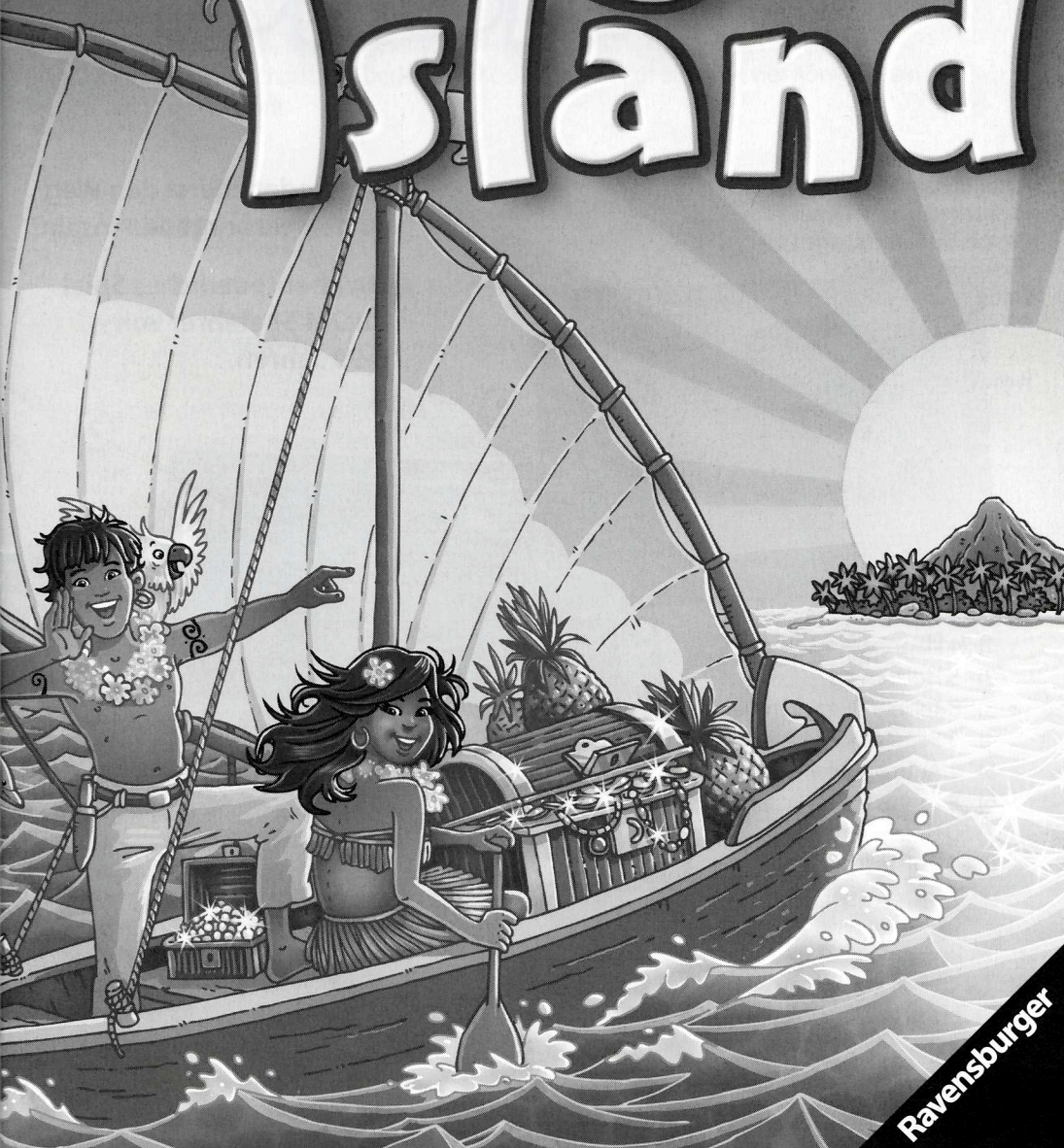


Tonga Island



Ravensburger

Tonga Island

Auteur: Stefan Dorra
 Illustratie: Joachim Krause
 Design: DE Ravensburger
 Redactie: Katja Volk
 Foto's: Becker-Studios

