



## **SUNDA to SAHUL**

Autore: Don Bone

Casa Editrice: Sagacity Games (web: [sagacity.aires.com.au](http://sagacity.aires.com.au))

Gioco per 1-4 giocatori

Durata: Circa 60 minuti

Traduzione: Fab!o Cambiaghi ([fabiocmb at infinito.it](mailto:fabiocmb@infinito.it)) e Marco Calcaterra ([desangre at tiscalinet.it](mailto:desangre@tiscalinet.it))

Cinquantamila anni fa, ai primi bagliori del dominio umano sul mondo naturale, l'uomo viveva alla mercé della natura, in tutta la sua severità e implacabile gloria. La comprensione della natura era filtrata da grandi e potenti spiriti, che abitavano e controllavano il mondo e guidavano le popolazioni che credevano in loro e che potevano leggere i loro segni, permettendo loro di prosperare ed espandersi. Nell'arcipelago indonesiano gli antenati dell'uomo moderno della Nuova Guinea e dell'Australia mossero i primi passi dell'umanità abbandonando la tranquilla vita nelle terre a loro così familiari e si avventurarono per mari inesplorati per scoprire migliaia di isole tracciando un percorso che finì per portarli alla attuale patria dei loro discendenti.

Il grande passo nell'ignoto, sfidando le potenti forze della natura, avrebbe infuso grande coraggio e fede in alcuni spiriti guida.

In Sunda to Sahul il giocatore impersona uno di quegli spiriti guida al fine di aiutare le popolazioni strette intorno al suo totem a scoprire e colonizzare un'isola dopo l'altra. Ma per far prosperare le popolazioni devote agli spiriti guida ci sarà bisogno di un po' di coraggio, velocità e audacia.

## **INTRODUZIONE**

Ogni giocatore assume il ruolo di uno dei quattro grandi spiriti:

- o Marajun – protettore della vita;
- o Akambu – il grande maestro;
- o Sekuma – il grande dispensatore;
- o Tumek – la fonte del coraggio.

Lo scopo del gioco è quello di guidare le persone del proprio totem in modo che scoprano e colonizzino le isole dell'arcipelago.

## COMPONENTI

La scatola del gioco contiene 136 differenti tessere Jigsaw con varie combinazioni di mare e terra; 104 gettoni degli spiriti; 6 segnalini per le risorse; 4 dadi a 6 facce e una tabella segna punti.

## IL GIOCO

Il gioco può essere giocato in molti modi differenti a seconda dell'età, dell'esperienza e dei gusti dei giocatori.

Il gioco base è ideale per i giovani giocatori e per chi non ha mai giocato prima a Sunda to Sahul. Questo gioco è una gara per scoprire e colonizzare isole in un arcipelago. A causa della natura stessa delle tessere jigsaw, ogni volta che si gioca una partita si scopriranno combinazioni diverse delle isole.

Una volta imparato il meccanismo del gioco base si potranno gradualmente introdurre gli elementi del gioco avanzato: diritti sull'acqua dolce; tribù; cooperazione, sfide e risorse.

Questi elementi possono essere aggiunti uno alla volta (in questo ordine) in modo da aumentare gradualmente la complessità del gioco.

Sia il gioco base che quello avanzato possono essere giocati sia con azioni contemporanee che in turni. Il gioco con i turni è più lungo e richiede un approccio più strategico. Il gioco senza turni è animato e intenso, richiede ai giocatori di pensare velocemente e pianificare le azioni in corsa.

È descritta prima la versione "a turni" del gioco. Le modifiche da apportare per giocare senza turni sono descritte a pagina 6 di questo regolamento.

## IL GIOCO BASE

### *PREPARAZIONE*

Le tessere vengono distribuite sul tavolo scoperte (la cosiddetta riserva delle tessere), e sono a disposizione di tutti i giocatori, mentre bisognerà lasciare vuota la parte centrale del tavolo (la superficie di gioco).

Ogni giocatore riceve un numero di gettoni relativi al proprio spirito che variano a seconda del numero dei giocatori:

2 giocatori	24 gettoni;
3 giocatori	16 gettoni;
4 giocatori	12 gettoni.

