

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Sunda to Sahul

Le jeu de la colonisation à l'âge de pierre

Il y a cinquante mille ans, à l'aube de la domination de l'humanité sur le monde naturel, les peuples étaient à la merci de la nature, dans toute sa gloire, dure et impitoyable. Notre incompréhension de la nature se traduisait en termes de croyance dans de grands et puissants esprits, qui habitaient et contrôlaient le monde et guidaient ces peuples qui croyaient en eux et déchiffraient leurs signes, leurs permettant de prospérer et de se disperser. Dans l'archipel indonésien, les ancêtres des peuples modernes de Nouvelle Guinée et d'Australie prirent la mesure de l'humanité loin de leurs proches, en bouleversant leur existence et en s'aventurant sur des mers inconnues pour la première fois afin d'explorer des milliers d'îles, traçant la voie aux patries moderne de leurs descendants. Ce pas de géant dans l'inconnu, face aux puissantes forces de la nature, a dû demander un grand courage et une grande foi dans la main qui les guidait.

Dans *Sunda to Sahul*, vous pouvez être ce guide, en aidant les peuples de votre totem à découvrir et coloniser les îles, l'une après l'autre. Mais vous aurez besoin du courage, de la vitesse et de la témérité de ces peuples anciens si vous voulez prospérer.



Sunda to Sahul est un jeu de Don Bone, édité par Sagacity Games

Traduction française par Thierry Gislette pour Jeux Descartes Lyon - mai 2003
mise en page par François Haffner

sagacity.aires.com.au

Présentation

Dans ce jeu, chaque joueur joue le rôle d'un des 4 grands esprits.

- o Marajun - protecteur de la vie ;
- o Akambu - le grand enseignant ;
- o Sekuma - le grand pourvoyeur ;
- o Tumek - source de tout courage.

Le but de ce jeu est d'amener le peuple de votre totem à découvrir et coloniser les îles de l'archipel.

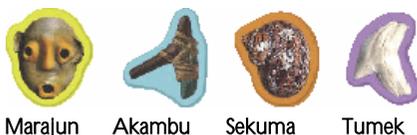


Figure 1 : Pions représentant les totems des 4 grands esprits

Le matériel

Le jeu contient 136 pièces de puzzle différentes combinant mer et terre, 104 pions esprit, 6 marqueurs ressource, 4 dés et un plateau de marque.

Le jeu

Il existe plusieurs manières de jouer à ce jeu, qui dépendent de l'âge, de l'expérience et des préférences des joueurs. Le jeu pour débutant est indiqué pour les jeunes joueurs, ainsi que pour

les débutants. Il s'agit d'une course pour découvrir et coloniser les îles d'un archipel. Du fait de la nature des pièces, vous découvrirez un nouvel ensemble d'îles à chaque partie.

Dès que vous maîtrisez le jeu pour débutant, vous pouvez introduire progressivement les éléments des règles avancées : droits sur l'eau, tribus, coopération, défis et ressources. Ces éléments peuvent être ajoutés un à un (dans cet ordre) afin d'accroître la complexité de ce jeu.

Le jeu de base et le jeu avancé peuvent être joués soit de manière simultanée ou, au tour par tour. Le jeu en "tour" est plus long et plus stratégique. Le jeu simultané est plus vif et intense, et demande aux joueurs de réfléchir vite et de planifier dans le feu de l'action. Nous décrivons en premier la version en "tour" du jeu. Les changements requis pour jouer en simultané se trouvent en page 10.

Le jeu de base

Mise en place

Les pièces sont réparties face visible entre les joueurs (la **réserve**), en laissant un espace libre entre eux afin d'y construire le jeu (la **zone de jeu**).

