

トンギアキ Tongiaki

Thomas Rauscher 作

2 ~ 6 人用 10 歳以上 所要時間約 45 分

西暦 300 年。ポリネシア人たちは、勇敢に航海を行い、太平洋の島々をたくさん発見しました。冒険心と人口の過密化の結果として、彼らは、Tongiaki という小さな双胴船で、未知の海に漕ぎだしていきます。簡単な航法装置も無いまま、太陽、星、風、海水温に従って、進んでいきます。鳥、海中珊瑚礁、雲の形、魚、波が、近くに島があることの証拠になります。

各プレイヤーは、命をかけた航海に出かけ、大きな嵐のために、戻されてしまったり、島に上陸することができなかつたりします。それでも、翌日に目的地に着くか、無限の大海原をさまようことになるのかわからない、危険な海に漕ぎだしていくのです。

ゲームを通じて、各プレイヤーは、島の浜辺に次々と船を置いていきます。浜辺に船が一杯になったら、船が出航し、新たな島を目指します。そうして、新たなタイルをめくり、配置していきます。ゲーム終了時、自分の船が少なくとも一つある島について、ポイントが与えられます。終了時の得点計算で最も多くの得点を獲得したプレイヤーの勝ちとなります。

用具

船 (6 色) 90 (各色 15)

島タイル 16

スタートタイル「Tonga」 1

2 ポイントタイル 3

3 ポイントタイル 4

4 ポイントタイル 5

5 ポイントタイル 3

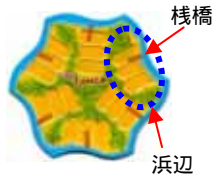
海タイル 16

準備

- 各プレイヤーは、同色の船 15 個を持ちます。
- スタートの島「Tonga」を抜き出し (裏側ですぐにわかるようになっていきます) テーブル中央に置きます。残りのタイルは、よく混ぜて裏向きの山にして置いておきます。
- Tonga の上には、6 つの浜辺に、それぞれ 3 つずつの船着場が描かれています。
- 最も若いプレイヤー (スタートプレイヤー) から順番に、一つずつ船を Tonga の空いているところに置いていき、すべてのプレイヤーが 2 つずつ船を置くまで続けます。
- このとき、すべての浜辺について、少なくとも 1 つは船着場が空いているようにします。
- この配置のあと、スタートプレイヤーから手番を開始し、時計回りの順番で進行します。

ゲームの手順

- プレイヤーの手番は、船を増やすことから始まります。そのあとは、さまざまな条件に従って、出航、航海、上陸などを行います。
- プレイヤーは、通常の手番の行動を行う代わりに、国王の島を作ったり、ゲームボード上の自分の船をすべて集めて、再配置 (新規入植) したりすることができます。



1. 増加

- 手番プレイヤーは、自分の船が少なくとも 1 つある島 1 つを選びます。そこに自分の色の船を、その島にある自分の色の船の数だけ置きます。
- ただし、最大、その島の浜辺の数までです。その島の各浜辺について、最大 1 つまでしか船を置くことはできません。
- 国王の島では、どのプレイヤーも船を増やすことはできません (「国王の島の建設」参照)。



2. 出航と航海

- すべての船着場が埋まっている浜辺が、1 つもなければ、手番終了となり、次のプレイヤーに手番が移ります。

- 少なくとも 1 つ浜辺が埋まっている場合には、その浜辺にいるすべての船が海に漕ぎだします。プレイヤーは、山の一番上のタイルをめくり、赤いマークのある方を船が出る浜辺に向けて配置し、そのタイルに船を移動させます (「上陸」参照)。



- 複数の栈橋がある浜辺、もしくは増加によって複数の浜辺が埋まった場合には、どの浜辺から、もしくはどの栈橋から出航していくか決めることができます。ただし、タイルをめくる前に、次にめくるタイルをどこに置くか宣言しなければなりません。

