

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Steam Tunnel

Un jeu abstrait vaguement associé à des tunnels de vapeur, créé par James Ernest.

Hip Pocket Games – www.cheapass.com - © 2003

**En 2185, dans une mine d'exploitation de titane par tunnels de vapeur sous la surface de Io, ...** Oh, cessons ces balivernes, Steam Tunnel (Tunnel de vapeur) est en réalité un grand jeu abstrait. Affrontez-vous pour le contrôle de tunnels dans un jeu abstrait qui est un parfait mélange de stratégie et de chance !

## Contenu du jeu

Steam Tunnel contient 48 cartes, 44 cartes de tunnel et 4 cartes de points.

## Vous aurez en outre besoin

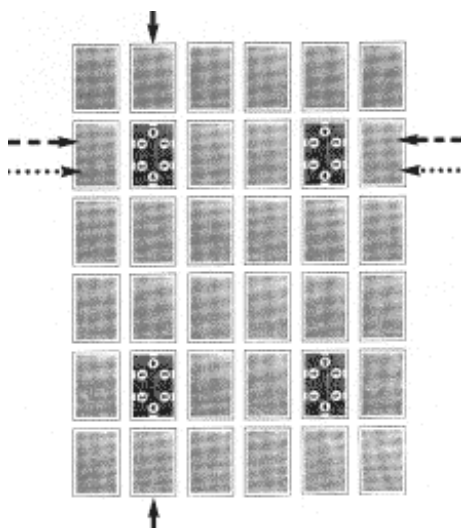
De 2 à 5 joueurs, et d'environ 20 pions de couleur par joueur. Chaque joueur a besoin d'une couleur de pions différente. Pour marquer les points à la fin de la partie, vous aurez également besoin d'un crayon et d'un papier.

## Principe

Les joueurs explorent et prennent possession de tunnels de vapeur reliant divers points d'une mine de titane sous la surface Io, la lune volcanique de Jupiter. Les tunnels les plus longs et les mieux raccordés rapportent le plus de points.

## Préparation

Retirez les quatre cartes de point (celles avec ronds numérotés) et brouillez le reste des cartes. Créez un plateau composé de 36 cartes comme indiqué sur la figure ci-dessous, en plaçant les cartes de point comme indiqué, en plaçant les autres cartes face cachée. 12 cartes resteront inutilisées.



## Vue d'ensemble du jeu

Les joueurs jouent chacun à leur tour en retournant une carte et en plaçant un pion sur le plateau, en essayant de conquérir les meilleurs tunnels. Chaque carte possède 6 points d'entrée qui donnent sur un tunnel ou une extrémité.

**Le plateau est continu.** Lorsqu'un tunnel sort du plateau, il revient du côté opposé. C'est parce que Io est une très petite lune. Ok, ce n'est pas la vraie raison, mais on fera avec...

Là où se trouvent des cartes face cachées, on considère que les tunnels continuent tout droit, à travers la carte. Ceci ne devient définitif qu'à l'issue de la partie, quand on connaît définitivement les cartes qui resteront cachées parce que les joueurs les auront bloquées.

## La partie

Déterminez qui commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur **retourne une carte et place un pion.**

Vous commencez par retourner face visible une carte cachée. S'il n'y a plus de carte à retourner, le jeu est terminé. Les cartes étant asymétriques, la manière dont vous retournez la carte détermine comment elle se relie aux cartes autour d'elle. Il faut retourner la carte comme elle vient. Vous ne pouvez pas choisir l'orientation de la carte.

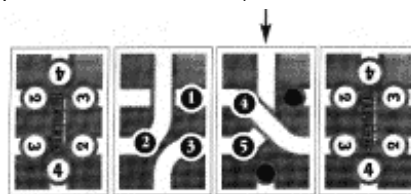
Puis, vous pouvez placer un pion sur le plateau. Vous pouvez ainsi acquérir un tronçon ou bloquer une carte. Vous pouvez également ne placer aucun pion, mais vous ne le ferez probablement jamais à moins qu'il y ait plus aucun endroit pour en mettre.

