

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





ou / or

Le voyage ludique et créatif à travers l'Inde et le Sri Lanka
The funny and creative trip through India and Sri Lanka

Règles et informations

Rules and information

Sophie Chabanet



Avant-propos

Le Pont de Rama est avant tout un objet ludique, créé pour le plaisir du jeu et du voyage. La carte du plateau de jeu ne reprend pas toutes les villes principales de l'Inde et du Sri Lanka, seulement quelques unes, presque par hasard. Le hasard n'est-il pas le délicieux piment du jeu et du voyage ?

Foreword

Firstly, Rama's bridge is a game created for the pleasure of playing and travelling. However, the map on the game board doesn't show all the major towns of India and Sri Lanka, only those that make the voyage possible to spice up the game.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS / CREDITS AND THANKS

Edité par / Published by: Association Monde en jeux

Idée et réalisation / Idea and realisation: Sophie Chabanet

Illustration / illustration: John Gillham (john-gillham.com) ; Christophe Orsat (www.orsat.com) & Christine Chabanet

Photographie / Photography: Aksveer, Anaïs, Anirbanbiswas, Bengalfoam, Kavya Bhat, Pete Birkinshaw, Françoise et Michel Blanc-Bernard, Sachin Buddhissagar, Céline Chabanet, Françoise Chabanet & Philippe Goudard, Nicole Chabanet, Mathilde Chavallard, Pru Colville & Jon Matthews, Jean-Pierre Dalbéra, Dhan911, Marie-Andrée Denis, Barbara Dieu, Angélique Estampe, Térésa Fallot, Jacob Jay, John Gillham, CDE Global, Claire Grousset, Pamela Hall Johnston, Evan Lovely, Meena Kadri, Nagarjun Kandukuru, Kalyan Kanuri, Lip Kee, Valdo Kneubühler, Abhishek Kumar, Soham Pablo, Théo Mbaye, François Parès, Sean Pinto, Ramakrishna Reddy, Matthias Rosenkranz, Os Rupias, M S M Saifullah, Indi Samarajiva, Mckay Savage, Alexandra Serre, Pablo Soham, Swaroop CH, Jean-Luc Verselin & Anthony Vialle.

Rédaction – traduction / Redaction - Translation: Claire, Virginie Chausson, Robert Loader, John Gillham & Pru Colville.

Pour les mots de langues indiennes et sri lankaises/ For the indian and srilankan words: Anvita Abbi, Fida Bizri, Séraphine Bouchut, Pierre Sylvain Filliozat, Sipra Ghose, Sraboni Ghose, Ninder Harvinder, Surendra Kapri, Ashock Monany, Elisabeth Sethupathy, Eva Szily.

Remerciements / Thanks: Monde en jeux remercie chaleureusement Tima Lazarus, à l'origine de l'idée du jeu et toutes les personnes qui ont de près ou de loin aidé à la conception et la diffusion de ce jeu, notamment les membres de Condrijeux (condrijeu.wifeo.com) et ceux du collectif ludique de Vienne (collectifludiquevienne.wordpress.com). Pour finir, l'association remercie ISA et Srilankan Airlines pour leur soutien et leur encouragement. *Monde en jeux greatly appreciates Tima Lazarus, from whom the idea of the game originated and everyone who assisted regarding the creation and publication of the game, especially the members of Condrijeux and collectif ludique de Vienne. Finally, the association thanks ISA and Srilankan Airlines for their support and encouragement.*

Copyright - Tous droits réservés ; reproduction interdite- All rights reserved; forbidden reproduction



Image courtesy of the NASA.
«The Gateway to Astronaut Photography of Earth. <http://eol.jsc.nasa.gov/scripts/sseop/photo.pl?mission=STS033&roll=74&frame=74>

PRESENTATION

Vous êtes curieux ? Vous aimez voyager ? Vous aimez jouer ? Ce jeu est fait pour vous !
Le temps d'une partie, vous allez pouvoir faire le tour de deux pays mythiques connus pour leurs contrastes, leurs histoires pimentées et leurs parfums de curry : l'Inde et le Sri Lanka.

