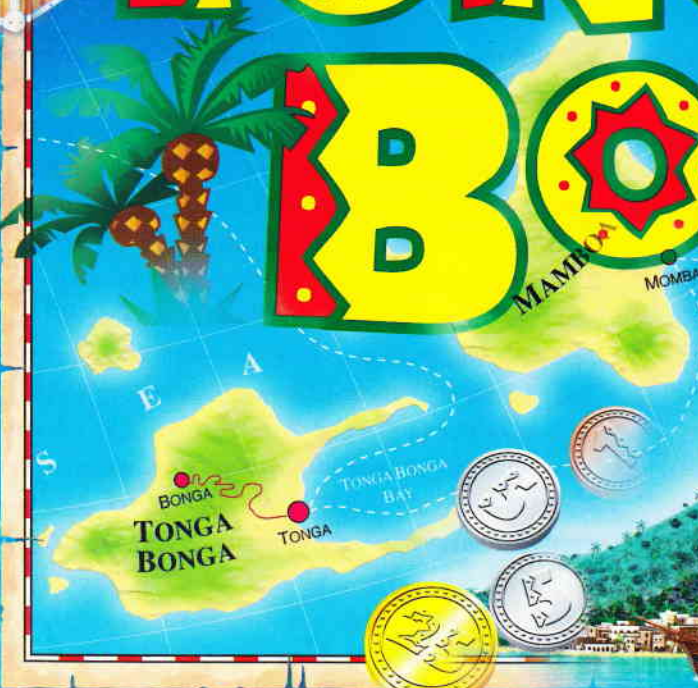


TONGA
BONGAS

TONGA BONGA





TONGA BONGA



Pour 3 à 4 joueurs,
de 10 à 99 ans

Auteur : Stefan Dorra

Illustration/Design :

Franz Vohwinkel

Jeu Ravensburger® No. 26 136 9



Contenu

- 1 plan de jeu
- 4 bateaux
- 16 camps
- 12 dés
- 80 ducats (comptant pour 1, 5 et 25)



Durée du jeu

Il s'agit de faire escale avec son bateau dans le plus grand nombre possible d'îles de son choix, d'y installer des camps et d'y conclure de bonnes affaires. Une fois qu'un joueur a installé quatre camps

sur quatre îles différentes, il devra vite retourner à Tonga Bonga. Le joueur qui, à la fin du jeu, possède le plus de ducats a gagné la partie.





Préparatifs du jeu


- On commence par assembler la coque et les voiles de chaque bateau. Puis le joueur qui a le pied marin prend le bateau rouge. Les autres joueurs prennent, dans le sens des aiguilles d'une montre, le bateau jaune, puis le bateau orange et pour finir le bateau blanc. Il faut bien respecter cet ordre, car les joueurs vont toujours jouer dans le même ordre que les bateaux illustrés en haut du plan de jeu (rouge, jaune, orange, blanc), même si c'est un autre joueur qui commence à chaque tour.
- Les bateaux sont installés dans le port de Tonga Bonga. Tonga Bonga est à la fois lieu de départ et d'arrivée. On n'y installe pas de camp au cours du jeu.
- Ensuite, chaque joueur reçoit 3 dés et 4 camps de la couleur de son bateau
- ainsi qu'un capital de départ de 20 ducats (3 x 5 et 5 x 1).


Déroulement du jeu

L'objectif consiste pour chaque joueur à accomplir 4 actions différentes :

 miser la solde des équipages

 répartir les équipages (= dés) entre les bateaux

 déplacer les bateaux

 empocher la solde

Chaque action est effectuée par tous les joueurs les uns après les autres. Le joueur rouge, qui démarre le premier tour, mise d'abord sa solde, suivi des joueurs jaune, orange et blanc.

Puis les équipages (= dés) sont répartis. Là aussi, c'est le rouge qui commence, suivi du jaune, de l'orange et du blanc.


C'est alors seulement que le bateau rouge sera déplacé, suivi par les bateaux jaune, orange et blanc.

Puis les matelots rouges empochent en premier leur solde.

Lorsque les matelots blancs ont également reçu leur solde, un tour est achevé. Le prochain tour commence à nouveau par une nouvelle mise de la solde de la part des joueurs, seulement cette fois-ci, c'est le joueur au bateau jaune qui commence.