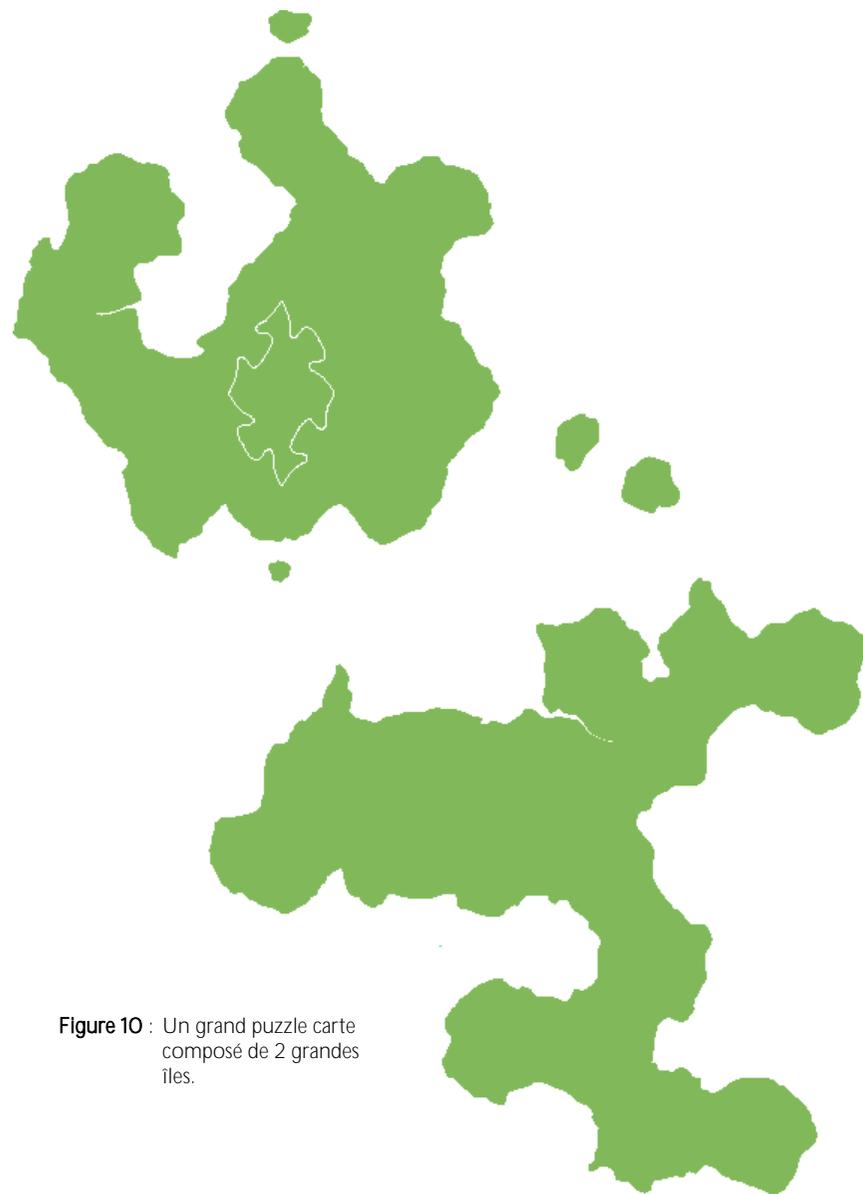


Figure 10 : Un grand puzzle carte composé de 2 grandes îles.

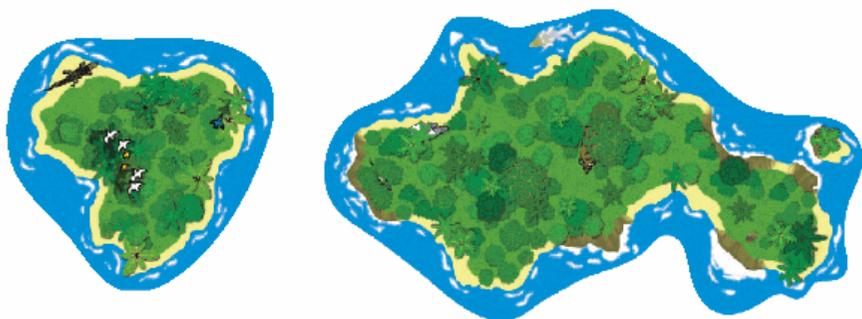


Figure 8 : Les puzzles de l'île perdue : Pour ces 2 puzzles, le joueur doit découvrir et reconstituer exactement ces 2 images.

