

WONGAR



für 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

Spielmaterial

1 Spielplan

225 Spielsteine, so genannte Tjurungas in den 5 Spielerfarben:

90 Linsen,



75 Würfel,

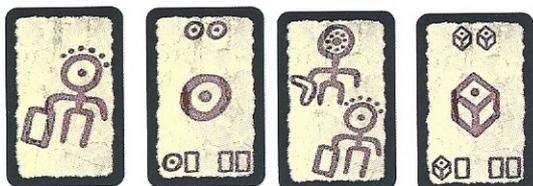


60 Walzen



150 kleine Gebietskarten

(10 Sätze zu je 15 Karten)



43 große Ritualkarten



5 Zählsteine in den Spielerfarben



2 Figuren Urahne



2 Figuren Älttester



1 Figur Boomerang



1 Spielstein Skorpion



1 Stoffsäckchen

1 Spielanleitung

1 Spielübersicht

Bitte nehmen Sie beim Lesen der Regel auch die Spielübersicht zur Hand.

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt 10 Gebiete mit Kultstätten der australischen Aborigines. Jedes Gebiet besitzt ein eigenes Symbol, das für den Spielaufbau von Bedeutung ist.

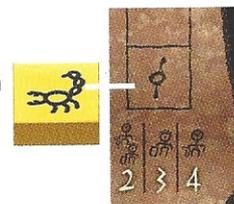
Am äußeren Rand des Spielplanes verläuft die Wertungsleiste. Hier werden die Siegpunkte der Spieler angezeigt.

Am linken Rand des Spielfeldes befindet sich die dreiteilige Skorpion-Leiste. Auf den Feldern der Leiste wird der Spielstein des Skorpions bewegt. Er zeigt die Spielphase und ein mögliches Spielende an. Die Spielphase wiederum bestimmt, wie viele Siegpunkte man erreichen kann.

Spielvorbereitung

☛ Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

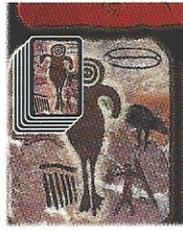
☛ Der Spielstein mit dem Skorpion wird auf das unterste Feld der Skorpion-Leiste gesetzt.



☛ Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle Spielsteine, die Tjurungas, einer Farbe: 18 Linsen, 15 Würfel, 12 Walzen. Die Spieler verfügen also über drei verschiedene Arten von Spielsteinen.

☛ Die 150 kleinen Gebietskarten werden nach ihren Rückseiten sortiert. Dadurch erhält man 10 Stapel mit jeweils 15 Karten.

Jeder Stapel wird für sich gemischt. Der Stapel wird verdeckt in einer Ecke des Gebiets abgelegt, das die gleiche Abbildung trägt, wie die Kartenrückseite.



Von jedem Stapel wird die oberste Karte aufgedeckt und offen wieder oben auf den jeweiligen Stapel gelegt. Wird dabei eine Skorpionkarte aufgedeckt, so wird sie verdeckt unter den Stapel geschoben, und es wird die nächste Karte aufgedeckt.

☉ Jeder Spieler nimmt zwölf seiner Tjurunga-Spielsteine (4 von jeder Sorte) und gibt sie, zusammen mit den Steinen der anderen Spieler, in das Stoffsäckchen. Alle Steine werden gut gemischt. Dann zieht ein Spieler die Steine einzeln aus dem Säckchen und verteilt sie auf die 10 Felder des Spielplanes. Er beginnt beim Känguru-Gebiet oben links und füllt zeilenweise nach rechts unten die Gebiete:

- Bei 3 Spielern je 3 Steine in jedes Gebiet und weitere 3 Steine in die beiden zentralen Gebiete „Hände“ und „Fuß“.
- Bei 4 Spielern je 4 Steine in jedes Gebiet und weitere 4 Steine in die beiden zentralen Gebiete „Hände“ und „Fuß“.
- Bei 5 Spielern je 5 Steine in jedes Gebiet und weitere 5 Steine in die beiden zentralen Gebiete „Hände“ und „Fuß“.

☉ Die 43 großen Ritualkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält zwei Karten verdeckt ausgeteilt und nimmt sie auf die Hand. Wer eine Karte mit dem Bild eines Skorpions erhält, gibt sie zurück und bekommt eine neue Karte. Die restlichen Ritualkarten – einschließlich der zurückgegebenen Skorpionkarten – werden erneut gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.



☉ Die ersten Besitzer der Figuren Urahn und Ältester werden ermittelt: Ein Spieler mischt die Zählsteine der Spieler und zieht verdeckt zuerst einen und danach einen zweiten Stein.

Der Spieler der zuerst gezogenen Farbe erhält die beiden Figuren des Urahnen und den Boomerang.

Die Figur des Urahnen zeigt einen Menschen mit einem Boomerang.



Einen Urahnen setzt er auf dem Spielplan in das zentrale Gebiet mit den Händen. Den zweiten Urahnen stellt er vor sich ab. Der Boomerang zeigt an, welcher Spieler die Runde begonnen hat und somit der Startspieler für diese Runde ist.



Der Spieler dessen Spielstein als zweites gezogen wurde, erhält die beiden Figuren Ältester.

Die Figur des Ältesten zeigt einen Menschen, der ein Viereck in der Hand hält.

Das Viereck ist ein Symbol für die Ritualkarten. Einen Ältesten setzt er auf den Spielplan in das zentrale Gebiet mit dem Fuß. Den zweiten Ältesten stellt er vor sich auf den Tisch.



☉ Jetzt werden alle Zählsteine auf das Startfeld der Wertungsleiste gesetzt.



Spielverlauf

Die Spieler nehmen eine der aufgedeckten Karten aus den Gebieten auf und führen die entsprechende Handlung aus. So können die Spieler Spielsteine einsetzen und Ritualkarten ziehen. Sie können auch den Besitz über die Figuren des Urahnen und des Ältesten übernehmen und eine Zeremonie mit Wertung auslösen. Gewertet werden die Mehrheiten in den verschiedenen Spielsteinsorten.

Wer zum Schluss die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt.

Die Spielregel

Wongar kann auf zwei Arten gespielt werden. Zuerst wird das Grundspiel beschrieben. Am Ende der Regel folgen die Änderungen für das Spiel für Eingeweihte.

Das Grundspiel

Eine Spielrunde beginnt bei dem Spieler, der die Figur des Urahnen und den Boomerang vor sich stehen hat.

