

# TONGIAKI

di Thomas Rauscher

per 2-6 giocatori da 10 anni in su – Durata: 45 min. circa

## MATERIALE DI GIOCO

- 90 barche di legno (15 in ciascuno dei 6 colori: blu, rosso, verde, giallo, arancio, viola)
- 16 tessere isola (1 di partenza, 3x2 punti, 4x3 punti, 5x4 punti, 3x5 punti)
- 16 tessere mare
- regolamento in tedesco

## OBBIETTIVO

Durante la partita i giocatori piazzano le loro barche sulle spiagge delle varie isole; appena una spiaggia è completa, le barche partono per raggiungere una nuova isola attraverso le tessere mare che vengono via via aggiunte sul tavolo. I giocatori ricevono punti vittoria (PV) alla fine del gioco per ciascuna isola sulla quale è presente almeno una delle barche del proprio colore. Il giocatore col maggior numero di PV sarà il vincitore.

## PREPARAZIONE

- Ogni giocatore sceglie un colore e riceve le 15 barche di legno corrispondenti.
- Il giocatore più giovane diventa il giocatore iniziale.
- Piazzare la tessera iniziale (isola di Tonga), facilmente riconoscibile per il retro di colore diverso dalle altre, al centro del tavolo e mescolare tutte le altre tessere (mare + isole), piazzandole coperte in una pila raggiungibile da tutti i giocatori.
- L'isola di Tonga contiene sei spiagge, ciascuna delle quali costituita da 3 approdi per le barche; a partire dal giocatore iniziale, in senso orario, ciascun giocatore piazza una barca in un approdo libero dell'isola finché tutti non hanno piazzato due barche del proprio colore; alla fine del piazzamento su ogni spiaggia deve rimanere almeno un approdo libero.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A partire dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ogni giocatore svolge il proprio turno di gioco, composto dalle seguenti fasi:

1. *Espansione*
2. *Migrazione / Viaggio*
3. *Sbarco*

Al posto del turno normale, un giocatore può scegliere le azioni speciali “*Fondare un’Isola Reale*” o “*Nuova Colonizzazione*” (vedi avanti nel presente regolamento).

### 1. *Espansione*

Il giocatore di turno sceglie un'isola sulla quale ha almeno una barca e aggiunge su di essa un numero di barche pari a quante ne ha su quella isola all'inizio del turno (prendendole dalla sua riserva), ma comunque non più del numero totale di spiagge presenti sull'isola stessa. Si può aggiungere al massimo una barca su ciascuna spiaggia dell'isola. L'azione di espansione non può essere effettuata sull'Isola Reale (vedi avanti).

Se, dopo il piazzamento delle barche, nessuna spiaggia dell'isola è stata completamente riempita, allora il turno del giocatore finisce e passa a quello alla sua sinistra; altrimenti, se almeno una delle spiagge è completa, tutte le barche presenti su di essa salpano e si passa alla fase 2 (Migrazione / Viaggio).

### 2. *Migrazione / Viaggio*

Prima di far salpare le barche dall'isola, il giocatore di turno gira la prima tessera della pila e la posiziona accanto all'isola stessa in modo che il simbolo rosso della nuova tessera sia adiacente al pontile della spiaggia completa.

Se la spiaggia completata ha più di un pontile o sull'isola di partenza si trovano più spiagge complete, allora il giocatore di turno è libero di decidere accanto a quale pontile o a quale spiaggia piazzare la nuova tessera; ad ogni modo questa decisione deve essere presa prima di girare la nuova tessera. Si possono verificare due casi:

- a) **Migrazione:** se la nuova tessera è *un'altra isola*, allora non devono essere rivelate ulteriori tessere e tutte le barche della spiaggia completata migrano sulla nuova isola, dopodiché si passa alla fase 3 (Sbarco).
- b) **Viaggio:** se la nuova tessera è *una porzione di mare*, tutte le barche della spiaggia completata devono seguire l'itinerario marino (striscia chiara) che si trova sulla tessera stessa e che parte da quella spiaggia; affinché il viaggio abbia successo, però, è necessario che il gruppo di barche sia composto da un numero di *colori diversi* pari almeno al numero (2–3–4) riportato sull'itinerario stesso (gli itinerari privi di numero, al contrario, possono essere percorsi da gruppi di barche composti da un numero qualsiasi di colori diversi).

