

per 2-6 giocatori da 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Marzo 2004



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Tongiaki" sono detenuti dal legittimo proprietario.



300 dC: i polinesiani intrapresero dei viaggi avventurosi ed esplorarono centinaia di Isole del Pacifico. Guidati dalla sovrappopolazione e dal desiderio di avventura, essi si spinsero nei mari ignoti utilizzando semplicemente dei catamarani, chiamati Tongiaki. Senza l'aiuto di alcuno strumento di navigazione, tracciarono le loro rotte grazie al sole, le stelle, il vento e la temperatura dell'acqua. Uccelli, scogli, nuvole, pesci e onde furono per loro i segnali che preannunciavano la vicinanza della terra. Ogni viaggio divenne un qualcosa di minaccioso per la vita di questi uomini, e molto spesso le nuove Isole erano inviccinabili a causa delle forti correnti marine. L'incertezza era la loro abituale compagna.

Potranno nelle prossime ore, i prossimi giorni, o le prossime settimane raggiungere il loro obiettivo ... oppure le forze dell'Oceano li trascineranno per sempre nel mare ?

Contenuto

90 Barche in 6 diversi colori
(15 per ogni giocatore)



16 Tessere Isola
(1 Isola di Partenza
3 x 2 punti
4 x 3 punti
5 x 4 punti
3 x 5 punti)



16 Tessere di Acqua



Obiettivo del Gioco

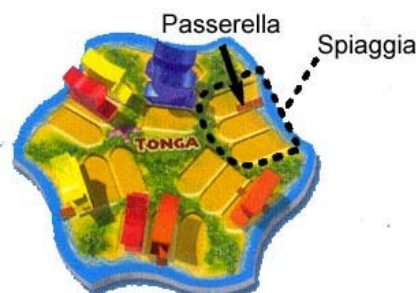
Durante la partita, i giocatori piazzano le Navi sulle spiagge delle Isole. Quando una spiaggia sarà riempita completamente, le Navi alzeranno le vele e si sposteranno verso una nuova Isola. Alcune volte, verrà rivelata ed aggiunta alla mappa una nuova tessera Acqua (chiamate anche tessere Oceano).

Al termine della partita, i giocatori riceveranno dei punti da ogni Isola che contiene almeno una Barca del proprio colore. Il giocatore con più punti sarà il vincitore.

Preparazione

Ogni giocatore riceve le 15 Barche di un colore. L'Isola di Partenza, Tonga (facilmente identificabile dal suo retro diverso dalle altre), viene piazzata al centro del tavolo. Le tessere restanti saranno mescolate e piazzate in un mazzo coperto sul tavolo.

Tonga contiene 6 spiagge, ognuna con tre ormeggi. Iniziando dal giocatore più giovane (che sarà il Primo Giocatore), ognuno piazzerà, in senso orario, una Barca in un ormeggio libero di Tonga.



Questo verrà ripetuto fino a quando tutti i giocatori avranno piazzato due Barche a testa. Per ogni spiaggia dovrà però essere lasciato libero almeno un ormeggio.

Dopo il piazzamento iniziale, cominciando sempre dal Primo Giocatore, inizierà la partita, che proseguirà in senso orario intorno al tavolo.



Il Gioco

Il turno di un giocatore inizia con l'incremento delle proprie Barche (Espansione). Seguiranno poi la Migrazione, i Viaggi per Mare e gli Sbarchi, a seconda delle condizioni del momento.

Un giocatore può anche scegliere di fondare un'Isola Reale oppure di rimuovere tutte le sue Barche dal gioco e piazzare una nuova Barca (vedere "Nuove Colonie").

1. Espansione

Il giocatore attivo sceglie un'Isola in cui possiede almeno una Barca. Poi, aggiunge in quell'Isola tante Barche quanto è il numero di Barche che possiede su tale Isola già dall'inizio del turno – **ma non più del numero di spiagge di quell'Isola**.

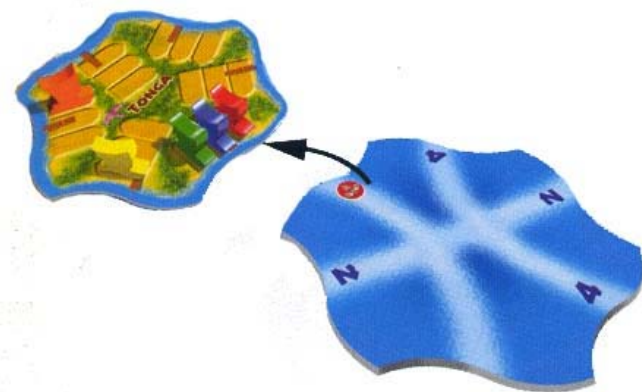
Egli potrà aggiungere solo una Barca per ogni spiaggia dell'Isola (NdT: quelle in più, ritorneranno nella sua scorta).

I giocatori non possono espandersi su un'Isola Reale (vedere "Isole Reali").