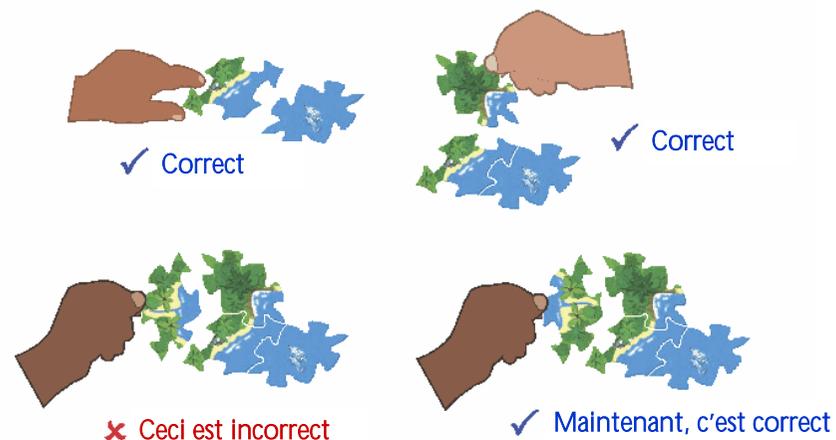


Figure 2 : Placement des tuiles

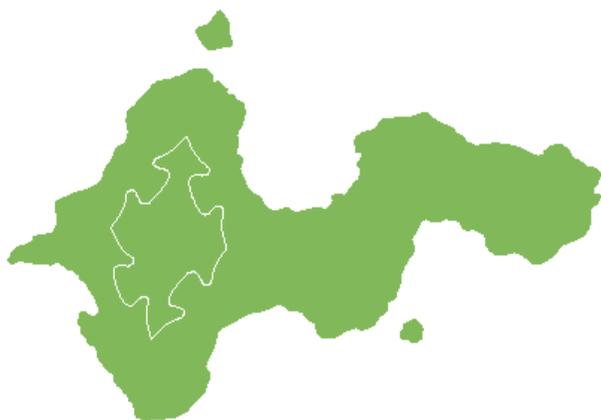


Figure 9 : Les puzzles carte : Seules sont montrées ici les côtes de l'île, ainsi que le placement d'une pièce, afin de donner un indice et d'indiquer l'échelle.

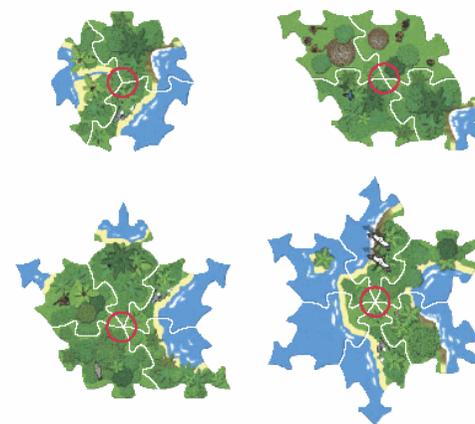


Figure 3 : Nœuds formés à partir de 3, 4, 5 et 6 tuiles

Chacun prend ses pions esprit en fonction du nombre de joueurs :

2 joueurs - 24 pions

3 joueurs - 16 pions

4 joueurs - 12 pions

Placement des pièces

Le jeu s'articule autour des pièces de puzzle. Les joueurs les posent pour construire un ensemble d'îles. Pour être placée, une pièce doit s'assortir aux pièces qu'elle joint et partager un côté avec au moins une pièce placée. La figure 2 présente des exemples de bons et de mauvais placements.

Réaliser des nœuds de terrain

Un **nœud** est un point autour duquel chaque groupe de pièces se rejoint par un coin pour l'entourer entièrement. Ils peuvent être formés de 3, 4, 5 ou 6 pièces (voir ex. de la fig. 3). Un nœud terrestre est sur un terrain où des coins se rejoignent. Lorsqu'un joueur pose la dernière pièce d'un nœud terrestre, il peut y placer l'un de ses pions esprit.