Vor jeder Spielrunde:

1. Startspieler bestimmen und Gebietskarten aufdecken

Diese Phase entfällt in der ersten Runde, da der Startspieler bereits bestimmt ist und alle 10 Karten

aufgedeckt sind. In allen anderen Runden wird zuerst der Startspieler der neuen Runde ermittelt.

Häufig wechselt der Urahn im Laufe einer Runde den Besitzer. Zu Beginn der neuen Runde erhält dann der Spieler den Boomerang, der jetzt die Figur des Urahnen vor sich stehen hat.

Stehen aber am Ende der Runde die Figuren des Urahnen und des Boomerang noch vor dem gleichen Spieler, gibt dieser diese Figuren an seinen linken Nachbarn weiter. Dadurch kann kein Spieler zwei Runden hintereinander Startspieler sein.

Dann deckt der neue Besitzer des Urahnen in den Gebieten, in denen auf den Gebietskartenstapeln keine offenen Karten liegen, die oberste Karte auf.

Wenn dabei eine Gebietskarte mit einem Skorpion aufdeckt wird, hat das Auswirkungen auf den Besitzer des Urahnen. Diese werden unter dem Regelpunkt „Skorpion“ erklärt.

2. Privileg des Ältesten erfüllen

Der Besitzer des Ältesten zieht zu Beginn jeder Spielrunde eine Karte vom verdeckten Stapel der Ritualkarten und nimmt sie auf die Hand.

Wenn dabei eine Gebietskarte mit einem Skorpion aufdeckt wird, hat das Auswirkungen auf den Besitzer des Ältesten. Diese werden unter dem Regelpunkt "Skorpion" erklärt.

Die Spielrunde:

Während der nun folgenden Spielrunde nehmen die Spieler reihum je eine Gebietskarte und führen die jeweilige Aktion aus.

Reihum eine Gebietskarte nehmen

Der Besitzer des Urahnen darf als Erster eine offen liegende Karte aus einem beliebigen Gebiet nehmen. Er führt anschließend die Aktion aus, die ihm von der Karte vorgegeben wird.

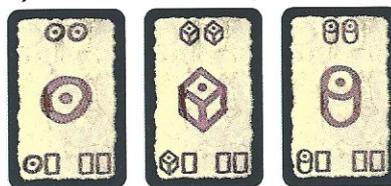
Wird dadurch eine Zeremonie ausgelöst, folgt anschließend eine Wertung. Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Die benutzte Gebietskarte legt der Spieler verdeckt vor sich auf den Tisch. In dem betreffenden Gebiet wird in dieser Runde keine neue Karte aufgedeckt. Haben alle Spieler eine Karte genommen und die entsprechende Aktion ausgeführt, endet diese Runde.

Die Gebietskarten

In jedem Stapel der Gebietskarten gibt es sieben verschiedene Kartenarten:

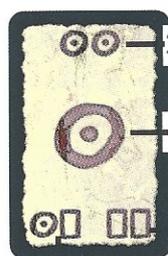
Symbol für eine Spielstein-Sorte



Wer eine der Karten mit dem Symbol für eine Spielstein-Sorte wählt, hat die Möglichkeiten bis zu drei Steine der abgebildeten Sorte einzusetzen.

Zuerst **muss** ein Spielstein in das Gebiet gesetzt werden, aus dem die Karte genommen wurde. Dann kann der Spieler wählen, ob er bis zu zwei weitere Steine dieser Art in einem oder mehreren beliebigen Gebieten einsetzen möchte, oder ob er lieber entsprechend viele Ritualkarten vom verdeckten Stapel ziehen möchte.

Verzichtet der Spieler also darauf, einen oder sogar zwei Steine einzusetzen, so darf er für jeden Stein auf den er verzichtet eine Ritualkarte ziehen.



2 weitere Linsen einsetzen

1 Linse muss eingesetzt werden

2 Ritualkarten ziehen

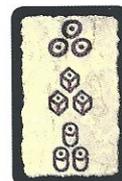
1 weitere Linse einsetzen und
1 Ritualkarte ziehen

Nimmt ein Spieler eine Karte einer Spielstein-Sorte, von der er keine Steine mehr in seinem Vorrat hat, kann er natürlich keine weiteren Spielsteine einsetzen. Er darf aber trotzdem nur 2 Ritualkarten vom Stapel ziehen.

Achtung: Für die bei Spielende vor den Spielern liegenden Gebietskarten mit den Symbolen für eine Spielsteinsorte erhalten die Spieler dann noch Siegpunkte. Und zwar 8 Siegpunkte für jede Kartenmehrheit in einer Spielstein-Sorte.

Drei Symbole für jede Spielstein-Sorte

Wer diese Karte nimmt, darf 3 Spielsteine **einer Sorte** seiner Wahl in beliebige Gebiete des Spielplanes setzen. Keiner der Spielsteine muss in das Gebiet der Karte gesetzt werden. Er darf **keine** Ritualkarten anstelle des Setzens eines Spielsteines ziehen.



Besitzt der Spieler weniger als drei Spielsteine der gewählten Sorte, muss er eben weniger Spielsteine einsetzen.

Urahne

Wer eine Karte mit einem Urahnem wählt, erhält sofort die Figur des Urahnem von ihrem bisherigen Besitzer.



Dann muss der Spieler die Figur des Urahnem auf dem Spielplan um ein Gebiet versetzen. Das neue Gebiet muss direkt an das bisherige Gebiet angrenzen. Der Urahne darf nicht an seinem alten Standort stehen bleiben. In dem neuen Gebiet wird dann sofort eine Zeremonie durchgeführt, die mit einer Wertung endet.

Wichtig! Das Gebiet, von dem die Gebietskarte „Urahne“ genommen wurde, ist nicht der Ort der Zeremonie, sondern das Gebiet in das die Spielfigur des Urahnem gezogen wird. Der Ablauf einer Zeremonie wird in einem späteren Kapitel beschrieben.

Ältester

Wer eine Karte mit einem Ältesten wählt, erhält sofort die Figur des Ältesten von ihrem bisherigen Besitzer.



Dann muss der Spieler die Figur des Ältesten auf dem Spielplan um ein oder zwei angrenzende Gebiete versetzen. Der Älteste darf nicht an seinem alten Standort stehen bleiben. In dem neuen Gebiet wird dann sofort eine Zeremonie durchgeführt, die mit einer Wertung endet.