2. Migrazione e Viaggi per Mare

Se nessuna spiaggia è stata riempita completamente, allora il turno del giocatore termina, passando all'avversario seguente.

Se invece almeno una spiaggia viene riempita completamente, allora le Barche ancorate in tale spiaggia prenderanno la via del mare. Il giocatore attivo scoprirà la prima tessera del mazzo e la piazzerà in modo che il segno rosso sulla nuova tessera si trovi adiacente alla spiaggia appena completata. Se la nuova tessera è un'Isola, allora non saranno rivelate ulteriori tessere e il giocatore attivo sposterà le Barche su quella tessera Isola (vedere "Sbarcare").



Se una spiaggia contiene più passerelle oppure se, dopo l'Espansione, più spiagge sono completamente riempite, allora il giocatore attivo sarà libero di scegliere le passerelle da usare e l'ordine nel quale effettuerà le sue migrazioni. Tuttavia, egli dovrà decidere dove piazzare la nuova tessera prima di scoprirne qualsiasi altra.

Se il giocatore attivo scopre una tessera Oceano, oppure se la rotta porta su una tessera Oceano già piazzata, allora tutte le Barche viaggeranno nell'Oceano, seguendo

la rotta disegnata in bianco.

Però, un viaggio avrà successo solo quando il gruppo di Barche sarà formato dal numero richiesto di colori diversi! Il valore indicato sulla tessera Oceano indica la pericolosità di quella rotta.

Nessun valore: un gruppo qualunque di Barche può viaggiare senza rischi.

2: il gruppo di Barche dovrà contenere almeno due colori diversi.

3: il gruppo di Barche dovrà contenere almeno tre colori diversi.

4: il gruppo di Barche dovrà contenere almeno quattro colori diversi.



Esempio: il giallo ha riempito una spiaggia che contiene 4 spazi e si dirige nell'Oceano con due Barche gialle, una arancio e una rossa. La tessera mare rivelata presenta il valore 4. Dato che ci sono solo tre colori diversi di Barche (di tre diversi giocatori), allora quelle Barche non potranno passare e quindi il viaggio fallisce. Se una delle Barche gialle fosse stata blu, le quattro Barche sarebbero potute passare.



Nota: è molto rischioso viaggiare nel Pacifico da soli. Se viene rivelata una tessera Oceano, e si tenta di viaggiare da soli, le possibilità di successo sono veramente scarse, perché solo un quarto delle tessere Oceano disponibili non contengono numeri.



Se un viaggio ha successo, allora il giocatore attivo può spostare il gruppo di Barche all'altro capo della tessera Oceano (senza deviare dalla rotta), e quindi voltare una nuova tessera. Tale tessera verrà piazzata adiacente alla rotta di arrivo del gruppo di Barche, ancora con il simbolo rosso adiacente a tale rotta. Il giocatore continuerà a scoprire tessere fino a che il gruppo raggiungerà un'Isola oppure il viaggio fallirà.

Se il viaggio fallisce perché il gruppo non possiede un numero sufficiente di colori per attraversare una tessera, allora le Barche che fanno parte del gruppo verranno rimosse dalla mappa e ritorneranno ai loro rispettivi proprietari.

Un giocatore può, se necessario, intraprendere nuove Migrazioni partendo da altre Barche che si trovano in spiagge complete, ma la Migrazione fallita sarà irreparabilmente terminata.

3. Sbarcare

Se il giocatore scopre una tessera che rappresenta un'Isola, oppure se la rotta di Migrazione termina in una tessera Isola già piazzata, allora egli distribuirà tutte le Barche che stanno navigando tra le spiagge della nuova Isola. Per fare questo e se ci sono sufficienti Barche per farlo, piazzerà per prima cosa una Barca in ogni spiaggia.

Se dopo aver distribuito almeno una Barca in ogni spiaggia, ne restano ancora da distribuire, queste potranno essere sistemate a piacere. In questo caso, non importa se più Barche dello stesso colore verranno piazzate nella stessa spiaggia. Se non ci sono passerelle libere sufficienti per contenere tutte le Barche giunte da una Migrazione, quelle in eccesso ritorneranno ai rispettivi proprietari. In questo caso, il giocatore attivo potrà scegliere quali Barche ridare ai giocatori.

Quando una Migrazione giunge su un'Isola già piazzata, la distribuzione delle Barche è identica.





REAZIONI A CATENA

Dopo uno Sbarco, è possibile che alcune spiagge della nuova tessera si riempiano completamente. In questo caso, il giocatore attivo inizierà un nuovo processo di Migrazione. Questa catena di eventi continuerà fino a che non ci saranno più delle spiagge completamente occupate.

La sequenza di Migrazione in una reazione a catena verrà decisa dal giocatore attivo.

Fine di un Turno

Il turno di un giocatore termina se egli non può occupare completamente nessuna spiaggia, oppure se tutte le Migrazioni sono terminate. Il turno passa ora al giocatore seguente, in senso orario intorno al tavolo.