Avant d'installer le plateau sur la table et de jeter les premiers dés, laissez-moi vous raconter un tout petit bout de la merveilleuse histoire de Rama. Je l'ai découverte dans les écrits du Ramayana, une épopée majeure de l'Inde que tous les indiens entendent depuis leur plus tendre enfance. J'ai cru comme d'autres, qu'il s'agissait d'une jolie fable jusqu'au jour où une photo prise de l'espace m'a montré que le mythe pouvait rejoindre la réalité. Comme il est amusant de découvrir que les histoires racontées aux enfants peuvent témoigner du passé des hommes !

Oui, s'il vous plaît, prenez place et laissez-moi vous raconter comment Rama a voulu secourir Sita, sa femme retenue prisonnière par Ravana sur l'île de Lanka (aujourd'hui le Sri Lanka). Sachez d'abord que Rama est un personnage hors du commun, un avatar de Vishnou, un prince exceptionnel accompagné de son fidèle ami, Hanuman, le dieu singe. Sachez aussi que Ravana est le roi de Lanka. Il est doté de 10 têtes et de 20 bras !

Pour sauver sa princesse, Rama devait traverser les eaux qui séparaient l'Inde de l'île Lanka. Avec l'aide d'Hanuman et de son armée de singes, il construisit un pont de pierre et de bois et ainsi ils purent, ensemble, atteindre Lanka. Là, ils vainquirent Ravana et réussirent à libérer la merveilleuse Sita.

Une photo satellite de 1988 nous montre aujourd'hui que le nord-est du Sri Lanka est bien relié au sud-est de l'Inde par un chapelet de bancs de sable s'étirant sur une trentaine de kilomètres à travers le détroit de Palk dans l'océan indien. Ce chapelet est appelé « pont de Rama » ou « pont d'Adam ». Aujourd'hui, certaines personnes pensent qu'il est le vestige du pont construit par Nala ou Hanuman. D'autres défendent l'idée selon laquelle les auteurs du Ramayana se sont inspirés de la géographie des lieux.

Quelle histoire ! Le vrai et le faux semblent être mêlés au même tricot. Les conteurs d'histoire se joueraient-ils de nous ? A moins que ce ne soient les géographes, les photographes, les historiens ? Les dieux ? Et si, nous, nous jouions avec cette histoire ? Nous pourrions construire à nouveau le pont de Rama ! En bois, en pierres précieuses, en marbre ou en acier, peu importe, notre imagination n'a pas de limite !

CONTENU DU JEU

- ⇒ Plateau de jeu
- ⇒ 6 pions
- ⇒ 1 figurine vache sacrée
- ⇒ 1 dé
- ⇒ 142 cartes destination
- ⇒ 12 tickets d'avion
- ⇒ 6 cartes « éco-planète »
- ⇒ 5 cartes « bad karma » (2 vache sacrée, 1 mousson, 1 cricket, 1 Maldiva)
- ⇒ 20 mini-plans : possibilité d'en faire imprimer d'autres sur le site www.mondenjeux.com
- ⇒ Règle du jeu

🕒 **Age** : à partir de 8-10 ans environ

👥 **Nombre de joueurs** : de 2 à 6 joueurs

🕒 **Durée d'une partie** : 45 min environ

REGLE n°1 « voyage » (jeu simplifié)

PREPARATION DU JEU

- ◆ Un **meneur de jeu** est désigné : celui qui obtient le plus grand nombre au dé.
- ◆ Il pose la **figurine vache sacrée sur Delhi**.
- ◆ Puis, il **distribue**, au hasard, à chaque joueur :
 - une carte destination de chacune des 9 thématiques (pont, architecture, matériau, alimentation, épice, langue, transport, fête et divinité),
 - un ticket d'avion,
 - un plan (le joueur est libre de s'en servir ou non).