Wichtig! Das Gebiet, von dem die Gebietskarte „Ältester“ genommen wurde, ist nicht der Ort der Zeremonie, sondern das Gebiet in das die Spielfigur des Ältesten gezogen wird. Der Ablauf einer Zeremonie wird in einem späteren Kapitel beschrieben.

Urahne und Ältester

Wer diese Karte nimmt, erhält sofort die **beiden** Figuren von ihren bisherigen Besitzern.



Dann setzt der Spieler sowohl die Figur des Urahnem, wie auch die Figur des Ältesten auf dem Plan **in das Gebiet**, aus dem die Karte genommen wurde. Dabei spielt es keine Rolle, wo die beiden Figuren vorher gestanden haben. In dem Gebiet mit den beiden Figuren wird dann eine Zeremonie durchgeführt, die mit einer Wertung endet. Der Ablauf einer Zeremonie wird in einem späteren Kapitel beschrieben.

Vier Ritualkarten

Wer diese Karte nimmt, zieht sofort vier Ritualkarten vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand.



Skorpion

Diese Karte wird im folgenden Abschnitt beschrieben.



Der Skorpion



Sowohl im Stapel der Ritualkarten, wie auch in jedem der 10 Gebietskartenstapeln gibt es jeweils zwei Karten mit dem Symbol „Skorpion“



Gebietskarte und Ritualkarte

Bekommt ein Spieler im Laufe des Spiels eine Skorpionkarte, entweder als Gebietskarte oder als Ritualkarte, geschehen sofort drei Dinge:

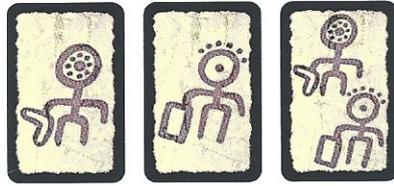
1. Der Spielstein des Skorpions rückt auf der Skorpion-Leiste ein Feld vor. Erreicht er das letzte Feld einer Phase, so rückt er bei der nächsten Karte mit einem Skorpion auf das erste Feld im nächsten Abschnitt der Leiste.
2. Eine Gebietskarte legt er vor sich ab.
3. Eine Ritualkarte wird neben dem Spielplan abgelegt. In jedem Fall wird eine neue Karte gezogen bzw. aufgedeckt. Wird vom Stapel der Ritualkarten der zweite Skorpion gezogen, werden der Ablagestapel, der noch verdeckte Stapel und die beiden Skorpionkarten neu gemischt und wieder als verdeckter Stapel neben den Plan gelegt.
4. Es wird überprüft, ob der Spieler, der eine Skorpionkarte bekommen hat, auf der Wertungsleiste wie folgt zurückgesetzt wird. Der Spieler wird immer um so viele Felder auf der Wertungsleiste zurückgesetzt, wie Spieler auf der Wertungsleiste hinter ihm stehen. Ein Spieler kann sogar über das Startfeld zurück gesetzt werden.

Deckt ein Spieler in einer Runde mehrere Gebietskarten mit Skorpionen auf oder erhält er beide Ritualkarten mit einem Skorpion, wird jedes Mal geprüft, ob er zurückgesetzt wird.

Allerdings wird jede Skorpionkarte nacheinander abgehandelt. Steht beispielsweise bei 5 Spielern der Besitzer des Urahnens an erster Stelle und deckt 2 Skorpione auf, so geht er für den ersten Skorpion 4 Felder zurück. Fällt er dabei hinter einen oder mehrere andere Spieler, so geht er für den nächsten Skorpion entsprechend weniger Felder zurück.

Die Zeremonie

Nimmt ein Spieler eine Gebietskarte „Urahn“, „Ältester“ oder „Urahn und Ältester“ findet in dem Gebiet, in das die betreffenden Figuren gesetzt werden, eine Zeremonie statt. Wer nach einer solchen Zeremonie die meisten Spielsteine einer Sorte in diesem Gebiet besitzt, darf jeweils auf der Wertungsleiste vorrücken.



Grundsätzlich nehmen nur die Spieler an der Zeremonie teil, die mindestens einen Spielstein irgendeiner Sorte in dem betroffenen Gebiet besitzen.

Der Besitzer des Urahnens eröffnet die Zeremonie. Nimmt dieser Spieler nicht an der Zeremonie teil, beginnt der beteiligte Spieler, der ihm im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Die anderen beteiligten Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, darf eine seiner Ritualkarten einsetzen und legt die Ritualkarte danach offen neben dem Spielplan ab. So entsteht ein offener Ablagestapel.



Wenn der Spieler eine Karte mit einem Symbol einer Spielsteine-Sorte ausspielt, entscheidet er sich für **eine** der drei folgenden Möglichkeiten.



A) Der Spieler **entfernt einen** fremden Spielstein der Sorte, die auf der Karte abgebildet ist, aus dem Gebiet und gibt ihn seinem Besitzer Spieler zurück.

B) Der Spieler **verschiebt einen** auf der Karte abgebildeten eigenen Spielstein aus dem Gebiet in dem die Zeremonie stattfindet in ein direkt angrenzendes Gebiet.

C) Der Spieler **verschiebt einen** auf der Karte abgebildeten eigenen Spielstein aus einem direkt angrenzenden Gebiet in das Gebiet, in dem die Zeremonie stattfindet.

Des Weiteren gibt es eine Karte mit je zwei Symbolen aller drei Spielsteine und einer „2“ in den Kartenecken:



Wer diese Karte ausspielt, darf **zwei Spielsteine einer Sorte** seiner Wahl aus dem Gebiet entfernen und an den entsprechenden Spieler bzw. die beiden Spieler zurückgeben. Befindet sich nur noch ein Spielstein der gewünschten Sorte in dem Gebiet, so kann auch nur ein Stein entfernt werden.

Er darf statt dessen aber auch zwei eigene Spielsteine einer Sorte aus dem Gebiet, in dem die Zeremonie stattfindet, in ein oder zwei direkt benachbarte Gebiete verschieben oder aus benachbarten Gebieten in das Gebiet der Zeremonie hineinholen.

Sobald ein Spieler keinen Spielstein mehr in einem Gebiet besitzt, darf er an der Zeremonie nicht weiter teilnehmen.

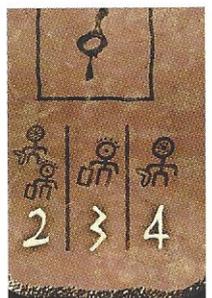
Die Spieler dürfen reihum so lange immer eine Ritualkarte ausspielen, bis kein Spieler mehr eine Karte ausspielen kann oder will. Dann endet die Zeremonie und es kommt zur Wertung.

