

OPNIEUW STARTEN

De speler die aan de beurt is kan op elk moment - in plaats van een normale beurt - al zijn boten van het speelveld nemen (behalve die van koningseilanden) en één boot op één nieuw eiland zetten. Hij trekt daartoe oceaankaarten en legt ze aan op een door hem aangewezen plaats van het speelveld. Zodra het eerste eiland verschijnt, zet hij een boot op een strand naar keuze op dit eiland en beëindigt daarmee zijn beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt, zodra de laatste waterkaart of de laatste eilandkaart is omgedraaid en aangelegd is (dus als er 16 waterkaarten of 16 eilandkaarten op tafel liggen). De actieve speler mag zijn beurt afmaken. Daarna eindigt het spel.

Als de laatste kaart een eiland is, dan vindt het aanmeren nog plaats.

Als de laatste kaart een waterkaart is, dan gaan de boten nog te water. Ook als de overvaart op deze waterkaart niet mislukt, blijven de boten op deze waterkaart staan.

Alle spelers tellen nu de waarde op van alle eilanden, waarop ze ten minste met een boot aanwezig zijn. De speler met de meeste punten wint. Als twee of meer spelers even veel punten hebben, dan wint diegene van hen, die zijn boten op de meeste eilanden heeft staan. Als het dan nog steeds onbeslist is, dan wint de speler met de minste boten op het speelveld.

BIJZONDERE SITUATIES

TONGIAKI MET TWEESPELERS

Bij twee spelers blijven de spelregels ongewijzigd gelden. Er zijn meer waterkaarten onbevaarbaar en er ontstaat een ander (directer) spelgevoel dan bij drie of meer spelers.

GEEN BOOT OP HET SPELVELD

Heeft een speler aan het begin van zijn beurt geen boot op het speelveld, dan moet hij:

- twee nieuwe boten op Tonga zetten of
- een nieuwe boot op een van de andere eilanden zetten.

Hij mag daarna niet meer uitbreiden, maar wel eventueel emigreren, zeevaren en aanmeren.

ALLE BOTEN OP HET SPELVELD

Heeft een speler aan het begin van zijn beurt al zijn eigen boten op het speelveld, dan mag hij één boot van zijn kleur van een ander willekeurig eiland nemen (behalve een koningseiland) en deze voor het uitbreiden gebruiken.

TE WEINIG BOTEN?

Als een speler bij het uitbreiden meer boten in moet zetten, dan hij voor zich heeft liggen, dan kan hij slechts alle beschikbare boten inzetten.

ONEINDIGE KETTINGREACTIE (ZEER ZELDZAAM)

Een oneindige kettingreactie kan ontstaan als

- een eiland uitsluitend door kaarten omgeven is, die weer naar het eiland terugvoeren

- en de speler die aan de beurt is vanuit dit eiland probeert te emigreren.

Dan worden alle boten van dit eiland aan de eigenaren teruggegeven en gaat de eilandkaart uit het spel.

Als zich daardoor

- geen enkel eiland meer op het speelveld bevindt of
- de speler die aan de beurt is door deze actie al zijn boten heeft teruggekregen, dan draait hij net zo lang oceaankaarten om, totdat hij bij een eiland komt. De speler mag de eventueel omgedraaide waterkaarten en de eilandkaart naar keuze aan de openliggende kaarten aanleggen.

Na het leggen van het eiland is de volgende speler aan de beurt.

Als meerdere eilanden tegelijkertijd worden getroffen, dan geldt deze regel daar ook voor.

Een kettingreactie geldt niet als oneindig, als er ten minste één andere mogelijkheid op hetzelfde eiland is om te emigreren. In dat geval moet hij vervolgens een andere emigratie kiezen.

Vertaling: Ronald Hoekstra, Spelmagazijn.nl, maart 2004



TONGIAKI

VOOR 2 TOT 6 SPELERS
VANAF 10 JAAR
DOOR THOMAS RAUSCHER

300 jaar na Christus: De Polynesiërs verkennen tijdens waaghalzige zeiltochten duizenden eilanden in de Stille Oceaan. Gedreven door de lust naar avontuur en door overbevolking zeilen ze op hun eenvoudige catamarans, Tongiaki genaamd, het onbekende tegemoet. Zonder enige navigatie-instrumenten oriënteren ze zich met behulp van de zon, de sterren, de wind en de watertemperatuur. Vogels, onderwater-riffen, wolkenformaties, vissen en golfvormen zijn tekens voor de nabijheid van eilanden.

Elke vaart is een levensgevaarlijke reis omdat vaak de terugweg door de sterke stroming is afgesneden of het aanmeren op een eiland onmogelijk blijkt te zijn.

En telkens is er weer de spanning of de volgende dag het verwachte doel zal worden bereikt of dat er elke keer weer een eindeloze oceaan volgt.