Se il numero di colori diversi delle barche è insufficiente, il viaggio fallisce e tutte le barche coinvolte tornano nelle riserve dei rispettivi giocatori; il turno del giocatore finisce e passa a quello alla sua sinistra. Se invece il

numero dei colori soddisfa la precedente condizione, tutte le barche salpano e raggiungono l'estremità opposta dell'itinerario marino della tessera, dove si possono verificare tre casi differenti:

- se alla fine dell'itinerario c'è già *una tessera isola* (piazzata in turni precedenti), tutte le barche che hanno intrapreso il viaggio approdano sull'isola, dopodiché si passa alla fase 3 (Sbarco);
- se alla fine dell'itinerario c'è già *una tessera mare* (piazzata in turni precedenti), tutte le barche continuano a viaggiare seguendo le regole appena descritte al punto b (Viaggio);
- se alla fine dell'itinerario *non c'è niente*, il giocatore di turno pesca un'altra tessera dalla pila e la posiziona in modo che il simbolo rosso della nuova tessera sia adiacente al lato terminale dell'itinerario su cui si trovano le barche che hanno intrapreso il viaggio, dopodiché si seguono le stesse regole appena descritte per la fase 2 (Migrazione o Viaggio).

Negli ultimi due casi, il turno del giocatore va avanti ad oltranza finché: o il viaggio fallisce (e di conseguenza il turno finisce), o le barche riescono ad approdare su una nuova isola (e allora si passa alla fase 3: Sbarco).

### 3. Sbarco

Quando un gruppo di barche raggiunge una nuova isola, il giocatore di turno deve distribuirle sulle varie spiagge dell'isola stessa, inizialmente piazzandone una su ciascuna spiaggia che abbia almeno un approdo libero. Dopo il primo giro di piazzamento, se avanzano ancora delle barche, il giocatore di turno può distribuirle come vuole sugli approdi liberi dell'isola, per cui sulla stessa spiaggia possono finire anche più barche dello stesso colore.

Se non ci fossero approdi liberi a sufficienza per tutte le barche, quelle in eccedenza, scelte dal giocatore di turno, vengono restituite ai rispettivi giocatori, che le rimettono nella propria riserva.

Se, dopo il piazzamento delle nuove barche, nessuna spiaggia dell'isola è stata completamente riempita, allora il turno del giocatore finisce e passa a quello alla sua sinistra; altrimenti, se almeno una delle spiagge è completa, si innesca una "reazione a catena", per cui tutte le barche presenti su di essa devono salpare e il giocatore di turno comincia una nuova fase di Migrazione / Viaggio.

#### Azioni speciali

Al posto dello svolgimento del turno normale, composto dalle fasi precedentemente descritte, il giocatore di turno può scegliere di effettuare una delle seguenti azioni speciali:

- **Fondare un'Isola Reale:** se all'inizio del turno di un giocatore su un'isola sono presenti solo barche (una o più) del suo colore, il giocatore può, se vuole, trasformarla in un'*Isola Reale*, rimuovendo da essa tutte le sue barche, che tornano nella sua riserva, meno una, che piazza sopra la statua di pietra al centro dell'isola stessa. Un'Isola Reale rimane "congelata" per tutto il resto della partita: su di essa non avvengono espansioni e nessuna barca può più approdare sulle sue spiagge; pertanto, se delle barche dovessero raggiungerla in seguito ad un viaggio, sarebbero costrette a tornare indietro sull'isola di partenza, dove verrebbero ridistribuite sugli approdi liberi delle sue spiagge, secondo le regole della fase 3 (Sbarco). Ciascun giocatore, durante la partita, può fondare al massimo 2 Isole Reali. L'isola iniziale di Tonga non può mai essere trasformata in Isola Reale.
- **Nuova Colonizzazione:** all'inizio del suo turno, il giocatore che sceglie questa azione (che durante la partita può essere ripetuta tutte le volte che si vuole) rimuove tutte le sue barche già in gioco e pesca una nuova tessera, posizionandola dove vuole e con l'orientamento che preferisce (ma sempre adiacente a una o più tessere già in gioco): se è una tessera mare, poi, continua a pescare, finché non rivela una tessera isola, nel qual caso, dopo averla posizionata in gioco a suo piacimento, vi piazza sopra una delle sue barche in uno qualsiasi degli approdi disponibili, concludendo così il suo turno.

### FINE DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita termina nel turno in cui viene rivelata l'ultima tessera mare o l'ultima tessera isola (ovvero la 16° tessera di uno dei due tipi). Il giocatore di turno completa comunque le sue fasi: se l'ultima tessera è un'isola verrà svolta una fase di sbarco; se invece è una tessera mare, tutte le barche che stavano eventualmente viaggiando non possono più raggiungere nessuna isola e vengono rimosse dal gioco.

