

TUNGGARU



SPIELREGEL

TUNGARU




2-5 SPIELER 60-90 MIN ALTER 14+

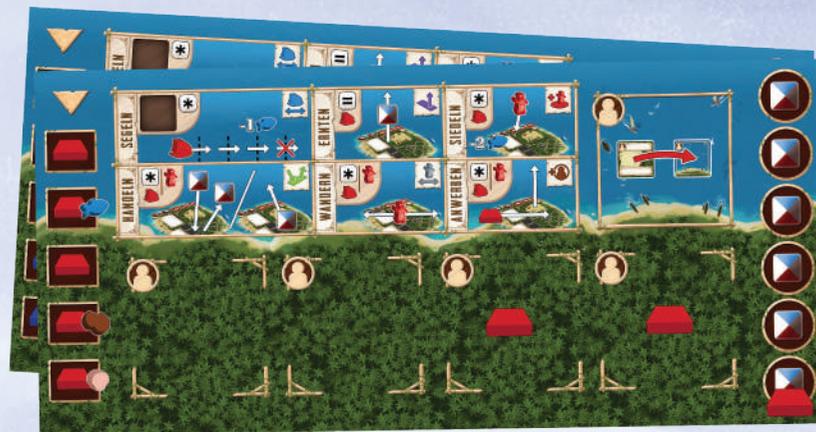
In den frühen Tagen der Besiedlung war der Archipel Tungaru ein vielfältiger Mix von Menschen verschiedener Kulturen. In diesem Spiel bist du der Anführer einer dieser Kulturen, segelst quer durch den Archipel und verbreitest deine Kultur. Du wirst Rohstoffe ernten, die Inseln besiedeln, Nomaden anwerben, mit den Ortsansässigen handeln und Monumente errichten. Doch auch andere Kulturen verbreiten sich in Tungaru und du musst sie übertrumpfen, um bei den Menschen des Archipels in dauerhafter Erinnerung zu bleiben.

Tungaru ist ein Würfleinsetzspiel für 2-5 Spieler. In deinem Zug wählst du eine von vielen Aktionsmöglichkeiten wie Bewegen deines Bootes von Insel zu Insel, Besiedeln der Insel, Nomaden anwerben, Waren handeln und Kultur verbreiten. Das Anwerben von Nomaden bringt dir neue Fähigkeiten und die Mittel, um Siegpunkte zu erzielen. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

SPIELMATERIAL



1 doppelseitiger Spielplan



5 Kulturpläne
(1 pro Spieler)



1 Startspielermarker



25 Charakterkarten
(5 pro Spieler)



14 Inselplättchen
(16 zusätzliche bei Deluxe)



40 Nomadenplättchen
(4 zusätzliche bei Deluxe)



5 Boote
(1 pro Spieler)
[Stanzteil beim Basisspiel,
Miniatur bei Deluxe]



50 hölzerne Warensteine
(14 × Fisch, 13 × Muschel, 12 × Kokosnuss, 11 × Perle)

Warensteine sind unbegrenzt. Sollten welche ausgehen, behelft euch bitte anderweitig.



15 Siedler
(3 pro Spieler)



20 sechsseitige Würfel
(4 pro Spieler)



5 Punktmarkersteine
(1 pro Spieler)



40 Monumente
(8 pro Spieler)
[Quader beim Basisspiel,
Mini-Statuen bei Deluxe]

SPIELPLAN



- A** Siegpunkteleiste
- B** Spieleranzahl
- C** Insel
- D** Ankerplatz
- E** Bereichsgrenzen
- F** Ausbreitungsfeld

KULTURPLAN



- A** Kulturleiste
- B** Aktionsübersicht
- C** Nomadenfelder
- D** Reisetapel
- E** Lagerplätze

AUFBAU

- 1 Legt den Spielplan in die Tischmitte mit der Seite nach oben, die die passende Spieleranzahl zeigt (eine Seite ist für 2-3 Spieler, eine Seite für 4-5 Spieler).
- 2 Jeder von euch wählt eine Farbe, erhält den Kulturplan in jener Farbe und legt ihn vor sich ab, mit der Wasserseite zum Spielplan zeigend.
- 3 Nehmt euch alle das folgende Material in eurer Farbe und legt es neben euren Kulturplan:
 - 1 Boot
 - 4 Würfel
 - 5 Charakterkarten
 - 8 Monumente
 - 1 Siegpunktmarker
 - 3 Siedler
- 4 Legt euren Siegpunktmarker auf das Feld ,0' der Siegpunkteleiste.
- 5 Legt eure 8 Monumente auf die markierten Felder eures Kulturplans.
- 6 Nehmt euch jeder von jeder Sorte jeweils eine Ware (1× Fisch, 1× Muschel, 1× Kokosnuss, 1× Perle) und legt sie auf verfügbare Lagerplätze auf eurem Kulturplan.
- 7 Legt alle restlichen Waren als **allgemeinen Vorrat** neben dem Spielplan bereit.
- 8 Entfernt alle Nomadenplättchen mit einer Ziffer größer als eure Spieleranzahl (3+, 4+, oder 5) und legt sie zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht genutzt. Mischt die verbliebenen Nomadenplättchen verdeckt und legt sie als **Ausbreitungstapel** beiseite. 
- 9 Legt auf jeder Insel ein Nomadenplättchen vom Ausbreitungstapel auf dem entsprechenden Feld offen aus.
- 10 Macht das gleiche für die vier **Ausbreitungsfelder** auf dem Spielplan.
- 11 Einer von euch wird zufällig als Startspieler ermittelt und erhält den Startspielermarker.
- 12 Der Spieler rechts vom Startspieler setzt das eigene Boot auf einen leeren Ankerplatz nach Wahl und reserviert dann einen der Nomaden auf den beiden Inseln neben dem Boot, indem ein eigenes, verfügbares Monument vom Kulturplan daraufgelegt wird.
 Zu Beginn des Spiels sind nur die beiden Monumente auf den Nomadenfeldern, das auf dem sechsten Lagerplatz und das oberste der Kulturleiste verfügbar.
 Solange dieser Nomade reserviert ist, darf ihn kein anderer Spieler reservieren oder anwerben, und er darf nicht durch den Charaktervorteil eines Häuptlings vertauscht werden.
 Anschließend platzieren alle anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn ihr Boot und reservieren auf gleiche Weise einen Nomaden.
- 13 Legt einen eurer Würfel und 3 Siedler neben eurem Kulturplan ab, sie sind eure Reserve und werden erst später benutzt.
 Sobald alle Spieler einen Nomaden reserviert haben, kann das Spiel beginnen.

