

Sunda to Sahul

Tot 50.000 jaar geleden, het tijdperk waarop mensheid de natuur begint te domineren, leefden mensen bij de gratie van de natuur, in al haar harde glorie. Ons begrip van de natuurlijke wereld was gebaseerd op machtige geesten die de wereld bevolkten en overheersten en die de mensen die in hen geloofden en hun signalen konden lezen hielpen opbloeien en verspreiden. Op het Indonesische archipel namen de voorouders van de hedendaagse bewoners van Nieuw Guinea en Australië de eerste stappen afstand van hun bekende, landgebaseerde bestaan en reisden de onbekende zee op. Voor de eerste keer, om de duizenden eilanden te verkennen, om een route te ontwikkelen naar het land van hun moderne afstammelingen. De grote stap in het onbekende, alle krachten van de natuur trotserend, moet grote moed gevraagd hebben evenals geloof en een helpende hand.

In Sunda To Sahul kan jij die helpende hand zijn. Help de mensen van jouw totem om eiland na eiland te ontdekken en koloniseren. Maar, je hebt wel iets van de kracht, moed en accuratesse nodig van de mensen uit die tijd als je het goed wil doen in dit spel.

Introductie

Elke speler in het spel neemt de rol op zich van 1 van de 4 grote geesten:

- Marajun – beschermer van het leven
- Akambu – de grote onderwijzer
- Sekuma – de grote voorziener
- Tumek – bron van alle moed

Het doel van het spel is jouw mensen de eilanden van het archipel te laten ontdekken en koloniseren.

De onderdelen

Het spel bevat 136 verschillende puzzelstukken met combinaties van land en water, 104 geestfiches, 6 bronmarkeerstukken, 4 dobbelstenen en een scorebord.

Het spel

Het spel kan op een aantal verschillende manier gespeeld worden, afhankelijk van leeftijd, ervaring en voorkeur van de spelers. Het beginnersspel is zeer geschikt voor jongere spelers en spelers die het spel nog niet kennen. Op deze manier is het spel een race om de eilanden te ontdekken en koloniseren. Door de aard van de puzzelstukken is elk spel anders.

Als het beginnersspel eenmaal onder de knie is, kunnen geleidelijk elementen van het gevorderden spel toegevoegd worden: waterrechten; stammen; samenwerking; uitdagingen en bronnen. Deze elementen kunnen stuk voor stuk toegevoegd worden (wel in deze volgorde) om geleidelijk de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen.

Zowel het beginnersspel als het spel voor gevorderden kunnen simultaan of in beurten gespeeld worden. Het spel in beurten duurt langer en is meer strategisch. Het simultaan spel is levendiger en intenser, spelers moeten sneller denken en spelen. We beschrijven eerst het spel in beurten, later volgt het simultaan spel.

Het beginnersspel

Het spel opzetten

De stukken worden met de afbeelding naar boven tussen de spelers verspreid (de pot), maar laat ruimte open om te spelen (speeloppervlakte)

Elke speler neemt een aantal fiches van zijn/haar geest:

2 spelers – 24 fiches

3 spelers – 16 fiches

4 spelers – 12 fiches

Stukken plaatsen

Het spel draait om de puzzelstukken. Spelers plaatsen deze puzzelstukken om een set eilanden te vormen. Om een puzzelstuk te plaatsen moet deze aan qua afbeelding passen aan stukken die er al liggen en moet minimaal met 1 zijde grenzen aan een eerder geplaatst stuk. Zie de voorbeelden in figuur 2.

Landknooppunten

Een knooppunt is een punt waar de hoeken van een groep puzzelstukken allemaal samenkomen op een manier dat de stukken het punt compleet omringen. Knooppunten kunnen worden gevormd met 3, 4, 5 of 6 stukken (zie figuur 3). Een landknooppunt bevat land op de stukken waar de hoeken samenkomen. Als een speler het laatste stuk plaatst om een landknooppunt te voltooien mag hij een van zijn fiches op dat punt plaatsen.

Een eiland voltooien

Een eiland is compleet als geen enkel puzzelstuk meer gelegd kan worden om de oppervlakte van het land te vergroten. Als bijvoorbeeld een eiland een meer bevat, waar een stuk ontbreekt dat geen land kan bevatten, dan nog is het eiland compleet. De kleine eilanden op 1 puzzelstuk tellen niet als land.