INHOUD

90 boten in 6 verschillende kleuren (15 per speler)



16 eilandkaarten
(1 starteiland Tonga,
3 x 2 punten,
4 x 3 punten,
5 x 4 punten,
3 x 5 punten)



16 waterkaarten



SPELIDEE EN -DOEL

Gedurende het spel zetten de spelers steeds meer boten op de stranden van de eilanden. Zodra een strand volledig met boten is bezet, emigreren de boten en varen naar een nieuw eiland. Daartoe wordt meestal een nieuwe oceaankaart (eiland of water) omgedraaid en aangelegd.

De spelers krijgen punten aan het einde van het spel voor alle eilanden waarop ze ten minste één boot hebben. Wie bij deze eindtelling de meeste punten heeft, wint.

VOORBEREIDING

Elke speler krijgt 15 boten van een kleur. Het starteiland Tonga wordt uitgezocht (eenvoudig te herkennen aan de achterzijde) en in het midden van de tafel gelegd. De overige kaarten worden geschud en als gedekte stapel klaargelegd.



Op Tonga zijn er op zes stranden telkens 3 ligplaatsen te zien. Te beginnen met de jongste speler (startspeler) zetten alle spelers na elkaar telkens één boot op een vrije plaats op Tonga, totdat elke speler twee boten geplaatst heeft. Daarbij moet op elk strand ten minste één ligplaats vrij blijven. Na dit inzetten begint de startspeler en daarna zijn de volgende spelers telkens in de volgorde van de klok aan de beurt.

SPELVERLOOP

Een zet van een speler begint met het uitbreiden van zijn boten. Daarna volgen onder bepaalde voorwaarden emigreren, zeevaren en aanmeren.

Een speler kan in plaats van zijn normale beurt ook een koningseiland stichten of zijn totale vloot van het speelveld nemen en één boot opnieuw inzetten (Zie "Opnieuw starten").

1. UITBREIDING

De speler die aan de beurt is, kiest een eiland waarop hij ten minste één boot heeft staan. Hij zet daar zoveel nieuwe boten van zijn kleur bij, als er zich al boten van zijn kleur bevinden op het eiland - echter maximaal zoveel als het aantal stranden op het eiland. Op elk strand van het eiland mag hij maximaal één boot bijplaatsen. Op een koningseiland mag geen enkele speler uitbreiden. (Zie ook "Stichten van een koningseiland".)

2. EMIGRATIE EN ZEEVAART

Als op geen van de stranden alle ligplaatsen bezet zijn, dan eindigt de beurt en is de volgende speler aan de beurt. Is echter ten minste één strand volledig bezet, dan gaan al deze boten te water: de speler

trekt de bovenste oceaankaart van de stapel en legt deze met het rode wapen aan een steiger van het geheel gevulde strand aan. Als aan deze steiger al een kaart ligt, dan wordt geen nieuwe kaart omgedraaid en verplaatst de speler de boten naar de openliggende kaart. (Zie "Aanmeren").

Heeft een strand meerdere steigers of zijn er na de uitbreiding meerdere stranden volledig gevuld, dan kan de speler vrij kiezen vanuit welk strand en welke steiger er wordt geëmigreerd. Hij moet echter beslissen en aangeven waar de kaart wordt aangelegd, voordat deze wordt opgedraaid.

Trekt de speler een waterkaart of gaat het emigreren over een openliggende waterkaart, dan varen de boten langs het witte schuimspoor over de oceaan.

Een dergelijke reis slaagt echter alleen als het vereiste aantal verschillende kleuren in de groep boten meevaart. Het getal in het schuimspoor geeft de moeilijkheidsgraad van de route aan.

Geen getal: hier kan elke groep boten veilig varen

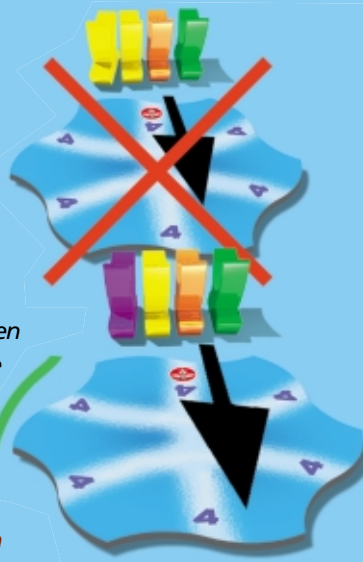
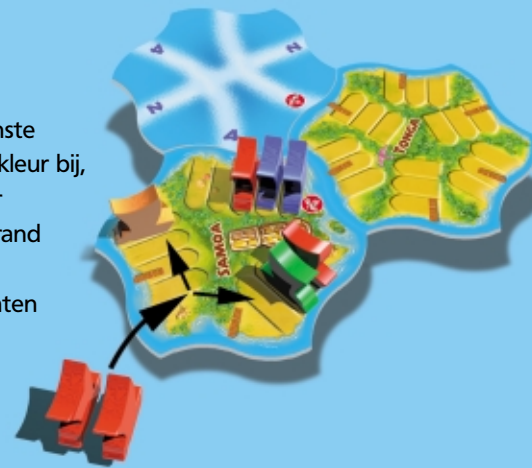
- 2** Een groep boten moet ten minste twee verschillende kleuren bevatten.
- 3** Hier moeten ten minste 3 verschillende kleuren aanwezig zijn.
- 4** Ten minste 4 verschillende kleuren zijn noodzakelijk..