Et les quatre actions sont alors exécutées dans l'ordre suivant : jaune, orange, blanc, rouge.

Miser la solde

 = Mettre les ducats sur les deux cases "casquette du capitaine" et "gouvernail" de sa propre couleur.



Chaque propriétaire de bateau s'efforce naturellement de recruter le meilleur équipage, pour avancer le plus loin possible. Il s'agit donc d'attirer les meilleurs matelots à bord par une bonne solde. Ainsi, le joueur qui commence fixe d'abord la solde du capitaine et du timonier, qui vont recruter plus tard l'équipage pour son bateau. Les ducats offerts sont empilés sur les deux cases "casquette du capitaine" et "gouvernail" du bateau correspondant.

Le jeune mousse qui embarque ne reçoit rien, il travaille simplement pour payer sa nourriture et son logis.

Ensuite, les autres joueurs posent aussi dans le sens des aiguilles d'une montre les ducats (du nombre de leur choix) sur les deux cases-solde de leurs bateaux.

Pour le capitaine et le timonier, il faut miser au minimum un ducat. Il peut cependant être avantageux d'augmenter nettement la solde (en particulier celle du capitaine).



Répartir les équipages

= Lancer les dés et les répartir sur les cases-dés des bateaux des autres joueurs.



Chaque dé symbolise un matelot. Un matelot représenté par le chiffre "1" n'est pas particulièrement efficace, un matelot portant le chiffre "4" ou "5" a par contre les meilleures chances de devenir capitaine et d'emporter une bonne solde. Le matelot qui se penche sur le bastingage a le mal de mer et reste à terre.

Il peut ainsi arriver que moins de trois matelots puissent embarquer sur un bateau.

Le joueur qui démarre le tour commence ici aussi, en lançant ses trois dés à la fois. Ensuite, il pose un dé sur chaque bateau des autres joueurs, en le mettant sur la position du capitaine.

On a en général tout intérêt à mettre le dé portant le chiffre le plus fort sur le bateau proposant la meilleure solde.

Le principe est le suivant : on ne met jamais ses matelots sur son propre bateau !

Après que le joueur rouge (celui qui commence) a réparti ses matelots (= dés), c'est le tour du joueur au bateau jaune. Lui aussi lance ses trois dés et les répartit sur les trois bateaux des autres joueurs. Il doit cependant respecter la hiérarchie qui règne parmi l'équipage : si le dé jaune indique un nombre de points inférieur à ceux du dé rouge qui se trouve déjà dans le bateau, il le pose sur la position du timonier, si le dé jaune indique un nombre de points supérieur ou identique à celui du dé rouge, il le pose sur la position du capitaine. Le dé rouge est alors évincé et se retrouve dans la position du timonier.

Ensuite, les joueurs restants lancent leurs dés et les répartissent aussi sur les bateaux des autres joueurs, mais la position de l'un ou l'autre des matelots peut encore se modifier.

Remarque : si on joue à quatre, on ne peut mettre qu'un dé d'une couleur dans chaque bateau.

Exemple

Dans le bateau rouge se trouvent déjà 2 dés. Le dé jaune indique "5" et se trouve dans la position du capitaine. Le dé orange indique "2" et se trouve dans la position du timonier. Le dé blanc indique aussi "3", devient timonier et évince le dé orange qui se retrouve dans la position du mousse.



Déplacer les bateaux

Le joueur qui a commencé le tour déplace son bateau en premier. Il additionne les points des dés placés sur son bateau et avance d'autant de points avec son voilier. Si par exemple, dans le bateau rouge, se trouvent trois dés indiquant les chiffres "5", "2" et "3", le bateau rouge peut avancer de 11 cases au maximum. Il n'est cependant pas nécessaire d'avancer du nombre complet de points indiqués par les dés.

Ensuite, les autres joueurs déplacent leur navire chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Les bateaux ne peuvent avancer que de façon horizontale ou verticale, jamais en diagonale.

