TONGIAKI

Un jeu de Thomas Rauscher - © 2004 Schmidt Spiele GmbH

300 après Jésus-Christ : les habitants des îles de Polynésie explorent à leurs risques et périls les milliers d'îles du Pacifique. Poussés par le goût de l'aventure et la surpopulation, ils prennent la mer à bord de simples catamarans, les " Tongiaki ", vers l'inconnu. Sans le moindre instrument de navigation, ils s'orientent à l'aide du soleil, des étoiles, du vent et de la température de l'eau. Ils observent les oiseaux, les récifs sous-marins ,les nuages, les types de poissons rencontrés et les formes des vagues et les interprètent comme les signes annonceurs d'îles proches et accueillantes.
Chaque voyage est un voyage périlleux, car le retour est souvent impossible à cause d'un trop fort courant, ou alors l'accostage se révèlera impossible.
On a toujours l'espoir teinté de crainte de voir le mille marin suivant apporter le but tant espéré ou de nouveau le seul océan infini et dangereux.

Contenu :

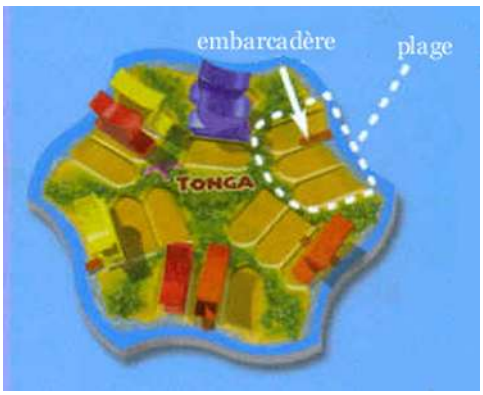
- 90 bateaux en 6 couleurs différentes (15 par joueur)
- 16 tuiles îles (île de départ Tonga, 3 x 2 pts, 4 x 3 pts, 5 x 4 pts et 3 x 5 pts)
- 16 tuiles océans.

Le jeu et son déroulement

Au cours de jeu, les joueurs posent de plus en plus de bateaux sur les plages des îles. Dès que tous les emplacements d'une plage sont occupés, les bateaux prennent la mer, en route pour une nouvelle île. Le plus souvent, une nouvelle tuile est alors piochée et posée.
A la fin de la partie, les joueurs gagnent les points de chaque île sur laquelle ils sont présents avec au moins un bateau. Celui qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Préparation:

Chaque joueur prend les 15 bateaux de sa couleur.
L'île de départ Tonga (dos blanc) est posée au milieu de la table. Le reste des tuiles est mélangé et placé en une pile face cachée.
Sur l'île de Tonga se trouvent 6 plages avec chacune 3 emplacements. En commencent par le plus jeune, chaque joueur pose à son tour (en sens horaire) un bateau sur l'un des emplacements libres de Tonga, jusqu'à ce que chacun en ait placé 2. Attention, les joueurs doivent faire en sorte de laisser au moins un emplacement vide sur chaque plage.



Ensuite, en commençant par le Premier Joueur, on joue dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Le tour d'un joueur commence par l'*ajout de bateaux*. Ensuite, selon les cas, suivent le *départ en mer*, la *navigation* et le *débarquement*.
Au lieu de jouer son tour normal, un joueur peut fonder une *Ile Royale*, ou alors il peut retirer tous ses bateaux du plateau et poser un nouveau bateau (*Nouvelle colonisation*).

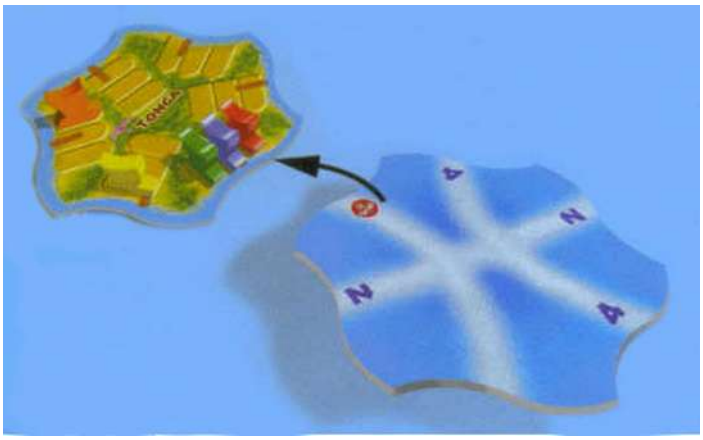
Traduction et mise en forme : Christophe Dziedzic & Sébastien Pauchon - 2004

1. Ajout de bateaux



Le joueur actif choisit une île sur laquelle il possède déjà au moins un bateau. Si c'est possible, il pose alors sur cette île autant de bâteaux qu'il en a déjà (autrement dit, il double son effectif), mais sans dépasser le nombre de plages que possède l'île (en cas d'excédent, les bateaux en trop ne sont pas mis en jeu). Sur chaque plage, il ne pourra placer qu'un seul bateau.
Aucun joueur n'a le droit d'ajouter de bateaux sur une *Île Royale* (voir ci-dessous *Fondation d'une Ile Royale*).