LAGERPLÄTZE / LAGER:

Die Gesamtmenge deiner Lagerplätze wird „Lager“ genannt. Auf jedem Lagerplatz kannst du eine Ware lagern. Der sechste Lagerplatz ist erst verfügbar, wenn das Monument davon entfernt wurde (siehe Aktion Anwerben, Seite 9). Erhältst du mehr Waren, als du lagern kannst, darfst du Waren im Lager durch die neuen ersetzen. Ersetzte und überzählige Waren kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

INSELPLÄTTCHEN:

Die Inselplättchen sollten nicht in eurer ersten Partie benutzt werden. Sobald ihr etwas Erfahrung mit dem Spiel habt, wählt einen Satz Inselplättchen und legt die anderen zurück in die Schachtel. Legt ein zufälliges Inselplättchen auf jede Insel und verdeckt damit die vorhandenen Bereiche für Ernte und Handel. Wenn, im Spiel mit 2 oder 3 Spielern, nach dem Auslegen des sechsten Inselplättchens eine Warensorte gar nicht in den rechten Erntebereichen auftaucht, ersetzt dieses sechste Plättchen durch ein zufälliges der beiden restlichen.

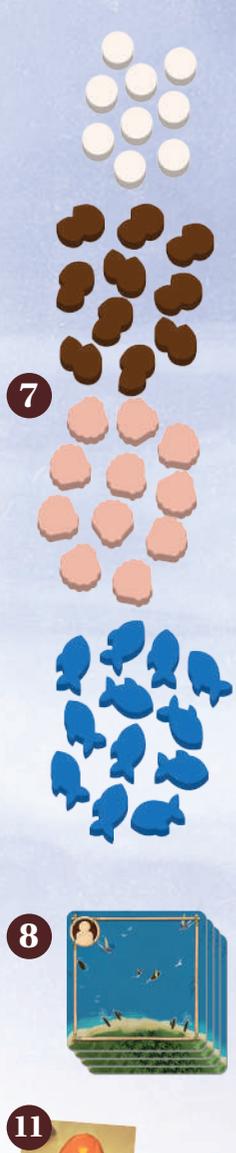


MONUMENTE

Wenn Monumente von deinem Kulturplan genommen werden, können sie Belohnungen freischalten. (Mehr Details dazu siehe Seite 9.)



AUFBAUBEISPIEL FÜR 2 SPIELER



SPIELVERLAUF

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 4 Phasen, die in der folgenden Reihenfolge ausgeführt werden:

- 1 Würfeln und Waren erhalten
- 2 Charakter wählen
- 3 Aktionen ausführen
- 4 Aufräumen

Dies passiert solange, bis das Spielende eingeleitet wird, siehe ‚Phase 4: Aufräumen‘.

1 WÜRFELN UND WAREN ERHALTEN

Der Startspieler würfelt mit 3 eigenen Würfeln. Zeigen alle 3 Würfel das gleiche Ergebnis, wird erneut gewürfelt. Alle Mitspieler kopieren dieses Ergebnis mit drei eigenen Würfeln. Legt die drei Würfel auf die drei Würfelfelder eures Bootes. Euer vierter Würfel bleibt solange neben eurem Kulturplan liegen, bis ihr entscheidet, in ‚Phase 2: Charakter wählen‘ den Arbeiter zu wählen.

Nachdem ihr die Würfel auf euer Boot gelegt habt, wird jeder Nomade auf eurem Kulturplan, der Waren einbringt, einmal aktiviert. Dies passiert nicht in der ersten Runde, da ihr noch keine Nomaden habt.

2 CHARAKTER WÄHLEN

Jeder von euch wählt geheim eine Charakterkarte und legt sie verdeckt vor sich ab. Sobald alle Spieler gewählt haben, deckt ihr alle eure Charakterkarte gleichzeitig auf.

Die Sonderfähigkeiten der Charaktere (1) bis (4) werden nun ausgeführt. Die Charakterkarte (5) wird später ausgeführt (siehe ‚Phase 4: Aufräumen‘).

Zuerst wird der Arbeiter (Charakterkarte 1) ausgeführt. Beginnend mit dem Startspieler führt nun reihum im Uhrzeigersinn jeder Spieler, der diese Charakterkarte gewählt hat, sie aus. Anschließend werden alle Bettler (Charakterkarte 2) reihum ausgeführt, dann die Fischerin (Charakterkarte 3) und schließlich die Händlerin (Charakterkarte 4).

Beispiel:



Spieler 1



Spieler 2



Spieler 3



Spieler 4

Die Charakterkarten wurden aufgedeckt. Spieler 1 (derzeit Startspieler) hat die Fischerin (3) gewählt, Spieler 2 den Häuptling (5), Spieler 3 die Fischerin (3) und Spieler 4 den Arbeiter (1). Zuerst führt Spieler 4 den Arbeiter aus, dann Spieler 1 die Fischerin, gefolgt von Spieler 3. Der Häuptling von Spieler 2 ist zwar aufgedeckt, wird aber noch nicht ausgeführt, sondern erst in ‚Phase 4: Aufräumen‘.