Verzichtet ein Spieler im Verlauf einer Zeremonie darauf eine Karte auszuspielen, darf er bis zum Ende der Zeremonie keine Karten mehr ausspielen.

Die Wertung

Am Beginn eines jeden Abschnitts der Skorpion-Leiste befindet sich eine kleine Aufstellung, wie viele Siegpunkte man für die Mehrheit in einer Sorte Spielsteine erhält.

Die Anzahl Siegpunkte hängt davon ab, ob die Zeremonie durch die Gebietskarte „Urahn“, „Ältester“ oder „Urahn und Ältester“ ausgelöst wurde.



Die angegebenen Siegpunkte erhält jeweils der Spieler, der die meisten Spielsteine von Linse, Walze und Würfel in diesem Gebiet besitzt. Jede der drei Sorten wird getrennt gewertet.

Gebietskarte/ Skorpion-Phase			
Phase 1 	2	3	4
Phase 2 	3	4	5
Phase 3 	5	6	7

Bei einem Gleichstand gewinnt der Besitzer des Urahnen, bzw. der Spieler, der ihm im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Auf der Wertungsleiste wird jeweils der entsprechende Spielstein um die gewonnene Anzahl Siegpunkte vorge setzt.

Gibt es in dem Gebiet, in dem die Zeremonie stattfindet, von einer Sorte keine Spielsteine, werden natürlich für diese Sorte auch keine Punkte vergeben.

Nimmt ein Spieler eine Karte „Urahne“ oder eine Karte „Ältester“ und zieht den betreffenden Spielstein zufälligerweise in das Gebiet in dem bereits die jeweils andere Figur steht, so richtet sich die Wertung nach der Figur, die bewegt wurde. Es entsteht dadurch keine Wertung „Urahne und Ältester“.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, wenn der Skorpion das letzte Feld seiner Leiste erreicht, **oder** wenn die letzte Karte aus einem der Gebiete genommen wird. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt.

Jeder Spieler deckt nun die vor ihm gesammelten Gebietskarten auf. Wer die meisten Karten mit dem Symbol für eine Spielstein-Sorte (Linse, Würfel, Walze) besitzt, erhält einen Bonus von 8 Punkten. Jede Sorte wird getrennt gewertet. Bei einem Gleichstand erhält jeder der beteiligten Spieler 8 Punkte.

Die Punkte werden auf der Wertungsleiste entsprechend gesetzt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Sie sollten das Spiel jetzt beginnen und bei Fragen zum Spielablauf die Kurzspielregel auf der Rückseite der Spielübersicht zu Rate ziehen.

Außerdem können sie zum leichteren Einstieg das Spielbeispiel am Ende der Spielregel zu Rate ziehen.

Das Spiel für Eingeweihte

Für Spieler mit einer Vorliebe für ausgewogene Spiele mit Glück und Taktik ist das Grundspiel genau das Richtige.

Das Spiel für Eingeweihte baut auf den Regeln des Grundspiels auf und bietet darüber hinaus mehr taktische und strategische Möglichkeiten als das Grundspiel.

Nachfolgend werden in erster Linie nur die Änderungen zum Grundspiel erklärt. Es empfiehlt sich jedoch Wongar zuerst einige Male nach den Grundregeln zu spielen.

Spielvorbereitung

☛ Vor Spielbeginn werden aus jedem der 10 Stapel mit Gebietskarten folgende Karten aussortiert:

- je 1 Karte Urahne
- je 1 Karte Ältester

Jeder Gebietskartenstapel enthält jetzt nur noch 13 Karten.

Von den aussortierten Gebietskarten erhält jeder Spieler jeweils eine Karte mit einem Urahnen und mit einem Ältesten und legt sie offen vor sich ab.

Es ist dabei völlig ohne Bedeutung, zu welchem Gebiet die jeweilige Karte gehört.

Die jetzt noch übrigen aussortierten Gebietskarten werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

☛ Aus dem Stapel der Ritualkarten werden die beiden Karten mit dem Skorpion und die 5 Karten mit der „2“ in den Kartenecken herausgesucht.

Die beiden Karten mit dem Skorpion werden nicht mehr benötigt und werden zurück in die Schachtel gelegt.

Jetzt erhält jeder Spieler eine Karte mit den zwei Symbolen aller drei Spielsteine und nimmt sie auf die Hand. Bleiben dabei Karten übrig, weil weniger als fünf Spieler mitspielen, kommen diese übrigen Karten zurück in die Schachtel. Sie werden nicht mehr benötigt.

- ☉ Jeder Spieler setzt 4 Spielsteine von jeder Sorte wie folgt ein:

Der Besitzer des Urahnen beginnt. Er nimmt einen seiner 12 Spielsteine und setzt ihn in ein Gebiet seiner Wahl. Danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe. Die Spieler setzen so lange reihum je einen Spielstein in ein Gebiet ihrer Wahl, bis alle Spieler ihre 12 Spielsteine platziert haben.

Spielverlauf

1. Aufdecken von Gebietskarten

Deckt der Urahne eine oder mehrere Skorpionkarten auf, rückt der Spielstein des Skorpions auf der Skorpion-Leiste entsprechend viele Felder vor. Die Karten werden zur Seite gelegt, und es werden sofort neue Karten aufgedeckt.

Es wird jedoch nicht mehr überprüft, ob der Besitzer des Urahnen auf der Wertungsleiste zurückgesetzt wird.

Der Skorpion bestimmt jetzt nur noch die Spielphase und das mögliche Spielende.

2. Privileg des Ältesten erfüllen

Der Besitzer des Ältesten nimmt den verdeckten Stapel mit den Ritualkarten. Er sucht sich eine Karte seiner Wahl heraus und nimmt sie auf die Hand. Den Stapel legt er wieder neben das Spielfeld.

Reihum eine Gebietskarte nehmen

Wie im Grundspiel werden die Gebietskarten der Reihe nach genommen. Jedoch anstatt die aufgedeckte Karte aus einem Gebiet zu nehmen, darf ein Spieler auch eine seiner Karten mit dem Urahnen oder Ältesten spielen.

Er erhält sofort die betreffende Figur von ihrem bisherigen Besitzer. Dann muss er die Figur auf dem Spielfeld entsprechend den Regeln des Grundspiels in ein neues Gebiet versetzen. Dort findet dann sofort die Zeremonie mit anschließender Wertung statt.