2. Départ en mer et Navigation



Si aucune plage n'est complète (complète = tous ses emplacements sont occupés), le tour du joueur est fini et c'est au suivant de jouer. Si au moins une plage est complète, tous les bateaux de cette plage partent en mer : le joueur pioche la première tuile de la pile et la pose en accollant le symbole rouge à l'embarcadère de la plage complète. Si une tuile est déjà présente devant cette plage, le joueur ne pioche pas de tuile et déplace les bateaux sur la tuile (voir ci-dessous *Débarquement*).

Si une plage possède plusieurs embarcadères ou si plusieurs plages sont complètes après l'ajout de nouveaux bateaux, le joueur choisit librement la plage et l'embarcadère à partir duquel il part en premier. Cependant, il doit décider et annoncer où il va poser la tuile avant de la piocher.

Si le joueur pioche une tuile océan ou s'il continue l'expédition sur une tuile océan déjà présente, les bateaux doivent suivre le chemin d'écume.
Cependant, un tel voyage ne réussit que si le nombre de couleurs différentes présentes dans le groupe de bateaux respecte le chiffre inscrit sur la tuile ! Le chiffre sur le chemin d'écume indique la dangerosité de cette voie maritime :

aucun chiffre : ici, tout groupe de bateaux peut naviguer sans danger.
2 - un groupe de bateaux doit contenir au moins deux couleurs différentes.
3 - ici, il doit y avoir des bateaux d'au moins 3 couleurs différentes.
4 - au moins 4 couleurs différentes doivent être présentes dans le groupe de bateaux.

Exemple :
Jaune a complété une plage de 4 et se lance en mer avec 2 bateaux jaunes, un orange et un vert. Le chemin d'écume sur la tuile piochée indique le chiffre 4. Sont seulement présents dans ce groupe des bateaux de trois couleurs différentes (les bateaux des trois joueurs). Les bateaux ne peuvent pas passer et l'expédition échoue. Si l'un des bateaux jaunes avait été violet, les bateaux auraient pu passer sans encombre.



***Conseil tactique** : il est toujours risqué de voyager seul dans les mers du Sud. Quand on pioche une tuile, les chances de passer ne sont pas nombreuses. En effet, seulement un quart des tuiles possèdent des chemins d'écume sans chiffre et peuvent donc être passées en solitaire.*

Si le passage est réussi, le joueur dépose les bateaux à l'autre bout du même chemin d'écume et pioche une nouvelle tuile. Il la pose à la suite en respectant la position du symbole rouge. Le joueur pioche autant de tuiles que nécessaire jusqu'à ce que les bateaux découvrent une nouvelle île ou échouent une traversée.

Si la traversée échoue car le groupe ne possédait pas assez de couleurs différentes, les bateaux sont retirés du plateau et rendus à leurs propriétaires.

Le joueur peut se lancer dans d'autres voyages (par exemple en partant d'autres plages de son île d'origine), mais cette exploration-ci est terminée.

3. Débarquement



Lorsque la tuile piochée indique une île ou lorsque le *départ en mer* mène à une tuile d'île déjà posée, le joueur actif distribue les bateaux voyageurs sur les plages de la nouvelle île. Il doit d'abord en poser un par plage si possible. S'il lui en reste, il les pose comme il le souhaite. Les couleurs déjà présentes ne jouent à ce moment-là aucun rôle.
S'il ne reste plus assez d'emplacements libres, les bateaux restants sont rendus à leurs propriétaires. Le joueur actif peut choisir quels seront ces bateaux.

Le placement des bateaux lors du *débarquement* sur une île déjà présente fonctionne de la même manière.

Réaction en chaîne

Suite à un *débarquement*, une ou plusieurs plages peuvent êtres à leur tour complètes. Le joueur continue à jouer et procède aux expéditions nécessaires. On poursuit ainsi la réaction en chaîne jusqu'à ce qu'aucune plage ne soit complétée.

Le joueur actif choisit librement l'ordre des expéditions lors d'une réaction en chaîne.



Fin du tour

Le tour d'un joueur se termine lorsque celui-ci n'a pas réussi à compléter une plage ou lorsqu'il a terminé toutes ses expéditions. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre.