### *PIAZZAMENTO DELLE TESSERE*

Il gioco ruota intorno al meccanismo delle tessere jigsaw. I giocatori piazzano le loro tessere in modo da costruire una combinazione di isole. Per poter essere piazzata, una tessera deve sempre combaciare con tutte le tessere adiacenti e deve sempre essere piazzata con almeno un bordo adiacente a quello di una tessera già giocata. Esempi di piazzamenti corretti e scorretti sono rappresentati nella Figura 2 (pagina 2 del regolamento originale).

### *COMPLETAMENTO DI NODI TERRESTRI*

Un *nodo* è un punto dove gli angoli di ciascun gruppo di tessere giocate si incontrano in modo che quel punto sia completamente circondato dalle tessere stesse di quel gruppo. I nodi possono essere formati con 3, 4, 5 o 6 tessere (vedi gli esempi in Figura 3; pagina 2 del regolamento originale).

Un nodo "terrestre" ha del terreno dove gli angoli si incontrano. Quando un giocatore aggiunge l'ultima tessera che completa un nodo sulla terra, egli può piazzare uno dei suoi gettoni su quel nodo.

#### *COMPLETAMENTO DI UN'ISOLA*

Un'isola si considera completa quando nessuna tessera può essere aggiunta per estenderne la superficie. È da notare che se l'isola contiene un lago al quale manca un pezzo di sola acqua ma tutto il resto dell'isola è completo, l'isola è comunque da considerarsi completa. Le piccole isole rappresentate su alcune tessere non contano come terra.

#### *IL TURNO DI GIOCO*

Il giocatore più giovane sceglie una tessera di solo mare dalla riserva delle tessere e la piazza nello spazio libero davanti ai giocatori quindi decide chi giocherà per primo. Il gioco consiste nel:

- 1) prendere una tessera dalla riserva.
- 2) Piazzare la tessera in modo da estendere le isole sulla superficie di gioco.
- 3) Se durante la fase si completa un *nodo*: piazzare uno dei propri gettoni sul nodo.

Ogni giocatore in un turno deve eseguire queste azioni due volte, aggiungendo due tessere alla superficie di gioco.

Se un giocatore scopre di non poter piazzare la tessera scelta può rimetterla nella riserva e sceglierne un'altra senza nessuna penalità.

Gli altri giocatori sono liberi di consigliare il posto migliore nel quale piazzare la tessera scelta dal giocatore di turno e dovrebbero verificare che la tessera venga piazzata in modo corretto.

Quando un giocatore completa il suo turno, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Il gioco continua fino a quando un giocatore ha utilizzato tutti i suoi gettoni degli spiriti o fino a quando tutte le *tessere jigsaw* sono state usate o ancora quando tutti i giocatori concordano che non può essere giocata nessuna ulteriore tessera.

Alla fine del gioco ogni giocatore calcola il punteggio sommando il valore di ognuno dei suoi gettoni. Un gettone su un'isola completa vale 2 punti. Un gettone su un'isola incompleta vale 1 punto.

## **IL GIOCO AVANZATO**

Il gioco avanzato comincia nello stesso modo di quello base ma include alcuni nuovi elementi: diritti sull'acqua dolce; tribù; cooperazione, sfide e risorse.

Questi elementi possono essere aggiunti uno alla volta (nell'ordine citato) per incrementare gradualmente la complessità del gioco.

#### *DIRITTI SULL'ACQUA DOLCE*

Un nodo d'acqua è simile ad un nodo di terra con l'eccezione che nel punto centrale del nodo c'è acqua. Se un nodo d'acqua fa parte di un lago allora è considerato un nodo d'acqua dolce (Figura 4; pagina 4 del manuale originale), altrimenti è considerato un nodo di mare. Un nodo di mare non può essere rivendicato e non conta al fine del punteggio. Un nodo d'acqua diventa un nodo d'acqua dolce quando l'ultima tessera viene piazzata a completamento di una massa d'acqua completamente circondata da terreno (un lago – vedi Figura 4; pagina 4 del manuale originale). Il giocatore che piazza l'ultima tessera può rivendicare i suoi diritti sull'acqua dolce dell'intero lago piazzando un singolo gettone su quel lago.