- Les cases représentant des îlots séparés par des passages maritimes très étroits sont infranchissables, car les eaux y sont trop basses.
- Sur chaque case, en dehors des ports (Bays), ne peut se trouver qu'un bateau à la fois.
- Les cases occupées peuvent cependant être traversées par d'autres bateaux. En raison du danger de la manoeuvre, on calcule alors trois points au lieu d'un point pour l'opération.



- On peut entrer dans un port (Bay) et le quitter aussitôt pendant le même tour. Si le prochain port est éloigné de huit cases et que le propriétaire du bateau dispose de 11 points, il peut entrer dans le port avec son bateau, y installer son camp et avancer ensuite avec son bateau de trois cases. Pour une case-port, on ne calcule toujours qu'un point, même si d'autres bateaux s'y trouvent déjà.



Empocher la mise

A la fin d'un tour, la solde est payée. Chaque joueur récupère ses trois matelots (= dés) et les ducats qui leur reviennent.



Si un seul matelot se trouve sur un bateau, en position de capitaine (ou si aucun matelot ne s'y trouve), le propriétaire du bateau récupère naturellement la solde du timonier qu'il avait mise.

Remarque :

Un joueur dont les dés indiquent des chiffres forts reçoit en général beaucoup de ducats, mais permet en même temps aux bateaux adverses d'avancer considérablement. Un joueur dont les dés indiquent des chiffres faibles n'empêche que peu ou pas du tout de ducats, mais freine les bateaux de ses adversaires.

Installer des camps et empocher des bénéfices

Celui qui arrive avec son bateau dans un port (bay) y installe un camp, en mettant une maison sur l'île.

Chaque joueur qui fonde un camp reçoit aussitôt 25 ducats.

Celui qui possède déjà un camp sur une île participe aux bénéfices futurs de ses adversaires et reçoit, chaque fois qu'un autre joueur y installe un nouveau camp, 5 ducats du nouvel arrivant.

Exemple

Sur Palmoa, il y a déjà un camp rouge et un camp blanc.

Le bateau jaune arrive justement dans ce port.

Le propriétaire du bateau jaune y installe un camp, en posant un petit cube de bois jaune sur l'île.

Il reçoit alors 25 ducats de la banque, mais paie respectivement 5 ducats au propriétaire du bateau rouge et à celui du bateau blanc.

Celui qui atteint le premier une île fait les meilleures affaires. Chaque joueur n'a le droit d'installer qu'un camp par île.

Evaluation et fin du jeu

Celui qui a installé ses quatre camps sur quatre îles différentes se remet en route vers Tonga Bonga.

La partie est terminée quand le premier bateau revient dans le port de Tonga Bonga. Toutefois, les bateaux qui n'ont pas bougé pendant ce tour peuvent encore avancer une dernière fois. Tous les joueurs reçoivent la solde de cette partie. Le joueur dont le bateau atteint Tonga Bonga, reçoit en plus 10 ducats de la banque. Si plusieurs joueurs à la fois rejoignent lors du même tour Tonga Bonga, chacun d'eux reçoit ce montant.

Le joueur qui a réussi à empocher le plus grand nombre de ducats a gagné la partie.

Variante à trois joueurs

Si la partie se joue à trois, on ne joue qu'avec les couleurs rouge, jaune et orange. Chaque joueur répartit ses trois dés sur les deux bateaux des autres joueurs, en mettant deux dés dans un bateau et un seulement dans l'autre. Le joueur qui ne peut répartir que deux dés, parce qu'un dé indique "mal de mer", met un dé dans chaque bateau.

Là aussi, il n'est pas permis de mettre ses matelots dans son propre bateau. Il peut arriver que celui qui soit le dernier à jouer ne puisse plus placer son troisième dé. Dans ce cas, il choisit un de ses dés et le tourne dans la position "mal de mer".

Exemple

Le joueur rouge commence et met deux dés sur le bateau jaune, le troisième dé sur le bateau orange. Le joueur jaune met deux dés sur le bateau rouge, le troisième dé sur le bateau orange. Maintenant, c'est le tour du joueur orange. Comme il n'a pas le droit de mettre un dé sur son propre bateau, il ne peut placer qu'un dé sur le bateau rouge et un sur le bateau jaune.