Terminer une île

Une île est terminée lorsqu'on ne peut plus y ajouter de pièces pour augmenter la taille des terres. Si une île contient un lac complet, mais qu'il y

manque une pièce sans terre, l'île est considérée comme complète. Les petites îles incomplètes à l'intérieur ne comptent pas pour des terres.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur choisit une pièce sans terre de la réserve et la pose sur l'aire de jeu entre les joueurs. On décide alors du premier joueur.

Une **phase de jeu** consiste à :

1. Prendre une **pièce** de la réserve
2. **Placer** la pièce pour agrandir les îles sur la surface du jeu.
3. Si un joueur forme un **nœud** en 2., il met alors un de ces jetons dessus.

Chaque joueur exécute **deux phases** dans son tour de jeu, ajoutant deux pièces à la surface de jeu. Si un joueur voit qu'il ne peut pas placer la pièce qu'il a choisie, il peut la remettre dans la réserve et en choisir une nouvelle, sans pénalité.

Les autres joueurs sont libres de lui indiquer le meilleur emplacement pour poser sa pièce et doivent vérifier que celle-ci est correctement placée.

Quand un joueur a terminé son tour, c'est au tour du joueur à sa gauche de jouer.



Figure 7 : Un espace triangulaire. Les trois pièces qui le bordent sont marquées d'un X.

Formation de multiples nœuds

Quand un joueur place une pièce, tous les nœuds terrestres qui sont formés et n'importe quels lacs terminés (si des lacs sont joués) peuvent être réclamés à ce tour par le joueur plaçant la pièce. Si des défis sont joués, le joueur peut alors faire un défi pour chaque terrain formé.

Interférence

Dans la version « sans tour » du jeu, si deux joueurs tentent de placer une pièce et qu'il n'est pas possible de placer les deux, on déclare une interférence et le jeu s'arrête tant que celle-ci n'est pas résolue.

Pour résoudre cette interférence, chacun des deux joueurs jette un dé. Le joueur avec le plus fort tirage peut placer sa pièce et la partie continue. En cas d'égalité, chacun relance le dé et ceci jusqu'à ce que les deux joueurs se soient départagés.

Jouer seul

Puzzles

Un très grand nombre de puzzles de difficulté variée peuvent être construits à partir des pièces de ce jeu. Ils sont représentés sous forme d'image d'îles sans délimitation de pièce. Des exemples vous sont présentés en figure 8, 9 et 10. Pour en augmenter la difficulté, aucun animal ni aucune végétation ne sont représentés sur ces modèles. D'autres puzzles et leurs solutions sont consultables sur le site de l'éditeur :

sagacity.aires.com.au/puzzles.html

Le jeu en solitaire

Le jeu en solitaire est un casse-tête pour lequel l'objectif est d'utiliser toutes les pièces pour former un groupe d'îles. La solution peut consister à ne compter qu'un point pour chaque nœud sur une île incomplète et 2 points sur une île terminée. Il y a toujours exactement 68 nœuds terrestres lorsque toutes les pièces sont utilisées et que toutes les îles sont terminées, le plus fort score pour ce jeu étant de 136 points. Un exemple d'un groupe parfait d'îles vous est montré en pages 7 et 8, figure 11.

Le jeu pour 1 joueur devient encore plus intéressant si nous changeons un peu le décompte. Par exemple, si nous permettons les tribus de plus de 5 pions, et que nous comptabilisons les scores comme dans le jeu à plusieurs, alors le score le plus haut est de 668 points, et l'exemple de la figure 11 ne comptabilise alors que 568 points un peu moins que le score parfait.

Le pillage

Un joueur qui s'aperçoit qu'il a besoin d'une pièce qu'il ne possède pas mais qu'un autre joueur possède, peut déclarer un pillage et récupérer cette pièce chez ce joueur. La victime du pillage peut alors prendre **deux pièces** dans la réserve du pillleur.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a placé tous ses pions esprit OU quand toutes les pièces ont été utilisées (peu probable) OU quand tous les joueurs sont d'accord pour arrêter. Le décompte s'effectue comme pour le jeu au tour par tour.

