de nabijheid van een eiland kwamen.

Elke zeiltocht was telkens een levensgevaarlijke en hachelijke onderneming en niet zelden was de terugreis ten gevolge van een te sterke stroming afgesneden of was de landing op een eiland onmogelijk.

De spanning en de angst waren dan ook een dagelijkse metgezel en de avonturiers vroegen zich elke dag af of zij de volgende zeemijl zouden halen, of zij het verhoopte doel zouden bereiken en wat de eindeloze en gevaarlijke oceaan hen weer zou brengen.

Inhoud

- **90 schepen in 6 verschillende kleuren** (15 per speler) ;

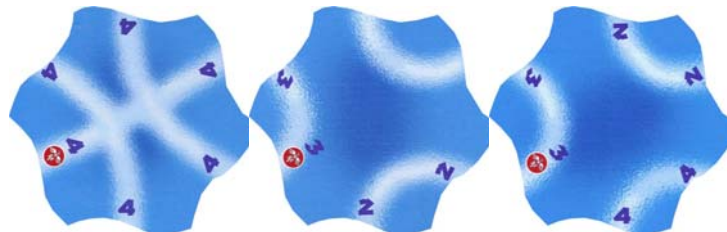


- **16 eilandkaartjes :**

- 1 starteiland Tonga ;
- 3 eilanden van 2 punten ;
- 4 eilanden van 3 punten ;
- 5 eilanden van 4 punten ;
- 3 eilanden van 5 punten.



- **16 waterkaartjes.**



Spelidee en doel van het spel

In de loop van het spel plaatsen de spelers telkens meer schepen op de stranden van de eilanden. Van zodra een strand is volzet, varen de schepen uit naar een nieuw eiland.

Hiervoor wordt meestal een nieuwe oceaankaart open aangelegd.

De spelers krijgen punten aan het einde van het spel voor alle eilanden waarop ze minstens met één schip zijn vertegenwoordigd .

De speler die bij de eindafrekening de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt 15 schepen van één kleur.

Het starteiland Tonga wordt uitgezocht en wordt in het midden van de tafel gelegd. Het eiland is gemakkelijk herkenbaar aan de achterkant.



De overige kaarten worden verdekt gemengd en als verdekte voorraadstapel op de tafel gelegd.

Op het eiland Tonga zijn er 6 stranden met telkens 3 aanlegplaatsen.



Beginnend met de jongste speler, de startspeler, plaatsen alle spelers om de beurt 1 schip op een vrije aanlegplaats op Tonga, tot alle spelers elk 2 schepen hebben geplaatst.

Daarbij moet, alleen bij de spelvoorbereiding, op elk strand minstens één aanlegplaats vrij blijven.

Na het plaatsen van de schepen begint de startspeler het spel. Na de startspeler komen de andere spelers één voor één, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Spelverloop

De spelbeurt van een speler begint met een uitbreiding van zijn schepen.

Daarna volgen, onder bepaalde voorwaarden, een emigratie, een zeetocht of een landing. Een speler kan in plaats van zijn normale beurt ook een Koningseiland stichten of al zijn schepen van het speelbord verwijderen en één nieuw schip inbrengen (zie: 'Nieuwe kolonisatie').

1. Uitbreiding

De speler die aan de beurt is, de actieve speler, kiest een eiland waarop zich minstens één eigen schip bevindt. Daar zet hij zoveel nieuwe schepen van zijn kleur in als er zich al schepen van zijn kleur bevinden. In ieder geval maximaal zoveel als er stranden zijn op het eiland. Aan elk strand van dit eiland mag hij maximaal één schip plaatsen.

Voorbeeld

De rode speler kan twee rode Tongiaki inzetten op het eiland Samoa omdat hij al twee rode schepen had.

Op een Koningseiland kan geen enkele speler zijn vloot uitbreiden (zie: 'Stichting van een Koningseiland').