### Acquérir un tronçon

Chaque carte de tunnel comporte 2 ou 3 tronçons de tunnel. Pour acheter un tronçon, placez un pion sur ce tronçon. A la fin de la partie, le joueur qui possède la majorité des tronçons de chaque tunnel gagnera les points de ce tunnel. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils partagent les points à parts égales.

Vous ne pouvez pas acheter un tronçon qui est déjà acquis, mais vous pouvez acheter d'autres tronçons le long du même tunnel. Les extrémités noires ne sont pas des tronçons et ne peuvent pas être acquis.

**Tunnels terminés :** Vous ne pouvez pas placer un pion sur un tunnel terminé, c'est à dire dont le chemin entier est connu. C'est également le cas quand vous terminez un chemin avec la carte que vous venez de retourner. Vous pouvez ainsi vous retrouver à fermer accidentellement un tunnel avant d'avoir eu l'occasion d'en acheter une partie. Par exemple, supposons que vous jouiez en deuxième position et que vous ayez retourné cette carte (le reste du plateau est face caché) :



En supposant qu'ils ne sont pas occupés, vous pourriez placer un pion sur le tronçon 2, 3, ou 5, mais pas sur le tronçon 1 ou 4. Vous avez terminé ce chemin en retournant cette carte, et vous ne pouvez pas acheter un tronçon dans un chemin terminé.

Notez que pour poser votre pion, vous n'êtes pas limité à la carte que vous venez de retourner. Vous pouvez acquérir un tronçon sur un chemin ouvert, sur n'importe quelle carte face visible.

## Bloquer une carte

Au lieu d'acheter un tronçon de tunnel, vous pouvez placer un pion sur une carte face cachée pour la bloquer. Une carte bloquée ne pourra plus jamais être retournée, et tous les tunnels qui y sont relié la traversent directement et tout droit.

Vous pouvez bloquer des cartes pour garantir votre acquisition de tunnels particuliers, ou parfois pour voler des points à d'autres joueurs. Bloquer des cartes raccourcit également la partie. Cependant, vous "ne possédez pas" une carte que vous avez bloquée, et le pion posé ne vous aidera pas à capturer un tunnel que vous ne possédez pas encore.

## Comptes

Quand la dernière carte est retournée, ou quand plus aucune carte ne peut être retournée, le jeu prend fin. Quand vous retournez la dernière carte, vous ne pouvez pas jouer un pion puisque tous les tunnels seront terminés.

La valeur en points de chaque tunnel est égale à la somme des valeurs de ses extrémités multipliée par le nombre de tronçons faces visibles du tunnel. Les extrémités noires sont de valeur zéro et ne comptent pas comme tronçon. Ainsi, si un tunnel ne relie que des extrémités noires, il ne vaut aucun point.

**Conseil :** Pour faciliter les comptes, en marquant chaque tunnel, commencez par n'importe quel point d'extrémité et comptez les tronçons sur le chemin en prélevant au fur et à mesure les pions qui s'y trouvent. Quand vous aurez compté tous les tronçons, vous tiendrez en main tous les pions et vous pourrez facilement dire qui contrôle le tunnel, et comment attribuer les points.

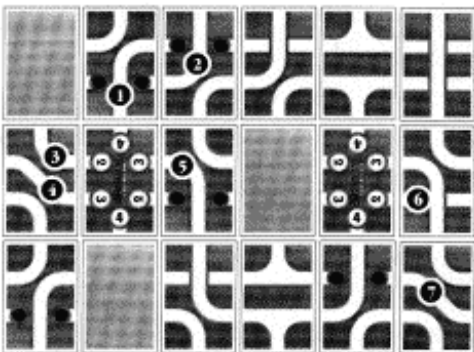
**Exemple de comptes :** Un chemin contenant 5 tronçons relie deux extrémités de valeur 3 et 4. La somme des extrémités donne  $3 + 4 = 7$ , la longueur est de 5 tronçons, et ainsi la valeur du tunnel est de  $7 \times 5 = 35$  points.