OBJECTIFS

Le but du jeu est de construire un pont entre l'Inde et le Sri Lanka en respectant au mieux l'environnement et les gens qui travaillent à cet ouvrage. Pour ce faire, le joueur doit réaliser un parcours personnel qui dépend des cartes qui lui sont distribuées.

La partie s'achève quand le premier joueur a fini de construire son pont et a rejoint la ville de Pamban au sud de l'Inde (B6), mais le gagnant n'est pas nécessairement ce joueur. Ainsi le suspense est-il préservé jusqu'à la fin !

Le gagnant est celui qui réunit le maximum de points.

LES CARTES

1. Les destinations

Chaque joueur doit organiser son voyage de sorte qu'il puisse passer par chacune des villes marquées au bas de chacune de ses destinations. Il est dans son intérêt de prendre le chemin le plus court.

Chaque joueur doit prétendre :

- aller voir un pont qui pourra lui servir d'exemple pour sa nouvelle construction : destination pont
- visiter un bâtiment reconnu pour ses qualités architecturales : destination architecture
- chercher un matériau de construction ou de décoration : destination matériau
- chercher un aliment pour nourrir les ouvriers travaillant sur le pont : destination alimentation
- chercher une épice pour relever les plats servis aux ouvriers : destination épice
- recruter un interprète pour communiquer avec des ouvriers parlant des langues différentes : destination langue
- chercher un moyen de transport pour véhiculer les ouvriers et transporter les marchandises : destination transport
- célébrer une fête qui pourra donner des idées pour l'organisation de l'inauguration du pont : destination fête
- demander de l'aide à un dieu de la religion hindoue : destination divinité

En fin de partie, les cartes validées rapportent 100 points chacune. Celles qui ne le sont pas et qui restent en main, coûtent 50 points.

2. Les destinations « divinité »

Lorsque le joueur parvient dans la ville de sa destination « divinité » :

♦ le joueur doit prétendre demander de l'aide à un dieu de la religion hindoue. Mais attention, un dieu peut être constructeur ou destructeur ! **Le joueur qui parvient à la ville de sa carte « divinité » lance le dé, non pas pour déplacer son pion mais pour savoir quel sort lui réserve le dieu.** En fonction du chiffre indiqué par le dé et suivant ce qui est indiqué sur la carte divinité, le joueur est aidé (sur son tableau des scores, il ajoutera à la case correspondante le nombre de points indiqué sur la carte), n'est pas aidé (il n'ajoutera rien) ou est même déstabilisé (il soustraira des points).

♦ ensuite, il pose sa carte devant lui, à l'endroit s'il a obtenu des points supplémentaires, tête en bas s'il n'en a pas obtenu ou s'il en a perdu.

3. Les cartes « bad karma » : seulement utiles dans la règle n°2

4. Les cartes « éco-planète » : seulement utiles dans la règle n°2

5. Les tickets d'avion

Chaque joueur a la possibilité de prendre l'avion pour gagner du temps. Pour ce faire, il doit utiliser un ticket d'avion. Il peut utiliser autant de tickets qu'il le souhaite dans la limite des stocks disponibles. **Le premier ticket utilisé, distribué au début de la partie, est gratuit.** Il lui a été offert par la compagnie. Par la suite, **chaque ticket supplémentaire lui coûtera 50 points** (à ôter en fin de jeu). **Chaque ticket utilisé est posé sur la pile de cartes destinations, sauf le ticket gratuit qui est remis en jeu.**



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui obtient le plus grand chiffre au dé commence.

Après **une étude rapide de son propre jeu, ce joueur pose le pion de son voisin de gauche sur la case de départ qu'il choisit** (n'importe laquelle sauf un aéroport). Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles

d'une montre) pose aussi le pion de son voisin de gauche sur la case de départ qu'il choisit et ainsi de suite. Une fois que tout le monde est installé, les joueurs peuvent prendre le temps, quelques minutes, pour étudier secrètement, leur parcours.