- 海タイルをめくったり、すでに置かれている海タイルに出航したりした場合には、船は白い波の模様に沿って海を進んでいきます。ただし、航海は、指定された数、異なる色の船が含まれるグループで一緒に行わなければなりません。波の模様のところに書いてある数字が、そのルートの難しさを示します。

数字なし：ここではどんな船のグループも進むことができます。

2：少なくとも 2 つ、異なる色の船が含まれる船のグループだけが入れます。

3：ここは、少なくとも 3 つ、異なる色の船がなければなりません。

4：少なくとも 4 つ、異なる色の船がなければなりません。

例：黄は、4つの浜辺をいっぱいにして、黄の船2つ、橙の船1つ、緑の船1つで海へと出航しました。めくったタイルの波の模様のところには「4」と書かれていました。このグループの中に、異なる色の船は3つしかない（3人のプレイヤーの船しかない）ので、船は進むことができず、航海に失敗してしまいました。もし、黄の船が紫だったなら、その海タイルに進むことができます。



戦略のヒント：単独で航海することはたいへん危険です。海タイルをめくったとき、そこを進むことができるチャンスが小さくなってしまいます。波の模様には数字の書かれていない、すなわち単独で進むことのできるのは4分の1ほどしかありません。

- ・ 航海に成功した場合、白い波の模様の反対側に船を置き（曲がらずに）、次のタイルをめくり、再び赤いマークの書かれている方を向けて配置します。このように、船が島に着くか、航海できなくなるまでタイルをめくり続けます。
- ・異なる色の船の数が不足していて、航海に失敗したときは、船をボード上から取り除き、それぞれの所有者の手元に戻します。
- ・プレイヤーは、場合によっては、さらに別の出航を行い（自分が船を配置した浜辺から）、そのあとで、出航と航海は終了となります。

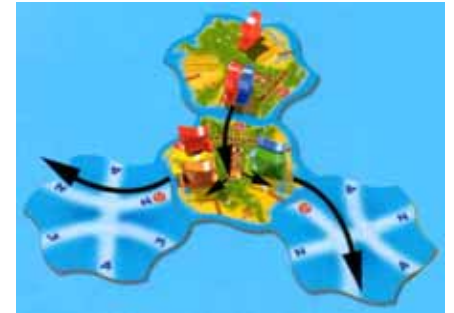
3. 上陸

- ・ めくったタイルに島が描かれていた場合、もしくは出航してすでに置かれている島タイルに到着したら、手番プレイヤーは、出航した船を新たな島の浜辺に配置していきます。
- ・このとき、まず可能ならばすべての浜辺に1つずつ船を置いていきます。そして船が余っていれば、それらを任意の浜辺に配置していきます。このとき、すでに同じ色の船があるかどうかは関係ありません。
- ・もし、空いている船着場の数が足りなければ、配置できなかった船は所有者の手元に戻します。手番プレイヤーがどれを戻すか決めることができます。
- ・すでにめくられているタイルへの上陸時の船の配置も同様です。



連続移動

- ・上陸後、再び1つもしくは複数の浜辺の船着場がすべて埋まることがあり得ます。その場合、プレイヤーの手番は続き、再び出航を行います。この連続移動は、すべて埋まった浜辺がなくなるまで続きます。
- ・連続移動中の出航の順番は、手番プレイヤーが自由に選ぶことができます。



手番の終了

- ・プレイヤーの手番は、すべて埋まった浜辺がなくなるか、航海がすべて終わるまで続きます。
- ・そして、時計回りの順番で次のプレイヤーの手番となります。

国王の島を作る

- ・1つの島に手番プレイヤーの船しかない場合（1つもしくは複数）、その船を国王の島にして、ポイントを確認することができます。
- ・浜辺から船を1つタイル中央の彫像のところに置き、残りの船を回収します。国王の島を作るには、完全に1手番を消費します。つまり、その手番では、船を増やすことも、その他の行動もできません。国王の島については、それ以降、以下のルールが適用されます。
 - どのプレイヤーも、そこに入ったり、通過したりすることはできません。
 - そこで船を増加させることはできません。
 - 船が上陸することはできません。国王の島に上陸しようとした船のグループはすべて、引き返して行って、出航してきた元の島へと上陸します。
 - Tonga では国王の島を宣言することはできません。
 - 一人のプレイヤーは、最大2つまで、国王の島を作ることができます。