Si un joueur a la majorité des pions sur un tunnel, il obtient tous les points de ce tunnel. Si des joueurs sont à égalité pour la propriété, ils divisent les points en parts égales (en utilisant des décimales si nécessaire).

**Un autre exemple :** Un grand tunnel contient deux « T » et relie les extrémités de valeur 2, 2, 3, et 0. Le tunnel totalise 8 tronçons, et trois joueurs se le partagent parce que chacun y a placé 2 segments. Le tunnel vaut  $(2+2+3+0) \times 8 = 56$  points, donc chaque joueur marque  $56/3$ , soit 18,67 points.

## Exemple de compte final

Supposons que le plateau soit complet mais très petit. La valeur de chaque tunnel est détaillée ci-dessous.



1<sup>er</sup> chemin : Il est simple, relie 4 et 0, et sa longueur est de 1 tronçon. Sa valeur est donc de  $(4+0) \times 1 = 4$  points.

2<sup>ème</sup> chemin : Ce tunnel a 2 tronçons et relie deux extrémités mortes. (rappelez-vous, les tunnels qui sortent rentrent de l'autre côté et les cartes bloquées sont traversées tout droit.) Sa valeur est de 0 points.

3<sup>ème</sup> chemin : 7 tronçons et 4 extrémités : 2, 0, 4, et 0. Valeur : 42.

4<sup>ème</sup> chemin : 9 tronçons et 3 extrémités : 3, 0, et 4. Valeur : 63.

5<sup>ème</sup> chemin : 7 tronçons et 3 extrémités : 3, 2, et 4. Valeur : 63.

6<sup>ème</sup> chemin : 5 tronçons et 2 extrémités : 3 et 2. Valeur : 25.

7<sup>ème</sup> chemin : 1 tronçon et 2 extrémités mortes. Valeur : 0.

## Variantes

Cela nous a pris un moment pour mettre au point ce jeu que nous aimons vraiment. En cours de route, nous avons rejeté plusieurs versions moins abouties que nous vous livrons ici comme « variantes », en tant que valeur ajoutée. Appréciez-les !

**Extrémités de la mort qui tue :** Pour un jeu avec plus de différences dans les points, et plus de tactique, essayez cette version. Si un tunnel est relié à une extrémité morte, il devient valeur nulle.

**Extrémités de la mort qui tue un peu moins :** C'est une version légèrement moins brutale du jeu ci-dessus. Un chemin ne vaut rien tant qu'il ne relie pas au moins deux extrémités non nulles. En d'autres termes, il peut être relié à des extrémités mortes, mais il doit avoir au moins deux extrémités qui ont une valeur non nulle.

**Chemins simples :** Pour cette variante, enlevez certaines ou toutes les cartes qui contiennent des fourchettes. Les cartes de tunnel restantes auront peu de fourchettes et en proportion moins d'extrémités mortes.

**Marquage de charité :** Les extrémités mortes valent 1 point au lieu de 0.

**Plateau complet :** Nous n'avons pas essayé cette variante qui doit être terrible. Battez toutes les cartes et formez un plateau de  $7 \times 7$  avec un vide au centre (on traitera cette case vide comme une carte face cachée permanente). Jouez normalement, en révélant les cartes de point quand elles viennent. Il est conseillé de compter les extrémités noires pour une valeur de 1 point.

Une nouvelle variante ?

Envoyez-la nous à [brains@cheapass.com](mailto:brains@cheapass.com).

Steam Tunnel est conçu et illustré par James Ernest. © 2003 James Ernest et Cheapass Games, Seattle WA. Tout sur la « Hip Pocket line » ainsi que sur d'autres grands jeux de Cheapass Games à [www.cheapass.com](http://www.cheapass.com)

Traduction française : François Haffner

<http://jeuxoc.free.fr> – mai 2003