TONGA BONGA



3 - 4 Spieler

10 - 99 Jahre

Autor: Stefan Dorra

Illustration/Design:

Franz Vohwinkel

Ravensburger Spiele® Nr. 26 136 9



Inhalt

1 Spielplan

4 Schiffe

16 Camps

12 Würfel

80 Dukaten (mit den Werten 1, 5 und 25)



Spielziel

Es kommt darauf an, mit dem eigenen Schiff möglichst schnell beliebige Inseln anzulaufen, dort Camps zu errichten und gute Geschäfte zu tätigen.

Hat ein Spieler vier Camps auf vier verschiedenen Inseln errichtet, sollte er unverzüglich nach Tonga Bonga zurückkehren.

Der Spieler, der am Spielende die meisten Dukaten besitzt, gewinnt als erfolgreichster Schiffseigner das Spiel.



Spielvorbereitung

- Zunächst müssen Rumpf und Segel der Schiffe zusammengesteckt werden.


Dann erhält der seetüchtigste Spieler das rote Schiff. Die übrigen Spieler nehmen sich im Uhrzeigersinn das gelbe, dann das orangene und zuletzt das weiße Schiff. Dies ist wichtig, da sich die Zugreihenfolge stets nach der Anordnung der Schiffe am oberen Rand des Spielplans richtet (Rot, Gelb, Orange, Weiß), auch wenn der Startspieler von Runde zu Runde wechselt.


- Die Schiffe werden in den Hafen (Bay) von Tonga Bonga gestellt. Tonga Bonga ist Start- und Zielinsel. Hier werden im Laufe des Spiels keine Camps errichtet.
- Dann erhält jeder Spieler 3 Würfel und 4 Camps in der Farbe seines Schiffes
- sowie ein Startkapital von 20 Dukaten (3 x 5 und 5 x 1).




Spielverlauf

⚪ Runde besteht für jeden Spieler immer aus vier verschiedenen Handlungen:

 Heuer setzen (für seemännische Laien: Heuer = Lohn der Seeleute)

 Mannschaft (= Würfel) auf die Schiffe verteilen

 Schiffe bewegen


 Heuer einstreichen

Jede Handlung wird von allen Spielern nacheinander ausgeführt. Rot, als Startspieler der ersten Runde, setzt zuerst seine Heuer, gefolgt von Gelb, Orange und Weiß.

Dann wird die Mannschaft (= Würfel) verteilt. Wieder beginnt Rot, gefolgt von Gelb, Orange und Weiß. Das rote Schiff wird dann im dritten Spielzug zuerst bewegt. Danach bewegen auch Gelb, Orange und Weiß ihre Schiffe. Anschließend streichen die roten Seeleute als Erste ihre Heuer ein. Haben auch die weißen Seeleute ihre Heuer erhalten, ist eine Runde abgeschlossen.

Die nächste Runde beginnt wieder damit, dass die Spieler eine neue

Heuer aussetzen, nur ist dieses Mal der Spieler mit dem gelben Schiff der Startspieler. Und die Reihenfolge ist jetzt für alle vier Handlungen Gelb, Orange, Weiß, Rot.

 **Heuer setzen**

= Dukaten auf die beiden Felder „Kapitänsmütze“ und „Steuerrad“ der eigenen Farbe legen.



Jeder Schiffseigner möchte natürlich eine möglichst starke Mannschaft auf seinem Schiff versammeln, um möglichst weit fahren zu können. Die besten Seeleute sollen durch eine gute Heuer an Bord gelockt werden. Dafür legt zunächst der Startspieler die Heuer für Kapitän und Steuermann fest, die später auf seinem Schiff anheuern. Die gebotenen Dukaten werden gestapelt und unter dem eigenen Schiff auf die beiden Felder „Kapitänsmütze“ und „Steuerrad“ gelegt. Der ebenfalls mitfahrende Schiffsjunge geht leer aus, er arbeitet lediglich für Kost und Logis. Anschließend legen auch die anderen Spieler im Uhrzeigersinn beliebig viele Dukaten auf die beiden Heuerfelder ihrer Schiffe.



Für Kapitän und Steuermann muss immer **mindestens je eine Dukate** geboten werden. Es kann sich jedoch lohnen, die Heuer (insbesondere die des Kapitäns) deutlich zu erhöhen.