戦略のヒント：国王の島を形成するのは、4ポイント、5ポイントの島が良いでしょう。2ポイント、3ポイントの島では、増加できなくなるなどの否定的な効果のほうが、ゲーム終了時にえられるポイントよりも大きな問題となります。ただし、この島世界の重要な位置を占める場合、2ポイントの国王の島でも形成する方が良い場合もあります。こうすることで他のプレイヤーが進入できないエリアを作って、単独で入植できるエリアを広げていこうとすることを目指すことができます。

新規入植

- ・手番プレイヤーは、いつでも、通常の手番を行う代わりに自分の船をすべてゲームボード上から取り除き、新たな島に自分の船を1つ置きます。
- ・このため、山からタイルをめくり、プレイエリアに配置します。こうして最初に島タイルを配置したら、その島の任意の浜辺に船を1つ置き、手番終了となります。

ゲームの終了

- ・最後の海タイル、もしくは最後の島タイルがめくられ、配置されたらゲーム終了となります(すなわち、海タイル16枚、もしくは島タイル16枚がテーブル上に置かれたら)。
- ・手番プレイヤーは、その手番を最後まで行い、ゲームを終了します。
- ・最後のタイルが島ならば、そこへの上陸を行います。
- ・最後のタイルが海ならば、航海中の船は海の上に置いたままにしておきます。
- ・すべてのプレイヤーは、自分の船が少なくとも1つある島について、そのポイントを合計します。
- ・最もたくさんのポイントを獲得したプレイヤーが勝者となります。
- ・2人以上のプレイヤーが同点でトップの場合には、より多くの島に船を配置している方の勝ちとなります。
- ・それも同じならば、ゲームボード上の船の少ない方が勝ちとなります。

特殊な状況

ゲームボード上に船がなくなった場合

- ・手番の開始時に、ゲームボード上の船が一つもなくなった場合、手番プレイヤーは
 - 新たに船を2つ Tonga に置く もしくは
 - 新たな島に船を1つ配置する(新規入植)。
- ・この直後に船を増加させることはできません。しかし、出航、航海、上陸をすることはできます。

ゲームボード上にすべて船を置いたら

- ・手番開始時に自分の船がすべてボード上に置かれていたら、手番プレイヤーは他の島の自分の色の船を1つ(国王の島はのぞく)取って、増加に用いることができます。

船が少なすぎる?

- ・持っている船の数よりも多く船を増加させることができる場合でも、持っている船の数までしか増加させることはできません。

終わらない連続移動(非常にまれ)

- ・以下のような場合、連続移動が終わらない場合があります。
 - 同じ島に戻ってくるようにタイルに囲まれている島で、手番プレイヤーがその島で船を増加させるとき
- ・この場合、その島に置かれている船はすべて所有者の手元に戻され、その島タイルはゲームから除外されます。このとき、めくられている島タイルが一つもなくなってしまった場合、もしくは手番プレイヤーの船がすべて戻されてしまった場合、タイルを、島がめくられるまでめくり続けていきます。このときめくった海タイル、島タイルは、タイルに接するように配置していきます。島タイルを配置したあと、次のプレイヤーの手番となります。
- ・複数の島でこのような状況になったときも、同様に適用されます。
- ・手番プレイヤーが、終わらない連続航海以外の航海の選択肢がある場合、終わらない連続航海とはなりません。それ以外の方法を行わなければならないのです。

ルール問い合わせ先



東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5階 Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956
shop@mobius-games.co.jp http://www.mobius-games.co.jp/