

Tongiaki

1. התרחבות

השחקן בוחר אי בו יש לו לפחות ספינה אחת. לאחר מכן הוא מוסיף לאי ספינות כמספר הספינות שהיו לו על האי בתחילת התור אבל לא יותר ממספר החופים אשר באי. הוא רשאי להוסיף ספינה אחת לכל היותר לכל חוף. השחקן אינו יכול לבצע התרחבות באי מלכותי.

2. הגירה ומסע בים

אם אין חוף מלא התור מסתיים ותור השחקן הבא. אם חוף אחד התמלא אז כל הספינות העוגנות באותו חוף יוצאות לים. השחקן הופך את האריח העליון בערימה ומניח אותו שהסמל האדום מונח לצד החוף המלא. אם זה אריח של אי לא נפתחים אריחים נוספים, והשחקן מעביר את הספינות לאי (ראו התיישבות בהמשך). אם לחוף יש מספר גשרים או שיש מספר חופים מלאים, השחקן רשאי לבחור איזה גשר הוא משתמש והסדר של החופים מהם הוא מבצע הגירה. הוא חייב להחליט לפני שהוא פותח אריח וקובע היכן האריח ימוקם.

אם האריח שנפתח על ידי השחקן הוא אריח ים, או שההגירה מובילה לאריח ים קיים, אזי כל הספינות חוצות את האוקיאנוס, עוקבות אחרי מסלול הקצף הלבן. מסע כזה מצליח רק אם קבוצת הספינות מורכבת ממספר הצבעים השונים הדרושים. המספר על שביל הקצף מסמל את רמת הסכנה של הדרך.

אין מספר: כל קבוצה יכולה לעבור.

2: הקבוצה צריכה להכיל לפחות שני צבעים שונים.

3: הקבוצה צריכה להכיל לפחות שלושה צבעים שונים.

4: הקבוצה צריכה להכיל לפחות ארבעה צבעים שונים.

דוגמא (ראו ציור עמוד שני למטה משמאל): צהוב מילא חוף עם ארבעה מקומות ויוצא למסע עם שתי ספינות צהובות, כתומה וירוקה. סימן הקצף על אריח הים מצוין 4. בגלל שיש רק שלושה צבעים שונים (משלושה שחקנים שונים), הספינות אינן יכולות לעבור והמסע נכשל. אם אחת הספינות הצהובות הייתה סגולה, ארבעת הספינות היו יכולות לעבור את אריח הים בקלות.

הערה: זה מאד מסוכן לשוט באוקיאנוס השקט לבד. אם שחקן מגלה אריח לבד סיכוי ההצלחה של המסע קטן כי רק בערך רבע מהאריחים מראים מסלולים בלי מספר.

אם מסע מצליח השחקן מעביר את קבוצת הספינות לצד השני של מסלול הקצף (מבלי לסטות מהמסלול) ופותח אריח נוסף. אריח זה מונח לצד קצה המסלול כאשר הסמל האדום מונח צמוד לקצה המסלול. השחקן ממשיך עד אשר מגיעים לאי או שהמסע נכשל.

אם מסע נכשל בגלל שאין מספיק צבעים שונים בין הספינות שיצאו למסע, אזי הספינות מורדות מהלוח ומוחזרות לבעליהם.

300 לספירה, הפולונזים יוצאים למסעות מסוכנים על מנת לחקור את אלפי האיים באוקיאנוס השקט. מונעים על ידי עודף אוכלוסיה והרצון להרפתקה, הם יוצאים למסע אל הלא נודע על ספינות קטמן הנקראות טונגיאקי. בלי עזרה ממכשירי ניווט, הם מיפו את דרכם בעזרת השמש, הכוכבים, הרוחות וטמפרטורת המים. ציפורים, שוניות, תצורת עננים, דגים וגלים ייחודיים סימנו להם שיש אי בקרבת מקום. כל שייט נהפך למסע מסכן חיים, כאשר לפעמים לא ניתן היה להגיע ליבשה והדרך חזרה נחסמה על ידי זרמים חזקים. מתח היה בן לוויה קבוע. האם השעה הבאה, היום הבא יביאו אותם ליעד, או שהזרמים יכריחו אותם לצוף לנצח בים?