Ensuite, le jeu commence véritablement. Les joueurs avancent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. **C'est le dé qui indique au joueur de combien de cases maximum il peut avancer.** Le joueur peut ne pas utiliser tous les points du dé. Par exemple, si le dé indique 6, le joueur peut n'avancer que de 4 cases. Il n'a donc pas besoin de faire le chiffre exact pour tomber sur la case convoitée. **S'il arrive sur une ville d'une de ses cartes destination, le joueur doit s'arrêter même si son dé lui permettrait d'avancer davantage.** Il doit prendre le temps d'acheter les produits nécessaires, de visiter le monument de la carte, de chercher un interprète... Il repartira au prochain tour.

Lorsque le joueur tombe sur une ville qui figure parmi ses destinations, il pose la carte correspondante devant lui (ou les cartes s'il a la chance d'avoir plusieurs cartes destinations correspondant à la même ville). **Il sait qu'en fin de jeu, il pourra ajouter 100 points par carte posée à son score.** Au fur et à mesure, il va pouvoir poser ses cartes les unes sur les autres.

Situation particulière : si le joueur démarre d'une ville d'une de ses destinations, il pose sa carte destination (ou ses cartes s'il en a plusieurs de cette même destination) et ne lance le dé qu'au tour suivant.

Le joueur ne peut s'arrêter sur une case occupée par un autre joueur. Il doit s'arrêter juste avant, au plus près de la case occupée. Il peut néanmoins passer par-dessus une case occupée, en la comptant naturellement.

Dans certains cas, un joueur peut décider de ne pas avancer son pion.

Le joueur qui fait 1 au dé peut rejouer.

Le joueur qui fait un 6 au dé doit, avant d'avoir avancé son pion, poser la figurine vache sacrée sur la ville de son choix (exceptée à Malé – aux Maldives) afin de bloquer la route supposée de ses adversaires. Par la suite, aucun des joueurs ne pourra passer par la ville où se trouve cette vache. Pas question de la déplacer, elle est sacrée ! A moins qu'un joueur ne fasse 6 de nouveau ! Quand un 6 est lancé, la vache doit bouger, elle ne peut rester sur la même ville.

Pour se déplacer plus vite, le joueur a le droit d'utiliser le bateau ou l'avion.

Les connexions bateau suivent les lignes pointillées. Les cases « port » se comptent comme n'importe quelle autre case. Le transport par bateau ne requiert aucun ticket et ne décompte aucun point.

Tous les aéroports sont connectés entre eux. Pour prendre l'avion, le joueur n'a pas besoin de s'arrêter sur la case aéroport. Il peut avancer avant et après cette case, selon ce que le dé lui a indiqué. **La case aéroport se compte donc comme n'importe quelle autre case.** Le ticket d'avion utilisé doit être posé sur le tas de cartes destinations validées, sauf le ticket gratuit qui est remis en jeu.

Le joueur zélé peut ajouter à son voyage une ou des étapes supplémentaires appelées « **destination bonus** ». Il peut le faire quand c'est son tour, après avoir lancé son dé. Il lui suffit d'annoncer aux autres joueurs sa volonté de prendre une carte bonus. Il annonce le thème d'une des 8 destinations choisie (il ne peut choisir une carte divinité). Le meneur de jeu lui remet une carte de cette destination au hasard. Le joueur ne peut prétendre avoir fini son pont tant qu'il ne s'est pas rendu à l'endroit indiqué par la carte. S'il atteint cet endroit, il sait qu'en fin de jeu, il pourra ajouter **200 points** à son score. Chaque joueur ne peut prendre plus de 2 « destinations bonus » par partie de jeu.