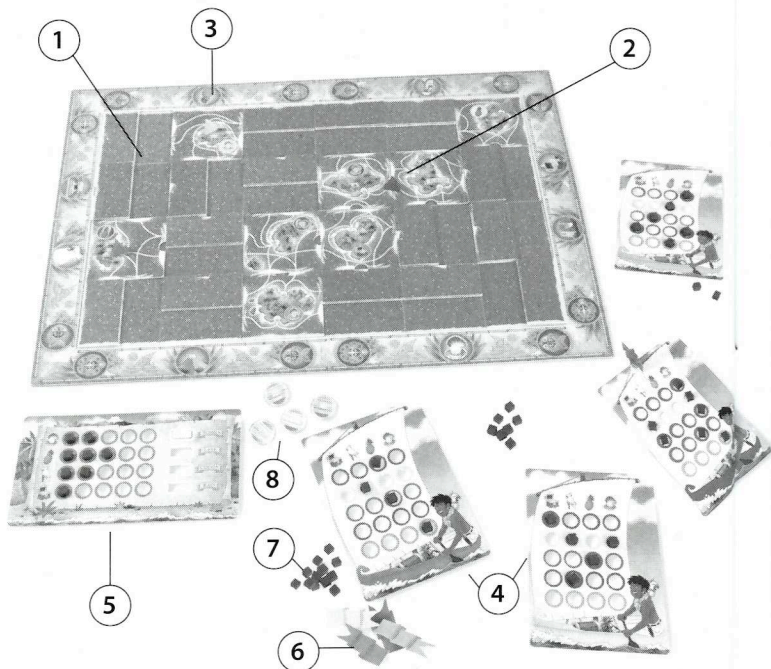
**Wie vindt de weg naar
de verborgen eilanden?**

**Een avontuurlijk spel
voor 2-4 zeevaarders
van 6-99 jaar.**

Ravensburger® spel nr. 21 980 3

Inhoud

- 1) 24 uitklapbare zeekaarten
- 2) 5 houten schepen
- 3) 8-delig raam
- 4) 4 zeilschip-bordjes
- 5) 1 opdrachtbord
- 6) 8 vaantjes (4 reserve)
- 7) 50 houten kisten
- 8) 4 opzetvoetjes



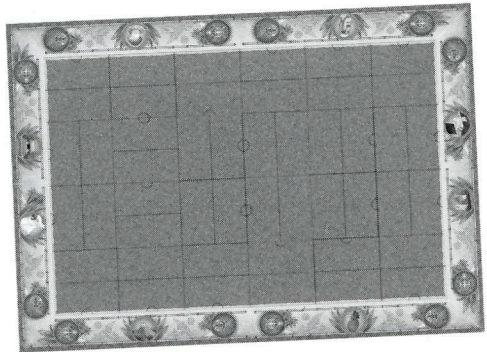
Leven in het paradijs

bij de Koning van Tonga is het werkelijkheid! Vandaag geeft hij een spetterend paleisfeest. De van ver gekomen gasten mag het aan niets ontbreken: de grootste parels, de waardevolste schatten, de zoetste vruchten en de meest exotische dieren. Maar deze zijn nog verspreid over de talrijke eilanden van het land. Er is haast geboden!

De koning stuurt de beste zeevaarders erop uit, want alleen zij hebben in het zuiden van de Grote Oceaan kans op succes. Omdat koraalriffen sommige gebieden ontoegankelijk maken, kunnen de kapiteins alleen maar gebruik maken van de bekende zeeroutes. Maar waar deze naar toe leiden, is ongewis. Wie het als eerste lukt, de begeerde kostbaarheden naar één van de vier koningseilanden te brengen, is de winnaar.