I diritti su uno specchio d'acqua valgono 5 punti per ogni nodo d'acqua all'interno del lago oppure 10 punti per ogni nodo d'acqua se l'isola che contiene il lago è completa al termine del gioco.

Esempio di Diritti sull'acqua dolce:

Tumek completa un lago con 3 nodi. Il lago vale 15 punti se l'isola che contiene il lago è incompleta oppure 30 se l'isola è completa al termine del gioco.

### *TRIBU'*

Una tribù è formata da una pila di gettoni (massimo 5) di uno o più giocatori. In una tribù, ogni gettone vale tanti punti quanti sono i gettoni nella pila della tribù e questo valore raddoppia se l'isola è completa al termine del gioco. Ogni volta che un giocatore completa un nodo su un'isola, può aggiungere uno dei suoi gettoni rimasti ad una tribù su quell'isola oppure formare una nuova tribù.

Esempio di Tribù:

Una tribù è formata da 3 gettoni di Maraiun. Ogni gettone vale 3 punti quindi Maraiun guadagna 9 punti se l'isola è incompleta o 18 punti se l'isola è completa.

### *COOPERAZIONE*

Le tribù possono essere pure o cooperanti. Il giocatore con più gettoni in una tribù la controlla. Ogni giocatore che desidera unirsi ad una tribù deve avere il permesso dal giocatore che controlla quella tribù. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di gettoni in una tribù allora l'ultimo giocatore che ha aggiunto un gettone (il gettone in cima alla pila) controlla la tribù. Quando un gettone viene aggiunto ad una tribù non può più essere spostato su altre tribù.

Esempio di Cooperazione tra tribù:

Una tribù è composta da 3 gettoni Maraiun e 2 gettoni Sekuma su un'isola completa. Ogni gettone vale 10 punti quindi i gettoni Maraiun valgono in totale 30 punti mentre quelli di Sekuma valgono in totale 20 punti.

### *SFIDE*

Se un giocatore completa un nodo in un'isola, cosa che gli dà la possibilità di aggiungere un gettone a quell'isola, egli può dichiarare una sfida in questo modo:

- 1) Lo sfidante sceglie una qualsiasi tribù controllata da lui su una qualsiasi isola.
- 2) Lo sfidante nomina una qualsiasi altra tribù sulla stessa isola; quest'ultima diventa la tribù che deve difendersi.
- 3) Il giocatore che controlla la tribù in difesa e il giocatore sfidante tirano i dadi per decidere chi dei due è il vincitore.

Il giocatore con la tribù più piccola tira sempre 1 dado. Il giocatore con la tribù più grande tira da 1 a 3 dadi a seconda della differenza del numero di gettoni tra le due tribù. Tutti i gettoni nelle tribù contano nella decisione riguardo a quanti dadi deve tirare la tribù più numerosa. Il numero di dadi da tirare è rappresentato nella tabella seguente (Tabella 1 a pagina 5 del manuale originale):

		Gettoni Tribù Sfidante				
		1	2	3	4	5
Gettoni Tribù in Difesa	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

**Tabella 1:** numero di dadi da tirare in una sfida. La tribù più piccola tira sempre un dado. La tribù più grande tira il numero di dadi mostrato dalla tabella.

