

TONGIAKI

2-6 játékos részére

10 éves kortól

Thomas Rauscher játéka

Időszámításunk szerint 300: A polinézek vakmerően vitorláznak a Csendes-óceán ezernyi szigete között. Kalandvágytól és túlnépese-déstől hajtvva hajóznak az ismeretlenbe egyszerű katamaránjaikon, a **tongiakikon**. Alapvető navigációs eszközök hiányában a Nap, a csillagok, a szél és a vízhőmérséklet segítségével tájékozódnak, a madarak, a víz alatti sziklák, a felhőképződmények, a halak és a hullámformák jelzik számukra a szigetek közelségét.

Minden utazás életveszélyt jelent, hiszen visszafordulni az erős áramlatok miatt gyakran lehetetlen, máskor meg az elért szigeten nem lehet kikötni. A hajósok sosem tudhatják, hogy vajon a következő tengeri mérföld, a következő nap a várva várt célt tartogatja - vagy csak a végtelen, veszélyes óceánt.

A játék elemei

90 hajó 6 különböző színben
(15 db játékosonként/színenként)



16 szigetlap
1 kezdőlap (Tonga)
3 db. 2 pontos
4 db. 3 pontos
5 db. 4 pontos
3 db. 5 pontos



16 vízlap



A játék célja

A játék folyamán a játékosok hajókat helyeznek el a szigetek partszakaszain. Ha egy partszakasz már megtelt, a hajók új sziget felfedezésének reményében nekivágnak a tengernek. Időről időre új óceánlapot - sziget- vagy vízlapot - kell felfedni és a már lerakott lapokhoz illeszteni.

A játékosok a játék végén pontokat kapnak mindazon szigetek után, melyeken legalább egy hajójuk tartózkodik. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos lesz a győztes.

Előkészületek

Minden játékos megkapja az általa választott színből a 15 hajót. A kezdőszigetet, Tongát (könnyen beazonosítható eltérő hátlapja miatt), az asztal közepére kell helyezni. A többi lapot össze kell keverni, és képpel lefelé el kell helyezni egy kupacban az asztalon.



Tonga hat partszakasszal rendelkezik, mindegyiken három kikötőhellyel. A legfiatalabb játékosal kezdve (ő a *kezdőjátékos*) sorrendben minden játékos elhelyez egy hajót egy még szabad kikötőhelyre, s ezt addig folytatják, míg minden játékosnak két hajója nem lesz a szigeten - de partszakaszonként legalább egy kikötőhelynek üresnek kell maradnia. E kezdeti elhelyezés után a kezdőjátékos indítja a játékot, a többiek az óramutató járásának sorrendjében követik őt lépéseikkel.

A játék menete

Egy játékos köre a bővítéssel, vagyis hajói számának növelésével kezdődik, amit, a körülményektől függően, a kivándorlás, a tengeri utazás vagy a partraszállás követ.

Egy játékos megetheti, hogy normál lépése helyett Királysziget alapítását választja, vagy azt is, hogy leszedi a tábláról az összes hajóját és elhelyez rajta egyetlen hajót (*lásd lentebb: Új letelepedés*).

1. Bővítés

Az aktív játékos kiválaszt egy szigetet, melyen már legalább egy hajója van, s a kész letéből ugyanannyi hajót letesz erre a szigetre, mint amennyi hajója volt ott a köre kezdetén - de ez nem lehet több, mint a szigeten lévő partszakaszok száma. Tehát a szigeten minden egyes partszakaszra legfeljebb egy hajót rakhat.

Királyszigetet a játékosok nem választhatnak Bővítés helyszínéül (lásd lentebb: Királyszigetek).

2. Kivándorlás és tengeri utazás

Amennyiben a bővítés folyamán **egy partszakasz sem lett teljesen feltöltve**, a kör befejeződik, és a játék a következő játékos körével folytatódik. Ellenben ha **legalább egy partszakasz teljesen feltöltődött**, akkor az ilyen partszakaszokon horgonyzó összes hajó kifut a tengerre.

Ilyenkor az aktív játékos felhúzza a legfelső lapot az asztalon levő kupacból, és a vörös emblémával megjelölt oldalával odailleszti a feltöltött partszakasz valamelyik stégjéhez. Ha a felhúzott lap egy szigetlap, akkor később már nem kell további lapot felfedni, az aktív játékos nyomban átrakja az érintett partszakaszról az összes hajót az új szigetre (lásd lentebb: Partraszállás).

Ha a partszakaszon több stég is van, vagy ha a bővítés végére több partszakasz is teljesen feltöltődött, akkor az aktív játékos szabadon választhat, melyik stéget használja, illetve hogy milyen sorrendben hajtja végre a kivándorlásokat. Azonban előre, még annak felfordítása előtt meg kell határoznia, hova fogja helyezni az új óceánkarttyát.