Mannschaft verteilen

= Würfeln und die eigenen Würfel auf die Würfelfelder unterhalb der Schiffe der Mitspieler verteilen.



Jeder Würfel symbolisiert einen Seemann. Ein Seemann mit dem Wert „1“ ist nicht besonders tüchtig, ein Seemann mit dem Wert „4“ oder „5“ hat dagegen die besten Chancen, Kapitän zu werden und eine gute Heuer einzustreichen. Der Mann, der sich über die Reling beugt, ist seekrank und bleibt an Land. Dadurch kann es vorkommen, dass auf einem Schiff weniger als drei Seeleute anheuern.

Der Startspieler beginnt auch hier, indem er mit seinen drei Würfeln gleichzeitig würfelt. Danach legt er in jedes Schiff seiner Mitspieler je einen Würfel und zwar auf die Position des Kapitäns.

Meist ist es von Vorteil, den Würfel mit dem höchsten Wert in das Schiff zu legen, in dem die höchste Heuer angeboten wird.

Grundsätzlich gilt: In das eigene Schiff darf nie ein eigener Seemann gesetzt werden!

Nachdem der rote Startspieler seine Seeleute (= Würfel) eingesetzt hat, ist der Spieler mit dem gelben Schiff an der Reihe. Auch er würfelt mit seinen drei Würfeln und verteilt sie auf die drei Schiffe seiner Mitspieler. Bei der Verteilung muss er aber die Hierarchie der Seeleute einhalten: Weist der gelbe Würfel eine **kleinere Augenzahl** auf als der bereits im Schiff liegende rote Würfel, so legt er ihn auf die Position des Steuermanns. Weist der gelbe Würfel jedoch eine **höhere oder eine gleich hohe** Augenzahl auf, so legt er ihn auf die Position des Kapitäns. Der rote Würfel wird dann auf die Position des Steuermanns verdrängt.

Danach würfeln auch die übrigen Spieler und verteilen ihre Würfel ebenfalls auf die Schiffe der Mitspieler, wobei sich noch die Position des einen oder anderen Seemanns verändern kann.

Achtung: Bei vier Spielern darf in jedes Schiff nur ein Würfel einer Farbe gelegt werden.



Beispiel

Im roten Schiff befinden sich bereits zwei Würfel. Der gelbe Würfel zeigt eine „5“ und liegt auf der Position des Kapitäns. Der orangefarbene Würfel zeigt eine „3“ und liegt auf der Position des Steuermanns. Weiß würfelt ebenfalls eine „3“, wird Steuermann und verdrängt den orangefarbenen Würfel auf die Position des Schiffsjungen.



Schiffe bewegen

Der Startspieler bewegt sein Schiff zuerst. Er addiert die auf seinem Schiff versammelten Würfelpunkte und zieht sein Segelschiff entsprechend weit. Befinden sich beispielsweise im roten Schiff drei Würfel mit den Werten „5“, „3“ und „3“, darf das rote Schiff bis zu 11 Felder weit gezogen werden. Würfelpunkte kann man aber auch verfallen lassen.

Danach bewegen auch die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Schiffe.

- Die Schiffe dürfen nur waagrecht und senkrecht gezogen werden, nicht diagonal.

- Felder, auf denen kleine Inseln mit schmalen Meeresspassagen dargestellt sind, können wegen Niedrigwassers nicht durchfahren werden.
- Auf jedem Feld, außer in den Häfen (Bays), darf sich stets nur ein Schiff aufhalten.
- Besetzte Felder dürfen jedoch von den anderen Schiffen zur Durchfahrt benutzt werden.
Wegen aufwendiger Ausweichmanöver werden hierfür drei Bewegungspunkte anstelle von einem angerechnet.



- Die Häfen (Bays) kann man während eines Zuges anlaufen und gleich wieder verlassen. Ist z.B. der nächste Hafen acht Felder entfernt und stehen dem Schiffseigner 11 Bewegungspunkte zur Verfügung, kann er mit seinem Schiff den Hafen anlaufen, sein Camp aufstellen und anschließend mit seinem Schiff noch drei Felder weiterfahren. Für ein Hafenfild wird immer nur ein Bewegungspunkt angerechnet, auch wenn sich dort noch andere Schiffe befinden.