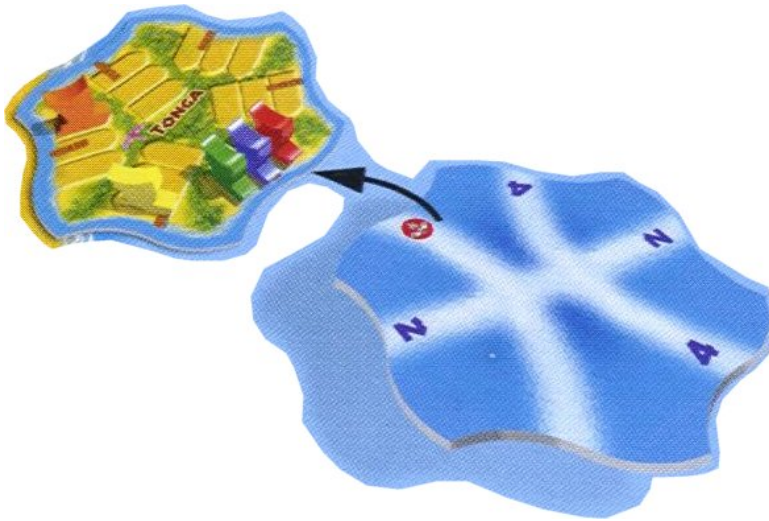


2. Emigratie en zeetocht

Als er na de zet van de uitbreiding aan geen enkel strand alle plaatsen zijn bezet, dan eindigt hier de beurt van de actieve speler en de volgende speler komt aan de beurt.

Als er echter minstens één strand compleet is bezet, dan steken alle schepen van dit strand van wal en kiezen het ruime sop. De actieve speler trekt de bovenste kaart van de oceaankaarten en legt die met het rode schild aan het complete strand aan. Als er al een kaart ligt dan wordt er geen kaart getrokken, maar beweegt de speler de schepen over de afgelegde kaart (zie: 'Landing').

Als een strand meerdere aanlegplaatsen heeft of als er na de uitbreiding meerdere stranden compleet zijn gevuld, dan kan de speler vrij beslissen van welk strand of welke aanlegplaats hij eerst uitvaart. Hij moet echter vóór het openleggen van de oceaankaarten telkens beslissen en tonen waar hij de nieuwe kaart zal aanleggen.



Trekt de speler een waterkaart of voert de emigratie over een al aangelegde waterkaart, dan varen de schepen via de witte schuimsporen over de oceaan.

Een dergelijke reis lukt enkel als het vereiste aantal verschillende kleuren in de groep schepen meevaart !

Het getal op het schuimspoor geeft de graad van gevaar aan van de route aan :

- Geen getal : Hier kan elke groep schepen zonder gevaar varen.
- 2 : De groep schepen moet minstens 2 verschillende kleuren bevatten.
- 3 : De groep schepen moet minstens 3 verschillende kleuren bevatten.
- 4 : De groep schepen moet minstens 4 verschillende kleuren bevatten.

Voorbeeld

Geel heeft een 4-strand compleet gemaakt en steekt met 2 gele, een oranje en een groen schip van wal. Het schuimspoor van de opengelegde waterkaart toont echter een '4'. Daar er slechts 3 verschillende kleuren van schepen zijn, kunnen de schepen niet passeren en de overvaart mislukt.

Als één van de gele schepen een paars schip was geweest, dan konden de schepen ongehinderd over de waterkaart varen.



Tactische raad

Het is altijd riskant om alleen door de Zuidzee te varen. Als men een waterkaart trekt, zijn de kansen heel gering om er alleen te mogen passeren aangezien slechts een vierde van de kaarten een schuimspoor bevatten waarop geen getal staat.



Als de overvaart lukt, dan zet de speler de schepen aan het andere einde van het schuimspoor (zonder af te slaan) en trekt een volgende kaart. Deze nieuwe kaart legt hij weer met het rode wapenschild aan dit schuimspoor aan. Een speler trekt zolang nieuwe kaarten tot de schepen of een nieuw eiland bereiken of tot een overvaart mislukt.

Als de overvaart mislukt omdat er te weinig verschillende kleuren meevaren, dan worden de schepen van het speelbord genomen en komen ze weer in de voorraad van de spelers terecht.

De speler kan eventueel nog andere emigraties uitvoeren van andere volle stranden van het eiland van waaruit hij oorspronkelijk was vertrokken, de emigratie is daarmee voltooid.