Vorbereiding

- Haal voorzichtig alle delen uit het karton en verwijder de halfronde uitsparingen uit de zeekaarten.
- Puzzel het raam in elkaar. De nummering op de achterkant van de acht stukken helpt je daarbij.
- Klap alle zeekaarten zo uit, dat je alleen de zee ziet. Schud de zeekaarten en leg ze in het raam. Leg de zeekaarten met randmarkering van binnen aan het raam. De overige zeekaarten kunnen er willekeurig worden ingelegd.
- Pak een zeilschip-bordje, het houten schip en het vaantje in dezelfde kleur. Steek je vlag in een opzetvoetje.
- Leg alle kisten en het witte schip klaar. Leg het opdrachtbord, voor alle spelers goed zichtbaar, naast het spelbord.



Doel van het spel

is, zo snel mogelijk de kostbaarheden die je van de koning moet zoeken te vinden en in te laden. Wie de complete lading als eerste op het gewenste koningseiland brengt, is de winnaar.

Het gaat beginnen!

1. De opdracht van de koning

Voor het begin van het spel spreken jullie samen af wat de opdracht van de koning is. De afgesproken opdracht is **geldig voor alle spelers** en wordt het **doel van het spel**.

• Kostbaarheden uitkiezen

Op de eilanden zijn vier verschillende kostbaarheden:



zeldzame
dieren



exotische
vruchten



kostbare
parels

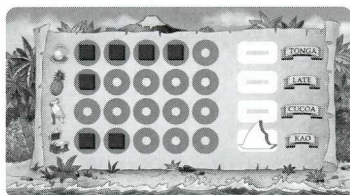


waardevolle
schatten

Overleg samen over de **soort kostbaarheden** en over het **aantal** dat jullie naar het koningseiland willen brengen. Afhankelijk van de gewenste speelduur, kiezen jullie gezamenlijk tussen de 5 en 10 kostbaarheden. Hoe meer kostbaarheden je kiest, des te langer het spel duurt. Markeer daarvoor op het opdrachtbord de uitgekozen kostbaarheden met een kist.

• Koningseiland definiëren

Kies gezamenlijk één van de vier koningseilanden als doel en markeer deze met het witte schip. Daar moeten aan het einde van het spel alle kostbaarheden naar toe gebracht worden.



In het voorbeeld hiernaast werd afgesproken, dat vier kisten met parels, één kist met vruchten en twee schatkisten naar het eiland "Kao" gebracht moeten worden.

2. Trossen los!

Spelverloop in het kort:

- schip zetten
- zeekaart(en) openklappen en haven aandoen
- eventueel kostbaarheden laden
- zeekaart(en) weer dichtklappen

Klap om de beurt een willekeurige kaart aan de rand van de zee open. Daarop is een eiland met één of twee  ankersymbolen te zien. Deze markeren de haven resp. de havens. Zet je houten schip op een haven van de kaart die je hebt uitgeklaapt. Van daaruit steek je in zee.

Gespeeld wordt met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste op een schip is geweest, begint. Kies een zeeroute en vaar met je schip op deze route tot de rand van de kaart. Pas als je de rand hebt bereikt, klap je de aangrenzende kaart open en vaar je op de nieuwe kaart. Vaar net zo lang op de gekozen zeestraat, tot je weer bij een haven komt. Soms kun je een zeer lange afstand afleggen, waarbij je meer dan één kaart moet openklappen. Soms bereik je ook weer de haven, van waaruit je bent gestart.

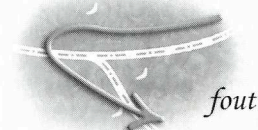
Vaarregels

Volgende vaarregels moet je in de Grote Oceaan in acht nemen:

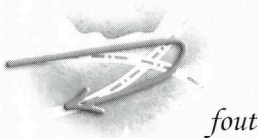
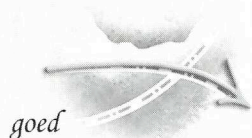
1. Vaar met je schip langs een zeestraat. Je vaart begint en eindigt altijd in een haven.
2. Vaar altijd eerst tot de rand van een zeekaart, voordat je de volgende zeekaart openklapt.
3. Bij splitsingen moet je beslissen voor één van de mogelijke vaarroutes. Afwijken is niet toegestaan.



