

STEAM TUNNEL

(Tunnel à vapeur)

Un jeu de stratégie et de chance pour 2 à 5 joueurs ©Cheapass Games
Traduction Olivier Bourgeois

Contenu du sachet :

Un paquet de 48 cartes : 44 cartes de tunnels et 4 cartes de points.

Vous aurez besoin de :

2 à 5 joueurs, et environ 20 petits jetons de couleur par joueur. Chaque joueur doit avoir des jetons d'une couleur différente.

Pour calculer et noter le score, prévoyez un crayon et du papier.

Concept :

Les joueurs explorent et capturent des tunnels reliant divers points dans une mine de titane sous la surface d'Io, un satellite de Jupiter. Le tunnel le plus long et les meilleures extrémités donnent le plus de points.

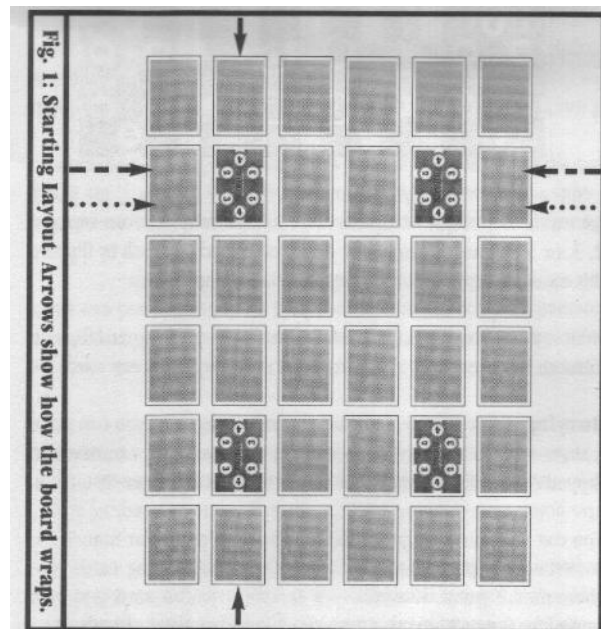
Mise en place :

Enlevez les cartes de points (celles avec des terminaisons numérotées) et mélangez le reste du paquet. Construisez un plateau de jeu de 36 cartes selon le schéma indiqué (figure 1 "starting layout"), en plaçant les cartes de points selon la figure. Les cartes de tunnels sont placées face cachée.

Les cartes restantes ne serviront pas.

Le jeu :

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre, et retournent des cartes et placent des jetons sur le plateau, tentant d'obtenir les meilleurs tunnels. Chaque carte a 6 entrées de tunnels qui indiquent le chemin des tunnels ou les culs-de-sacs.



Le plateau est connecté de chaque côté :

La gauche touche la droite et le dessus touche le dessous. Ceci est dû au fait que Io est une petite lune. Enfin, il n'y a pas de vraie raison, c'est juste comme ça.

Les cartes face cachée sont considérées comme des tunnels droits dans toutes les directions horizontales et verticales. Les tunnels y passent donc tout droit. Ceci est important car certaines cartes resteront face cachée toute la partie, car un joueur peut "brûler" une carte.

Déroulement :

Choisir aléatoirement qui commence. Lors de votre tour, vous retournerez une carte et placerez un jeton.

Commencez par retourner une carte face cachée. Si vous ne pouvez pas retourner de carte, le jeu est terminé.

Comme beaucoup de cartes sont asymétriques, la façon dont vous retournez la carte peut avoir de l'influence. Ne cherchez pas à choisir après l'avoir vue, c'est trop tard.

Ensuite, placez un jeton sur le plateau. Vous pouvez faire cela pour *acheter* ou pour *brûler*. Vous avez le droit de sauter la phase de placement de jeton, mais vous ne le ferez probablement jamais à moins de n'avoir aucun emplacement possible.

Acheter un segment :

Chaque carte de tunnel possède 2 ou 3 segments de tunnels. Pour acheter un segment, placer un jeton sur ce segment. A la fin du jeu, le joueur avec le plus de segments d'un tunnel encaissera la totalité des points de ce tunnel. Si il y a égalité entre deux joueurs ou plus, ils se partageront les points (arrondir en dessous).

Vous ne pouvez acheter un segment déjà acheté, mais vous pouvez acheter d'autres segments sur le même tunnel. Les culs-de-sacs ne sont pas des segments de tunnels et ne peuvent donc pas être achetés.