3. Landing

Als er op de getrokken kaart een eiland staat afgebeeld of voert de emigratie naar een al afgelegde eilandkaart, dan verdeelt de speler die aan de beurt is alle emigrerende schepen over de stranden van het nieuwe eiland.

Daarbij plaatst hij eerst op alle stranden van het nieuwe eiland één schip (als er voldoende schepen voorhanden zijn).

Als er dan nog schepen over zijn, dan kan de speler die schepen naar eigen believen over de stranden verdelen. Daarbij speelt het geen rol waar zich al schepen van dezelfde kleur bevinden.

Als er niet voldoende vrije plaatsen zijn, dan gaan de overgebleven schepen terug naar de eigenaar. De actieve speler mag kiezen welke schepen er terug naar de voorraad van de spelers gaan.

De verdeling van de schepen bij de landing op een al open afgelegde eilandkaart functioneert op identieke wijze.

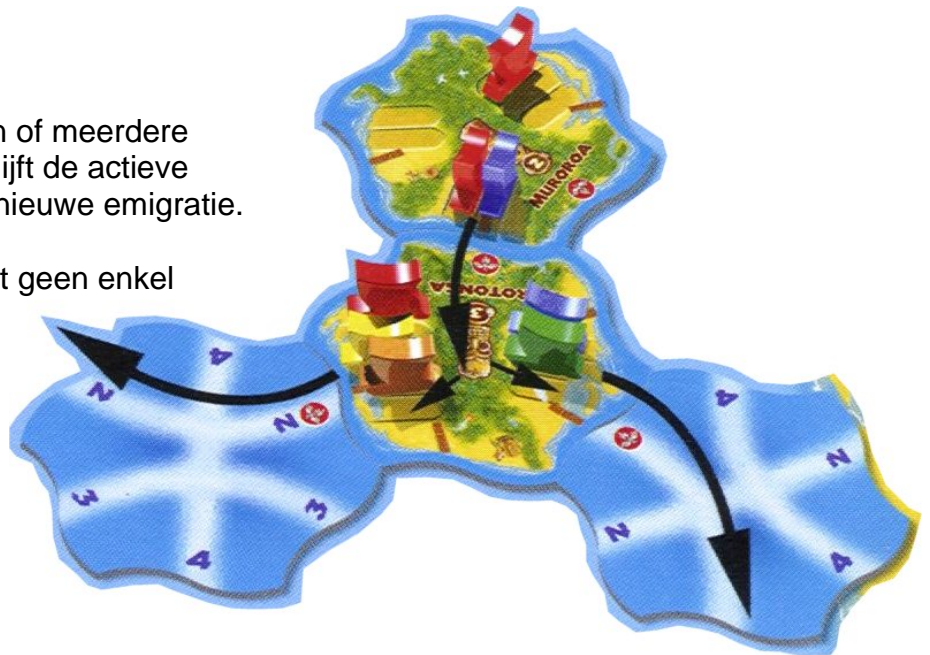


Kettingreactie

Na de landing kunnen opnieuw een of meerdere stranden volledig zijn bezet. Dan blijft de actieve speler aan de beurt en begint een nieuwe emigratie.

Deze kettingreactie duurt zolang tot geen enkel strand meer volledig is bezet.

De volgorde van de emigraties bij een kettingreactie kan de actieve speler vrij kiezen.



Einde van de spelbeurt

De spelbeurt eindigt als een speler geen strand meer compleet kan volzetten of als hij al zijn emigraties heeft uitgevoerd.

Dan is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Stichting van een Koningseiland

Staan er op een eiland enkel schepen van de actieve speler (één of meerdere schepen), dan kan hij dit eiland tot Koningseiland omvormen en verzekert hij zich van deze punten. Hij plaatst een schip van het strand op het masker midden op het eiland en legt de overige schepen terug in zijn voorraad.

Het stichten van een Koningseiland geldt als een volledige beurt. De speler kan dus in die beurt geen uitbreiding, emigratie, zeetocht of landing uitvoeren.

Voor een Koningseiland gelden, voor het verdere spelverloop, de volgende regels :

- Dit eiland kan door geen enkele speler betreden of overgestoken worden.
- Er kan op dit eiland geen uitbreiding van de vloot gebeuren.
- Er kunnen op dit eiland geen schepen landen. Alle schepen die proberen op het Koningseiland te landen, keren zich om en varen terug via dezelfde weg naar het eiland waar ze vandaan kwamen.