Il giocatore che realizza il valore più alto in un singolo dado vince la sfida. Se entrambi i giocatori realizzano lo stesso numero, lo sfidante vince. Il giocatore che perde il confronto ritira dalla tribù sconfitta il suo gettone più in alto nella pila. Il vincitore della sfida aggiunge uno dei suoi gettoni ancora non utilizzati sulla cima della pila della tribù sconfitta. Le probabilità di vittoria dello sfidante sono rappresentate nella tabella seguente (Tabella 2 a pagina 6 del regolamento originale):

Tiri dello sfidante	1 dado	1 dado	1 dado	2 dadi	3 dadi
Tiri del difensore	3 dadi	2 dadi	1 dado	1 dado	1 dado
% di vincita	34 %	42 %	58 %	75 %	83 %

**Tabella 2:** probabilità dello sfidante di vincere uno scontro.

#### Esempio di Sfida:

La tribù di Maraiun ha 3 dei suoi gettoni e 2 gettoni di Sekuma. Maraiun sfida una tribù con 2 gettoni di Tumeke e un gettone di Akambu. Tumeke tira un dado e Maraiun tira 2 dadi. Maraiun ha il 75% di probabilità di vincere questo confronto.

#### RISORSE

I segnalini delle risorse aggiungono più conflitto al gioco in quanto i giocatori lottano per il controllo di un'isola. Ci sono sei segnalini colorati che rappresentano altrettante risorse. (vedi Figura 5, pagina 6 del regolamento originale). Questi gettoni vengono piazzati sul tavolo in modo da essere raggiungibili da tutti i giocatori. Dopo aver aggiunto un gettone in un'isola, un giocatore può cercare di aggiungere a quell'isola uno qualsiasi dei segnalini risorse disponibili.

La risorsa scelta può essere aggiunta all'isola solo se la somma del valore delle risorse già presenti sull'isola e di quello della risorsa che si vuole aggiungere rimane inferiore o uguale al numero totale dei gettoni presenti sull'isola (compresi quelli messi sui laghi per i diritti sull'acqua dolce).

I segnalini delle risorse, una volta posizionati, non possono più essere tolti o scambiati con altri.

Alla fine del gioco, i punti per le risorse di un'isola vanno al giocatore che ha più gettoni su quell'isola (compresi quelli messi sui laghi per i diritti sull'acqua dolce). Soprattutto quando l'isola è completa i giocatori spesso trattano lo scioglimento di alleanze per avere il controllo delle risorse.

Ai fini del calcolo del punteggio le risorse valgono il doppio del valore indicato sul segnalino se l'isola è incompleta o quattro volte quel valore se si trovano su un'isola completa.

Esempio di uso delle risorse:

Akambu aggiunge un gettone su un'isola portando il numero totale dei gettoni presenti sull'isola a 14. Sull'isola era già presente un segnalino risorsa del valore di 6, quindi Akambu può aggiungere un altro segnalino risorsa con valore 8, 7 o 5, purché disponibili.

### *FINE DEL GIOCO*

Come per il gioco base, il gioco avanzato termina quando un giocatore ha utilizzato tutti i suoi *gettoni degli spiriti* o quando tutte le *tessere jigsaw* sono state usate (molto improbabile) o, ancora, quando tutti i giocatori decidono di smettere.

### *PUNTEGGIO*

Il conteggio dei punti ha luogo al termine del gioco. Il calcolo consiste nel sommare i punti che un giocatore ha ottenuto grazie alle risorse, alle tribù e ai diritti sull'acqua dolce.

Per assistere i giocatori in questa operazione il gioco comprende una tabella segna punti (vedi Figura 6; pagina 10 del regolamento originale).

Sulla tabella segna punti sono disegnati due percorsi concentrici di pietre, il più interno è contrassegnato dai valori da 0 a 9 e quello più esterno dai valori da 00 a 190 (di 10 in 10); un lago al centro del disegno è contrassegnato con il valore 200, questo permette ai giocatori di totalizzare punteggi superiori a 200 punti.

Il punteggio di ogni giocatore è la somma del valore delle pietre sul quale sono posizionati i relativi gettoni indicatori.

Due gettoni per ogni giocatore devono essere utilizzati sulla tabella del punteggio, uno per segnare le decine e uno per le unità. Se il punteggio di un giocatore supera i 200 punti, un terzo gettone va aggiunto sul lago centrale e la quantità di punti oltre i 200 si conta con gli altri due cerchi concentrici.

Per primi vengono contati i punti relativi alle risorse. Tutti i punti delle risorse presenti su un'isola vanno al giocatore con più gettoni sull'isola (compresi quelli messi sui laghi per i diritti sull'acqua dolce).

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di gettoni su un'isola, il valore delle risorse viene diviso equamente tra loro.

Dopo il conteggio dei punti delle risorse presenti su un'isola vengono contati i punti relativi ai gettoni delle tribù. Il sistema migliore è quello di contare una tribù alla volta. Dopo che i valori di tutte le tribù sono stati aggiunti al punteggio di ciascun giocatore, è la volta dei gettoni per i diritti sull'acqua dolce.

Il giocatore con il totale più alto al termine del conteggio è dichiarato vincitore.

## **IL GIOCO IN TEMPO REALE**

Per una partita più animata e più veloce da giocare, Sunda to Sahul può essere giocato con azioni contemporanee di tutti i giocatori.

È meglio utilizzare questo sistema quando tutti i giocatori hanno le stesse capacità.

Durante la preparazione del gioco le tessere devono essere divise casualmente ma in parti uguali tra i giocatori. I giocatori quindi posizionano le tessere ricevute davanti a loro a formare la propria riserva di tessere, avendo cura di tenere queste tessere separate da quelle degli altri giocatori e lontane dalla superficie libera per il gioco. Il giocatore più giovane sceglie una tessera completamente d'acqua dalla riserva di uno qualsiasi dei giocatori e la posiziona al centro del tavolo come tessera iniziale (nel gioco a 3 giocatori la tessera utilizzata per cominciare è quella che avanza dalla divisione delle tessere tra i giocatori infatti  $136=45+45+45+1$ ). Ogni giocatore può prendere una tessera alla volta dalla propria riserva e piazzarla nel modo descritto. Se non è possibile piazzare la tessera che ha scelto, il giocatore può rimetterla nella riserva e sceglierne un'altra. Ogni volta che c'è una sfida tutti i giocatori interrompono il gioco e il confronto viene risolto.

### *INCURSIONE*

Se un giocatore si accorge di aver bisogno una tessera che non ha nella sua riserva di tessere e vede che la tessera di cui ha bisogno è nella riserva di un altro giocatore, egli può dichiarare un'incursione e prendere la tessera di cui ha bisogno.

La vittima di questa incursione può a sua volta due tessere dalla riserva del giocatore incursore.

Quando il gioco finisce il calcolo del punteggio viene effettuato come nella versione del gioco a turni.

### *FINE DEL GIOCO*

Anche il gioco in tempo reale termina quando un giocatore ha utilizzato tutti i suoi *gettoni degli spiriti* o quando tutte le *tessere jigsaw* sono state usate (molto improbabile) o, ancora, quando tutti i giocatori decidono di smettere. Il punteggio segue le stesse regole del gioco a turni.

## **SITUAZIONI PARTICOLARI**

### *POSIZIONAMENTO ILLEGALE*

Se un giocatore è scoperto mentre posiziona una tessera in modo illegale (non combaciante nella forma o nel disegno con il lato o gli angoli di quelle adiacenti) il giocatore deve immediatamente rimuovere la tessera e rimetterla nella scatola (non sarà più utilizzata nel resto della partita).

Se ci si accorge che un gruppo di tessere forma un disegno illegale ma non si sa quale delle tessere è stata piazzata illegalmente il gioco si ferma fino a quando la situazione non viene risolta.

Il giocatore con più gettoni sull'isola rimuove una tessera alla volta scegliendola tra quelle che formano il disegno non consentito fino a quando si risolve il problema; le tessere tolte vengono rimesse nella scatola.

Se sull'isola non ci sono gettoni o i giocatori sull'isola hanno un uguale numero di gettoni allora è il giocatore che ha individuato l'errore di posizionamento che si occupa di risolverlo.

Ogni tessera che rimane disconnessa dal corpo delle tessere dopo che le tessere illegali sono state rimosse viene anch'essa rimossa. Tutte le tessere illegali rimosse non vengono più utilizzate nel resto della partita.

I gettoni giocati sull'isola con tessere posizionate illegalmente rimangono sull'isola a meno che tutte le tessere vengano rimosse dall'isola, nel qual caso i gettoni ritornano ai loro proprietari.

### *SPAZI TRIANGOLARI*

Se il piazzamento di una tessera forma uno spazio triangolare (come quello illustrato nella Figura 7; pagina 12 del regolamento originale) ognuna delle tre tessere che circondano lo spazio (indicate con una X rossa nella figura) devono essere rimosse immediatamente dal giocatore che ha formato lo spazio triangolare e piazzata da un'altra parte della stessa isola o in un'altra isola a piacere.

Comunque nessuna tessera facente parte di un'isola già completa può essere rimossa. La tessera spostata in questo modo non conta come una delle due tessere che un giocatore può piazzare durante il suo turno nella versione a turni del gioco.

### *FORMAZIONE DI NODI MULTIPLI*

Se un giocatore, piazzando una singola tessera, forma più di un nodo, il giocatore tratta ogni nodo come se fosse stato formato in mosse separate e potrà quindi piazzare due gettoni spirito.

### *INTERFERENZE*

Nel gioco senza turni, se due giocatori vogliono piazzare due tessere in modo tale che non sia possibile posarle entrambe, allora viene dichiarata una interferenza ed il gioco viene sospeso fino a quando l'interferenza non viene risolta.

Per risolvere l'interferenza ogni giocatore coinvolto lancia un dado. Il giocatore che realizza il punteggio più alto è autorizzato a piazzare la sua tessera e il gioco riprende. Se entrambi i giocatori realizzano lo stesso punteggio viene ripetuto il lancio fino a quando uno dei due giocatori realizza il punteggio più alto.

## **GIOCARE IL PROPRIO GIOCO**

Un grande numero di puzzle con un'ampia gamma di difficoltà possono essere costruiti utilizzando le tessere jigsaw.

Questi puzzle sono presentati nella forma di un disegno rappresentante un'isola nel quale però non si vedono i bordi delle tessere. Per aumentare la difficoltà la vegetazione e gli animali sull'isola sono assenti.

Esempi di puzzle sono rappresentati nelle Figure 8, 9 e 10 (pagine 13 e 14 del regolamento originale). Altri puzzle e le relative soluzioni possono essere consultati sul sito web della Sagacity Games all'indirizzo [sagacity.aires.com.au/puzzles.html](http://sagacity.aires.com.au/puzzles.html)

### *IL GIOCO PER UN GIOCATORE*

Il gioco per un giocatore è un puzzle il cui scopo è quello di utilizzare tutte le tessere per formare una combinazione di isole. La soluzione può essere valutata contando un punto per ogni nodo contenuto nelle isole incomplete e due punti per ogni nodo nelle isole complete.

Siccome ci saranno sempre esattamente 68 nodi di terra se tutte le tessere sono utilizzate e tutte le isole sono complete, il più alto punteggio per questo gioco è 136 punti.

Un esempio di combinazione "perfetta" delle isole è rappresentata in Figura 11 (pagina 8 del regolamento originale).

Il gioco per un giocatore diventa ancora più interessante cambiando leggermente il sistema di calcolo del punteggio. Per esempio se consentiamo l'uso di tribù fino a 5 gettoni, e calcoliamo il punteggio come per il gioco con altri giocatori, il punteggio più alto possibile è di 668 punti, ma adesso l'isola in Figura 11 realizza solo 568 punti, meno di un punteggio perfetto.



## FAQ

Sagacity Games accoglie sempre con piacere qualsiasi commento o domanda relativa ai propri prodotti. Vi preghiamo quindi di contattarci (in inglese) se avete qualche quesito che non riuscite a risolvere nemmeno con l'ausilio delle FAQ.

**Q.** Trovo che nel regolamento la gestione delle sfide sia spiegata in maniera un po' confusa. Potreste spiegarmi come funzionano esattamente?

**A.** Un giocatore può sfidare un'altra tribù solo dopo aver completato un nodo e aver piazzato uno dei propri gettoni. Il giocatore può quindi immediatamente lanciare una sfida su una **qualsiasi** isola (non necessariamente quella sulla quale ha disposto il proprio gettone durante lo stesso turno).

Lo **sfidante** indica una propria tribù e un'altra controllata da un giocatore avversario. Queste due tribù devono trovarsi sulla stessa isola. La persona con la tribù più piccola (che potrebbe essere anche quella dello sfidante), tira un dado. La persona con la tribù più grande tira un numero di dadi compreso fra 1 e 3. Il numero di dadi che dovrà tirare sarà uguale alla differenza fra il numero dei gettoni in ogni tribù OPPURE semplicemente un dado (se la differenza è meno di un gettone) OPPURE tre dadi (se la differenza è maggiore di tre gettoni).

Il vincitore della sfida sarà il giocatore che avrà tirato il valore più alto con un singolo dado. In caso di pareggio, vince lo sfidante. Il perdente dovrà quindi riprendere in mano un proprio gettone togliendolo dalla tribù sconfitta (il proprio gettone più vicino alla cima della pila). Il vincitore della sfida potrà aggiungere un proprio gettone sulla tribù sconfitta.

La conseguenza pratica è che un gettone del perdente viene sostituito con uno del vincente nella tribù sconfitta, mentre la composizione della tribù vincente rimane inalterata. La dimensione di entrambe le tribù, ovviamente, resta inalterata.

**Q.** Fra le tessere presenti nella mia confezione di Sunda to Sahul non riesco a trovare le tessere di penisola (con una fascia di terra lungo l'asse più lungo e con l'acqua su entrambi i lati). Come mai tali tessere non sono presenti?

**A.** Le tessere sono state disegnate includendo qualsiasi possibile combinazione di terra e mare su ogni gruppo di tessere dalla forma diversa, con la clausola che ogni linea costiera doveva passare in mezzo a ogni sporgenza (interna o esterna) di ogni pezzo. I punti critici di ogni pezzo, quindi, sono solo i suoi bordi. Piuttosto che creare dei pezzi di penisola abbiamo preferito creare una conformazione con due piccoli lembi di terra su entrambi i lati:



I bordi di questa tessera coincidono esattamente con un eventuale pezzo di penisola, ma la conseguenza è che con questa tessera si riescono a creare un numero maggiore di isole separate, che rendono il gioco molto più avvincente di un'eventuale, immenso, blocco di terra.

**Q.** Quando giochiamo alla modalità a turni, uno dei giocatori si ostina ad analizzare ogni mossa possibile e la partita dura un'eternità. Che si può fare per ovviare a questo problema?

**A.** Questo è un problema comune a molti giochi. La soluzione adottata dalla maggior parte dei giocatori è quella di usare una clessidra per limitare il tempo che ogni giocatore ha a disposizione al proprio turno. Se il turno non viene completato nel tempo previsto, allora il giocatore rimette qualsiasi pezzo rimastogli in mano nella riserva delle tessere. Qualsiasi sfida ancora in corso dovrebbe comunque essere risolta.

Naturalmente questo problema è inesistente nella versione in tempo reale.

**Q.** I diritti sull'acqua dolce valgono davvero 5 punti per ogni nodo presente nel lago (e 10 punti su un'isola completata)? A noi sembrano troppi.

**A.** Questo sistema di punteggio consente di equilibrare i nodi di terra più appetibili quando si gioca con le tribù. In realtà è davvero difficile riuscire a fare un lago con più di due nodi. O qualcuno se lo accaparra prima, oppure qualcun altro lo collega al mare in modo che nessuno ne possa usufruire.

Alcuni hanno proposto di ridurre il valore dei diritti sull'acqua dolce nella variante senza tribù, ma è comunque molto difficile accaparrarsi i laghi. Il fatto che i diritti sull'acqua dolce valgano così tanto modifica naturalmente il gioco, ma non lo rende affatto sbilanciato: basta che tutti ne tengano conto.