CHARAKTERKARTEN



- A Name des Charakters
- B Auswertungsreihenfolge
- C Sonderfähigkeit des Charakters
- D Würfel einsetzfelder (siehe ‚Phase 3: Aktionen ausführen‘)
- E Charaktervorteil (einmal pro Runde)



Hast du beispielsweise diesen Nomaden, nimmst du 1 Fisch aus dem Vorrat und legst ihn in dein Lager.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN



1 Arbeiter

Nimm deinen vierten Würfel, würfle ihn und lege ihn auf das spezielle Ablagefeld auf dieser Karte. Du kannst ihn in der nächsten Phase benutzen, um eine zusätzliche Aktion auszuführen.



2 Bettler

Deine beiden Nachbarn (oder im Spiel zu zweit dein Gegenspieler) müssen dir 1 Ware nach deren Wahl geben, sofern sie eine besitzen. Wer dies tut, erhält 3 Siegpunkte. Lege die Ware, sofern möglich, in dein Lager, ansonsten wirf sie in den allgemeinen Vorrat ab.

Hinweis: Wer den Bettler (2) oder Häuptling (5) gewählt hat, ist diese Runde vor dem Effekt anderer Bettler geschützt.

Hinweis: Sitzt du zwischen zwei Bettlern, musst du nur einem davon 1 Ware geben (du entscheidest wem).



3 Fischerin

Nimm 1 Fisch aus dem Vorrat und lege ihn auf das spezielle Ablagefeld auf dieser Karte. Wird dieser Fisch nicht bis zum Ende der Runde verbraucht, verschiebe ihn in dein Lager oder wirf ihn ab. Auf diesem Ablagefeld kann nur dieser Fisch gelagert werden, keine andere Ware.



4 Händlerin

Führe die Aktion Handeln einmal auf einer Insel deiner Wahl aus (ohne einen Würfel oder Siedler zu verbrauchen). Siehe Seite 9 für Details zu dieser Aktion.



5 Häuptling

Erhalte den Startspielermarker.

Diese Fähigkeit wird NICHT jetzt ausgeführt, sondern erst in ‚Phase 4: Aufräumen‘
- siehe Seite 12.



3 AKTIONEN AUSFÜHREN

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn führt jeder von euch jeweils genau 1 Aktion aus.

Nachdem alle Spieler eine Aktion ausgeführt haben, wiederholt sich der Vorgang solange, bis alle Spieler keine Aktion mehr ausführen möchten und passen.

Hast du einmal gepasst, kannst du in dieser Phase keine weiteren Aktionen mehr ausführen, andere Spieler aber durchaus noch.

Das Ausführen von Aktionen:

In Tungaru erfolgt die Ausführung von Aktionen ENTWEDER

A durch Einsetzen eines Würfels auf ein leeres Würfeinsetzfeld auf einer Insel, einer Charakterkarte, einem offen ausliegenden Nomaden auf deinem Kulturplan oder auf das Segelfeld deines Kulturplans.

ODER

B durch Verbrauchen eines Siedlers auf einer Insel, indem dieser hingelegt wird. Ein bereits verbrauchter Siedler kann nicht erneut verbraucht werden.

Die folgenden Symbole zeigen an, wann eine Aktion ausgeführt werden kann:

- Du musst einen Würfel mit beliebigem Ergebnis einsetzen, um diese Aktion auszuführen.
- Du musst einen Würfel mit dem Ergebnis 1, 2 oder 3 einsetzen, um diese Aktion auszuführen.
- Du musst einen Würfel mit dem Ergebnis 4 oder 6 einsetzen, um diese Aktion auszuführen.
- Du musst einen Würfel mit einem Ergebnis einsetzen, dass an der Ablagestelle angezeigt wird, um diese Aktion auszuführen.
- Du darfst wahlweise einen Würfel mit beliebigem Ergebnis auf der Insel einsetzen ODER einen Siedler auf der Insel verbrauchen, um diese Aktion auszuführen.
- Für einige Aktionen musst du Waren abgeben. Nimm die Ware dazu aus deinem Lager und gib sie in den allgemeinen Vorrat ab.

Die möglichen Aktionen sind:



A SEGELN

Lege einen beliebigen Würfel auf das Feld neben der Darstellung dieser Aktion, um dein Boot von einem Ankerplatz zu einem anderen zu bewegen. Das Meer ist in Bereiche eingeteilt, die durch Grenzen (weiß gestrichelte Linien) abgegrenzt werden.

Du darfst 1 oder 2 Grenzen kostenlos überqueren. Überquerst du die dritte Grenze, musst du 1 Fisch abgeben. In einer Aktion können nicht mehr als 3 Grenzen überquert werden.

Jeder Ankerplatz liegt benachbart zu zwei Inseln und zeigt die maximale Anzahl an Booten, die dort gleichzeitig ankern können (jeweils 1 bei 2-3 Spielern, jeweils 2 bei 4-5 Spielern). Andere Boote behindern dein Boot nicht beim Segeln, so dass du durch einen belegten Ankerplatz hindurchsegeln kannst, aber nicht deine Bewegung dort beenden.



Beispiel für die Bewegung des roten Bootes:

- 1 Es fährt um die Insel herum, überquert nur 1 Grenze und muss somit keinen Fisch abgeben.
- 2 Es überquert 2 Grenzen. Dies kostet keinen Fisch.
- 3 Es überquert 3 Grenzen und muss 1 Fisch abgeben.