Tip:
een schip buigt
net zo af,
als een trein
op een rails.



4. Op kruisingen mag je alleen maar rechtdoor varen. Afbuigen is hier niet toegestaan.



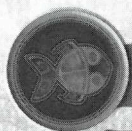
5. Je schip beëindigt zijn vaart zodra het een haven in vaart. In een haven mag een willekeurig aantal schepen liggen.
6. Kom je in een haven, waarin zich een herberg bevindt, dan heb je twee mogelijkheden:

- a) als je de kostbaarheid van het eiland gebruiken kunt, pak je de kist. Je blijft in de haven en beëindigt je beurt.
- b) Als je de kostbaarheid van dit eiland niet nodig hebt, mag je je weg vervolgen. Een kist mag je dan echter niet pakken. Dat geldt ook, wanneer je tijdens je beurt achter elkaar een eiland met herberg aandoet.



7. Ook voor de vier koningseilanden gelden alle hiervoor beschreven regels.

Koningseilanden

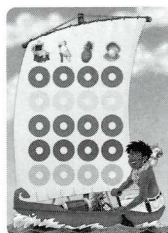


3. Eilanden aandoen & kostbaarheden inladen

Bereik je met je schip de haven van een eiland, waar parels, dieren, vruchten of schatten te vinden zijn, dan mag je een kist met deze kostbaarheid inladen. Daarvoor gelden de volgende regels:

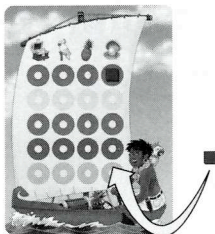
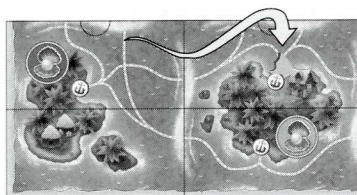
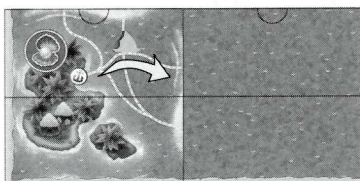
1. Je mag alleen kostbaarheden laden, die op het opdrachtbord zijn aangegeven. Staat de kostbaarheid niet op het opdrachtbord, dan mag je die niet inladen.
2. Je kunt van een eiland slechts één keer kostbaarheden afhalen. Is de opdracht bijvoorbeeld 4 kisten vruchten te laden, dan moet je de vruchten van 4 verschillende vruchteneilanden halen. Bereik je een eiland waarop je daarvoor al een kist hebt geladen, dan mag je nu niet nog een keer een kist inladen.
3. Je mag van een kostbaarheid maximaal zo veel kisten laden, zoals op de opdrachtkaart is aangegeven. Zijn op de opdrachtkaart 2 schatkisten aangegeven, dan mag je ook maar 2 schatkisten inladen.

De verzamelde kostbaarheden leg je op je zeilschip-bord. Daarop is plaats voor alle kostbaarheden van alle eilanden. Iedere kostbaarheid is op vijf verschillende eilanden, de gekleurde rand geeft aan van welk eiland de kostbaarheid komt



Een voorbeeld:

Hier vaart het schip naar het oosten. De speler klap de aangrenzende zeekaart open en bereikt met zijn schip het roze gekleurde pareleiland.



Volgens de opdracht moeten twee kisten parels geladen worden. Onze voorbeeldspeler heeft al een kist geladen, die komt echter van het groene eiland. Daarom mag hij ook een kist parels van het roze gekleurde eiland laden. Hij legt die op zijn zeilschipbord onder de parel op het veld met de roze rand.

Tip: probeer een eiland aan te doen, waar kostbaarheden zijn die je nodig hebt. Terwijl de andere spelers zeekaarten omdraaien, moet je proberen te onthouden welke kostbaarheden er op welk eiland zijn en hoe de zeeroute er naar toe is. Let er tijdens het spel ook op, of het doeleiland al een keer werd omgedraaid en onthoud de positie goed!