S ituations spéciales

Pièces illégalement placées

Si un joueur est surpris à placer une pièce illégalement (ne correspondant pas à la forme ou au type de terre et de mer sur les côtés ou les coins se joignant) il doit l'enlever immédiatement et la remettre dans la boîte (elle n'est plus utilisée dans le jeu).

Si l'on s'aperçoit qu'un groupe de pièces est placé de façon illégale, et qu'on ne sait pas dans quel ordre elles l'ont été, le jeu s'arrête jusqu'à ce qu'on ait résolu la situation. Le joueur avec le plus de pions retire de l'île les pièces

placées illégalement, en une seule fois et les remet dans la boîte. Si personne n'a de pion sur cette île ou que tous les joueurs qui s'y trouvent en ont autant chacun, c'est le joueur qui a remarqué l'erreur qui retire les pièces illégales du jeu.

À la suite d'un retrait de pièces illégales, toute pièce se trouvant alors séparée du groupe principal est également retirée du jeu de manière définitive.

Tout pion se trouvant sur une île comportant des pièces illégales reste sur l'île, à moins que toutes les pièces qui composent l'île ne soient retirées du jeu, et dans ce cas, chaque pion revient à son propriétaire.

E spaces triangulaires

Si une pièce est placée de manière à former un espace triangulaire (figure 7) alors, alors une des trois pièces bordant cet espace (marquée par un X sur la figure 7) doit être retirée immédiatement par le joueur qui a créé cet espace, et placée quelque part sur cette île ou sur une autre. Cependant, aucune pièce formant une île complète ou un lac ne peut être retirée. Les pièces déplacées ne comptent pas parmi les deux pièces qu'un joueur peut poser pendant son tour dans la version du jeu par tour. Si la pièce déplacée crée de nouveau un espace triangulaire, on recommence le même processus.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé tous leurs pions esprits OU qu'il ne reste aucune pièce du puzzle OU que tous les joueurs admettent qu'on ne peut plus placer aucune pièce du puzzle sur la surface de jeu.

À la fin de la partie, chacun calcule la valeur de ses pions. Un pion sur une île terminée vaut 2 points. Un pion sur une île incomplète vaut 1 point.

Le jeu avancé

Le jeu avancé débute comme le jeu de base, mais en incorporant quelques nouveaux éléments tels que les droits sur l'eau, les tribus, la coopération, les défis et les ressources. Ces éléments peuvent être ajoutés un à un (en respectant l'ordre décrit précédemment) pour augmenter graduellement la complexité du jeu.

Les droits sur l'eau

Un nœud d'eau est sur une zone d'eau, comme un nœud terrestre est sur une zone de terre. Si ce nœud d'eau fait partie d'un lac, il s'agit d'un nœud d'eau douce (figure 4), sinon c'est un nœud d'eau de mer. Ce dernier ne peut pas être exploité et ne rapporte aucun point. Un nœud d'eau devient un nœud d'eau douce lorsque l'on pose la dernière pièce qui permet d'entourer complètement une surface

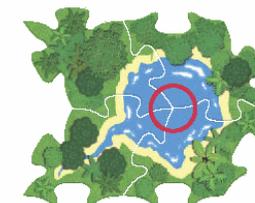


Figure 4 : Surface d'eau douce avec un nœud d'eau douce.

Exemple de points d'eau

Tumek termine un lac avec 3 nœuds. À la fin du jeu, son lac vaudra 15 points si l'île est incomplète ou 30 points si l'île est terminée.

d'eau par un terrain (un lac voir figure 4). Le joueur qui place cette dernière pièce peut s'approprier les points d'eau pour le lac entier en plaçant un seul pion sur le lac. Les droits sur l'eau rapportent 5 points par nœud d'eau douce et 10 points si l'île dans laquelle se trouve le lac est terminée à la fin de la partie.