Voorbeeld: Geel heeft een 4-strand compleet gemaakt en gaat met twee gele, één oranje en één groene boot te water. Het schuimspoor op de omgedraaide waterkaart toont een "4". Aangezien slechts drie verschillende kleuren (=de boten van drie spelers) in de groep boten meevaren, kunnen de boten hier niet passeren en mislukt de overvaart. Als één van de gele boten paars was geweest, dan konden de boten ongehinderd over de waterkaart varen.



Tactische tip: Het is erg gevaarlijk om alleen over de Stille Oceaan te varen. Als een waterkaart wordt omgedraaid, dan is de kans gering dat je deze kunt passeren. Slechts ongeveer een kwart van de waterkaarten toont een schuimspoor zonder getal en is dus te overkomen voor een speler die alleen vaart.

Als de overvaart slaagt, dan zet de speler de boten aan het andere einde van het schuimspoor (zonder af te slaan) en draait een volgende kaart om. Deze legt hij daar - opnieuw met het rode wapen - aan. De speler draait net zo lang nieuwe kaarten om, totdat de boten een eiland bereiken of de overvaart mislukt.



Als de overvaart mislukt, omdat te weinig verschillende kleuren meevaren, dan worden de boten van het speelveld genomen en aan de eigenaren teruggegeven.

De speler kan vervolgens nog verdere emigraties doen (bijvoorbeeld vanuit andere stranden van zijn starteiland), maar deze emigratie is in ieder geval ten einde.

3. AANMEREN

Als een omgedraaide kaart een eiland is of als een emigratie naar een reeds aanwezig eiland gaat, dan verdeelt de speler die aan de beurt is de emigrerende boten over de stranden van het nieuwe eiland. Hij zet, als er genoeg boten zijn, op elk vrij strand één boot. Als er dan nog boten over zijn, dan kan hij deze naar keuze over de stranden verdelen. Het speelt daarbij geen rol waar al boten van dezelfde kleur staan. Als er niet voldoende vrije ligplaatsen ter beschikking zijn, dan gaan de overgebleven boten terug naar hun eigenaren. De speler die aan de beurt is beslist welke boten dat zijn.

De verdeling van de boten bij het aanmeren op een reeds aanwezig eiland gaat op dezelfde manier.

KETTINGREACTIE

Na het aanmeren kunnen er weer één of meerdere stranden volledig bezet zijn. Dan blijft de speler aan de beurt en begint weer met emigreren en zo verder. Deze kettingreactie wordt net zo lang uitgevoerd, totdat er geen enkel strand meer volledig bezet is.

De volgorde van emigreren kan de speler die aan de beurt is zelf kiezen.

EINDE VAN EEN BEURT

De beurt van een speler eindigt als hij geen strand compleet kan vullen of als hij alle emigraties heeft gedaan. Dan is de speler links van hem aan de beurt.

STICHTEN VAN EEN KONINGSEILAND

Als op een eiland alleen (een of meer) boten staan van de speler die aan de beurt is, mag hij van dit eiland een koningseiland maken en stelt daarmee de punten zeker.

Hij neemt een boot van het strand en zet deze op het masker in het midden van het eiland en neemt de overige boten terug in zijn voorraad. Het stichten van een koningseiland kost een volledige beurt. Hij mag dus in deze beurt niet uitbreiden of iets anders doen. Voor een koningseiland gelden de volgende regels:

- geen enkele speler mag dit eiland betreden of er doorheen reizen.
 - er mag geen uitbreiding plaatsvinden op dit eiland.
 - er mogen geen boten aanmeren. Alle groepen boten die proberen aan te meren op een koningseiland, keren om en meren via dezelfde weg aan op het eiland, vanwaar ze gekomen zijn.
- Tonga kan geen koningseiland worden. Een speler mag hooguit twee koningseilanden stichten.



Tactische tip: Het stichten van een koningseiland is het meest effectief bij 4- of 5-punten eilanden. Bij 2- of 3-punten eilanden is het negatieve effect door het missen van emigraties waarschijnlijk groter dan het zeker stellen van de punten. Er kunnen echter ook strategisch belangrijke posities zijn in de eilandenwereld, waar zelfs 2-punten koningseilanden zinvol kunnen zijn. Daar kan men proberen andere spelers te blokkeren en dan proberen het afgeschermd deel alleen te bevolken.