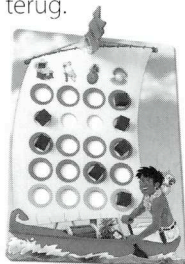
4. Zeekaarten weer terugklappen

Aan het einde van je beurt klap je **alle zeekaarten zonder schip** weer terug. De volgende speler is nu aan de beurt.

5. Land in zicht!

Heb je alle kostbaarheden van de opdrachtkaart verzameld, dan wordt het tijd om op weg te gaan naar het **koningseiland**.

Als sein roep je: "**Land in zicht!**" en je plaatst het vaantje op de top van de mast van je zeilschipbord. En nu snel naar het doeleiland!



Einde van het spel

Het spel is ten einde, als de eerste speler met alle kostbaarheden van de opdracht het gewenste koningseiland bereikt heeft. De overige spelers kunnen vervolgens ook nog voor de 2^e en 3^e plaats gaan. Daarom pakt de winnaar zijn schip van het koningseiland en klapt die weer dicht.

Een nieuw spel

Spelen jullie meer spellen achter elkaar, dan kunnen jullie het beste na ieder spel een paar zeekaarten verwisselen en draaien, zodat een nieuw speelbord ontstaat.

Spelvarianten

1. Haven-variant

Er wordt gespeeld zoals bij het basisspel. Bovendien mag nu in iedere haven maximaal 1 schip liggen. Bereik je een haven waarin al een ander schip ligt, dan mag je niet in de haven blijven en een kostbaarheid inladen. In plaats daarvan moet je direct opnieuw het ruime sop kiezen. Groet de andere spelers met een vriendelijk "Ahoi!" en verlaat het eiland direct weer. Zoals in het basisspel wint de speler die als eerste met alle kostbaarheden het gewenste koningseiland bereikt.

2. Verzamelaar-variant

Op de opdrachtkaart geef je alleen aan naar welke eilanden de kisten gebracht moeten worden. Voordat jullie je schip inzetten, zeg je welke kostbaarheid je wilt verzamelen. Ieder noemt een andere kostbaarheid. Je kunt het beste noteren, wie voor welke kostbaarheid heeft gekozen.

Jullie moeten nu zo snel mogelijk proberen de vijf eilanden met je kostbaarheid aan te doen en daarmee het doeleiland te bereiken. Winnaar is de speler die als eerste al zijn vijf kostbaarheden gevonden heeft en naar het gekozen koningseiland gebracht heeft.

F

Tonga Island

Auteur : Stefan Dorra
Illustrations : Joachim Krause
Design : DE Ravensburger
Rédaction : Katja Volk
Photos : Becker-Studios

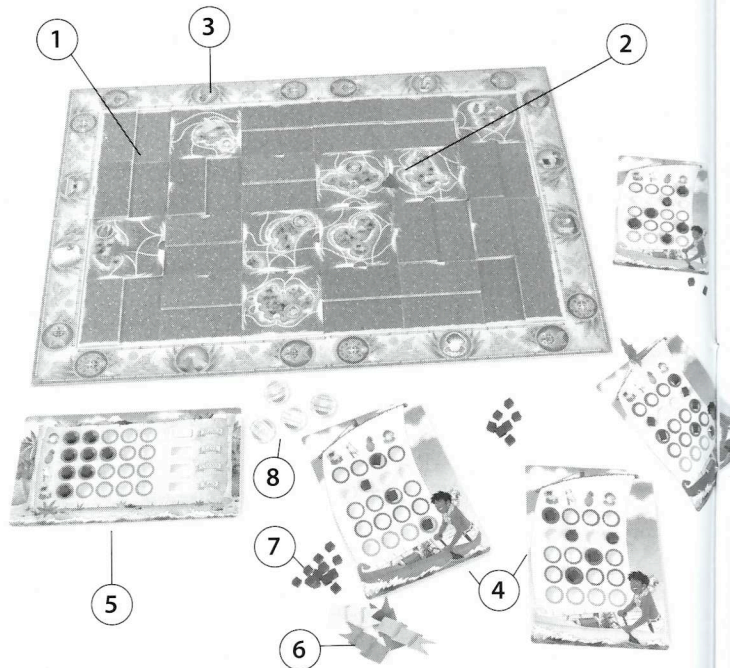
Qui trouvera le premier la route des îles mystérieuses ?