Heuer einstreichen

Am Ende einer Runde wird die Heuer kassiert.

Jeder Spieler erhält seine drei Seeleute (= Würfel) zurück und die dazugehörigen Dukaten.



Befindet sich auf einem Schiff nur ein Seemann als Kapitän (oder auch gar keiner), erhält der Schiffseigner die ausgesetzte und nicht eingestrichene Heuer natürlich zurück.

Ein kleiner Hinweis:

Ein Spieler, der hohe Werte würfelt, kassiert zwar in der Regel viele Dukaten, bringt die Schiffe seiner Mitspieler dafür aber auch kräftig in Fahrt. Ein Spieler, der niedrige Werte würfelt, kassiert keine oder nur wenige Dukaten, bremst dafür aber die Schiffe seiner Mitspieler.

Camp errichten und Gewinne einstreichen

Wer mit seinem Schiff einen Hafen (Bay) anläuft, errichtet dort ein Camp, indem er ein Haus auf die Insel setzt. Jeder Spieler, der ein Camp gründet, erhält sofort 25 Dukaten von der Bank.

Wer auf einer Insel bereits ein Camp besitzt, ist an künftigen Geschäften seiner Mitspieler beteiligt und erhält bei jeder Gründung eines neuen Camps stets 5 Dukaten vom Neuankommeling.

Beispiel

Auf Palmoa gibt es bereits ein rotes und ein weißes Camp. Das gelbe Schiff läuft soeben in den Hafen ein.

Der Eigner des gelben Schiffes gründet ein Camp, indem er ein gelbes Holzklötzchen auf die Insel setzt. Dafür erhält er 25 Dukate von der Bank, zahlt jedoch je 5 Dukaten an die Eigner des roten und weißen Schiffes.

Wer eine Insel zuerst erreicht, macht also die besten Geschäfte. Jeder Spieler darf pro Insel nur ein Camp errichten.



Wertung und Spielende

Wenn seine vier Camps auf vier verschiedene Inseln gesetzt hat, macht sich auf den Rückweg nach Tonga Bonga.

Das Spiel endet, sobald das erste Schiff in den Hafen von Tonga Bonga zurückkehrt. Allerdings dürfen auch die Schiffe, die in dieser Runde noch nicht bewegt wurden, ein letztes Mal ziehen. Alle Spieler erhalten die Heuer dieser Runde. Der Spieler, dessen Schiff Tonga Bonga erreicht, bekommt zusätzlich 10 Dukaten von der Bank. Erreichen mehrere Spieler in derselben Runde Tonga Bonga, erhält jeder von ihnen diesen Betrag.

Der Spieler, der jetzt über die meisten Dukaten verfügt, gewinnt als erfolgreichster Schiffseigner das Spiel.

Regelergänzung bei 3 Spielern

Bei drei Spielern kommen nur die Farben Rot, Gelb und Orange ins Spiel. Jeder Spieler verteilt seine drei Würfel auf die beiden Schiffe seiner Mitspieler. Dabei legt er in ein Schiff zwei Würfel, in das andere lediglich einen. Wer jedoch nur zwei Würfel verteilen kann, da er einmal „seekrank“ gewürfelt hat, legt einen Würfel in jedes Schiff.

Auch im Spiel zu dritt wird niemals ein eigener Seemann in das eigene Schiff gelegt. Es kann vorkommen, dass derjenige, der als Letzter an der Reihe ist, seinen dritten Würfel nicht mehr setzen kann. In diesem Fall wählt er einen seiner Würfel aus und dreht ihn auf „seekrank“.

Beispiel

Rot ist Startspieler und legt zwei Würfel auf das gelbe Schiff, den dritten Würfel auf das orangene Schiff. Gelb legt zwei Würfel auf das rote Schiff, den dritten Würfel auf das orangene Schiff. Jetzt ist Orange an der Reihe. Er darf keinen Würfel in das eigene Schiff setzen und hat somit nur noch einen Platz im roten und einen Platz im gelben Schiff zur Verfügung.