Les tribus

Une tribu prend la forme d'une pile de 5 pions maximum, d'un ou de plusieurs joueurs. Dans une tribu, chaque pion a une **valeur égale au nombre de pions qui compose la tribu**, au double si l'île est terminée à la fin de la partie.

Chaque fois qu'un joueur termine un nœud, il peut ajouter un des pions de sa réserve à une tribu ou l'utiliser pour en créer une nouvelle.

Exemple de tribu

Une tribu est constituée de 3 pions Marajun. Chaque pion vaut 3 points, la tribu vaut donc 9 points si l'île est incomplète et 18 points si elle est terminée.

Coopération

Il existe soit des tribus d'un genre unique, soit des tribus coopératives. Le joueur avec le plus de pions dans une tribu, en est le chef. N'importe quel joueur désirant rejoindre une tribu **doit avoir la permission du chef de cette tribu**. Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de pions dans une tribu, c'est le pion ajouté en dernier qui détermine qui contrôle cette tribu. Une fois un pion ajouté à une tribu, il est **interdit de le déplacer** vers une autre tribu.

Exemple de tribu coopérative

Une tribu est constituée de 3 pions Marajun et de 2 pions Sekuma sur une île terminée. Chaque pion vaut 10 points, la tribu Marajun vaut donc 30 points et la tribu Sekuma vaut 20 points.

Défis

Si un joueur termine un nœud sur une île qui lui permet d'ajouter un pion à cette île, il peut alors déclarer un défi comme suit :

Nombre de pions de la tribu attaquante

		1	2	3	4	5
1	1	1	2	3	3	
2	1	1	1	2	3	
3	2	1	1	1	2	
4	3	2	1	1	1	
5	3	3	2	1	1	

Tableau 1 : Nombre de dés lancés dans un défi. La plus petite tribu lance 1 dé, la plus grande lance le nombre indiqué dans le tableau en fonction du nombre de pions qu'elle possède.

1. Le challenger choisit n'importe quelle tribu qu'il contrôle sur **n'importe quelle île**, comme tribu attaquante.
2. Il désigne ensuite comme tribu défenderesse, n'importe quelle autre tribu sur la même île.
3. Le chef de la tribu défenderesse et le challenger lancent un dé pour décider du vainqueur.

Le joueur avec la plus petite tribu ne lance toujours qu'un dé. Celui avec la tribu la plus grande, lance de 1 à 3 dés, en regard du nombre de pions de chaque tribu. Tous les pions de la tribu comptent dans la détermination de la plus grande tribu.

On compte ensuite la valeur de chaque tribu, une à une.

On compte enfin la valeur de chaque « droit sur l'eau ».

Le joueur avec le plus grand total est déclaré vainqueur.

Le jeu « sans tour »

Afin de rendre le jeu plus vivant et plus rapide, il est possible aux joueurs de jouer simultanément. Cette manière de jouer est plus intéressante lorsque les joueurs sont de même niveau.

Pendant la mise en place, les pièces doivent être réparties aléatoirement et en quantité égale entre les joueurs. Les

joueurs forment leur **propre réserve de pièces**, face visible devant eux, en prenant garde de ne pas la mélanger à celle des autres joueurs, et en laissant une surface de jeu suffisante entre eux.

Le joueur le plus jeune choisit une pièce eau (sans terre) dans la réserve d'un joueur, et la place face visible au centre de la surface de jeu. Chaque joueur prend une pièce à la fois de sa réserve et la place normalement. S'il ne peut placer la pièce sélectionnée, il la remet dans sa réserve et en choisit une autre.

Chaque fois qu'apparaît un défi, **tous les joueurs arrêtent de jouer** jusqu'à ce que le défi soit résolu.



Figure 6 : Utilisation du tableau de décompte.

Exemple de ressources

Akambu ajoute un pion à une île, portant le total du nombre de pions sur l'île à 14. Il y a déjà un marqueur ressource d'une valeur de 6 sur l'île, il est donc possible d'y ajouter un marqueur d'une valeur de 8 ou 7 ou encore 5, si l'un d'eux est disponible.