Fondation d'une *Ile Royale*

Lorsque sur une île se trouvent uniquement des bateaux (un ou plusieurs) du joueur actif, celui-ci peut en faire une *Ile Royale* pour s'en assurer les points.
Il pose un de ses bateaux sur le masque présent au milieu de l'île et récupère les autres bateaux restants.
La fondation d'une *Ile Royale* compte pour un tour entier. Lors de ce tour, il n'aura pas le droit de procéder à un ajout de bateaux. Dans la suite du jeu, les règles suivantes sont appliquées pour les *Iles Royales* :
- Aucun joueur ne peut y mettre le pied ou la traverser.
- Il ne peut y avoir aucun ajout de bateau, donc aucune augmentation d'effectif
- Aucun bateau ne peut y débarquer. Tout groupe de bateau qui tenterait un *débarquement* retourne à son île d'origine par le même chemin utilisé pour y arriver. Tonga ne peut pas devenir une *Ile Royale*. Un joueur peut créer 2 *Iles Royales* maximum.

***Conseil tactique** : fonder une Ile Royale est le plus rentable pour une tuile à 4 ou 5 points. À 2 ou 3 points, l'effet négatif (pas d'ajouts de bateaux possible, etc.) est probablement plus important que les quelques points ainsi assurés jusqu'à la fin de partie. Il peut cependant y avoir dans l'archipel des lieux stratégiques où même une Ile Royale à 2 points a un sens. On peut ainsi bloquer d'autres joueurs et tenter de peupler seul le domaine isolé.*

Nouvelle colonisation

Le joueur actif peut à tout moment – au lieu de son tour normal – enlever tous ses bateaux du plateau et poser un bateau sur une nouvelle île. Pour cela, il pioche des tuiles et les pose là où il le désire. Dès qu'une tuile île apparaît, il pose son bateau sur la plage qu'il désire et termine ainsi son tour.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la 16e et dernière tuile océan ou la 16e et dernière tuile île est piochée et posée. Le joueur actif termine son tour, et la partie est finie.
Si la dernière tuile est une île, un *débarquement* peut y avoir lieu.
Si la dernière tuile est un océan, un *départ en mer* peut avoir lieu.
Les joueurs marquent alors les points des îles sur lesquelles ils sont présents (quel que soit le nombre de bateaux qu'ils y possèdent). Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. Si des joueurs sont ex-æquo, le joueur qui est présent sur le plus grand nombre d'îles est vainqueur. S'ils doivent encore être départagés, le joueur possédant le moins de bateaux sur le plateau (chaque île où il est roi compte pour un bateau) est déclaré vainqueur.

Situations particulières

Aucun bateau sur le plateau
Si au début de son tour, le joueur actif ne possède aucun bateau sur le plateau, il doit :
- poser deux bateaux sur Tonga ou
- poser un bateau sur une autre île.

Il ne procède ensuite à aucun *ajout de bateaux*, mais, si c'est nécessaire, il peut partir en mer, traverser l'océan et/ou débarquer.

Tous les bateaux sont sur le plateau
Si au début de son tour tous ses bateaux sont sur le plateau, le joueur actif peut prendre n'importe lequel d'entre eux (sauf un roi) et le poser pour la phase d'ajout.

Pas assez de bateaux ?
Lors de la phase d'ajout, si le joueur à le droit à davantage de bateaux qu'il n'en a de disponibles devant lui, il ne peut jouer que ceux qui sont disponibles.

Réaction en chaîne sans fin (très rare)
Une réaction en chaîne sans fin peut se produire lorsque :
- une île est entourée uniquement de tuiles qui mènent à nouveau à cette même île.
- et que le joueur actif tente une expédition à partir de cette île.

Les bateaux présents sur cette île sont alors rendus à leurs propriétaires et la tuile d'île est sortie du jeu.
Si, suite à cette action,
- il ne se trouve plus aucune île découverte sur le plan de jeu ou
- le joueur actif a récupéré **tous** ses bateaux présents sur le plateau de jeu,

il continue à piocher des tuiles jusqu'à ce qu'une nouvelle île apparaisse. Le joueur pose cette ou ces tuiles là où il le veut. C'est alors au tour du joueur suivant.
Si plusieurs tuiles sont simultanément concernées, la règle est alors appliquée en conséquence.
Une réaction en chaîne n'est pas considérée comme infinie si seulement une des possibilités du joueur actif est infinie alors qu'il a une ou plusieurs autres possibilités d'expédition depuis cette même île. Si c'est le cas, il doit choisir un *départ en mer* différent.

Variante proposée par jeuxsoc : À 2 joueurs, on se heurte à des problèmes de voies fluviales impraticables qui peuvent gâcher des débuts de partie. Jouer avec deux couleurs par joueur et à les jouer alternativement.

Variante proposée par Rody : Pour un contrôle du jeu accru, lors d'une exploration, on pioche une tuile dans la pile et on la place de manière à ce que la marque rouge de la nouvelle tuile touche l'embarcadère (identique aux règles de base).
Ce placement "forcé" n'est toutefois valable que pour la première tuile piochée. Toutes les autres tuiles sont toujours placées librement par le joueur qui les a piochées.