Spelen

De jongste speler kiest een puzzelstuk zonder land uit de pot en legt het op de open ruimte tussen de spelers. De spelers bepalen onderling wie vervolgens begint.

Een beurt bestaat uit:

- Een puzzelstuk uit de pot nemen
- Het stuk plaatsen om de eilanden te vergroten op het speeloppervlakte
- Als een landknooppunt is gevormd, dan 1 van je fiches op dat knooppunt leggen

Elke stap wordt 2 keer uitgevoerd in de beurt van een speler, waardoor dus 2 stukken toegevoegd worden aan het speeloppervlakte. Als een speler een geselecteerd puzzelstuk nergens op een legale manier kan plaatsen, mogen zij deze terugleggen in de pot en een andere pakken.

Andere spelers mogen de speler die aan de beurt is altijd adviseren en moeten controleren of aangelegde stukken legaal zijn aangelegd.

Als een speler zijn beurt voltooid, gaat de beurt naar de speler links van hem.

Het spel gaat door totdat 1 speler al zijn fiches geplaatst heeft OF alle puzzelstukken zijn gebruikt OF alle spelers besluiten dat er geen puzzelstukken meer aangelegd kunnen worden.

Aan het eind van het spel tellen de spelers de waarde van hun geplaatste fiches bij elkaar op. Fiches op een voltooid eiland hebben waarde '2', fiches op een onvoltooid eiland hebben waarde '1'.

Het spel voor gevorderden

Het spel voor gevorderden begint op dezelfde manier als het spel voor beginners, maar bevat een aantal nieuwe elementen, te weten: waterrechten, stammen, samenwerking, uitdagingen en bronnen. Deze elementen kunnen 1 voor 1 toegevoegd worden aan het spel (in genoemde volgorde) om de moeilijkheidsgraad van het spel langzaam te verhogen.

Waterrechten

Een waterknooppunt is gelijk aan een landknooppunt, alleen is er water op het knooppunt. Als een waterknooppunt onderdeel is van een meer, dan is het een zoetwaterknooppunt (figuur 4), anders is het een zoutwaterknooppunt. Een zoutwaterknooppunt kan niet worden geclaimd met een fiche. Een waterknooppunt wordt een zoetwaterknooppunt als het laatste stuk wordt geplaatst waarmee een meer wordt voltooid (figuur 4). De speler die dit laatste stuk plaatst, mag de waterrechten claimen van het gehele meer, door er 1 van zijn fiches te plaatsen. De waterrechten zijn 5 punten waard per knooppunt, of 10 punten als het eiland waarin het meer ligt compleet is.

Voorbeeld: Tumek maakt een meer af met 3 knooppunten. Het meer is 15 punten waard. Het is zelfs 30 punten waard als ook het eiland wordt voltooid.

Stammen

Een stam neemt de vorm van een stapel van maximaal 5 fiches van 1 of meer spelers. In een stam is elk fiche evenveel punten waard als het aantal fiches waaruit de stam bestaat. Als het eiland wordt voltooid is de stam het dubbele waard.

Elke keer als een speler een landknooppunt op een eiland voltooid, mag zij 1 van haar ongebruikte fiches toevoegen aan een eigen bestaande stam op dat eiland of een nieuw stam op dat punt vormen.

Voorbeeld: Een stam bevat 3 Marajunfiches. Elk fiche is 3 punten waard, dus Marajun zal 9 punten krijgen als het eiland onvoltooid blijft, of 18 punten als het eiland wel wordt voltooid.

Samenwerking

Stammen kunnen puur zijn of een samenwerkingsverband. De speler met de meeste fiches in de stam controleert deze. Elke speler die een fiche aan de stam wil toevoegen, moet toestemming vragen aan de controlerende speler. Als 2 of meer spelers de meerderheid hebben binnen een stam, is de speler die het laatste fiche toevoegde de controlerende speler. Als een fiche bij een stam is aangesloten, kan deze niet naar een andere stam verplaatst worden.

Voorbeeld: Een stam bevat 3 Marajunfiches en 2 Sekuma fiches op een voltooid eiland. Elk fiche is 10 punten waard (aantal: 5×2), Dus Marajun ontvangt 30 punten en Sekuma 20.

