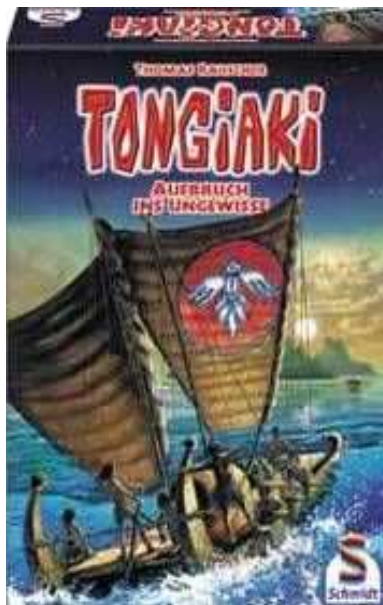


TONGIAKI



Tervezte: Thomas Rauscher

Kiadja: Schmidt Spiele GmbH
Ballinstraße 16, 12359 Berlin
<http://www.schmidtspiele.de/>

2-6 játékos részére, 10 éves kortól, játékidő kb. 30-45 perc

Időszámításunk szerint 300: A polinézek vakmerően vitorláznak a Csendes-óceán ezernyi szigete között. Kalandvágtyól és túlnépesedéstől 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 a visszafordulás 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 következőnap a várva várt célt tartogatja, vagy csak a végtelen, veszélyes óceánt.

A JÁTÉK ELEMEI

- 90 hajó 6 különbözőszínben (15 db játékosonként/színenként)
- 32 óceánkártya
 - ❖ 16 sziget kártya (1 kezdősziget - Tonga, 3 darab 2 pontos, 4 darab 3 pontos, 5 darab 4 pontos, 3 darab 5 pontos sziget)
 - ❖ 16 óceán kártya

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 sziget kártyát vagy óceán kártyát kell felfedni, és a már lerakott kártyákhoz illeszteni.

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

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos megkapja az általa választott színből a 15 hajót. A kezdőszigetet, Tongát (eltérő hátlapjáról meg lehet ismerni), az asztal közepére kell helyezni. A többi kártyát össze kell keverni, és képpel lefelé el kell helyezni 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.



JÁTÉKMENET

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 megteheti, hogy normál lépése helyett egy *királysziget* alapítását választja, vagy azt is, hogy leszedi a tábláról az összes hajóját, és elhelyez rajta egyetlen egy hajót (lásd lentebb: [Új letelepedés](#)).

1. BŐVÍTÉS

Az aktív játékos kiválaszt egy szigetet, melyen már legalább egy hajója van, s a készletéből 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.

*Királysziget*et 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 következőjátékos 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 kártyát az asztalon levőkupacból, és a vörös emblémával megjelölt oldalával odailleszti a feltöltött partszakasz valamelyik stégjéhez. Ha a felhúzott kártya egy sziget kártya, akkor később már nem kell további kártyát 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 óceánkártyát.

Ha az aktív játékos egy **óceán kártyát** fordít fel, vagy ha a *Kivándorlás* útvonala egy már korábban elhelyezett óceán kártyára vezet, akkor az összes kivándorló hajó a fehér tengeri tajték nyomvonalát követve keresztülvitorlázik az óceánon. *(Tartani kell e nyomvonal irányát, másik ilyen nyomvonalra - azok kereszteződésénél - áttérni nem szabad.)* Azonban egy ilyen utazás csak akkor lehet sikeres, ha a vitorlázó csoport a **megkívánt számú különböző színű hajóból áll!**

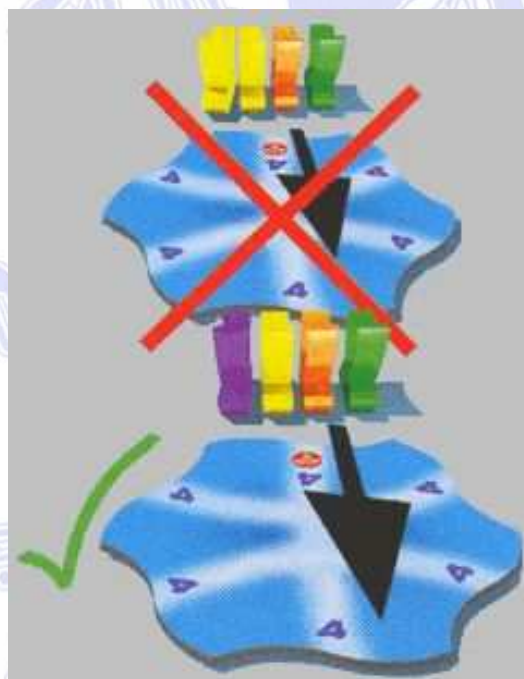
A tengeri nyomvonalon lévő szám jelzi az útvonal veszélyességét:

- 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 különbözőszínt kell tartalmaznia.

Példa: Sárga feltöltötte egy partszakasz 4 kikötőhelyét, és elindult az óceánon 2 sárga, egy narancs és 1 vörös hajóval. A felfedett kártyán a tengeri nyomvonal 4-essel van jelölve.

Mivel a kivándorló csoport csak 3 különböző színt tartalmaz (3 különböző játékostól), a hajók nem képesek végigmenni rajta, és az utazás megghiúsul.

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



Taktikai megjegyzés: Meglehetősen kockázatos vállalkozás egyedül nekivágni a déli tengereknek. Ha valaki egy óceán kártyát fed fel, a sikeres utazás esélye igen csak kicsi, mivel körülbelül csak a óceán kártyák 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 óceán kártyát. Ezt a kártyát, megint csak a vörös emblémás oldalával, a nyomvonal végéhez kell illesztenie. A játékos addig folytatja ilyenformán a kártyák felhúzását és lerakását, mígnem a hajók egy szigetre nem érkeznek, illetve az utazás kudarcba nem fullad.

Ha az utazás megghiúsul, 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. PARTRASZÁLLÁS

Ha az aktív játékos egy sziget kártyát fordít fel, vagy ha a *Kivándorlás* útvonala egy már korábban elhelyezett sziget kártyára 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 fölösleges hajók visszakérülnek tulajdonosaikhoz. Ebben az esetben az aktív játékos dönti el, mely hajók kerülnek a szigetre, s melyek nem. Ez utóbbiakat visszaadja tulajdonosaiknak.

A partraszálló hajók elosztása egy már korábban elhelyezett sziget kártyán 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.



KÖR VÉGE

A játékos köre véget ér, amikor már nem tölt fel partszakaszt, illetve *Kivándorlásai* befejeződtek. Ekkor az óramutató járása szerint következőjátékos 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 maszkra, és az összes többi hajóját a szigetről le kell vennie.

Királysziget alapítás 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 kezdősziget) 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 stratégiaileg fontos helyek a szigetvilágban, ahol még egy 2 pontos Királyszigetnek is meglehet a maga haszna. 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* jelzőhajókat), és elhelyez egyetlen új hajót egy új szigeten. Ez utóbbi úgy történik, hogy a játékos óceánkártyákat húz, és szabályosan odailleszti azokat a táblához, éspedig ott, ahol ő akarja. Mihelyt az első sziget kártyát 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 kártya vagy óceán kártya fel lett fedve, és a táblához lett illesztve, vagyis mind a 16 sziget kártya, **vagy** mind a 16 óceán kártya a táblán van akkor, a játék véget ér. Az aktív játékos még befejezi a körét, majd ezzel a játék befejeződik.

Ha az utolsó kártya egy sziget kártya, akkor a *Partraszállás* e szigeten még végrehajtható.

Ha az utolsó kártya egy óceán kártya, akkor az útra kelőhajók kilépnek a tengerre, s 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 játékélmény, mint amilyen három, vagy több játékos esetén.

Nincs hajó a táblán

Ha egy játékosnak a 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 van

Ha egy játékosnak a köre kezdetén az összes hajója a táblán van, akkor bármely szigetről (kivéve *Királyszigetet*) elveheti egy hajóját, 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 kártyákkal, 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 sziget kártyát ki kell vonni a játékból, azt félre kell rakni, és nem szabad 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 óceánkártyákat, 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 egy ilyen, a végtelen ciklust elkerülő *Kivándorlásra* vállalkoznia.

Fgb nyomán összeállította WellAgent