Un jeu d'aventure
pour 2 à 4 navigateurs
de 6 à 99 ans.

Jeux Ravensburger® n° 21 980 3

Contenu

- 1) 24 cartes Île à volets
- 2) 5 bateaux en bois
- 3) 1 cadre composé de 8 pièces à assembler
- 4) 4 planches Voilier
- 5) 1 planche Mission
- 6) 8 drapeaux (dont 4 de rechange)
- 7) 50 caisses en bois
- 8) 4 socles



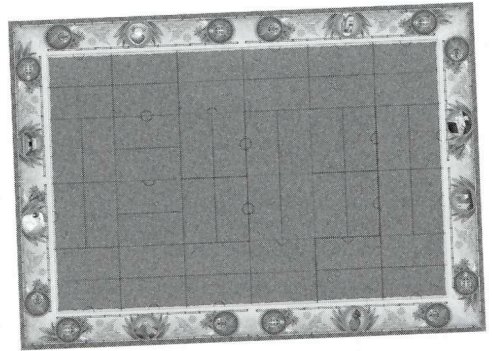
Une vie paradisiaque

Pour le roi du Tonga, c'est une réalité ! Aujourd'hui, il a décidé d'organiser une magnifique fête au palais. À ses invités venus de très loin, il compte bien présenter les plus somptueuses richesses de son royaume insulaire : les plus grosses perles, les plus beaux trésors, les fruits les plus doux et les animaux les plus exotiques. Mais toutes ces richesses sont réparties sur les nombreuses îles qui composent son pays. Et le temps presse !

Le roi envoie les meilleurs navigateurs car ce sont les seuls, dans le Pacifique sud, à pouvoir y parvenir. Pour contourner les récifs de corail qui barrent certains secteurs, les capitaines doivent emprunter les routes maritimes existantes. Mais souvent, seules les étoiles savent où elles conduisent. Heureux celui qui maniera habilement le gouvernail. Le premier qui ramènera les précieuses richesses sur une des quatre îles royales remportera la partie.

Préparation

- Détacher soigneusement les éléments des planches prédécoupées, ainsi que les encoches en forme de demi-cercle des cartes île.
- Assembler le cadre à l'aide des numéros au dos des huit pièces.
- Refermer les volets de toutes les îles de manière à ne voir que la surface de la mer. Les mélanger et les placer à l'intérieur du cadre : les cartes avec une bordure tout le long du cadre, les autres au centre, au choix.
- Choisir une planche Voilier, ainsi que le bateau et le drapeau correspondants. Planter le drapeau dans un socle.
- Garder toutes les caisses et le bateau blanc à portée de main. Placer la planche Mission à côté du plateau, visible de tous.



But du jeu

Il s'agit de retrouver le plus vite possible les richesses demandées par le roi et de les charger à bord. Le premier qui rapporte le chargement complet sur l'île royale convenue remporte la partie.

Bon vent !

1. La mission royale

Avant le début de la partie, les joueurs décident ensemble de la mission confiée par le roi. Celle-ci est **valable pour tous les joueurs** et constitue le **but du jeu**.

• Choix des richesses

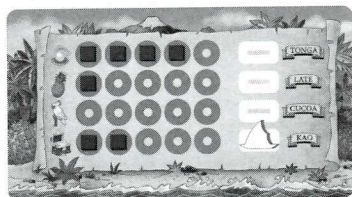
Les îles offrent quatre richesses différentes :



Les joueurs choisissent ensemble **le type de richesses** et la quantité à transporter jusqu'à l'île royale. Selon la durée de la partie voulue, choisir entre 5 et 10 richesses. Plus les joueurs choisissent de richesses, plus la partie dure longtemps. Marquer ensuite chaque richesse choisie en plaçant une caisse sur la planche Mission.

