

# Tongiaki

Aloah!

## Présentation du jeu



Tongiaki se joue en l'an 300 après J.-C. Les joueurs explorent un archipel, île par île. Ils commencent sur l'île-mère, Tonga. Au cours du jeu, ils disposent de nouveaux bateaux sur les différentes plages. Dès qu'une plage est pleine de bateaux, ceux-ci partent en expédition à la recherche d'une nouvelle île. Une carte océanique se révèle ainsi... A la fin du jeu, les joueurs marquent des points pour chaque île sur laquelle ils possèdent au moins un bateau .

Au début de la partie, chaque joueur dispose deux bateaux sur Tonga.

## Déroulement d'un tour de jeu



A son tour, chaque joueur à le choix entre trois actions possibles :

- Disposer de nouveaux bateaux (la plus fréquente)
- Devenir roi (rarement)
- Créer une nouvelle colonie (presque jamais)

### Disposer de nouveaux bateaux :

Cette action est représentée dans la loupe par un bateau rouge. Le joueur dont c'est le tour clique sur une île dans laquelle il a déjà au moins un bateau. Il peut alors y disposer autant de nouveaux bateaux qu'il en avait déjà. Cependant, il ne peut y disposer qu'un bateau par plage, il ne pourra donc en aucun cas y disposer plus de bateaux qu'il n'y a de plages.

### Devenir roi :

Cette action est représentée dans la loupe par le masque d'indigène. Le joueur dont c'est le tour clique sur une île où il est le seul à posséder (au moins) un bateau pour y devenir roi. Aucun autre joueur n'aura alors le droit de pénétrer sur cette île, et lors du décompte final elle ne rapportera donc de points qu'au roi. Dans une partie, chaque joueur ne peut devenir roi que sur deux îles.

### Créer une nouvelle colonie :

Le joueur dont c'est le tour peut, au lieu d'un tour normal, défausser tous ses

bateaux du plateau de jeu (il garde ses éventuelles positions de roi) et positionner un bateau sur une nouvelle île. Pour ce faire, il sélectionne l'icône représentant une île barrée dans la loupe. Il tire alors des tuiles dans la réserve et les place sur le plateau, à la première tuile d'île qu'il tire, il la dispose et place un bateau dessus sur la plage de son choix.

### **Ce qui peut se passer après avoir disposé de nouveaux bateaux :**

*Exploration - Accostage - Recommencement*

Disposer de nouveaux bateaux sur une île occupe les plages de celle-ci. Si après une disposition, aucune plage n'est remplie, le tour se termine et passe au joueur suivant. Mais si au moins une plage est complète, tous les bateaux de cette plage prennent la mer (*Exploration*). Le joueur clique sur l'un des pontons de la plage (ou plus exactement sur le côté de l'hexagone où se situe le ponton) pour déterminer la direction que vont prendre les bateaux. On tire alors une ou plusieurs tuiles hexagonales dans la pile face cachée pour révéler une partie de la carte (sauf bien sûr si le chemin que vont prendre les bateaux est déjà connu du fait d'explorations précédentes, auquel cas on ne tire pas de tuile supplémentaire).

#### *Exploration*

Si le joueur tire une tuile maritime, ou si le trajet se fait par une tuile maritime connue, les bateaux voguent sur l'océan en suivant le courant marin (en blanc). Un tel trajet n'est néanmoins possible que lorsque la condition sur le nombre minimum de couleurs différentes dans le groupe d'exploration est remplie. Le nombre sur le courant indique la dangerosité du trajet :

- pas de nombre : le trajet se fait toujours sans problème
- 2 / 3 / 4 : le groupe d'exploration doit être composé de bateaux d'au moins 2 / 3 / 4 couleurs différentes pour qu'ils arrivent à bon port

Si le trajet réussit, le joueur tire une autre tuile hexagonale, et ainsi de suite jusqu'à ce que les bateaux arrivent sur une île, ou qu'une condition de trajet ne soit pas remplie. Dans ce cas, tous les bateaux coulent et retournent dans la réserve de leurs propriétaires.

