

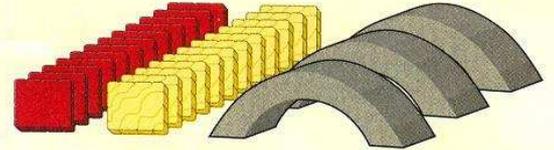
# Ponte del Diavolo

## BUT DU JEU

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

## MATERIEL DU JEU

80 Tuiles en 2 couleurs ; 15 ponts ; 1 plateau de jeu ; 1 sac en toile



## PREPARATION 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. La 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.

## DEBUT DE PARTIE

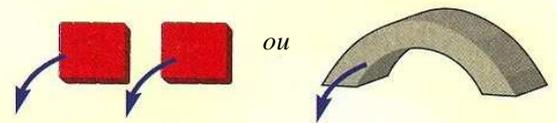
Le joueur avec les tuiles foncées pose maintenant 2 tuiles.

## REGLES DU JEU ET DEROULEMENT D'UNE PARTIE

### 1ère 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.

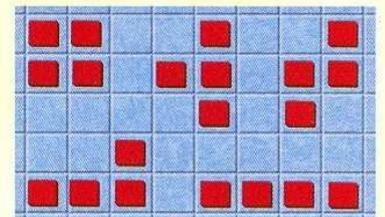


### 2ème règle : Îles et bancs de sable

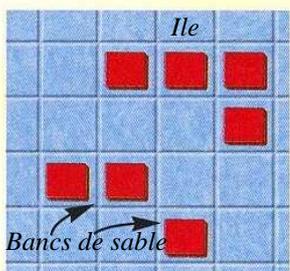
Un groupe de 4 tuiles de même couleur qui se touchent par un côté est une **île**. Une île est exclusivement composée de 4 tuiles, tout groupe de moins de 4 tuiles n'est pas une île. La forme de l'île n'est pas importante.

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, même en diagonale (voir les illustrations illustrant 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 ou qu'ils ne contiennent pas plus de 4 tuiles (exemples 2, 3 ou 5).

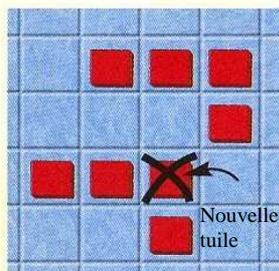
Les règles de distance ne s'appliquent pas pour les tuiles de couleur différente. (exemple 6).



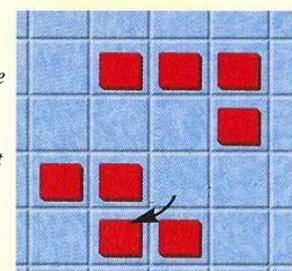
Les 5 formes d'îles possibles



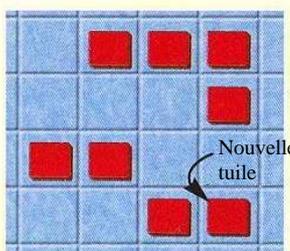
Exemple 1 : la règle des distances est respectée.



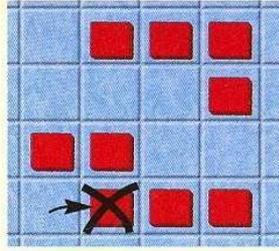
Exemple 2 : le joueur ne peut pas poser de tuile ici car les 2 îles ainsi formées se toucheraient en diagonal.



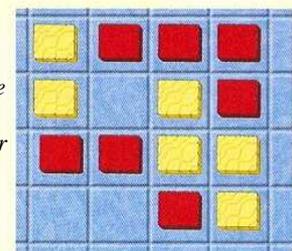
Exemple 3 : le joueur peut poser une tuile et constituer ainsi une île.



Exemple 4 : le joueur agrandit un banc de sable



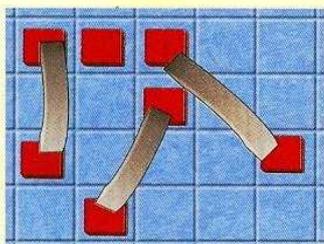
Exemple 5 : le joueur ne peut pas poser de tuile ici, il ne peut pas y avoir plus de 4 tuiles regroupées.