INSELN



- A Siedlungsfelder
- B Nomadenfeld
- C Monumentenfelder
- D Marktfelder
- E Handelsaktion
- F Ernteaktion
- G Würfeleinsetzfelder



Beispiel: Das gelbe Boot liegt am Ankerplatz neben der gezeigten Insel, deshalb kann ein gelber Würfel mit einer '2' dort platziert werden, um 1 Muschel zu ernten.



B ERNTEN

Um die Aktion auszuführen, wähle eine Insel, zu der dein Boot benachbart ankert. Nimm einen deiner ungenutzten Würfel, dessen Ergebnis mit der Angabe auf der Insel übereinstimmt. Lege den Würfel auf ein leeres Würfeleinsetzfeld der Insel. Du erhältst einmal die abgebildete Ware, die du in dein Lager legst.

Hinweis: Du kannst keinen Siedler verbrauchen, um diese Aktion auszuführen.



C SIEDELN

Um die Aktion auszuführen, wähle eine Insel, zu der dein Boot benachbart ankert, auf der du noch keinen Siedler stehen hast und die ein freies Siedlungsfeld hat. Nimm einen deiner ungenutzten Würfel mit beliebigem Ergebnis und lege ihn auf ein leeres Würfeleinsetzfeld der Insel. Du musst außerdem 2 Fische in den allgemeinen Vorrat abgeben. Stelle 1 deiner ungenutzten Siedler aus der Reserve auf ein leeres Siedlungsfeld auf dieser Insel.

Abhängig von der benutzten Spielplanseite hat jede Insel Felder für insgesamt 2 oder 3 Siedler. Kein Spieler darf mehr als 1 Siedler auf jeder Insel haben.



Im Spiel zu zweit oder zu dritt stellt ihr euren dritten Siedler nicht auf eine normale Insel, sondern legt ihn flach auf die kleine Insel am unteren rechten Rand des Spielplans. Diese Siedler können keine Aktionen ausführen und sich weder selbst bewegen noch bewegt werden. Sie zählen aber am Ende des Spiels für die Wertung.



D HANDELN

Um die Aktion auszuführen, wähle ENTWEDER eine Insel, zu der dein Boot benachbart ankert, nimm einen deiner ungenutzten Würfel mit beliebigem Ergebnis und lege ihn auf ein leeres Würfleinsetzfeld dieser Insel ODER wähle eine Insel mit einem deiner Siedler, den du dort verbrauchst.

Dann kannst du ENTWEDER

- A** die Ware, die links vom Pfeil abgebildet ist, aus deinem Lager auf ein leeres Marktfeld dieser Insel legen und dafür die rechts vom Pfeil abgebildete(n) Ware(n) aus dem Vorrat in dein Lager legen

ODER

- B** eine Ware kostenlos von einem der Marktfelder dieser Insel nehmen und in dein Lager legen.



Einige Waren sind grundsätzlich mehr wert als andere:



Beispiel von Inseln, die durch Stege verbunden sind



E WANDERN

Um die Aktion auszuführen, wähle ENTWEDER eine Insel, zu der dein Boot benachbart ankert, nimm einen deiner ungenutzten Würfel mit beliebigem Ergebnis und lege ihn auf ein leeres Würfleinsetzfeld dieser Insel ODER wähle eine Insel mit einem deiner Siedler, den du dort verbrauchst. Bewege anschließend deinen Siedler von dieser Insel auf ein leeres Siedlungsfeld einer verbundenen Insel, auf der du noch keinen Siedler hast.

Hinweis: Der Siedler bleibt beim Bewegen in seinem derzeitigen Zustand (verbraucht/unverbraucht).



F ANWERBEN

Um die Aktion auszuführen, wähle ENTWEDER eine Insel, zu der dein Boot benachbart ankert, nimm einen deiner ungenutzten Würfel mit beliebigem Ergebnis und lege ihn auf ein leeres Würfleinsetzfeld dieser Insel ODER wähle eine Insel mit einem deiner Siedler, den du dort verbrauchst. Dann wirbst du den Nomaden von dieser Insel an, indem du folgende Schritte befolgst:

- 1 Gib die abgebildeten Anwerbekosten ab.
- 2 (optional) Hast du auf dieser Insel noch kein Monument errichtet und es ist noch Platz frei, entferne 1 deiner verfügbaren Monumente von deinem Kulturplan und errichte es auf der Insel.

Hinweis: Du musst kein Monument errichten, um anwerben zu können. Du darfst auch dort Nomaden anwerben, wo bereits ein Monument von dir steht, kannst dort aber kein zweites Monument errichten.

Nomaden



- A** Spieleranzahl (falls vorhanden)
- B** Anwerbekosten
- C** Vorteil
- D** Siegpunkte

(siehe Seite 16 für eine vollständige Erklärung aller Nomadenvorteile)

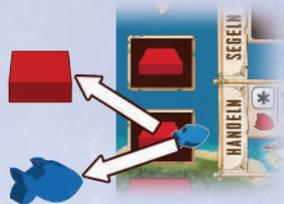
Verfügbare Monumente



Wenn du ein Monument von deinem Kulturplan entfernst, wählst du aus den beiden Monumenten auf den Nomadenfeldern, dem Monument auf dem sechsten Lagerplatz und dem obersten Monument deiner Kulturleiste.

Wenn Monumente von deinem Kulturplan entfernt werden, können sie Belohnungen bringen wie einen zusätzlichen Lagerplatz, zusätzliche Nomadenfelder oder Waren aus dem Vorrat.

- 3 (optional) Nimm dir die Belohnung, die dir das Entfernen des Monuments bringt.



- 4 Lege den Nomaden auf deinen Kulturplan, entweder offen auf ein freies Nomadenfeld oder verdeckt auf den Reisestapel.