Tutti i giocatori a questo punto ottengono Punti Vittoria (PV) per ogni isola sulla quale hanno almeno una barca (comprese le Isole Reali). Il valore in PV di ogni isola è indicato sulla rispettiva tessera, alla base della statua di pietra che si trova al suo centro. Il giocatore col maggior numero di PV è il vincitore; in caso di parità vince il giocatore presente, con le sue barche, sul maggior numero di isole; in caso di ulteriore parità vince il giocatore col minor numero di barche ancora in gioco.

Traduzione di Adams

## SITUAZIONI PARTICOLARI

### **Nessuna barca in gioco**

Se all'inizio del suo turno un giocatore si trova senza barche in gioco, salta la fase 1 (Espansione) scegliendo o di piazzare due barche sull'isola iniziale (Tonga) o di piazzare una barca su un'isola qualsiasi, dopodichè, se vi sono le condizioni per farlo, può svolgere regolarmente le fasi 2 (Migrazione / Viaggio) e 3 (Sbarco); può inoltre sempre decidere di svolgere l'azione speciale "Nuova Colonizzazione", senza dover rimuovere le sue barche dal gioco (dal momento che non ne ha).

### **Poche barche nella riserva**

Se all'inizio del suo turno un giocatore ha nella sua riserva meno barche di quante gliene servirebbero per svolgere la fase 1 (Espansione) su una data isola, utilizza solo quelle che ha a disposizione, piazzando quindi su quell'isola meno barche di quante teoricamente sarebbe autorizzato a fare.

### **Nessuna barca nella riserva**

Se all'inizio del suo turno un giocatore non ha più barche disponibili nella sua riserva (perché sono già tutte in gioco), per svolgere la fase 1 (Espansione) può scegliere di prendere una (e una sola) sua barca da qualsiasi altra isola (ad eccezione di un'eventuale Isola Reale).

### **Percorsi chiusi**

Se *tutti* gli itinerari marini che escono da un'isola riconducono sull'isola stessa e il giocatore di turno effettua un'azione di Viaggio a partire da essa, le barche sarebbero costrette a tornare sull'isola di partenza. Nel caso si verifici questa situazione, l'isola in questione va rimossa dal gioco, restituendo tutte le barche che si trovavano su di essa ai rispettivi giocatori.

Se in seguito alla rimozione di tale isola si verifica una delle seguenti situazioni:

- non ci sono più isole in gioco;
- il giocatore di turno non ha più barche in gioco;

allora il giocatore di turno deve svolgere l'azione speciale "Nuova Colonizzazione", senza dover rimuovere le sue (eventuali) barche dal gioco.

Se almeno un itinerario che esce da un'isola non è un percorso chiuso che riporta sulla stessa, allora il giocatore di turno che effettua l'azione di Viaggio può utilizzare questo percorso.

Un percorso che riconduce alla stessa isola di partenza, ma passando attraverso altre isole, non è considerato un percorso chiuso.

## TABELLE PER IL CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Isola	PV	Blu	Verde	Arancione	Viola	Rosso	Giallo
Fidschi	5						
Hiva Oa	4						
Hawaii	5						
Mangareva	4						
Muroroa	2						
Nauru	2						
Oahu	4						
Rapa Nui	3						
Rarotonga	3						
Samoa	5						
Tahiti	4						
Tokelau	3						
Tuamotu	3						
Tubuai	2						
Tuvalu	4						
<b>Totale</b>							

Isola	PV	Blu	Verde	Arancione	Viola	Rosso	Giallo
Fidschi	5						
Hiva Oa	4						
Hawaii	5						
Mangareva	4						
Muroroa	2						
Nauru	2						
Oahu	4						
Rapa Nui	3						
Rarotonga	3						
Samoa	5						
Tahiti	4						
Tokelau	3						
Tuamotu	3						
Tubuai	2						
Tuvalu	4						
<b>Totale</b>							

Isola	PV	Blu	Verde	Arancione	Viola	Rosso	Giallo
Fidschi	5						
Hiva Oa	4						
Hawaii	5						
Mangareva	4						
Muroroa	2						
Nauru	2						
Oahu	4						
Rapa Nui	3						
Rarotonga	3						
Samoa	5						
Tahiti	4						
Tokelau	3						
Tuamotu	3						
Tubuai	2						
Tuvalu	4						
<b>Totale</b>							

Isola	PV	Blu	Verde	Arancione	Viola	Rosso	Giallo
Fidschi	5						
Hiva Oa	4						
Hawaii	5						
Mangareva	4						
Muroroa	2						
Nauru	2						
Oahu	4						
Rapa Nui	3						
Rarotonga	3						
Samoa	5						
Tahiti	4						
Tokelau	3						
Tuamotu	3						
Tubuai	2						
Tuvalu	4						
<b>Totale</b>							