Uitdagingen

Als een speler een knooppunt op een eiland voltooid mag hij een fiche toevoegen aan een stam en vervolgens een uitdaging aangaan:

- De uitdager kiest een stam onder zijn controle als uitdagende stam
- De uitdager kiest een andere stam op hetzelfde eiland als de uitgedaagde stam
- Beide spelers rollen de dobbelstenen om de winnaar te bepalen

De speler met de kleinste stam gebruikt altijd 1 dobbelsteen. De speler met de grootste stam gebruikt 1, 2 of 3 dobbelstenen, afhankelijk van het verschil in grootte tussen de 2 stammen. Alle fiches in een stam tellen mee om de grootte van de stam te bepalen. Het aantal te werpen dobbelstenen is te zien in tabel 1.

De speler die het hoogste nummer (op 1 van de dobbelstenen) gooit is de winnaar. Als beide spelers een gelijk nummer gooien, wint de uitdager. De verliezer neemt zijn bovenste fiche van de verliezende stam en neemt deze terug in zijn voorraad. De kans van de uitdager om te winnen is te zien in tabel 2.

Voorbeeld: Een stam van Marajun bevat 3 Marajunfiches en 2 Sekumafiches. Marajun daagt een stam uit met 2 Tumekfiches en 1 Akambufiche. Tumek gooit 1 en Marajuk 2 dobbelstenen. Marajun heeft 75% kans om deze uitdaging te winnen.

Bronnen

De bronnen brengen meer conflictsituaties in het spel als spelers proberen een eiland te controleren. Er zijn 6 gekleurde bron markeerstukken (figuur 5). Deze worden open op tafel gelegd binnen bereik van alle spelers. Na het plaatsen van een fiche op een eiland kan een speler proberen een bron aan het eiland toe te voegen.

De geselecteerde bron mag alleen toegevoegd worden als, na het plaatsen, het totaal aantal bronnen gelijk is of minder is dan de helft van het aantal fiches op het eiland (inclusief waterrechten). Bronnen kunnen later niet worden verwijderd of geruild.

Aan het eind van het spel gaan de punten van de bron naar de spelers met de meeste fiches op het hele eiland, inclusief de waterrechten. Vooral als een eiland is voltooid onderhandelen spelers vaak over losse allianties om controle over de bronnen te krijgen. Bronnen zijn twee keer hun aangegeven waarde waard, vier keer de waarde als het eiland is voltooid.

Einde

Het spel eindigt als een speler al zijn fiches heeft gebruikt OF als alle puzzelstukken zijn gebruikt OF als alle spelers besluiten te eindigen.

Score

Het opmaken van de score vindt plaats als het spel is beëindigd. Dit gebeurt door het tellen van de punten die een speler krijgt voor bronnen, fiches en waterrechten. Om hierbij te helpen is er een scorebord meegeleverd (figuur 6). Het bord is gemarkeerd met een paar concentrische ringen gemaakt van telstenen met de waarden 0 t/m 9 op de binnenste ring en 00 t/m 190 op de buitenste ring en een centraal meer gemarkeerd met 200, waarmee punten over de 200 gewoon geteld kunnen worden. De score voor elke speler is de som van de waarden waar hun stenen op staan.

2 van de fiches van een speler worden gebruikt op het scorebord. 1 voor de eenheden-ring, de andere voor de tientallen-ring.

Als een speler boven de 200 punten komt, plaatst zij 1 van haar fiches in het 200-meer en begint weer vanaf 0.

De punten voor bronnen op een eiland worden eerst geteld. Alle punten voor bronnen op een eiland gaan naar de speler met de meeste fiches op dat eiland, inclusief waterrechten. Als 2 of meer spelers evenveel fiches op een eiland bezitten, dan delen zij de punten.

Nadat de punten voor de bronnen zijn verdeeld, wordt de waarde van de fiches bepaald. Dit wordt het makkelijkste door dit stam voor stam te doen.

Nadat deze punten aan de score zijn toegevoegd, kunnen de punten voor de waterrechten bepaald worden.

De speler met de hoogste totaalscore is de winnaar.

Het simultaanspel

Voor een levendiger spel dat sneller te spelen is, kan het spel ook tegelijkertijd door alle spelers samen gespeeld worden. Dit werkt het beste als alle spelers van gelijk niveau zijn.

Tijdens het opzetten van het spel moeten alle puzzelstukken willekeurig en evenredig verdeeld worden tussen de spelers. De spelers leggen hun stukken open voor zich, hun eigen 'pot' vormend.

De jongste speler selecteert uit een willekeurige pot een waterstuk en plaatst deze in het midden van het speeloppervlak. Elke speler mag 1 puzzelstuk per keer in de hand nemen en deze proberen te plaatsen. Lukt dit niet, dan mag deze zonder restricties geruild worden voor een ander stuk uit de eigen pot.

