



TONGA
BONGAS

TONGA BONGAS

BONGA
TONGA BONGA
TONGA

MAMBUA
MOMBA

Ravensburger

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

Eine 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 Werfen „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 Meeresspässen 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 Hafefeld 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.

Camps 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 Neuankömmling.

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 Dukaten 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

Wer 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 in 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.