• Choix de l'île royale

Choisissez de nouveau ensemble une des quatre îles royales comme but, en plaçant le bateau blanc sur la case correspondante de la planche Mission. C'est là que devront être transportées toutes les richesses en fin de partie.




Dans l'exemple ci-contre, les joueurs ont choisi de ramener 4 caisses de perles, 1 caisse de fruits et 2 coffres à trésor sur l'île de Kao.

2. Larguez les amarres !

Résumé du déroulement de la partie :

- Déplacer son bateau.
- Découvrir la (les) carte(s) île et atteindre un port.
- Charger éventuellement une richesse.
- Refermer la (les) carte(s) île.

À tour de rôle, chaque joueur ouvre une île de son choix située en bordure. Sur celle-ci figure(nt) 1 ou 2 symbole(s)  d'ancre. Une ancre représente un port. Chacun place son bateau sur une ancre de l'île qu'il vient de découvrir. C'est de là qu'il prendra la mer. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à être monté sur un bateau commence. Il choisit sa route et déplace son bateau jusqu'au bord de sa carte. Ce n'est qu'une fois le bord atteint qu'il découvre la carte voisine pour y poursuivre son voyage. Il continue ainsi sa route jusqu'à ce qu'il atteigne un nouveau port. Il peut arriver qu'un joueur parcoure une longue route en découvrant plusieurs îles. Parfois même, le joueur revient au port d'où il est parti.

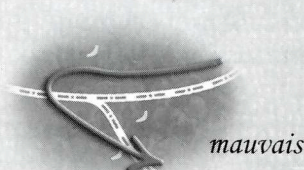
Règles de navigation

Voici les règles à toujours respecter dans le Pacifique :

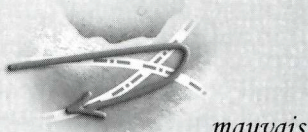
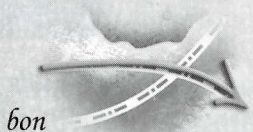
1. *Toujours naviguer en suivant une route. Un déplacement commence et se termine toujours dans un port.*
2. *Toujours naviguer jusqu'au bord de ta carte Île avant de découvrir la carte suivante.*
3. *À un embranchement, choisir une des routes possibles. Il est interdit de faire demi-tour.*



Conseil :
Un bateau se déplace et tourne comme un train sur des rails.



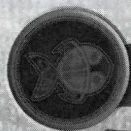
4. *À un croisement, aller uniquement tout droit. Il est interdit de tourner.*



5. *Un bateau a fini son déplacement dès qu'il est arrivé dans un port. Le nombre de bateaux dans un port est illimité.*
6. *Si un joueur s'arrête dans un port où se trouve une taverne, il a 2 possibilités :*
 - a) *S'il a besoin de la richesse sur cette île, il prend la caisse. Il reste au port et son tour est terminé.*
 - b) *S'il n'a pas besoin de la richesse sur cette île, il reprend sa route. Mais il n'a pas le droit de prendre de caisse. Ceci est valable même s'il atteint plusieurs fois de suite une île avec une taverne.*
7. *Toutes les règles précédentes restent valables pour les îles royales.*



Karim Lopez

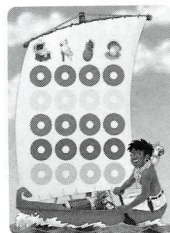


3. Arrivée dans une île et chargement d'une richesse

Si un joueur atteint le port d'une île sur laquelle se trouvent des perles, des animaux, des fruits ou des trésors, il peut charger une caisse de cette richesse. Les règles sont alors les suivantes :