Die beiden rechten Nomadenfelder können erst benutzt werden, wenn das jeweilige Monument von ihnen entfernt wurde.

Ist dein Kulturplan voll, kannst du einen der offenen Nomaden ersetzen. Wähle dazu einen offenen Nomaden auf deinem Kulturplan und lege ihn verdeckt auf den Reisestapel. Lege dann den neu angeworbenen Nomaden auf das frei gewordene Nomadenfeld.

Ersetzt du einen Nomaden, auf dem Waren gelagert sind, verschiebe diese in dein Lager oder gib sie in den Vorrat ab.

Sobald ein Nomade in den Reisestapel bewegt wurde, darf er nicht wieder aufgedeckt werden. Seine Siegpunkte erhältst du bei Spielende trotzdem. Du darfst dir deine verdeckten Nomaden im Reisestapel jederzeit ansehen.

- 5 Verschiebe 1 Nomaden deiner Wahl von einem verbundenen Ausbreitungsfeld auf die Insel und fülle das Ausbreitungsfeld mit einem neuen, offenen Nomaden vom Ausbreitungsstapel auf (sofern vorhanden). Ausbreitungsfelder sind durch weiß gestrichelte Linien mit Inseln verbunden.

Sind aufgrund eines aufgebrauchten Ausbreitungsstapels alle 4 Ausbreitungsfelder leer, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde (siehe Aufräumen auf Seite 12).



WICHTIG: Ausnahme - Reservierte Nomaden



Wenn du den ersten Nomaden im Spiel anwirbst, musst du das Monument verwenden, das du bei Spielbeginn zum Reservieren eines Nomaden benutzt hast. Hast du einen anderen als den reservierten Nomaden angeworben, verfällt dessen Reservierung (da das Monument entfernt wurde), und der zuvor reservierte Nomade ist nun für alle Spieler verfügbar.



Im Spiel zu zweit und zu dritt darfst du, sobald du auf allen Inseln ein Monument hast, auf Inseln mit Platz auch ein zweites Monument errichten.



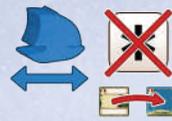
G EINEN NOMADEN AKTIVIEREN

Um die Aktion auszuführen, verdecke ENTWEDER einen offenen Nomaden und lege ihn auf den Reisestapel ODER nimm einen deiner ungenutzten Würfel und lege ihn auf einen der offenen Nomaden deines Kulturplans (je nachdem, welche Methode der Nomade zeigt). Pro Runde darfst du nur 1 Würfel auf jeden Nomaden legen.

Die möglichen Aktionen sind:



Nutze 1 Würfel mit passendem Ergebnis und lege ihn auf diesen Nomaden, um 1 Ware der abgebildeten Sorte aus deinem Lager zu verkaufen und in den Vorrat abzugeben. Erhalte dafür sofort die angezeigten Siegpunkte und trage diese auf der Siegpunkteleiste ab.



Verdecke diesen Nomaden und lege ihn auf den Reisestapel deines Kulturplans. Du darfst einmal die Aktion Segeln ausführen. Nutze dafür keinen Würfel.



Nutze 1 Würfel mit beliebigem Ergebnis und lege ihn auf diesen Nomaden, um die abgebildete(n) Ware(n) aus deinem Lager zu verkaufen und in den Vorrat abzugeben. Die erlaubte Anzahl ist über dem Pfeil abgebildet. Erhalte dafür sofort die angezeigten Siegpunkte für jede verkaufte Ware und trage diese auf der Siegpunkteleiste ab.



Verdecke diesen Nomaden und lege ihn auf den Reisestapel deines Kulturplans. Gib 1 Fisch ab, um einen Siedler auf eine Insel benachbart zum Boot zu stellen. Nutze dafür keinen Würfel.

H DIE AKTIONEN DEINES CHARAKTERS NUTZEN

Um die Aktion auszuführen, wähle einen deiner ungenutzten Würfel, dessen Ergebnis zu einem ungenutzten Würfelfeld deiner Charakterkarte passt. Lege den Würfel auf das ungenutzte Würfelfeld und erhalte die dort gezeigte(n) Ware(n), die du in dein Lager legst.

Beispiel:



Nutze 1 Würfel mit Ergebnis 6 und lege ihn auf dieses Feld. Nimm 1 Kokosnuss aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.



Nutze 1 Würfel mit passendem Ergebnis (1 oder 4) und lege ihn auf dieses Feld. Nimm 2 Fische aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

Die Aktionen des Charakters können auch genutzt werden, wenn der Charaktervorteil bereits genutzt wurde. Jede Charakteraktion kann pro Runde höchstens einmal mit jeweils 1 Würfel genutzt werden.



Die Würfelfeldfelder mit diesem Symbol sind im Spiel zu zweit nicht verfügbar.

I PASSEN

Falls du keine Aktion mehr ausführen kannst oder möchtest, musst du für diese Runde passen. Sobald du gepasst hast, darfst du in dieser Runde keine Aktionen mehr ausführen und nicht mehr den Charaktervorteil nutzen.

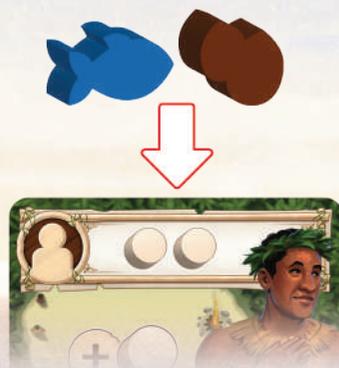
DEN CHARAKTERVORTEIL NUTZEN

Einmal pro Runde, während deines Zugs, kannst du zusätzlich den Vorteil deines gewählten Charakters nutzen. Dies zählt nicht als Aktion.