Tunnels fermés :

Vous ne pouvez placer de jeton sur un tunnel qui est fermé, c-à-d dont le chemin complet est connu. Ceci est valable même si vous venez de le fermer en tournant une carte, ce qui fait que vous pouvez vous retrouver à fermer accidentellement un tunnel avant même d'avoir pu y jouer.

Notez par contre que vous pouvez jouer un jeton sur d'autres segments d'autres tunnels, même si vous venez de fermer un tunnel.

Brûler une carte :

Au lieu d'acheter un segment, vous pouvez placer un jeton sur une carte face cachée pour la brûler. Une carte brûlée ne pourra jamais être retournée, même par vous, et elle sera donc toujours considérée comme un ensemble de tunnels droits.

Vous pouvez brûler des cartes pour vous assurer la possession de certains tunnels ou pour prendre des points d'autres joueurs, selon les cas. Le fait de brûler des cartes

accélère le jeu d'autant. Cependant, vous ne possédez pas les tunnels droits d'une carte brûlée, on ne compte donc pas ces segments virtuels dans les décomptes de possession des tunnels.

Score :

Quand la dernière carte possible est retournée, le jeu se termine. Si vous retournez la dernière carte, vous ne pourrez pas placer de jeton car tous les tunnels seront fermés (souvenez-vous que le plateau se connecte haut-bas et gauche-droite).

La valeur en points d'un tunnel est égale au total des valeurs de ses extrémités multiplié par le nombre de ses segments face visible. Les culs-de-sac ont une valeur de 0 et ne comptent pas comme segments, donc un tunnel constitué de seulement deux culs-de-sac connectés entre eux vaut 0, même s'il y a plusieurs segments entre.

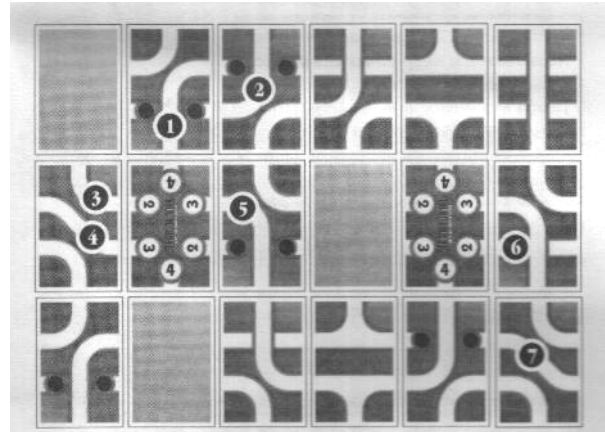
Aide : pour compter les points plus facilement, partez d'une extrémité, et suivez le tunnel en enlevant les jetons au fur et à mesure du comptage. Cela simplifie grandement le calcul du score.

Exemple de score :

Un tunnel de 5 segments connecte une extrémité 4 et une 3. Il vaut donc $(4+3) \times 5 = 35$ points.

Autre exemple de score sur un mini-plateau de jeu :

Les tunnels sont numérotés sur l'exemple ci-contre de 1 à 7.



- Tunnel 1 : connecte un 4 et un 0, d'une longueur de 1, valeur $(4+0) \times 1 = 4$.
- Tunnel 2 : d'une longueur de 2 segments mais connecte deux culs-de-sac, valeur 0.
- Tunnel 3 : 7 segments et 4 connexions (2,0,4,0). Valeur : 42.
- Tunnel 4 : 9 segments et 3 connexions (3,0,4), valeur : 63 points.
- Tunnel 5 : 7 segments et 3 connexions (3,2,4). Valeur : 63 points.
- Tunnel 6 : 5 segments et 2 connexions (3,2). Valeur : 25 points.
- Tunnel 7 : 1 segment et 2 culs-de-sacs. Valeur 0.

Variantes :

- Pity Scoring : les culs-de-sac valent 1 et non 0.
- Culs-de-sacs mortels : un tunnel connectant au moins un cul-de-sac a une valeur de 0 quelque soit le reste de sa composition.

- Baby tunnels : pour cette variante, enlevez du paquet les cartes avec des fourches, et ne gardez donc que des tunnels avec deux extrémités. Le nombre de tunnels avec un ou plusieurs culs-de-sacs augmentera.

Steam Tunnel ©2003 James Ernest et Cheapass Games, Seattle WA, U-S-A.
www.cheapass.com