Ha az aktív játékos egy **vízlapot** fordít fel, vagy ha a **kivándorlás** útvonala egy már korábban elhelyezett vízlapra vezet, akkor az összes kivándorló hajó a fehér tengeri tajték nyomvonalát követve keresztülvitorlázik az óceánon. (Tartani kell e nyomvonal irányát, másik ilyen nyomvonatra - azok kereszteződésénél - áttérni nem szabad.) Azonban egy ilyen utazás csak akkor lehet sikeres, ha a vitorlázó csoport a megkívánt számú különböző színű hajóból áll! A tengeri nyomvonalon lévő szám jelzi az útvonal veszélyességét:

Nincs szám: A hajók bármilyen csoportja kockázat nélkül utazhat rajta.

2 A hajók csoportjának legalább két különböző színt kell tartalmaznia.

3 A hajók csoportjának legalább három különböző színt kell tartalmaznia.

4 A hajók csoportjának legalább négy különböző színt kell tartalmaznia.

Példa: Sárga feltöltötte egy partszakasz 4 kikötőhelyét, és elindult az óceánon 2 sárga, egy narancs és 1 vörös hajóval. A felfedett lapon a tengeri nyomvonal 4-essel van jelölve. Mivel a kivándorló csoport csak 3 különböző színt tartalmaz (hajókat 3 különböző játékostól), a hajók nem képesek végigmenni rajta, és az utazás megbiúsul.

Ha az egyik sárga hajó helyett a csapatban lila lett volna, a négy hajó gond nélkül keresztülhajózott volna a vízlapon.



Taktikai megjegyzés: Meglehetősen kockázatos vállalkozás egyedül nekivágni a déltengereknek. Ha valaki egy vízlapot fed fel, a sikeres utazás esélye igencsak kicsi, mivel körülbelül csak a vízlapok negyede tartalmaz szám nélküli tengeri nyomvonalat.

Ha az utazás sikeres, akkor az aktív játékos a hajócsoportot a tengeri nyomvonal másik végére mozgatja (anélkül, hogy letérne az útvonalról), és felfordítja a következő óceánlapot. Ezt a lapot, megintcsak a vörös emblémás oldalával, a nyomvonal végéhez kell illesztenie. A játékos addig folytatja ilyenformán a lapok felhúzását és lerakását, mígnem a hajók egy szigetre nem érkeznek, illetve az utazás kudarcba nem fullad.



Ha az utazás meghiúsul, mert kevés eltérő színű hajó van a csoportban, akkor ezek a hajók lekerülnek a tábláról és visszakerülnek a tulajdonosok készletébe.

A *kivándorlás* ezzel befejeződött; ha szükséges (például mert több partszakasz is feltöltődött), a játékos végrehajthat még további *kivándorlásokat*.

3. Partaszállás

Ha az aktív játékos **szigetlapot fordít fel**, vagy ha a *kivándorlás* útvonala egy már korábban elhelyezett szigetlapra vezet, akkor a játékos elosztja az összes kivándorló hajót az új sziget partszakaszai között. Ennek megvalósítása során először elhelyez egy-egy hajót minden partszakaszra - amennyiben van ehhez elég hajó. Ha még ezután is marad hajó, akkor az aktív játékos tetszése szerint osztja el azokat a sziget partszakaszai között. Nem probléma, ha több azonos színű hajó kerül ugyanarra a partszakaszra.

Ha nincs elég kikötőhely az összes érkező hajónak, akkor a fölös hajók visszakerülnek tulajdonosaikhoz. Ebben az esetben az aktív játékos dönti el, mely hajók kerülnek a szigetre s melyek nem - ez utóbbiakat visszadja tulajdonosaiknak.

A partraszálló hajók elosztása egy már korábban elhelyezett szigetlapon a fentiekkel megegyezően történik.

Láncreakció

Partraszállás után könnyen előfordulhat, hogy újra teljesen megtelik hajókkal egy vagy több partszakasz. Ebben az esetben az aktuális játékos továbbra is aktív marad, és újra elindítja a *kivándorlás* folyamatát. Az események e láncolata addig folytatódik, amíg bármelyik szigeten akad teljesen feltöltött partszakasz.

Egy ilyen láncreakció során a *kivándorlások* sorrendjét az aktív játékos határozza meg.

A kör vége

A játékos köre véget ér, amikor már nem tölt fel partszakaszt, illetve *kivándorlásai* befejeződtek. Ekkor az óramutató járása szerint következő játékos lesz az aktív játékos.

Királysziget alapítása

Ha csak az aktív játékosnak van (egy vagy több) hajója egy szigeten, akkor megteheti, hogy e szigetet királyszigetté változtatja. Ehhez át kell helyeznie egy hajóját e sziget valamely kikötőhelyéről a sziget közepén lévő maszakra, és az összes többi hajóját a szigetről le kell vennie.

Királysziget alapítása igénybe veszi a játékos teljes körét, ezért nem hajthat végre *bővítést*, *kivándorlást*, stb.

- Királyszigetre nem utazhat be, és azon nem utazhat keresztül egyik játékos sem.
- *Bővítésnek* sem lehet már helyszíne, és hajó sem köthet ki rajta.
- Minden hajócsoport, amely megpróbál partra szállni egy királyszigeten, kénytelen visszafordulni és partra szállni azon a szigeten, ahonnan elindult.

Tonga (a kezdő sziget) nem tehető királyszigetté.

