

Martin Ebel Ponte del Diavolo

Version 10x10
Version 12x12

BUT DU JEU

Les joueurs tentent de poser le plus grand nombre d'îles possible et de les relier grâce à des ponts.

MATÉRIEL DU JEU

10 × 10 : 80 Tuiles en 2 couleurs ; 15 ponts ; 1 plateau de jeu 10x10 ; 1 sac en toile

12 × 12 : 120 Tuiles en 2 couleurs ; 22 ponts ; 1 plateau de jeu 12x12



PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Le plateau de jeu est placé sur une table et les joueurs se tiennent face à face. Les tuiles sont triées par couleur.

Règle de début de partie d'Alex Randolph : Le joueur le plus âgé prend 2 tuiles claires, et les place sur les cases vides de son choix.

L'autre joueur doit maintenant choisir s'il joue avec les tuiles claires ou les autres.

DÉBUT DE PARTIE

Le joueur avec les tuiles foncées pose maintenant 2 tuiles.

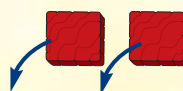
RÈGLES DU JEU ET DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1^{re} règle : Poser

Le joueur actif réalise une des 2 actions suivantes :

- Poser **2 tuiles** de sa couleur sur les cases libres de son choix sur le plateau de jeu (les 2 tuiles peuvent ne pas être posées l'une à côté de l'autre) **ou**
- Placer **1 pont** sur 2 tuiles de sa couleur.

soit poser
2 tuiles



soit poser
1 pont



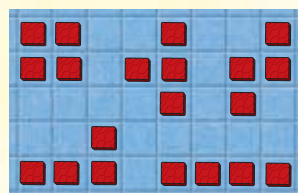
2^e règle : Îles et bancs de sable

Un groupe de 4 tuiles de même couleur qui se touchent par un côté est une île. Une île est exclusivement composée de 4 tuiles, tout groupe de moins de 4 tuiles n'est pas une île. La forme de l'île n'est pas importante.

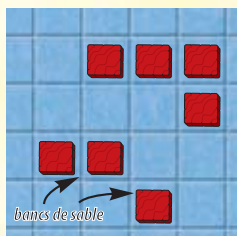
Un groupe de 1, 2 ou 3 tuiles de la même couleur est un banc de sable.

Une île ne peut jamais toucher une autre île ou un banc de sable de couleur identique, même en diagonale (voir les illustrations montrant les règles de distance). Des bancs de sable peuvent se toucher en diagonale (exemples 1 et 4). Ils ne peuvent être transformés en île que s'ils ne touchent pas une autre île et qu'ils ne contiennent pas plus de 4 tuiles (exemples 2, 3 ou 5).

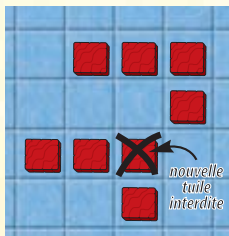
Les règles de distance ne s'appliquent pas pour les tuiles de couleur différente (exemple 6).



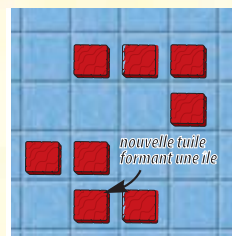
Les 5 formes possibles pour une île
(rotations et retournements possibles)



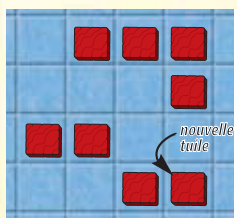
Exemple 1 :
Les distances sont respectées (des bancs de sable peuvent se toucher par un coin)



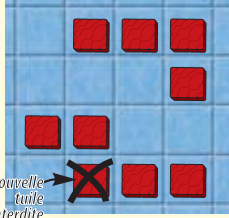
Exemple 2 :
Le joueur ne peut pas poser de tuile ici car la deuxième île ainsi formée toucherait la première île par un coin.



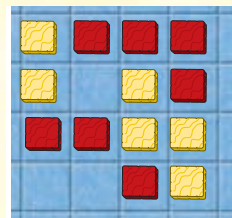
Exemple 3 :
Le joueur peut par contre poser une tuile ici et constituer une nouvelle île.



Exemple 4 :
Le joueur agrandit un banc de sable.



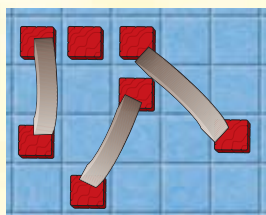
Exemple 5 :
Le joueur ne peut pas poser de tuile ici, car une île ne peut pas comporter plus de 4 tuiles.



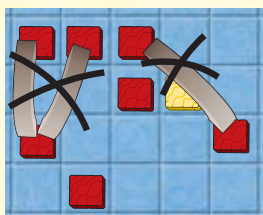
Exemple 6 :
Les tuiles de couleurs différentes peuvent se toucher sans limitation.