Anschließend wird die Charakterkarte um 90° gedreht, um anzuzeigen, dass er benutzt wurde und nicht mehr verfügbar ist. Die Aktionen des Charakters sind weiterhin normal nutzbar.

Siehe Seite 16 für Details zu allen Charaktervorteilen.

Spielerin Rot nutzt einen Würfel, um einen Nomaden anzuwerben und nutzt dabei ihren Charaktervorteil. Anstatt 2 Perlen auszugeben, gibt sie einen Fisch und eine Kokosnuss ab. Sie dreht ihre Charakterkarte um 90° um anzuzeigen, dass der Vorteil diese Runde benutzt wurde. Ihren Charaktervorteil kann sie diese Runde nicht mehr nutzen.



4 AUFRÄUMEN

Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die Runde.

Sind aufgrund eines aufgebrauchten Ausbreitungstapels alle 4 Ausbreitungsfelder leer, endet das Spiel jetzt und es folgt die **Endwertung**.

Falls das Spiel noch nicht endet, nehmen sich alle Spieler ihre Würfel zurück und stellen alle verbrauchten Siedler wieder aufrecht auf ihr Siedlungsfeld auf den Inseln.

Häuptlingskarten, die in dieser Runde gespielt wurden, werden nun wie folgt abgearbeitet:

5 Häuptling

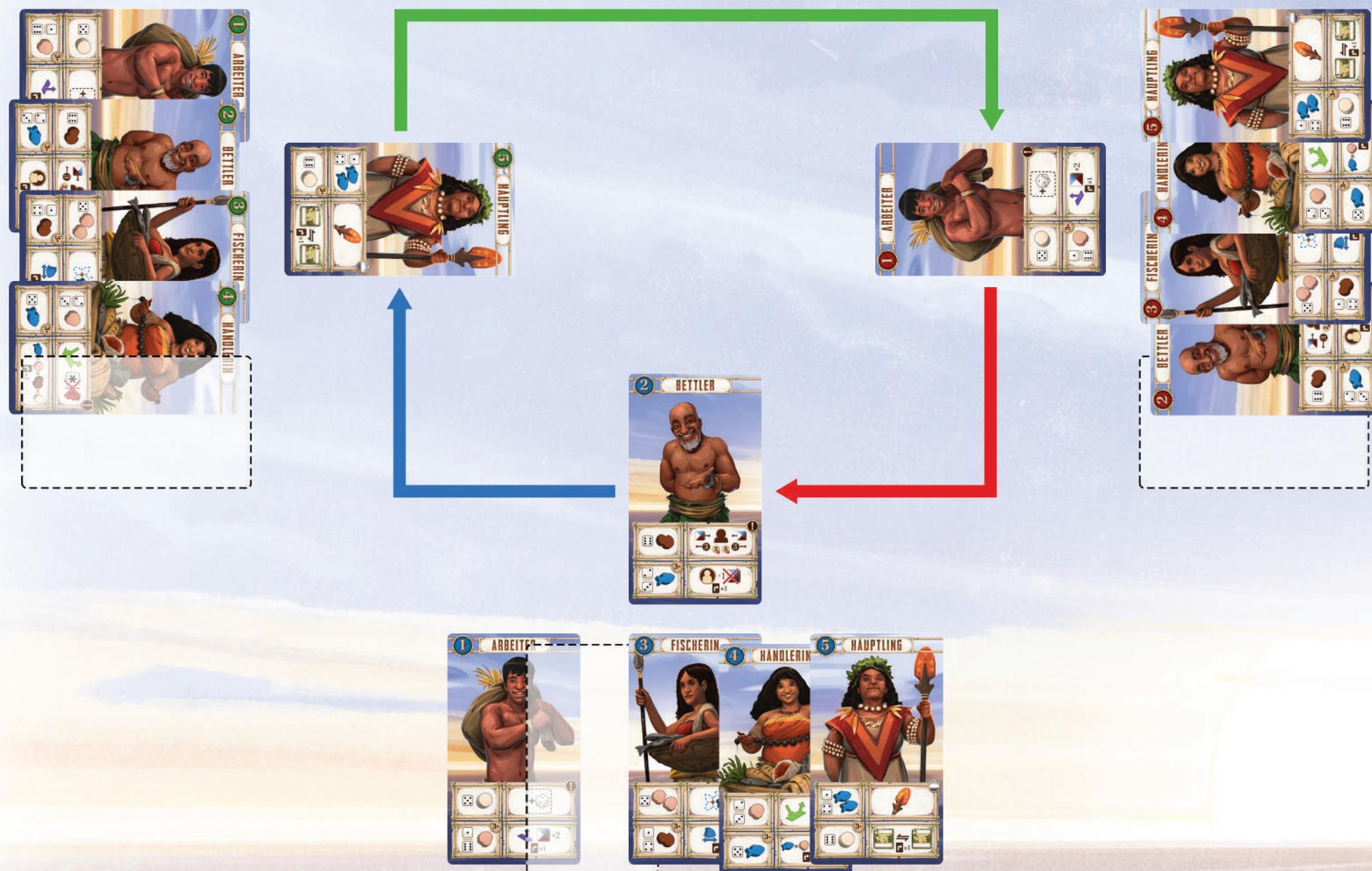
Falls kein Häuptling gespielt wurde: Der Startspieler bleibt unverändert.

Falls ein oder mehrere Häuptlinge gespielt wurden: Der letzte Spieler in Zugreihenfolge, der einen Häuptling gespielt hat, wird Startspieler der nächsten Runde und erhält den Startspielermarker.



Anschließend gebt ihr die von euch gespielte Charakterkarte an den Spieler links von euch weiter, der sie auf die Hand nimmt. Damit habt ihr alle wieder 5 Charakterkarten auf der Hand, aber nicht unbedingt eine von jeder der 5 Sorten.