Fondare un'Isola Reale

Se solo le Barche del giocatore attivo arrivano e sbarcano su un'Isola, allora egli potrà scegliere di fondare un'Isola Reale (NdT: non è obbligato a farlo). Per fare questo, egli piazzerà al centro dell'Isola una propria Barca. Qualunque Barca rimasta in quell'Isola ritornerà ai rispettivi proprietari.

Fondare un'Isola Reale conclude il turno del giocatore. Quindi, dopo aver fondato un'Isola Reale, egli non potrà fare altre Espansioni, Migrazioni, ecc.

Su un'Isola Reale nessun giocatore può sbarcare e nemmeno attraversarla (NdT: neanche il proprietario). Qui non si potranno fare altre Espansioni, e nessuna Barca potrà sbarcare.

Tutti i gruppi di Barche che cercano di attraccare su un'Isola Reale, ritorneranno nell'Isola dalla quale sono partite.

Tonga non può essere dichiarata Isola Reale.

I giocatori non possono fondare più di due Isole Reali in tutta la partita.



Reale.

Nota: fondare un'Isola Reale è molto utile quando questa assicura 4 o 5 punti. Con 2 o 3 punti, l'effetto negativo di perdere le possibilità di espansione da quell'Isola sarà più pesante, anche se a fine partita si sarà certi di avere quei punti. Quell'Isola potrebbe essere un luogo nell'arcipelago strategicamente importante, per il quale 2 o 3 punti potrebbero aver senso. Ci sono delle zone che sono importanti per Isolare delle regioni e quindi potrebbe valerne la pena tentare di crearci sopra un'Isola

Nuovi Insediamenti

Invece del turno normale, il giocatore attivo può sempre scegliere di rimuovere tutte le sue Barche dalla mappa e piazzarne una in una nuova Isola. Per fare questo, il giocatore rivelerà le tessere Oceano e le aggiungerà alla mappa, dove meglio crede.

Non appena rivela una tessera Isola, il giocatore ci piazzerà una sua Barca in una spiaggia, e terminerà il turno.





Fine della Partita

La partita termina quando l'ultima Isola o tessera Oceano viene piazzata sulla mappa (in altre parole, quando tutte e 16 le tessere Isola **OPPURE** tutte e 16 le tessere Oceano sono state piazzate sulla mappa). In questo caso, il giocatore attivo competerà il suo turno, poi la partita terminerà.

Se l'ultima tessera scoperta era un'Isola, allora ci sarà ancora uno sbarco.

Se l'ultima tessera scoperta era Oceano, allora le Barche che stavano navigando resteranno per mare, e quindi la partita termina.

I giocatori calcoleranno ora i punti dati da tutte le Isole nelle quali possiedono almeno una Barca. Il giocatore con il totale più alto, sarà il vincitore. Se due o più giocatori sono alla pari, allora chi di loro si trova su più Isole sarà il vincitore. Se il pareggio sussiste ancora, allora vincerà chi di loro avrà meno Barche sulla mappa.

Situazioni Speciali

Nessuna Barca Sulla Mappa

Se, all'inizio del turno, un giocatore non ha nessuna Barca sulla mappa, allora potrà:

- piazzare due nuove Barche a Tonga, oppure
- piazzare una nuova Barca in un'Isola qualunque.

In quel turno, il giocatore non potrà fare nessuna Espansione, ma potrà Migrare, attraversare l'Oceano, oppure sbarcare.

Tutte le Barche sulla Mappa

Se, all'inizio del suo turno, un giocatore ha tutte le sue Barche sulla mappa, allora potrà scegliere di prendere **una** del proprio colore da qualsiasi Isola (tranne da un'Isola Reale) ed usarla per l'Espansione.

Barche non Sufficienti

Se, durante un'Espansione, un giocatore potrebbe piazzare più Barche di quelle che gliene rimangono, allora potrà piazzare solo quelle che possiede.

Ciclo Infinito (molto Raro)

Ci potrebbe essere un ciclo infinito quando:

- un'Isola è completamente circondata da tessere, per cui con una Migrazione si potrà solo ritornare sull'Isola di partenza, e
- il giocatore attivo tenta una Migrazione da quell'Isola.

In questo caso, tutte le Barche nell'Isola sono ridate ai loro rispettivi proprietari, è quella tessera Isola viene rimossa dalla mappa (senza essere rimescolata tra le altre disponibili).

Se come risultato di questo:

- non rimane nessuna Isola sulla mappa, oppure
- il giocatore non ha più Barche sulla mappa

allora egli rivelerà e piazzerà tessere Oceano fino a che non scoprirà un'Isola nuova, che sistemerà sulla mappa dove meglio crederà. Solo quando viene piazzata la nuova Isola il turno passerà al giocatore successivo.

Se sono colpite più Isole, allora queste verranno considerate a turno, come già spiegato.

Una catena non è considerata un ciclo infinto se il giocatore attivo ha delle alternative oltre a questa. In tal caso, dovrà scegliere un'azione che non produca un ciclo infinito.