LE GAGNANT

Lorsqu'un joueur a déposé devant lui ses 9 destinations (ou plus s'il a des « destinations bonus »), **un pont a été construit. Il doit se rendre à la ville de Pamban (B6).** Là, il annonce aux autres joueurs qu'il a terminé son pont. **Il peut ajouter 300 points à son score.**

Tous les joueurs comptent alors leurs points. Ils ne doivent pas oublier :

- ♦ d'ajouter ou de soustraire leurs points divinité,
- ♦ de soustraire éventuellement leurs points de ticket d'avion et
- ♦ de soustraire 50 points par carte destination non validée.

Le gagnant est celui qui a accumulé le plus grand nombre de points.

Récapitulatif des points de la règle n°1		1	2	3	4	5	6
Destinations	+ 100						
Ticket d'avion	-50						
Divinité	Selon ce qui est indiqué sur la carte						
Destination non validée	-50						
Destination bonus	+200						
Réalisation du pont	+ 300						
Total							

REGLE n°2 « voyage et stratégie » (pour amateurs de jeux)

A la règle n°1 s'ajoute les règles suivantes :

PREPARATION DU JEU :

Le meneur de jeu prépare un tas de cartes « bad karma » composé d'autant de cartes qu'il y a de joueurs moins une (Par exemple : pour 5 joueurs, tas de 4 cartes « bad karma »). Spécificité pour 2 joueurs : le meneur de jeu prépare deux cartes « bad karma ».

LES CARTES

1. Les destinations : même règle que la n°1

2. Les destinations « divinité » :

même règle que la n°1 + :

Après avoir posé sa carte divinité, le joueur saisit une carte « bad karma » (il ne la choisit pas). Il peut jouer cette carte soit immédiatement, soit lors d'un autre tour après avoir lancé son dé et avancé son pion. A noter qu'il y a moins de cartes « bad karma » que de joueurs. Le dernier joueur ayant validé sa carte divinité ne pourra donc pas prendre de carte « bad karma ».

3. Les cartes « bad karma » :

Le joueur qui a validé sa destination « divinité » détient des pouvoirs spirituels particuliers, c'est pourquoi il reçoit une carte « bad karma », à moins qu'il ne soit le dernier joueur à avoir validé sa carte divinité (voir paragraphe précédent).

Le joueur peut jouer cette carte « bad karma » dès qu'il la tire ou à tout autre moment lorsque c'est son tour. Pour ce faire, il la remet à un joueur de son choix.

Chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Un joueur ne peut recevoir plus d'une carte « bad karma » par partie de jeu.



Le joueur qui reçoit une carte « bad karma - vache sacrée » doit rejoindre la ville la plus proche où se trouve la figurine vache-sacrée (celle qui peut changer de place à chaque lancé de 6 - voir plus tôt le paragraphe « déroulement de la partie »). Son karma est ainsi fait... **Au cours de son déplacement, il ne peut valider aucune de ses cartes destination.** A noter qu'il peut arriver que la figurine vache sacrée soit déplacée avant que le joueur détenant la carte « bad-karma vache sacrée » ne l'atteigne. Dans ce cas, ce dernier doit changer de cap.

Le joueur qui reçoit une carte « bad karma - mousson », doit se débarasser de sa destination « alimentation », même s'il l'a déjà posée, et en prendre une autre. La mousson a détruit sa récolte et il doit aller chercher un autre aliment pour nourrir les travailleurs du pont. Quand ce sera son tour, il pourra jouer normalement sachant qu'il devra à un moment ou un autre passer par la ville dont le nom apparaît en bas de sa nouvelle carte « alimentation ».



Le joueur qui reçoit une carte « bad karma - Maldives » doit se rendre à Colombo, pour prendre l'avion pour les Maldives (A6) (il devra utiliser un ticket d'avion). Il doit le faire immédiatement dès que c'est son tour de jouer. Il a été invité à passer quelques jours dans ces îles paradisiaques. Une telle invitation ne se refuse pas ! **Au cours de son déplacement, il ne peut valider aucune de ses cartes destination.** Une fois arrivé aux Maldives, il s'arrête. Au

prochain tour, il devra de nouveau se munir d'un ticket d'avion pour retourner à Colombo d'où il reprendra sa route. Remarque : S'il n'y a plus de ticket d'avion en jeu, le joueur doit faire 1, 3 ou 6 au dé pour pouvoir prendre l'avion.