Als er een uitdaging wordt aangegaan stoppen alle spelers met plaatsen totdat de uitdaging voltooid is.

Roofbendes

Als een speler een puzzelstuk nodig heeft, dat hij zelf niet heeft, maar hij ziet deze wel in de pot van een andere speler, dan mag hij een roofbende sturen om dat stuk te stelen. Het slachtoffer slaat terug, door 2 stukken uit de rovers' pot te nemen.

Einde

Het spel eindigt als een speler al zijn fiches heeft gebruikt OF als een speler al zijn puzzelstukken heeft gebruikt OF als alle spelers besluiten het spel te beëindigen.

Het bepalen van de score verloopt op de normale, hierboven beschreven, manier.

Speciale Situaties

Verkeerd geplaatste stukken

Als een speler ziet dat een puzzelstuk verkeerd geplaatst is (land of zee grenst niet aan een gelijke soort) dan moet die speler onmiddellijk dat stuk verwijderen uit het spel.

Als een groep stukken een verkeerd patroon volgt, maar het is niet bekend welk stuk verkeerd geplaatst werd, dan stopt het spel totdat de situatie is verholpen. De speler met de meeste fiches op het eiland haalt stuk voor stuk illegale stukken weg totdat een normale situatie ontstaat. Als het eiland geen fiches bevat, of meerdere spelers hebben een meerderheid aan fiches, dan worden de stukken verwijderd door de ontdekker van de situatie.

Verwijderde stukken zijn voorgoed uit het spel. Bevatten de verwijderde stukken fiches, dan worden deze aan de eigenaar terug gegeven.

Driehoekige ruimtes

Als een puzzelstuk zo wordt geplaatst dat ene driehoekige ruimte ontstaat (figuur 7), dan moet 1 van de drie stukken die er aan grenst verwijderd worden (de X in figuur 7) door de speler die de ruimte deed ontstaan en ergens anders aan het eiland geplaatst worden of aan een ander eiland. Een puzzelstuk van een voltooid eiland mag echter niet weer verwijderd worden. Het stuk dat verplaatst wordt telt niet voor 1 van de 2 toegestane stukken in de beurten-versie van het spel.

Het vormen van meerdere knooppunten.

Als een speler meerder knooppunten vormt met het plaatsen van een enkel stuk, dan mag de speler 2 fiches plaatsen.

Storing

Als in de simultaan-versie van het spel 2 spelers gelijktijdig een stuk willen plaatsen, waar het niet mogelijk is beide stukken te plaatsen, wordt een storing geroepen en wordt het spel tijdelijk stilgelegd.

Beide spelers gooien een dobbelsteen. De speler die de hoogste waarde gooit, mag zijn stuk aanleggen en het spel gaat door. Bij een gelijke worp, wordt opnieuw gegooid tot een winnaar is bepaald.

Alleen spelen

Puzzels

Een groot aantal puzzels met verschillende moeilijkheidsgraad kunnen met behulp van de stukken geconstrueerd worden. Deze worden voorgesteld door de vorm van een eiland zonder de interne grenzen van de stukken. Voor nog moeilijkere puzzels zijn ook de vegetatie en dieren op het eiland weg te laten. Voorbeeld puzzels zijn te zien in figuren 8, 9 en 10. Meer puzzels en hun oplossingen zijn te vinden op de website <http://sagacity.aires.com.au/puzzles.html>

Spel voor 1 speler

Het spel voor 1 speler is een puzzel waarbij het doel is om alle puzzelstukken te gebruiken om zo eilanden te vormen. De oplossing kan worden gescoord door 1 punt toe te kennen aan elk knooppunt op onvoltooide eilanden en 2 punten voor elk knooppunt op voltooide eilanden. Er zijn altijd 68 landknooppunten als alle stukken zijn gebruikt, dus de maximale score in dit solo-spel is 136 punten. Een voorbeeld van een 'perfecte' set eilanden is te zien in figuur 11.

Het solospel wordt interessanter als we de scoremogelijkheden een beetje aanpassen. Als we bijvoorbeeld toestaan dat stammen worden gevormd van maximaal 5 fiches, die als in het normale spel gescoord worden, dan is de maximale score 668 punten. Nu scoren de eilanden in figuur 11 slechts 568 punten, ruim 100 punten minder dan de perfecte score!

Nederlandse vertaling april 2003, Spel-Info.nl