תכולה

90 ספינות בשישה צבעים שונים.

16 אריחי איים (אי התחלה, שלושה של שתי נקודות, ארבעה של שלוש נקודות, חמישה של ארבע נקודות, שלושה של חמש נקודות).

16 אריחי ים.

מטרת המשחק

לאורך מהלך המשחק, השחקנים ימקמו יותר ויותר ספינות על חופי האיים. כאשר חוף מתמלא לגמרי הספינות מרימות מפרש ויוצאות למסע לאי חדש. לפעמים אריחי ים מתגלים ונוספים לשולחן. השחקנים מקבלים ניקוד בסוף המשחק על כל אי שיש להם בו לפחות ספינה אחת. השחקן עם מרב הנקודות מנצח.

הכנה

כל שחקן מקבל 15 ספינות בצבע שלו. אי הפתיחה, Tonga מזוהה בקלות על פי הגב השונה שלו, מונח במרכז השולחן. שאר האריחים מעורבבים ומונחים פנים כלפי מטה על השולחן.

Tonga מכיל שישה חופים עם שלושה מזחים לכל חוף. מתחילים עם השחקן הצעיר ביותר (השחקן המתחיל), כל שחקן ממקם, לפי הסדר, ספינה במזח פנוי עד שכל שחקן הניח שתי ספינות. לפחות מזח אחד חייב להישאר פנוי בכל חוף. לאחר מיקום ספינות ראשוני זה, השחקן המתחיל משחק ולאחריו כל השחקנים לפי כיוון השעון.

מהלך המשחק

התור של השחקן מתחיל בהגדלת מספר הספינות שלו (התרחבות), הגירה, מסע ימי והתיישבות בהתאם לתנאים שונים.

שחקן רשאי, במקום ביצוע תור רגיל, להחליט על הקמת אי מלכותי או להוריד את כל הספינות מהלוח ולמקם ספינה אחת חדשה (ראו עליה ליבשה בהמשך).

השחקן ימשיך, אם צריך, לבצע נדידות נוספות מחופים מלאים אחרים, אבל מסע ההגירה הנוכחי הסתיים.

3. עליה ליבשה

אם השחקן הפך אריח אי או שמסלול ההגירה מסתיים באי קיים, אזי הוא מפזר את הספינות בין החופים השונים אשר באי. בהתחלה הוא שם ספינה בכל חוף, אם יש מספיק ספינות לכך. אם נשארו ספינות הוא רשאי לפזרן כראות עיניו. זה לא משנה אם כמה ספינות מאותו צבע יסיימו באותו חוף. אם אין מפסיק נקודות עגינה אזי הספינות העודפות מוחזרות לבעליהן. השחקן בוחר אילו ספינות להחזיר.

הפיזור זהה כאשר עליה ליבשה מתרחשת על אי קיים. (ראו איור עליון עמוד 3).

תגובת שרשרת

לאחר עליה ליבשה יכול להיות ששוב יהיו חופים עם תפוסה מלאה. במקרה זה השחקן נשאר השחקן הפעיל והוא מתחיל הגירה חדשה. שרשרת אירועים זו ממשיכה עד אשר אין יותר חופים מלאים.

סדר ההגירה במקרה של תגובת שרשרת נקבע על ידי השחקן.

(ראו איור תחתון עמוד 3).

סיום תור

תור השחקן מסתיים כאשר הוא אינו יכול למלא חוף, או שכל ההגירות הסתיימו. התור עובר לשחקן הבא עם כיוון השעון.

יצירת אי מלכותי

אם רק לשחקן הפעיל יש ספינה/ספינות עוגנות באי הוא רשאי להפוך את האי הזה לאי מלכותי. על מנת לבצע זאת הוא ממקם ספינה אחת מאחד החופים על המסכה במרכז האי. כל יתר הספינות מוחזרות עליו.