Fin du jeu

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait utilisé tous ses **pions esprits** OU qu'il ne reste aucune **pièce du puzzle** OU que tous les joueurs admettent qu'on ne peut plus placer aucune pièce du puzzle sur la surface de jeu.

Décompte

Tous les décomptes interviennent en fin de jeu. Le décompte consiste à comptabiliser tous les points obtenus grâce aux ressources, aux tribus et aux droits sur l'eau. Un plateau de dé-

compte est prévu à cet effet (figure 6). Le tableau est formé de deux cercles concentriques formés de pierres de décompte, marqué de 0 à 9 pour le plus petit et de 00 à 190 pour le plus grand, et d'un lac central marqué 200 pour les joueurs avec un score supérieur à 200. Le score total correspond à la somme des trois valeurs de pierres sur lesquelles sont placés les pions esprit.

Chaque joueur utilise 2 des ses pions esprit disponibles qu'il place sur le plateau de décompte, l'un pour les unités, l'autre pour les dizaines.

Si un des joueurs dépasse 200, il place un autre pion sur le lac central.

Les points de ressource d'une île sont comptés en premier. Tous ces points de ressources reviennent au joueur possédant le plus de pions esprit sur l'île (y compris les droits sur l'eau). Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils partagent les points ressources à égalité.

RESUMÉ DE LA VALEUR DES DÉCOMPTES

	rapporte	à
Chaque pion dans une tribu	autant de points que la taille de la tribu	l'esprit qui possède le pion
Chaque pion de droit sur l'eau	5 points pour chaque nœud d'eau d'un lac	l'esprit qui possède le pion
Chaque marqueur de ressource	2 fois la valeur du marqueur	l'esprit le + présent sur l'île

La valeur de chaque possession est doublée si l'île est terminée.

Le nombre de dés à lancer est présenté dans le tableau 1.

Le joueur qui obtient le plus grand nombre sur un seul dé gagne le défi. S'il y a égalité, c'est le challengeur qui l'emporte. Le perdant du défi retire son pion **le plus haut** dans la tribu qu'il contrôlait dans le défi. Le gagnant le remplace par un des siens, **au sommet de la tribu**, qu'il prend dans sa réserve.

Les chances de gain pour le challengeur sont présentées dans le tableau 2.

Exemple de défi

La tribu Marajun est constituée de 3 de ses pions et de 2 pions Sekuma. Marajun lance un défi à une tribu constituée de 2 pions Tumeke et de 1 pion Akambu. Tumeke lance 1 dé et Marajun en lance 2. Marajun a 75% de chance de gagner ce défi.

challengeur	1 dé	1 dé	1 dé	2 dés	3 dés
défenseur	3 dés	2 dés	1 dé	1 dé	1 dé
% de réussite	34%	42%	58%	75%	83%

Tableau 2 : Probabilité du challengeur de gagner un défi

Les ressources

Les marqueurs de ressources ajoutent plus de conflit dans la bataille que se livrent les joueurs pour le contrôle d'une île. Il existe 6 marqueurs de res-



Figure 5 : Les marqueurs ressource.

source de couleurs différentes (figure 5). Ils sont placés face visible sur la table, entre les joueurs. Après avoir ajouté un pion esprit sur une île, un joueur peut tenter d'ajouter un seul marqueur de ressource inutilisé à cette île.

La ressource choisie peut seulement être ajoutée si, après cet ajout, le total des valeurs sur les marqueurs de ressource de l'île est inférieur ou égal au nombre de pions sur l'île (droit sur l'eau y compris). **Les marqueurs de ressource ne peuvent être ni enlevés, ni échangés.**

À la fin du jeu, les points pour les ressources sur une île vont au joueur ayant le plus de marqueur sur l'île (droit sur l'eau y compris). Spécialement après avoir terminé une île, les joueurs négocient souvent des alliances de circonstance pour tenter de prendre le contrôle des ressources. La valeur des marqueurs de ressource est le double du nombre qu'ils portent, et le quadruple si l'île est terminée.