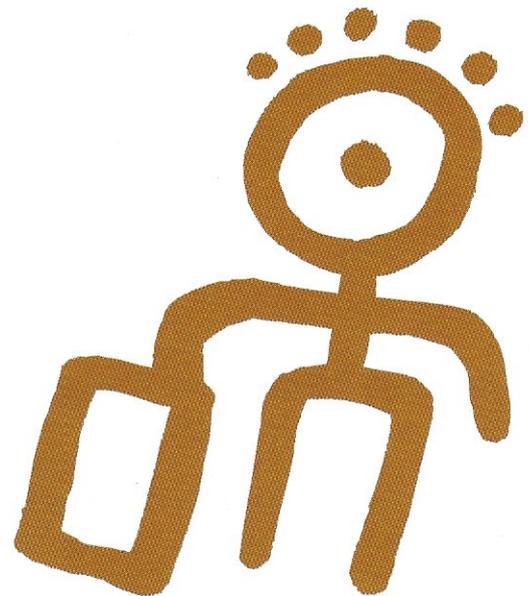
Hat ein Spieler eine Gebietskarte genommen, die es ihm erlaubt Ritualkarten zu nehmen, so darf er sich diese aus dem Stapel aussuchen und auf die Hand nehmen.

Die Zeremonie

Bei Spielbeginn erhielt jeder Spieler eine Ritualkarte mit zwei Symbolen aller drei Spielsteine. Wird eine solche dann ausgespielt, wird sie ganz aus dem Spiel genommen und kommt zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler kann diese Karte also nur einmal im ganzen Spiel einsetzen.

Nun kann das Spiel für Eingeweihte beginnen.



Ein ausführliches Spielbeispiel

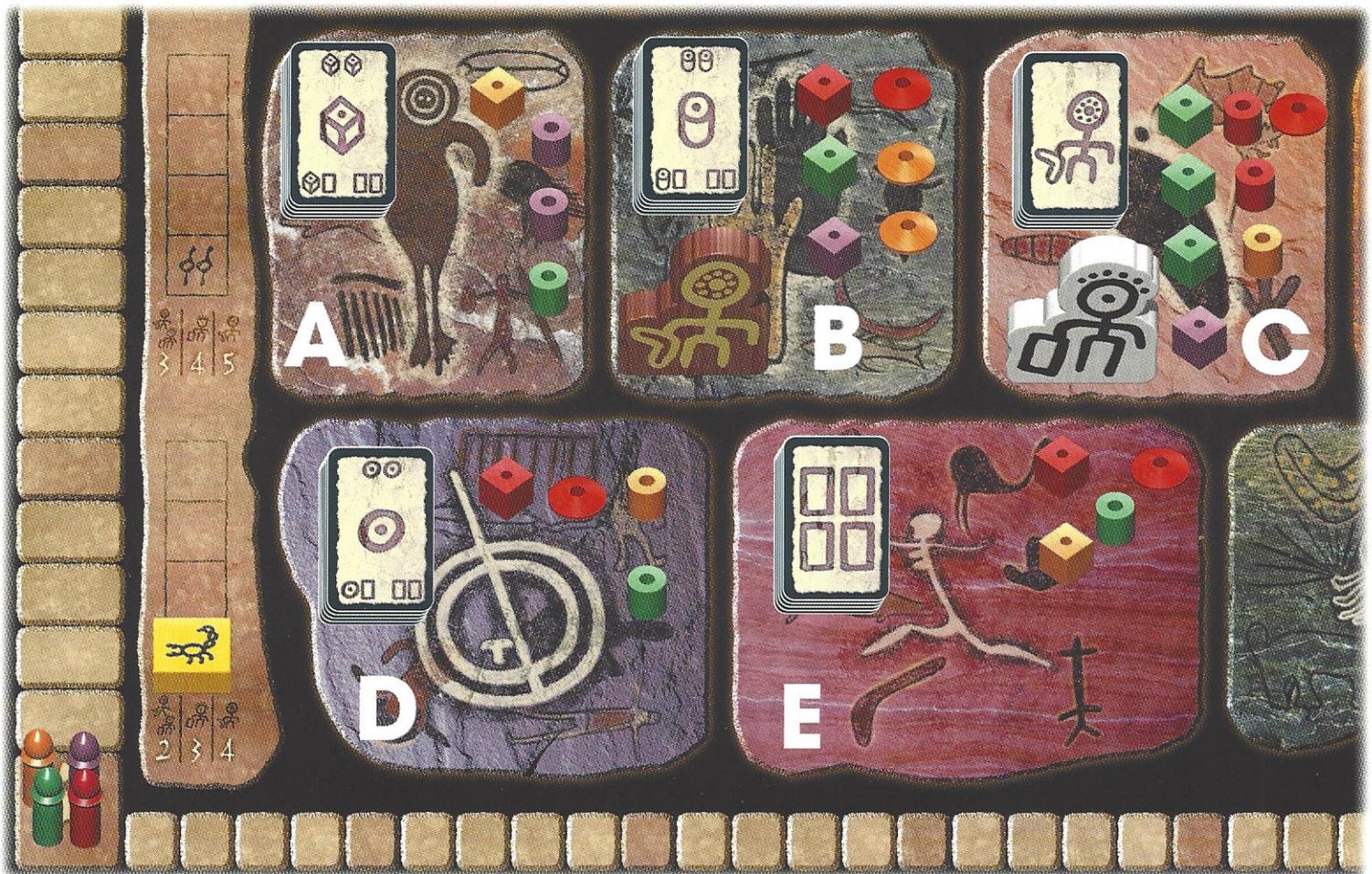
Begleiten wir die vier Spieler Grün, Rot, Orange und Violett bei ihrer ersten Runde einer Partie WONGAR. Dabei beschränken wir uns nur auf einen Ausschnitt des Spielplans.

Wir empfehlen ihnen, den Ablauf einfach nachzuspielen.

Die jeweils benötigten Karten sollten sie aus den Stapeln herausuchen.

Vorbereitungen

Entsprechend den Spielvorbereitungen ergab sich folgende Startaufstellung auf dem Spielplan.



Spieler Grün hat die Figur des Urahnens und den Boomerang erhalten. Spieler Violett hat die Figur des Ältesten vor sich stehen. Jeder hat außerdem zwei Ritualkarten auf der Hand. Grün, als Spieler mit dem Boomerang, beginnt.