הכרזת אי מלכותי היא כל תור השחקן. הוא אינו רשאי לבצע התרחבות, הגירה וכו'.

הכניסה או חציה של אי מלכותי אסורה על כל השחקנים. התרחבות לא יכולה להתבצע שם, ושום ספינה לא יכולה לעגון שם.

כל הספינות המגיעות לשם חוזרות לאי ממנו באו

לא ניתן להכריז על Tonga כאי מלכותי

לכל שחקן יכולים להיות לא יותר משני איים מלכותיים

טיפ אסטרטגי: יצירת אי מלכותי היא מתגמלת במיוחד עם איים בשווי 4,5. עם איים בשווי 2,3 ההשפעה השלילית של איבוד הסיכוי להתרחבות בד"כ כבד יותר מהיתרון של הבטחת הנקודות בסוף המשחק. מצד שני, יכולות יתרונות אסטרטגים בהם גם לאי בשווי 2 נקודות יהיה הגיוני. זה קורה כאשר ניתן לחסום אזורים ולנסות לישב אותם לבד.

ישוב חדש

השחקן תמיד רשאי – במקום תור רגיל – להחליט להסיר את כל הסירות שלו מהלוח ולמקם ספינה אחת חדשה על אי חדש. על מנת לבצע זאת השחקן פותח אריחים סגורים ומוסיף אותם ללוח היכן שהוא רוצה. כאשר נחשף האי הראשון וממוקם, השחקן מניח ספינה על האי ותורו מסתיים.

סיום המשחק

המשחק מסתיים מיד כאשר אריח הים או יבשה האחרון נחשף וממוקם (כאשר כל 16 אריחי הים או 16 אריחי היבשה). השחקן מסיים את תורו. אם זהו אריח יבשה, השחקן מבצע את עליה ליבשה. אם זהו אריח ים הספינות ישוטו ולאחר מכן יסתיים התור.

כל השחקנים סופרים את הנקודות שלהם עבור איים שיש בהם לפחות ספינה אחת שלהם. אם לשני שחקנים יש שוויון, אז השחקן שעוגן ביותר איים הוא המנצח. אם עדיין יש שוויון אז השחקן עם פחות ספינות על הלוח הוא המנצח.

מיקרים מיוחדים

אין ספינות על הלוח

אם בתחילת התור לשחקן אין ספינות על הלוח אז השחקן חייב לבצע אחד מ:

- למקם שתי ספינות ב-Tonga.

- למקם ספינה אחת באי כלשהו

השחקן לא מבצע התרחבות, אבל חייב לבצע הגירה ועליה ליבשה אם דרוש כתוצאה מכך.

כל הספינות על הלוח

אם במהלך התרחבות כל ספינות השחקן על הלוח, אזי השחקן רשאי לקחת ספינה אחת מאי כלשהו על מנת להשתמש בה בשלב ההתרחבות.

אין מספיק ספינות

אם בשלב התרחבות לשחקן אין מספיק ספינות הדרושות לביצוע ההתרחבות, הוא משתמש במה שנשאר לו במלאי.

מחזור אינסופי (מאד נדיר)

מחזור אינסופי יכול לקרות כאשר

- אי מוקף לגמרי באריחים שמובילים לאי חזרה.

- השחקן הפעיל מנסה לבצע הגירה מאי זה.

במקרה זה כל הספינות מורדות מהאי ומוחזרות לבעליהן והאריח מוסר מהמשחק. (לא מוחזר לערימת האריחים).

אם כתוצאה מכך: לא נשארו איים על הלוח או לשחקן לא נשארו ספינות על הלוח אז השחקן מניח אריחים חדשים עד אשר יפתח אי חדש אשר יונח במקום על פי בחירתו. לאחר שהאי מונח השחקן מסיים את תורו.

אם מספר איים מושפעים מכך, כולם מטופלים באותו אופן.

שרשרת היא לא אינסופית אם אפילו אחת מהן היא כן אבל לשחקן יש אפשרויות הגירה חלופיות באותו אי. במקרה זה הוא חייב לבחור אחת מאפשרויות ההגירה החוקיות.