Nun beginnt ihr die nächste Runde mit **Phase 1**.



ENDWERTUNG



Jeder von euch erhält Siegpunkte für die eigenen, angeworbenen Nomaden, also alle offenen Nomaden auf den eigenen Nomadenfeldern und alle verdeckten Nomaden im eigenen Reisestapel.

Nehmt alle Nomaden von eurem Kulturplan und sortiert diese offen in Gruppen nach ihrer jeweiligen Siegpunktart.



Du erhältst die angezeigten Siegpunkte (im Beispiel 4) für jeden Lager-Nomaden, den du angeworben hast.



Du erhältst die angezeigten Siegpunkte (im Beispiel 2) für jedes Monument, das du auf dem Spielplan errichtet hast.



Du erhältst die angezeigten Siegpunkte (im Beispiel 4) für jeden Siedler, den du auf den Spielplan gebracht hast.



Du erhältst die angezeigten Siegpunkte (im Beispiel 1) für jeden Nomaden, den du angeworben hast, einschließlich diesem.



Du erhältst die angezeigten Siegpunkte (im Beispiel 2/3/3/4), falls du am Ende des Spiels mindestens 1x Fisch/Muschel/Kokosnuss/Perle in deinem Lager hast.

Du erhältst keine zusätzlichen Punkte, falls du eine Ware mehrfach hast.

Im obigen Beispiel erhältst du also maximal 12 Siegpunkte (2+3+3+4), falls du jede Sorte mindestens einmal im Lager hast.

Hast du weitere Nomaden mit dieser Siegpunktart, zählen deine Waren für diese **ERNEUT**.



Du erhältst die angezeigten Siegpunkte (im Beispiel 3) für jede unterschiedliche Blütenfarbe, die du gesammelt hast (maximal 5 Farben, markiert mit den Buchstaben A bis E).

Nomaden mit doppelten Farben bringen keine zusätzlichen Punkte für die Blütenwertung.

Für alle anderen Wertungen zählen sie allerdings wie jeder andere Nomade auch.

Derjenige von euch, der die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer davon in der Zugreihenfolge der letzten Runde am weitesten hinten saß.

Hinweis: Der Vorteil des Häuptlings wird in der letzten Runde **nicht** wirksam, sodass der Startspieler am Ende der letzten Runde unverändert bleibt.

WERTUNGSBEISPIELE

BEISPIEL 1

Stefan hat 2 Siedler ins Spiel gebracht und folgende 9 Nomaden angeworben:



Dafür erhält Stefan folgende Siegpunkte (SP) zusätzlich zu denen, die er eventuell bereits im Spiel durch den Verkauf von Kokosnuss mittels des linken Nomaden oder von einem Bettler erhalten hat:

- Der linke Nomade bringt pro angeworbenen Lager-Nomaden 5 SP; bei 2 Lager-Nomaden -> 10 SP
- Die nächsten drei Nomaden bringen zusammen 3 SP pro Nomaden; bei 9 Nomaden -> 27 SP
- Von den vier Nomaden mit Blüten zählen nur die oberen drei, die zweite blaue Blüte wird nicht gewertet; macht 7 SP pro Blütenfarbe bei 3 Blütenfarben -> 21 SP
- Der letzte Nomade bringt 5 SP pro Siedler, den Stefan ins Spiel gebracht hat; bei 2 Siedlern im Spiel -> 10 SP

NOMADEN-WERTUNG GESAMT: 68 SP

Da kein Nomade eine Wertung für Warensorten oder für Monumente hat, bringen eventuell vorhandene Waren in Stefans Lager und Monumente auf Inseln keine Punkte für Stefan.

BEISPIEL 2

Louis hat am Ende des Spiels 3 Fische, 1 Muschel und 1 Perle im Lager. Er hat 8 Nomaden auf 5 verschiedenen Inseln angeworben (5 Monumente errichtet):



Dafür erhält Louis folgende Siegpunkte (SP) zusätzlich zu denen, die er eventuell bereits im Spiel von einem Bettler erhalten hat:

- Die linken drei Nomaden bringen zusammen 6 SP pro errichtetem Monument; bei 5 Monumenten -> 30 SP
- Die nächsten vier Nomaden bringen zusammen 10 SP für Fisch (nur 1 Fisch wird gewertet), 14 SP für Muschel und 18 SP für Perle -> 42 SP
- Der letzte Nomade bringt 1 SP pro angeworbenem Nomaden; bei 8 angeworbenen Nomaden -> 8 SP

NOMADEN-WERTUNG GESAMT: 80 SP

Da kein Nomade eine Wertung für Siedler hat, erhält Louis keine Punkte für Siedler, die er ins Spiel gebracht hat.

IMPRESSUM

Autoren: Louis & Stefan Malz

Illustration: Andrew Bosley

Grafik & Layout: Sebastian Koziner

Redaktion: Caezar Al-Jassar und Simon Milburn

Redaktionelle Mitarbeit: Brett J. Gilbert und David Digby

Spielregel: Simon Milburn, Paul Grogan und das Team von Gaming Rules!

Deutsche Übersetzung: Stefan Malz

Hauptspieletester: Anke Binnewies, Andy Butz, Claudio Pendolino, Timo Weil, Oliver Westphal, Olly Pilsworth, Phil Underwood und Paul Martyn Berrow

Spieletester: Testspieler bei Playtest UK Cambridge, UK Games Expo 2019 und Essen Spiel 2019. Becc und Ben Dobie, Christine Schwede und Freunde, David Digby, David Ellis, Pete und Karen Waite, Miguel Conceição, Antonio "moonnoise" Fernández Díez, Kortés Serrano de la Hoz, Mich Van Impe, Koen Van Trappen, Philippe Keppens, Tom Phillis, Angel Dalton, Jen Combs, Mike Emanuel und Alicia Bloom

Louis & Stefan Malz bedanken sich bei allen Testspielern, vor allem bei Anke Binnewies, Andy Butz, Claudio Pendolino, Timo Weil und Oliver Westphal



**GAMING
RULES!**



Tungaru ist ein fiktives Werk und wurde von einem Team aus unterschiedlichen Kulturen entwickelt.