Tonga kan niet tot Koningseiland worden omgevormd.

Een speler kan in totaal maximaal 2 Koningseilanden stichten.

Tactische raad

De stichting van een Koningseiland loont het meest bij de eilanden van 4 of 5 punten.

Bij de eilanden met een waarde van 2 of 3 punten is waarschijnlijk het negatieve effect door de gemiste uitbreiding, emigratie ... enzovoort wellicht groter dan de punten die veilig kunnen worden gesteld voor de eindwaardering.

Het kan echter wel om strategische redenen nuttig zijn om een eiland met een mindere waarde tot Koningseiland om te vormen. Daar kan men de andere spelers dan blokkeren en proberen het 'versperde' gebied alleen te bevolken.



Nieuwe kolonisatie

De actieve speler kan altijd, in plaats van een normale beurt, alle schepen van zijn kleur van het speelbord nemen en één schip op een nieuw eiland plaatsen.

Daarvoor trekt hij oceaankaarten en legt die aan een door hem gekozen plaats van het speelbord aan. Zodra het eerste eiland wordt getrokken, plaatst hij zijn schip op een willekeurig strand en eindigt zijn beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de laatste waterkaart of de laatste eilandkaart wordt getrokken en wordt aangelegd. Dit betekent dat alle 16 waterkaarten en alle 16 eilandkaarten op tafel liggen.

De beurt van de actieve speler wordt nog uitgevoerd en dan is het spel ten einde.

Als de laatste kaart een eiland is, dan vindt de landing op dit eiland nog plaats.

Als de laatste kaart een waterkaart is, dan mogen de schepen nog uitvaren.

Alle spelers tellen nu de punten op van alle eilanden waarop ze minstens één schip hebben staan. De speler met de meeste punten wint het spel.

Als 2 of meer spelers even veel punten hebben, dan wint de speler die zijn schepen over het grootste aantal eilanden heeft verdeeld. Als de stand dan nog steeds gelijk, dan wint de speler die het minste aantal schepen op het speelbord heeft staan.

Bijzondere situaties

Geen enkel schip op het speelbord

Als de actieve speler, aan het begin van zijn beurt, geen eigen schip op het speelbord heeft staan, moet de actieve speler :

- 2 nieuwe schepen op Tonga plaatsen
- of**
- 1 nieuw schip op een ander eiland plaatsen.

De speler mag daarna geen uitbreiding uitvoeren, wel eventueel een emigratie, een zeetocht en een landing.

Alle schepen op het speelbord

Als aan het begin van de spelbeurt van de actieve speler alle eigen schepen op het speelbord staan, dan mag de actieve speler een schip van zijn kleur van een willekeurig eiland nemen (uitgezonderd van het Koningseiland) en dit als uitbreiding inzetten.

Te weinig schepen

Als een speler minder schepen in zijn voorraad heeft dan hij voor de uitbreiding mag gebruiken, mag hij enkel de schepen uit zijn voorraad inzetten.

Oneindige kettingreactie (zeer zelden)

Een oneindige kettingreactie kan ontstaan als :

- een eiland enkel door kaarten is omgeven die weer naar het zelfde eiland voeren
- en de actieve speler vanuit dit eiland wil emigreren.

Dan worden alle schepen van dit eiland aan de bezitters teruggegeven en wordt de eilandkaart uit het spel genomen.

Als zich daardoor :

- geen enkel eiland meer op het speelbord bevindt of
- de actieve speler daardoor al zijn schepen weer in zijn voorraad heeft dan trekt die speler zolang oceaankaarten, tot er een eiland komt. Eventuele getrokken waterkaarten en het eiland mag die speler willekeurig aan het gevormde speelbord aanleggen. Na het plaatsen van het eiland is de volgende speler aan de beurt.

Als meerdere eilanden zijn betrokken in een kettingreactie dan geldt deze regel uiteraard ook.

Een kettingreactie geldt niet als oneindig als er nog een alternatief voorhanden is op het zelfde eiland. De speler moet dan verplicht de andere mogelijkheid tot emigratie nemen.