Die erste Runde

1. Startspieler bestimmen und Gebietskarten aufdecken

In der ersten Runde entfällt dieser Schritt, da bereits bei der Spielvorbereitung ein Startspieler

bestimmt wurde und in jedem Gebiet eine Karte aufgedeckt wurde.

2. Privileg des Ältesten erfüllen

Da Spieler Violett die Figur des Ältesten vor sich hat, nimmt er jetzt eine Ritualkarte vom Stapel. Da es kein Skorpion ist, nimmt er die Karte einfach auf die Hand.

Reihum eine Gebietskarte nehmen

Spieler Grün beginnt. Er wählt die Karte in Gebiet B. Er setzt eine Walze dort ein.

Anschließend entscheidet er sich, noch zwei Ritualkarten zu ziehen. Die Gebietskarte mit der Walze legt er verdeckt vor sich ab.

Die laufende erste Runde wird fortgesetzt. Rot wählt die Karte des Urahnens aus Gebiet C.

Dafür erhält er jetzt die Figur des Urahnens von dem Spieler Grün, seinem bisherigen Besitzer. Der Boomerang bleibt noch solange bei Grün bis die Spielrunde zu Ende gespielt ist.

Dann muss Rot den Urahnens auf dem Plan um 1 Gebiet versetzen und zieht ihn von Gebiet B nach D. Dadurch wird dort sofort eine Zeremonie und eine anschließende Wertung ausgelöst. Die Gebietskarte mit dem Urahnens legt er verdeckt vor sich ab.

Zeremonie

Spieler **Rot** hofft auf Siegpunkte für seine Spielsteine Linse und Würfel. Da er den Urahnens besitzt, darf er als Erster eine Ritualkarte spielen und wählt eine Karte mit einem Würfel.



Rot holt seinen Würfel aus B in das Gebiet D.

Spieler **Orange** hat eine Karte mit einer Walze auf der Hand, die er auch ausspielt.



Damit entfernt Orange die grüne Walze aus Gebiet D und gibt sie zurück an den grünen Spieler.

Der Spieler **Grün** hat nun genauso wie **Violett** keine Steine mehr in dem Gebiet. Beide dürfen daher keine Ritualkarte ausspielen und nehmen an dieser Zeremonie nicht mehr teil.

Spieler **Rot** ist wieder am Zuge, spielt aber keine Karte mehr, wodurch auch er aus der Zeremonie ausscheidet.

Spieler **Orange** spielt noch eine weitere Ritualkarte.

Orange spielt eine Ritualkarte mit einer Linse und entfernt die rote Linse, da er vermeiden will, dass der rote Spieler dafür Punkte erhält.



Damit hat er seine letzte Karte ausgespielt und muss damit die Zeremonie zwangsläufig beenden.

Wertung

Da kein Spieler mehr Karten ausspielen kann oder will, wird die Zeremonie beendet und es kommt zur Wertung. Jede Tjurunga-Sorte wird einzeln abgerechnet.

Die Höhe der Siegpunkte für eine Sorte wird durch die Position des Skorpions an der Skorpionleiste angezeigt.

Dieser befindet sich noch in der ersten der 3 Skorpionphasen. Entscheidend ist nun, welche Spielfigur die Zeremonie ausgelöst hat. Da es der Urahnens war, gibt es laut Aufstellung jeweils 4 Punkte für die Mehrheit in jeder Tjurunga-Sorte.



Die Mehrheiten sind eindeutig verteilt: Orange erhält 4 Punkte für seine Walze und Rot erhält 4 Punkte für seine Würfel. Für die Sorte Linse werden keine Punkte vergeben. Rot und Orange setzen ihre Zählsteine entsprechend vor.

Die erste Runde ist aber noch nicht beendet. Nach Spieler Rot ist nun Spieler Orange an der Reihe, eine Gebietskarte zu nehmen. Er entscheidet sich für die Karte in Gebiet E und zieht vier Ritualkarten vom Stapel. Orange hat dabei eine Skorpionkarte gezogen.



Skorpion

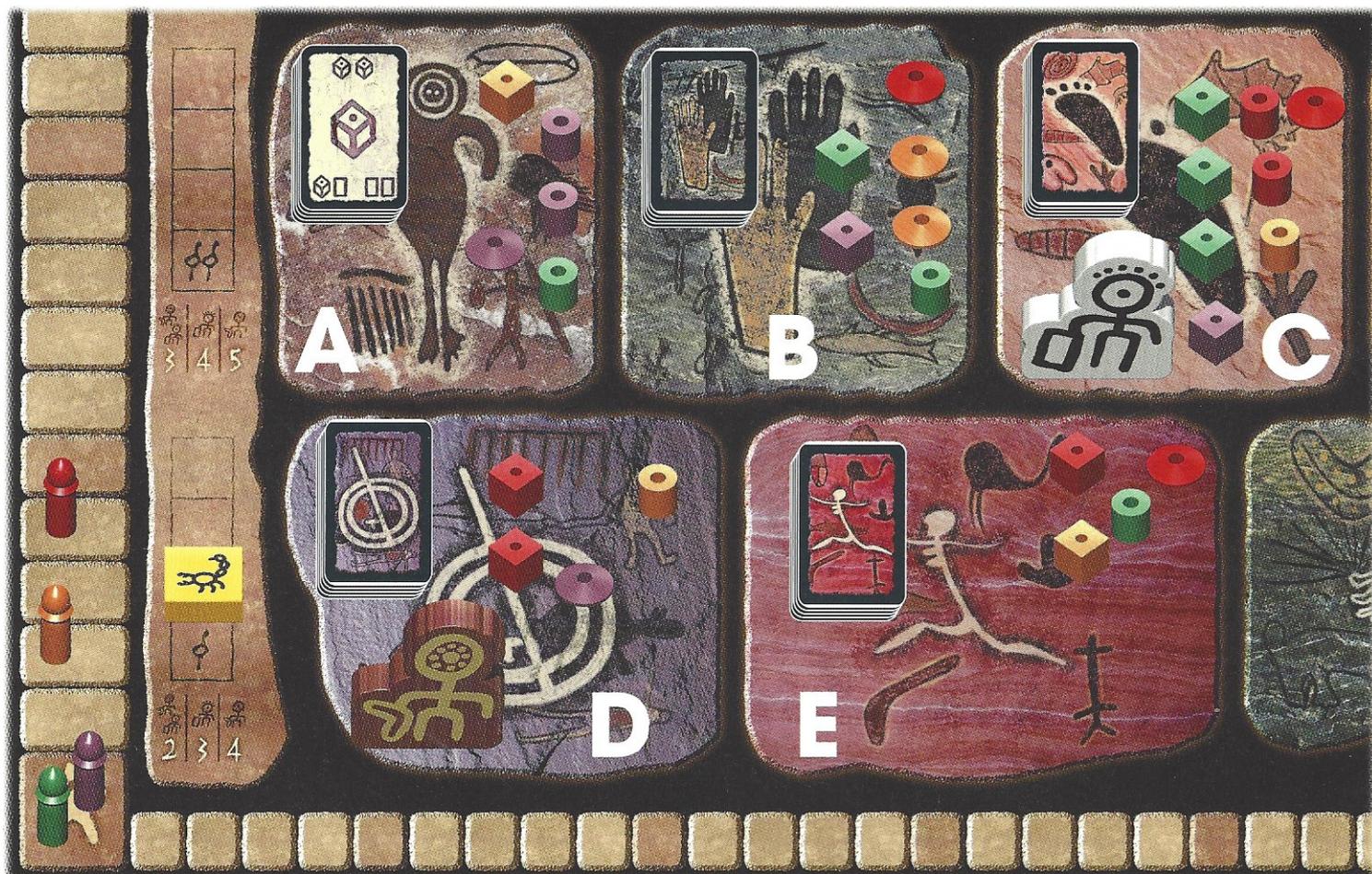
Die Skorpionkarte hat diese Auswirkungen: Als Erstes setzt Spieler Orange den Skorpionspielstein um ein Feld auf der Skorpionleiste vor. Dann legt er die Skorpionkarte aufgedeckt neben den Spielplan und zieht eine neue Karte. Schließlich wird überprüft, ob Orange Punkte verliert. Da zwei Spieler hinter Orange stehen muss er jetzt seinen Zählstein um zwei Felder auf der Wertungsleiste zurücksetzen. Die Gebietskarte legt er verdeckt vor sich ab.

Als Letzter ist Violett am Zug. Er wählt die Karte mit der Linse in Gebiet D. Aufgrund der Zeremonie liegt keine Linse mehr in Gebiet D. Deshalb ist die violette Linse, die er hier einsetzen muss, im Gebiet D nun die einzige.

Danach entscheidet er sich eine weitere Linse aus seinem Vorrat in das Gebiet A zu legen und

eine Ritualkarte zu ziehen. Die Gebietskarte mit der Linse legt er verdeckt vor sich ab. Nachdem nun alle Spieler eine Gebietskarte gewählt haben, endet die Spielrunde.

Auf dem Plan ergibt sich nun folgendes Bild:



Vor der zweite Runde

1. Startspieler bestimmen und Gebietskarten aufdecken

Als Erstes wird der Startspieler der neuen Runde ermittelt. Der Urahn steht vor Rot, der nun auch den Boomerang erhält.

Rot ist damit der Startspieler einer neuen Spielrunde.

In Gebiet A liegt immer noch die aufgedeckte Karte aus der ersten Runde. Er deckt nun in den Gebieten B, C, D und E die oberste Karte des jeweiligen Gebietskartenstapels auf.

Dabei deckt Spieler Rot in Gebiet C einen Skorpion auf. Der Skorpion rückt auf der Skorpionleiste um ein Feld nach oben. Die Gebietskarte Skorpion legt er vor sich ab und eine neue Karte wird aufgedeckt.

Jetzt wird das Privileg des Ältesten erfüllt und die Spieler fahren fort in dem sie wieder reihum eine Gebietskarte nehmen...

Die Autoren: Sie sind wirklich ein traumhaftes Autorengespann. Der Amerikaner Alan R. Moon ist ein alter Hase im positiven Sinne des Wortes. Er arbeitet schon sehr lange für größere Spielefirmen und erfindet nebenbei noch gute Spiele. Sein Durchbruch gelang ihm mit seinem Spiel des Jahres „Elfenland“. Sein Freund und Mitautor Richard Borg steht ihm in nichts nach. Seine beste Visitenkarte ist mit „Bluff“, ebenfalls ein Spiel des Jahres.

**Wongar ist ein Begriff den die Aborigines für Traumzeit verwenden.
Genauso wie die Natur so werden auch Träume hoch geschätzt.**



© 2000 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

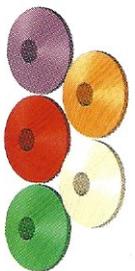
www.goldsieber.de

• GOLD •
SIEBER

SPIELE

Wongar Spielübersicht

225 Spielsteine so genannte Tjurungas (spricht: Tschurungas)



90 Linsen,



75 Würfel,



60 Walzen

in 5 Farben sind die Spielsteine der Spieler. Die Mehrheit in einer Sorte bringt in den Gebieten des Spielplans Siegpunkte ein.

150 kleine Gebietskarten (10 Sätze mit unterschiedlichen Kartenrückseiten zu je 15 Karten)



Ein Satz Gebietskarten und Ihre Verteilung:

Symbole für Spielstein-Sorte



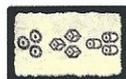
Linse (3-mal)



Würfel (2-mal)



Walze (1-mal)



Drei Symbole für jede Tjurunga-Sorte (1-mal)



Skorpion (2-mal)



4 Ritualkarten (1-mal)



Urahne (2-mal)



Ältester (2-mal)



Urahne und Ältester (1-mal)

2 Urahnen



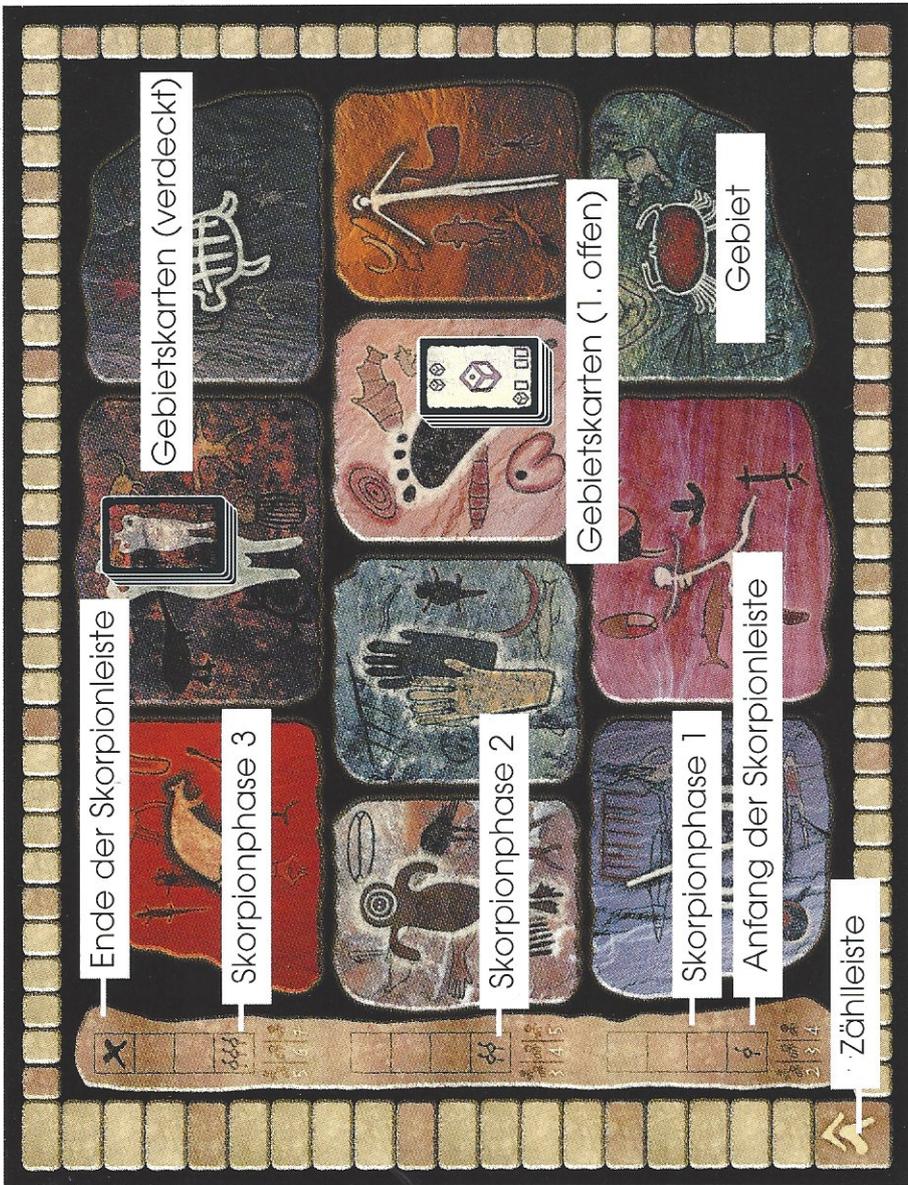
2 Älteste



1 Boomerang



1 Skorpionstein



43 große Ritualkarten mit einheitlicher Rückseite



Die Vorderseiten zeigen folgende Abbildungen:



Linse (14-mal)



Würfel (12-mal)



Walze (10-mal)



2 Spielsteine Skorpion (5-mal)



Skorpion (2-mal)

5 Zählsteine



Wongar - Kurzspielregel

Vor jeder Spielrunde:

1. Startspieler bestimmen und Gebietskarten aufdecken

Der Startspieler der neuen Runde wird ermittelt:
Der Boomerang wechselt zum Spieler, der nun den Urahn besitzt.

Wenn Urahn und Boomerang noch vor dem gleichen Spieler stehen, dann wechseln beide zum linken Nachbarn.

Erst dann deckt der "Urahn" die obersten Karten von den Kartenstapeln auf, auf denen jetzt keine offenen Karten liegen.

2. Privileg des Ältesten erfüllen

Der „Älteste“ erhält eine Ritualkarte.

Die Spielrunde:

Reihum eine Gebietskarte nehmen

Der Spieler, der am Zug ist, nimmt eine beliebige aufgedeckte Karte von einem Gebiet, für die Aktion aus und legt die Karte verdeckt vor sich ab.

Die Auswirkungen der Gebietskarten:



Einen Spielstein in das Gebiet der gewählten Karte setzen:

Würfel Walze Linse

zusätzlich zwei Steine **beliebig** platzieren **oder** einen Stein beliebig platzieren **oder** eine Ritualkarte nehmen **oder** zwei Ritualkarten nehmen.



Drei Steine einer Sorte beliebig platzieren.



Spielstein „Urahn“ vom bisherigen Besitzer nehmen. Spielstein „Urahn“ auf dem Spielplan um 1 angrenzendes Feld versetzen und dort die Zeremonie durchführen.



Spielstein „Ältester“ vom bisherigen Besitzer nehmen. Spielstein „Ältester“ auf dem Spielplan um ein oder zwei angrenzende Felder versetzen und dort die Zeremonie durchführen.



Beide Spielsteine von ihren bisherigen Besitzern nehmen. Beide Spielsteine auf dem Spielplan in das Gebiet der Karte setzen und dort die Zeremonie durchführen.



Vier Ritualkarten nehmen.



Skorpion

Spielstein des Skorpions auf der Skorpion-Leiste 1 Feld vorrücken **und** Karte zur Seite legen **und** eine neue Karte bekommen **und** überprüfen, ob der Spieler auf der Wertungsleiste zurückgesetzt wird

Zeremonie

Teilnahme nur, solange man Spielsteine in dem Gebiet besitzt.



Wer am Zug ist, kann eine Ritualkarte ausspielen und kann damit:

einen auf der Ritualkarte abgebildeten fremden Stein entfernen **oder**

einen auf der Ritualkarte abgebildeten eigenen Stein in ein Nachbargebiet versetzen **oder**

einen auf der Ritualkarte abgebildeten eigenen Stein aus einem Nachbargebiet in das Gebiet der Zeremonie holen.



Ritualkarte mit je zwei Symbolen aller drei Spielsteinsorten: Aktionsmöglichkeiten wie oben, jedoch mit zwei Steinen einer Sorte.

Wird keine Karte mehr gespielt, wird gewertet.

Wertung

Nach der Zeremonie gibt es in dem gewerteten Gebiet für jede Mehrheit in einer Spielstein-Sorte Punkte.

Die Punkte richten sich nach der Skorpionphase, in der sich das Spiel befindet und je nachdem wer die Wertung ausgelöst hat: „Urahn“, „Ältester“ oder „Urahn und Ältester“.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Skorpion sein letztes Feld erreicht oder wenn die letzte Karte aus einem der Gebiete genommen wird.

Für die jeweils meisten Gebietskarten mit dem Symbol einer Spielsteinsorte gibt es je 8 Bonuspunkte.