

VIADUCT

Jeu Ravensburg No.60252114

Un jeu en trois dimensions pour 2 à 4 personnes

Contenu : 1 planche de jeu, 4 séries de 20 pierres de 4 couleurs différentes, 1 dé.

L'intérêt de ce jeu vient essentiellement d'un mélange de stratégie et d'un peu de chance, mais aussi d'une création inhabituelle. En effet, au cours du jeu, se forment plusieurs architectures dans différents plans.

But du jeu : sur la planche de jeu se trouvent 5 plates-formes caractérisées par les lettres de A à D. Les plates-formes qui se correspondent portent la même lettre et sont placées en diagonale. Chaque joueur doit essayer, à l'aide de «ponts», de relier ses plates-formes (de A en A, de B en B, etc.). Pour relier ces plates-formes il faut traverser un fossé, et les constructions se croisent forcément; cela oblige les joueurs à, chaque fois, repenser leur stratégie: il faut essayer, en faisant le moins de détours possibles, d'éviter les obstacles et de réaliser sa jonction. En même temps, il faut chercher à couper la route des adversaires en posant des ponts, même si ces ponts ne font pas vraiment avancer la construction ! Pour atteindre le but les ponts peuvent être posés les uns au-dessus des autres. Le joueur qui le premier est arrivé à bâtir un viaduc, a gagné.

Jeu pour 3 ou 4 personnes

Préparation: Chaque joueur reçoit une réserve de 20 ponts de la couleur qu'il a choisi. On distribue les plates-formes et l'on décide qui jouera en premier.

Marche du jeu : Les joueurs jouent les uns après les autres suivant ce que montre le dé. Les différentes figures du dé offrent plusieurs possibilités :



Le joueur peut poser un pont de sa couleur ou en enlever un pour le remettre dans sa réserve.



On peut poser deux ponts de sa couleur, ou en enlever deux pour les remettre dans sa réserve.



Le joueur ne peut pas poser de pont. A la place, il peut (mais ce n'est pas obligatoire) retirer un pont quelconque d'une couleur adverse; il le rend alors au joueur auquel il appartient. Si un joueur obtient ce signe au premier tour, il peut relancer le dé.

Il faut obligatoirement choisir entre poser ou enlever les ponts. On ne peut pas, par exemple avec deux yeux, poser un pont et en enlever un autre. Naturellement on ne peut aussi enlever que des ponts sur lesquels rien ne repose encore.

Si un joueur a épuisé sa réserve avant d'avoir atteint son but, il doit au tour suivant récupérer un de ses ponts pour essayer d'allonger son viaduc.

Pose des ponts : Les six trous de la plate-forme ainsi que l'espace se trouvant à la verticale sont propriété du joueur. Aucun pont adverse n'a le droit de se trouver là. A part cela il est possible de poser ses ponts n'importe où sur la planche. Les deux piles d'un pont doivent naturellement reposer sur quelque chose; il n'est pas possible de laisser une pile pendre dans le vide.

Pour que le viaduc soit considéré comme valable, les petits ponts qui le composent doivent se toucher d'une manière bien précise. On trouvera dans ce jeu deux dessins illustrant les bonnes et les mauvaises jonctions. Sur le dessin no. 1 la flèche montre les contacts acceptés comme valables : deux ponts doivent se toucher par leurs piles, soit face à face, soit l'un sur l'autre. Comme le montre le dessin no. 2 tout autre contact n'est pas autorisé.

Fin du jeu : Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs a relié ses deux plates-formes par un viaduc qui se tient. Le but est considéré comme atteint lorsque au moins une des piles d'un pont repose dans l'un des six trous de la plate-forme.

La stratégie : Au début on sera tenté d'utiliser les possibilités offertes par le dé pour poser des ponts. Au cours du jeu on s'apercevra que quelques ponts sont mal placés et que le viaduc doit être partiellement détruit. On enlèvera alors les ponts inutiles.

Chaque joueur décide de sa stratégie: il peut s'il le veut prendre tout de suite possession de sa plate-forme et de là construire son viaduc, ou alors commencer, par exemple au milieu de la planche. Les plates-formes offrent beaucoup de possibilités de jonction, mais elles peuvent aussi être barrées par des ponts adverses. Pour cela il faut faire attention de placer assez tôt au moins un pont sur la plate-forme. Cela augmente les possibilités de raccordement et un blocage de la part des adversaires devient très difficile.

Lorsque l'on pense qu'un des joueurs adverses voudrait poser un obstacle, on devrait immédiatement placer un de

ses ponts à cet endroit. Cela empêcherait presque toujours d'avoir des obstacles sur son chemin.

Jeu pour deux personnes

Ce jeu peut se jouer avec le dé, mais aussi sans dé comme un jeu de pure stratégie. Dans les deux cas il ne s'agit plus de faire simplement la jonction entre deux plates-formes, mais il faut en plus faire des détours décidés par le joueur adverse.

Jeu avec dé : Les joueurs choisissent leurs plates-formes et leur couleur, par exemple l'un reçoit 20 ponts oranges, l'autre 20 noirs. Le premier joueur recevra en plus 2 ponts blancs, l'autre 2 ponts rouges. Avant le début de la partie les deux joueurs posent chacun à leur tour ces deux ponts supplémentaires à la place qu'ils ont choisi sur la planche, sauf sur les plates-formes. On doit, dans sa construction, avoir les deux ponts posés par l'adversaire; ils appartiennent alors à sa propre couleur mais ne peuvent être, pendant toute la durée du jeu, ni enlevés ni déplacés.

Lorsque ces deux premiers ponts sont placés, le jeu se joue selon la règle pour 3 à 4 joueurs. Les quatre plates-formes restées libres peuvent aussi être employées dans la construction.

Jeu sans dé : Pour ce jeu, comme pour le jeu à deux avec dé, chaque joueur placera d'abord deux ponts supplémentaires que l'on devra retrouver dans sa construction. En plus de cela, on donnera à l'adversaire, en dépôt, 5 ponts de sa couleur; la réserve ne sera plus que de 15 ponts. Chacun à leur tour les joueurs posent ou enlèvent un de leurs ponts. Ils ne peuvent poser deux ponts à la fois que 5 fois au cours du jeu et ils doivent pour cela rendre à l'adversaire un de ses ponts en dépôt. Sinon cette forme de jeu se joue aussi avec la règle pour 3 ou 4 personnes.

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg