

Ponte del Diavolo

But du jeu

Les joueurs essayent de créer le plus d'îles possible sur le plateau et de les relier avec des ponts.

Matériel de jeu

- 80 pions de 2 couleurs différentes
- 15 ponts gris
- 1 plateau de jeu
- 1 sac

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est posé entre les deux joueurs. Le matériel est trié par couleur.

Règle de départ d'Alex Randolph : Le joueur le plus âgé prend deux pions clairs et les pose sur deux cases du plateau de jeu. L'autre joueur choisit ensuite avec quelle couleur de pion il joue.

Début du jeu

Le joueur avec les pions foncés posent maintenant 2 pions.

Règles et déroulement du jeu

Règle 1 : Poser

Le joueur dont c'est le tour peut soit poser

- **deux pions** de sa couleur sur des cases libres du plateau de jeu (le joueur n'est pas obligé de poser les deux pions l'un à côté de l'autre).
- **un pont** sur deux de ses pions.

Règle 2 : Îles et bancs de sable

4 pions de la même couleur qui sont posés les uns à côté des autres forment une **île**. Une île est toujours composée d'exactly 4 pions, elle ne peut pas contenir plus ou moins de pions. Sa forme est entièrement libre.

Au milieu à droite du recto de la règle allemande, on peut voir les différentes formes d'île possibles.

1, 2 ou 3 pions de la même couleur posés les uns à côté des autres forment un **banc de sable**.

Une île ne peut pas rejoindre une autre île ou un banc de sable, même en diagonal (règle d'éloignement, voir **exemple 1**).

Les bancs de sable peuvent se "joindre" en diagonal (**exemple 1** et **4**). Ils ne peuvent former une île que s'ils ne touchent pas une autre île ou un banc de sable de la même couleur. Ils ne peuvent pas se rejoindre s'ils forment alors une île de plus de 4 pions (**exemple 2, 3** et **5**).

La règle d'éloignement n'est pas valable pour les bancs de sable ou les îles adverses (**exemple 6**).

Exemples (voir illustrations en bas du recto de la règle allemande) :

1. La règle d'éloignement est respectée.

2. Le joueur ne peut pas relier les deux bancs de sable en posant son pion sur cette case, car cela ne respecte pas la règle d'éloignement.

3. Un joueur peut former un île en posant un pion à cet endroit.

4. Le joueur agrandit un banc de sable.

5. Le joueur ne peut pas poser de pion ici, car il formerait une île de 5.

6. Les pions adverses ne gênent pas la pose de ses propres pions.

Règle 3 : Ponts et cases bloquées

Un pont relie deux cases de la même couleur qui doivent être éloignées d'une case (**Exemple 7**). Un pion ne peut soutenir qu'un pont (**exemple 8**). On ne peut pas construire un pont au-dessus d'un pion, quelle que soit sa couleur (**exemple 8**). Il est interdit de poser un pion sous un pont. Les cases sous les ponts sont considérées comme bloquées (**exemple 9**). Sous un pont, il y a, au plus, 2 cases bloquées.

***Exemples** (voir illustrations en haut du verso de la règle allemande) :*

7. Les ponts peuvent être construits de ces 3 manière là.

8. Les ponts à gauche ne peuvent pas être construits car il ne peut y avoir qu'un seul pont sur chaque pion. Le pont à droite ne peut pas être construit parce qu'il y a un pion sous le pont.

9. Les cases 1, 2, 3 et 4 sont bloquées.

Fin du jeu

Si le joueur clair ne peut plus poser 2 pions et qu'il décide de ne pas construire de pont, le joueur foncé peut effectuer encore un tour de jeu. Si le joueur foncé ne peut plus poser deux pions et décide de ne pas construire de ponts, le jeu prend fin immédiatement.

Décompte et vainqueur

Chaque joueur décompte maintenant ses îles. Une **île seule**, c'est-à-dire qui n'est pas reliée à d'autres îles, rapporte **1 point**. Les îles reliées entre elles (même au-delà de bancs de sable) rapportent de la manière suivante :

Îles reliées par des ponts	2	3	4	5	6	7	8
Points	3	6	10	15	21	28	36

***Exemple** (voir illustration au milieu à droite du verso de la règle allemande) :*

***Clair** a 4 îles reliées entre elles : **10 points**. **Foncé** a 2 îles reliées entre elles (au-delà d'un banc de sable) : 3 points. De plus, il a 2 îles isolées : 2 points. **Foncé** a en tout **5 points**.*

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a le plus d'îles. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a construit le plus de ponts. S'il y a encore égalité, les deux joueurs ont gagné.

Alex Randolph (1922 Arizona – 2004 Venise) fut l'un des auteurs de jeu les plus connus et les plus influent. Né aux Etats-Unis, il était cosmopolite, parlait couramment 4 langues et a vécu dans de nombreux pays avant de s'installer à Venise. Ses jeux, pour enfants, familiaux ou tactique, étaient simples mais pas simplistes, et ils avaient toujours quelque chose de spécial. Parmi la grosse centaine de jeux qu'il a créé, on retrouve des succès comme SAGALAND, STUPIDE VAUTOUR, RASENDE ROBOTER, RÜSSELBANDE et TWIXT, dont **PONTE DEL DIAVOLO** s'inspire.

L'auteur de **PONTE DEL DIAVOLO** **Martin Ebel** : *"J'ai appris à connaître et à estimer Alex Randolph. Après sa mort, j'ai beaucoup pensé à ses jeux, et je me suis passionné pour son classique TWIXT. Le principe du saut de cavalier est absolument génial, mais aussi un peu réducteur. J'ai donc choisit une autre base permettant d'offrir plus de choix aux joueurs et qui fasse plus appel à l'intuition qu'à la logique. Cependant, ce jeu est pour moi un hommage à Alex Randolph.*

Traduction : Loïc BOISNIER