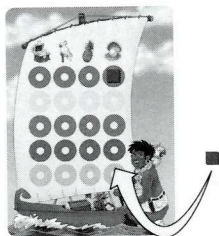
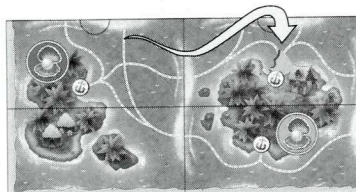
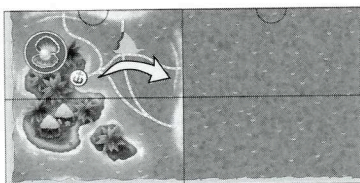
1. Un joueur ne peut charger qu'une richesse figurant sur la planche Mission. Sinon, il n'a pas le droit de le faire.
2. Un joueur ne peut charger qu'une richesse par île. Si la mission indique qu'il faut ramener 4 caisses de fruits, par exemple, il doit les prendre sur 4 îles différentes. Celui qui revient sur île sur laquelle il avait déjà chargé une caisse ne peut pas en reprendre de nouvelle.
3. Un joueur ne peut pas charger plus de caisses d'une richesse que le nombre indiqué sur la carte Mission. Si elle n'indique que 2 coffres à trésor, il ne peut en charger que 2.

Le joueur place les richesses chargées sur sa planche. Dessus figure un emplacement pour chaque richesse de chaque île. Chaque richesse peut être trouvée sur 5 îles : le cercle de couleur indique de quelle île elle provient.



Exemple :

Le bateau rouge se déplace vers l'ouest. Le joueur découvre la carte voisine et atteint l'île aux perles rose.



D'après la mission, il faut ramener 2 caisses de perles. Le joueur a déjà chargé une caisse de perles, mais de l'île rouge. Il peut donc charger la caisse de perles de l'île rose. Il la pose sur sa planche, sur l'emplacement circlé de rose, sous le symbole Perle.

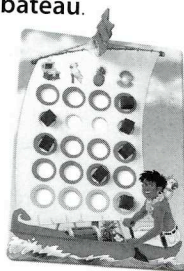
Conseil : Essayez d'atteindre de préférence les îles offrant des richesses dont vous avez besoin. Au moment où vos adversaires découvrent des îles, mémorisez bien quelle richesse offre chacune d'elles et quelles routes y mènent. Repérez aussi si l'île finale à atteindre a déjà été retournée et mémorisez bien sa position !

4. Disparition de l'île

Quand il a fini son tour, le joueur referme **toutes les cartes Île sans bateau**. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer.

5. Terre en vue !

Dès qu'un joueur a chargé toutes les richesses de la planche Mission, il est temps de se diriger vers **l'île royale**. Comme signal, il s'écrie « **Terre en vue !** » et plante le drapeau au sommet du mat de sa planche. Et maintenant, vite ! Vers l'île royale !



Fin de la partie

La partie prend fin dès que le premier joueur atteint l'île royale choisie avec toutes les richesses demandées. Les autres joueurs peuvent finir la partie pour attribuer les 2^e et 3^e places. Le vainqueur retire alors son bateau de l'île royale et la referme.

Nouvelle partie

Si les joueurs décident de jouer plusieurs parties de suite, tourner et changer les cartes Île de place pour créer un nouveau plateau.

Variantes

1. Variante des ports

La règle est identique au jeu de base. Mais il ne peut désormais y avoir au maximum qu'un bateau dans chaque port. Si un joueur atteint un port déjà occupé par un autre bateau, il ne peut pas y rester, ni charger de richesse. Il doit reprendre la mer immédiatement. Il salue le joueur d'un « Ohé ! » et quitte l'île immédiatement. Comme dans la version de base, le vainqueur est celui qui atteint l'île royale avec toutes les richesses demandées.

2. Variante du collectionneur

Sur la planche Mission, les joueurs indiquent uniquement l'île sur laquelle doivent être transportées les caisses. Avant de lever l'ancre, chaque joueur annonce la richesse qu'il veut collectionner, chacun une richesse différente. Le mieux est de noter la richesse qu'a décidé de collectionner chaque joueur. Il s'agit maintenant d'atteindre le plus rapidement possible les 5 îles où se trouve cette richesse et de les transporter jusqu'à l'île finale. Le vainqueur est le joueur qui trouve le premier ses 5 richesses et les amène jusqu'à l'île royale convenue.