3^e règle : Ponts et cases bloquées

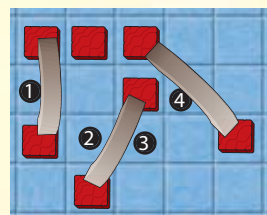
Un pont relie 2 tuiles de la même couleur distantes d'une case (exemple 7). Sur chaque tuile il ne peut avoir qu'un seul pont (exemple 8). Il ne peut jamais y avoir de tuile sous un pont, quelle que soit la couleur de la tuile (un pont ne peut ni surplomber une tuile, ni poser une tuile sous un pont). Les cases sous un pont sont dites bloquées. Si le pont est droit ou en diagonale, il y a 1 case bloquée ; si le pont est en « saut de cavalier », il y a 2 cases bloquées.



Exemple 7 :
Les trois
types de
ponts
possibles.



Exemple 8 :
À gauche, il n'est pas
possible de poser 2 ponts
sur une même tuile.
À droite, le pont ne
peut pas être posé car il
surplomberait une tuile.



Exemple 9 :
Les cases 1,
2, et 4 sont
bloquées.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque le joueur clair ne peut plus ni poser ses 2 tuiles, ni poser encore un pont, l'autre joueur n'aura plus qu'un tour à jouer. Si le joueur de couleur foncée n'a pas au moins 2 tuiles et qu'il ne peut plus poser de pont, la partie s'arrête immédiatement.

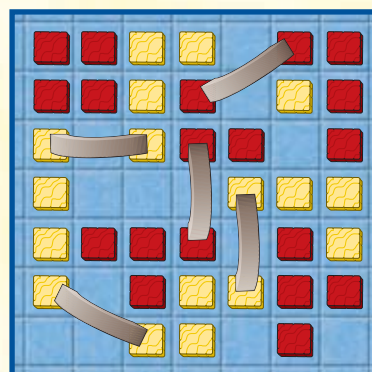
DÉCOMPTE

Chaque joueur comptabilise ses îles.

- Chaque île non reliée à une autre île rapporte 1 point.
- Chaque groupe d'îles reliées par des ponts (y compris via des bancs de sable) rapporte les points suivants :

Nombre d'îles reliées	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Points	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78

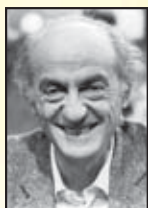
Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte. S'il y a égalité, le joueur ayant le plus d'îles gagne. Si l'égalité persiste, on départage les joueurs selon leur nombre de ponts. S'il y a égalité parfaite, les deux joueurs se partagent la victoire.



Exemple de décompte : Le joueur clair a 4 groupes d'îles et marque 10 points. L'autre joueur avec 2 îles groupées gagne 3 points ; en outre, il gagne encore 2 points avec ses 2 îles non reliées.

Action contraire aux règles :

Si les joueurs s'aperçoivent qu'une action contraire aux règles a été jouée et qu'ils ne peuvent pas revenir en arrière, la partie est annulée et on en recommence une autre.



Alex Randolph (1922 Arizona, 2004 Venise) fut un des testeurs et influença l'auteur de ce jeu. Originaire des États-Unis, cosmopolite, il parlait couramment 4 langues et vécut dans 4 différents pays à travers le monde avant de s'établir à Venise. Que ce soit des jeux d'enfants, pour la famille ou tactiques, ses productions ont toujours été simples, mais pas simplistes, et contenaient toujours un petit « truc ». Parmi plus de 100 jeux produits, citons SAGALAND, STUPIDE VAUTOIR, LA COURSE DES ESCARGOTS, LA BANDE DES PORCELETS, RICOCHET ROBOTS, CODE 777, INTRIGUE À VENISE (avec Leo Colovini) et TWIXT, ainsi que sa participation à PONTE DEL DIAVOLO.

L'auteur de PONTE DEL DIAVOLO, Martin Ebel, a très bien connu Alex Randolph. Il désire avec ce jeu rendre hommage à la mémoire de son ami Alex.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
Une question ou une remarque ?
écrivez-nous à l'adresse E-mail suivante :
info@hans-im-glueck.de
ou par la poste :
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München

L'éditeur et l'auteur remercient Karl-Heinz Schmiel pour avoir découvert ce jeu et l'avoir longuement testé lors des réunions d'auteurs à Göttingen/

L'auteur tient à remercier Niek Neuwahl pour ses encouragements, Alan Moon pour son intérêt dans ce jeu, ses amis de Kassel pour les essais innombrables, et surtout sa femme Gudrun Ebel pour son enthousiasme et son soutien.

Traduction française : Fièvre du jeu. Relecture : Escalade à jeux.