Unser Ziel war es, ein außergewöhnliches Spiel zu schaffen, welches seine Inspiration aus den frühen seefahrenden Völkern der kleinen Pazifischen Inseln (wie die Lapita) zieht, die bis heute in großen Teilen ein Mysterium sind.

Wir haben versucht, dabei kulturell so feinfühlig wie möglich zu sein, also uns von diesen Kulturen inspirieren zu lassen, ohne dabei Dinge falsch darzustellen oder jemanden zu verletzen.



GLOSSAR

CHARAKTERVORTEILE

Die Charaktervorteile im Detail:



Wenn du die Aktion Ernten ausführst, erhältst du die Ware zweimal. Kann nur benutzt werden, wenn die Ware durch Legen eines Würfels auf das Erntefeld einer Insel erhalten wird, nicht bei anderen Wegen (z.B. Waren durch eine Charakteraktion erhalten).



Wenn du einen Nomaden anwirbst, gibst du 1 Ware deiner Wahl weniger ab.



Wenn du segelst, musst du dafür keinen Würfel benutzen. Überquerst du eine dritte Grenze, musst du 1 Fisch abgeben. Obwohl du keinen Würfel nutzt, zählt das Segeln dennoch als deine Aktion für diesen Zug.



Während einer deiner Aktionen, die Waren nutzt oder verbraucht, gelten alle Warensorten als gleich. Du darfst beliebige andere Sorten anstelle der geforderten abgeben. Nur die Anzahl an Waren muss stimmen.



Du darfst zwei Nomaden, die auf Inseln deiner Wahl ausliegen, miteinander vertauschen. Du darfst nicht mit einem reservierten Nomaden tauschen, nicht mit einer leeren Insel, nicht mit einem Ausbreitungsfeld, deinem Kulturplan oder dem Ausbreitungstapel.

NOMADEN

Offene Nomaden auf deinem Kulturplan bringen dir die folgenden Vorteile:



Als Aktion: Lege diesen Nomaden verdeckt auf den Reisestapel deines Kulturplans. Du darfst einmal die Aktion Segeln ausführen. Nutze keinen Würfel für diese Aktion.



Als Aktion: Lege diesen Nomaden verdeckt auf den Reisestapel deines Kulturplans. Du darfst einmal die Aktion Siedeln ausführen. Gib 1 Fisch ab (anstatt 2) um einen Siedler auf eine Insel benachbart zum Boot zu stellen. Nutze keinen Würfel für diese Aktion.



Solange dieser Nomade offen auf deinem Kulturplan ausliegt, darfst du das Ergebnis jedes deiner Würfel vor dem Nutzen um 1 erhöhen oder erniedrigen.

Hast du mehrere dieser Nomaden, kannst du das Ergebnis entsprechend oft erhöhen oder erniedrigen. Hast du beispielsweise zwei dieser Nomaden offen ausliegen, kannst du jeden deiner Würfel vor dem Nutzen um bis zu 2 erhöhen oder erniedrigen.

Wichtig: Du darfst **nicht** eine 6 zu einer 1 ‚erhöhen‘ oder eine 1 zu einer 6 ‚erniedrigen‘.



Solange dieser Nomade offen auf deinem Kulturplan ausliegt, hast du zwei zusätzliche Lagerplätze, die du zusammen mit deinen normalen 6 Lagerplätzen nutzen kannst.



Als Aktion: Nutze 1 Würfel mit passendem Ergebnis und lege ihn auf diesen Nomaden, um 1 Ware der abgebildeten Sorte aus deinem Vorrat zu verkaufen und in den Vorrat abzugeben. Erhalte dafür sofort die angezeigten Siegpunkte und trage diese auf der Siegpunkteleiste ab.



Als Aktion: Nutze 1 Würfel mit passendem Ergebnis und lege ihn auf diesen Nomaden, um die abgebildete(n) Ware(n) aus deinem Vorrat zu verkaufen und in den Vorrat abzugeben. Die erlaubte Anzahl ist über dem Pfeil abgebildet. Erhalte dafür sofort die angezeigten Siegpunkte für jede verkaufte Ware und trage diese auf der Siegpunkteleiste ab.



Als Aktion: Nutze 1 Würfel mit beliebigem Ergebnis und lege ihn auf diesen Nomaden, um 1 Ware der abgebildeten Sorte aus deinem Lager zu verkaufen und in den Vorrat abzugeben. Erhalte dafür sofort die angezeigten Siegpunkte und trage diese auf der Siegpunkteleiste ab.



Als Aktion: Nutze 1 Würfel mit beliebigem Ergebnis und lege ihn auf diesen Nomaden, um die abgebildete(n) Ware(n) aus deinem Lager zu verkaufen und in den Vorrat abzugeben. Die erlaubte Anzahl ist über dem Pfeil abgebildet. Erhalte dafür sofort die angezeigten Siegpunkte für jede verkaufte Ware und trage diese auf der Siegpunkteleiste ab.



Solange dieser Nomade offen auf deinem Kulturplan ausliegt, erhältst du die gezeigte Ware in ‚Phase 1: Würfeln und Waren erhalten‘.

Hast du mehrere dieser Nomaden, erhältst du alle gezeigten Waren.