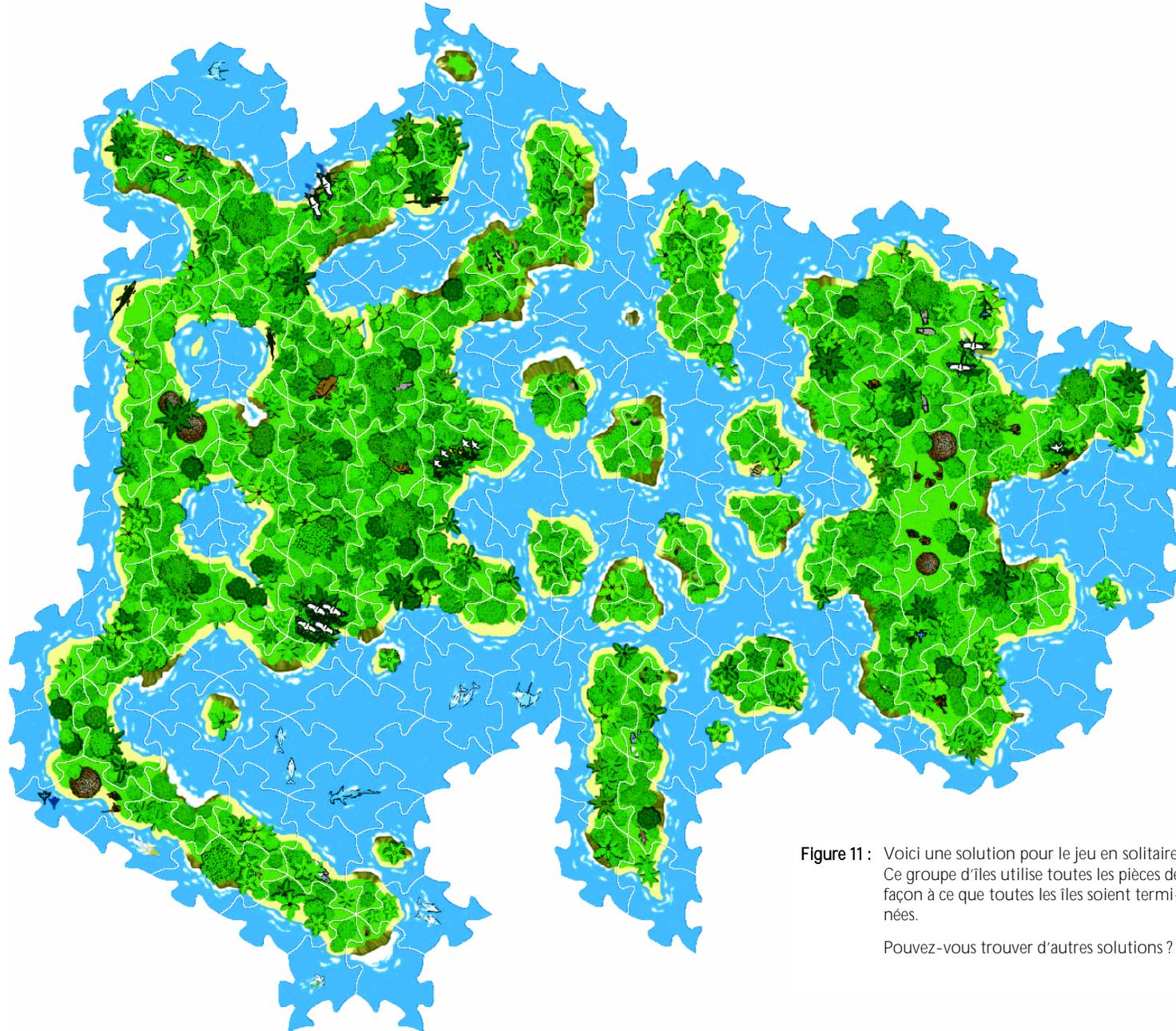


Figure 11 : Voici une solution pour le jeu en solitaire. Ce groupe d'îles utilise toutes les pièces de façon à ce que toutes les îles soient terminées.

Pouvez-vous trouver d'autres solutions ?