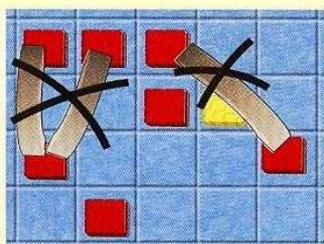
Exemple 6 : les tuiles de couleur différente peuvent se toucher sans limitation.

### 3<sup>ème</sup> règle : ponts - cases bloquées

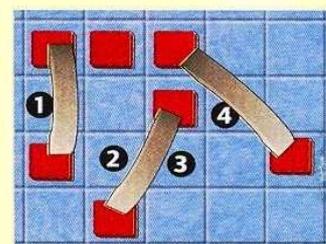
Un pont relie 2 tuiles de la même couleur distantes d'une case (exemple 7). Sur chaque tuile il ne peut y avoir qu'un seul pont (exemple 8). Il ne peut jamais y avoir de tuile sous un pont, quelle que soit la couleur de la tuile (un pont ne peut pas surplomber une tuile, on ne peut pas poser de tuile sous un pont). Les cases sous un pont sont dites **bloquées**. Il y a au maximum 2 cases bloquées par pont.



Exemple 7 : de cette façon, on peut construire 3 ponts



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



Exemple 9 : les cases 1, 2, 3 et 4 sont bloquées

### FIN DE LA PARTIE

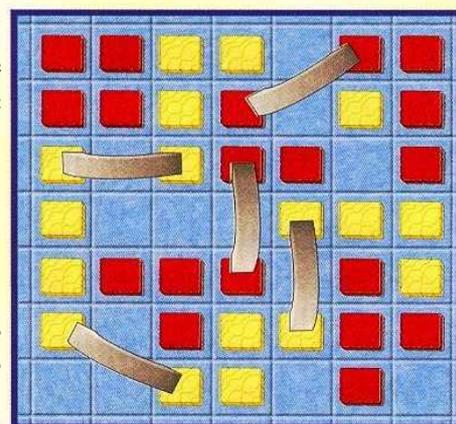
Lorsque le joueur clair ne peut plus poser ses 2 tuiles, et décide de ne plus poser de pont, l'autre joueur n'aura plus qu'un tour à jouer. Si le joueur de couleur foncée n'a pas au moins 2 tuiles et décide de ne plus poser de pont, la partie s'arrête immédiatement.

### DECOMPTE

Chaque joueur comptabilise ses îles. Chaque île **non reliée** à une autre rapporte **1 point**. Chaque île (même reliées grâce à des bancs de sable) avec un pont placé dessus rapporte les points suivants :

Nombre d'îles reliées par <b>groupe</b>	2	3	4	5	6	7	8
Points	3	6	10	15	21	28	36

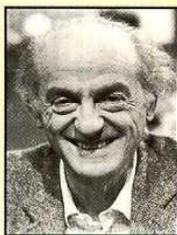
Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte. S'il y a égalité, le joueur ayant le plus d'îles gagne, si une égalité subsiste, on départage les joueurs avec le nombre de ponts. Sinon, les 2 joueurs se partagent la victoire.



Exemple de décompte : le joueur clair a 4 groupes d'îles et marque 10 points ; l'autre joueur avec 2 îles (reliées par un banc de sable) 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 recommence une autre.



Alex Randolph (1922 Arizona, 2004 Venise) fut un des testeurs et influença l'auteur de ce jeu. Originaire d'Amérique, 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, HOL'S DER GEIER, TEMPO KLEINE SCHNECKE, RÜSSELBANDE und TWIXT, et sa participation à PONTE DEL DIAVOLO.

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



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de  
oder per Post:  
Hans im Glück Verlag  
Birnaier Str. 15  
80809 München

# Ludibay

La  
Fièvre  
Du Jeu

Une traduction en français réalisée pour Ludibay

<http://www.ludibay.net>

par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>

Contacts : [admin@fievredujeu.com](mailto:admin@fievredujeu.com) MAJ : 31 05 2007