Minden játékosnak maximum két királyszigete lehet.



Taktikai megjegyzés: Királysziget alapítása leginkább 4 vagy 5 pontos szigeteken kifizetődő. 2 vagy 3 pontos szigeteken a bővítési lehetőség elvesztésének negatív hatása jellemzően erősebb a pontok játék végéig történő megőrzésének pozitív hatásánál. Lehetnek azonban stratégiailag fontos helyek a szigetvilágban, ahol még egy 2 pontos királyszigetnek is meglehetősen hasznos lehet a maga használatára. Ezek azok a helyek, melyek lehetővé teszik teljes térségek elzárását, és így azok egyetlen játékos általi benépesítését.

Új letelepedés

Az aktív játékos bármikor - a normál köre helyett - dönthet úgy, hogy leveszi összes hajóját a tábláról (leszámítva természetesen a királyszigeteit jelző hajókat), és elhelyez egyetlen új hajót egy új szigeten. Ez utóbbi úgy történik, hogy a játékos óceánlapokat húz, és szabályosan odailleszti azokat a táblához, éspedig ott, ahol ő akarja. Mihelyt az első szigetlapot felhúzza és lerakja, a játékos elhelyez egy hajót a sziget valamelyik kikötőhelyén, és ezzel be is fejezi körét.

A játék vége

Mihelyt az utolsó sziget- vagy vízlap fel lett fedve és a táblához lett illesztve (más szavakkal: mind a 16 szigetlap vagy mind a 16 vízlap a táblán van), a játék véget ér. Az aktív játékos még befejezi a körét, majd ezzel a játék befejeződik.

- Ha az utolsó lap szigetlap, akkor a *partraszállás* e szigeten még végrehajtódik.
- Ha az utolsó lap vízlap, akkor az útra kelő hajók kilépnek a tengerre, és a játék véget ér.

Most minden játékos összeadja azon szigetek pontjait, melyeken legalább egy hajója van. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos lesz a győztes. Ha két vagy több játékos ugyanannyi pontot ér el, akkor közülük az győz, aki több szigeten van jelen. Amennyiben ebben is egyenlők, akkor az győz, akinek kevesebb hajója van a táblán.

Különleges helyzetek

Két játékos

A szabályok akkor is érvényben maradnak, ha csak két játékos játszik. Ilyenkor persze több *tengeri utazás* végződik sikertelenül, mert a tengeri útvonalak egy része mindenképp hajózhatatlan - más lesz a játékmény, mint amilyen három vagy több játékos esetén.

Nincs hajó a táblán

Ha egy játékosnak - köre kezdetén - **nincs hajója a táblán**, a következők közül kell választania:

- elhelyez két hajót Tongán
- elhelyez egy hajót valamely másik szigeten.

A játékos nem hajthat végre *bővítést*, de szükség esetén megvalósíthat *kivándorlást*, *tengeri utazást* és *partraszállást*.

Az összes hajó a táblán

Ha egy játékosnak - köre kezdetén - az **összes hajója a táblán** van, akkor bármely szigetről (kivéve királyszigetet) elveheti egy hajóját és és felhasználhatja azt *bővítésre*.

Nincs elég hajó

Ha a *bővítés* folyamán egy játékos több hajót helyezhetne fel a táblára, mint amennyi a készletében van, akkor csak a készletében lévő mennyiséget használhatja fel.

Végtelen ciklus (nagyon ritka szituáció)

Végtelen ciklus következhet be, amikor

- egy sziget úgy épül körül más lapokkal, hogy minden *kivándorlás* azonnal visszavezet rá,
- és az aktív játékos megkísérel egy *kivándorlást* erről a szigetről.

Ebben az esetben az összes hajót le kell venni e szigetről, és a szigetlapot ki kell vonni a játékból (félre kell rakni, nem pedig visszakeverni a többi még fel nem használt kártya közé). Ha ennek az lesz a következménye, hogy

- nem marad sziget a táblán,
- vagy az aktív játékosnak nem lesz hajója a táblán,

akkor ő addig húz és rak le óceánlapokat, míg egy szigetet fel nem fed s helyezi azt el tetszése szerint. Miután az új szigetet elhelyezte, a következő játékoson a sor. Ha több sziget egyszerre érintett, akkor ennek megfelelően kell alkalmazni a szabályt.

A ciklus nem számít végtelennek, ha akárcsak egy kivándorlási alternatíva is rendelkezésre áll az aktív játékos számára, hogy a ciklust megszakítsa. Ez esetben kötelező neki ilyen - a végtelen ciklust elkerülő - *kivándorlásra* vállalkoznia.

Tervező: Thomas Rauscher

Art.-Nr. 49072

Illusztráció: Grafikusutido Krüger, Claus Stephan

Fordító: Fgb

A tervező és a kiadó szeretne köszönetet mondani a rengeteg tesztjátékért a Fairspielt játékosainak, Tobias Wenznek, Lueder Basedownnak, Joerg Veynek, Pietzinek, Peternek, Jennynek és Maiknak.

© 2004 Schmidt Spiele GmbH,
Ballinstraße 16, 12359 Berlin