#### *Accostage*

Lorsqu'à la suite d'une exploration le joueur tire une tuile d'île, les bateaux accostent. Le joueur à l'origine de l'exploration dispose alors les bateaux qui y ont participé sur les plages de la nouvelle île. Il doit d'abord, s'il y en a assez, disposer un bateau sur chaque plage, puis s'il reste des bateaux il les répartit à son gré. Si il n'y a pas assez le place sur l'île pour accueillir tous les bateaux, ceux en surnombre retournent dans la réserve de leurs propriétaires. Si les bateaux accostent sur une île qui était déjà connue, tout se passe exactement de la même façon.

#### *Recommencement*

Après l'accostage, il est possible que l'une ou plusieurs des plages de l'île de destination soient remplies. Le même joueur continue alors son tour et recommence une ou plusieurs phases d'exploration, et ainsi de suite. Le tour passera au joueur suivant lorsque plus aucune plage ne sera remplie sur aucune île.

Tous les groupes de bateaux qui essaient de se rendre sur une île où il y a un roi font demi-tour et accostent sur l'île d'où ils sont partis. Personne ne peut devenir roi sur Tonga, l'île de départ.

### **Fin du jeu**

Le jeu se termine dès que la dernière tuile maritime ou la dernière tuile d'île a été piochée et jouée (donc lorsque 16 tuiles maritimes ou 16 tuiles terrestres sont positionnées sur la table). Le tour du joueur actif est poursuivi jusqu'à son terme, puis le jeu est terminé.

Si la dernière tuile piochée est une île, les bateaux accostent encore dessus. Sinon les bateaux disparaissent en mer.

Les joueurs marquent alors des points pour chacune des îles sur laquelle ils

sont présent avec au moins un bateau. Il n'y a aucun phénomène de majorité. Le nombre de points est indiqué au centre de l'île (2 à 5). Tonga ne rapporte aucun point. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. S'il y a des ex-aequos, le joueur qui est présent sur le plus d'îles différentes est vainqueur. S'il faut encore un départage, le joueur possédant le moins de bateaux sur le plateau (chaque île où l'on est roi compte pour un bateau) est déclaré vainqueur.

### **Situations diverses**

Voici quelques cas qui peuvent se produire dans des situations données. Il n'est pas nécessaire de les connaître pour commencer à jouer au vu de leur rareté, mais bon ça peut pas faire de mal d'être au courant.

#### *Aucun bateau sur le plateau*

Si, au début de son tour de jeu, un joueur ne possède aucun bateau sur le plateau, il dispose à sa convenance, soit deux bateaux sur Tonga, soit un bateau sur l'île de son choix.

#### *Tous les bateaux sont sur le plateau*

Si, au début de son tour de jeu, les 15 bateaux d'un joueur sont déjà présents sur le plateau, le bateau qu'il voudra placer devra être prélevé sur le plateau et non dans la réserve. Même s'il aurait droit à placer plusieurs bateaux du fait de sa présence initiale dans l'île, il n'en disposera toutefois qu'un seul.

#### *Trop peu de bateaux*

Si un joueur dispose plusieurs bateaux sur une île, mais qu'il n'a pas assez de bateaux dans sa réserve, il ne dispose que le nombre de bateaux qu'il a dans sa réserve.

#### *Recommencement perpétuel*

Ce cas peut se produire si une île est entourée de courants qui ramènent les bateaux vers elle. Dans ce cas, tous les bateaux présents sur cette île sont défaussés et rendus à leurs propriétaires, et l'île est retirée du jeu. Si cette action a pour cause que

- aucune île ne se trouve plus sur le plateau ou que
- le joueur dont c'est le tour ne possède plus aucun bateau sur le plateau, alors il tire autant de tuile que nécessaire jusqu'à tomber sur une île. Il dispose alors toutes les tuiles piochées à son gré sur le plateau.

Une telle situation n'est possible que sur une île isolée, jamais sur un groupe d'îles.



#### **Carte des clics :**

Sur l'image à gauche, on voit où il faut cliquer pour faire partir les bateaux dans la direction souhaitée.