**Q.** Quando unisco alcuni pezzi fra loro, i disegni non si allineano perfettamente. Come mai?

**A.** Una delle cose più difficili nella creazione di questo gioco è stata proprio la produzione delle tessere jigsaw. In un puzzle normale, i pezzi si possono unire in un solo modo, quindi è normale che si allineino sempre perfettamente, ma se si prova a prendere lo stesso pezzo da due confezioni diverse dello stesso puzzle, si può avere una differenza di  $\pm 3$  mm. È per questo motivo che i produttori di puzzle non forniscono pezzi di ricambio.

I pezzi di Sunda to Sahul si possono unire in molteplici modi. Quindi la forma dei pezzi doveva variare di massimo  $\pm 0.2$  mm. Oltre alla forma, bisogna considerare anche che il taglio doveva avvenire quanto più possibile "allineato" ai disegni sulle tessere. Inizialmente avevamo previsto un margine di errore di  $\pm 0.5$  mm, ma durante la creazione dei prototipi è stato subito chiaro che sarebbe stato irrealizzabile. Il margine finale venne quindi impostato a  $\pm 1$  mm. Complessivamente la maggior parte delle scatole prodotte presenta discrepanze nell'ordine dei  $\pm 0.5$  mm, ma alcuni dei set possono avere delle tessere che arrivano a differire anche per

1mm. Quando 2 di queste tessere vengono unite in modo che gli errori vertano su due direzioni opposte, si può avere una differenza risultante fino a 2mm. Se siete in possesso di set che presentano differenze maggiori di queste, contattateci e provvederemo a mandarvi un set di ricambio.

**Q.** Cosa rappresentano le immagini sui gettoni degli spiriti e qual è la loro origine?

**A.** Intanto conviene dire subito che i nomi di tutti gli spiriti sono inventati e non hanno un preciso corrispettivo, per così dire, mitologico. Il gioco è ambientato in un'era che risale a 50,000 anni fa, quindi non avrebbe avuto senso prendere i nomi dai linguaggi moderni. I nomi sono stati generati in base a una semplice struttura linguistica per dar loro un suono convincente.

La scelta di usare dei totem non è ispirata a una cultura esistente in particolare, ma molte culture Australiane e della Nuova Guinea considerano ogni individuo appartenente a uno fra molti clan di una stessa comunità, e per ogni clan esiste solitamente un totem (spesso uno spirito animale dei sogni, secondo la tradizione aborigena). Nel gioco sono stati usati i seguenti totem:

#### *Marajun*

Ci siamo basati su una maschera di fango della Nuova Guinea. Spesso queste maschere vantano un design piuttosto semplice e sono spesso decorate con gingilli colorati. Con buona probabilità potrebbero risalire anche al periodo considerato in Sunda to Sahul, benché non ve ne sia alcuna prova sicura.

#### *Akambu*

Si tratta di un "adze" (uno strumento per creare delle canoe dai pezzi di legno interi), basato sul design di un adze della Nuova Guinea, custodito nel Museo Nazionale Australiano. Questo artefatto è naturalmente troppo moderno per risalire realisticamente a 50,000 anni fa, e non è sicuro che all'epoca esistessero canoe ricavate dal legno.

#### *Sekuma*

Questo è il guscio di una lumaca marina Australiana (uno che ho raccolto su una spiaggia, e non saprei dire di quale specie). In Australia molte delle comunità costiere usano molto le conchiglie e lungo la costa australiana non è raro vedere dei cumuli di conchiglie alti anche 10 o 20 metri.

#### *Tumek*

Questo è il dente di uno squalo tigre, nativo dell'arcipelago indonesiano.

**Q.** Le isole formate dalle tessere sono basate sulle isole indonesiane?

**A.** No. Le isole che vengono create a ogni partita non riproducono (ovviamente) alcuna isola esistente. Sono semplicemente disegnate in un modo piuttosto realistico, e ho fatto di tutto per far sì che apparissero il più naturali possibile. D'altro canto, se si esamina una mappa della moderna isola di Sulawesi, è possibile notare una spiccata somiglianza con le isole riprodotte dalle tessere di Sunda to Sahul. Cosa ancora più strana, il grande golfo nella parte bassa della mappa è chiamato "Golfo di Bone".