Le joueur qui reçoit une carte « bad karma - cricket » doit se rendre à Kolkata ou Kandy selon son choix. Il doit le faire immédiatement dès que c'est son tour de jouer. **Au cours de son déplacement, il ne peut valider aucune de ses cartes destination.** A Kolkata ou Kandy, il devra regarder un match de cricket, un sport renommé en Inde et à Sri Lanka. Un match peut durer 5 jours !



NB : Les joueurs qui reçoivent la carte « Vache sacrée », « Maldives » ou « Cricket » doivent réellement faire le voyage qui leur est imposé (vers la figurine vache sacrée, Kolkata, Colombo ou Malé) en lançant le dé, tour après tour. Pas question de poser directement son pion sur la destination !

4. Les cartes « éco-planète »



Le joueur qui passe par la ville de sa destination « transport » peut décider de faire des efforts pour que l'usage et la fabrication de ces transports nuisent le moins possible à l'environnement. Dans ce cas, il doit **s'engager à ne repartir que s'il fait un 1, un 3 ou un 6 au dé.** Il prend une carte éco-planète qu'il pose sur sa carte « transport » puis au prochain tour, il lance le dé. **S'il ne fait ni un 1, ni un 3, ni un 6, il passe son tour.** Les tours d'après, il essaiera de nouveau jusqu'à ce qu'il y arrive. **Si au troisième tour d'attente, le joueur n'a**

toujours pas fait un 1, un 3 ou un 6, il peut décider de faire marche arrière, il peut relancer le dé pour faire avancer son pion. Mais il sait qu'en fin de partie, il devra s'enlever 50 points. Pour s'en rappeler, il garde sa carte éco-planète sur sa carte destination, à l'envers. Lorsqu'il parvient à faire un 1, un 3 ou un 6, le joueur peut redémarrer : il relance le dé pour savoir de combien de cases il peut avancer. Il laisse sa carte éco-planète sur sa carte « transport ». En fin de partie, il pourra inscrire 200 points dans son tableau des scores.

Le joueur qui passe par la ville de sa destination « matériau » peut décider de faire des efforts pour que l'extraction de ce(s) matériau(x) nuise le moins possible à l'environnement. Dans ce cas, il doit **s'engager à ne repartir que s'il fait un 1, ou un 6 au dé.** Il prend donc une carte éco-planète qu'il pose sur sa carte « matériau », puis au prochain tour, il lance le dé. **S'il ne fait ni un 1, ni un 6, il passe son tour.** Les tours d'après, il essaiera de nouveau jusqu'à ce qu'il y arrive. **Si au troisième tour d'attente, le joueur n'a toujours pas fait un 1 ou un 6, il peut décider de faire marche arrière, il peut relancer le dé pour faire avancer son pion. Mais il sait qu'en fin de partie, il devra s'enlever 50 points.** Pour s'en rappeler, il garde sa carte éco-planète sur sa carte destination, à l'envers. Lorsqu'il parvient à faire un 1 ou un 6, le joueur peut redémarrer : il relance le dé pour savoir de combien de cases il peut avancer. Il laisse sa carte éco-planète sur sa carte « matériau ». En fin de partie, il pourra inscrire 300 points dans son tableau des scores.

LE GAGNANT

Les joueurs ne doivent pas oublier d'ajouter ou éventuellement de soustraire leurs points éco-planète.

Récapitulatif des points de la règle n°2 :

		1	2	3	4	5	6
Destinations	+ 100						
Ticket d'avion	-50						
Divinité	Selon ce qui est indiqué sur la carte						
Destination non validées	-50						
Carte éco-planète transport	+ 200 / - 50 / 0						
Carte éco-planète matériau	+ 300 / - 50 / 0						
Destination bonus	+200						
Réalisation du pont	+ 300						
Total							